



DIGITALE GESCHÄFTSMODELLE 2.0: GAMIFICATION UND AUGMENTED REALITY IM B2B

**DIENSTAG, 2. JULI 2019, 09:00 UHR - 18:00 UHR
STUDENTENWERK OBERFRANKEN (SWO)**

Inhalt des Workshops

Bei einem gemeinsamen Business-Frühstück starten wir mit einer kurzen Vorstellung der KSB SE & Co. KGaA. Dabei gehen wir auf unsere Produkte und unser Servicegeschäft im Bereich Pumpen und Armaturen ein. Darauf aufbauend erarbeiten Sie gemeinsam in Kleingruppen ein an Markt- und Technologietrends orientiertes zukunftsweisendes Produkt- bzw. Servicekonzept. In diesem Zusammenhang werden Gamification und Augmented Reality, aber auch IoT und Machine Learning eine Rolle spielen. Helfen Sie uns mit Ihren innovativen Lösungen dabei, unsere digitalen Geschäftsmodelle auf das nächste Level zu bringen! Nach dem Workshop lassen wir den Tag mit Ihnen bei einem lockeren Get-together ausklingen.

Rahmenbedingungen

Zeitlicher Umfang: 9 Stunden + gemeinsamer Ausklang
Maximale Teilnehmerzahl: 15 - 20

Zielgruppe des Workshops

Maschinenbau, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaftsingenieurwesen, Verfahrenstechnik, Werkstofftechnik, Chemieingenieurwesen ab dem 6. Fachsemester

Rolle des Workshops für die Besetzung von Praktikumsstellen/Jobs

Wir möchten mit interessierten Studenten und Studentinnen ins Gespräch kommen und mit Ihnen gemeinsam über Zukunftsthemen nachdenken. Ziel ist, sich gegenseitig kennenzulernen, voneinander zu lernen und auf diesem Weg engagierte Menschen für KSB zu begeistern.

Benötigte Materialien

Laptops mit Internetanschluss