



ITB Virtual Reality Lab Day 1

Datum	Zeit:	Ort
4. März 2020	10:00 - 17:45 Uhr	ITB VR Lab / Halle 10.2 / Booth 108

Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) Anwendungen im Bereich Tourismus und Marketing und gibt Einblicke in aktuelle Technologien, Projekte und Entwicklungen.

Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 (Stand 108) ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von „Virtual Reality“ und „Augmented Reality“ Anwendungen im Tourismus und Marketing. Interessenten erhalten in Form von Best-Practice Beispielen und Case Studies Einblicke in aktuelle und zukünftige Technologien und können sich an den Ausstellungs-Countern oder in der Networking Area mit Experten, Ausstellern oder anderen Fachbesuchern zu Trends und Entwicklungen in der Tourismusbranche austauschen.

12:00 - 12:45 Uhr

VR Trends im Tourismus – Status-Quo, Ausblick & Eröffnung des VR Labs

- Wo steht die Tourismusbranche?
- Welche Anwendungsmöglichkeiten und Trends im Bereich AR/VR gibt es?
- Ausblick auf das Programm des VR Labs der ITB Berlin 2020

Referent:

[Michael Faber](#), Marketing-Berater, Tourismuszukunft, Reisebüro Faber

13:00 - 13:45 Uhr

Urlaub in der Matrix? Wie AR & VR das Reisen revolutioniert.

- Verbringen wir unsere Freizeit bald nur noch in der virtuellen Realität oder wird die Technologie überschätzt?
- Augmented Reality und VR bieten Chancen für Unternehmen, sich in einem gesättigten Markt zu differenzieren und den Umsatz zu steigern
- Möglicherweise sind die Technologien sogar „überlebensnotwendig“
- Thomas Hoger berichtet über Praxisbeispiele und wirft einen Blick in die nahe und ferne Zukunft

Referent:

[Thomas Hoger](#), 3spin

14:00 - 14:45 Uhr

Online statt Offline: Innovative Schulungslösungen durch Virtual Realities

- Quereinsteiger, Auszubildende und Migranten mit geringen Deutschkenntnissen erhalten fundiertes Basiswissen (Rezeption, Housekeeping, Küche) durch eine interaktive Lernsituation
- VR-Lernpakete mit Trainerleitfaden und Tests zur Leistungskontrolle bieten eigenständiges, standortunabhängiges und flexibles Lernen
- Praxisnahe Aufgabenstellungen und komplexe Prozesse werden durch innovative Schulungslösungen besser verstanden
- Die Lücke zwischen Theorie und Praxis wird kleiner, indem Mitarbeiter konkrete Situationen erleben und Wissen direkt

Official Partner Country
ITB Berlin 2020



Co-Host ITB Berlin Convention 2020



EXPERTENWISSEN –
IM ITB TICKET INBEGRIFFEN

Kurzfristige Änderungen vorbehalten.



anwenden können

Referent:

[Yvonne Pauly](#), Leiterin Hotelmanagement-Akademie, Gastronomisches Bildungszentrum Koblenz e.V.

15:00 - 15:45 Uhr

Die Zukunft des Reisemedien-Konsums

- Warum - und wie - Virtual Reality die Zukunft des Reisemedien-Konsums sein wird.
- Die grundsätzlichen Ziele von Reisemedien.
- Was macht VR besser als andere Medienformate?
- Warum VR in Zukunft der Mittelpunkt der digital Medienlandschaft sein wird.

Referent:

[Josh Ellison](#), Mitbegründer, Jump To

ITB Virtual Reality Lab Day 2

Datum	Zeit:	Ort
5. März 2020	10:00 - 17:45 Uhr	ITB VR Lab / Halle 10.2 / Booth 108

Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) Anwendungen im Bereich Tourismus und Marketing und gibt Einblicke in aktuelle Technologien, Projekte und Entwicklungen.

Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 (Stand 108) ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von „Virtual Reality“ und „Augmented Reality“ Anwendungen im Tourismus und Marketing. Interessenten erhalten in Form von Best-Practice Beispielen und Case Studies Einblicke in aktuelle und zukünftige Technologien und können sich an den Ausstellungs-Countern oder in der Networking Area mit Experten, Ausstellern oder anderen Fachbesuchern zu Trends und Entwicklungen in der Tourismusbranche austauschen.

12:00 - 12:45 Uhr

Zeitreisen mit Virtual Reality – Stadtgeschichte neu erleben

- VR-basierte Zeitreisen als neuer Zugang zur Vergangenheit von Städten und Regionen
- Historische Schauplätze und Lebenswelten werden digitalisiert und mittels VR in Kombination mit multisensorischen Feedback-Elementen emotional erlebbar gemacht
- TimeRide als weltweit erster Business Case einer VR-Hauptattraktion im Kultur- und Freizeitsegment

Referent:

[Dr. Fabian Hedderich](#), COO, TimeRide

13:00 - 13:45 Uhr**Virtual-Reality-Schulung für den Reisemarkt – ein großer Fortschritt auf dem Weg zur Digitalen Transformation**

- Leistungsstarke E-Learning-Technologie kann Mitarbeiter der Reisebranche durch Lernen und Bindung motivieren.
- Wir stellen Ihnen 360 Szenarien und Situationen aus dem echten Leben vor.
- Nachhaltigkeitsziele kosteneffizient erreichen

Referent:

[Daniel Wishnia](#), Chief Digital Transformation Officer, Aroundtown SA

14:00 - 14:45 Uhr**Virtuelles Helsinki – Destination Experience Neu Gedacht**

- Sich rasch änderndes Kundenverhalten als Impulsgeber
- Virtuelle Realität im nachhaltigen Reisezielmanagement
- Kernelemente virtueller Realität – verbesserte Erfahrung, Barrierefreiheit, Empathie und Gleichberechtigung

Referentin:

[Vappu Mänty](#), Director, Communications and PR, Helsinki Marketing

[Laura Olin](#), COO & Partner, ZOAN

16:00 - 16:45 Uhr**Übertourismus in den Griff bekommen – mit Reiseführern der nächsten Generation**

- "Overtourism" erstickt die historischen Zentren beliebter europäischer Städte.
- Das Phänomen "Overtourism" wird jedes Jahr schlimmer, da immer mehr Menschen reisen und sich die meisten von ihnen über Google immer die gleichen Top-10-Reiseziele aussuchen. Bürgermeister und DMOs suchen verzweifelt nach Lösungen und denken sogar darüber nach, den Zutritt einzuschränken.
- Zum Glück kann Technologie helfen. Personalisierung durch die Analyse großer Datenmengen sowie künstliche Intelligenz empfehlen jedem Touristen ganz individuell, angepasst an seine Interessen, verschiedene Topziele. Spannende, mit Augmented Reality angereicherte Erfahrungen machen auch Orte jenseits der Innenstädte für Touristen interessant. Das intelligente Lenken von Touristen kann den Übertourismus um 30% reduzieren und dabei gleichzeitig die Zufriedenheit steigern.

Referent:

[Jan Dolezal](#), CEO, SmartGuide

ITB Virtual Reality Lab Day 3

Datum
6. März 2020

Zeit:
10:00 - 17:45 Uhr

Ort
ITB VR Lab / Halle 10.2 / Booth 108

Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) Anwendungen im Bereich Tourismus und Marketing und gibt Einblicke in aktuelle Technologien, Projekte und Entwicklungen.

Official Partner Country
ITB Berlin 2020



Co-Host ITB Berlin Convention 2020



EXPERTENWISSEN –
IM ITB TICKET INBEGRIFFEN

Kurzfristige Änderungen vorbehalten.



Das ITB Virtual Reality Lab in Halle 10.2 (Stand 108) ist die Plattform für Anbieter und Nutzer von „Virtual Reality“ und „Augmented Reality“ Anwendungen im Tourismus und Marketing. Interessenten erhalten in Form von Best-Practice Beispielen und Case Studies Einblicke in aktuelle und zukünftige Technologien und können sich an den Ausstellungs-Countern oder in der Networking Area mit Experten, Ausstellern oder anderen Fachbesuchern zu Trends und Entwicklungen in der Tourismusbranche austauschen.

11:00 - 11:45 Uhr

Optimale Nutzung von Digital-Reality-Erlebnissen für das Tourismus-Marketing

- Wie sich Tourismus-Marketing durch Augmented Reality optimieren lässt
- Methoden zur Verbesserung der Social-Media-Kommunikation mit Augmented Reality
- Neueste Anwendungsfälle von Augmented und Mixed Reality im Tourismus-Marketing

Referent:

[Daniel Sack](#), Geschäftsführer, 361/DRX

13:00 - 13:45 Uhr

VR und AR für die Digitalisierung in der Tourismusbranche - Chance für mehr Nachhaltigkeit

- Wirtschaftskraft von AR und VR Deutschland/Europa/Weltweit
- Welche Chancen stecken in VR/AR für Reiseunternehmen für neue Geschäftsmodelle
- Welche Chancen stecken in VR/AR für Reiseunternehmen für mehr Nachhaltigkeit?
- Diskussion: Welche nächsten Schritte sind für Unternehmen notwendig?

Referentin:

[Elle Langer](#), pimento formate, Virtual Reality Berlin-Brandenburg e.V.
