

Tagungsort – Fachhochschule Dresden

Die diesjährige Konferenz Gemeinschaften in Neuen Medien – GeNeMe 2018 findet in den neuen Räumlichkeiten der Fachhochschule Dresden (FHD) statt, gelegen am Straßburger Platz. Am HighTech-Industrie- und Forschungsstandort Dresden bietet die zentrale Lage des Tagungsortes den idealen Ausgangspunkt, um die kulturell vielschichtige Stadt Dresden kennenzulernen.

Auf der GeNeMe 2018 werden Sie Teil einer interaktiven Tagung, bei der Sie nicht nur Wissen austauschen, sondern insbesondere gemeinsam mit Akteuren aus Wirtschaft, Wissenschaft und Verwaltung entwickeln!



Organisation und Review

Die Leitung der Konferenz obliegt einer Gruppe von Wissenschaftlern der Fakultäten Erziehungs- und Wirtschaftswissenschaften sowie dem Medienzentrum der Technischen Universität Dresden, mit freundlicher Unterstützung des Silicon Saxony e.V. Als Partnerhochschulen beteiligen sich die Hochschule der DGUV (HGU), die HTW Dresden und die FH Dresden als Co-Ausrichter an der inhaltlichen und organisatorischen Gestaltung der 21. GeNeMe 2018. Ein internationales Steering Committee übernimmt die Begutachtung der deutsch- und englischsprachigen Einreichungen.

Teilnahmegebühren

Für die Teilnahme an der GeNeMe werden ff. Gebühren erhoben (Frühbucherrabatt): Referenten 105 €/reguläre Teilnehmer 195 €/Studierende 30€ (limitiertes Kontingent, ohne Abendveranstaltung und Tagungsband; nicht für Referenten). Nach der Frühbucher-Deadline erhöhen sich alle Preise um 25 €.



Thematischer Fokus

Die digitale Transformation hat weite Teile der Gesellschaft erreicht und stellt Wirtschaft, Politik und Verwaltung vor enorme Herausforderungen. Neue Organisationsstrukturen und -strategien entstehen. Veränderungsprozesse betreffen die Industrie ebenso wie die Verwaltung. Zudem bestätigt die Wissenschaft neue Geschäftsmodelle, neue Berufsbilder, neue Kommunikationswege. Die GeNeMe 2018 untersucht innovative Praktiken in Wirtschaft, Politik sowie Verwaltung und benennt Bedarfe für die Forschung zu Methoden und Werkzeugen der digitalen Ökonomie – verlangt doch gerade die wissensbasierte Zusammenarbeit in Online-Gemeinschaften (Online Communities) nach einer interpretationsstarken Analyse.

Einreichungen

Nachfolgende Formate sind eingeladen:

- **Forschungsbeiträge:** 8–10 Seiten, übliches Review-Verfahren
- **Praxisbeiträge:** 2–4 Seiten, Beurteilung nach praktischer Relevanz
- **Studierendenbeiträge:** 2–4 Seiten, Bewertung anhand für das Hochschulstudium typischer Kriterien
- **Posterpräsentationen:** A0 Format, Begutachtung nach wissenschaftlichen Aspekten

Alle Einreichungen werden im double-blind review begutachtet und die Gutachten im Anschluss den Autoren zugestellt, unabhängig von Annahme oder Ablehnung. Als nachwuchsorientierte Tagung laden wir in diesem Jahr insbesondere Studierende ein, Beiträge einzureichen – sowohl in der speziellen Kategorie „Studierendenbeiträge“ als auch in einem der anderen Formate. Informationen zu Formatvorlagen und Einreichungssystem finden Sie auf unserer Webseite:

www.geneme.de

Termine

| | |
|------------|--|
| 31.07.2018 | Deadline für die Einreichung von Beiträgen |
| 15.08.2018 | Benachrichtigung der Autoren |
| 31.08.2018 | Frühbucher-Deadline |
| 15.09.2018 | Deadline für die Einreichung der angenommenen Beiträge |

Kontakt

Telefon: +49 351 463-35011
E-Mail: geneme@mailbox.tu-dresden.de
www.geneme.de



www.geneme.de

Call for Papers

21. Workshop

JAHRESKONFERENZ 2018

Dresden, 24.–26. Oktober 2018

GeNeMe 2018

GeNeMe steht für „Gemeinschaften in Neuen Medien“ und behandelt Online Communities an der Schnittstelle bzw. aus Sicht mehrerer Fachdisziplinen wie Informatik, Multimedia- bzw. Medientechnologie, Wirtschaftswissenschaft, Bildungs- und Informationswissenschaft sowie Sozial- und Kommunikationswissenschaft.

Als Forum für den interdisziplinären Dialog zwischen Wissenschaft und Wirtschaft dient die GeNeMe dem Erfahrung- und Wissensaustausch zwischen Teilnehmenden verschiedenster Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen. Die nachfolgenden Beschreibungen dienen als Orientierung und können als offene Einladung zur Beitragseinreichung verstanden werden.

2018 stehen nachfolgende Themen im Mittelpunkt:

Informationswirtschaftliche Aspekte

Die digitale Transformation fordert neue Geschäftsmodelle. Arbeitsprozesse, Kommunikations- und Kundenansprache in virtuellen Unternehmen müssen anders oder neu gestaltet werden. Es gilt zu klären, ob Produktion, Verarbeitung und Service sich in einer digitalen Ökonomie überhaupt trennen lassen und welche branchenspezifischen Ansätze (Sicherheit, Healthcare, Telekommunikation, Logistik, etc.) essentiell sind. Zeigen Sie uns mit Ihrem Beitrag, wie Sie Online Communities gestalten? Wie sehen zukünftige Ansätze aus?

Stichworte:

- Digitale Geschäftsmodelle und -prozesse
- Wissensmanagement und organisationales Lernen
- Management von Enterprise Social Networks, Social Intranets und Corporate Communities

Mixed Realities

Die Grenzen zwischen physischer Umgebung und Virtualität verschwimmen zunehmend und werden kaum noch getrennt wahrgenommen. Hybride Erlebnisse und Mixed-Reality-Konzepte avancieren daher zu zentralen Bausteinen u.a. beim Wissensaustausch z.B. in F&E-Abteilungen oder bei Konferenzen sowie im Marketing z.B. für Produktpräsentationen oder Kundenkommunikation. Wie sieht ein solcher Ansatz aus?

Stichworte:

- Mixed-Reality-Technologien & -Anwendungen in Forschung, Lehre & Praxis
- Augmented Reality & Virtuality für Unternehmen
- Hybride Erlebnisse & Social-Mobile-Local-Anwendungen (SOMOLO) zur Unterstützung des Wissensaustauschs
- NextGen-Technologien

Öffentliche Räume

Mit E-Government / Government 4.0 wird ein Handlungsrahmen für die digitale Transformation der Verwaltung gegeben. Es gilt, den Weg vom Verwaltungsprozess zur Verwaltungsgemeinschaft unter Einbindung der Bürger zu gehen und dabei die Kompetenzen für das E-Government auszubauen. Demografie und Diversität sind zu bewältigende Herausforderungen für die nachhaltige Kooperation im öffentlichen Sektor. Stellen Sie Ihre Konzepte vor!

Stichworte:

- E-Kompetenz des Staates
- Social Media Kooperation und Wissenstransfer
- Self-Services und User Generated Contents
- Online-Bürgergemeinschaften, Agile Publika und Zivilgesellschaftliche Entwicklungen

Digitale Wissensarbeit

Wissensaustausch in sozialen Gemeinschaften ist keine kurzlebige Mode, vielmehr ein stabiler Trend. Lernen in und mit digitalen Medien ist Gegenwart und Zukunft. Lernkooperation und -kollaboration findet im virtuellen Raum statt. Dabei rückt nicht nur Digitalisierung in Bildungseinrichtungen in den Blick, auch in Forschungscommunities und auf -plattformen wird digitale Wissensarbeit geleistet. Von Flipped Classroom bis Research Gate: Welche Digitale Wissensarbeit verfolgen Sie?

Stichworte:

- Informelles, kollaboratives und augmentiertes Lernen
- Learning Analytics und Nutzerdaten-Management
- Cyber Research Infrastrukturen

Digitale Wissensarchitektur

Stärker als in den Vorjahren adressiert die Konferenz Fragen einer digitalen Wissensarchitektur. Ging es bisher eher um die Visualisierung von Wissensmanagement und online-Wissensgemeinschaften, soll anhand der Digitalisierung in Wirtschaft und Wissenschaft ein Bezug zu den Architekturen des Wissens hergestellt werden – sowohl in der Bildung als auch in Forschung und Verwaltung. Kann dies gelingen?

Stichworte:

- Ubiquitäre Systeme und mobile Anwendungen
- Informationssystem-Architekturen, Wissensintegration und datenbasierte Kollaboration
- Mashup-Technologien und Frameworks für Composite Rich Internet Applications

Game Thinking

Egal ob im Freizeitbereich, in der Bildung, der Personalentwicklung oder der Organisationsgestaltung – Spiele sind Teil unseres Alltags. Mit dem Einsatz von Spielen oder Spielelementen in spielfremden Situationen werden Alltagsaufgaben emotional und motivierend gestaltet, Menschen finden sich zusammen und bewältigen Probleme gemeinsam oder im Wettbewerb. Der Aufbau von Gemeinschaften und sozialen Netzwerken wird durch die Anwendung nutzer- und erlebnisorientierter Gestaltungsprinzipien gefördert oder erst ermöglicht. Gesucht werden praktische Beispiele sowie wissenschaftliche Befunde zur Entwicklung und Nutzung von spielerischen Anwendungen jenseits des Entertainment!

Stichworte:

- Game Based Learning
- Serious Games
- User Experience Design

Publikation und Indexierung

Alle für die Konferenz im Ergebnis der double-blind reviews angenommenen Beiträge werden als Publikation bei TUDPress und als Open Access Publikation bei Qucosa veröffentlicht. Dies gilt gleichermaßen für alle eingereichten Formate (außer Poster). Die Indizierung erfolgt via Scopus und Qucosa.

21.
Workshop

24.–26. Oktober 2018
Fachhochschule Dresden

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