

9:00 - 10:00	Come together – Literatur-Café (Raum 1.103) Check-in Orientierung																		
10:00 - 10:15	Begrüßung (Hörsaal 1.201) Prof. Dr. Monika Miller																		
10:15 - 11:15	Keynote-Vortrag: <i>Künstlich schön? KI, Kitsch und die Krise des ästhetischen Urteils</i> – Diskussion (Hörsaal 1.201) Dorothea Winter																		
15 min Kaffeepause																			
11:30 - 13:00 Block A	<i>This person doesn't exist</i> – Deepfakes im Kunstunterricht Prof. Dr. Johanna Tewes 1,5 h Raum N.N	<i>Pixelart mit pixilart.com erstellen</i> Anja Schneider 1,5 h Raum N.N	<i>Digital Mending</i> Prof. Dr. Magdalena Eckes, Paula-Marie Kanefendt 1,5 h Raum N.N	<i>Werkbe-trachtung in VR (1)</i> Laura Pfeiffer-Siebert 1,5 h Raum N.N	<i>Hybride Materialität im 3D-Druck</i> Prof. Dr. Marc Fritzsche 1,5 h Raum N.N	<i>Tagtool – zeichnen mit Licht</i> Achim Kirsch 1,5 h Raum N.N	11:30 - 13:00 Block C	<i>Erweiterte Realitäten: Digitale Kunstvermittlungsjprojekte für Schulen am ZKM</i> Fanny Kranz, Alexandra Hermann	<i>Reflexion durch KI</i> Lukas Friedlmeier	<i>Von der Einpunkt-zur Mehrpunkt-Perspektive</i> Ilona Trimbacher	<i>Stopmotion mit Green-screen & Erklärvidéos</i> Prof. Dr. Monika Miller	<i>Storytelling kreativ: Comics animieren</i> Prof. Dr. Christian Römmelt, Louis Habermeyer	<i>Programmieren im Kunstunterricht – Grundlagen, Chancen und Anwendungen</i> Eric Henzler	<i>3h Ws: „Signature moves“ mit dARwing – ein Konzept für die künstlerische Praxis im Kunstunterricht</i> Angela Warnecke	<i>Mithilfe von KI neue illustratori-sche Stillistiken erproben</i> Prof. Florian Bayer	<i>Mit Pixton Comics spielend leicht digital erstellen</i> Jan-Ulrich Schmidt	<i>Körper, Raum, Aus-Druck: Vom Entwurf zum fertigen 3D-Druck</i> Jasmin Marohn, Manuela Ballbach, Josefa Kiggen	<i>Kreative Laserwel-ten – Laser-cutter im Kunst-unterricht</i> Jana Gleitsmann	
1 Stunde Mittagspause																			
14:00 - 15:30 Block B	<i>Prompt to Motion – Kreative KI Videos erstellen</i> Bettina Gärtner	<i>Störungen haben Vorrang: Dig. Ein-drücke analog transfor-mieren</i> Katarina Strasser, Julia Brielmann	<i>Spieldesign – Einsatz von 3DStift im Kunst-unterricht</i> Marisa Caccavale	<i>Werkbe-trachtung in VR (2)</i> Laura Pfeiffer-Siebert	<i>Gamebased learning</i> Stefanie Schlosser	<i>3D Anima-tion und AR mit Monster-mash</i> 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	3 h Raum N.N
15 min Kaffeepause																			
15:45 - 16:00	Evaluation (Hörsaal 1.201)																		
16:00 - 17:00	Gemeinsames SumUp (Hörsaal 1.201) <i>Exemplarische Vorstellung der Ergebnisse</i>																		