

Inhaltsverzeichnis

Marion Bolder-Boos – Sebastian Hageneuer – Georg Pantelidis	
Einleitung	1
Martina Trogitz	
Vorbild sein: Daten(management) in und für die Lehre	5
Asuman Lätzer-Lasar	
Die Macht bewegter Bilder: Ethische Implikationen bei immersiven Lehr- und Lernkontexten	19
Michaela Stark	
Museum 3D: Serious Games und digitale Interaktionstechnologien in Museumskontexten und universitärer Lehre – Chancen und Herausforderungen	37
Stefan Feuser	
Immersive und browserbasierte virtuelle Realität in der Lehre: Möglichkeiten und Grenzen	53
Sebastian Hageneuer	
Archaeogaming – Was die Archäologie von Videospielen lernt und warum die Archäologie etwas über Videospiele lehren sollte	65
Stefan Krmnicek – Kevin Körner	
Graveler: A serious game in numismatic teaching	81
Maria Shinoto	
Basiskompetenz „Text“: Neue Möglichkeiten archäologischer Arbeit	95
Christoph Rinne	
Markdown & Code: Open Source & Interaktivität für die primäre Zielgruppe von Windows Nutzerinnen und Nutzern	109
Autor*innenverzeichnis	119