

Der „Winter of Games“ hat bei LevelUp und HessenHub@JLU Tradition und geht im Wintersemester 2023 bereits in die dritte Runde! Wir freuen uns, Ihnen erneut ein breites Programm anbieten zu können, das den Fokus diesmal auf Didaktik legt.

# Winter of Games III

It's dangerous to teach alone! Take this...

In zahlreichen Workshops und Vorträgen, die in Kooperation mit hochschulinternen und -externen Partner:innen veranstaltet werden, vermitteln wir Ihnen das didaktische Potenzial von Serious Games und stellen Tools für ihre Umsetzung in der Lehre vor.



## Eröffnungsvortrag: Themen, die keiner mag, aber Games, die jeder spielt – Einblicke in die Entwicklung von „Müll AG“, „Investnuts“ und „Uuuugh“

Prof. Dr. Greta Luise Hoffmann  
Mittwoch, 08.11.23, 16:00-17:30 Uhr (s.t.)  
GCSC, Otto-Behaghel-Straße 12, 35394 Gießen, R.001.

Diese Veranstaltung findet ausschließlich in Präsenz statt.

Technology Arts Sciences TH Köln  
CGL Cologne Game Lab  
Institute for Game Development & Research



## Workshop: Games-Entwicklung mit Python – Einführung in die Engine Ren'Py

Robert Palm  
Mittwoch, 15.11.23, 14:00-16:00 Uhr (s.t.)

Die Anmeldung finden Sie [hier](#).  
Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN



## Workshop: Create, Share, Use – Asset-Workshop mit Exkursen zu Krita, Scratch und weiteren Tools

Sina Roggenkamp, Kristin Karl  
Mittwoch, 22.11.23, 14:00-16:00 Uhr (s.t.)

Die Anmeldung finden Sie [hier](#).  
Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN



## Workshop: Kollaboratives Arbeiten mit Git und GitLab

Isabel Cutrim, Andreas Raddau  
Mittwoch, 29.11.23, 14:00-16:00 Uhr (s.t.)

Die Anmeldung finden Sie [hier](#).  
Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

Philipps Universität Marburg



## Workshop: Gamification – Mehr als Points, Badges und Leaderboards, Teil I

Fabian Rudzinski  
Freitag, 01.12.23, 10:00-15:00 Uhr (s.t., inkl. Pause)  
Rathenaustraße 8, 35394 Gießen, R.309.

Diese Veranstaltung findet ausschließlich in Präsenz statt, die Anmeldung finden Sie [hier](#). Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

BUNTSPECHT & RABE Softwaremanufaktur GmbH



## Workshop: Gamification – Mehr als Points, Badges und Leaderboards, Teil II

Fabian Rudzinski  
Freitag, 08.12.23, 10:00-15:00 Uhr (s.t., inkl. Pause)

Die Anmeldung finden Sie [hier](#).  
Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

BUNTSPECHT & RABE Softwaremanufaktur GmbH



## Workshop: Programmieren in der Schule?! – Ein Einführungsworkshop zur Programmiersprache Scratch 3

Kristin Karl  
Mittwoch, 06.12.23, 14:00-16:00 Uhr (s.t.)

Die Anmeldung finden Sie [hier](#).  
Falls Sie von einer externen Institution beitreten möchten, melden Sie sich bitte [per E-Mail](#) bei uns.

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN



## Abschlussvortrag: „For the Win“!? – Perspektiven auf Digitale Spiele in Hochschul- und Bildungskontexten

Ann-Marie Letourneur  
Mittwoch, 13.12.23, 16:00-17:30 Uhr (s.t.)  
GCSC, Otto-Behaghel-Straße 12, 35394 Gießen, R.001.

Diese Veranstaltung findet ausschließlich in Präsenz statt.

