

GERMAN

VIRTUAL REALITY

FORUM

VIRTUAL &
AUGMENTED
REALITY!

Das Jahresforum für neue Realitäten
3. November 2016 | Hotel im Wasserturm, Köln

Augmented & Virtual Reality im Unternehmenseinsatz
2. November 2016 | Praxisseminar

LEADPARTNER

ASPEKTEINS
Gesellschaft für Medienproduktion mbH

Inspirierende Keynotes, praxisnahe Vorträge & eine begleitende Fachaussstellung



Willkommen!

Augmented und Virtual Reality sind als neue Technologiebereiche nicht mehr weg zu denken. Die virtuellen und digitalen Räume sind zunehmende Bestandteile der "realen" Welt. Wo finden VR/AR-Technologien in der Industrie Anwendung und wie nützt es dem Digitalen Marketing? Das Jahresforum für neue Realitäten zeigt Unternehmen neue Wege für Digitales Marketing, Ausbildung/Schulung, Vertrieb und darüber hinaus, welches Potenzial die neuen Medien aufweisen.

Lassen Sie sich inspirieren und finden Sie Ihren Weg in der digitalen Transformation!

Reale Grüße

A handwritten signature in black ink that reads "Katharina Zauner".

Katharina Zauner

German VR Forum 2016:

- > Internationale Keynote-Vorträge
- > Impulse, Austausch und Inspiration
- > Networking-Zone

Moderation:

Markus Pargfrieder, Head of Multimedia Lab, Netural GmbH, Linz

ZIELGRUPPE

Teilnehmer auf Entscheider-Ebene wie: Leiter Innovation, Business Development, CRM, Marketing, Service, Vertrieb, Technik, Produktion, F&E sowie Unternehmer, die AR/VR anwenden oder vor dem Einsatz stehen.



INSPIRIERENDE KEYNOTES UND VORTRÄGE



DEMATERIALISIERUNG & VIRTUELLE REALITÄT

Wie Cyberphysische Systeme unseren Alltag begleiten
Karl-Heinz Land, Digital Darwinist & Evangelist, neuland, Köln

AUGMENTED REALITY BASIERTE MOBILE WARTUNG / INSTANDHALTUNG IN DER INDUSTRIE

Wertschöpfender Einsatz von Daten und Wissen durch moderne IT-Technologien
Alexander Mankel, Geschäftsführer, Augmentsys Deutschland GmbH, Schwelm

AUDI'S DRIVE FOR

Der Virtuelle Showroom – Audi City
Thomas Orenz, Virtual Reality / Sales Content, AUDI AG, Ingolstadt (tbc)

VR & MARKENKOMMUNIKATION

Lösungsansätze integrierter Kampagnen in VR und 360°
Daniel Guthor, Geschäftsführer, Aspekteins, Saarbrücken

NEUE INDUSTRIELLE ANWENDUNGSPERSPEKTIVEN FÜR VR/AR

Potentiale heutiger VR/AR-Technologie in der digitalen Transformation von Unternehmen
Dr. Michael Olbert, Manager Multi Domain Simulation, Airbus Group, Hamburg

EINSATZPOTENTIALE VON AUGMENTED & VIRTUAL REALITY

Recruiting / Ausbildung am praktischen Beispiel & Gebäude- und Stadtplanung am Bsp. Flughafen Zürich
Arne Schönleben, COO, innovation.rocks, Wien

VIRTUAL REALITY NON-GAMING BUSINESS-ANWENDUNGEN

VR-Mehrwertanalyse und Tools für die Umsetzung von Digitalisierungsstrategien für KMUs und Großunternehmen
Dorothee Ebert, Senior Managerin, KPMG, Frankfurt am Main
Dr. Michael Gerards, Geschäftsführer, present4D, Düsseldorf



1. German VR Forum | 3. November 2016, Hotel im Wasserturm, Köln

9:00	Begrüßung	WILLKOMMEN BEIM GERMAN VR FORUM Moderator: Markus Pargfrieder , Head of Multimedia Lab, Netural GmbH, Linz
9:05	Keynote	DEMATERIALISIERUNG & VIRTUELLE REALITÄT Wie Cyberphysische Systeme unseren Alltag begleiten Karl-Heinz Land , Digital Darwinist & Evangelist, neuland, Köln
9:45	Keynote	VR UND AR SYSTEME Technologien für interaktive und immersive Anwendungen Dr. Jens Herder , Interaktives Virtuelles Studio, Hochschule Düsseldorf
10:15	Pause	
10:45	Vortrag	VR & MARKENKOMMUNIKATION Lösungsansätze integrierter Kampagnen in VR und 360° Daniel Guthor , Geschäftsführer, Aspekteins, Saarbrücken
11:15	Vortrag	VIRUTAL REALITY UND 360° VIDEO – WAS STECKT HINTER DEM HYPE? Stolpersteine – gezielt First-Mover Fehler vermeiden Clarence Dadson , Senior Artdirector, Design4real, München
11:45	Vortrag	EINSATZPOTENTIALE VON AUGMENTED & VIRTUAL REALITY Recruiting/Ausbildung am praktischen Beispiel & Gebäude- und Stadtplanung am Bsp. Flughafen Zürich Arne Schönleben , COO, innovation.rocks, Wien
12:15	Gemeinsames Mittagessen in der Networkingzone	
13:45	Keynote	VIRTUAL REALITY NON-GAMING BUSINESS-ANWENDUNGEN VR-Mehrwertanalyse und Tools für die Umsetzung von Digitalisierungsstrategien Dorothee Ebert , Senior Managerin, KPMG, Frankfurt am Main Dr. Michael Gerards , Geschäftsführer, present4D, Düsseldorf



D. Ebert



C. Dadson



M. Gerards



D. Guthor



J. Herder



K.-H. Land



M. Pargfrieder



A. Schönleben



14:15 Parallelprogramm

DIGITALISIERUNG & INDUSTRIE 4.0

ANFORDERUNGEN UND EINSATZGEBIETE EINER INDUSTRIETAUGLICHEN AR-DATENBRILLE
 Praxisbeispiele im Stahlwerk, im Fern Support und bei der flexiblen Produktion
Prof. Dr.-Ing. Rigo Herold, Digitale Systeme, Westsächsische Hochschule Zwickau

VIRTUAL REALITY IM MASCHINEN- UND ANLAGENBAU AM BEISPIEL DER METALLUMFORMUNG
 Engineering, Projektierung & technischer Vertrieb – mit Blick in die Zukunft
Stefan Hildebrandt, Vertriebsingenieur, AP&T, Burbach
Julian Hermle, Geschäftsführer, CMC Engineers, Hülben

NEUE WEGE IM DIGITALEN MARKETING & VERTRIEB

AUDI'S DRIVE FOR
 Game Engine B2C Cloud Streaming
Thomas Orenz, Virtual Reality/Sales Content, AUDI AG, Ingolstadt

MAL EBEN EINE VR-PRÄSENTATION ERSTELLEN
 Workflow für effiziente VR-Projekte & Use-Case von Doosan im globalen Messeinsatz
Diana Baganz, Leiterin Marketing & Kommunikation, Doosan Lentjes, Ratingen
Thomas Trzaska, Geschäftsführer, present4D, Düsseldorf

15:15 Pause

AUGMENTED REALITY BASIERTE MOBILE WARTUNG/ INSTANDHALTUNG IN DER INDUSTRIE
 Wertschöpfender Einsatz von Daten und Wissen durch moderne IT Technologien
Alexander Mankel, Geschäftsführer, Augmensys Deutschland, Schwelm

VR & AR INNOVATIONEN IM ELEKTROGROSSHANDEL
 Sonepar's Kunden & Partner spüren die Trends
Bernhard Köthenbürger, Leiter Zentrales Marketing, Sonepar Deutschland GmbH, Isernhagen
Markus Rall, Gründer & CEO, viality, Dortmund

16:15 Keynote

NEUE INDUSTRIELLE ANWENDUNGSPERSPEKTIVEN FÜR VR/AR
 Potentiale heutiger VR/AR-Technologie in der digitalen Transformation von Unternehmen
Dr. Michael Olbert, Manager Multi Domain Simulation, Airbus Group, Hamburg

17:00 Ende German VR Forum



AUGMENTED & VIRTUAL REALITY IM UNTERNEHMENSEINSATZ

Ihre Seminarleitung

Marilena Abt, Senior Innovation Advisor,
TRENDONE, Hamburg
Arne Schönleben, COO,
innovation.rocks, Wien

Augmented & Virtual Reality (AR/VR) in der Praxis

Was sagt die Trendforschung zu AR/VR? Wo stehen diese Technologien und in welchen Bereichen wird das branchenübergreifende Medium genutzt? Das Praxisseminar vermittelt Ihnen kompakt an einem Tag alle wesentlichen Aspekte der Trendforschung, zeigt führende Anwendungsfelder von AR/VR und gibt einen Überblick über die aktuellen Technologien. Außerdem haben Sie die Chance, in Live-Demos unterschiedlichste Head-Mounted-Displays (HMDs) selbst auszuprobieren und mehr über ihre Einsatzmöglichkeiten zu erfahren. Sie bekommen das Potenzial von AR/VR vermittelt und gezeigt, welche neuen Geschäftsmodelle sich durch den Einsatz von der neuen Technologien eröffnen können.

TRENDONE und innovation.rocks begleiten das Seminar mit spannenden Vorträgen und erprobten Innovationsmethoden und führen Sie an die Themen Trendforschung und deren Umsetzung in Unternehmen heran.



ZIELGRUPPE

Das Seminar wendet sich an Personen aus folgenden Bereichen: Innovation Management, Business Development, CRM, Marketing, Service, Vertrieb, Technik, Produktion, F&E o.ä. sowie an Unternehmer, die AR/VR anwenden oder vor dem Einsatz stehen.

Agenda

- 10:00 Uhr Begrüßung
- 10:05 Uhr **Impulsvortrag:** Trend School
Swantje Fischenbeck, TRENDONE, Hamburg
- 10:30 Uhr **Keynote:** The Future of Virtual Reality
Marilena Abt, TRENDONE, Hamburg
- 11:15 Uhr **Trend Café:** Speed Dating mit Trends
- 11:45 Uhr **Vortrag:** Einsatzpotenziale von Augmented Reality
Arne Schönleben, innovation.rocks, Wien
- 12:15 Uhr Mittagspause
- 13:15 Uhr **Future Space:** Testen Sie selbst die neusten VR Anwendungen
- 14:15 Uhr Radical Game Ideation
- 15:30 Uhr Business Innovation Modelling
- 16:00 Uhr Pause
- 16:15 Uhr Pitch + Ideenbewertung
- 17:00 Uhr Voraussichtliches Ende des Seminars



3 Gründe, dieses Seminar zu besuchen

Seminarinhalt

Schwerpunkt I: GRUNDLAGEN & EINFÜHRUNG

- > Trendforschung und Motivation für VR/AR
- > Trendidentifikation – Perspektiven und Grenzen für die Anwendung
- > Kurzworkshop: „Trend Café“ – Speed Dating mit den VR-Trends

Schwerpunkt II: AR/VR IN DER PRAXIS

- > Überblick über die Technologien – Live Demos
- > Anwendungsbeispiele, Best-Practice
- > Kurzworkshop: Selbsterfahrung mit den neusten VR/AR-Datenbrillen

Schwerpunkt III: METHODE „BUSINESS INOVATION MODELLING“

- > Potenzial für AR/VR im eigenem Unternehmen identifizieren
- > Konzeptentwicklung
- > Workshop: Business Innovation Modelling

+ Identifikation möglicher Anwendungsbereiche in Ihrem Unternehmen

+ Wissen & Anwendung von VR/AR – Live-Demos von HMDs

+ Visionäre Betrachtung unter realistischen Rahmenbedingungen

TREND ONE

ReferentInnen



Marilena Abt arbeitet als Beraterin im Bereich Innovation Services und berät Unternehmen in der Fragestellung, wie sie aus Trends wertschöpfende Innovationen für ihr Geschäftsfeld entwickeln können. Vor TRENDONE arbeitete Marilena Abt mehrere Jahre im Marketing und später Business Development eines international tätigen Konsumgüterherstellers in der Schweiz. www.trendone.com



Diana Baganz ist seit 2014 bei dem Energieerzeugungsspezialisten Doosan Lentjes – Teil der globalen Doosan Gruppe – verantwortlich für Marketing und Kommunikation mit Schwerpunkt auf die Entwicklung globaler Kommunikationsstrategien, sowie Erstellung von zielgruppenspezifischem Content. Innerhalb der Gruppe mit weltweit mehr als 40.000 Mitarbeitern führte sie VR erfolgreich ein. www.doosanlentjes.com



Clarence Dadson ist Inhaber von Design4real, einer Crossmedia Kreativ-Agentur mit Virtual Reality und 360° Video Fokus mit über 20 Jahre Erfahrung in der Kreation, im Design und der Entwicklung von On- und Offline-Anwendungen zurückblicken. Als First-Mover ist er immer am Puls der Zeit und adaptiert neue Technologien. Clarence ist Initiator der 360° Video Meetup Events und der Virtual Reality Community EUVR. www.design4real.de



Dorothee Ebert ist Senior Managerin im Bereich Customer Consulting der KPMG. Sie verantwortet dort die Solution „Business Model Innovation“ und berät Unternehmen rund um das Thema „Geschäftsmodell“. Sie ist Autorin der Studie „Neue Dimensionen der Realität“, die die Potenziale von Virtual und Augmented Reality für Unternehmen in zahlreichen Branchen analysiert. www.home.kpmg.com



Swantje Fischenbeck ist Trainee Innovation Advisor bei TRENDONE. Sie unterstützt das Team der Innovation Services in der Innovationsberatung von Unternehmen und ist verantwortlich für das Workshop-Format „Afternoon for Innovators“. In ihrer Bachelorarbeit befasste sie sich mit den Chancen und Herausforderungen, welche sich aus dem Mega-Trend der Individualisierung für Unternehmen ergeben. www.trendone.com



Dr. Michael Gerards ist Mitbegründer und Geschäftsführer der present4D GmbH mit Sitz in Düsseldorf. present4D ist eines der führenden Unternehmen im Bereich Multimedia-Dienstleistungen, Software und Beratung mit Fokus auf die Umsetzung von Virtual Reality-Anwendungen im industriellen und non-gaming Business-Umfeld. www.present4D.de



Daniel Guthor war vor Gründung der Aspekteins GmbH bei Microsoft und SAP tätig, und brachte dort seine Leidenschaft für zukunftsweisende Ideen ein. Tiefgreifendes Verständnis digitaler Technologien in Kombination mit dem Tagesgeschäft der Medienproduktion führte schnell zu der Entscheidung, diese zusammenzuführen. Heute entwickelt Daniel Guthor federführend die VR-Strategien der Aspekteins GmbH. www.aspektheins.com



Prof. Jens Herder ist seit 2000 Professor für Virtuelles Studio / Virtuelle Realität an der Hochschule Düsseldorf. Davor sammelte er an der neugegründeten Universität von Aizu in Japan internationale Erfahrung. 1999 erhielt er seinen Doctor of Philosophy in Engineering von der Universität Tsukuba. 2004 gründete er als Editor-in-Chief das Journal of Virtual Reality and Broadcasting. www.hs-duesseldorf.de



Julian Hermle ist seit 2010 im Bereich der industriellen VR-Anwendungen tätig und ist Experte für technische Visualisierungen. Die CMC Engineers GmbH hat die Vision, Virtual Reality einer breiten Masse im Maschinen- und Anlagenbau zur Verfügung zu stellen. www.cmc-engineers.de



Prof. Dr.-Ing. Rigo Herold ist Professor für Digitale Systeme an der Westsächsischen Hochschule Zwickau. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Interaktive Datenbrillen, Hardware der Augmentierten Realität (AR), Hardwareintegration von AR-Fahrerinformationssystemen und Mensch-Maschine-Schnittstellen. Davor war er Gruppenleiter für Systemdesign, Fraunhofer-Forschungseinrichtung. www.de.aptgroup.com



Stefan Hildebrandt ist für den technischen Vertrieb im Raum Deutschland zuständig. Er ist seit drei Jahren für AP&T tätig und ist Experte im Maschinen- und Anlagenbau für die Metallumformung. www.de.aptgroup.com



Karl-Heinz Land ist geschäftsführender Gesellschafter der neuland GmbH & Co. KG in Köln. Davor unter anderem bei MicroStrategy, VoiceObjects und Oracle. 2006 wurde Karl-Heinz Land vom "Time Magazine" mit dem "Technology Pioneer" Award ausgezeichnet. Co-Autor des Bestsellers "Digitaler Darwinismus - der stille Angriff auf Ihr Geschäftsmodell und Ihre Marke". www.neuland.digital



Alexander Mankel, Geschäftsführer der Augmensys Deutschland GmbH, ist seit mehr als 20 Jahren Experte auf dem Gebiet „Industrielle Anwendungssoftware“. Seine Schwerpunkte liegen in der Analyse, Strategie, Geschäftsmodell- und Projektentwicklung im Bereich Augmented Reality basierte, mobile Technologien. Zu den Kunden gehören schon heute namhafte Großkonzerne sowie KMUs. www.augmensys.com



Dr. Michael Olbert ist Forschungs-Teamleiter und Innovation Manager für verschiedene interne VR/AR-Anwendungen bei Airbus. Er begann seine berufliche Laufbahn 2000 bei der DaimlerChrysler Forschung. Es folgten verschiedene Stationen bei der EADS, später Airbus Group, in den Bereichen Simulation und Virtuelle Realität. www.airbusgroup.com



Markus Pargfrieder ist seit 2011 Leiter von Multimedia Lab & Digital Touchpoints bei Netural. Daneben ist er freiberuflich als TV Experte bei Sky Sport Austria tätig. Davor war er unter anderem Lektor für Augmented Reality an der FH Hagenberg. www.netural.com



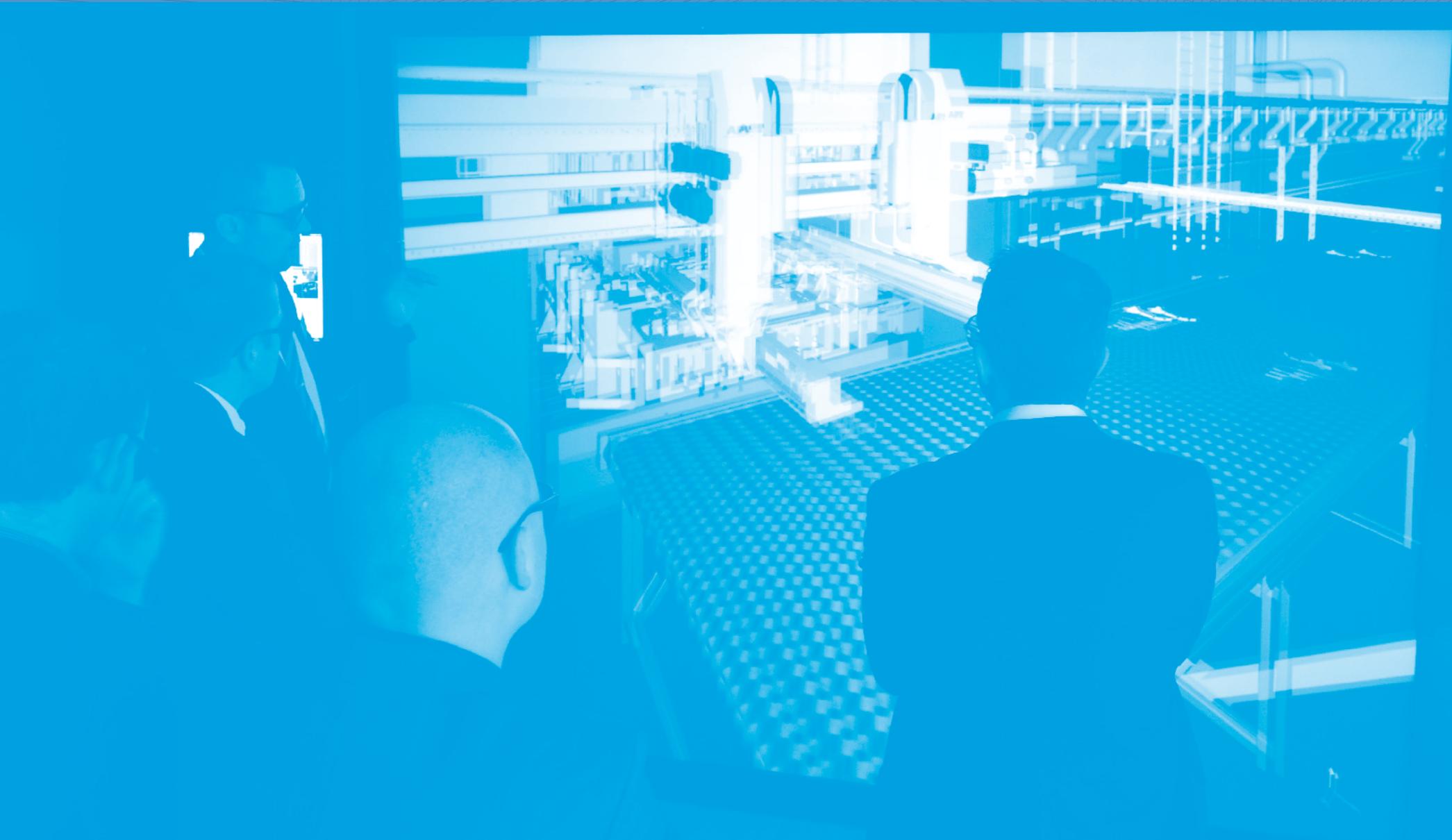
Markus Rall ist Gründer von viality. Er begleitet Kunden bei der Wertschöpfungskette, über die Beratung bis zur Software-Lösung. Zudem ist er als wissenschaftlicher Forscher und Hochschullehrer für „Augmented Reality“ und „Virtual Reality“ tätig. 2016 hat er das Deutsche Institute für Virtual Reality mitgegründet. www.viality.de



Arne Schönleben ist COO bei innovation.rocks. Gemeinsam im Team - bestehend u. a. aus VR/AR-Pionieren, 3D-Artisten und Programmierern und Forschungseinrichtungen - entwickeln sie neue Lösungen und technologieübergreifenden Content. Innovation.rocks zählt z.B. VW und Audi zu seinen Kunden. www.innovation.rocks



Thomas Trzaska ist Mitbegründer von present4D. Seit 2003 konzipiert und entwickelt er multimediale 360°- Rundgänge und Präsentationslösungen für Industriekunden. Für RWE dokumentierte er über mehrere Jahre den Baufortschritt des größten Braunkohlekraftwerkes der Welt mit einer 360°-Zeitreise. Seit 2013 ist sein Schwerpunkt die Entwicklung von VR Software. www.present4D.de



Partner

LEADPARTNER

ASPEKTEINS
Gesellschaft für Medienproduktion mbH

Die ASPEKTEINS GMBH bietet als ganzheitlicher und mehrfach ausgezeichneter Lösungsanbieter sämtliche Eckpfeiler der High-End Medienproduktion mit Schwerpunkt auf 360-Grad-Video und Virtual-Reality Anwendungen. Von Beratung, Idee und Konzept bis hin zur Umsetzung und Verbreitung liefert Aspekteins sämtliche Bedarfe aus einer Hand, getrieben von einem interdisziplinären Team aus erfahrenen Experten und einem starken, internationalen Partnernetzwerk. Als Kunde profitieren Sie von tiefgreifendem Know-How, diversifizierter Branchenexpertise und Kooperationen mit Forschungsinstitutionen und Industriegrößen wie Youtube und Google. www.aspektheins.com



GOLDPARTNER

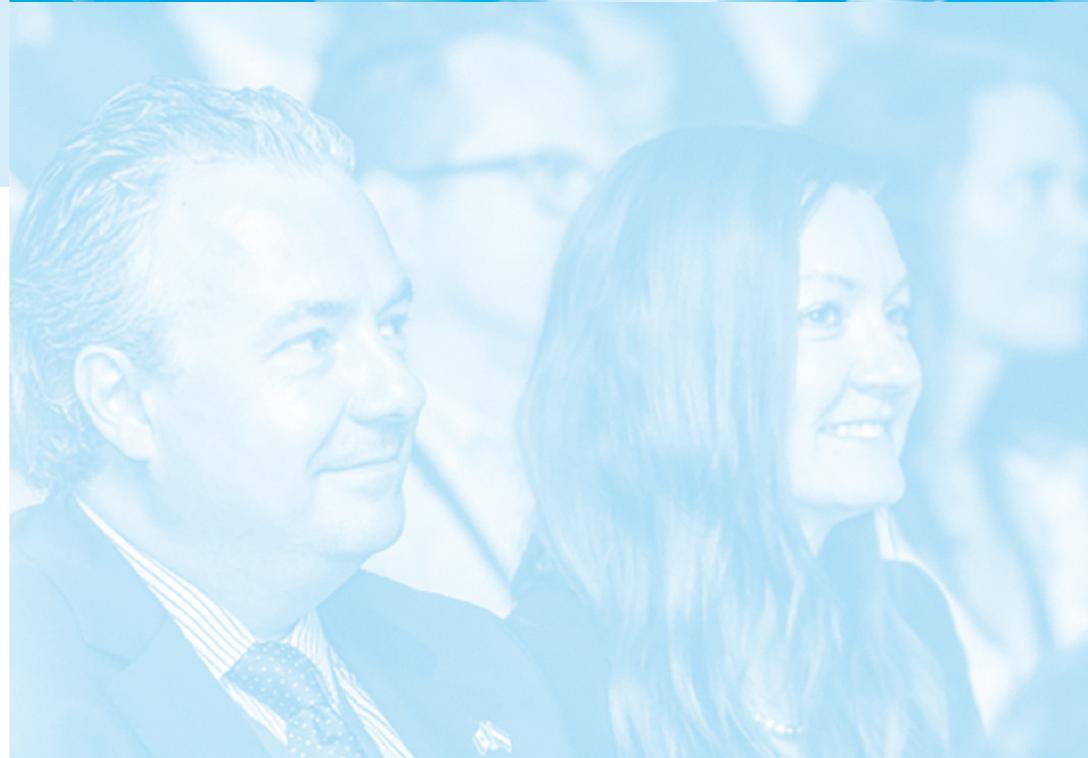
innovation.rocks

PARTNER

 Deutsches Institut
für Virtual Reality

 present4D

TREND ONE



Der Veranstaltungsort – Tradition und Innovation



Hotel im Wasserturm
Cologne

Im einst größten Wasserturm Europas, hinter denkmalgeschützten, über 140 Jahre alten Mauern, verbirgt sich diese einzigartige Konferenzlocation, die Tradition und Innovation auf außergewöhnliche Art und Weise verbindet.

Der von dem englischen Ingenieur John Moore in den Jahren 1868 bis 1872 erbaute Wasserturm ist mit seinem Durchmesser von 34 m und seiner Höhe von 35,5 m der größte in Europa errichtete Wasserturm. Die Struktur des im Erdgeschoss 1,25 m starken Mauerwerks ist sehr eindrucksvoll und wurde als ein wesentliches Gestaltungsmerkmal in die neue Hotelplanung einbezogen.

Der Turm hat es geschafft, einen kompletten Wandel zu vollziehen und doch seinem Kern treu zu bleiben – einen geeigneteren Ort für das „German Virtual Reality Forum“ kann es wohl kaum geben? www.hotel-im-wasserturm.de

Anmeldung und Information

GERMAN VIRTUAL REALITY FORUM

Ein Format von:

SUCCUS
ESSENZ DES ERFOLGS

VERANSTALTUNGSORT:

HOTEL IM WASSERTURM

Kaygasse 2
50676 Köln

Gerne nehmen wir Ihre Anmeldung online entgegen:

www.germanvrforum.de

Per eMail: anmeldung@succus.at

Teilnahmegebühr

German VR Forum am 3. November 2016, € 480,-

(bei einer Anmeldung bis 3. Oktober 2016, regulär € 580,-)

Teilnahmegebühr

Praxisseminar am 2. November 2016, € 480,-

(bei einer Anmeldung bis 3. Oktober 2016, regulär € 580,-)

Kombibuchung:

German VR Forum und Praxisseminar, € 890,-

(bei einer Anmeldung bis 3. Oktober 2016, regulär € 1.060,-)

Inbegriffen ist der Zutritt zu allen Programmpunkten, Unterlagen in elektronischer Form sowie kulinarische Pausen und gemeinsame Essen.

Alle Preise exkl. 19% MwSt. Anmeldungen unterliegen unseren AGBs:

<http://www.germanvrforum.de/agb.html>

Für Ihre Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung: +43 1 319 09 34-10

SUCCUS GMBH | Wirtschaftsforen

Haizingergasse 54, 1180 Wien

Telefon: +43 1 319 09 34-0

info@succus.at

Sprechen Sie uns direkt an:

Barbara Schneeweiss, Projektmanagement

barbara.schneeweiss@succus.at

Katharina Zauner, Projektleiterin

katharina.zauner@succus.at

Helmut Blocher, Geschäftsführer

helmut.blocher@succus.at

