



# GameDays 2005



## Programmübersicht



Zentrum für Graphische  
Datenverarbeitung e.V.



Fraunhofer  
Institut  
Graphische  
Datenverarbeitung



Programmübersicht

# GameDays 2005

## Dienstag, 24. Mai Vorträge & Ausstellung

Zeit	Programm	Raum
9:00	Registration	Foyer
<b>9:45</b>	<b>Begrüßung</b> Prof. Dr. Encarnação, Fraunhofer IGD	073
<b>10:00</b>	<b>Keynote</b> Tom Putzki, Phenomedia "Moorhühner erobern das Netz"	073
<b>11:00</b>	<b>Computerspiele: Theorie &amp; Praxis</b> 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
<b>12:30</b>	<b>Mittagessen &amp; Ausstellung</b>	071/072 & Foyer
<b>14:30</b>	<b>Spielerische Lernanwendungen in AWF</b> Astrid Dennerle, SoliMedia productions "Schlupspielen 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
<b>16:00</b>	<b>Ausstellung</b>	Foyer
18:00	Ende	

## Mittwoch, 25. Mai Vorträge & Ausstellung

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

## Donnerstag, 26. Mai Familientag

Zeit	Programm	Raum
<b>11:00</b>	<b>Kindervorlesung "Computerspiele"</b>	074
12:00	Mittagsimbiss	071/072
<b>13:00</b>	<b>Spielerischer Zugang zur Computergraphik:</b>	
	Spielhölle	073
	Kinderkino	074
	Demonstrationen aktueller Forschungsergebnisse	Foyer 041 + 075 + 205
<b>13:00</b>	<b>Computerspielentwicklung</b> Kinder entwickeln ein Computerspiel. Max. Teilnehmerzahl: 30 Kinder	047 + 048 + 049
<b>15:30</b>	<b>Autogrammstunde</b> mit einem prominenten Fußballer	Foyer
<b>16:30</b>	<b>Präsentation &amp; Preisverleihung</b> 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