

#046 - BALTIC GAME INDUSTRY

Innovation Dialogue “Cross-Innovation Potentials of Gamification”, 21.1.2019, 12:30-16:45 Uhr

HWWI, Oberhafenstr. 1, 20097 Hamburg

Agenda

Zeit		SprecherIn
12:30	Ankunft – Mittagssnack	
13:00	Willkommensgrüßworte	Isabel Sünner (Leiterin Internationale Kooperation, HWWI) Egbert Rühl (Geschäftsführer, Hamburg Kreativ Gesellschaft)
13:15	Einführung in das BGI Projekt	Isabel Sünner (HWWI)
13:30	Virtual reality in non-game sectors – Overview and examples / good practices Q+A	Prof. Thomas Bremer (Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)
14:15	Virtual und Augmented Reality in der psychiatrischen Therapie Q+A	Prof. Dr. Simone Kühn (UKE)
15:00	Kaffeepause	
15:30	Best Practice: Gamification und VR im Rehabilitationssport Q+A	Markus Käding (VR Rehab)
16:00	„Kann viel, kostet viel: Dinge, die man bei der Entwicklung von evidenzbasierten Anwendungen in der Transitionsmedizin beachten muss“ Q+A	Marc Kamps (Birds and Trees)
16:20	Diskussion und Fazit	Moderation: Isabel Sünner
16:45	Ende der Veranstaltung	

Kontakt:

Susanne Müller-Using
Senior Project Manager
Hamburgisches WeltWirtschaftsInstitut gemeinnützige GmbH (HWWI)
Tel.: +49 (0)40 34 05 76 - 115
E-Mail: muellerusing@hwwi.org