

**(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024**  
Tagung und Fachausstellung  
3. – 5. September 2024  
Helmut-Schmidt-Universität/  
Universität der Bundeswehr Hamburg

**(AUS)BILDUNGSKONGRESS  
DER BUNDESWEHR**  
(AUS)BILDUNG · FORSCHUNG · TECHNIK



## Call for Papers

### **„Game-based Learning und Serious Gaming für eine starke Demokratie“ – Chancen und Grenzen**

*„Es gibt so etwas wie eine demokratische Muskulatur, die regelmäßig trainiert werden muss, weil sie sonst schlaff wird und verkümmert. Unsere Fähigkeit zur vernünftigen Diskussion mit Menschen, die anderer Meinung sind, unsere Bereitschaft zum Ausgleich unterschiedlicher Interessen, die müssen wir immer wieder einüben.“<sup>1</sup>*

Mit diesen Worten verdeutlicht Herr Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier im Dezember 2023 im Rahmen der Ordensverleihung zum Tag des Ehrenamtes, dass eine starke Demokratie nicht nur ein gesamtgesellschaftliches Verständnis zum Erhalt der demokratischen Zivilgesellschaft und der Aufrechterhaltung der Rechtsstaatlichkeit gegenüber einer potenziellen Gefährdung erfordert, sondern vor allem eines bedarf:

Ausbildung/Weiterbildung, kontinuierliche Qualifizierung und Training

- in der Auswertung von Informationen und Quellen;
- in einem fairen Austausch über Meinungen, Positionen, Bedürfnisse;
- in fairer Kommunikation und einem respektvollen Umgang miteinander;
- in der Zusammenarbeit und zwar sowohl kooperativ als auch kollaborativ und
- in der Auswahl von Handlungsmöglichkeiten und der Abschätzung von möglichen Folgen der Umsetzung.

Beginnend mit der politischen Bildung, über die einzelnen Akteure der demokratischen Zivilgesellschaft bis hin zu den staatlichen Institutionen kommt es in einer starken Demokratie letztlich immer auf die Entscheidungsbereitschaft und -verantwortung des Einzelnen an. Vor diesem Hintergrund nehmen Entscheidungssimulationen, zunehmend auch unterstützt durch den Einsatz moderner Modelle künstlicher Intelligenz, einen immer bedeutenderen Stellenwert ein.

Der (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr, seit nunmehr zwei Jahrzehnten als Diskussionsplattform für die fortlaufende Modernisierung der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Einsatzkräften verschiedenster Couleur und weitere Zielgruppen der „Community Bildung“ etabliert,

---

<sup>1</sup> Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier (abgerufen 11.12.2023 um 11:20 Uhr) vgl. <https://www.bundespraesident.de/SharedDocs/Reden/DE/Frank-Walter-Steinmeier/Reden/2023/12/231204-OV-Ehrenamt.html>.

will diese Diskussion unter seinem Rubrum (Aus)Bildung aufgreifen und dabei die aktuell beschleunigt aufwachsenden technologischen Möglichkeiten für die Gestaltung einer realitäts- und einsatznahen Ausbildung besonders fokussieren.

*Game-based Learning*, *Serious Gaming*<sup>2</sup> und *Wargaming*<sup>3</sup>, insbesondere also Spiele und Simulationen mit ernsthaftem Hintergrund, aber auch *Gamification*<sup>4</sup>, was die Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremden Kontexten bedeuten kann, haben in den letzten Jahren große Entwicklungsschritte durchlaufen und bieten weitreichende Chancen und Möglichkeiten, die Aus-, Fort- und Weiterbildung von Einsatzkräften einer grundlegenden Erneuerung und Ertüchtigung zu unterziehen. *Künstliche Intelligenz (KI)*, *Operations Research*, *Augmented* bis *Virtual Reality* und auch das analoge Spiel können im Kontext von *Serious Gaming*, *Wargaming* und *Gamification*, also im Kontext eines Spiel-basierten Lernens, neue Wege für die kompetenzorientierte Ausbildung ebnen.

Eine Vielzahl verschiedener Spielelemente und -systeme befindet sich schon in der Anwendung, sowohl im Militär, beispielweise in der nautischen und fliegerischen Ausbildung durch *Virtual-* und *Augmented-Reality-Simulationen*. Aber auch im zivilen Bereich, wie in den verschiedensten Planspielen an Schulen und Universitäten, u.a. im politischen Planspiel „Model United Nations“ (MUN), oder in Unternehmen kommen *Game-based-Learning-Szenare* zu Bildungszwecken oder zur Personalauswahl zum Einsatz.

In Form von Entscheidungssimulationen kann *Game-based Learning* in Verbindung mit den Möglichkeiten der Digitalisierung nicht nur schnelle Zeitabläufe in der (Aus)Bildung ermöglichen, sondern vor allem auch die für Entscheidungshandlungen benötigte Antizipation realitätsnah trainieren. Das 200. Jubiläum des „Preußischen Kriegsspiels“ als militärisches Planspiel (ursprünglich als Simulation auf dem Kartentisch entwickelt von Bernhard von Reiswitz) eröffnet dabei auch eine retrospektive Möglichkeit zur Analyse der Anwendung von Spielelementen in komplexen Entscheidungsszenaren.

Beim (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024 wollen wir deshalb diese Thematik im Wesentlichen aus drei Perspektiven mit Ihnen diskutieren:

#### 1. **Entwicklungsstand von Theorie und Definitionen:**

Wo stehen wir in den Bereichen *Game-based Learning*, *Serious Gaming*, *Wargaming*, *Gamification* sowie dem Einsatz von *KI* und *Virtual* und *Augmented Reality* in der Aus-, Fort- und Weiterbildung? Welche Definitionen existieren? Wie haben unterschiedliche Definitionen Auswirkungen auf die Anwendung? Wie grenzen sich diese Methoden voneinander ab?

Hier soll der Versuch unternommen werden, Licht in die Vielfalt und das Dickicht der aktuell verwendeten Begrifflichkeiten und Konzeptionen zu bringen und im Rahmen

---

<sup>2</sup> Arbeitsdefinition: „Bei den Serious Games handelt es sich vornehmlich um digitale Anwendungen mit spielerischen und didaktischen Anteilen [...]“. „Das zentrale Abgrenzungsmerkmal gegenüber entertainentorientierten Spielen ist ein explizit formuliertes Bildungsziel.“ (Tolks et al., 2020).

<sup>3</sup> Arbeitsdefinition: „Wargames bauen auf Modellen, Simulationen und Simulationsspielen auf und unterscheiden sich je nach Anwendungszweck, Konfliktebene und Zeithorizont.“ (Nitzl et al., 2023).

<sup>4</sup> Arbeitsdefinition: „Gamification umschreibt die Idee, Spieldesignelemente in spielfremden Kontexten zu verwenden, um die Motivation, die Leistung und das Engagement der Nutzenden zu erhöhen.“ (Tolks et al., 2020).

einer systematischen Betrachtung Forschung und Praxis Orientierung für die Weiterentwicklung und Nutzung zu ermöglichen.

2. **Technik und „Best Practice“:**

Welche technischen Möglichkeiten sind aktuell „State of the Art“? Welche Erfahrungen gibt es in der alltäglichen beruflichen wie auch in der einsatznahen Anwendung? Was sind „Best Practice“-Beispiele in der (Aus)Bildung zum Kompetenzerwerb im Kontext von *Game-based Learning*, *Serious Gaming*, *Wargaming*, *Gamification*, *KI* und *Virtual* und *Augmented Reality*?

Hier wünschen wir uns beispielhafte Erkenntnisse zum Sachstand des „aktuell technologisch Möglichen und Realisierten“, wie z.B. Erfahrungsberichte aus der Anwendungspraxis.

3. **Didaktisch-methodische Konzepte und Erfahrungswerte zur Einbindung von *Game-based Learning*, *Serious Gaming*, *Wargaming*, *Gamification*, *KI* und *Virtual* und *Augmented Reality* in die Kompetenzorientierte Ausbildung (KOA):**

Hier interessieren uns Konzepte und Erfahrungen für die Verzahnung von technologiegestützten oder analogen Spiel- und Simulationselementen im Rahmen des Kompetenzerwerbs/-erhalts und „In-Übung-Haltung“ von Einsatzkräften, (zivilen) Führungskräften sowie anderen Entscheidungsinstanzen, um die Fragen zu diskutieren, ob *Game-based Learning*, *Serious Gaming*, *Wargaming*, *Gamification*, *Virtual* und *Augmented Reality* bildungstheoretisch angemessene Methoden sind, um Entscheidungsprozesse zu trainieren, und ob, und wenn ja, wo eine Begrenzung z.B. von *KI* in diesem Zusammenhang stattfinden muss/sollte.

Auch im Jahr 2024 planen wir den (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr hybrid, d.h., im Schwerpunkt in Präsenz vor Ort, aber auch mit zugeschalteten Fachleuten und Teilnehmenden. Der Kongress ist weiterhin Teil des dtec.bw – Zentrum für Digitalisierungs- und Technologieforschung der Bundeswehr und fachlich-inhaltlich eingebunden in das Projekt „Kompetenzen für die digitale Arbeitswelt (KoDiA) – Ertüchtigung zur Digitalisierung“. Er wird veranstaltet im Rahmen eines bundeswehrgemeinsamen Prozesses im „Arbeitsdreieck (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr“ bestehend aus der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg, dem Bildungszentrum der Bundeswehr und der Abteilung Ausbildung Streitkräfte im Streitkräfteamt.

Zielgruppen dieses Calls sind Forschende, Führungskräfte, Bildungsverantwortliche sowie Lehrende in der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Einsatzkräften.

Inhaltlich sind Vertretende der (Aus)Bildungspraxis und verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen, die sich in den oben angegebenen Perspektiven wiederfinden, dazu eingeladen, sich zu beteiligen. Darunter können z.B. aus

- ingenieurwissenschaftlicher Perspektive die aktuellen technischen Möglichkeiten und Entwicklungen des *Game-based Learning* und von *KI* im Fokus stehen.
- bildungs- und erziehungswissenschaftlicher Perspektive die didaktisch-methodische Umsetzung der aktuell verfügbaren konzeptionierten Szenarien sowie die bildungstheoretische Fundierung des *Game-based Learning* betrachtet werden.

- politik-, geschichts- und sozialwissenschaftlicher Perspektive die tatsächlichen Bildungsmöglichkeiten hybrider Lernsettings bezüglich gesellschaftlicher Normen, politischer Werte und persönlicher Entwicklungserfahrungen über rein qualifikatorische Übungen hinaus reflektiert und diskutiert werden.

Auch Young Researchers sind herzlich willkommen, sich im Rahmen der unterschiedlichen Formatvorschläge dieses Call for Papers zu beteiligen.

Als Teilnehmende adressieren wir die Entscheidungs-, Planungs- und Durchführungsebene der Aus-, Fort- und Weiterbildung innerhalb und außerhalb der Bundeswehr. Auch Ausbildungs- und Lehrpersonalpersonal in berufsbildenden und allgemeinbildenden Schulen und in Betrieben sowie Auszubildende und Studierende ebenso wie Lehrende und Forschende an Universitäten und Forschungseinrichtungen sind natürlich willkommen. Damit sind selbstverständlich auch Vertretungen von Einrichtungen in verschiedensten Einsatzbereichen (von Feuerwehr über Polizei bis Technisches Hilfswerk) mit einschlägiger Praxiserfahrung sowohl zur Einreichung eines Papers als auch zum Besuch herzlich eingeladen.

Begutachtung und Auswahl der eingereichten Paper erfolgen durch das „Programmkomitee des (Aus)Bildungskongresses der Bundeswehr“, einem Fachgremium aus Wissenschaft, Bildungspraxis und Streitkräften. Allen ausgewählten Beitragenden zum Tagungsprogramm des (Aus)Bildungskongresses der Bundeswehr 2024 steht grundsätzlich die Möglichkeit für einen Kurzbeitrag in unserem Kongresskatalog und eines Fachbeitrages (mit Double-Blind-Review-Verfahren) in unserem Kongressband 2024 offen.

Der (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr wird begleitet von einer Fachausstellung, auf der die Bundeswehr, andere internationale Streitkräfte und Einsatzorganisationen sowie renommierte Unternehmen aktuelle Entwicklungen und Möglichkeiten „zum Anfassen und Ausprobieren“ präsentieren.

Wir freuen uns, wenn wir Ihre Erfahrungen und Expertise für den Kongress in Form von Workshops, Postern und Vorträgen gewinnen können.

Weitere Informationen, insbesondere zum Arbeitsdreieck, zum Programmkomitee und zu formalen Einreichungskriterien für Ihre Interessenbekundung finden Sie auf der Website ([www.ausbildungskongress.org](http://www.ausbildungskongress.org)). Für Rückfragen stehen wir Ihnen außerdem gern unter den angegebenen Kontaktdaten zur Verfügung.

<p><b>Termine</b>          Einreichung von Beiträgen  <b>29. Februar 2024</b>          per E-Mail an:  <a href="mailto:ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org">ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org</a></p> <p><b>(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr</b>          Tagung &amp; Fachaussstellung  <b>3. – 5. September 2024</b></p>	<p><b>Kontakt</b>          Oberst i.G. Prof. Dr. manuel schulz          Leiter          Zentrum für technologiegestützte Bildung          Helmut-Schmidt-Universität/          Universität der Bundeswehr Hamburg          Holstenhofweg 85          22043 Hamburg          Tel.: 040 6541 3000          Mail: <a href="mailto:ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org">ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org</a></p>
<p><b>Tagungsort</b>          Helmut-Schmidt-Universität/          Universität der Bundeswehr Hamburg          Holstenhofweg 85          22043 Hamburg          sowie hybrid/live via Internet</p>	<p><b>Organisation</b>          Zentrum für technologiegestützte Bildung          Helmut-Schmidt-Universität/          Universität der Bundeswehr Hamburg          Holstenhofweg 85          22043 Hamburg</p>

### **Bibliographie:**

Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier (abgerufen 11.12.2023 um 11:20 Uhr) vgl. <https://www.bundespraesident.de/SharedDocs/Reden/DE/Frank-Walter-Steinmeier/Reden/2023/12/231204-OV-Ehrenamt.html>

Nitzl, C., Landsiedel, J. & Borghoff, U.M. Lernen aus den Erfahrungen von militärischen Wargames. *Wirtschaftsinformatik & Management* (2023). <https://doi.org/10.1365>

Tolks, D., Lampert, C., Dadaczynski, K. et al. Spielerische Ansätze in Prävention und Gesundheitsförderung: Serious Games und Gamification. *Bundesgesundheitsblatt* 63, 698–707 (2020). <https://doi.org/10.1007/s00103-020-03156-1>

Das dtec.bw – Zentrum für Digitalisierungs- und Technologieforschung der Bundeswehr – ist ein von den Universitäten der Bundeswehr Hamburg und München gemeinsam getragenes wissenschaftliches Zentrum und Bestandteil des Konjunkturprogramms der Bundesregierung zur Überwindung der COVID-19-Krise. Es unterliegt der akademischen Selbstverwaltung. Die Mittel, mit dem das dtec.bw ausgestattet wurde, werden an beiden Universitäten der Bundeswehr zur Finanzierung von Forschungsprojekten und Projekten zum Wissens- und Technologietransfer eingesetzt. dtec.bw wird von der Europäischen Union – NextGenerationEU finanziert.

**(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024**  
*Tagung und Fachausstellung*  
3. - 5. September 2024  
Helmut-Schmidt-Universität/  
Universität der Bundeswehr Hamburg

**(AUS)BILDUNGSKONGRESS**  
**DER BUNDESWEHR**  
(AUS)BILDUNG · FORSCHUNG · TECHNIK



## Formate und Kriterien

### „Game-based Learning und Serious Gaming für eine starke Demokratie“ – Chancen und Grenzen

Für den (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024 laden wir Vertreter:innen aus der Wissenschaft (Bildungs-, Sozial-, Ingenieur-, Technik- und Wirtschaftswissenschaften) ebenso wie Expert:innen der Bildungspraxis aus Schulen, öffentlichen Einrichtungen, Bundeswehr, Wirtschaft und Industrie ein, sich mit eigenen Beiträgen in den Dialog einzubringen. Sie haben die Chance, Beiträge entweder für das Panel **Wissenschaft** oder das Panel **Praxis** einzureichen. Im Anschluss an den (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024 bieten wir die Möglichkeit, die Beiträge in einem Tagungsband (vgl. Schulz et al., 2016)<sup>1</sup> zu veröffentlichen.

Im Folgenden zu Ihrer Information **die möglichen Formate** für Ihre Beiträge und **die formalen Kriterien** zur Einreichung und Beurteilung.

### 1. Mögliche Beitragsformate

- **Workshop**  
Dieses Format wird interaktiv gestaltet. Ziel ist es, mit den Teilnehmer:innen im Rahmen von 90 Minuten ein gemeinsames Ergebnis oder Produkt zu erarbeiten. Dies können bspw. gemeinsame Positionen, Empfehlungen, Leitlinien oder auch Lösungsansätze zu den eingebrachten Problemstellungen sein. Das Ergebnis sollte dokumentationsfähig sein, damit es dem Plenum anschließend zur Verfügung gestellt werden kann.
- **Forum**  
In diesem Format haben Sie mit mehreren Referent:innen die Möglichkeit, Impulsreferate zum Themenschwerpunkt zu präsentieren und mit dem Plenum zu erörtern. Nach Möglichkeit werden in Impulsreferaten ein bis zwei Thesen aufgestellt, die mit dem Plenum in einem zeitlichen Rahmen von bis zu 90 Minuten vertieft diskutiert und kritisch reflektiert werden.
- **Vortrag**  
Dieses Format bietet Ihnen die Möglichkeit, ausgewählte Aspekte, Problem- und Fragestellungen zum Themenschwerpunkt zu präsentieren. Die Vortragsdauer sollte so ausgelegt sein, dass genügend Zeit zur Diskussion im bzw. mit dem Plenum bleibt. Dafür steht Ihnen ein zeitlicher Rahmen von 45 Minuten zur Verfügung.
- **Poster**  
Die Präsentation eines Posters erfolgt im Rahmen einer hybriden 10-minütigen Kurzvorstellung (Pitch). Ziel ist, dem Publikum die wesentlichen Inhalte des gewählten Themas mit Bezug zum Themenschwerpunkt des Kongresses vorzustellen. Das Poster soll ansprechend gestaltet, logisch aufgebaut sein und die Teilnehmer:innen zum Austausch anregen.

<sup>1</sup> Schulz, M., Griebenow, B., Neusius, A., Vogeler, C. & Papenberg, K. (2016). *Fernausbildung schärft Perspektiven...: Technologiegestützte Bildung als Motor für Innovationsprozesse*. Augsburg: ZIEL-Verlag.

## 2. Formale Kriterien

Für die Begutachtung und finale Auswahl der Beiträge in den Panels Wissenschaft und Praxis gelten unterschiedliche Qualitätskriterien, die im Folgenden zu Ihrer Orientierung zusammengefasst sind:

### Panel Wissenschaft

- wissenschaftlicher Bezug zum Themenschwerpunkt des Kongresses
- erkennbare Relevanz des Themas
- klare Darstellung des Erkenntnisinteresses der Beitragseinreichung
- transparente Darstellung von Fragestellung und Methode
- Qualität der methodischen Anlage sowie der gewonnenen Daten und Auswertung
- Nachvollziehbarkeit der wissenschaftlichen Argumentation und Stringenz
- Internationalität und Transdisziplinarität erwünscht

### Panel Praxis

- eindeutiger Bezug zum Themenschwerpunkt der Veranstaltung
- eindeutig erkennbare Relevanz des Themas für die Aus-, Fort-, und Weiterbildung
- erkennbare Möglichkeit der direkten Umsetzbarkeit des Impulses
- eindeutiger Praxisbezug (Best Practice) aus dem Kontext der jeweiligen Einrichtung
- wenn möglich Bezug zu Modellkonzepten / Pilotprojekten dieser Einrichtungen
- Angaben zur Implementation und zum weiteren Vorgehen
- Internationalität und Transdisziplinarität erwünscht

## 3. Einreichung der Beiträge

- Einsendeschluss für Ihre Beitragseinreichung ist der **29.02.2024**
- Einreichung von Beiträgen per E-Mail an: [\*\*ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org\*\*](mailto:ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org)
- Sofern Ihr Beitrag angenommen wird, wird Ihr Abstract in der eingereichten Fassung im Veranstaltungskatalog abgedruckt. Bitte beachten Sie deshalb, dass Ihr Abstract, eine Länge von **maximal 2.300 Zeichen** (inkl. Leerzeichen) nicht überschreiten darf.

**Wir bitten von Beitragseinreichungen mit werblichem Charakter abzusehen.**

Wir bedanken uns für Ihr Interesse und freuen uns auf Ihre Einreichung für den (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024. Für Rückfragen stehen wir gerne jederzeit unter den angegebenen Kontaktdaten zur Verfügung!

### Termine

Einreichung von Beiträgen

**29.02.2024**

per E-Mail an:

**ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org**

**(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr**

Tagung & Fachausstellung

**3. - 5. September 2024**

### Kontakt

Prof. Dr. manuel schulz

Leiter Zentrum für technologiegestützte Bildung

Helmut-Schmidt-Universität/

Universität der Bundeswehr Hamburg

Holstenhofweg 85

22043 Hamburg

Tel.: 040 6541 3000

E-Mail: ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org

### Tagungsort

Helmut-Schmidt-Universität/Universität der

Bundeswehr Hamburg

Holstenhofweg 85

22043 Hamburg

sowie hybrid/live via Internet

### Organisation

Zentrum für technologiegestützte Bildung

Helmut-Schmidt-Universität/Universität der

Bundeswehr Hamburg

Holstenhofweg 85

22043 Hamburg

---

Das dtec.bw – Zentrum für Digitalisierungs- und Technologieforschung der Bundeswehr – ist ein von den Universitäten der Bundeswehr Hamburg und München gemeinsam getragenes wissenschaftliches Zentrum und Bestandteil des Konjunkturprogramms der Bundesregierung zur Überwindung der COVID-19-Krise. Es unterliegt der akademischen Selbstverwaltung. Die Mittel, mit denen das dtec.bw ausgestattet wurde, werden an beiden Universitäten der Bundeswehr zur Finanzierung von Forschungsprojekten und Projekten zum Wissens- und Technologietransfer eingesetzt. dtec.bw wird von der Europäischen Union – NextGenerationEU finanziert.

**(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024**  
*Tagung und Fachausstellung*  
3. - 5. September 2024  
Helmut-Schmidt-Universität/  
Universität der Bundeswehr Hamburg

**(AUS)BILDUNGSKONGRESS  
DER BUNDESWEHR**  
*(AUS)BILDUNG · FORSCHUNG · TECHNIK*



---

*Wird vom Veranstalter ausgefüllt:*

**Nr.:**

**Termin:**

**Raum:**

---

*Bitte verwenden Sie folgende Gliederung für Ihren Abstract: Titel, Inhalt, Literatur (Auswahl).  
Es gilt eine einzuhaltende Obergrenze von max. 2.300 Zeichen, inklusive Leerzeichen. Bitte  
schreiben Sie Ihren Abstract unformatiert, ohne Silbentrennung.*

---

Einordnung in Panel (Zutreffendes bitte ankreuzen):

Panel WISSENSCHAFT

Panel PRAXIS

Formate bitte auswählen:

Vortrag 45 Minuten

Forum 90 Minuten

Workshop 90 Minuten

Poster 10 Minuten

Senden Sie Ihr Abstract bitte bis zum **29. Februar 2024** an  
**ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org**

Bitte geben Sie die vollständigen Informationen für jede/n Referent:in getrennt an.  
Wir bitten Sie hierbei auf Abkürzungen zu verzichten.

<b>Leiter:in (anzugeben bei mehreren Referent:innen) Referent:in 1</b>	
Vorname Name	
Dienstgrad / Amtsbezeichnung	
Titel / akad. Grad	
Institution / Einrichtung / Firma	
Organisationsbereich	
Abteilung	
Straße, Hausnummer	
PLZ, Ort	
E-Mail	
Telefon	

<b>Referent:in 2</b>	
Vorname Name	
Dienstgrad / Amtsbezeichnung	
Titel / akad. Grad	
Institution / Einrichtung / Firma	
Organisationsbereich	
Abteilung	
Straße, Hausnummer	
PLZ, Ort	
E-Mail	
Telefon	

<b>Referent:in 3</b>	
Vorname Name	
Dienstgrad / Amtsbezeichnung	
Titel / akad. Grad	
Institution / Einrichtung / Firma	
Organisationsbereich	
Abteilung	
Straße, Hausnummer	
PLZ, Ort	
E-Mail	
Telefon	

<b>Referent:in 4</b>	
Vorname Name	
Dienstgrad / Amtsbezeichnung	
Titel / akad. Grad	
Institution / Einrichtung / Firma	
Organisationsbereich	
Abteilung	
Straße, Hausnummer	
PLZ, Ort	
E-Mail	
Telefon	

Herzlichen Dank!

Ihr Team (Aus)Bildungskongress 2024

#### Termine

Einreichung von Beiträgen

**29.02.2024**

per E-Mail an:

**ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org**

**(Aus)Bildungskongress der Bundeswehr**

Tagung & Fachausstellung

**3. - 5. September 2024**

#### Tagungsort

Helmut-Schmidt-Universität/Universität der  
Bundeswehr Hamburg  
Holstenhofweg 85  
22043 Hamburg

sowie hybrid/live via Internet

#### Kontakt

Prof. Dr. manuel schulz

Leiter Zentrum für technologiegestützte Bildung

Helmut-Schmidt-Universität/

Universität der Bundeswehr Hamburg

Holstenhofweg 85

22043 Hamburg

Tel.: 040 6541 3000

E-Mail: ZTB-Ausbildungskongress@bundeswehr.org

#### Organisation

Zentrum für technologiegestützte Bildung  
Helmut-Schmidt-Universität/Universität der  
Bundeswehr Hamburg  
Holstenhofweg 85  
22043 Hamburg

Das dtec.bw – Zentrum für Digitalisierungs- und Technologieforschung der Bundeswehr – ist ein von den Universitäten der Bundeswehr Hamburg und München gemeinsam getragenes wissenschaftliches Zentrum und Bestandteil des Konjunkturprogramms der Bundesregierung zur Überwindung der COVID-19-Krise. Es unterliegt der akademischen Selbstverwaltung. Die Mittel, mit denen das dtec.bw ausgestattet wurde, werden an beiden Universitäten der Bundeswehr zur Finanzierung von Forschungsprojekten und Projekten zum Wissens- und Technologietransfer eingesetzt. dtec.bw wird von der Europäischen Union – NextGenerationEU finanziert.