

## Programmübersicht

18. Oktober			
09:00-09:15	Isabell Otto, Philip Hauser	Begrüßung und Vorstellung des <i>GameLab</i>	BG335
09:15-10:15	Steffen Bogen	Schnappt Hubi! Über Elektronik im Brettspiel	BG335
10:30-11:30	Jessica Zipf	Gaming in der Computerlinguistik	BG335
11:30-12:00	Studentisches World Café: Kurzvorstellung der Projekte		BG335
12:00-13:00	Mittagspause im Bib-Café		
13:00-14:00	Studentisches World Café		BG335
14:00-15:00	Markus Spöhrer	„Rasanter Hexenbesen“: Die Übersetzungen der (Gleichgewichts-) Sinne und digitalen Spielens	BG335
15:15-16:15	Philip Hauser	Medienwissenschaftliches Archaeogaming – Potentiale und Notwendigkeit einer Methode	BG335
17:00-18:30	Keynote: Jochen Koubek	Computerspielwissenschaften an der Universität Bayreuth	BG335
ab 19:00 Uhr	Abendessen in Pit's BBQ		
19. Oktober			
08:45-9:00	Begrüßung und Raumwechsel [Z]		BG335
09:00-10:00	HCI Group Uni KN	Zwischen Digital und Real: Design-Tradeoffs in Bezug zu spielerischem Lernen	Z924
10:00-11:00	Oliver Deussen, Marvin Gülzow	Robotische Malerei: e-David	Z612
11:00-11:30	Mittagspause im Bib-Café		
11:30-12:30	Tim Glaser	»Your date has ended in disaster.« Indie Games als Kritik am Kontrollsystem Spiel	BG335
12:30-13:30	Benjamin Schäfer	Die Besonderheit der Prozessualität – Computerspiele und Regelsysteme	BG335
13:30-14:00	Abschluss + Verabschiedung		BG335