

30.03.2011

10:00	<b>Eröffnung der vierten Munich Gaming</b> Megatrend Online-Spiele: Ein Massenmarkt und seine Herausforderungen	
12:00	Mittagspause	
13:15	Neue Wege der Vermarktung von Unterhaltung	<i>KPMG</i> Die Bedeutung des Cloud Computing für die Gamesbranche – Wirtschaftsfaktor oder Risiko?
14:45	Cash Cow Micropayment? Lessons learned beim Item Selling	Augmented Reality: Vision und Wirklichkeit
	Anti-Piraterie-Arbeit in der Gamesbranche	Bewegungssteuerung: Vom Spieler zum Schauspieler
16:30	<i>Kommission für Jugendmedienschutz</i> Onlinespiele nach dem Scheitern der JMStV-Novelle: Wie geht's weiter?	How to make your social Game successful
17:30	Ausklang und Get Together	

31.03.2011

10:00	<i>Cluster Audiovisuelle Medien</i> Games in Forschung und Lehre	<b>Speakers Corner</b> Indie Games Meetup: Projekte unabhängiger Spiele-Entwickler
	Mittagspause	
13:15	Young Game Talents I: Professionelle Spiele-Entwicklung an Hochschulen? Schnittstellen und innovative Transfermöglichkeiten zur Games-Wirtschaft	Spielförderung in Bayern: Ein Überblick
14:45	Young Game Talents II: Berufsbilder in der Gamesbranche	Cross Media Entertainment: Schnittstellen zwischen Film & Games
16:30	Finanzierungskonzepte: Tipps und Tricks für Startups	
	Tablets, Smartphones und Co. – Neue Möglichkeiten für die Spielewelt?	