

Short CV



Name Prof. Dr. Judith Ackermann

Address University of Applied Sciences Potsdam
Department of Social Studies

Kiepenheuerallee 5
14669 Potsdam

Date of Birth 17. June 1982

Education

2007 – 2011 Doctorate in Media Studies,
University of Bonn

2007 – 2008 Acting Studies,
Theaterakademie Köln

2001 – 2006 Master's degree in Media Studies, Psychology, Comput-
er Linguistics,
University of Bonn

Academic Work Experience (selection)

Since 10.2017 Head of "Post-digital art practices in cultural education –
aesthetic encounters between acquisition, production
and communication" (4y-research project, funded by
Federal Ministry of Education and Research Germany)

Since 01.2017 Professor of Digital Media in Social Work (University of
Applied Sciences Potsdam)

10.2016-12.2016 Deputy Professor of Digital Media in Social Work (Uni-
versity of Applied Sciences Potsdam)

05.2015 & 05.2016 Visiting Professor (Politecnico di Milano, School of De-
sign)

04.2016 – 09.2016 Academic Coordinator of the DFG Research Training
Group "Locating Media" (University of Siegen)

04.2013 – 03.2016 Lecturer - Media Studies (University of Siegen).

2012 – 2013 Visiting Professor (W2) of Digital Mediaculture (Filmuni-
versity, Potsdam-Babelsberg).

2012 – 2013 Research associate "Digital Media in vocational educa-
tion" (German Aerospace Center, Project-Management
Agency, Bonn).

2007 – 2012 Lecturer and research associate – Media Studies
(University of Bonn).

Judith Ackermann – Publications

Monographs and Editorships:

Ackermann, Judith/ Rauscher, Andreas/Stein, Daniel (2016a) (Eds.): playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts. *Navigationen* (Journal Ausgabe), 1/2016, universi: siegen.

Ackermann, Judith (2016b) (Ed): *Phänomen Let's Play-Video – Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandlens*. Wiesbaden: Springer VS.

Ackermann, Judith (2011a): *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys: Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Münster: LIT.

Peer Reviewed Journal Articles

Ackermann, Judith (2017): Location Based Mobile Gaming in der Stadt. Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality. In: *PLANERIN* 02/2017

Ackermann, Judith/Rauscher, Andreas/Stein, Daniel (2016c): Introduction. playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts. In: *Navigationen*. Special Issue: playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts, 1/2016, 3-28

Ackermann, Judith/Reiche, Martin (2016d): Media interaction in public (spaces): Re-searching interactive installations' support for (inter-)human interaction with machines and environment. In: *Navigationen*, Special Issue: playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts, 1/2016.

Ackermann, Judith (2016e): Stadterschließung durch Urban Gaming. In: *PH Lesenswert. Onlinemagazin des Zentrums für Literaturdidaktik. Kinder Jugend Medien*, Special-Issue: „Spiel-Kunst“, 2/2015.

Mariani, Ilaria/Ackermann, Judith (2015a): Fun by design. The game design activity and its iterative process as learning practices. In: *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 2(1), 2015.

Ackermann, Judith (2014a): Meaning creation in digital gaming performances. The intraludic communication of Hybrid Reality Theatre. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 44, 2014. Online: <http://www.dichtung-digital.de/journal/aktuelle-nummer/?postID=2437>

Ackermann, Judith (2012a): Sprechen Gamer eine eigene Sprache? In: *merz | medien + erziehung*, 2012/4, p. 24-30.

Ackermann, Judith/Ring, Sebastian/Autenrieth, Kelvin (2011b): Gamescamp – Let there be game. In: *merz | medien + erziehung*, 2011/5, p. 80-82.

Articles in Edited Volumes (Mainly Peer Reviewed)

- Ackermann, Judith (2017b): Gemeinschaft. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Eds.), *Einführung in die Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, p. 301-311.
- Ackermann, Judith (2017c): Urban Gaming: Von der Kunst die Stadt zum Spiel zu machen. In: von Groß, Frederike/Röllecke, Renate (Eds.), *Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. Dieter Baacke Preis Handbuch 13*. München: kopaed, p. 19-23.
- Ackermann, Judith (2016f): Phänomen Let's Play. Zur wissenschaftlichen Relevanz eines Remediatisierungsphänomens. In: Ackermann, Judith (2015) (Ed): *Phänomen Let's Play-Video – Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ackermann, Judith/Juchems, Marc (2016g): Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play Performance. In: Ackermann, Judith (2015) (Ed): *Phänomen Let's Play-Video – Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ackermann, Judith (2016h): Gemeinschaft. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Eds.), *Einführung in die Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS (in press)
- Ackermann, Judith/Mariani, Ilaria (2015b): Re-Thinking the Environment through Games. Designing Location Based Mobile Games in Higher Education for Environmental Awareness. In: *Innovation in Environmental Education: ICT and intergenerational learning" International conference proceedigs (Ugolini F., Raschi A., Pappageorgiou F. Eds.)*. 24-25 September 2015, Firenze, Italy. IBIMET-CNR, Firenze, Italy, S.73-78.
- Ackermann, Judith (2015c): Avatars: Identitäten und digitale (Ab)bilder im Netz. In: Stiegler, Christian/Zorbach, Thomas/Breitenbach, Patrick (Eds.), *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*. Bielefeld: transcript, p. 51-65.
- Ackermann, Judith (2015d): Creative Gaming. In: Deutsches Filminstitut – DIF e.V. (Ed.), *Film und Games. Ein Wechselspiel*. Berlin: Bertz + Fischer, p. 190-194.
- Ackermann, Judith (2015e): Creative Gaming. In: Deutsches Filminstitut – DIF e.V. (Ed.), *Film and Games. Interactions*. Berlin: Bertz + Fischer, p. 190-194.
- Ackermann, Judith (2014b): Digital Games and Hybrid Reality Theatre. In: Beil, Benjamin/ Freyermuth Gundolf S./ Gotto, Lisa (Eds.), *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies*. Bielefeld: transcript, p. 63-88.
- Ackermann, Judith (2014c): Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre. In: Bächle,

Thomas/Thimm, Caja (Eds.), *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft*. Münster: LIT, S.104-130.

Ackermann, Judith (2013a): Appropriating Game Rules. In: Mitgutsch, Konstantin/Huber, Simon/Wagner, Michael/Wimmer, Jeffrey/Rosenstingl, Herbert (Eds.), *Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the Vienna Games Conference 2013*. New Academic Press: Wien, p. 247-258.

Ackermann, Judith (2013b): Anything but speechless: Face-to-face-communication during co-located gaming. In: Quandt, Thorsten/Kröger, Sonja (Eds.), *multi.player – The Social Aspects of Digital Gaming*. London: Routledge, p. 183-192.

Ackermann, Judith (2013c): Dekonstruktion einer Immersion. Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel. In: Inderst, Rudolf/Just, Peter (Eds.), *Build 'em up – Shoot 'em down: Körperlichkeit in Digitalen Spielen*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, p. 365-380.

Ackermann, Judith (2012b): Playing computer games as social interaction – an analysis of LAN-Parties. In: Fromme, Johannes/Unger, Alexander (Eds.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer, p. 465-476.

Ackermann, Judith (2011c): Masken und Maskierungsstrategien – Identität und Identifikation im Netz. In: Thimm, Caja/Anastasiadis, Marios (Eds.), *Social Media: Theorie und Praxis digitaler Sozialität*. Bonner Beiträge zur Medienwissenschaft Bd. 11 (herausgg. v. C. Thimm). Frankfurt/New York: Lang, p. 59-84.

Ackermann, Judith (2010a): The edge of communication? Examining communicative challenges of LAN-Parties. In: Mitgutsch, Konstantin/Klimmt, Christoph/Rosenstingl, Herbert (Eds.), *Edges of Gaming. Conference Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009*. Wien: Braumüller Verlag, p. 103-118.

Ackermann, Judith/ Overheid, Jürgen (2006): Recherche-Empfehlungen im Internet. In: Tsvasman, Leon R. (Eds.), *Das große Lexikon Medien und Kommunikation. Kompendium interdisziplinärer Konzepte*, Ergon-Verlag, p. 363-365.

Reviews:

Ackermann, Judith (2014d): Rezension zu: Maya Götz (Eds.), *Die Fernsehheld(inn)en der Mädchen und Jungen. Geschlechtsspezifische Studien zum Kinderfernsehen*. München: Kopaed, 2013. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 2, 2014.

Ackermann, Judith (2010b): Rezension zu: Ulrike Tikvah Kissmann (Ed), *Video Interaction Analysis: Methods and Methodology*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2009. In: *Gesprächsforschung – Online Zeitschrift zur verbalen Interaktion*, 11, 2010, p. 47-53.

Judith Ackermann – Conferences/Lectures

Ackermann, Judith: *Designing Hybrid Reality Games for Educational Contexts*. Keynote at the Creative Forum “New technology is usual, new thinking is rare” der HITSA (Information Technology Foundation for Education), Estonia. Tallinn: 11.10.2018.

Ackermann, Judith: *Zwischen Bildung und Bulls** - Potentiale von Webvideo für die Politische Bildung*. Panel Discussion as part of Bewegtbildung 2018. Berlin: 26.09.2018.

Ackermann, Judith: *Politische Bildungsarbeit mit Jugendlichen im Social Web*. Keynote as part of Bewegtbildung 2018. Berlin: 25.09.2018.

Ackermann, Judith: *Wertebildung und Wertegemeinschaften im Social Web*. Panel Discussion as part of Bewegtbildung 2018. Berlin: 25.09.2018.

Ackermann, Judith: *Political Education with the youth in the Social Web*. Workshop as part of M100-Young European Journalists-Academy. Potsdam: 11.09.2018.

Ackermann, Judith: *Feministischer Game Jam*. Workshop as part of Henrike Iglesias Academy. Berlin: 09.05.2018.

Ackermann, Judith: *Nicht-lineares Erzählen*. Paneldiscussion as part of Theater & Netz. Berlin: 06.05.2018.

Ackermann, Judith: *Digitale und physische Räume durch Mobilmedien verbinden*. Keynote as part of 5. Fachtagung Medienkompetenz verbindet. Medienbildung in Schule und Jugendarbeit. Berlin: 17.04.2018.

Ackermann, Judith: *Gaming in der Bildung – Potentiale zwischen Game-Based-Learning, Serious Games und Gamification*. Invited Lecture as part of Gautinger Internettreffen "Digital ist besser!? Goldene Zeiten für Medienpädagogik, oder: Der Hype um digitale Bildung". Gauting: 12.-14.03.2018.

Ackermann, Judith: *Postdigitale Kunst und Soziale Arbeit. Ein Manifest*. Impulse as part of the Kick-Off-Meeting of BMBF-Research-Project PKKB (Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung). Berlin: 25.01.2018.

Ackermann, Judith: *Gaming in der Sozialen Arbeit – zwischen Gegenstand und Methode*. Invited Lecture as part of USK-Sachverständigen-Fortbildung. Berlin: 14.12.2017.

Ackermann, Judith: *Digitales Spielen im Analogen Raum. Kulturwissenschaftliche Einordnung neuer Spielphänomene*. Invited Lecture as part of "Kinderspiel in digitalen Welten. Neue Perspektivten in der frühen Bildung" des JFF. München: 02.12.2018.

Ackermann, Judith: *Playful Urban Arts – Interventionsgestaltung und öffentliche Medieninteraktion*. Antrittsvorlesung. FH Potsdam: 20.11.2017.

Ackermann, Judith: *As you like it?! Ethik und Ästhetik in Digitalen Kontexten*. Invited Keynote as part of „Jugendkonferenz Webdays 2017 – Jugendliche gestalten die digitale Lebenswelt der Zukunft“. Berlin: 03.11.2017.

Ackermann, Judith: *Ästhetik und Ethik im spielerischen Konflikt*. Invited Keynote as part of preFROG – „Erlaubt ist, was gefällt!? Computerspiele zwischen Ethik und Ästhetik“. Wien: 11.10.2017.

Ackermann, Judith: *Raumaneignung und Raumbildung zwischen Virtualität & Gegenständlichkeit*. Invited Lecture as part of „Kulturelle Bildung 3.0 – Mediale Lern- und Erfahrungsräume in der Jugendkulturarbeit“. Frankfurt: 12.09.2017.

Ackermann, Judith: *Designing Hybrid Reality Games for Empathy and Inclusion*. Invited Lecture as part of „Cultural Learning and Celebration: Computerspiele aus dem Indigenen Nordamerika“. Berlin, Embassy of Canada: 21.06.2017.

Ackermann, Judith: *Mit Computerspielen die Schule einnehmen? Konzepte für die Integration digitaler Spiele in didaktische Settings*. Invited Lecture as part of the Lecture Series IZBF-Vorträge zur Bildungsforschung der Humboldt Universität Berlin. Berlin: 31.05.2017.

Ackermann, Judith: *Beeinträchtigungen spielerisch erfahrbar machen. Mit Computerspielen das Thema 'Inklusion' im Unterricht behandeln*. Invited Lecture as part of „Videospiele als didaktische Herausforderung“ der Universität Potsdam. Potsdam: 23.05.2017.

Ackermann, Judith: *Location Based Gaming – Ursprung, Faszination, Varianten, Anwendung*. Invited Keynote as part of „Location-Based Gaming“ der Fachstelle für Jugend-medienkultur NRW. Köln: 04.04.2017.

Ackermann, Judith: *Gamifying Cities – Loose thoughts about Playful Urban Interventions*. Invited Lecture as part of the DIGAREC-Workshop zum Thema "Gamification". Potsdam: 12.01.2017.

Ackermann, Judith: *Gaming in der Didaktik. Mehr als nur Pausenfüller*. Invited Lecture and Panel Discussion as part of „Mit Minecraft nach Pisa - Gaming in der Schuldidaktik“. Potsdam: 24.11.2016.

Ackermann, Judith: *Digitally Orchestrated Social Activities in Physical Spaces. Triggering Community Building in Smart Cities via Urban Games*. Invited Lecture as part of the international Workshops „Playful Design for Smart Cities". Barcelona: 14.11.2016.

Ackermann, Judith: *Radical & Serious Games*. Invited Panel Discussion and Argumentation battle as part of „Next Level Festivals“. Düsseldorf: 03.-06.11.2016.

Ackermann, Judith: *Performanzen in und mit digitalen Spielen*. Invited Lecture and Panel Discussion as part of „Hybride Realitäten und Spielerische Fiktionen. Symposium zur Computerspielforschung“. Hannover: 22.-23.11.2016.

Ackermann, Judith: *Medienbildung für alle*. Invited Panel Discussion as part of 5. Netzwerktagung "Medienkompetenz stärkt Brandenburg" zum Thema „Der digitalen Spaltung begegnen. Chancen der Digitalisierung für alle nutzbar machen“. Potsdam: 12.10.2016.

Ackermann, Judith: *Rezeptionsästhetische Perspektiven auf Let's Play Videos*. Invited Lecture as part of „#Lesen – Transformationen traditioneller Rezeptionskonzepte im digitalen Zeitalter“. Göttingen: 29.09.-01.10.2016.

Ackermann, Judith/Liegl, Michael/Ochsner, Beate/Otto, Isabell/Stock, Robert: *Situationen der Teilhabe (Sommerakademie, Kooperation zwischen „Locating Media“ (Siegen), „Mediale Teilhabe“ (Konstanz), „Medien der Kooperation“ (Siegen) & „Lose Verbindungen“ (Hamburg) (Organisation, Moderation & Impulse)*. Konstanz: 12.-16.09.2016.

Ackermann, Judith/Isenberg, Vanessa: *Urban Gaming in der Kinder- und Jugendarbeit - (Medien-)pädagogische Spielformen*. Further Education for pedagogical experts. Bielefeld: 30.08.2016 & Münster: 31.08.2016.

Ackermann, Judith: *Webvideos & Bildungsarbeit*. Invited Lecture as part of "Games im Fokus der Jugendhilfe". Köln: 18.-20.08.2016.

Ackermann, Judith/Lehmuskallio, Asko/Thielmann, Tristan: *Digital Practices: Situating People, Things and Data – International Conference of the DFG Research Training Group 'Locating Media'* (Organisation, Moderation, Introduction, Closing Ceremony). Siegen: 07.-09.06.2016.

Ackermann, Judith/Garbe, Andreas/Gräber, Lars/Kerkhoff, Kristian *Medienkonvergenzen und vermehrte virtuelle Räume* Invited Panel Discussion as part of "NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele". Dortmund: 03.-04.12.2015.

Ackermann, Judith: *Urban Gaming: Performatives Lernen und Sozialraumaneignung*. Invited Workshop as part of "NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele"(gemeinsam mit Daniel Parlow und Studierenden der Universität Siegen). Dortmund: 03.-04.12.2015.

Ackermann, Judith/Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Günzel, Stephan/Thon, Jan-Noel *Game Studies Lehren an staatlichen und privaten Hochschulen* Invited Panel Discussion as part of "Clash of Realities". Köln: 02.-04.11.2015.

Ackermann, Judith/Coelen, Thomas/Goldschmidt, Nils/Weibert, Anne/Wiesemann, Jutta *Informal Learning - interdisciplinary perspectives*. Fish Bowl Discussion im Rahmen der Konferenz "Informal Learning - State of Play". Siegen: 05.-06.10.2015.

Ackermann, Judith/Mariani, Ilaria: *Re-Thinking the Environment through Games. Designing Location Based Mobile Games in Higher Education for Environmental Awareness*. Lecture as part of: Innovation in environmental education: ICT and intergenerational learning. Florenz, 24. – 25.09.2015.

Ackermann, Judith: *Das Spiel mit dem System. Systemische Perspektiven auf digitale Spiele*. Invited Panel Discussion as part of: PLAY-Conference. Hamburg: 17. – 19.09.2015.

Ackermann, Judith: *Digitale Spiele in analogen Systemen - Computerspiele auf die Straße bringen*. Invited Workshop as part of: PLAY-Conference. Hamburg: 17. – 19.09.2015.

Ackermann, Judith: *Game Design for Urban Spaces*. Invited Panel Discussion as part of: Digital Spaces. Game, Art, Design. Siegen: 19.04.2015.

Ackermann, Judith/Lenk, Anke/Rauscher, Andreas/Stein, Daniel: *Digital Spaces. Game, Art, Design* (Organisation and Moderation). Siegen: 19.04.2015.

Ackermann, Judith: *Partizipatives Theater in Urban Gaming Performances*. Lecture as part of the workshop: "Playful Participation. Experimentelle und künstlerische Strategien der interaktiven Teilhabe". Köln: 18. – 19.12.2014.

Ackermann, Judith: *Playin' Siegen – Urban-Gaming-Workshop*. Workshop as part of *Medienfest NRW* (together with Anke Lenk & students der Universität Siegen). Köln: 05.-06.12.2014.

Ackermann, Judith: *Urban Gaming als Spielart performativen Lernens*. Workshop as part of "NextLevelConference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele"(together with Anke Lenk & students of Siegen University). Dortmund: 04.-05.12.2014.

Ackermann, Judith: *Intraludische Kommunikation. Zur Performanz digitalen Spielens*. Lecture as part of: "SPIEL digital ANALOG. Spielkulturen 2.0: Zwischen Sinn und Cyber". Tutzing: 28. – 30.11.2014.

Ackermann, Judith: *Mediatisiertes Bewegungshandeln in der Hybriden Realität*. Lecture as part of the workshops: "Medien|Praktiken der Bewegung" (together with Nina Kahnwald & Vicki Täubig). Siegen: 20. – 21.11.2014.

Ackermann, Judith: *Urban Gaming als Instrument in der Medienbildung*. Lecture as part of the workshops "Learning by Playing" der B3 Autumn School; zusätzlich Rapid Prototyping im Museum (together with Daniel Parlow). Filmmuseum Frankfurt: 30.09.2014.

Ackermann, Judith: *Digitales Spiel und Darstellende Kunst – Symbiose, Kontamination, Liaison, Kongruenz*. Lecture as part of: "Das Videospiel zwischen Kunst, Code und Kommerz". München: 18. – 19.09.2014.

Ackermann, Judith: *Digital Gaming as group performance – Theatrical aspects of single- and multiplayer-games*. Lecture as part of: "MULTI.PLAYER 2: Compete – Cooperate – Communicate". Münster: 14. – 15.08.2014.

Ackermann, Judith: *The Demoscene as subject to academic teaching and research*. Seminar as part of "evoke" (together with students of Siegen University). Köln: 8. – 10.08.2014.

Ackermann, Judith/Berschuck, Constanze/Gießmann, Sebastian/Glaser, Katja/Schabacher, Gabriele/Thielmann, Tristan: *Mobile Media: Making Cooperation Work – International Conference of the DFG Re-search Training Group 'Locating Media'* Conference Organisation and Moderation. Siegen: 19.-21.06.2014.

Ackermann, Judith: *Urban-Game-Design*. Workshop as part of *Moncao-Festivals anlässlich des "Goldenen Monacos"*. Siegen: 12.-13.06.2014.

Ackermann, Judith/Beil, Benjamin/Neitzel, Britta/Rautzenberg, Markus: *Cutting Edges and Dead Ends – Workshop der AG Games*. Conference Organisation and Moderation. Lüneburg: 10.-12.04.2014.

Ackermann, Judith: *Filmgespräch zu "Ralph reichts"* Invited talk with pupils as part of the national *SchulKinoWochen*. Dillenburg, Gloria Kinos: 25.03.2014.

Ackermann, Judith: *Die Konversationsanalyse in der Medienwissenschaft*. Invited Lecture as part of the lecture series: "Einführung in die Methoden der Medienforschung". Universität Bonn: 30.01.2014.

Ackermann, Judith: *Digital Games and Hybrid Reality Theatre*. Invited lecture as part of the lecture series "New Game+ Neue Perspektiven der Game Studies". Universität Köln: 03.12.2013.

Ackermann, Judith: *Appropriating Game Rules*. Lecture as part of: 7th Vienna Games Conference – Future and Reality of Gaming – F.R.O.G. 2013, „Context Matters! Exploring and Reframing Games and Play in Context“. Wien, Österreich: 27. – 29.09.2013.

Ackermann, Judith/Beil, Benjamin/Neitzel, Britta/Rautzenberg, Markus: *Spiel / Handlung - Jubiläumstagung der AG Games*. Conference Organisation and Moderation. Köln: 18.-20.04.2013.

Ackermann, Judith/Biermann, Ralf/Kiefer, Florian: *Identitätenbildung durch Computer- und Videospiele*. Panel Discussion as part of "Zocken!" Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Magdeburg: 16.01.2013.

Ackermann, Judith: *Kick Off Medienbildung: Synergien, Akzeptanz, Nachhaltigkeit*. Workshop as part of: eQualification – Mit digitalen Medien zu neuen Wegen der Qualifizierung. Berlin: 03. – 04.12.2012.

Ackermann, Judith/Liebigt, Katja: *Begrüßung und Eröffnung*. Opening Speech as part of: Keep cool trust Kompetenzlabor. Berlin: 20.11.2012.

Ackermann, Judith: *Theaterspiele/Computerspiele*. Panel as part of: NextLevel-Conference – Kunst und Kultur der digitalen Spiele. Köln: 15./16.11.2012.

Ackermann, Judith: *Shooting Gamers – spekulative Momente in der filmischen Darstellung von ComputerspielerInnen*. Lecture as part of Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Frankfurt: 03. – 06.10.2012.

Ackermann, Judith: *“Ich glaube, wenn Du den Kopf triffst, sind die am meisten tot” – Spezifika verbalisierter Lernprozesse beim Computerspielen*. Invited lecture as part of re:publica. Berlin: 02. – 04.05.2012.

Ackermann, Judith: *Gendered gaming – Perspectives on teens' digital literacy*. Keynote as part of: Mediatized Gender – Gender Perspectives on Mediatized Societies. Bonn: 22. – 24.09.2011.

Ackermann, Judith: *Anything but speechless – Face-to-Face-Communication during co-located gaming*. Lecture as part of: The social side of gaming. International Conference on the Social Aspects of Digital Gaming. Stuttgart, Hohenheim: 21. – 23.07.2011.

Ackermann, Judith/Dorn-Fellermann, Esther: *Community-Media – Definitions, Theory, Usability*. Lecture as part of the lecture series Medientheorie, Universität Bonn: 28.06 2011.

Ackermann, Judith: *„Ey, wer killt da? Doktor Remix, verpiss Dich!“ – Sprechbesonderheiten Jugendlicher beim gemeinschaftlichen Computerspielen*. Lecture as part of: Jugendsprachen. Dynamiken und kulturelle Kontexte. Die sechste Internationale Konferenz zur Jugendsprache 2011. Freiburg: 31.03 – 02.04.2011.

Ackermann, Judith: *Kommunikative Herausforderungen des gemeinschaftlichen Computerspielens am Beispiel von LAN-Partys*. Lecture as part of: 3rd Vienna Games Conference – Future and Reality of Gaming – F.R.O.G. 2009, „Exploring the Edges of Gaming”. Wien, Österreich: 25. – 27.09.2009.

Ackermann, Judith: *Playing computer games as social interaction. An analysis of LAN-Parties*. Lecture as part of: Computer Games / Players / Game Cultures: State and Perspectives of Digital Game Studies. Magdeburg: 18. – 21.03.2009.

Judith Ackermann – Teaching Experience

- WS 2018/19 Das kulturelle Gedächtnis digital – Sicherung von Vielfalt und Diversität bei der Digitalisierung des kulturellen Erbes
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Informationswissenschaften)
- Computerspiele einsetzen
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Sozialraum Internet
(FH Potsdam, MA Soziale Arbeit mit Schwerpunkt Familie)
- Jugendmedienschutzparcours
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, in Kooperation mit dem AKJS Brandenburg)
- Medien und Lebenswelt
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Kulturarbeit)
- Medienkulturwissenschaft
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Theaterpädagogik
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Bildung und Erziehung der Kindheit)
-
- SoSe 18 Envisioning post digital challenges through game-based experiences
(Politecnico di Milano, School of Design, MSc Communication Design)
- Postdigitale Kreativität
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Kulturarbeit)
- Gestaltung, Kreativität, Präsentation
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit (Onlinestudiengang))
- Werkstatt: Hybride Realitäten
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Sozialforschung
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Urban Gaming und Sozialraumaneignung
(Fachhochschule Potsdam, Bachelor Soziale Arbeit)
-
- WS 2017/18 Jugendmedienschutzparcours
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, in Kooperation mit dem AKJS Brandenburg)
- Medien und Lebenswelt
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Kulturarbeit)
- Medienkulturwissenschaft
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Werkstatt: Hybride Realitäten
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Sozialforschung
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)

- Ästhetische Praxis in der Sozialen Arbeit
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Digitale Spiele in der Bildung
(Erst Abbe Hochschule Jena, MA Medien- und Spielpädagogik)
- SoSe 17 Experiencing Diversity. Designing Hybrid Reality Games
as Communication Systems.
(*Politecnico di Milano, School of Design, MSc Communication Design*)
- Children and Media
(FH Potsdam, MA Childhood Studies & Children's Rights)
- Gestaltung, Kreativität, Präsentation
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit (Onlinestudiengang))
- Theaterpädagogik
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit, BA Kulturarbeit)
- Computerspiele einsetzen
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Datensparsamkeit
(FH Potsdam, BA Soziale Arbeit)
- Kehraus – Hochschule im Aufbruch
(FH Potsdam, Interflex-Seminar gem. m. Hermann Voesgen & Hanne Seitz)
- WS 2016/17 Neue Medien (zwei Seminare)
(*Fachhochschule Potsdam, Bachelor Bildung und Erziehung der Kindheit*)
- Urban Gaming und Sozialraumeignung
(*Fachhochschule Potsdam, Bachelor Soziale Arbeit*)
- SoSe 2016 Designing games as forms of expression. Between performance, imagination and challenge.
(*Politecnico di Milano, School of Design, MSc Communication Design*)
- Kindernachrichten im Fernsehen (Blockseminar, Kooperation mit logo.tv)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medienpädagogik*)
- WS 2015/16 Ein Spiel für Südwestfalen - Medienforschung für die Praxis
(*Universität Siegen, Master Medienkultur, Modul Projekt 4SWS*)
- Nutzung interaktiver Medien
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediensoziologie*)
- Medienprojekt im Bereich Fernsehproduktion (I und II) (Projekt)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medien-/IT-Projekt, gemeinsam mit Anke Godbersen, WDR Siegen*)
- Einführung in die Medienwissenschaft I
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft*)
- SoSe 2015 Designing hybrid reality games for environmental awareness & participa-

tion by action
(*Politecnico di Milano, School of Design, MSc Communication Design*)

Urban Performances (interdisziplinäres-Forschungsprojekt)
(*Uni Siegen, Interdisziplinärer Master Medien und Gesellschaft, Modul: Projekt, gemeinsam mit. Dr. Sascha Steinmann (FB Marketing) und PD Dr. Andreas Rauscher (FB Medienwissenschaft), Uni Siegen*)

Hybrid Reality Theatre (Seminar)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Kulturwissenschaftliche Analysen/Kulturgeschichte*)

Darstellendes Spiel (Seminar)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medienkommunikation*)

Kindernachrichten im Fernsehen (Blockseminar, Kooperation mit logo.tv)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medienpädagogik*)

Einführung in die Medienwissenschaft II (2 Seminare)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft*)

WS 1204/15 Playin' Siegen – Ein Festival für Siegen (Projekt)
(*Uni Siegen, Master Medienkultur, Modul: Projekt, gemeinsam mit Prof. Dr. Peter Matussek, Uni Siegen*)

Medienprojekt im Bereich Fernsehproduktion (I und II) (Projekt)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medien-/IT-Projekt, gemeinsam mit Anke Godbersen, WDR Siegen*)

Medienhandeln in Kindheit und Jugend (Seminar)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediensoziologie*)

Einführung in die Medienwissenschaft I (2 Seminare)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft*)

SoSe 2014 Urban Gaming (Seminar)
(*Uni Siegen, Master Medienkultur, Modul: Kultursoziologie; Master Human-Computer-Interaction, Modul: Medien und Gesellschaft*)

Digital Art (Seminar)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediengeschichte; Bachelor Sozialwissenschaft, Modul: Mediengeschichte*)

Mobile Games (Seminar)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediensoziologie; Bachelor Sozialwissenschaft, Modul: Mediensoziologie*)

Social TV (Blockseminar, Kooperation mit dem Fraunhofer Institut)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Kommunikationswissenschaft*)

Einführung in die Medienwissenschaft II (2 Seminare)
(*Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft*)

WS 2013/14 Medienprojekt im Bereich Fernsehproduktion (I und II) (Projekt)

(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medien-/IT-Projekt, gemeinsam mit Anke Godbersen, WDR Siegen)

Nutzung interaktiver Medien (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Kommunikationswissenschaft)

Kommunikative Medienaneignung (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medientechnik, Diskurse, Praktiken)

Kindernachrichten im Fernsehen (Blockseminar, Kooperation mit logo.tv)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medienpädagogik)

Einführung in die Medienwissenschaft I (2 Seminare)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft)

- SoSe 2013
- Digitale Kommunikationskulturen (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Kommunikationswissenschaft)
- Game Cultures (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Kulturtheorie)
- Angewandte Medienforschung – Kollaboratives Lernen am Touchscreen (Blockseminar) – Kooperation mit der Charité Berlin
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediensoziologie, Bachelor Sozialwissenschaften, Modul: Mediensoziologie, Kooperation mit der Charité Berlin, Forschungsprojekt SimMed, Simulation medizinischer Handlungen)
- Medienprojekt im Bereich Fernsehproduktion (Phase II) (Projekt)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Medien-/IT-Projekt, gemeinsam mit Anke Godbersen, WDR Siegen)
- Medienhandeln in Kindheit und Jugend (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Mediensoziologie, Bachelor Sozialwissenschaften, Modul: Mediensoziologie)
- Einführung in die Medienwissenschaft II (Seminar)
(Uni Siegen, Bachelor Medienwissenschaft, Modul: Einführung in die Medienwissenschaft)
- WS 2012/13
- Einführung in die digitale Medienkultur (Vorlesung)
(HFF Potsdam: Bachelor Digitale Medienkultur, Modul: Grundlagen der Medienwissenschaft)
- Nutzung interaktiver Medien (Seminar)
(HFF Potsdam: Bachelor Digitale Medienkultur, Modul: Digitale Medienkulturen)
- SoSe 2012
- Rhetorik für SchülerInnen (Workshop)
(St.-Michael-Gymnasium und St.-Angela-Gymnasium, Bad Münstereifel: 19.05.2012)
- WS 2011/12
- Forschungsmethoden (Plenum)

(Uni Bonn, Master Medienwissenschaft, Modul: Forschungsmethoden/-praxis, in Doppelmoderation mit Prof. Dr. Caja Thimm)

Theorien computervermittelter Kommunikation (Seminar)
(Uni Bonn, Master Medienwissenschaft, Modul: Medientheorie)

Improvisationstheater für SchülerInnen (Workshop)
(St.-Michael-Gymnasium, Bad Münstereifel, 23.11.2011)

- SoSe 2011 Jugendsprache (Blockseminar)
(Uni Bonn, Master Medienwissenschaft, Modul: Mediengeschichte und Soziale Kommunikation)
- WS 2010/11 Neue Medien = Neue Jugend? (Seminar)
(Uni Bonn, Bachelor Minor Medienkommunikation, Modul: Medienkulturen)
- Forschungsmethoden (Plenum)
(Uni Bonn, Master Medienwissenschaft, Modul: Forschungsmethoden/-praxis, in Doppelmoderation mit Prof. Dr. Caja Thimm)
- SoSe 2010 Rhetorik für SchülerInnen (zwei Workshops)
(St.-Michael-Gymnasium und St.-Angela-Gymnasium, Bad Münstereifel: 19.03.2011, 05.02.2011)
- Einführung in die allgemeine Methodenlehre (Plenum)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Allgemeine Methodenlehre)
- Methodenlehre (zwei Übungen)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Allgemeine Methodenlehre)
- WS 2009/10 Theater und Film (Seminar)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Medienkommunikation, Modul: Medienkulturen)
- Grundlagen der Kommunikationswissenschaften (Übung)
(Uni Bonn, Bachelor Minor Medienkommunikation, Modul: Grundlagen der Kommunikationswissenschaften)
- Rhetorik für SchülerInnen (Workshop)
(St.-Michael-Gymnasium und St.-Angela-Gymnasium, Bad Münstereifel: 16.01.2010)
- SoSe 2009 Einführung in die allgemeine Methodenlehre (zwei Übungen)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Allgemeine Methodenlehre)
- Rhetorik für SchülerInnen (zwei Workshops)
(Rhein-Sieg-Gymnasium, Sankt Augustin: 26.-27.08.2009, Gymnasium Lohmar: 20.08.2009)
- WS 2008/09 Einführung in die Medienkommunikation (Übung)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Medienkommunikation)
- Rhetorik (Übung)
(Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Grundlagen EDV, Rhetorik, Präsentationstechniken)

- SoSe 2008 Einführung in die allgemeine Methodenlehre (zwei Übungen)
(*Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Allgemeine Methodenlehre*)
- Improvisationstheater für Jugendliche (Workshop)
(*Offene Zeltstadt, Euskirchen: 26.07.2008*)
- WS 2007/08 Einführung in die Medienkommunikation (Übung)
(*Uni Bonn, Bachelor Kommunikationswissenschaften, Modul: Medienkommunikation*)
- SoSe 2007 Improvisationstheater für Jugendliche (Workshop)
(*Offene Zeltstadt, Euskirchen: 22.07.2007*)