

# INHALT

**TINA ŠKERLAK, HELEN KAUFMANN & GUDRUN BACHMANN**

Editorial 9

## DER CAMPUS VON MORGEN

**GUDRUN BACHMANN, SABINA BRANDT, HELEN KAUFMANN,  
HEIDI RÖDER, URSULA SCHWANDER & TINA ŠKERLAK**

Moderne Lernumgebungen für den Campus von morgen  
Das Projekt ITSI 17

**BEATRICE, 24 JAHRE**

«Ich erlebe Forschung live»

**SABINA BRANDT**

Räume für Vielfalt  
Diversity auf dem Campus von morgen 59

**URSULA SCHWANDER**

Räume für lebenslanges Lernen 69

**TINA ŠKERLAK**

Räume für Bildung  
Nachhaltigkeit auf dem Campus von morgen 79

## LEHR- UND LERNRÄUME

**GUDRUN BACHMANN**

Passt der traditionelle Campus zum Studieren von heute? 93

**ANDREAS, 23 JAHRE**

«Was kann ein einzelner Student denn schon bewirken?»

**BERNHARD HERRLICH**

Lernumgebung Hochschulbibliothek  
Beitrag, Selbstverständnis sowie Ausdruck im Design 129

**TOBIAS JENERT**  
Verändern Medien die Lernkultur?  
Mögliche Rollen von Technologie zwischen virtuellen und  
physischen Lernräumen 159

**RUTH, 21 JAHRE**  
«Mir ist es nie egal, wenn ich etwas nicht verstehe»

**INTERVIEW MIT MARIA CLUSA UND JÜRGEN DÜRRBAUM**  
Räume, Möbel und Menschen 183

## **ZWISCHENRÄUME**

**SABINA BRANDT**  
Kultur (er)leben  
Zur Funktion universitärer «Zwischenräume» 193

**BARBARA, 34 JAHRE**  
«Mit dem Thema Nachhaltigkeit habe ich schon immer  
alle wahnsinnig gemacht»

**JOANNA BALL**  
Facilitating interdisciplinary exchange  
The Sussex Research Hive 223

**HARTMUT SCHULZE, ROGER BURKHARD, DANIEL KNÖPFLI,  
MAGDALENA MATEESCU & THOMAS RYSER**  
Das virtuelle Café  
Ein Ansatz zur Förderung computervermittelter informeller  
Kommunikation 237

## **PRÜFUNGSRÄUME**

**KLAUS WANNEMACHER**  
Anforderungen an E-Assessments an der Universität Basel 263

**NORA, 25 JAHRE**  
«In meiner Familie ist ein Studium etwas Besonderes»

<b>ALEXANDER SCHULZ UND NICOLAS APOSTOLOPOULOS</b> E-Examinations at a Glance Die Computerisierung des Prüfungswesens an der Freien Universität Berlin	283
<b>THOMAS PIENDL, TOBIAS HALBHERR &amp; DANIEL SCHNEIDER</b> Online-Prüfungen an der ETH Zürich Vom Projekt zum Service	299
<b>SPIELRÄUME</b>	
<b>THOMAS LEHMANN</b> Wenn Spiele neue Räume erobern	315
<b>BJÖRN, 38 JAHRE</b> «Gelegentlich werde ich von meinen Kommilitonen gesiezt»	
<b>CORNELIUS MÜLLER</b> Das kannst du besser – versuch’s gleich noch einmal! Applied Games und ihre Entwicklung	329
<b>INTERVIEW MIT STEFFEN P. WALZ</b> Spielend lernen, lernend spielen	347
<b>AUTORINNEN UND AUTOREN</b>	361