

## 10.00 Uhr Eröffnung des Innovationsforums

durch Klaus-Peter Güttler, Staatssekretär im Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung anschließend

## 10.15 Uhr Breakfast with „Galileo“

- SatNav Business Opportunities, Udo Brüning, cesah GmbH Centrum für Satellitennavigation
- Titel folgt, Matthias Siegel, Cosmi Bauma
- Punchbyte g-diag Softwaresystem für die satellitennavigationsgestützte Durchführung von Prüf-, Diagnose- und Wartungsarbeiten, Patrick Kempf, Punchbyte® Medienagentur Softwarehaus
- Personennotrufanlagen mit Blick auf Galileo, Oliver Scheufler, konzeptpark

### Satellitennavigationsmarkt

Mit Galileo, EGNOS, aber auch der Weiterentwicklung von GPS erfährt der Satellitennavigationsmarkt starken Auftrieb und inspiriert auch die hessische IT-Branche. Hessische Unternehmen stellen auf der CeBIT interessante und spannende Beispiele innovativer Anwendungsmöglichkeiten für die Satellitennavigation vor.

Die intelligente Verknüpfung unterschiedlicher Technologien ist dabei Wegbereiter für neue und innovative Anwendungsideen. Neben der Verkehrstelematik, dem Flottenmanagement und der Logistik profitieren beispielsweise auch die Bauindustrie, aber auch der Kommunalbereich von satellitennavigationsbasierten Anwendungen. Indoorortung, Location Based Services, Objektüberwachungen sowie die Steuerung und Ortung von Maschinen stellen einen kleinen Ausschnitt potenzieller und bereits realisierter Anwendungen dar.

### Centrum für Satellitennavigation Hessen

cesah, das neu errichtete Centrum für Satellitennavigation Hessen etabliert sich als Dreh- und Angelpunkt für das Satellitennavigationsprojekt Galileo und die hessische SatNav-Branche. Von hier aus werden wichtige Impulse für die Entwicklung innovativer Produkte und Dienste gegeben.

## 11.30 Uhr Business Brunch goes „Green IT“

Deutschland nimmt eine Vorreiterrolle bei eEnergy ein und Hessen als Top-IKT-Standort hat ausgezeichnetes Potenzial, um die Steigerung der Energieeffizienz mitzugestalten, insbesondere auch aufgrund der hohen Konzentration von Rechenzentren im Rhein-Main-Gebiet. Denn für Rechenzentren ist Energieeffizienz neben dem uneingeschränkt wichtigen Aspekt der Hochsicherheit eine ganz wesentliche Anforderung. Das Thema wird von BSC Computer GmbH (Allendorf), EMC Corporation (Schwalbach/Taunus) und IBM Deutschland GmbH aufgegriffen.

- Ansätze zur Erhöhung der Energieeffizienz von Rechenzentren, Gerhard Bosch, IBM
- Deutschland GmbH Energieeffizienz und Speichersysteme, Mika Kotro, EMC Deutschland GmbH
- enOcean-Funktechnologie, Patrick Mause, BSC Computer GmbH

Der Vortrag der IBM Deutschland GmbH wird Ansätze zur Erhöhung der Energieeffizienz von Rechenzentren aufzeigen. Von besonders effizient geplanten und betriebenen Rechenzentren abgesehen, erreicht derzeit nur ca. 1/3 der vom Energieversorger bezogenen Elektroenergie die IT-Verbraucher, also die Server, Speichermedien und Kommunikationstechnik, die in Rechenzentren installiert sind; die überwiegende Menge wird für die Kühlung der IT-Infrastruktur verwendet oder geht während der Transmission der Elektroenergie auf dem Weg von der Hauseinführung zu den eigentlichen Verbrauchern verloren.

Die EMC Corporation ist der weltweit führende Entwickler und Anbieter von Technologien und Lösungen für Informationsinfrastrukturen. Informationen sind das wertvollste Kapital von Unternehmen. Dieses Kapital optimal zu nutzen, zu schützen, zu verwalten, zu speichern und zu archivieren steht im Zentrum von EMCs Strategie. Mit effizienten Datenmanagement-Lösungen von EMC können Unternehmen zu jedem Zeitpunkt den maximalen Nutzen zu den geringst möglichen Kosten aus ihren Daten ziehen.

Die nordhessische Firma BSC GmbH schafft mit ihren Hard- und Softwareprodukten eine Infrastruktur für sämtliche Endgeräte mit enOcean-Funktechnologie. Hiermit wird eine Gebäudeautomatisierung auch ohne ein kostspieliges, drahtgebundenes Bus-System ermöglicht. Neben umfangreichen Softwarelösungen hat BSC Sender/Empfänger für USB und LAN sowie intelligente und beliebig kaskadierbare Repeater im Portfolio. Die Software dient, z.B. in Verbindung mit einem Touchpanel, als interaktive Schaltzentrale.

## 12.30 Uhr – 13.00 Uhr Get-together

### 13.00 Uhr „Games“ and Lunch

- Von der Spiel- zur Lernkonsole - Gamebased Learning mit Nintendo DS, Markolf Heimann, Braingame Publishing GmbH
- Luka und der verborgene Schatz – Zur Symbiose hochwertiger Spielelemente und komplexer Lerninhalte, Dr. Florian Stadlbauer, Deck13 Interactive GmbH

Braingame steht für intelligenter Spielen.

Mit den Lernadventures hat Braingame 1996 den Meilenstein in der Edutainment-Branche gesetzt. Die vielfach preisgekrönten und millionenfach verkauften Spiele des Verlags sind die Basis für den Erfolg des Wiesbadener Unternehmens und beweisen, dass Lernen spielend und mit Spaß möglich ist. Heute reicht das weltweit vertriebene Braingame-Portfolio von hochwertigen 3D-Adventures, preisgekrönten Kinder- und Familientiteln bis zu einzigartigen Info- und Edutainment-Produkten – sowohl für PC als auch für Nintendo. Dafür steht das erfahrene Team aus Pädagogen, Wissenschaftlern sowie Medien- und Gamedesignern. Auch zahlreiche Industriekunden verlassen sich auf das Serious Games Know How der Wiesbadener. Sie lassen ihre komplexen Inhalte gerne in

Der Markt für Computer- und Videospiele ist derzeit einer der größten Wachstumsbereiche der Informationstechnologie. Die hohe Dichte an Entwicklern und Publishern im Rhein-Main-Gebiet und deren weltweites Agieren sprechen für die Attraktivität des Standortes Hessen. In diesem Themenslot präsentieren sich Deck13 Interactive (Frankfurt) und Braingame Publishing (Wiesbaden).