

Termine Ringvorlesung im Wintersemester 2009/2010

HAW Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
 Stiftstr. 69 (Berliner Tor), 20099 Hamburg
 Raum 40 Dept. Technik / Fakultät Design Medien Information

Termine jeweils dienstags von 18.00 bis 19.30 Uhr

(Änderungen vorbehalten)

13. Oktober	Startveranstaltung– Einführungsvortrag	Prof. Rehfeld, HAW Hamburg Hardy Dreier, 3rMedia
20. Oktober	Die Interface Revolution	Jörn Siedentropp, BA Studierender, HAW Hamburg
27. Oktober	Die Gamer als Avantgarde der Digitalen Bewahrung. Das EU-Forschungsprojekt KEEP und der Kampf gegen das Digitale Vergessen	Andreas Lange, Computerspielmuseum Berlin
3. November	3D@home – Die Rolle der Games bei der nächsten Bildschirmrevolution.	Hardy Dreier, 3r Media
10. November	German games to the world. Clever worldwide marketing	Marian Härtel, CPMStar
17. November	Erfolg durch Innovation – Nintendo auf dem Konsolenmarkt	Silja Güllicher, Nintendo
24. November	Serious Games: Spielerisch komplexe Inhalte vermitteln	Prof. Dr. Linda Breitlauch, Mediadesign Hochschule Düsseldorf
1. Dezember	Die Zukunft des Gaming aus Microsofts Perspektive	NN, Microsoft
8. Dezember	Games und die Revolution der Computergrafik	Prof. Dr. Boris Tolg, HAW Hamburg, Fakultät Life Sciences
15. Dezember	Spiele erster und zweiter Ordnung – Lernen zwischen Konvention und Innovation	Wey-Han Tan, elb – eLearningBüro, Universität Hamburg

Weitere Informationen

Eine Veranstaltung in Kooperation der HAW, Dept. Technik Prof. Gunther Rehfeld; Hardy Dreier und der gamecity:hamburg. Infos unter www.gamecitylab.haw-hamburg.de und www.gamecity-hamburg.de.
 Anfahrt/Raumplan auf: <http://www.mt.haw-hamburg.de> dann Reiter „Campus“

Über Gamecity Hamburg

Die gamecity:Hamburg ist mit etwa 1.600 Akteuren das größte regionale Netzwerk der Games-Branche in Deutschland. Als Fachgruppe der Initiative für Medien, IT und Telekommunikation Hamburg@work kümmert sich gamecity:Hamburg um optimale Standortbedingungen für Unternehmen digitaler Spieleunterhaltung in der Hansestadt. Zu den Zielgruppen zählen Spiele-Entwickler und Publisher, Studierende sowie verwandte Branchen wie zum Beispiel die Werbewirtschaft, technische Dienstleister und Online-Agenturen aus Hamburg und Europa. Das Netzwerk hilft Unternehmen, Kooperationen und neue Geschäftsfelder zu erschließen. Darüber hinaus unterstützt gamecity:Hamburg die lokale Branche mit einem umfassenden Serviceangebot. Für eine gezielte Nachwuchsförderung wurde in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Angewandte Wissenschaft (HAW Hamburg) ein Masterstudiengang „Games“ eingerichtet, der im September 2009 startet. Geleitet wird gamecity:Hamburg als Public-Private-Partnership von Stefan Klein (Hamburg@work) und Achim Quinke (Quinke Networks).