



Betriebswirtschaftliches Forschungszentrum für
Fragen der mittelständischen Wirtschaft e.V.
an der Universität Bayreuth

Ansprechpartner

Nicholas Derra
0921 530397-22
0921 530397-10
info@bfm-bayreuth.de

Bayreuth, 26.08.2020

**Einladung zur Veranstaltung
„Betriebswirtschaftliche Anwendungsfelder von Game Engines“**

Sehr geehrte Damen und Herren,

hiermit möchten wir Sie ganz herzlich zur Veranstaltung „**Betriebswirtschaftliche Anwendungsfelder von Game Engines**“ im Rahmen des Projektes „**Digitales Gründerzentrum Teil II: Netzwerkaktivitäten**“ einladen.

Referenten: **Prof. Dr. Jochen Koubek, Lehrstuhl für angewandte Medienwissenschaft / digitale Medien**
Robin Hädicke, Lehrstuhl für angewandte Medienwissenschaft / digitale Medien
Friedrich Lüder, Games & XR Mitteldeutschland
Paul Redetzky, Emergo Entertainment

Termin: **Donnerstag, 24. September 2020, 17:00 Uhr**

Ort: **ZOOM Webmeeting, Raumnummer 854 8977 5154**

Folgende Punkte stehen auf der Tagesordnung:

1. Ab 17:00 Uhr: Begrüßung und Projektvorstellung
BF/M-Bayreuth
2. Ab 17:10 Uhr: „A playful path to Innovation - Vom Lernen durch Spiele zum spielerischen Lernen, Denken und Handeln“
Prof. Dr. Jochen Koubek & Robin Hädicke
3. Ab 17:40 Uhr: „Innovationstreiber APITS - Game Technologien als Schlüssel zur Digitalisierung“
Friedrich Lüder
4. Ab 18:10 Uhr: „Interaktive Anwendungen mit der Unity-Engine - Von AR bis Motion Tracking“
Paul Redetzky
5. Ab 18:40 Uhr: Diskussionsrunde mit den Referenten
6. Ab 19:00 Uhr: Ausklang mit Get-Together

Den Zugang zum zugehörigen ZOOM Meetingraum erhalten Sie nach erfolgreicher Anmeldung.

Die Teilnahme ist **kostenfrei**; Mitglieder und Gäste des BF/M-Bayreuth sind herzlich eingeladen. Für evtl. Rückfragen steht Ihnen Herr Nicholas Derra gerne telefonisch unter 0921 530397-22 zur Verfügung.

Wenn Interesse an einer Teilnahme besteht, bitten wir um Anmeldung bis spätestens Mittwoch, den 23.09.2020 per E-Mail an info@bfm-bayreuth.de.

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme.

Mit besten Grüßen

Nicholas Derra
Projektmanager

