

TAGUNGSPROGRAMM

GAME2LEARN: SERIOUS GAMES UND GAMIFICATION IN DER HOCHSCHULLEHRE

Ab 09:00 Uhr, Foyer Gebäude A

Empfang und Anmeldung

09:30 – 09:45 Uhr, Audimax

Begrüßung

09:45 – 10:45 Uhr, Audimax

Keynote: Serious Games in der Hochschullehre – Was es bringt, was es braucht und was wir brauchen, damit wir es bringen

Prof. Dr. Rolf Kreyer (Philipps-Universität Marburg)

10:45 – 11:00 Uhr

Pause

11:00 – 11:30 Uhr, Raum A319

Vortrag 1.1: Game of Theories: Spielbasierte Zugänge in theorie- und fallbasierten Veranstaltungen

Prof. Dr. Cornelia Füssenhäuser und Diana Bruski (Hochschule RheinMain)

11:00 – 11:30 Uhr, Raum A320

Vortrag 1.2: Wie spielt es sich im Hörsaal? – Ein Praxisbericht

Dr. Eszter Geberth (Hochschule Geisenheim University)

11:00 – 11:30 Uhr, Raum A321

Vortrag 1.3: Statistik in der Tiermedizin – Von tierischen Daten bis zu digitalen Rätseln

Prof. Dr. Kathrin Büttner (Justus-Liebig-Universität Gießen)

11:00 – 11:30 Uhr, Raum A420

Vortrag 1.4: CyberQuest: Kreatives Lernen durch interaktive Kryptologie und angewandte Cyber-sicherheit

Prof. Dr. Thorsten Daubenfeld, Dr. Dietmar Zenker, Dominic Thiels (Hochschule Fresenius)

11:30 – 11:40 Uhr

Pause

11:40 – 12:10 Uhr, Raum A319

Vortrag 2.1: Planspiel Projektopia

Prof. Dr.- Ing. Thomas Muschkullus (Hochschule Geisenheim University)

11:40 – 12:10 Uhr, Raum A320

Vortrag 2.2: Gamification meets Blended Learning: Das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden

Dr. Katja Politt (Universität Bielefeld)

11:40 – 12:10 Uhr, Raum A321

Vortrag 2.3: Singularity – A Journey to AI Literacy

Laura Platte, Frank Hasters (RWTH Aachen)

TAGUNGSPROGRAMM

GAME2LEARN: SERIOUS GAMES UND GAMIFICATION IN DER HOCHSCHULLEHRE

11:40 – 12:10 Uhr, Raum A420

Vortrag 2.4: Simulation Lab: Immersionskino in den Sozialwissenschaften
Prof. Dr. Kathrin Witek (Hochschule RheinMain)

12:15 – 13:30 Uhr

Mittagspause

13:30 – 15:00 Uhr, Raum A319

Workshop 1: GameTULearn – 3D-Lernspiele ohne Programmierkenntnisse erstellen
Florian Horn (TU Darmstadt)

13:30 – 15:00 Uhr, Raum A320

Workshop 2: Spielend in die (Un)Sicherheit? Serious Games als Lernraum für den reflexiven Umgang mit Dilemmata der Nachhaltigkeit
Dr. Sophie Berg und Dr. Hendrik Wolter (Universität Oldenburg)

13:30 – 15:00 Uhr, Raum A321

Workshop 3: Hörsaalspiele mit minimaler Vorbereitung meistern
Dr. Eszter Geberth (Hochschule Geisenheim University)

13:30 – 15:00 Uhr, Raum A420

Workshop 4: In 360° spielend lernen – Praxisnahe Einblicke in immersive Gamification
Felix Hoch (TU Darmstadt)

13:30 – 15:00 Uhr, Raum N.N.

Workshop 5: „Umfeld“ – Ein Serious Game zur Prävention von Partnerschaftsgewalt
Prof. Dr. Regina-Maria Dackweiler und Mascha Holly (Hochschule RheinMain)

15:00 – 15:15 Uhr

Kaffeepause

15:00 – 16:45 Uhr, Raum A316 + A317

Showroom

16:45 – 17:00 Uhr

Abschluss