

Lehrveranstaltungen

(Übersicht – Für Detailinformationen bitte Links anklicken)

An der Humboldt-Universität zu Berlin:

- Sommersemester 2022
- Seminar: Eine Mediengeschichte und -theorie der Digital Humanities (MA Medienwissenschaft)
 - Vorlesung: Computerarchäologie – Möglichkeiten einer operativen Geschichte des Computings (BA Medienwissenschaft; MA Wirtschaftswissenschaft)
 - Projektseminar: Assemblerprogrammierung für Medienwissenschaftler:innen (BA/MA)

An der Universität Bonn:

- Wintersemester 2021/22
- Seminar: Computer – Game – Worlds – hands-on (BA Medienwissenschaften) ([Link](#))

An der Humboldt-Universität zu Berlin:

- Wintersemester 2021/22
- Seminar (zus. mit dem Institut für Germanistische Philologie): „Hello, world!“ – Code Literacy zwischen Hermeneutik und execution (MA Medienwissenschaft) ([Link](#))
 - Seminar: Computer – Spiel – Welten – hands-on (BA Medienwissenschaft) ([Link](#))

An der Universität Bonn:

- Sommersemester 2021
- Seminar: German Computing? Computing Germany! (BA Medienwissenschaften) ([Link](#))

An der Humboldt-Universität zu Berlin:

- Sommersemester 2021
- Seminar: »Der Zufall, möglicherweise« – Theorie, Geschichte und Implementierung von Zufallszahlengeneratoren (MA Medienwissenschaft) ([Link](#))
 - Seminar: Computer in/aus Deutschland. Diskursschnittstellen inter/nationaler IT-Geschichte (BA Medienwissenschaft) ([Link](#))

Am Institut für Künste und Medien, Universität Potsdam:

Wintersemester 2020/21 Seminar: Programmieren für Medienwissenschaftler*innen
(BA Europäische Medienwissenschaft) ([Link](#))

An der Humboldt-Universität zu Berlin:

Wintersemester 2020/21 Seminar: BASIC 1964-2020. Geschichte einer
Programmiersprache (MA) ([Link](#))

Seminar (zus. mit dem Institut für Germanistische Philologie):
Computerphilologie. (BA) ([Link](#))

Projektseminar: Assemblerprogrammierung für
Medienwissenschaftler (MA/BA) ([Link](#))

Sommersemester 2020: Vorlesung: Game Circuits. Medienwissenschaftliche Methoden
zur Analyse von Computerspielen (BA) ([Link](#))

Wintersemester 2019/20: Seminar: Künstliche Intelligenz – Geschichte, Theorie,
Implementierung (MA) ([Link](#))

Seminar (zus. m. Dr. Melanie Fritsch): Chip(s) Sound(s) –
Performing Bytes (BA) ([Link](#))

Projektseminar: Toy Computing: Hardware-Design mit
„Minecraft“ (BA/MA) ([Link](#))

Sommersemester 2019: Vorlesung: Game Science. Desiderate einer Medienwissenschaft
der Computerspiele (BA) ([Link](#))

An der School of Design, University of Greenwich (London/England):

Wintersemester 2018/2019: Blockseminar: Artware. Re-Enactments of Computer Art
History (MA) ([Link](#))

An der Humboldt-Universität zu Berlin:

Wintersemester 2018/19: Seminar: Einführung in die Medientheorien: Retrocomputing
(BA) ([Link](#))

Blockseminar: Artware. Eine Archäologie grafischer
Computerkunst (MA) ([Link](#))

Sommersemester 2018: Seminar: Pong Studies (BA) ([Link](#))

Projekt: Assemblerprogrammierung für
Medienwissenschaftler (MA/BA) ([Link](#))

Wintersemester 2017/18: Seminar: Δs. Wege und Orte in Medien. Eine technische
Dramaturgie der Signale (MA) ([Link](#))

Vorlesung: Logik für Medienwissenschaftler (BA) ([Link](#))

Projekt (zus. m. Dr. F. Leitner): Dramaturgie der Signale (BA/MA) ([Link](#))

Sommersemester 2017:

Seminar: Fraktale: Theorie, Geschichte und Programmierung (MA) ([Link](#))

Projekt: Assembler für Medienwissenschaftler (MA/BA) ([Link](#))

Projekt: Artefakte des Medienarchäologischen Fundus (BA/MA) ([Link](#))

An der *Universität Paderborn*:

Wintersemester 2016/17:

Seminar: Assembler-Programmieren für Medienwissenschaftler (MA/BA Medienwissenschaft/Informatik) ([Link](#))

Seminar: Medienwissenschaft im Museum. Medienarchäologische (Unter)Wanderungen durch das HNF (MA/BA Medienwissenschaft/Informatik) ([Link](#))

Seminar: Retrocomputing – Theorie, Begriffe, Szenen (MA/BA Medienwissenschaft/Informatik) ([Link](#))

Seminar: Logik für Medienwissenschaftler (BA Medienwissenschaft/Informatik) ([Link](#))

An der *Humboldt-Universität zu Berlin*:

Sommersemester 2016:

Seminar: Der Commodore 64: Geschichte, Archäologie und Epistemologie einer 8-Bit-Plattform (BA) ([Link](#))

Projekt (zus. mit T. Nüchel und J. Maibaum): Artefakte des Medienarchäologischen Fundus (MA/BA) ([Link](#))

Wintersemester 2015/16:

Seminar: »Theory of Games and Economic Behavior.« Spieltheorie als Medienökonomie (BA) ([Link](#))

Seminar: (zus. mit Dr. N. Braguinski): Schach dem Computer. Theorie, Geschichte und Implementierung des Computerschach (MA) ([Link](#))

Projekt (zus. mit N. Braguinski): Projektseminar »Schachcomputer und Computerschach« (MA) ([Link](#))

Projekt (zus. mit T. Nüchel und J. Maibaum): Artefakte des Medienarchäologischen Fundus (MA/BA) ([Link](#))

Sommersemester 2015:

Seminar: Logik für Medienwissenschaftler (BA) ([Link](#))

Projekt: Motorola 6809: Die Programmierung der Vectrex in Assembler (MA/BA) ([Link](#))

- Wintersemester 2014/15:
- Seminar: So spielt das Leben. Zelluläre Automaten in Theorie und Praxis (MA) ([Link](#))
 - Seminar: Mikro – Makro – Medien. Optische Medien zur Visualisierung kleiner und entfernter Objekte (MA) ([Link](#))
 - Projekt: Signetics 2650 Programmier-Workshop (Teil 3/4) (MA/BA) ([Link](#))
- Sommersemester 2014:
- Seminar: Der gelbe Gefährte. Pac-Man als epistemisches Spielzeug (BA) ([Link](#))
 - Seminar: Wissensökonomien des Museums. Exkursionen in die Berliner Museumslandschaft (MA) ([Link](#))
 - Projekt: Signetics 2650 Programmier-Workshop (Teil 2/4) (MA/BA) ([Link](#))
- Wintersemester 2013/14:
- Seminar: Hacking als Kulturtechnik. Innenperspektiven deutscher und internationaler Hackerszenen der 1970er- und 1980er-Jahre (MA) ([Link](#))
 - Seminar: Spiel, Maschine! Spielkonsolen der ersten vier Generation aus der Sicht der Medienarchäologie (BA) ([Link](#))
 - Projekt: Signetics 2650 Programmier-Workshop (Teil 1/4) (MA/BA) ([Link](#))
- Sommersemester 2013:
- Ringvorlesung: SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Die Aufhebung des Retrocomputings in der Medienarchäologie (MA) ([Link](#))
 - Seminar: Strings: Symbolmanipulation mit dem Computer (BA) ([Link](#))
 - Seminar: Die Verkabelung der Sprache. Geschichte und Theorie der medialen Text- und Sprachverarbeitung (MA) ([Link](#))
- Wintersemester 2012/13:
- Seminar: 8 Bit – »Retro«-Computing im Direktkontakt (BA) ([Link](#))
– *Ausgezeichnet mit dem Fakultätspreis für gute Lehre*
 - Seminar: µP – Die Geschichte des Mikroprozessors (MA) ([Link](#))
 - Projekt: JMP \$6502 – Workshop Assembler-Programmierung (BA) ([Link](#))
- An der Universität der Künste:*
- Sommersemester 2012:
- Seminar: Near Future Science Fiction – Mit Max Headroom 20 Minuten in die Zukunft ([Link](#))
- An der Humboldt-Universität zu Berlin:*
- Sommersemester 2012:
- Seminar: Science/Fiction/Computing – Wechselwirkungen

zwischen Technologie und Fiktion(en) des Computers (MA) ([Link](#))

Seminar: DRAWTO X,Y – Computergrafik-Programmierung unter LOGO und BASIC (BA) ([Link](#))

Projekt Hardwhere? Softwhere? – Exploration und Dokumentation von Einplatinen-Computern (BA) ([Link](#))

Projekt: RST 012 – Restart und Fortsetzung des Z80-Assembler-Kurses im Sommersemester 2012 (BA/MA) ([Link](#))

Wintersemester 2011/12: Seminar: It's more Fun to Compute – Computer & Spiel, Analog & Digital, Theorie & Praxis (BA) ([Link](#))

Projekt: Assembler-Programmierung des Z80 (BA/MA)

Sommersemester 2011: Seminar: Der Computer als Medium – Revisited (MA)

Seminar: Heiße Drähte – Medien im Kalten Krieg (MA) ([Link](#))

Wintersemester 2010/11: Seminar: Mensch/Maschine(n): Medien-, Technik- und Kultur-Geschichte(n) des Roboters (Magister) ([Link](#))

An der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität (Bonn)

Wintersemester 2008/09: Übung: Elektrische Medien im Film (BA) ([Link](#))

Sommersemester 2008: Übung: First-Person-Movies (BA)

Wintersemester 2007/08: Hauptseminar (zus. mit Prof. Dr. M. Wetzel): Authentizität und Simulation im Film (Magister)

Proseminar: »Wen kümmert's, wer spricht?« – Autortheorien im Film (Magister)