

Arbeitstagung „Digitale Grundkompetenzen in den Kreativfächern: Gaming-Welten“

Abspann

Mitwirkende sind alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Tagung.
Spezielle Vorbereitungen kamen von ...

Konzept und Planung:

Wilfried Aigner (Musikuniversität Wien), Georg Merza (PH Wien), Manfred Porsch (ZSK), Martin Sigmund (ZSK)

Spiele erleben:

Präsentationen, Gaming-Zone und Dokumentation der Tagung kommen von einem Team der Kunstuniversität Linz.

Anna Erber (Univ.Assistentin), David Panhofer (Univ. Lehrbeauftragter)

Studierende: Timea Benedel, Manuel Diepold, Marie-Christine Haslinger, Alessandro Lorenz, Mix Miner, Ramona Zdarsky

Reflektieren:

Keynote 1 - Lydia Hartl, Leitung Lehramtsstudium Mediengestaltung, Kunstuniversität Linz

Keynote 2 - Christian Brauner, Stv. Leiter des Landesjugendreferates OÖ

Keynote 3 - Fares Kayali, Forscher und Game Designer an der Angewandten und an der TU Wien

Keynote 4 - Gerhard Scheidl, Pädagogische Hochschule Wien

Praxis entwickeln:

ModeratorInnen der Arbeitsgruppen

Franz Billmayer (Universität Mozarteum Salzburg), Johannes Steiner (Musikuniversität Wien), Lydia Hartl (s.o.), Christian Brauner (s.o.), Fares Kayali (s.o.), Wilfried Aigner (s.o.), Gerhard Scheidl (s.o.), Martin Sigmund (s.o.), sowie 3 spontane TeilnehmerInnen.