

WORKSHOP / 08. JUNI

PRIVACY BY DESIGN

IN COMPUTERSPIELEN

Gemeinsam mit dem Zentrum Digitalisierung. Bayern, Travian Games und Fresh Compliance bietet das Games Innovation Lab der Uni Bayreuth am 08. Juni 18 einen Workshop zu Privacy by Design in Computerspielen an.

Bei dem Workshop lernst Du:

- /// was es mit dem Begriff Privacy by Design auf sich hat und wie das mit User Analytics zusammenhängt
- /// welche datenschutzrechtlichen Grundlagen Du bei der Spieleentwicklung schon mal gehört haben solltest
- /// und wie eine renommierte Spieleschmiede Privacy von Anfang an in ihre Spiele einbaut

Klingt spannend?

Dann melde Dich bis zum 03. Juni per Mail an jochen.koubek@uni-bayreuth.de an. Die Teilnehmerzahl ist auf 30 begrenzt – first come, first serve!

Der Workshop findet am **08. Juni** von **10 bis 15 Uhr** in **Raum S 138 im Gebäude NW III** statt. Hier der [Link zum Gebäudeplan](#).

ZEIT

AGENDA

REFERENTEN

10:00-10:15

Begrüßung und Einführung

Prof. Jochen Koubek (Uni Bayreuth) & Dominik Golle (ZD.B)

10:15-10:45

Gesellschaftliche Relevanz von Datenschutz und Privatsphäre

Prof. Jochen Koubek

10:45-11:30

Rechtliche Grundlagen von PbD im Kontext der EU DSGVO

Prof. Martin Schmidt-Kessel (Uni Bayreuth)

11:30-12:00

Diskussion

Moderation: Dominik Golle

12:00-12:45

Pause

12:45-13:15

Privacy by Design Theorie und Design Prinzipien

Dominik Golle, Dr. Christian Thiel (ZD.B)

13:15-14:00

Privacy by Design in Computerspielen – Erfahrungen aus der Praxis

Frank Trauwein, Philipp Heindorff (Fresh Compliance) & Eckart Foos (Game Director, Travian Games)

14:00-15:00

Diskussion & Feedback zum Workshop

Moderation: Dominik Golle