

## Programm Netzwerktreffen „Game Labs an Hochschulen“ am 24.09.24

09.30-09.45 Uhr	Begrüßung, Wahl der protokollierenden Person, Wahl Digest-Schreiber*in (Koordinationsgruppe)
09.45-10.00 Uhr	Vorstellung Homepage & Discord, Diskussion (Koordinationsgruppe, Linda Patalla)
10.00-11.00 Uhr	Vorstellung und Diskussion der Stellungnahme und des Forderungspapiers (Koordinationsgruppe)
11.00-12.30 Uhr	Fünf Game Labs stellen sich vor 1. Stephanie Lotzow, Uni Gießen, LevelUp 2. Benjamin Schäfer, GameLab Universität Konstanz 3. Heinz Werner Kramski, DLA Marbach 4. Burak Sezer, TU Dortmund 5. Harald Bolsinger, Game Lab Würzburg
12.30-14.00 Uhr	Mittagspause + Führung <i>Lab for Analog Games and Imaginative Play</i> (Prof. Dr. Adrian Hermann, Uni Bonn)
14.00-15.00 Uhr	Diskussion Games-Verein/Dachverband (Koordinationsgruppe, Peter Podrez)
15.00-16.30 Uhr	Didaktische Konzepte: Wie lehrt man überhaupt Game Design? 1. Hanns Christian Schmidt, Uni Siegen 2. Robin Hädicke, Uni Bayreuth
16.30-18.30 Uhr	Bonus-Level: Mitmach-Vortrag zum Lehrkonzept des C64 Labors (Prof. Dr. Dr. Stefan Höltgen) im CI-Lab der Medienwissenschaft (Lennéstraße 1, 3. OG)
18.30 Uhr	Abendessen im <i>Tuscolo Bonn Münsterblick</i> (Gerhard-von-Are-Straße 8)

### Netzwerktreffen

Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play / Abt. für Religionswissenschaft, Institut für Orient- und Asienwissenschaften / Prof. Dr. Adrian Hermann  
Adenauerallee 131  
53113 Bonn

Zu Fuß gut zu erreichen vom Bonner Hbf (10 min), oder Straßenbahnhaltestellen „Juridicum“ / "Universität/Markt“.

### Abendessen im „*Tuscolo Bonn Münsterblick*“ (Gerhard-von-Are-Straße 8)

Anmeldung bitte an [kathrin.fischer@uni-bonn.de](mailto:kathrin.fischer@uni-bonn.de) bis zum 15. September 2024.