



Programm

GamesCampus an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten

Fakultät Informatik

Mittwoch, 26. September 2018 von 11.00 - 16.30 Uhr

10.30 – 11.00 Uhr	Einlass & Kennenlernen
11.00 – 11.15 Uhr	Begrüßung
11.15 – 11.45 Uhr	Review Industry Applied Game Technology 2018 Prof. Dr. Bernd Dreier, Fakultät Informatik/ Studiengangskoordinator/ Game Engineering und Visual Computing Master, Hochschule Kempten
11.45 – 12.00 Uhr	Vorstellung Coding da Vinci Dr. Kathrin Barbara Zimmer, Koordinatorin der Themenplattform Bildung – Wissenschaft – Kultur, Zentrum Digitalisierung.Bayern
12.00 – 12.15 Uhr	Vorstellung VR Maßnahmenpaket Bayern Silke Schmidt, stellvertretende Referatsleiterin Film und Games, Bayerische Staatskanzlei
12.15 – 13.15 Uhr	Workshop 1: Erarbeitung einer curricularen Empfehlung für Game Engineering Studiengänge (Ziel: Bilden einer Fachgruppe innerhalb der Gesellschaft für Informatik) Prof. Dr. Bernd Dreier, Fakultät Informatik/ Studiengangskoordinator/ Game Engineering und Visual Computing Master, Hochschule Kempten
13.15 – 14.30 Uhr	Mittagspause und Campus-Führung



14.30 – 15.45 Uhr

**Workshop 2: Gestaltung von Lernumgebungen, Projektflächen
und technische Labore sowie Verfügbarmachung von Ressourcen**

Prof. Dr. Christoph Bichlmeier, Hochschule Kempten

15.45 – 16.15 Uhr

Förderungen von Startups

(Ziel: Erarbeitung eines Kompass-Dokuments für Studierende, die sich selbstständig machen möchten sowie Erfahrungsaustausch der Teilnehmer)

16.15 – 16.30 Uhr

Abschließende Diskussionsrunde

(Feedback und Wünsche für zukünftige Treffen)

16.30 Uhr

Ende der Veranstaltung