

Dienstag, 21. April 2009

Venture Lounge	Business Forum	Einstein Saal
<p>12:00 - 12:30 Uhr Akkreditierung 12:30 - 12:40 Uhr Begrüßung 12:40 - 13:00 Uhr Keynotespeech: Heiko Hubertz, Bigpoint</p>	<p>12:30 – 13:00 Uhr Tobias Berlin, Bigpoint „Geschäftsmodell Browsergames – wie wird mit kostenlosen Spielen Geld verdient?“</p>	<p>Wissenschaftsforum presented by DIGAREC Real, sozial und mobil: Computerspiele über den Bildschirm hinaus 12.00 – 13.30 Uhr Steffen Walz, Fraunhofer IGD Darmstadt "Pervasive Games,, Michael Zöllner, Fraunhofer IGD Darmstadt "Augmented Reality", Alexander M. Otto Serrano, VM-People, "Cross-Media Storytelling,, Sebastian Quack, FHTW/Gameslab, "Alternate Reality Games"</p>
<p>13:00 - 13:15 Uhr Fachvortrag Kanzlei Schwenke & Schütz 13:15 - 14:15 Uhr Unternehmenspräsentationen Teil 1</p>	<p>13:00 - 13:30 Uhr Marc Wardenga, SevenOne Intermedia „Erfolgreiche Vermarktung von Medieninhalten – Online & Offline“</p>	<p>Wissenschaftsforum presented by DIGAREC 13.30 – 14.00 Uhr Pause 14.30 – 16.30 Uhr Computerspiele in Forschung und Wissenschaft: High Tec vs. Philosophie Maic Masuch, Universität Duisburg-Essen "Computer Game Grafics Design" Jörg Niesenhaus, Universität Duisburg-Essen "Interaktive Systeme" Joel Kaczmarek, Universität Potsdam, "Theorie der Gegnerschaft" Michael Mosel, Universität Marburg, "Game Noir" Leyla Dogruel, FU Berlin "Kinderspiele"</p>
<p>14:15 - 14:45 Uhr Pause 14:45 - 15:00 Uhr Fachvortrag NTT Europe Online</p>	<p>13:30 - 14:30 Uhr Pause 14:30 - 15:15 Uhr Dean Takahashi, VentureBeat "Game startups hitting the high-tide mark"</p>	
<p>15:00 - 16:00 Uhr Unternehmenspräsentationen Teil 2</p>	<p>15:15 - 16:00 Uhr Dr. Ralf Schremper, Scoyo GmbH „Das Potential von Games als Lernmotivation oder die Frage, wieso Bertelsmann Scoyo.de ins Leben rief““</p>	
<p>16:00 – 17:00 Uhr Siegerehrung im Anschluss: Networking, Drink & Snacks</p>	<p>16:00 - 16:45 Uhr Gabriel Hacker, RTL Enterprises „Zukunftsmarkt Games aus Sicht von RTL – Trends & Entwicklungen“</p>	

Dienstag, 21. April 2009

Zeit	Business Forum Keynotes
<p>17:10 - 17:25</p>	<p>Heiko Fischer, Crytek „Crytek, eine Erfolgsgeschichte. Mit der Besten Gamestechnologie der Welt stark für die Krise?“</p>
<p>17:25 - 17:40</p>	<p>Entrepreneur des Jahres 2008 Klaas Kersting, Gameforge AG “Onlinegames. Wirtschaftskonzept der Zukunft?!“</p>
<p>17:40 - 18:30</p>	<p>Outlook „Die Gamesindustrie zwischen wirtschaftlichem Erfolg und gesellschaftlicher Verantwortung“</p> <p>Teilnehmer: Heiko Fischer, Crytek Klaas Kersting, Gameforge AG Christoph Klimmt, Universität Mainz Dr. Klemens Kundratitz, Koch Media</p> <p>Moderation: Dr. Joachim Huber, Der Tagesspiegel</p>
<p>18:30 - 19:30</p>	<p>Networking hostet by Brehm & Moers</p>

Mittwoch, 22. April 2009

Zeit	Kleist Saal	Einstein Saal	Kepler Saal	Loft A	Loft B	Loft C	Business Forum
10:00 - 11:15	<p>Classic Games Conference Vortrag Benedict Grindel, Christopher Schmitz, Ubisoft "Why big games need to be made by big teams - or do they? A critical look at the Brute Force Approach"</p>	<p>Online Games Conference Jan-Philipp Reining, Turtle Entertainment Electronic Sports League: "eSport ist gut für Dich"</p>	<p>Classic Games Conference Workshop T. Heussner, Radon Labs Monday Morning Slam - Solving Linearity vs. Nonlinearity with Interlinear Storytelling</p>	<p>Young Creatives Conference Vortrag C. Stender, Student MDH "Adaptive und intelligente User-Interfaces"</p>	<p>Industry & Games Workshop "Rückblick auf den letzten Roundtable. Was hat sich seitdem getan? Wo steht die Gamesbranche in Deutschland? Wo liegen ihre Stärken?," "Industriekooperationen als zukunftssträchtiges Geschäftsmodell, Kooperationspotentiale Games & Industrie, Finanzierungsmöglichkeiten.," "Förderwettbewerb Serious Games. Öffentliche Unterstützung von Industriekooperationen.," „Spotlights aus dem Arbeitskreis Serious Games“</p>	<p>G.A.M.E. Academic & Education Summit Germany 2009 9:55 - 12:20 Einführung mit T. Dlugaiczyk Danach: Präsentationen der Einrichtungen und des Programms von: L. Breitlauch, MDH Düsseldorf, S. Escher, HTW BA, T. Brüggemann, QANTM / SAE, L. Espeter, DESIGNSCHULE Schwerin, Prof. B. Bartholdy, Cologne Game Lab, Prof. E. Wand, HBK / IMF, Dr. J. Wimmer, Universität Bremen – IMKI</p>	
11:30 - 12:45	<p>Classic Games Conference Vortrag B.Diemer, Crytek "Crysis Warhead Postmortem: Blow up stuff"</p>	<p>Online Games Conference Vortrag H.Hubertz, Bigpoint "Die Entwicklung und Ausblick der Browsergames,,"</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Prof. L. Breitlauch "Bring der Oma den Kuchen Good Quests and bad Quests - Über die Kunst, gute Gamequests zu konzipieren"</p>	<p>Young Creatives Conference Vortrag</p>	<p>Industry & Games Workshop Moderierter Austausch Aktive Fragerunde</p>		

Mittwoch, 22. April 2009

Zeit	Kleist Saal	Einstein Saal	Kepler Saal	Loft A	Loft B	Loft C	Business Forum
14:00 - 15:45	<p>Online Games Conference Game Markets - Changes & Challenges Ralf Adam, Gameforge Bob Wallace Bob Bates</p>	<p>Online Games Conference Workshop Stefan Vogler, Stephan Börzsönyi Cipsoft "Sicherheit in Online- Spielen"</p>	<p>Classic Games Conference Roundtable Falko Löffler, Frank Sievers "Lokalisierung am Beispiel von Sam & Max Season 2"</p>	<p>Young Creatives Conference GA / MD.H Studentencampus GA Präsentationen von studentischen Projekten der Games Academy und der Mediadesign Hochschule</p>	<p>Workshop Serious Games – spielerisch Wissen vermitteln 14:00 Begrüßung TimeKontor 14:15 Von der Idee zur Projektskizze: Vorstellen der Projektidee "Energiemanager 2010" (Thomas Wipf, SpielArt Entertainment) anschließend Q&A + Pause 15:30 Potenziale von Serious Games: Erfahrungsbericht eines Spielentwicklers (Wolfgang Siebert, Radon Labs) 16:00 Q&A Runde anschließend Networking/Aus- tausch</p>	<p>G.A.M.E. Academic & Education Summit Germany 2009 13:30 - 14:15 Präsentationen der Einrichtungen&des Programms 14:15 - 15:00 Roundtable: Curriculum 15:00 - 15:45 Akademische&Industr ie Kooperationen Remote Control Productions 30 Min. Pause 16:15 - 17:00 Erwartungen an G.A.M.E.+Zusammen- fassung, Schluß</p>	
16:00 - 17:45	<p>Online Games Conference Keynote & Podiumsdiskussion "Games aus Deutschland für die Welt ? Marketing – Strategie – Entwicklungen" Moderation: Malte Behrmann, GAME/EGDF Keynote: How to bring German Games into the world, Joshua Goldstein, CPMstar, Los Angeles Podiumsdiskussion Teilnehmer: - Ulrich Sacker, Goethe Institut Lyon - Marco Spinger, AUMA - Stefan Vogler, Cipsoft -Niels-Holger Henning, Bigpoint - Joshua Goldstein, CPMstar</p>	<p>Online Games Conference Workshop Kai Bodensiek, Kanzlei Brehm & v. Moers "User Generated Content – Absicherung des Anbieters von Web 2.0 Inhalten"</p>	<p>Classic Games Conference Workshop Iris Ludolf "Lokalisierung – das Erschließen neuer Welten"</p>	<p>Young Creatives Conference Gesprächsrunde im Studentencampus GA / MD.H ----- GA / MD.H Studentencampus GA Präsentationen von studentischen Projekten</p>			<p>Politik Forum Moderation: Harald Hesse, Gamesmarkt „Die Urheberrechts- Sackgasse – Computerspiele im Spannungsfeld zwischen unklarer Rechtslage, Piraterie und Internetsperren“ Moderation: Harald Hesse, Gamesmarkt Teilnehmer: Christian Sommer, Warner Bros. Volker Grassmuck, Initiative privatkopie.net Bobby Chang, Rapidshare Carina Neumüller, RA Schulte & Riesenkampf Malte Spitz, Bundesvorstand Bündnis 90/Die Grünen Ende: ca. 17.30</p>

Mittwoch, 22. April 2009

Zeit	Kleist Saal	Einstein Saal	Kepler Saal	Loft A	Loft B	Loft C	Business Forum
18:00 - 19:00	Classic Games Conference PR Roundtable Moderation: Dieter Marchsreiter	Online Games Conference Vortrag Michael Schade, Fishlabs Entertainment "iPhone Games Self-Publishing - wie kommt mein Titel in die Top 25 des App Store?"	Classic Games Conference Wolfgang Walk „Die Heldenreise: Nervensäge oder nützliches Werkzeug?“	Young Creatives Conference Resumee		Classic Games Conference Vortrag Jan Derer, Binary Madness "Next Generation Testing"	Wissenschafts Forum „Future Games. Leben, Lernen, Arbeiten und Spielen im 21. Jahrhundert“

Donnerstag, 23. April 2009

Zeit	Kleist Saal	Einstein Saal	Kepler Saal	Loft A	Loft B	Loft C	Business Forum
10:00 – 11:15	<p>Classic Games Conference Roundtable Paul Tyler, ex-BBC, Axel von Maydell Morgen Studios "Gaming and TV come together: What is cross media and why do children do not believe in magic"</p>	<p>Projektvorstellung M. Lauriac, Peaceful Fish "Standort Deutschland im Vergleich zu den anderen europäischen Ländern und erste Erfahrungen nach der Einführung der französischen Steuerfördergesetz"</p>	<p>Online Games Conference Vortrag Ralf Adam, Gameforge "Browsergames 3.0 - denn Sie wissen nicht, worüber sie reden! (Was Browsergames wirklich können...)"</p>	<p>Recruitment Day Vorstellungsrunde - Unternehmen präsentieren sich</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Folker Schamel, Spinor "Streamlining your workflow with live editing"!"</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Hendrik Lesser, Christoph Brosius, Remote Control „Quality of Life - Warum der Mensch im Fokus steht"</p>	
11:30 – 12:45	<p>Online Games Conference Vortrag Klaas Kersting, Gameforge "Free-to-Play' vs 'Bezahlmodell' - Trends in der Spieleindustrie"</p>	<p>Projektvorstellung Andreas Lange, Computerspiele Museum "Save Game Bewahrungstrategien von Computerspielen am Beispiel des EU Forschungsprojektes KEEP"</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Teut Weidemann Ausblick 2015 - Wie sieht unser Markt 2015 aus?</p>	<p>Recruitment Day Vorstellungsrunde - Unternehmen präsentieren sich</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Dr. Andreas Gerber, x-aitment "Navigation Meshes - Just the Way to Go"</p>	<p>Classic Games Conference Vortrag Frank Holz, IEM Consulting "Internationales Publisher Pitching - How to get the deal!"</p>	

Donnerstag, 23. April 2009

Zeit	Kleist Saal	Einstein Saal	Kepler Saal	Loft A	Loft B	Loft C	Business Forum
14:00 - 15:45	Classic Games Conference Workshop Ralf Adam, Gameforge "Arbeiten mit MS-Project am Beispiel von Ikariam: Wie man alles ignoriert, was in Büchern über MS-Project geschrieben steht - und die Software damit vernünftig nutzen kann"	Classic Games Conference Workshop Daniel Dumont, Ascaron "Erstellung eines Exposés - Die Optimale Vorbereitung der Konzeptionsphase mittels Exposé"	Classic Games Conference Workshop Andy Brammall, Autodesk "Taking the next step – advances in animation and AI middleware"	Recruitment Day Open Recruiting - Studenten suchen das Gespräch mit den Unternehmen	Classic Games Conference Workshop André Beccu, Spellbound Entertainment "Why R-Type was casual and Rock Band is hardcore - The Beneficial Feedback Threshold – A Framework Proposal"	Online Games Conference Vortrag Aðalsteinn Óttarsson, CCP "Bridging the Distance through Agile Game Development"	
16:00 - 17:45	Online Games Conference Vortrag Klaas Kersting, Gameforge "Topjobs der Zukunft - Arbeiten in der Games-Branche"	Classic Games Conference Workshop Dr. Stefan Blanck, Chromatix "Game Design – Beat the Beast Mit Einfachheit und Eleganz zum Ziel"	Classic Games Conference Workshop Filip Lange, Metricminds "Release trailers for Games - between concept and release date. Trailer production for Battleforge and Crysis warhead."	Recruitment Day Open Recruiting - Studenten suchen das Gespräch mit den Unternehmen		Classic Games Conference Workshop Severin Brettmeister, Remote Control „It's not your fault! - Interaction Design und kognitive Psychologie für humane Spiele"	Jugendschutz Forum Beginn ab 16:30 Uhr Moderation: Harald Hesse Teilnehmer: André Peschke, KGN Marko Hein Gerald Jörns, Medienreferent & Computerspielberatung.de Chantal Mörsen, Charité Berlin Dr. Jörg Müller-Lietzkow, Uni Paderborn Dr. Stephan Mathé, Rhode & Mathe Rechtsanwälte Kai Gerling, Bündnis 90/ Die Grünen
18:00 - 19:00	Online Games Conference Vortrag Ralf Adam, Gameforge "Gameforge - Möglichkeiten & Potentiale für deutsche Entwicklerteams"	Online Games Conference Vortrag Nadja Bastawi, Thomas Lagemann, Two Pi Team "The Gaming Community - The Community Game Der Aufbau einer gesunden Community"	Classic Games Conference Vortrag André Weißflog, Radon Labs "Die Nebula Engine"	Recruitment Day Open Recruiting - Studenten suchen das Gespräch mit den Unternehmen	Classic Games Conference Vortrag David Salz, Daniel Matzke, Bitfield "Die Technik hinter Giana Sisters DS"	Classic Games Conference Vortrag Florian Busse, Radon Labs "Ferdok - Wie eine Mittelalterliche Stadt entsteht"	