

Pressemitteilung

Nr. 69 vom 5. Dezember 2018

Digitale Hochschullehre

Stifterverband vergibt fünf Fellowships an die TH Köln

Die TH Köln hat fünf Fellowships für Innovationen in der digitalen Hochschullehre erhalten – so viele wie keine andere Hochschule in Nordrhein-Westfalen. Die Förderung soll Lehrenden Freiräume und Ressourcen für die Entwicklung von Lehrinnovationen verschaffen und wird einmal im Jahr vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW und dem Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft vergeben. Die Fellowships für Prof. Dr. Martin Bonnet, Prof. Dr. Martin Eisemann, Prof. Marco Hemmerling, Myriam Dyckhoff und Max Salzberger sind mit jeweils 50.000 Euro dotiert.

Im Rahmen ihrer Fellowships können die Lehrenden digital gestützte Lehr- und Prüfungsformate entwickeln und erproben. Auch die Neugestaltung von Modulen und Studienabschnitten unter konsequenter Nutzung digitaler Technologien wird gefördert. Zugleich sollen die Fellowships auch dazu beitragen, dass Lehrinnovationen in den Hochschulen fester verankert werden.

„Die Weiterentwicklung und Digitalisierung der Hochschullehre versteht die TH Köln als einen ihrer zentralen Aufträge. In den letzten beiden Jahren hat die Hochschule jeweils drei Fellowships erhalten; in diesem Jahr haben sogar fünf Konzepte unserer Lehrenden überzeugt. Das zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind“, sagt Prof. Dr. Sylvia Heuchemer, Vizepräsidentin für Lehre und Studium.

Serious Games, Augmented Reality Campus oder cloud-basierte Lernplattform

Die Lehrinhalte des Bachelor-Pflicht-Moduls Werkstofftechnik möchte **Prof. Dr. Martin Bonnet von der Fakultät für Anlagen-, Energie- und Maschinensysteme** künftig auch durch einen spielerischen Ansatz vermitteln. Dazu wird er ein sogenanntes Serious Game – also ein Spiel mit ernsthaftem Hintergrund – entwickeln, das den Studierenden als Übungsplattform zur Verfügung gestellt wird. Aufgebaut ist das Spiel als Escape Game mit zehn Levels. Mithilfe ihrer bereits erworbenen Fachkompetenzen und zusätzlicher Laborausstattung durchlaufen die Studierenden die einzelnen Stufen, um sich aus dem Escape Room zu „befreien“.

An der **Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften** wird **Prof. Dr. Martin Eisemann** künftig die Lehre durch die Darstellung virtueller Inhalte auf Smartphones, Tablets oder geeigneten Augmented-Reality-Brillen unterstützen. So werden klassische Lehrinhalte um zusätzliche visuelle und auditive Informationen erweitert, um das Verständnis zu erhöhen und die Individualisierbarkeit zu steigern. Möglich sind virtuelle Vorlesungen im Freien, persönliche Hilfestellung durch eigene Avatare und die Darstellung virtueller Bücher.

Eine cloud-basierte Lernplattform für gemeinsame Planungsprozesse in der Architektur entwickelt **Prof. Marco Hemmerling von der Fakultät für Architektur** im Rahmen seines Fellowships. Die Idee dazu basiert auf der interdisziplinären Planungsmethodik Building Information Modeling (BIM), bei der alle Gebäudedaten zentral kombiniert und erfasst sind. Bislang werden digitale Planungsmethoden noch auf individuellen Rechnern gelehrt. Künftig wird das „BIM Cloud-Teaching“ eine Infrastruktur für Studierende, Lehrende und externe Partner bereitstellen, die den Austausch im Team und das selbstbestimmte Lernen fördert.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Presseeinladung Nr. 69 vom 5. Dezember 2018
Fellowships

Ebenfalls mit dem BIM beschäftigt sich die wissenschaftliche Mitarbeiterin **Myriam Dyckhoff von der Fakultät für Bauingenieurwesen** in ihrem Fellowship. Studierende der TH Köln und der University of Auckland werden bei ihrem Vorhaben gemeinsam ein Brückenbauwerk nach den Regeln von BIM konzipieren. Dabei arbeiten sie gemeinsam über VR-Brillen in einer virtuellen Umgebung und nutzen eine Online-Plattform, um Dateien sowie Ideen auszutauschen und sich bei Problemen zu unterstützen. Sobald ein Projektschritt bearbeitet wurde, treffen sich alle Beteiligten in einem interaktiven Online-Workshop.

Mit dem Aufbau einer Open-Source-Plattform zum interdisziplinären und interkulturellen Zusammenarbeiten sowie für den Informations- und Wissenstransfer zwischen unterschiedlichen Berufsbildern beschäftigt sich der wissenschaftliche Mitarbeiter **Max Salzberger von der Fakultät für Architektur**. Als Praxisbeispiel dient die interdisziplinäre Entwicklung und Realisierung eines Holzbausystems in Selbstbauweise in einem Kooperationsprojekt zwischen der TH Köln und der Handwerkskammer Köln. Während einer Summerschool sollen angehende Architekten und Meister des Tischlerhandwerks einen Prototyp entwickeln.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 26.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.