

Matthias Armster, cand. soc. / MSc

(Stand 03.02.2025)

Publikationen

Sonstige Zeitschriftenaufsätze und Buchbeiträge

Armster, M. / Schader, T. (2024): Game-based Learning und Serious Gaming als Öffentliche Wissenschaft. In: Schulz, M / Neusius, A. (Hrsg.): Game-based Learning und Serious Gaming für eine starke Demokratie – Chancen und Grenzen (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024. Kongresskatalog. Bonn: Verlag managerseminare, S. 30 – 33.

https://www.hsu-hh.de/ztb/wp-content/uploads/sites/665/2024/06/2024_Katalog.pdf

Schulz, M. / Neusius, A. / Meister, J. / Armster, M. / Kompa, A. / Stieber, A. (2024): „Game-based Learning und Serious Gaming für eine starke Demokratie – Chancen und Grenzen“ – Editorial. In: Schulz, M. / Neusius, A. (Hrsg.): Game-based Learning und Serious Gaming für eine starke Demokratie – Chancen und Grenzen (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2024. Kongresskatalog. Bonn: Verlag managerseminare, S. 22 – 25. https://www.hsu-hh.de/ztb/wp-content/uploads/sites/665/2024/06/2024_Katalog.pdf

Armster, M. (2023): Digitalisierung mitgestalten: Bildungsforschung zur Stärkung gesellschaftlicher Resilienz in unsicheren Zeiten. In: Bundesministerium der Verteidigung, Unterabteilung A III (Hrsg.): Wehrwissenschaftliche Forschung Jahresbericht 2022. Wehrwissenschaftliche Forschung für deutsche Streitkräfte. Bonn: Bundesministerium der Verteidigung. S. 70 – 71.

Schulz, M. / Neusius, A. / Griebenow, B. / Kreuzmann, K. / Stieber, A. / Armster, M. / Meister, J. (2023): „Zeitenwende“ – Wie gelingt die Bewältigung der Herausforderungen? – Editorial. In: Schulz, M. (Hrsg.): „Zeitenwende“ – Wie gelingt die Bewältigung der Herausforderungen? (Aus)Bildungskongress der Bundeswehr 2023. Kongresskatalog. Bonn: Verlag managerseminare, S. 22 – 25. https://www.hsu-hh.de/ztb/wp-content/uploads/sites/665/2023/09/2023-08-30_2023_Kongresskatalog.pdf