

Virtual Reality Conference

Ablauf / Programm

Virtuelle Medien können dem Betrachter das Gefühl vermitteln mitten in eine Geschichte oder Simulation einzutauchen und selbst aktiv zu werden. Ganz anders als beim gewöhnlichem TV/PC Monitor entsteht ein direkter Bezug zum virtuellen Erlebnis ähnlich einer realen Erfahrung. Auf diese Art können z.B. komplexe industrielle Zusammenhänge schneller erfasst werden und schwierige Tätigkeiten lassen sich spielerisch trainieren/erlernen. Durch das Streaming von 360° Inhalten über das Internet können Live-Konzerte, Kunst-Ausstellungen oder historische Zeitreisen weltweit ohne Barrieren von allen Menschen "erlebt" werden - ein wichtiger Schritt für ein neues Gefühl von Freiheit.

In der VR Konferenz werden aktuell verwendete Technologien und neue Produkt-Paletten veröffentlicht. Mit Hilfe von umgesetzten Projekten und visionären Ideen wird der Einsatz von VR in verschiedensten Wirtschaftszweigen verdeutlicht. Der Ausbau von Netzwerken mit den Teilnehmern der Konferenz spielt eine zentrale Rolle. Die eingeladenen Gäste (die Zielgruppe) sind analog zu den VR Dienstleistungen von VISUALIMPRESSION - 360 Stereo 3D Unternehmen und Vertreter aus Wirtschaft, Industrie, Politik, Architektur, Messe, Event, Werbung und Museum. Eines der wichtigsten Ziele ist es neue Themengebiete für VR zu erschließen und daraus konkrete Projekte zu realisieren.

Weitere Informationen zum Konferenz-Programm finden Sie auf <http://360stereo3d.com/konferenz> oder auf <https://m.facebook.com/360.Stereo.3D/>.

Nr.	Uhrzeit	Inhalte
01	13:00	VIDEOWHOW Video Beamer Mapping über Virtuelle Realität vom 3D Artist John Tettenborn
02	13:10	BEGRÜßUNG Stefan Haberkorn Moderatorin Susi Brandt
03	13:15	VR TRAILER Produkte und Dienstleistungen von VISUALIMPRESSION- 360°Stereo3D
04	13:20	GRÜßWORT Staatssekretär Herr Wünsch

05	13:35	<p>VORTRAG „Die Magie von VR“</p> <p>Dipl.-Ing. Stefan Haberkorn Antragsteller Cross Innovation Geschäftsführer VISUALIMPRESSION 360° Stereo 3D</p> <p>Grundlagen, Techniken und Vorteile von Virtueller Realität. Beschreibung und Vorstellung: Förderprojekte, interaktive Industrie-Simulation, virtuelles Lernen/Museum und virtuelle Webseiten</p>
<hr/>		
06	14:05	<p>VORFÜHRUNG Demonstration von interaktiven VR Inhalten</p> <p>Die Moderatorin Susi Brandt entdeckt den VR Prototypen Europa Tigis von Ambulanz Mobile GmbH und Co. KG, erstellt für die RettMobil World Expo</p>
<hr/>		
07	14:25	<p>VORTRAG „VR / AR in Marketing und Vertrieb“</p> <p>Ben Deniz Dassault Systemes 3DExcite GmbH Trusted Advisor – AR / VR Evangelist Business Development</p>
<hr/>		
08	15:00	<p>PAUSE (45 Minuten) Virtuelle Realität selbst ausprobieren!</p>
<hr/>		
09	15:45	<p>INTERVIEW Praktische Anwendung und Förderung</p> <p><u>01 Praktische Anwendung von Virtueller Realität</u></p> <p>Mehrwert der VR Technik in der Praxis und zukünftige Einsatzmöglichkeiten. Ambulanz Mobile GmbH & Co. KG Dipl.-Ing. (FH) Maik Hempel Geschäftsführer Entwicklung</p>

02 Förderung von EU, Bund und Länder

Fördermöglichkeiten und Hilfestellung von Virtueller Realität und digitalen Medien in Sachsen Anhalt

Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung des Landes Sachsen Anhalt:

Dr. Franziska Krüger:
Digitalisierungsprojekte, Standortmarketing, Kreativ- und IT-
Wirtschaft und Handel

Angelika Neubauer:
Referat 24
Digitalisierungsprojekte, Standortmarketing, Kreativ- und IT-
Wirtschaft und Handel

IB LSA Bank:

Niels Sandvoß
Förderberatung Unternehmenskunden
Investitionsbank Sachsen Anhalt, Anstalt der Norddeutschen
Landesbank Girozentrale

03 gefördertes Unternehmen VISUALIMPRESSION

Vorteile der Cross Innovation Förderung
für die Netzwerke der Kreativwirtschaft

Dipl.-Ing. Stefan Haberkorn
Geschäftsführer
Antragsteller Cross Innovation

10	16:05	VORTRAG „Tauchen durch die Zeit“ Dipl.-Ing. Carsten Sußmann sußmann + sußmann architekten und ingenieure
----	-------	---

11	16:25	PAUSE (10 Minuten) Virtuelle Realität selbst ausprobieren!
----	-------	--

12	16:35	<p>VORTRAG „Informelles Lernen in virtuellen Settings“</p> <p>Maximilian Rex Bildungswissenschaftler, Game Engine Designer</p>
<hr/>		
13	17:00	<p>GESPRÄCHSRUNDE Zukunftstechnologien und visionäre Ausblicke mit Experten</p> <p>Laura Wagenknecht freie Journalistin Schwerpunkt Sudan</p> <p>Produktionen von Virtuelle Realität 360° Filmen/Bilder in Krisengebieten. Projekte „We Who Remain“ und „Verbotene Hilfe“</p> <p>Dipl.-Ing., MBA Andreas Frank Beratung, Seminare, Coaching und E-Learning</p> <p>Industrie Automatisierung Produktmanager Prozess-Management, Projektleitung, Kommunikation</p> <p>Hannes Gruschinski Studium der Mechatronik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und in den USA</p> <p>Automation, Automotive und Künstliche Intelligenzen sowie deren Anwendungen auf Robotik und Produktionsprozesse</p> <p>Christoph Unbescheidt Industriedesigner Autodesk Expert Elite</p> <p>Zukunftstechnologien wie synthetische Biologie, künstliche Intelligenz, generatives Design, VR & AR</p>
<hr/>		
14	18:00	<p>SCHLUSSWORT Moderatorin Susi Brandt Stefan Haberkorn</p>

Natürlich stehen neben dem Catering die VR Brillen weiterhin zum Ausprobieren zur Verfügung.

KONTAKT

VISUALIMPRESSION - 360° Stereo 3D

Dipl.-Ing. Stefan Haberkorn
Jean-Burger-Str. 2
39112 Magdeburg

E-Mail: konferenz@360stereo3d.com

3D Webseite: visualimpression.de

VR Webseite: 360stereo3d.com

Netzwerkseite: netzwerk-cross-innovation.visualimpression.de

Mobil: 0178/8023500

Fax: 0391/660964295

Netzwerkpartner:

VISUALIMPRESSION (Stefan Haberkorn, Nikita Siemens),
sußmann + sußmann architekten und ingenieure,
IPT Pergande, Madlen Seidewitz, Felix Paulin

Kooperationspartner:

COGGY Kommunikation (Michael Garau), Dr. Thomas Kauer



SACHSEN-ANHALT



EUROPÄISCHE UNION

EFRE

Europäischer Fonds für
regionale Entwicklung