

Call for Abstracts

GeNeMe – Gemeinschaften in Neuen Medien
07. bis 09. Oktober 2020 in Dresden

Von hybriden Realitäten zu hybriden Gemeinschaften

Digitalisierung hat sich in Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft als der Change Maker etabliert. Infrastrukturen, Arbeitsweisen und Kompetenzen stehen im Vordergrund vieler Debatten und bestimmen mehr und mehr die Zukunftsfähigkeit ganzer Branchen. Wir haben uns offenbar auf den permanenten Wandel bei zunehmender Beschleunigung eingelassen. Aber: Wo geht die Reise tatsächlich hin? Konstituieren sich Gemeinschaften ausschließlich im Wechselspiel hybrider Realitäten? Sind große Datenmengen Bedrohung oder Chance? Können wir diese überhaupt verarbeiten oder bedarf es dafür grundlegend veränderter Werkzeuge und Methoden – wie Visual Analytics, Virtuelle Rekonstruktion, Virtual Engineering, virtueller Assistenten und kooperativer VR? Waren IT-Innovationen bis vor kurzem etwas für Digital-Experten*innen so sind hybride Gemeinschaften in virtuell Reality mittlerweile Alltag. Doch worauf müssen sich Führungskräfte einstellen? Digitalisierung bedeutet neue Möglichkeiten für Öffnung, Transparenz und Partizipation. Kommt es in diesem Zuge auch zu einem Revival humanzentrierter Managementaktivitäten?

Deutlicher als bisher wollen wir 2020 – auch vor dem Hintergrund der Erfahrungen mit dem Coronavirus – Face2Face-Formate mit Online-Formaten kombinieren und so eine neuartige Vielfalt der Tagungsteilnahme gemeinsam mit Ihnen gestalten.

GeNeMe steht seit mehr als 20 Jahren für „Gemeinschaften in Neuen Medien“ und behandelt Online Communities an der Schnittstelle bzw. aus Sicht mehrerer Fachdisziplinen wie Informatik, Medientechnologie, Wirtschaftswissenschaft, Bildungs- und Informationswissenschaft sowie Sozial- und Kommunikationswissenschaft. Als das Forum für den interdisziplinären Dialog zwischen Wissenschaft, Wirtschaft und Verwaltung ermöglicht es den Erfahrungs- und Wissensaustausch zwischen Teilnehmenden verschiedenster Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen. Nachfolgende thematische Fokussierungen geben eine Orientierung und sollen als offene Einladung zur Beitragseinreichung verstanden werden.

Alle notwendigen Informationen zu Formatvorlagen, Beitragslayout und Einreichungsmodalitäten finden Sie auf unserer Webseite

Termine

01.05.2020

Deadline für Einreichung der Abstracts

15.05.2020

Benachrichtigung über Annahme / Ablehnung der Abstracts

30.06.2020

Deadline für Einreichung der Paper

31.07.2020

Benachrichtigung über Annahme / Ablehnung der Paper

31.08.2020

Deadline für Korrekturen angenommener Paper

2-stufiges Einreichungsverfahren

1: Einreichung von 1–2 seitigen Abstracts zur Themenvorstellung

2: Ausarbeitung der angenommenen Abstracts zu einem der nachfolgenden Formate:

Full Papers (Forschungsbeiträge):

8–10 Seiten, übliches Review-Verfahren

Short Papers (Projektbeiträge):

4–6 Seiten, Beurteilung nach praktischer Relevanz

Studierendenbeiträge:

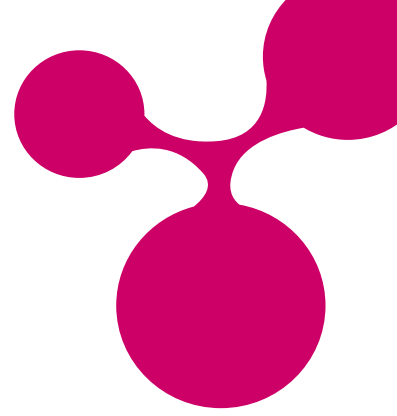
4–6 Seiten, Bewertung anhand für das Hochschulstudium typischer Kriterien

Interaktive Formate:

2–4 Seiten Beschreibung zu Thema, erwarteten Ergebnissen, Akteuren und Methoden; Beurteilung nach thematischer Relevanz

Als nachwuchsorientierte Tagung laden wir insbesondere Studierende ein, Beiträge einzureichen, sowohl in der speziellen Kategorie „Studierendenbeiträge“ als auch in einer der anderen Formate.

English speaking participants please refer to the Call for Paper in English language. Papers submitted in English language may be presented in English language.



Digitale Strategie und Plattformökonomie

Die digitale Transformation fordert **neue Geschäftsmodelle**, verändert Geschäftsprozesse grundlegend und findet neue Wege zum Kunden*innen. In der Sharing Economy werden Eigentum und Besitz neu differenziert, Social Business erfordert neue Kompetenzen sowie **Innovations- und Change Management**. Es gilt zu klären, ob Produktion, Verarbeitung und Service sich in einer digitalen Ökonomie überhaupt trennen lassen und welche Branchenspezifika (Logistik, Sicherheit, Healthcare, IT, etc.) essentiell sind. Vernetzte und **virtuelle Organisationen** sind selbstverständlich geworden. Die **Flexibilisierung** und **Internationalisierung** von Akteuren, Prozessen und Organisation ist Gegenstand der digitalen Transformationen.

Knowledge Communities

Die Online-Kommunikation in Unternehmen, mit Kunden*innen und Geschäftspartnern*innen wird immer wissensintensiver und bedarf **vernetzter Wissensspeicher**. Die Vernetzung von übergreifenden Geschäftsprozessen erfordert spezifische Communities. Abläufe, Strukturen und **informelle Wissensprozesse**, nicht nur in virtuellen Unternehmen, müssen anders oder neu gestaltet werden. Dabei sind Knowledge Communities keine Selbstläufer, es wird ein **Community Management** benötigt. Berichten Sie uns, wie Sie Ihre Communities gestalten, **digitale Wissensarbeit** und **fluide Ansätze** betreiben!

Öffentliche Räume

Gestaltungsansätze für öffentliche Räume sind ohne online gestützte Kommunikation nicht denkbar, die **digitale Transformation** wird zum Handlungsrahmen der öffentlichen Verwaltung. Durch zunehmende häufiger auftretende Krisensituationen verändert sich die Rolle der Öffentlichen Hand und ihre Wahrnehmung in der Öffentlichkeit. Die **Partizipation** sowie die **Online-Services in Krisenzeiten** treten in den Vordergrund. Die Resilienzfähigkeit ist eine immer wichtiger werdende Eigenschaft von Behörden und öffentlichen Körperschaften in Kooperation mit den Partnern*innen aus Wirtschaft, NGO's und Einwohnern*innen. Wie gestaltet sich beim Verwaltungsprozess das Wechselspiel unterschiedlicher Gemeinschaften und Akteure*innen aus Wirtschaft, Zivilgesellschaft und öffentlicher Hand? Wie steht es um Kompetenzen für das **E-Government, Nachhaltigkeit** und **Resilienzfähigkeit** im öffentlichen Sektor?

Wissenstransfer und Kompetenzaneignung

Die Entstehung von Wissen und die damit verknüpften Prozesse der Entwicklung, Teilung, Nutzung und Bewahrung sind vor dem Hintergrund von **Demographie** und **Diversität** immer stärkere Herausforderungen. Der digitale Wandel führt zu neuen Anforderungen an Kompetenzen und weckt neue Kompetenzbedarfe. Es entstehen neue Möglichkeiten von **Lernen in Gemeinschaften** sowie der **Personalisierung von Lehren und Lernen**. Die Verknüpfung von innovativen Wissensprozessen unter Beteiligung unterschiedlichster Akteure*innen werfen Fragen über die Rolle von einzelnen Beiträgen und deren Sichtbarkeit für alle daran Beteiligten auf. Welche Kompetenzen fordert der digitale Wandel bei Management und Mitarbeitenden? Wie können sie entwickelt werden? Wie findet morgen Lehre und Lernen statt?

Digitale Lern- und Spielkulturen

Spiele sind Teil unseres Alltags, in Freizeit, Bildung, Personalentwicklung oder Organisationsgestaltung. Dabei werden Alltagsaufgaben emotional und motivierend gestaltet (**Gamification & Motivationsdesign**), Menschen finden zusammen und bewältigen Probleme gemeinsam oder im Wettbewerb. Prinzipiell wird der Aufbau von Gemeinschaften und sozialen Netzwerken durch die Anwendung nutzer- und erlebnisorientierter Gestaltungsprinzipien gefördert oder erst ermöglicht. Themen wie **Game Based Learning, Playful Leadership** und **Playful Business** stehen dabei im Fokus. Berichten Sie über Ihre Praxis oder aktuelle wissenschaftliche Befunde rund um Gamification, gern jenseits des Entertainment!

Mensch-Computer-Kommunikation neu gedacht

Ohne Siri und Alexa scheinen wir verloren, HCI ist Alltag und smart devices sind unsere Partner*innen. **User Experience** und **Usability** sind zentrale Bestandteile bei der Erstellung von multimodalen Interfaces. Die Grenzen zwischen physischer Umgebung und Virtualität verschwimmen zunehmend und werden vielfach nicht mehr getrennt wahrgenommen. **Augmented** und **Virtual Reality** garantieren hybride Erlebnisse und **Mixed-Reality-Konzepte** avancieren zu vielversprechenden Szenarien für die **Visualisierung von Information und Wissen** in Forschung und Lehre sowie in Produktentwicklung, Multi-Stakeholder-Kommunikation, oder beim Vertrieb. Wie geht es weiter, gibt es kritische Stimmen?