WINTER OF GAMES IS COMIN

Als Kultur- und Bildungsgut haben Computerspiele seit einigen Jahren auch Einzug in die Lehre gefunden. An der Hochschule nutzen w
Gamifizierung und Game-based Learning. Gerade die Entwicklung von Computerspielen eignet sich hervorragend als Lehr- und Lernelem
Veränderungsprozesse oder die Wissensvermittlung. In dieser Veranstaltungsreihe möchten wir Einblicke in die Welt der digitalen Spielee
Welche Kompetenzen werden benötigt? Welche Möglichkeiten und Hürden bestehen? Und welche Methoden lassen sich daraus für das L
an der Hochschule ableiten?*

Vortrag: Digitale Escape-Room-Games in der Hochschullehre - Voraussetzungen, Potentiale, Grenzen

Prof. Dr. Rolf Kreyer
Mit einem digitalen Grußwort von Prof. Dr. Katharina Lorenz
Donnerstag, 04.11.2021, 18:00-20:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie hier

Workshop: Die Entwicklung von Computerspielen als Lehr- und Lernmethode: Teil 1, Von der Idee zum Spiel – Das Team

Fabian Rudzinski, Alexander Rudel, Florian Schambach
Freitag, 05.11.2021, 09:00-16:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie hier

G ...

ir die Vorteile von
ment für komplexe
ntwicklung geben.
Lernen und Lehren

Workshop: Prinzipien des Game Designs für die digital gestützte Lehre nutzen: Teil 1

Sophia Hercher, Dr. Andreas Trobitius
Montag, 08.11.2021, 14:00-17:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie hier

Workshop: Prinzipien des Game Designs für die digital gestützte Lehre nutzen: Teil 2

Sophia Hercher, Dr. Andreas Trobitius
Montag, 15.11.2021, 14:00-17:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie hier

Vortrag: Literary Gaming:
Play and Electronic Literat

Dr. Astrid Ensslin
Dienstag, 16.11.2021, 18:00-
Weitere Informationen und

Digital Culture Between Narrative
ure

-20:00 Uhr
die Anmeldung finden Sie [hier]

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture
UNIVERSITAS BERGENSIS

Workshop: Die Entwicklung von Computerspielen als Lehr- und Lernmethode: Teil 2, Wie macht man das Ganze eigentlich digital? – Die Tools

Fabian Rudzinski, Alexander Rudel, Florian Schambach
Freitag, 19.11.2021, 09:00-16:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie [hier]

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
HessenHub Netzwerk digitale Hochschullehre Hessen
THM TECHNISCHE HOCHSCHULE MITTELHESSEN

Workshop: Die Entwicklung von Comp
und Lernmethode: Teil 3, Wie kommt d
Laufen? – Die Technik

Fabian Rudzinski, Alexander Rudel, Fl
Freitag, 03.12.2021, 09:00-16:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeld

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
Hess
Netzwerk digitale

uterspielen als Lehr-
las Uhrwerk zum

orian Schambach

ung finden Sie [hier]

enHub
Hochschullehre Hessen
THM
TECHNISCHE HOCHSCHULE MITTELHESSEN

Vortrag: Games lehren und prüfen. Erfahrungen aus sechs Jahren Computerspielwissenschaft (M.A./M.Sc) an der Universität Bayreuth

Daniel Heßler
Freitag, 17.12.21, 18:00-20:00 Uhr
Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie [hier]

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
HessenHub
Netzwerk digitale Hochschullehre Hessen
UNIVERSITÄT BAYREUTH

*** Alle Workshopangebote sind grundsätzlich auf das HDM-Zertifikat *Kompetenz für professionelle Hochschullehre im Schwerpunkt Digitalisierung* anrechbar. Sprechen Sie uns einfach an!**