

Programmüberblick

Mittwoch, 24. Oktober 2018 | ab 18:30 Uhr | Eröffnungsveranstaltung im Haus der Presse

ab 18:30Uhr	Einlass
19:00 Uhr	Eröffnung durch Prof. Dr. Thomas Köhler, Prof. Dr. Eric Schoop von der TU Dresden
19:15 Uhr	Begrüßung durch den Geschäftsführer der DDVMediengruppe sowie dem Geschäftsführer der Dresden International University (DIU)
19:45Uhr	Filmeinspieler
ab 20:00 Uhr	Forum Digitalisierung „Vom Rezipienten zum Co-Worker“ - Diskussion und Austausch bei Speis und Trank zu den Themen: • Bildung Selbstgesteuerte Weiterbildung • Industrie Selbstbestimmtes Risikomanagement • Medien Selbstgestaltete Medien
ab 21:30 Uhr	get2gether

Donnerstag, 25. Oktober 2018 | ab 9 Uhr | 1. Tagungstag in der Fachhochschule Dresden

ab 9:00 Uhr	Registrierung InfoPoint im Raum 4	
9:30 Uhr	Eröffnung und Rückblick auf 20Jahre GeNeMe Auditorium	
9:45 Uhr	Keynote: Dr. David Wagner „Community Management in 2018: Bedeutung, Trends und Praktiken“ Auditorium	
15 min Pause		
11:00 – 13:00 Uhr	Session 1	
	Game Thinking: Spielen und Lernen Raum 1	E-Learning: Wirksamkeit und Aktualität Raum 2
60 min Mittagspause inkl. Ergebnispräsentation „FORUM DIGITALISIERUNG“ und Posterausstellung mit Autoren		
14:00 – 15:00 Uhr	Interaktive Gruppenarbeit (Inputvorträge und Diskussionen) • AG Community Management im Unternehmen Raum 1 • AG Organiation von E-Learning in Higher Education Raum 2 • Open Space und Postersession Raum 3	
30 min Pause		
15:30 – 17:10 Uhr	Session 2	
	Organisationsentwicklung und Planung Raum 1	Kollaboration und Partizipation Raum 2
17:10 Uhr	Tagesreflexion Raum 4	
ab 18:00 Uhr	get2gether bei der Abendveranstaltung Hygienemuseum	

Freitag, 26. Oktober 2018 | ab 8:30 Uhr | 2. Tagungstag in der FH Dresden

ab 8:45 Uhr	Reflexives Frühstück inkl. Ergebnispräsentation „Forum Digitalisierung“ Raum 4	
9:15 – 10:55 Uhr	Session 3	
	Arbeiten und Lernen Raum 1	Erlebnis und Wissensgewinn Raum 2
15 min Pause		
11:15 – 12:55 Uhr	Session 4	
	Mediengestaltung: Form und Design Raum 1	Mediennutzung: Analysen und Methoden Raum 2
30 min Pause		
13:15 Uhr	Keynote I: Prof.in Dr. Susanne Strahnger „Digitalisierung – Das Ende der Unternehmens-IT?“ Auditorium	
14:15 Uhr	Verabschiedung durch Programmkomitee Auditorium	

DONNERSTAG, 25. OKTOBER 2018

ab 9:00 Uhr	Registrierung InfoPoint im Raum 4		
9:30 Uhr	Eröffnung und Rückblick auf 20Jahre GeNeMe Prof. Dr. Thomas Köhler, Prof. Dr. Eric Schoop Auditorium		
9:45 Uhr	Keynote „Community Management in 2018: Bedeutung, Trends und Praktiken“ Dr. David Wagner Auditorium		
Pause			
11:00 – 11:30 Uhr	Game Thinking: Spielen und Lernen Motivationsdesign im Lernmanagementsystem – Das gamifizierte Studienassistenzsystem gOPAL Matthias Heinz, Andrea Helbig, Helge Fischer, Robin Heitz	E-Learning: Wirksamkeit und Aktualität Zur Leistungsfähigkeit von Blended Learning im Zeitalter der Digitalisierung Cathleen M. Stützer, Stephanie Gaaw	
11:30 – 12:00 Uhr	Raum 1 Einfluss der Qualität eines Serious Games zum Lernen auf den Wissensgewinn Linda Eckardt, Dennis Röske, Susanne Robra-Bissantz	Raum 2 Lernplattformen oder Content-Halden? Learning-Management-Systeme in der Schulpraxis Thomas Borchert, André Schneider, Marios Karapanos	
12:00 – 12:30 Uhr	Gamification einer B2B-Community – Handlungsempfehlungen für den Einsatz im Personalmanagement zur Beteiligungsförderung Marcus Breitenstein, Helge Fischer, Jörg Klukas	Nutzung von digitalen Qualifizierungsangeboten in Unternehmen – eine Voruntersuchung Linda Häßlich, Maria Beutner	
12:30 – 13:00 Uhr	Funnyfication: Nutzung von Memes zur Motivationsförderung Sophie Jent, Helge Nissen, Monique Janneck	Wissenschaft 2.0 und offene Forschungsmethoden vermitteln: Der MOOC „Science 2.0 and open research methods“ Franziska Günther, Sabine Barthold	
60 min Mittagspause inkl. Ergebnispräsentation „FORUM DIGITALISIERUNG“ und Posterausstellung mit Autoren			
Interaktive Gruppenarbeit (Inputvorträge und Diskussionen)			
14:00 – 15:00 Uhr	AG Community Management im Unternehmen Host: Prof. Dr. Thomas Köhler Raum 1	AG Organisation von E-Learning in Higher Education Host: Dr. David Wagner Raum 2	Open Space und Postersession Host: Lisette Hoffmann Raum 3
30 min Pause			
15:30 – 16:00 Uhr	Organisationsentwicklung und Planung Digitalisierung in Einrichtungen der beruflichen Aus- und Weiterbildung – empirische Ergebnisse zum aktuellen Stand Jörg Neumann, Lisette Hoffmann	Kollaboration und Partizipation Bleiben Belohnung und Anerkennung in virtuellen standortverteilten Teams auf der Strecke? Petra Müller, Vanessa-Theresa Schmidt, Lisa Werkmeister, Maria Beutner	
16:00 – 16:20 Uhr	Raum 1 Professionalisierungstendenzen in der Sozialen Arbeit im Kontext von Medienbildung und Medienpädagogik Dörte Görl-Rottstädt	Raum 2 Partizipativ planen für die berufliche Bildung – Hybride Lernräume gemeinsam gestalten Lars Schlenker	
16:20 – 16:50 Uhr	Transformation im stationären Einzelhandel: Emotionen und digitale Kundenbeziehungen Michael Meyer, Patrick Helmholtz, Susanne Robra-Bissantz	Wann ist Lernen mit digitalen Medien (wirklich) selbstgesteuert? Ansätze zur Ermöglichung und Förderung von Selbststeuerung in technologieunterstützten Lernprozessen Jonathan Dyrna, Jana Riedel, Sylvia Schulze-Achatz	
16:50 – 17:10 Uhr	Innovation im Mittelstand – Start-Ups als Vermittler alternativer Methoden Peter Döppler, Michael Kruppa		
17:10 Uhr	Tagesreflexion (kurze Zusammenfassung der Tracks respektive Präsentation der AG-Ergebnisse) Raum 4		
ab 18:00 Uhr	get2gether: Abendveranstaltung Hygienemusium		

FREITAG, 26. OKTOBER 2018

ab 8:30 Uhr	Registrierung InfoPoint im Raum 4	
8:45 Uhr	Reflexives Frühstück Raum 4	
	Arbeiten und Lernen	Erlebnis und Wissensgewinn
9:15 – 9:45 Uhr	„Ich führe – also bin ich?“ Wahrnehmung und Beurteilung der Legitimität von Führungspositionen in virtuellen Kooperationen. Jonas Kreutzer, Henning Staar	The Effect of Reflective Audiotaped Journals on Complexity, Accuracy, and Fluency of L2 Oral Performance Saeedeh Kavoshian (eng), Thomas Koehler, Farzad Mashhadi
9:45 – 10:05 Uhr	Das integrierte Lernszenario für Produktsicherheit im Maschinenbau – Ein innovatives und nachhaltiges Lehrkonzept für die Zukunft? Jonathan Dyrna, David Gnauck, Björn Kasper	Novel approaches to research and discover urban history Sander Münster, Kristina Friedrichs, Cindy Kröber, Jonas Bruschke, Ferdinand Maiwald, Frank Henze, Florian Niebling
10:05 – 10:35 Uhr	Technical working skills of vocational high school students at the interface between digital workplaces and school. An empirical study about construction engineering drawings in Indonesia. Moch. Bruri Triyono (eng), Thomas Köhler, Lilis Trianingsih	Catch them all again! – Eine Pokémon Go Vergleichsstudie Patrick Helmholz, Michael Meyer, Susanne Robra-Bissantz
10:35 – 10:55 Uhr	Design Thinking für Industriennahe Dienstleister: Herausforderungen und Möglichkeiten Lily M Sellhorn-Timm	Data4City – A Hyperlocal Citizen App David HICK, Jörg Rainer Nönnig
15 min Pause		
	Mediengestaltung: Form und Design	Mediennutzung: Analysen und Methoden
11:15 – 11:45 Uhr	Attraktivität von Visualisierungsformen in Online-Lernumgebungen Jessica Brandenburger, Monique Janneck	Erfolgsgeschichte GeNeMe? – Eine bibliometrische Reichweitenuntersuchung Marcus Mietk, Cedric Zander, Moritz Hesse
11:45 – 12:15 Uhr	Designrichtlinien für Fragebogen auf mobilen Endgeräten Helge Nissen, Monique Janneck	„Das perfekte Opfer“ – Eine Analyse sicherheitsbezogener Einstellungen und Verhaltensweisen im Internet in Abhängigkeit der Nutzerpersönlichkeit Henning Staar
12:15 – 12:45 Uhr	Virtuelles Training von Gefahrensituationen – am Beispiel der Entwicklung und Evaluation einer virtuellen Pannensimulation Markus Domin, Helge Nissen, Monique Janneck	A Hurricane Lamp in a Dark Night: Exploring Smartphone Use for Acculturation by Refugees Alexander B. Merz, Mamadou Seone, Isabella Seeber, Ronald Maier
30 min Pause		
13:15 Uhr	Keynote „Digitalisierung – Das Ende der Unternehmens-IT?“ Prof.in Dr. Susanne Strahnger Auditorium	
14:15 Uhr	Verabschiedung durch Programmkomitee Auditorium	