

Prof. Dr. Johannes Schildgen

OTH Regensburg, Professur für Datenbanken und
Big-Data-Analytics

Telefon: 0941 943-7184

E-Mail: johannes.schildgen@oth-
regensburg.de

**PERSÖNLICHE ANGABEN**

Geburtsdatum 12.07.1987

Geburtsort Daun

Familienstand ledig

Staatsangehörigkeit deutsch

AKADEMISCHER UND BERUFLICHER WERDEGANG

- seit 03/2020 Professor für Datenbanken und Big-Data-Analytics am Fachbereich Informatik und Mathematik der OTH Regensburg
- 10/2019 - 02/2020 Vertretungsprofessor für Datenbanken und Grundlagen der Informatik an der Hochschule Darmstadt
- 04/2017 - 02/2020 Technischer Trainer beim Datenbankunternehmen Exasol in Nürnberg; Konzeption und Durchführung von Schulungen, Aufbau einer E-Learning-Plattform
- 09/2012 - 03/2017 Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Promotion an der TU Kaiserslautern
- 04/2007 - 08/2012 Bachelor- und Masterstudium Informatik an der TU Kaiserslautern

Lehraufträge an der Hochschule Niederrhein, der Wilhelm-Büchner-Hochschule Darmstadt und der Hochschule Nürnberg

Freiberuflicher Softwareentwickler, Autor und Keynote-Speaker

AKTIVITÄTEN IN DER GI UND COMMUNITY

GI-Mitglied seit 2013

Durchführung von Informatikworkshops an der TU Kaiserslautern und an Schulen

Entwicklung von Lernspielen: sql-island.de, monst-er.de

Mentor beim Schüler-Wettbewerb „IT's APP2You“ 2013

SCHWERPUNKTE UND ZIELE ALS MITGLIED IM GI-PRÄSIDIUM

In der Corona-Krise gewinnen die Themen Home-Office, Video-Konferenzen und E-Learning so sehr an Bedeutung, dass einige den positiven Nutzen dieser Konzepte erkennen, um sie auch nach der Corona-Zeit sinnvoll einsetzen können. Die Welt schmilzt dadurch näher zusammen, da räumliche Distanzen bei der Arbeit und beim Lernen zunehmend unbedeutender werden.

Lehrveranstaltungen können deutschlandweit und sogar weltweit für alle geöffnet werden. Die Technologien dafür sind da, sie müssen nur auf die richtige Art und Weise eingesetzt werden.

Die Informatik ist in doppelter Art an dieser Bewegung beteiligt. Zum einen können Video-basierte Onlinekurse, Lernspiele und andere E-Learning-Elemente dazu eingesetzt werden, Inhalte der Informatik zu vermitteln und bereits Schüler für die Informatik begeistern. Zum anderen sorgt die Informatik für die nötigen Technologien wie Lernplattformen oder automatische Bewertungssysteme, die in allen Bereichen des Arbeitens, Lernens und Lehrens benötigt werden. Ich möchte an beiden Bereichen mitarbeiten und damit folgende Ziele im Laufe meiner Tätigkeit im GI-Präsidium erreichen:

- 1) Ein früher Kontakt und die Begeisterung für die Informatik. Mein Datenbank-Lernspiel SQL-Island wird jedes Jahr über 100.000-mal an Schulen und Hochschulen weltweit gespielt, um die Grundlagen von SQL und das "Reden" mit einem Computer zu erlernen, ohne dass dafür Vorkenntnisse in der Programmierung vonnöten sind. Mein neues Lernspiel MonstER-Park, das Datenbanken-Hörbuch "Sprachkurs SQL" sowie weitere geplante Lernspiele, Video- und Audioformate setzen darauf auf und sollen zeigen, wie unterhaltsames Lernen erfolgen kann.
- 2) Einzug des E-Learnings in alle Gesellschaftsbereiche. Gut gemachte E-Learning-Einheiten sind spannend und effektiv. Wer schon einmal eine gute Dokumentation im Fernsehen oder ein unterhaltsames Lernvideo bei YouTube gesehen hat weiß, dass Lernen Spaß macht. Ich möchte allen Fachbereichen, Schulen und Betrieben helfen, genau dies zu erreichen, um die Qualität der Bildung und Didaktik zu erhöhen.