

1. Record Nr.	UNINA9910779730203321
Titolo	Chemical photocatalysis [[electronic resource] /] / edited by Burkhard König
Pubbl/distr/stampa	Berlin, : Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2013
ISBN	1-68015-210-6 3-11-026924-4
Descrizione fisica	1 online resource (400 p.)
Classificazione	VK 5600
Altri autori (Persone)	KönigBurkhard
Disciplina	541/.395
Soggetti	Photocatalysis
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Frontmatter -- List of contributing authors -- Contents -- 1 Introduction / König, Burkhard / Bach, Thorsten -- 2 Early pioneers of organic photochemistry / Schroll, Peter -- 3 Photophysics of Photocatalysts / Dick, Bernhard -- 4 Flavin photocatalysis / König, Burkhard / Kümmel, Susanne / Cibulka, Radek -- 5 Templated Enantioselective Photocatalysis / Bauer, Andreas / Ruiz, Rafael Alonso -- 6 Photocatalysis with nucleic acids and peptides / Wagenknecht, Hans-Achim / Weinberger, Michael / Penner, Alexander -- 7 Visible light photoredox catalysis with [Ru(bpy) <sub>3</sub> ] <sup>2+</sup> : General principles and the twentieth century roots / Teplý, Filip -- 8 Homogeneous visible light-mediated transition metal photoredox catalysis other than ruthenium and iridium / Reiser, Oliver / Kachkovskiy, Georgiy / Kais, Viktor / Kohls, Paul / Paria, Suva / Pirtsch, Michael / Rackl, Daniel / Seo, Hana -- 9 Synergistic Visible Light Photoredox Catalysis / Zeitler, Kirsten / Neumann, Matthias -- 10 Photoredox catalyzed - functionalization of amines - Visible light mediated carbon-carbon and carbon-hetero bond forming reactions / Rüping, Magnus / Königs, Rene M. / Atodiresei, Iuliana -- 11 Metal complexes for photohydrogenation and hydrogen evolution / Rau, Sven / Pfeffer, Michael G. / Staehle, Robert -- 12 Heterogeneous semiconductor photocatalysis / Pfitzner, Arno / Dankesreiter, Stephan / Eisenhofer, Anna / Cherevatskaya, Maria -- 13 Polyoxometalates in photocatalysis / Streb, Carsten / Kastner, Katharina / Tucher, Johannes -- 14

Description of excited states in photocatalysis with theoretical methods / Merz, Thomas / Schütz, Martin -- 15 Transient Absorption / Dick, Bernhard / Kensy, Uwe / Kutta, Roger-Jan -- 16 Time resolved spectroscopy in photocatalysis / Riedle, Eberhard / Wenninger, Matthias -- Index

Sommario/riassunto

Visible light is an abundant source of energy. While the conversion of light energy into electrical energy (photovoltaics) is highly developed and commercialized, the use of visible light in chemical synthesis is far less explored. Chemical photocatalysts that mimic principles of biological photosynthesis utilize visible light to drive endothermic or kinetically hindered reactions. This work summarizes in 16 chapters the state of the art and the challenges of this emerging future technology.

2. Record Nr.

UNINA9910682581903321

Titolo

Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung // Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer

Pubbl/distr/stampa

Leverkusen, : Verlag Barbara Budrich, 2023

ISBN

9783847418405  
3847418408

Edizione

[1st ed.]

Descrizione fisica

1 online resource (408 pages)

Disciplina

794.8

Soggetti

Digital Games Studies  
media pedagogy  
Medienpädagogik  
media theory  
Medientheorie  
media sociology  
Mediensoziologie  
media philosophy  
Medienphilosophie  
media cultural studies  
Medienkulturwissenschaft  
computer games  
Computerspiele  
Gaming  
Games

Pädagogik  
Medien  
Theorie  
Soziologie  
Philosophie  
Ethik  
Kulturwissenschaft  
Kultur

Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer : Interdisziplinäre Zugänge zu digitalen Spielen und ihrer sozialen und kulturellen Bedeutung – Einführung der Herausgeber Teil 1: Nutzung und Nutzende digitaler Spiele Jeffrey Wimmer: COVID-19 als Schlüsselereignis? Die Prägkraft der Computerspielwelten vor, während und nach der Corona-Pandemie Rudolf Thomas Inderst und Sabine Schollas: „Let’s put our minds together and create!“ Auf den Spuren des Sozialen im Spiel Robin Janzik, Lars-Ole Wehden, Felix Reer und Thorsten Quandt: Die Nutzung und Wirkung von Virtual-Reality-Games: Ein Forschungsüberblick Katrin Potzel, Michaela Kramer, Lutz Wartberg, Michael Abler und Rudolf Kammerl: Familiäre Ressourcen als Bedingungsfaktoren für problematisches Online-Gaming. Ergebnisse einer medienpädagogischen Längsschnittstudie Barbara Krahe: Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf aggressives und prosoziales Verhalten Teil 2: Digitale Spiele – Analyse, Reflexion und Design Daniel Possler and Christoph Klimmt: Towards a Model of the Entertaining Appeal of Video Game Aesthetics Sebastian Ostritsch: Ethik der Computerspiele Samuel Ulbricht: Ethik in Computerspielen Thomas Hensel: Das Computerspiel. Wie aus einer Kunst im Schatten die Kunst des Schattens wurde Konstantin Mitgutsch und Lena Robinson: Purposeful Game Design. Anwendung und Gestaltung von Spielen mit pädagogischer Intention Tim Raupach: Authentizität der Referenz und der Form: Geschichtsdarstellungen in Computerspielen Teil 3: Soziale und gesellschaftliche Kontexte digitaler Spiele Andreas Rauscher: Spielerische Passagen – Games in transmedialen Kontexten Sonja Ganguin und Anneke Elsner: Von Level zu Level – Identitätsarbeit Jugendlicher durch Computerspiele Josefa Much und Johannes Fromme: Die Darstellung weiblicher Charaktere in Computerspielen Hanns Christian Schmidt: Bausteine einer postdigitalen Computerspielkompetenz: Ludische Literalität und Lego-Steine Benjamin Beil: Computerspiele im Museum Florian Kiefer: Ein Entwurf zur strukturalen Analyse des sozialen Live-Streaming-Portals twitch.tv Verzeichnis der Autorinnen und Autoren
Sommario/riassunto	Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil der digitalisierten Medienkultur der Gegenwart. Seit der Jahrtausendwende ist auch das wissenschaftliche Interesse an digitalen Spielen und ihrer lebensweltlichen Bedeutung gestiegen. Die Digital Game Studies sind interdisziplinär angelegt, und der vorliegende Sammelband vermittelt einen breiten Einblick in aktuelle Ansätze, Modelle, Methoden und

Ergebnisse verschiedener beteiligter Fachdisziplinen. Computer games are a significant constituent of today's digital media culture. Since the turn of the millennium scientific interest in digital games and their everyday importance has grown increasingly. Digital Game Studies are an interdisciplinary field of study, and the present book presents a broad insight into prevailing approaches, models, methods and results of different disciplines involved.

Wie der Titel verspricht, geben Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer mit dem Sammelband, der aus dem Arbeitsbereich der Digital Game Studies an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg hervorgegangen ist, „einen breiten Einblick in den derzeitigen Stand der Computerspielforschung im deutschsprachigen Raum“ (S. 13). Amela Radetinac, M. A., Soziologischen Revue 47-1 (2024)

---