

# Medienkongress der RFH Köln



## Realität?

Erweitert. Vermischt. Virtuell.

Einlass	09:30 Uhr
Grußwort Frau Prof. Dr. Beate Gleitsmann und Eröffnungsrede Frau Bürgermeisterin Elfi Scho- Antwerpes	10:00 Uhr 10:05 Uhr
Ibrahim Evsan „Google Glass – Der internetnormierte Mensch“	10:15 Uhr
Christian Solmecke „Google Glass und Datenschutz“	11:15 Uhr
Frank Reichow „Reality is made of pixels – Eine Reise durch die unwirklichen Medien“	11:45 Uhr
Andreas Lohaus „Virtuelle Realität – Die neue VR Brille Oculus Rift küsst Dornröschen hellwach“	12:15 Uhr
Mittagspause	12:30 Uhr
Marcel Thiesen “Augmented Reality – Always On, Always Augmented!”	13:30 Uhr
Dr. Michael Klein „Kontext Augmentierung: Mensch 2.0 – Web 3.0 – Industrie 4.0“	14:00 Uhr
Michael Sträubig „Mixed Reality Games: Spielen in hybriden Realitäten“	14:30 Uhr
Get together	15:30 Uhr

## Unsere Partner:



Rheinische Fachhochschule gGmbH  
Schaevenstraße 1 a/b, 50676 Köln  
Tel.: 0221 / 20 30 2 - 0  
www.rfh-koeln.de  
Email: info@rfh-koeln.de  
Geschäftsführer: Dieter Pfäffgen Dr. Martin  
Wortmann Präsident: Prof. - Ing. Wilfried Saxler

Ich sehe was, was du nicht siehst...



## Vizepräsident im Bereich Medien

Liebe Studierende und Gäste des diesjährigen Medienkongresses,

Der Medienkongress gehört zu den Höhepunkten des Media Management Studiums an der Rheinischen Fachhochschule Köln. Er öffnet Türen in die Praxis, vertreten durch Repräsentanten aus der ersten Reihe. Er gibt auch Einblicke in unsere Ausbildungsstrategie, in die wachsende Kompetenz unserer Studierenden, er reflektiert, motiviert und verbindet.

Mit großem Engagement haben unsere Studierenden unter der professionellen Leitung von Frau Prof. Dr. Beate Gleitsmann diesen Kongress zum Thema „Realität? Erweitert. Vermischt. Virtuell.“ vorbereitet. Ein spannendes und aktuelles Thema. Mit neuen Produkten und Anwendungen wollen IT-Konzerne unsere Lebensrealitäten grundlegend verändern. Der Erfolgsfaktor 10x besagt, dass Innovationen zehnmal besser sein sollten als vorhandene Produkte bzw. Dienstleistungen. Ob neue Produkte - wie Googles Datenbrille- die Welt verändern, erfahren wir am 20. November 2013.

Ich freue mich auf einen interessanten und anregenden Tag und wünsche allen Beteiligten einen spannenden und gelungenen Medienkongress in Köln.



## Studiengangsleiterin Medienwirtschaft Vollzeit

Liebe Studierende und Gäste des diesjährigen Medienkongresses,

bereits zum 9. Mal jährt sich in diesem Jahr die Tradition des Medienkongresses an der Rheinischen Fachhochschule Köln. Ich freue mich, dass Sie uns bei unserem heutigen Rundgang durch virtuelle Welten begleiten. In diesem Jahr erhalten wir einen Einblick in virtuelle Spielwelten, praktische Anwendungsmöglichkeiten und datenschutzrechtliche Hintergründe der erweiterten Realität. Darüber hinaus bietet sich uns hier in der Wolkenburg die Gelegenheit, die neuen Techniken selbst auszuprobieren und direkt vor Ort in die virtuelle Realität einzutauchen. So erleben wir die Neuerungen, die uns in den nächsten Jahren noch erwarten, live und hautnah.

Durch harte Arbeit und unermüdliches Engagement hat das studentische Projektteam dieses Jahr einen Medienkongress auf die Beine gestellt, der einen faszinierenden Einblick in die Zukunft der Medienbranche wagt. An dieser Stelle danke ich dem gesamten Projektteam und allen an der Umsetzung Beteiligten für diesen besonderen Tag und wünsche Ihnen nun viel Spaß sowie einen interessanten und lehrreichen Medienkongress 2013.

## Frau Bürgermeisterin Elfi Scho-Antwerpes:

### „Begrüßung“



Elfi Scho-Antwerpes ist seit dem 14. Oktober 2004 Bürgermeisterin der Stadt Köln und seit dem 26. März 2009 erste Stellvertreterin des Oberbürgermeisters. Neben diesen repräsentativen Aufgaben engagiert sie sich schwerpunktmäßig in den Politikbereichen Soziales, Kultur und Integration. Sie vertritt als Ratsvorsitzende den Paritätischen Wohlfahrtsverband, das Zentrum für Frühbehandlung und Frühförderung e.V. sowie seit 1988 die Kölner Aidshilfe e.V.

## Ibrahim Evsan:

### Google Glass - „Der internetnormierte Mensch“



Ibrahim Evsan ist einer von Deutschlands bekanntesten Serien-Entrepreneuren und Social Media Vorreiter. 2006 hat er sevenload gegründet, eines der erfolgreichsten deutschen Start-Ups. Im Oktober 2009 folgte United Prototype. Aktuell arbeitet er als Berater für Digitalstrategien. Ibo ist Autor von 'Der Fixierungscode', gefragter Social Media Speaker und Hobby-Philosoph zu Themen wie 'digitale Selbstbestimmung' und 'das Leben im Lifestream'

## Christian Solmecke:

### „Google Glass und Datenschutz“



Christian Solmecke ist als Rechtsanwalt in der Kölner Kanzlei WILDE BEUGER SOLMECKE tätig, die sich auf die Beratung der Fernseh-, Film- und Entertainmentbranche spezialisiert hat. In den vergangenen Jahren hat er den Bereich Internetrecht stetig ausgebaut. Neben seiner Kanzleitätigkeit ist Christian Solmecke auch Geschäftsführer des Deutschen Instituts für Kommunikation und Recht im Internet (DIKRI) an der Cologne Business School. Dort beschäftigt er sich insbesondere mit den Rechtsfragen in sozialen Netzen. Als Lehrbeauftragter der FH Köln ist Solmecke für den Bereich Social Media und Recht zuständig.

## Frank Reichow:

### „Reality is made of pixels – Eine Reise durch die unwirklichen Medien“



Frank Reichow ist Mediendesigner und -produzent. Er arbeitet seit 25 Jahren in der Medien- und Werbebranche für namhafte Kunden und Premiummarken in der Konzeption, dem Design und der Realisation von nationalen und internationalen Kampagnen. Seine Aufgaben liegen besonders in der Medienproduktion in den Disziplinen Film, Print und Web. Zudem ist er beratend für die Industrie und Wirtschaft, Universitäten und Regierungseinrichtungen tätig. An der RFH Köln unterrichtet Frank Reichow seit 12 Jahren Design, Medientechnik und -produktion.

# Referentenvorstellung

# Referentenvorstellung

## Andreas Lohaus:

„Virtuelle Realität - die neue VR Brille Oculus Rift küsst Domröschen hellwach“



Andreas Lohaus wurde 1964 in Dortmund geboren und studierte Jura in Berlin. Sein Examen machte er in Köln und arbeitete als Kommunikationswirt in Bonn sowie als Manager im Bereich Marketing. Seit 2003 ist er geschäftsführender Gesellschafter der art.fair International GmbH sowie seit 2006 Gesellschafter der G+J Art Events GmbH. Im Rahmen seines Vortrags wird er die digitale Brille „Oculus Rift“ vorstellen und den Besuchern die Möglichkeit geben, diese selbst auszuprobieren.

## Dr. Michael Klein:

„Kontext Augmentierungen: Mensch 2.0 - Web 3.0 - Industrie 4.0“



Dr. Michael Klein ist Direktor des INM-Institut für neue Medien in Frankfurt: als Interpret Brückenbauer zwischen Wirtschaft und Kreativen, als Moderator Vermittler zwischen Wissenschaft und Gesellschaft und als Inkubator Starthelfer zukunftsorientierter Projekte und Start-Up Unternehmungen. Darüber hinaus ist er Geschäftsführer der „INM-Solutions Gesellschaft mbH“ in Frankfurt: als Unternehmer Partner für Konzeption, Entwicklung und Projektsteuerung von Internet Plattformen, mobilen und social media Applikationen.

## Marcel Thiesen:

„Always On, Always Augmented!“



Seit 2013 ist Marcel Thiesen New Business & Key Account Manager sowie AR-Workshop Trainer bei der metaio GmbH in München. Von 2009 - 2011 arbeitete er als Prozessoptimierer im Vertrieb bei der Wirecard Technologies AG. Anschließend war er bei der Mind-Matics AG ein Jahr verantwortlich für die Integration von weiteren Bezahlverfahren und Vertriebstätigkeiten. Zwischen 2008 und 2009 war er Assistent der Geschäftsführung und Betriebsleitung sowie Projektkoordinator bei der Hess Gruppe.

## Michael Sträubig:

„Mixed Reality Games: Spielen in hybriden Realitäten“



Michael Sträubig ist Game Designer und Creative Coder mit Schwerpunkt auf Spieldesign. Bekannte Spiele sind unter anderem "Grand Tour" (Live Event), Tidy City (Location Based Game in Kooperation mit Fraunhofer FIT), "Speed Gardening Guerilla" und "Secret City - Missing Max" (Mobiles Augmented Reality Spiel auf Basis der tripventure Plattform). Als Lehrbeauftragter unterrichtete er an der Leuphana Universität Lüneburg u.a. Gamedesign & Creative Coding. Zudem ist er Initiator der ersten deutschen Location beim Global Game Jam.