



GameDays 2005



Programmübersicht



Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.



Fraunhofer Institut
Graphische
Datenverarbeitung

Programmübersicht



GameDays 2006

Dienstag, 24. Mai Vorträge & Ausstellung

Zeit	Programm	Raum
9:00	Registration	Foyer
9:45	Begrüßung Prof. Dr. Encarnaçāo, Fraunhofer IGD	073
10:00	Keynote Tom Putzki, Phenomedia "Moorhühner erobern das Netz "	073
11:00	Computerspiele: Theorie & Praxis Prof. Dr. Maic Masuch, Uni Magdeburg "Computerspiele aus theoretischer Perspektive" Boris Triebel, ZEAL GmbH <Vortrag entfällt leider!> "Praxisbericht aus der Spieleentwicklung" Prof. Dr. Ralf Dörner, FH Wiesbaden "Spielend lernen in der Aus-, Weiter- u. Fortbildung"	073
12:30	Mittagessen & Ausstellung	071/072 & Foyer
14:30	Spielerische Lernanwendungen in AWF Astrid Dennerle, SoliMedia productions "Schlauspield statt Pauken - Spielerische Vermittlung von Lerninhalten am Beispiel von Ritter Rost und Löwenzahn" Matthias Pütz, provadis "Spielerisches Lernen in Produktionsbetrieben" Mathias Mainka, Fraunhofer IGD Rostock "Spielerische Motivation in Business Anwendungen"	073
16:00	Ausstellung	Foyer
18:00	Ende	

Mittwoch, 25. Mai Vorträge & Ausstellung

Zeit	Programm	Raum
9:00	Registration	Foyer
9:30	Technologie, Modellierung & Rendering Andreas Zieringer, ZGDV "OpenSG" Alex Horst, yello "Spielzeugentwicklung mit 3D Studio MAX" Folker Schamel, Spinor "Shark 3D Engine"	073
11:00	Kaffee	Foyer
11:30	Hardware Marko Hein, Nintendo of Europe GmbH "Größer, besser, schneller - die Lösung für die Zukunft?"	074
12:15	Mobile Computerspiele + AR Christian Reimann, C-Lab "AR Football" Christopher Kassulke, HandyGames "Handyspiele – Brancheneinblick"	074
13:15	Mittagessen	071/072
14:30	Fußball WM 2006 Prof. Dr. med. Heinz Liesen, Stiftung Jugendfußball "Faszination Fußball - Erlebnis Lernen" Dr. Stefan Göbel, ZGDV Darmstadt "Digital Storytelling für die WM 2006"	074
16:00	Panel Diskussion	074
17:00	Sektempfang	Foyer
18:00	Ende	

Donnerstag, 26. Mai Familientag

Zeit	Programm	Raum
11:00	Kindervorlesung "Computerspiele"	074
12:00	Mittagsimbiss	071/072
13:00	Spielerischer Zugang zur Computergraphik: Spielhölle Kinderkino	073 074
	Demonstrationen aktueller Forschungsergebnisse	Foyer 041 + 075 + 205
13:00	Computerspielentwicklung Kinder entwickeln ein Computerspiel. Max. Teilnehmerzahl: 30 Kinder	047 + 048 + 049
15:30	Autogrammstunde mit einem prominenten Fußballer	Foyer
16:30	Präsentation & Preisverleihung Die von den Kindern entwickelten Computerspiele werden präsentiert und prämiert!	Foyer
17:00	Ende	



Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.



Fraunhofer
Institut
Graphische
Datenverarbeitung





Computerspiele: Theorie & Praxis

Prof. Dr. Maic Masuch, Uni Magdeburg

"Computerspiele aus theoretischer Perspektive"

Boris Triebel, ZEAL GmbH

"Praxisbericht aus der Spieleentwicklung"

Prof. Dr. Ralf Dörner, FH Wiesbaden

"Spielend lernen in der Aus-, Weiter- u. Fortbildung"



Spielerische Lernanwendungen in AWF

Astrid Dennerle, SoliMedia productions

"Schlauspielen statt Pauken - Spielerische Vermittlung von Lerninhalten am Beispiel von Ritter Rost und Löwenzahn"

Matthias Pütz, provadis

"Spielerisches Lernen in Produktionsbetrieben"

Mathias Mainka, Fraunhofer IGD Rostock

"Spielerische Motivation in Business Anwendungen"



Ausstellungszeiten

12:30-14:30	Mittagessen & Ausstellung
16:00-18:00	Ausstellung