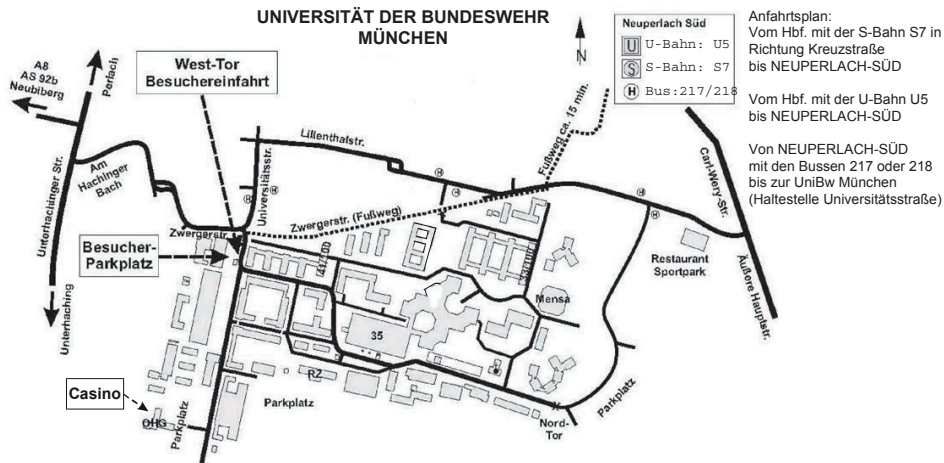


Workshop-Reihe „Perspektiven der Modellbildung und Simulation“

Workshop 2012

„Effiziente M&S durch neue Methoden und Werkzeuge“



Veranstalter:

TechInf
Institut für Technische Informatik

der Bundeswehr
Universität München



Unterstützt durch:

aditerna
The IT Project Experts.

Ansprechpartner:

Kornelia Mattausch (ITIS e.V.), kornelia.mattausch@unibw.de
Robert Siegfried (aditerna GmbH), robert.siegfried@aditerna.de

Ort der Veranstaltung:

Casino der Universität der Bundeswehr München
Werner-Heisenberg-Weg 39, 85577 Neubiberg

Zugang/Zufahrt nur über das West-Tor (Zwingerstraße, Ecke Universitätsstraße). Bitte weisen Sie sich am West-Tor aus (Ausweis und Einladung).

Weitere Informationen:

www.itis-ev.de (Aktuelles/Veranstaltungen)
www.aditerna.de/aktuelles/workshop-ms-2012

TechInf
Institut für Technische Informatik



der Bundeswehr
Universität München

Workshop-Reihe
„Perspektiven der
Modellbildung und Simulation“

Workshop 2012

„Effiziente Modellbildung und
Simulation durch neue
Methoden und Werkzeuge“

16. / 17. Januar 2012

im Casino der
Universität der Bundeswehr München

Montag, 16. Januar 2012

Agile Entwicklung und Scrum

14.00 Uhr

Begrüßung

Prof. Dr. Lehmann (UniBw München / ITIS)

14.15 Uhr

Agile Methoden in der Softwareentwicklung am Beispiel von Scrum

Prof. Dr. Koch, Universität der Bundeswehr München

15.15 Uhr

Praxiserfahrung mit Scrum

Hr. Beetz, CAE Elektronik GmbH

15.45 - 16.15 Uhr: Pause

16.15 Uhr

Prozesse, Verfahren und Werkzeuge für die änderungsbewusste Entwicklung bei Rheinmetall Defence Electronics GmbH

Dr. Fröhlich, Rheinmetall Defence Electronics GmbH

16.45 Uhr

Erfahrungen mit agilen Entwicklungsmethoden

Hr. Thiele, Thales Deutschland GmbH

17.15 - 17.45 Uhr: Pause

17.45 Uhr

Potenziale und Schwierigkeiten bei der Modellierung mit SysML für Untersuchungen zum operativen Betrieb von Fertigungsanlagen

Prof. Dr. Rose, Universität der Bundeswehr München

18.30 Uhr

Umtrunk und Gelegenheit zum gemeinsamen Abendessen

Dienstag, 17. Januar 2012

Einsatz und Nutzen von Serious Games

08.30 Uhr

Erfahrungen mit Serious Games

Prof. Dr. Mandl, Ludwig-Maximilians-Universität München

09.30 Uhr

Erzeugung realistischer Verhaltensweisen von Mensch-Repräsentanten in der Simulation durch Serious Games und Behavior Cloning: ein experimenteller Ansatz

Dr. Schneider, EADS Deutschland GmbH

10.00 Uhr

Evaluation von Unreal und CryTek für Simulation im Bereich der Rettungsmedizin

PD Dr. Hofmann, ITIS GmbH

10.30 - 11.00 Uhr: Pause

11.00 Uhr

Erfahrungen mit CryTek im Simulatorbau

Dr. Isbert, Thales Deutschland GmbH

11.30 Uhr

Von der Game Engine zum intelligenten Image Generator: Erfahrungen mit der Vision Engine von Trinigy/Havok

Hr. Randt, Rheinmetall Defence Electronics GmbH

12.00 Uhr

Praktische Erfahrungen mit VBS 2: Militärische Ausbildungsunterstützung mit VBS 2 und VBS 2 als Plattform für kognitionswissenschaftliche Experimente

Hr. Bucher / Prof. Dr. Schaub, IABG mbH

12.30 - 13.00 Uhr: Abschlussdiskussion