

# 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

<b>TOBIAS JENERT</b> Verändern Medien die Lernkultur? Mögliche Rollen von Technologie zwischen virtuellen und physischen Lernräumen	159
<b>RUTH, 21 JAHRE</b> «Mir ist es nie egal, wenn ich etwas nicht verstehe»	
<b>INTERVIEW MIT MARIA CLUSA UND JÜRGEN DÜRRBAUM</b> Räume, Möbel und Menschen	183
<b>ZWISCHENRÄUME</b>	
<b>SABINA BRANDT</b> Kultur (er)leben Zur Funktion universitärer «Zwischenräume»	193
<b>BARBARA, 34 JAHRE</b> «Mit dem Thema Nachhaltigkeit habe ich schon immer alle wahnsinnig gemacht»	
<b>JOANNA BALL</b> Facilitating interdisciplinary exchange The Sussex Research Hive	223
<b>HARTMUT SCHULZE, ROGER BURKHARD, DANIEL KNÖPFLI, MAGDALENA MATEESCU &amp; THOMAS RYSER</b> Das virtuelle Café Ein Ansatz zur Förderung computervermittelter informeller Kommunikation	237
<b>PRÜFUNGSRÄUME</b>	
<b>KLAUS WANNEMACHER</b> Anforderungen an E-Assessments an der Universität Basel	263
<b>NORA, 25 JAHRE</b> «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