

Tagungsorte: Deutsches Hygienemuseum Dresden & Dresden International University

Tagungsort der diesjährigen Konferenz Gemeinschaften in Neuen Medien [GeNeMe 2019] ist das Deutsche Hygiene-Museum Dresden [DHMD], gelegen im Zentrum am Rand des Großen Gartens. Für die Vorkonferenz lädt die DIU ins World Trade Center ein. Am HighTech-Industrie- und Forschungsstandort Dresden bietet die zentrale Lage beider Tagungsorte den idealen Ausgangspunkt, um die kulturell vielschichtige Stadt Dresden kennenzulernen. Auf der GeNeMe 2019 werden Sie wie gewohnt Teil einer interaktiven Konferenz-Community, bei der Sie nicht nur Wissen austauschen, sondern vielmehr gemeinsam mit Akteuren aus Wirtschaft, Wissenschaft und Verwaltung entwickeln! Insofern: Bringen Sie Ihre Fragen Ihre aktuelle Herausforderung einfach mit!



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, die FH Dresden und die DIU Dresden als Co-Ausrichter an der inhaltlichen und organisatorischen Gestaltung der 22. GeNeMe 2019. Ein internationales Steering Committee übernimmt die Begutachtung der deutsch- und englischsprachigen Einreichungen.

Teilnahmegebühren

Für die Teilnahme an der GeNeMe werden ff. Gebühren erhoben (Frühbucher): Referenten 95 €/reguläre Teilnehmer 195 €/Studierende 25 € (limitiertes Kontingent). Nach der Frühbucher-Deadline erhöhen sich alle Preise um 25 €.



Thematischer Fokus

Digitalisierung ist mehr denn je das Top-Thema in Wirtschaft und Wissenschaft, i bX Gesellschaft insgesamt! Infrastrukturen und Kompetenzen stehen im Vordergrund vieler Debatten und die Frage, welche Branche als nächste von der Digitalisierung betroffen ist, treibt nicht nur Führungskräfte um. Waren informationstechnologische Innovationen bis vor kurzem etwas für Nerds so ist dies mittlerweile ein alltäglicher Gegenstand. Wir haben uns offenbar auf den permanenten Wandel eingelassen. Aber: Wo geht die Reise tatsächlich hin? 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?

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

- | | |
|------------|--|
| 30.06.2019 | Deadline für die Einreichung von Beiträgen |
| 31.07.2019 | Benachrichtigung der Autoren |
| 15.08.2019 | Frühbucher-Deadline |
| 15.09.2019 | 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

22. Workshop

JAHRESKONFERENZ 2019

Dresden, 09.-11. Oktober 2019

GeNeMe 2019

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 verschiedener Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen. Die nachfolgenden Beschreibungen dienen als Orientierung und können als offene Einladung zur Beitragseinreichung verstanden werden.

2019 stehen nachfolgende Themen im Mittelpunkt:

Knowledge Communities

Die digitale Transformation fordert neue Geschäftsmodelle. Wissensintensive Arbeitsprozesse gehen einher mit online-Kommunikation, auch Kunden werden Teil spezifischer Communities. Abläufe und Strukturen nicht nur 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 Branchenspezifika (Logistik, Sicherheit, Healthcare, IT, etc.) essentiell sind. Zeigen Sie uns mit Ihrem Beitrag, wie Sie Knowledge Communities gestalten!

Stichworte:

- Business Cases
- Lern- und Wissensgemeinschaften
- Community Studies

22.
Workshop

09.–11. Oktober 2019,
Dresden @ DIU + DHMD

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

Augmented and Virtual Realities

Die Grenzen zwischen physischer Umgebung und Virtualität verschwimmen zunehmend und werden vielfach nicht mehr getrennt wahrgenommen. Anwendungen garantieren hybride Erlebnisse und Mixed-Reality-Konzepte avancieren zu vielversprechenden Szenarien für den Wissensaustausch in Produktentwicklung, Multi-Stakeholder-Kommunikation oder beim Vertrieb. Wie sieht Ihr Ansatz aus?

Stichworte:

- Mixed-Reality-Technologien & Anwendungen in Forschung, Lehre & Praxis
- Augmented & Virtual Reality beim (betrieblichen) Lernen
- Social Experience in Hybriden Umgebungen
- NextGen-Technologien zur Unterstützung von Wissenskooperation in der Forschung

Öffentliche Räume

Gestaltungsansätze für öffentliche Räume sind ohne online-Kommunikation nicht denkbar, die digitale Transformation wird zum Handlungsrahmen der öffentlichen Verwaltung. Wie gestaltet sich beim Verwaltungsprozess das Wechselspiel unterschiedlicher Gemeinschaften und Akteure aus Wirtschaft, Zivilgesellschaft und öffentlicher Hand? Wie steht es um Kompetenzen für das E-Government und um die Nachhaltigkeit der Kooperation im öffentlichen Sektor? Stellen Sie Ihre Konzepte vor!

Stichworte:

- E-Government und Technologien der Beteiligung
- Digitale Transformation und deren Rolle für Gemeinschaften in der Zivilgesellschaft
- Bürgerinitiativen, Politische Bewegungen und Agile Publika

Architekturen der Wissenskooperation

Wissensaustausch funktioniert nicht ohne geeignete Architekturen der Wissenskooperation. Lernen in und mit digitalen Medien ist Gegenwart und Zukunft. Wissenskooperation und -kollaboration, auch in der Bildung, findet im virtuellen Raum statt. Dabei rückt nicht nur die organisationale Digitalisierung in den Blick, es geht auch um Raum und Architektur an sich. Multilokale Innovationscommunities benötigen Plattformen für ihre digitale Wissensarbeit in Industrie, Wissenschaft und Bildung. Teilen Sie Ihre Erfahrungen mit uns!

Stichworte:

- Digitale Wissensarchitektur
- Digitale Wissensarbeit, fluide Ansätze
- Systeme und Architekturen

Wissensgenese & Informationsvisualisierung

Stärker als in den Vorjahren adressiert die Konferenz Fragen der Entstehung von Wissen, nicht nur in der Forschung. Wie können innovative Wissensbestände unter Beteiligung unterschiedlichster Akteure zustande kommen, welche Rollen spielen einzelnen Beiträge und wie gelingt es, diese für alle Beteiligten sichtbar zu machen? Aushandlung von Bedeutung erfordert eine geeignete Visualisierung - jenseits des Erlernens von bereits Bekanntem. Welche Praxen nutzen Sie in Wirtschaft, Wissenschaft, Bildung oder auch Verwaltung? Stichworte:

- Science Technology Studies & Methodologie
- Visuelle Dimensionen (Literacy, Humanities)
- Analytics (Data Science, Business Intelligence, Learning Analytic)

Gamification & Motivationsdesign

Spiele sind Teil unseres Alltags, in Freizeit, Bildung, Personalentwicklung oder Organisationsgestaltung. Dabei werden Alltagsaufgaben emotional und motivierend gestaltet, 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. Berichten Sie über Ihre Praxis oder aktuelle wissenschaftliche Befunde rund um Gamification, gern jenseits des Entertainment!

Stichworte:

- Interventionen & Gestaltung von Kooperation
- Game Thinking & Storytelling
- Game based learning

Mensch-Computer-Kommunikation neu gedacht

Ohne Siri und Alexa scheinen wir verloren. HCI ist Alltag, smart devices werden zumeist als Segen wahrgenommen. Wie geht es weiter und sind unsere Ängste berechtigt? Stehen wir tatsächlich am Beginn einer neuen Epoche?

Stichworte:

- Industrie 4.0, Bots, digitaler Wandel und Autonomie
- Kooperation & hybride Gemeinschaften
- Interfaces, user experience design, usability methods

Publikation und Indexierung

Alle im Ergebnis der Double-Blind Review angenommenen Beiträge werden als Publikation bei TUDPress (mit ISBN) und als Open Access Publikation bei QUCOSA veröffentlicht. Dies gilt gleichermaßen für alle eingereichten Formate (außer Poster). Die Indizierung erfolgt via SCOPUS und QUCOSA.

Venues: Deutsches Hygienemuseum Dresden & Dresden International University

Venue for this year's conference Communities in New Media [GeNeMe 2019] is the German Hygiene Museum Dresden [DHMD], located in the center on the edge of the Großer Garten. For the pre-conference, the DIU invites you to the World Trade Center. At the high-tech industrial and research location in Dresden, the central location of both venues provides the ideal starting point for getting to know the culturally complex city of Dresden. As usual, at GeNeMe 2019 you will become part of an interactive conference community, where you not only exchange knowledge, but rather develop together with stakeholders from business, science and administration! In this respect: Bring your questions with you to your current challenge!!



Organization and Review

The conference is managed by a group of scientists from the Faculties of Education and Economics as well as the Media Center of the Dresden University of Technology, with the kind support of Silicon Saxony Network. The colleges of DGUV (HGU) Bad Hersfeld, HTW Dresden, FH Dresden and the DIU Dresden as co-organizers ensure domain-specific and organizational competencies needed for a high quality 22nd GeNeMe 2019 conference. An international Steering Committee takes over the assessment of the German and English language submissions.

Registration

Fees are charged for participation in the GeNeMe (early bookers): Speakers € 95 / regular participants € 195 / students € 25 (limited quantity). After the early bird deadline all prices increase by 25 €.

Fees

Thematic Focus

Digitization is more than ever the top issue in business and science, and society at large! Infrastructures and competencies are at the forefront of many debates, and the question of which industry is next affected by digitization is not just driving executives around. Until recently, information technology innovations have something to do with nerds, which is now a commonplace topic. We seem to have embarked on permanent change. But where does the journey actually go? Are large amounts of data a threat or an opportunity? Can we even process them or do we need fundamentally changed tools and methods - such as Visual Analytics, Virtual Reconstruction, Virtual Engineering?

Submissions

The following formats are invited

- **Research contributions:** 8–10 pages, usual scientific review process
- **Practical contributions:** 2–4 pages, assessment according to practical relevance
- **Student contributions:** 2–4 pages, evaluation based on typical criteria for higher education students work
- **Poster contributions:** A0 format, assessment according to scientific aspects

All submitters will be assessed in the double-blind review and review comments are subsequently sent to the authors, regardless of acceptance or rejection. As a junior-oriented conference, this year we are inviting students in particular to submit contributions - both in the special category „student contributions“ and in one of the other formats. Information on the format and the submission system can be found on our website: www.geneme.de

Deadlines

30.06.2019	Deadline for submitting contributions
31.07.2019	Notification of the authors
15.08.2019	Early bird deadline
15.09.2019	Deadline for the submission of accepted contributions

Contact

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



www.geneme.de

Call for Papers

22. Workshop

ANNUAL CONFERENCE 2019

Dresden, October 09th–11th, 2019



GeNeMe 2019

GeNeMe stands for „communities in new media“ addressing online communities at the interface or from the point of view of several disciplines such as computer science, multimedia or media technology, economics, education and information science as well as social and communication science.

As a forum for the interdisciplinary dialogue between science and industry, the GeNeMe serves the exchange of experience and knowledge between participants from a wide range of disciplines, organizations and institutions. The following descriptions serve as orientation and can be understood as an open invitation to submit contributions.

In 2019, the following topics will be the focus:

Knowledge Communities

The digital transformation demands new business models. Knowledge-intensive work processes go hand in hand with online communication, and customers also become part of specific communities. Processes and structures not only in virtual enterprises have to be re-designed if not to be designed new at all. It is important to clarify whether production, processing and service can be separated in a digital economy and which specific sectors (logistics, security, healthcare, IT, etc.) are essential. Show us how to create Knowledge Communities! Keywords:

- Business Cases
- Learning- and Knowledge Communities
- Community Studies

22.
Workshop

October 09th–11th, 2019,
Dresden @ DIU + DHMD

Augmented and Virtual Realities

The boundaries between the physical environment and virtuality are becoming increasingly blurred and often no longer perceived separately. Applications guarantee hybrid experiences with mixed-reality concepts being considered as promising scenarios for knowledge sharing in product development, multi-stakeholder communication or sales. What is your approach?

Keywords:

- Mixed-Reality-Technologies & Applications in Research, Teaching & Practice
- Augmented & Virtual Reality in (work place) learning
- Social Experience in Hybrid Environments
- NextGen technologies to support knowledge collaboration in research

Public Spaces

Design approaches for public spaces are inconceivable without online communication; digital transformation is becoming the framework of action of public administration. How is the interaction between different communities and actors from business, civil society and the public sector shaped during the administrative process? What about competences for eGovernment and the sustainability of cooperation in the public sector? Introduce your concepts!

Keywords:

- E-government and technologies of participation
- Digital transformation and its role for communities in civil society
- Citizens' Initiatives, Political Movements and Agile Publics

Architectures of Knowledge Cooperation

Knowledge exchange does not work without suitable architecture of knowledge collaboration. Learning in and with digital media is present and future. Knowledge cooperation and collaboration, also in education, takes place in virtual space. Not only is organizational digitization coming into focus, it's also about space and architecture itself. Multilocal innovation communities need platforms for their digital knowledge work in industry, science and education. Share your experience with us!

Keywords:

- Digital knowledge architecture
- Digital knowledge work, fluid approaches
- Systems and Architectures

Knowledge Creation & Information Visualization

More strongly than in previous years, the conference addresses issues of knowledge creation, not only in research. How can innovative knowledge stocks with the participation of different actors come about, which roles do individual contributions play and how can they be made visible to all participants? Negotiation of meaning requires a suitable visualization - beyond the learning of already known. Which practices do you use in business, science, education or administration?

Keywords:

- Science Technology Studies & Methodology
- Visual Dimensions (Literacy, Humanities)
- Analytics (Data Science, Business Intelligence, Learning Analytics)

Gamification & Motivation Design

Games are part of our everyday life, in leisure time, education, personnel development or organizational design. Everyday tasks are designed to be emotional and motivating, people get together and manage problems together or in competition. In principle, the development of communities and social networks is promoted or made possible by the application of user-oriented and experience-oriented design principles. Report on your practice or current scientific findings around gamification, preferably beyond entertainment!

Keywords:

- Interventionen & Gestaltung von Kooperation
- Game Thinking & Storytelling
- Game based learning

Human-Computer-Communication renewed

Without Siri and Alexa we seem lost. HCI is everyday life, smart devices are usually perceived as a blessing. What's next and are our fears justified? Are we actually at the beginning of a new era?

Keywords:

- Industry 4.0, Bots, digital Change and Autonomy
- Cooperation & hybrid Communities
- Interfaces, User Experience Design, Usability Methods

Publication and Indexing

All contributions accepted for the conference as a result of the double-blind review will be published with TUDPress (with ISBN) as OAP pen Access Publication on Qucosa. This applies equally to all submitted formats (except posters). The indexing is done via SCOPUS and QUCOSA.