

9:00	Come together – Literatur-Café (Raum 1.103)																			
- 10:00	Check-in Orientierung																			
10:00	Begrüßung (Hörsaal 1.201)																			
- 10:15	Prof. Dr. Monika Miller																			
10:15	Keynote-Vortrag: Künstlich schön? KI, Kitsch und die Krise des ästhetischen Urteils – Dorothea Winter																			
- 11:15	im Anschluss Diskussion (Hörsaal 1.201)																			
15 min Kaffeepause																				
11:30	Block A	„This person doesn’t exist“ – Deep-fakes im Kunstunterricht	Pixelart mit pixilart.com erstellen	Digital Mending	Werkbe-trachtung in VR I	Hybride Materialität im 3D-Druck	Tagtool – Zeichnen mit Licht	11:30	Block C	Erweiterte Realitäten: Digitale Kunstvermittlung-projekte für Schulen am ZKM	Reflexion mit bildge-nerieren-der KI	Von der Einpunkt-zur Mehr-punkt-Perspek-tive	Stop-Motion mit Green-screen & Erklärvi-deos	Storytelling kreativ: Comics animieren	Program-mieren im Kunst-unterricht – Grundlagen, Chancen und Anwen-dungen	„Signature moves“ mit dARwing – ein Konzept für die künstleri-sche Praxis	Mithilfe von KI neue illustratori-sche Stilistiken erproben	Mit Pixton Comics spielend leicht digital erstellen	Körper, Raum, Aus-Druck: Vom Ent-wurf zum fertigen 3D-Druck	Kreative Laserwel-ten – Laser-cutter im Kunst-unterricht
- 13:00		Prof. Dr. Johanna Tewes	Anja Schneider	Prof. Dr. Magdalena Eckes, Paula-Marie Kanefendt	Laura Peiffer-Siebert	Prof. Dr. Marc Fritzsche	Achim Kirsch	- 15:30		Fanny Kranz, Alexandra Hermann	Lukas Friedlmeier	Ilona Trimba-cher	Prof. Dr. Monika Miller	Prof. Dr. Christian Römmelt, Louis Habermeyer	Eric Henzler	Angela Warnecke	Prof. Florian Bayer	Jan-Ulrich Schmidt	Jasmin Marohn, Manuela Ballbach, Josefa Kiggen	Jana Gleitsmann
		1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N													
1 Stunde Mittagspause																				
14:00	Block B	Prompt to Motion – Kreative KI Videos erstellen	Störungen haben Vorrang – Digitale Eindrücke analog transfor-mieren	Spieldesign – Einsatz von 3D-Stift im Kunst-unterricht	Werkbe-trachtung in VR II	Gamebased learning	3D Anima-tion und AR mit Monster-mash													
- 15:30		Bettina Gärtner	Katarina Strasser, Julia Brielmann	Marisa Caccavale	Laura Peiffer-Siebert	Stefanie Schlosser	Achim Kirsch													
		1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N	1,5 h Raum N.N			3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N	3 h Raum N.N
15 min Kaffeepause																				
15:45	Evaluation (Hörsaal 1.201)																			
- 16:00																				
16:00	Gemeinsames SumUp (Hörsaal 1.201)																			
- 17:00	Exemplarische Vorstellung der Ergebnisse																			