



Prof. Dr.-Ing. habil.

Klaus Quibeldey-Cirkel

Technische Hochschule Mittelhessen, THM

CTL-Lecture

„Die interaktive
Vorlesung: Formatives
Assessment und
Feedback mit
Audience-Response-
Systemen“

- Seit 2003: Professur für Praktische Informatik an der THM Schwerpunkte in Lehre und Forschung: Web Engineering, Usability Engineering, Audience Response Systems und Mediendidaktik. Leitung des Open-Source-Projekts ARSnova und E-Learning-Beauftragter der THM.
- 2001-2003: Professur für Software-Engineering an der Hochschule Darmstadt
- 2000-2001: Systemarchitekt im Software-Entwicklungszentrum der Deutschen Bahn AG, Frankfurt am Main
- 1999: Habilitation im Fach Informatik an der Universität Siegen
- 1994: Promotion im Fach Elektrotechnik an der Universität Siegen
- 1988-1989: Entwicklungsingenieur, Linotype AG, Frankfurt am Mainurg.

Weitere Information: <https://www.mni.thm.de/fachbereich/dekanat/uebersicht-mitarbeiter/profile/485-klaus-quibeldey-cirkel>

Dienstag, 22. Jänner
2019

13:30- 14:30

Großer Seminarraum

Center for Teaching
and Learning (CTL)
Universitätsstraße 5

3. Stock (Lift)
1010 Wien

<http://ctl.univie.ac.at/ctl-lectures>

Publikationen (Auswahl)

- Quibeldey-Cirkel K. (2018). Lehren und Lernen mit Audience-Response-Systemen. In: de Witt C., Gloerfeld C. (Hrsg.) *Handbuch Mobile Learning* (S. 809-839). Wiesbaden: Springer VS.
- Quibeldey-Cirkel, K., Heiny, J. & Thelen, C. (2018). Against Academic Procrastination: Pedagogical Apps to Implement Distributed Learning in Course Design. In: E. Langran & J. Borup (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1617-1622). Washington, D.C., United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Quibeldey-Cirkel, K. (2018). Digital gegen das Bulimie-Lernen: Quizen im Hörsaal und zu Hause, Podcasts für unterwegs. In: *Hochschulforum Digitalisierung. HFD Winter School E-Book. Hochschullehre im digitalen Zeitalter gestalten*. Version 2. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. (S. 91-98).
- Quibeldey-Cirkel, K., Fullarton, C. M. & Hoeck, T. W. (2017). arsnova.click: a Game-based Audience-Response System for STEM Courses. In: L. Gómez Chova, A. López Martínez & I. Candel Torres (Hrsg.), *9th International Conference on Education and New Learning Technologies. EDULEARN17 Proceedings* (S. 8107-8111). Barcelona: IATED.