

24.03.2010

	TRACK I Konvergenz & Plattformen	TRACK II Business & Produktion	Track III Gesellschaft & Politik
10:00	Eröffnung der dritten Munich Gaming Grußworte/Keynote		
12:00	Mittagspause		
13:00	Neue Plattformen – neue Player: Bewegung am Markt für Mobile Devices & Content	Spielend Geld verdienen? Finanzierungsstrategien in der Games-Branche	<i>Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)</i> Serious Games: Anwendungsbereiche von Technologien aus Computer- und Videospielen
14:30	Digitale Distribution - Cloud Gaming - Stationärer Handel: Ergänzende Modelle oder Verdrängungswettbewerb?	<i>Noerr LLP</i> Finanzierung durch Item-Selling	<i>Kommission für Jugendmedienschutz</i> Vom Zinnsoldaten zum virtuellen Warrior: Wenn das Kinderzimmer zum Kriegsschauplatz wird
16:15	Spielplatz Netzwerk: Mega-Trend Social Gaming		
17:30	Ausklang und Get Together		

25.03.2010

	TRACK I Konvergenz & Plattformen	TRACK II Business & Produktion	TRACK III Gesellschaft & Politik
10:00	Wege aus der Krise? Geheime Erfolgsrezepte aus der Games-Industrie		
	Mittagspause		
13:00	Lizenzspiele: Fluch oder Segen für Film, Fernsehen & Games?	<i>FilmFernsehFonds Bayern</i> Bayern spielt! Gamesförderung zwischen Kultur und Kommerz: Wie kann inhaltlicher Anspruch zum wirtschaftlichen Erfolg beitragen?	<i>MedienCampus Bayern</i> Brot(erwerb) und Spiele Berufe in der Gamingbranche
14:30	Internet und Games: Einblick in einen Wachstumsmarkt	Entwickeln mit Erfolg: Deutsche Spieleproduktionen am Internationalen Markt	<i>Cluster Audiovisuelle Medien</i> Serious Games – Mehr als nur Spiel
16:15	Generation Games: Wer spielt was? Die Zielgruppe im Fokus		