



# archaeogaming hackathon.

KÖLN, 6.-8. DEZEMBER 2024

Vom **6.-8. Dezember 2024** veranstaltet das Netzwerk *“Digitale Kompetenzen in der Archäologie”* (DiKopA) einen zweitägigen Hackathon zum Thema **Archaeogaming**. Wir treffen uns am 6.12. nachmittags im Archäologischen Institut der Universität zu Köln und arbeiten bis mittags am 8.12. gemeinsam an einem Spiel mit archäologisch-historischem Bezug.

Vorbereitend wird eine Online-Sitzung veranstaltet, die Euch in das Thema einführt und in Gruppen einteilt. Die Gruppen können dann eigenständig eine Idee ausarbeiten bis wir uns in Köln treffen. Wir stellen die Räumlichkeiten (jeweils bis 19 Uhr), Computer, Software und Snacks zur Verfügung und Ihr erarbeitet an zwei Nach- und Vormittagen ein komplettes Videospiel mit **RPGMaker MV**.

Ihr werdet von **zwei Tutoren** begleitet, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Die fertigen Spiele werden dann online publiziert und über das Netzwerk bekannt gemacht. Der Hackathon ist komplett kostenlos, Ihr müsst Euch nur um Übernachtungsmöglichkeiten, Verpflegung sowie Eure An- und Abreise kümmern. Die Kapazität ist allerdings auf zwölf Plätze für Studierende der Archäologie oder Digitalen Archäologie beschränkt.

Wenn Ihr Interesse am Hackathon habt, schickt uns doch ein kurzes Motivations-schreiben: Warum interessiert Ihr Euch für diesen Hackathon? Was ist Euer (digital-)archäologischer Hintergrund? Welche Idee(n) habt Ihr bereits?

**Deadline ist der 22. November 2024.**

➔ [s.hageneuer@uni-koeln.de](mailto:s.hageneuer@uni-koeln.de)



**Dr. Sebastian Hageneuer** ist Westasiatischer Archäologe und seit 2016 am Lehrstuhl für Archäoinformatik des Archäologischen Instituts der **Universität zu Köln** beschäftigt. Seit mehreren Jahren forscht er zum Thema *Archaeogaming*. Neben einigen Publikationen organisiert er auch Sessions auf Konferenzen oder unterrichtet zum Thema.



**Dipl.-Inf. Kevin Körner** ist Koordinator der Masterprofilinie Digital Humanities an der **Eberhard Karls Universität Tübingen**. Seit 2011 forscht und lehrt er dort zu den Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele in der Wissenskommunikation innerhalb der Geisteswissenschaften.

