### Virtuelle Welten

### für die maritime Wirtschaft

online | 02.06.2021



# Anna Weisenberger





### Das APITs Lab



Im Auftrag von



In Kooperation mit





# **APITs** = **Applied Interactive Technologies**



## Vernetzung







## Chancen entlang der Wertschöpfungskette





## Bei uns wird nicht gespielt sondern gearbeitet?

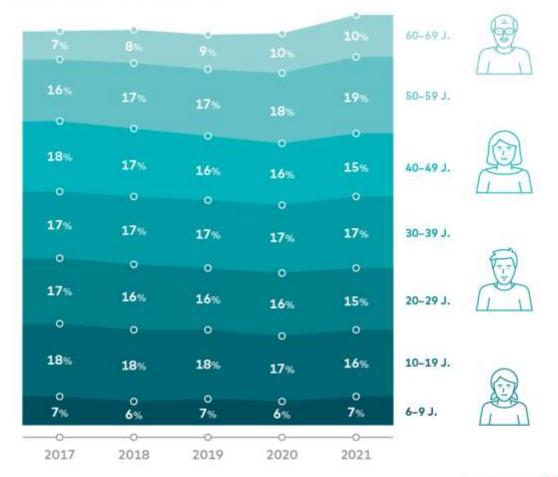
#### Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



58%

der Deutschen spielen
Computer- und Videospiele





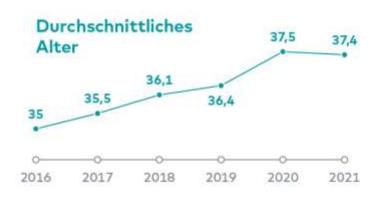


### Bei uns wird nicht gespielt sondern gearbeitet?

#### Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt











## Arbeitswelt



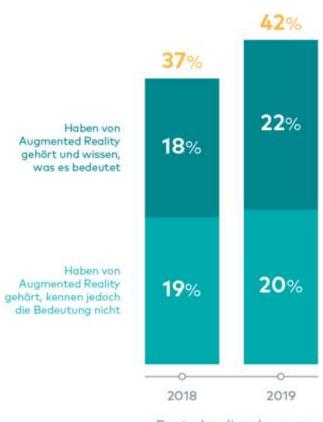


Worst game ever.



## Bei uns wird nicht gespielt sondern gearbeitet?

#### Vier von zehn Deutschen kennen Augmented Reality







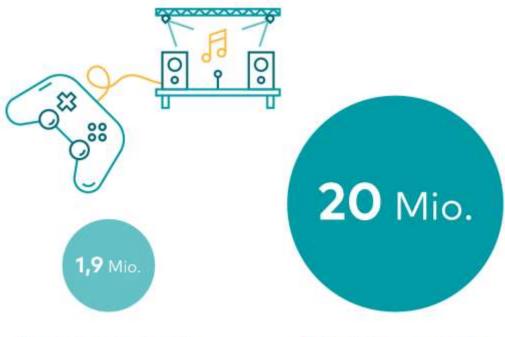
Deutsche, die bereits Augmented-Reality-Anwendungen genutzt haben





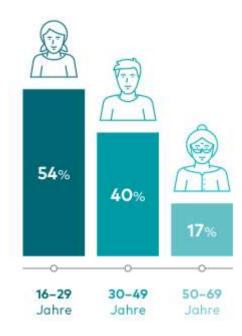
## Mehr als Unterhaltung

#### 20 Millionen Deutsche können sich Konzertbesuche in Games vorstellen









Anteil der Deutschen je Alterssegment, die sich einen In-Game-Konzertbesuch vorstellen können

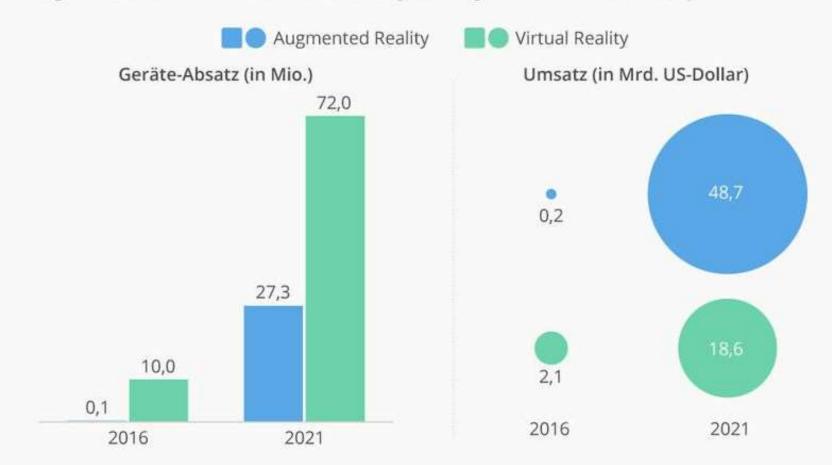




### Mehr als Unterhaltung

#### Rosige Zukunft für erweiterte Realität

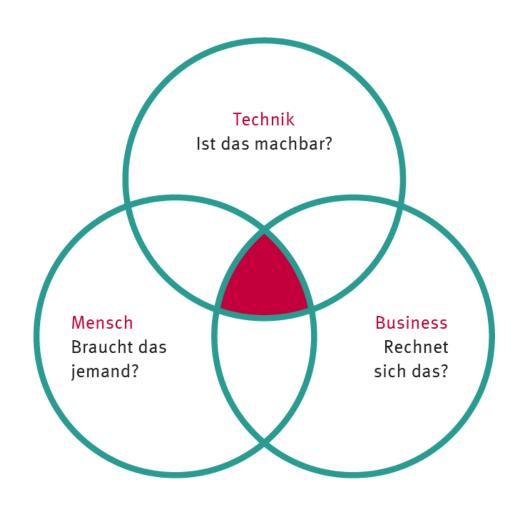
Prognose zur weltweiten Marktentwicklung von Augmented & Virtual Reality







### Drei Dimensionen mitdenken



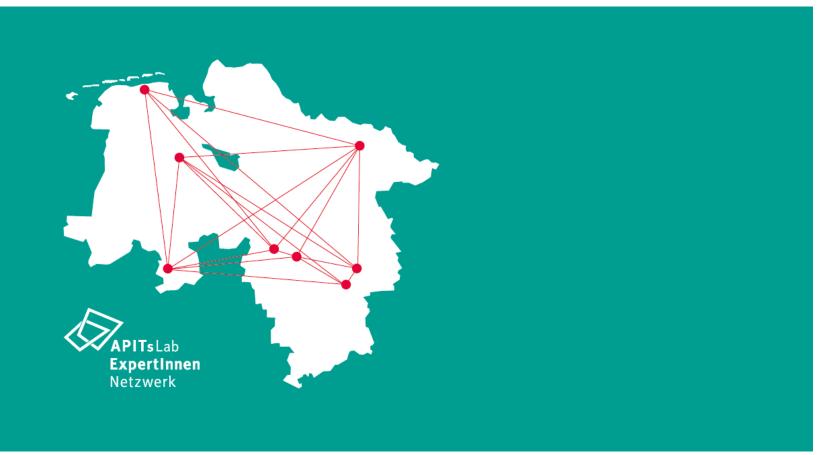


# Das APITs Lab ExpertInnen Netzwerk





# Das APITs Lab ExpertInnen Netzwerk





# Beratung





## Vorträge & Veranstaltungen



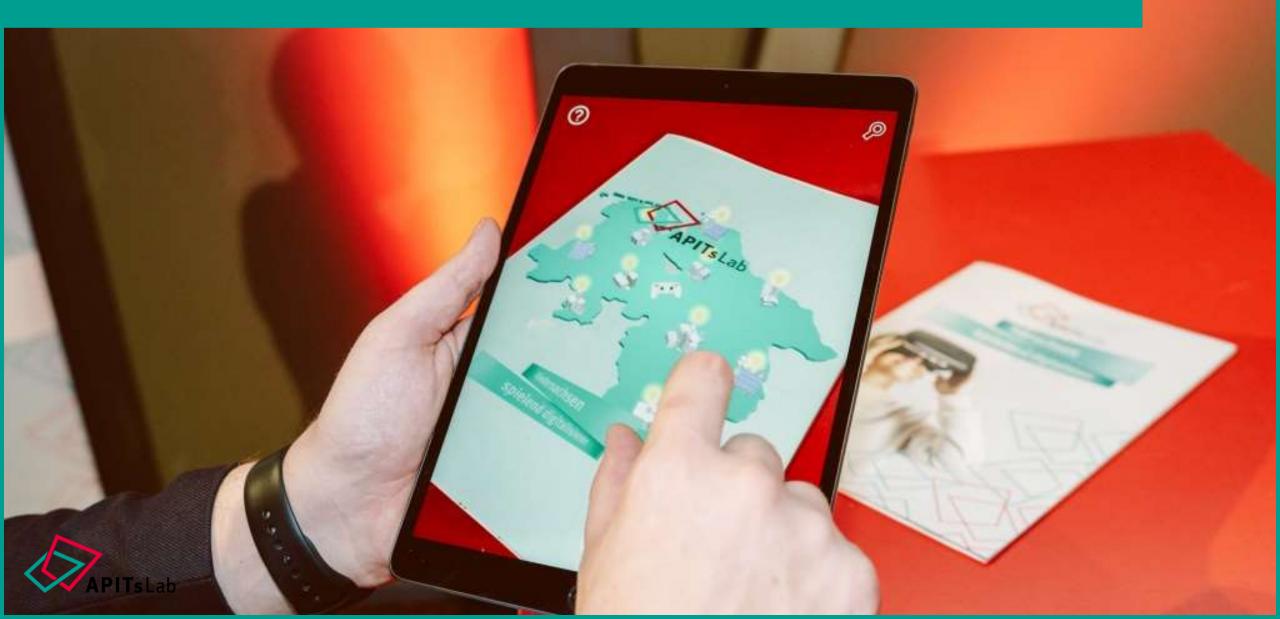








## Best Practice aus Niedersachsen





## Alle Angebote auch als Online-Formate!





## Die ExpertInnen Sprechstunde





#### Kontakt

www.apitslab.de

apitslab@nordmedia.de



