



Geballte VR-Insights für Professionals bei *FRAVR 2017*

Am 30. November geht *FRAVR* in die zweite Runde. Die mit fünf hochkarätigen Speakern besetzte Fachkonferenz zum Potenzial von Virtual Reality (VR) in der Games- und Entertainment-Industrie ist eine Initiative der *gamearea-FRM*.

Frankfurt am Main, 20.11.2017 – *FRAVR* bringt Entscheider aus der Games-Industrie, aus Technologie-Unternehmen sowie anderen Bereichen der Kreativwirtschaft mit führenden VR-Experten zusammen. Am 30. November gibt die Fachkonferenz zum zweiten Mal Einblicke in die Möglichkeiten, die VR der Welt des Entertainments bietet: mit insgesamt vier Talks, moderierten Q&As, einem Showroom sowie einem abendlichen Networking-Event. Die *FRAVR 2017* wird zeitlich wie räumlich im Umfeld der *B3 Biennale des bewegten Bildes* realisiert, zu deren Schwerpunktthemen in diesem Jahr auch VR zählt. Anders als die *B3* fokussiert die Fachkonferenz jedoch klar den B2B-Bereich. Die Teilnahme an der *FRAVR* im *FOUR Frankfurt* ist kostenlos. Aufgrund der begrenzten Teilnehmerzahl ist eine vorherige **Registrierung** notwendig.

Wo wird sich VR zuerst durchsetzen und was lässt sich daraus für die Gamesbranche ablesen? Was bedeutet sie für Gamification-Projekte, wie lassen sich mittels VR neue kulturelle oder wirtschaftliche Felder erschließen und wie ist es in Deutschland um adäquate Ausbildungsmöglichkeiten bestellt?

Am 30. November sollen Fragen wie diese nicht nur zur Diskussion gestellt, sondern auch bestmöglich beantwortet werden. Mit Pascal Tonecker (*PIXOMONDO*), Erasmus Brodau (*AMD*), Georg Struck (Autor, Regisseur und Producer), Frank Gabler und Tilmann Kohlhaase (beide: *h_da*) konnten die Veranstalter einmal mehr führende Köpfe für ihren Event gewinnen. In den Talks werden sie das übergeordnete Thema aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten. Nach einleitenden Kurzvorträgen sind moderierte Q&As geplant, in denen die Experten ihre Erfahrungen mit den Anwesenden diskutieren und teilen. Es moderiert Andreas Garbe (*ZDF*). Das vollständige Konferenzprogramm auf der Folge-seite; detailliertere Informationen unter frav.gamearea-fm.de

"Dass sich VR in absehbarer Zeit über viele Anwendungsbereiche hinweg etablieren wird, ist unbestritten", meint Philip Weiss, Vorstandsvorsitzender der *gamearea-FRM*. Vieles sei jedoch noch offen und deshalb hochspannend. Wohl auch deshalb erfährt die *gamearea* mit ihrer Fachkonferenz erneut engagierte Unterstützung von institutioneller Seite: Die *FRAVR 2017* wird vom *Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung* gefördert. Der für die Kultur- und Kreativwirtschaft zuständige Referatsleiter Rolf Krämer hat seine aktive Teilnahme an der *FRAVR* bereits zugesagt. Weitere Partner der *FRAVR* sind die *B3*, die *Wirtschaftsförderung Frankfurt* und die Branchenplattform *GAMEPLACES*.

FRAVR am Donnerstag, 30. November 2017

FRAVR @ B3 im FOUR Frankfurt
Beginn der Konferenz: 11:00 Uhr
Konferenz-Location & Showroom:
FOUR Frankfurt
Junghofstr. 5-9
60311 Frankfurt

Direktlink zur **Registrierung** (über eventbrite)

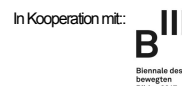
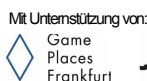
FRAVR-Reception @ metricminds

Open doors: 19.30 Uhr
Location:
metricminds
Rüsselsheimer Str. 22
60326 Frankfurt

Detaillierte Informationen: frav.gamearea-fm.de

Kontakt Veranstalter: *gamearea-FRM e.V.*
Christian Hoppenstedt
Tel.: 069 - 716 716 60
Email: info@gamearea-fm.de
Web: frav.gamearea-fm.de

Presse: *büro für gelungene kommunikation*
Rebecca Gerth
Tel.: 030 - 2859 9339
Mobil: 0178 - 389 88 08
Email: rebecca.gerth@gamearea-fm.de





FRAVR 2017 @ B3 – Ablauf und Veranstaltungsdetails

09:00 Uhr	Open doors Beginn des B3-Programms und Akkreditierung am FRAVR-Counter im Eingangsbereich
11:00 Uhr	Eröffnung der Konferenz Grußwort: Philip Weiss, Vorstandsvorsitzender der <i>gamearea-FRM</i> Grußwort: Rolf Krämer, für die Kultur- und Kreativwirtschaft, die Medienwirtschaft und Neue Medien zuständiger Referatsleiter im <i>Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung</i> Anmoderation und Vorstellung des Programms: Andreas Garbe (ZDF)
11:30 Uhr	"Digital Hollywood - Mixed reality for corporate communication, interactive digital content, live events, theme park entertainment experiences and original IP" Pascal Tonecker (<i>Managing Producer und COO bei PIXOMONDO</i>)
12:30 Uhr	Pause*
13:45 Uhr	"Efficient Workflows of Narration and Development for VR experiences" Erasmus Brosdau (<i>Art Director und Creative Lead bei AMD</i>)
14:45 Uhr	Pause*
16:00 Uhr	"Beyond the fourth wall - Can X-Reality be taught?" Prof.Dr. Frank Gabler und Prof. Tilmann Kohlhaase (<i>h_da</i>)
17:00 Uhr	Pause
17:15 Uhr	"Storytelling in expanded realities" Georg Struck (<i>Autor, Regisseur und Producer</i>)
18:15 Uhr	Wrap-up/Lessons learned Andreas Garbe (ZDF)
18:30 Uhr	Ende des Konferenzprogramms im FOUR

Der FRAVR-Showroom ist vom 29. November bis 3. Dezember geöffnet.

*Die längeren Pausen im Konferenzprogramm ergeben sich, weil die B3 ebenfalls Veranstaltungen zum Thema VR anbietet. Da diese den Teilnehmenden der FRAVR offenstehen, wurden die Talks (soweit möglich) zeitlich versetzt zum Programm der B3 gelegt.

Über FRAVR & die gamearea-FRM: Der im Mai 2009 gegründete Verein versteht sich als Interessengemeinschaft der Gamesbranche in Frankfurt/RheinMain. Mit ihren Aktivitäten will die *gamearea-FRM* die Relevanz der Games-Industrie für die Region unterstreichen, die brancheninterne wie auch die Kommunikation nach außen optimieren und neben der wirtschaftlichen Förderung auch die Unterstützung auf politischer Ebene gezielt voranbringen. Mit FRAVR initiiert die *gamearea* 2016 erstmals eine internationale Fachkonferenz zum Thema Virtual Reality und macht Frankfurt damit für einen Tag zum Hotspot dieser innovativen Technologie. FRAVR 2017 wird vom *Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung* gefördert und in Kooperation mit der *B3 Biennale des bewegten Bildes* realisiert. Partner der Veranstaltung sind die *Wirtschaftsförderung Frankfurt* und die Branchenplattform *GAMEPLACES*.

Über die B3 Biennale des bewegten Bildes: Seit 2013 bestimmt die *B3 Biennale des bewegten Bildes* den genre- und länderübergreifenden Diskurs über Trends und Entwicklungen im Bereich bewegtes Bild. Da sie sehr erfolgreich einen weit gefächerten Dialog initiiert, hat sich die B3 im Kontext der großen nationalen und internationalen Film- und Medienfestivals, Kunstbiennalen, Technologie-kongresse und -messen eine Sonderstellung als herausragende und meinungsbildende Veranstaltung erarbeitet. 2017 findet die Biennale zum dritten Mal und in der Kernzeit vom 29. November bis 3. Dezember statt; die B3-Leitausstellung läuft bis 20. Dezember.

Kontakt Veranstalter: gamearea-FRM e.V.
Christian Hoppenstedt
Tel.: 069 - 716 716 60
Email: info@gamearea-frm.de
Web: fravr.gamearea-frm.de

Presse: büro für gelungene kommunikation
Rebecca Gerth
Tel.: 030 - 2859 9339
Mobil: 0178 - 389 88 08
Email: rebecca.gerth@gamearea-frm.de

