

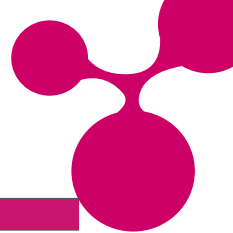
Programmüberblick

MITTWOCH, 09. OKTOBER 2019

ab 13:30	Anmeldung und Ankommen der Workshopteilnehmenden	
14:00 – 17:30	Workshop I (geschlossen) „Lernökosystem für digitale Transformation“	Workshop II (halb geöffnet) „T3W - The 3rd Way: Development of a new curriculum for Social Enterprise as a destination for European vocational and higher education graduates“
ab 17:00 Uhr	Anmeldung und Ankommen der Abendgäste - Vorabend GeNeMe	
17:30 – 18:00	interaktive Stationsarbeit	
18:00 – 18:15	Eröffnung des Vorabends der GeNeMe und Begrüßung der Abendgäste	
18:15 – 18:45	Keynote: „Change – Wandel der Kulturen? Analog vs. Digital“ Dr. Ulrich Bremer und Peter Pfau	
18:45 – 20:00	WorldCafe mit den Thementischen <ul style="list-style-type: none"> • Berufsbilder der digitalen Kommunikation am Beispiel des Communitymanagers • Reaktionen eines Bildungsträgers auf die Digitalisierung • Neue Bildungskonzepte aufgrund digitaler Transformation 	
ab 20:00	get2gether	

DONNERSTAG, 10. OKTOBER 2019

ab 08:00	Registrierung am InfoPoint im Foyer	
9:00 – 9:30	Eröffnung der GeNeMe 2019	
9:30 – 10:30	Keynote TimeMachine	Posterausstellung (individuelle Tour)
30 min Pause		
11:00 – 12:30	Community Research	Digital Transformation in Education and Workspace
11:00 – 11:30	Design Claims für Community-Plattformen im Kontext des bottom-up Urbanism Pascal Abel, Carolin Stuwe, Susanne Robra-Bissantz	„Verwaltung to go?“ - Möglichkeiten und Grenzen mobilen Arbeitens in der öffentlichen Verwaltung Henning Staar, Julia Eversmann, Andreas Soltau, Jochen Gurt, Christian Kempny, Harald Kania
11:30 – 12:00	Systemkonzept und Modellierung beruflicher Handlungen im FeDiNAR-AR-Lernsystem Marvin Goppold, Sven Tackenberg, Alexander Atanasyan, Torben Cichon, Dennis Kobelt, Thilo Gamber, Jürgen Roßmann, Martin Frenz	Digitalization in schools – An empirical study of teachers’ attitude towards the use of ICTs after the introduction of a “One Laptop per Teacher” Initiative Silvia Blass, Thomas Köhler
12:00 – 12:30	Altersbezogene Unterschiede bei der Interaktion mit einem Virtual-Reality-System Markus Domin, Monique Janneck, Stefanie Grimm	Onlinegestützte Bildungs- und Beratungsformate – neue Wege zur Entlastung pflegender Angehöriger von an Demenz erkrankten Personen im ländlichen Raum durch Schaffung neuer „Sozialräume“? Michael Heinrich-Zehm, Vera Hähnlein, Dörte Görl-Rottstädt, Stephan Förster
60 min Mittagpause		
13:30 – 15:30	Online Research Methods	Customer Experience
13:30 – 14:00	Online-Fragebogen auf mobilen Geräten: Ein Layout-Vergleich Christian Hechtberger, Helge Nissen, Monique Janneck	Die Sicherung der Stadt als gesellschaftlicher Mittelpunkt – Die Inspiration als Konzept zur Stärkung der Kunde-Händler-Beziehung Manuel Geiger, Susanne Robra-Bissantz
14:00 – 14:30	Nutzung von Online-Fragebogen auf Smartphones und Desktops: Eine Analyse von soziodemographischen und Kontextfaktoren Helge Nissen, Monique Janneck	Förderung der Kundeninteraktion zur Nutzung von Datenvisualisierungen auf Basis von Smart Metering im Privatkundenbereich Tobias Weiss, Dorothea Reisbach
14:30 – 15:00	Ökonomie und Fairness von Constructed-Response-Items in E-Assessments Norbert Pengel, Patrick Hawlitschek, Marios Karapano	Bedürfniserfüllung durch Chatbots an ausgewählten Touchpoints innerhalb der Kundenkommunikation Dominik Siemon, Susanne Robra-Bissantz
15:00 – 15:30	Lernbedarf vs. Lernbedürfnis: eine kritische Bestandsaufnahme zur Wirksamkeit von diagnostischen Online-Selbsttests Christina Hesse, Claudia Hösel, Jens Schulz, Bert Schusser	Shop with Heart: Entwicklung und Evaluation eines emotionsbasierten Interfaces Michael Meyer, Patrick Helmholz, Susanne Robra-Bissantz
30 min Pause mit Postersession		



16:00 – 17:15		Digital and online education	Knowledge Cooperation
16:00 – 16:20	Raum 1	Erklärvideos zur Wissensvermittlung im Hochschulkontext – ein Praxisbeispiel im fächerübergreifenden Austausch Rika Fleck	LOS geht's! Learning Experience durch Gamification Helge Fischer, Corinna Lehmann, Matthias Heinz
16:20 – 16:40		Zuversichtserfassung als Mittel zur Stärkung von selbstreguliertem Lernen Gregor Damnik, Lucas Braeschke, Tommy Kubica, Iris Braun, Tenshi Hara	Datenmodelle für fachübergreifende Wissensbasen in der interdisziplinären Anwendung Silke Molch
16:40 – 17:00		Digitalisation in Higher Education: A Flipped Classroom Arrangement to foster Internationalisation Mattis Altmann, Alexander Clauss, Anne Jantos, Florian Lenk, Samuel Reeb, Ali Akbar Safavi, Eric Schoop	Agile Lehr- und Lernressourcennutzung in kooperativen und kollaborativen Netzwerken Silke Molch
17:00 – 17:20		Forecasting EduTech for the next decade. Scenario development for teaching patterns in general versus academic education Thomas Köhler, Norbert Pengel, Jana Riedel, Werner Wollersheim	Gamifizierte Augmented Reality-Anwendungen im Tourismuskontext: Ein Literaturreview zu Gestaltungsansätzen, Chancen und Risiken Marcus Breitenstein, Sander Münster, Florian Niebling
17:20 – 17:50	Tagesreflexion		
ab 19:00Uhr	get2gether: Abendveranstaltung individuell		

FREITAG, 11. OKTOBER 2019

ab 08:00	Registrierung am InfoPoint im Foyer		
8:30 – 9:00	Reflexives Frühstück im Marta-Fränk-Saal		
09:00 – 11:00		Continous and Vocational Education	Motivation and Technology Use
09:00 – 09:30	Raum 1	Peer-Groups als Antwort auf die digitale Exklusion – Best Practice Beispiel zur Förderung digitaler Fähigkeiten bei älteren Erwachsenen Kristina Barczik, Thomas Köhler	Sind bescheidene Masterminds wirklich konfliktstreu? Der Einfluss von Persönlichkeit und Spielertypen auf Spielelemente in spielbasierten Lernanwendungen Rebecca Finster, Linda Grogorick, Susanne Robra-Bissantz
09:30 – 10:00		Technologieunterstütztes Lernen in nicht-kommerziellen Weiterbildungsinstitutionen. Eine Bestandsaufnahme im sächsischen Raum Sylvia Schulze-Achatz, Jonathan Dyrna, Jana Riedel	Making the Right Choice: Gamification for Different Attribution Styles to Increase Motivation Adelka Niels, Sophie Jent, Monique Janneck
10:00 – 10:30		Digitale betriebliche Weiterbildung – wo geht die Reise hin? Linda Häßlich, Jonathan Dyrna	Digitales Lernen fesselnd gestalten: Motivation beim Lösen verschiedener Aufgabentypen Linda Grogorick, Rebecca Finster, Susanne Robra-Bissantz
10:30 – 11:00		Wie digital ist die Berufsschule? – Eine Analyse anhand von Online-Berichtsheften Carmen Neuburg, Lars Schlenker, Thomas Köhler	Kritischer Perspektivenwechsel im virtuellen Klassenzimmer – Charakteristika einer erfolgreichen virtuellen Zusammenarbeit aus Studierendensicht Maria Dörl, Jonathan Kurz, Alexander Clauss
10 min Pause mit Posterrundgang			
11:10 – 11:50		Community Research	Gamebased and augmented learning
11:10 – 11:30	Raum 1	Community-based Service-Learning and Digital Media – A Teaching Practice Report on a Flipped-Classroom-based Crowdfunding Course for Social Pedagogues Maik Arnold	Learn&Play – Entwurf eines Serious Games für Ingenieurstudiengänge nach dem Learning Mechanic – Game Mechanic Framework Anna Seidel, Franziska Weidle, Claudia Börner, Lukas Flagmeier, Matthias Tylkowski
11:30 – 11:50		Online-Debatten mit Künstlicher Intelligenz verbessern Holger Geißler, Nina Brune	DOMIcLE-VR – Wohnungsabnahmen virtuell trainieren Lars Oertel, Jonathan Dyrna, Helge Fischer, Marius Brade
40 min Pause mit Posterrundgang			
12:30 – 13:30	Keynote: Prof.in Dr. Monique Janneck „Intelligente Unterstützung für Online-Kleingruppenarbeit“		
13:30 – 13:45	Verabschiedung und Ende der GeNeMe 2019		

Das digitale Programm mit weiteren Hinweisen und Informationen für Vortragende und Teilnehmende finden sie in der EventApp
<https://geneme.lineupr.com/geneme2019>

