

„Spielerisch in die Zukunft – Gamification als innovativer Beitrag zur Transformation in der Industrie“

Industrie-Dialog am Nachmittag

Begrüßung

Aaron Skudlarek

Referat „Industrie“ im Ministerium für
Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau

Einführung in das Themenfeld



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR
WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT
UND WEINBAU

Dr. Frauke Lohr

Firma comsciencia[®]

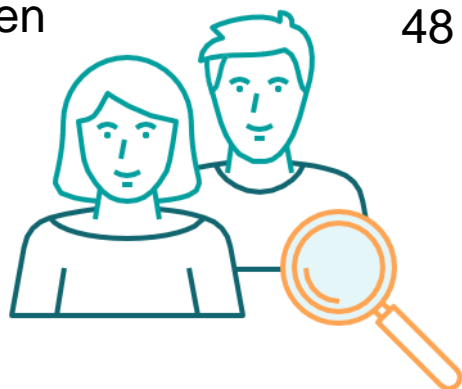
Deutschland im Jahr 2022



58 % der 6-69 jährigen spielen Games.



48 % der Spielenden sind weiblich.



37,9 Jahre sind Spielende im Durchschnitt alt.



78 % der Spielenden sind mind. 18 Jahre alt.



Smartphone



Konsole



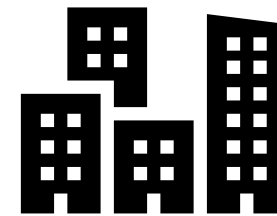
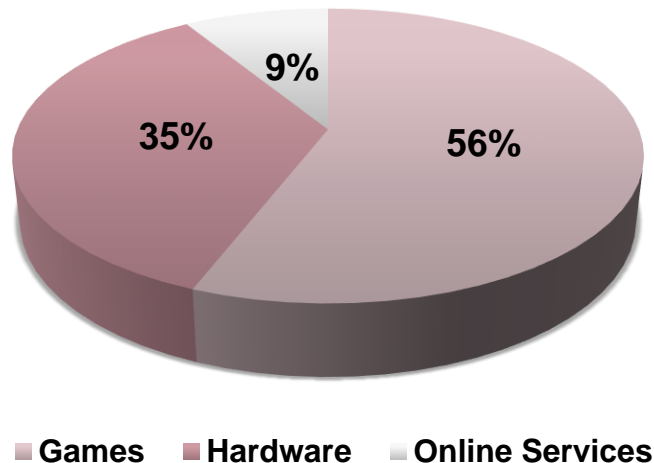
PC



Tablet

Markt für Computer- und Videospiele in Deutschland (2022)

Markt für Computer- und Videospiele ca. 10 Mrd. Euro



+ 15 % ggü. 2021

900 Unternehmen



Erweiterte Gamesbranche
mit ca. 32.000 Arbeitsplätzen

Quelle: Berechnungen auf Basis des GfK Consumer Panels (2022/2023; n = 25.000), der GfK Entertainment, der GfK POS Measurement und von Data.ai. © game 2023



Impulsvorträge

„Unity Usecases für industrielles Engineering“

Jens Wiechering, Binary Impact GmbH

„Virtuelle Inbetriebnahme im Sondermaschinenbau“

Simon Knispel, HAHN Automation GmbH

Unterlagen zugänglich über die Website, Ankündigung über den Newsletter



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR
WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT
UND WEINBAU

<https://mwvlw.rlp.de/themen/wirtschaftszweige/industrie/abgeschlo>

<https://mwvlw.rlp.de/themen/wirtschaftszweige/industrie/ansprechpartner>