



## Projekt EsCQuTE

# Quantentechnologien spielerisch vermitteln

### Motivation

Quantentechnologien der zweiten Generation haben das Potenzial, unsere Welt grundlegend zu verändern. Das Interesse an Quantentechnologien in der breiten Öffentlichkeit und insbesondere unter Nachwuchswissenschaftlern und Nachwuchswissenschaftlerinnen zu wecken, ist ein Schlüssel zur Innovationsfähigkeit des Wissenschaftsstandorts Deutschland. Dafür müssen die Chancen der Quantentechnologie für viele Menschen erfahrbar und verstehbar sein.

### Ziele und Vorgehen

Mit der Escape Challenge Quantum Technologies entsteht ein live escape game, welches die Spielenden auffordert, kollaborativ spannende Rätsel zu lösen. Sie tauchen in eine Welt ein, in der die Quantentechnologien der zweiten Generation schon jetzt Anwendung finden. Die Spielenden werden so motiviert, sich auf spielerische Weise mit den bemerkenswerten Eigenschaften der neuen Quantentechnologien zu beschäftigen. Das Escape-Room-Konzept wird Bildungseinrichtungen und Veranstaltenden frei zur Verfügung gestellt. So wird einem breiten Publikum die Möglichkeit gegeben, am gesellschaftlichen Diskurs über das Entwicklungspotenzial von Quantentechnologien zu partizipieren.

### Innovation und Perspektiven

Der Escape-Room von EsCQuTe stellt mit seiner Spezialisierung auf Quantentechnologien eine weltweite Neuheit dar. Der Fokus des Escape-Rooms liegt auf der Darstellung der Anwendbarkeit und des unmittelbaren Nutzens von physikalischen Technologien. Insbesondere der spielerische Zugang und das Überraschungsmoment des Escape-Rooms sind geeignet, um aktive Teilnahme zu generieren und so viele Menschen mit diversen Hintergründen zu erreichen.



Spannendes Mitmach-Experiment zur Chaostheorie

#### Projekttitel:

Entwicklung eines live escape game zur Vermittlung von Quantentechnologien (EsCQuTE)

#### Programm:

Quantentechnologien – von den Grundlagen zum Markt

#### Fördermaßnahme:

Quantum aktiv

#### Projektvolumen:

ca. 180.000 Euro (zu 100% durch das BMBF gefördert)

#### Projektlaufzeit:

01.03.2021 – 31.12.2022

#### Projektpartner:

Technische Universität Berlin –  
Geistes- und Bildungswissenschaften, Berlin

#### Assoziierte Partner:

- Experimental Stage Project e.V., Berlin
- DLR-School-Lab Berlin, Berlin
- TU Berlin, Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre, Berlin
- AG Prof. Dr. Janik Wolters (TUB/DLR), Physikalische Grundlagen der IT-Sicherheit, Berlin

#### Projektkoordination:

Prof. Dr. Hans-Liudger Dienel  
Technische Universität Berlin –  
Geistes- und Bildungswissenschaften, Berlin  
E-Mail: hans-liudger.dienel@tu-berlin.de