Prof. Raphael Zender



Mathematisch-Naturwissenschaftliche Fakultät
Institut für Informatik
Didaktik der Informatik | Informatik und Gesellschaft

Expertise

Professor Zender arbeitet mit seinem Team des Lehrstuhls "Didaktik der Informatik | Informatik und Gesellschaft" an einem breiten Spektrum von Themen rund um Bildungstechnologien, der Fachdidaktik von Informatik und soziotechnischen Systemen. Er selbst hat einen Forschungsschwerpunkt auf dem Einsatz von immersiven Technologien, wie Virtual und Augmented Reality (VR/AR) in Lehr- und Lern-Settings. Im Vordergrund seiner Aktivität steht dabei die Gestaltung und Entwicklung solcher Lehr- und Lernsysteme .Dabei arbeitet er in seinen Projekten stets mit einem breiten Netzwerk interdisziplinärer Partner:innen - aus der Informatik, der Mediendidaktik, der Medienpädagogik sowie diverser Fachdidaktiken, zusammen.

Zudem ist Professor Zender stellv. Sprecher der Fachgruppe Bildungstechnologien der Gesellschaft für Informatik (GI) sowie Initiator des GI-Arbeitskreises VR/AR-Learning.

Wissenschaftliche Dienstleistungen

- Beratung zum Einsatz von Bildungstechnologien in konkreten Lehr- und Lern-Settings
- Konzeption und Entwicklung lernwirksamer Anwendungen mit Virtual und Augmented Reality (VR/AR)
- Durchführung von Vorträgen und Schulungen rund um das Thema "Lehren und Lernen mit VR/AR"

Referenzen

- Kooperation mit Unternehmen und Forschungsinstitutionen aus der beruflichen Bildung: Konzeption und Entwicklung von Lehr-/Lernsystemen, Durchführung von Transferveranstaltungen
- Kooperation mit Ausbildungsinstitutionen aus der Automobilbranche: Entwicklung von VR-Simulationen für die Ausbildung
- Kooperation mit Unternehmen aus der IT-Branche (z.B. Anbieter von Lernsystemen): Konzeption und Entwicklung von Lehr-/Lernsystemen
- Kooperation mit wissenschaftlichen Einrichtungen (Hochschulen, private Forschungsinstitutionen, etc.): Durchführung von Forschungsprojekten, wissenschaftlichen Veranstaltungen und Transferaktivitäten, sowie Community-Arbeit

Weiterbildung

- Lehren und Lernen mit Virtual und Augmented Reality (VR/AR)

Themen / Trends

E-Learning
Mensch-Technik-Interaktion
Schule & Studium
Virtual & Augmented Reality
Weiterbildung / Lebenslanges Lernen

Branchen

Bildung
Informations- & Kommunikationstechnologie
Mobilität & Logistik

Humboldt-Innovation GmbH
Innovation Management

Eleonora Frühwirt
Transfer Manager
+49 30 2093 70769
eleonora.fruehwirt@humboldt-innovation.de

Jan Eggert
Innovation Manager
+49 30 2093 70764
jan.eggert@humboldt-innovation.de

HUMBOLDT INNOVATION
RESEARCH CREATING REALITY.