

Venue – University of Applied Sciences Dresden

This year's conference Communities in New Media – GeNeMe 2018 will take place in the new premises of the Dresden University of Applied Sciences (FHD), located on Straßburger Platz. At the high-tech industrial and research spot Dresden, the central location of the conference venue provides the ideal starting point for getting to know the culturally diverse city of Dresden.

At GeNeMe 2018, you will be part of an interactive conference in which you not only exchange knowledge but, in particular, develop together with stakeholders from business, science and administration!



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 Technische Universität Dresden, with the kind support of Silicon Saxony e.V. The partner universities are the Hochschule der DGUV (HGU), the HTW Dresden and the FH Dresden as co-organizers on the content and organization of the 21st GeNeMe 2018. An international steering Committee takes over the review of German and English language submissions.

Registration fees

Fees apply for participation in the GeNeMe (early bird discount): Speakers €105 / regular participants €195 / students €30 (limited contingent, without evening event and conference proceedings, not for Speakers). After the early bird deadline all prices increase by € 25.



Thematic focus

The digital transformation has reached large parts of society and brings enormous challenges for business, politics and administration. New organizational structures and strategies emerge. Change processes affect the industry as well as the administration. In addition, science confirms new business models, new job profiles, new communication channels. The GeNeMe 2018 examines innovative practices in business, politics and administration and identifies needs for research on methods and tools of the digital economy – especially with regard to the knowledge-based collaboration in online communities (online communities) calls for an interpretive analysis.

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 presentations:** 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.

Events

31.07.2018	Deadline for submitting contributions
15.08.2018	Notification of the authors
31.08.2018	Early bird deadline
15.09.2018	Deadline for the submission of accepted contributions

Contact

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



www.geneme.de

Call for Papers

21st workshop

ANNUAL CONFERENCE 2018

Dresden, October 24.th –26.th, 2018

GeNeMe 2018

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 2018, the following topics will be the focus:

Information economy aspects

The digital transformation demands new business models. Work processes, communication and customer communication in virtual enterprises have to be new or redesigned. It is important to clarify whether production, processing and services can be separated in a digital economy and which industry-specific approaches (security, healthcare, telecommunications, logistics, etc.) are essential. Show us your contribution on how to create online communities! What do future approaches look like?

Keywords:

- Innovative community approaches
- Knowledge Management and Organizational Learning
- Management of enterprise social networks, social intranets and corporate communities

21st
workshop

24.-26. October 2018
University of Applied
Sciences Dresden

Die Konferenzsprache ist Deutsch. Beiträge können sowohl in deutscher als auch englischer Sprache eingereicht werden.

Mixed Realities

The boundaries between physical environment and virtuality are becoming increasingly blurred and barely perceived separately. Hybrid experiences and mixed-reality concepts are therefore becoming central components, among others. in knowledge exchange e.g. in R&D departments or at conferences as well as in marketing e.g. for product presentations or customer communication. What does such an approach look like?

Keywords:

- Mixed-reality technologies & applications in research, teaching & practice
- Augmented reality & virtuality for businesses
- Hybrid Experiences & Social Mobile Local Applications (SOMOLO) to support knowledge sharing
- NextGen technologies

Public spaces

E-Government / Government 4.0 provides a framework for the digital transformation of the administration. It is important to shift from the administrative process to the administrative community with the involvement of the citizens, thereby developing the competences for e-government. Demography and diversity are challenges for sustainable cooperation in the public sector. Introduce your concepts!

Keywords:

- E-competence of the state
- Social media cooperation and knowledge transfer
- Self-services and user-generated content
- Civil society developments

Digital knowledge work

Knowledge sharing in social communities is not a short-lived fashion, but a stable trend. Learning in and with digital media is present and future. Learning cooperation and collaboration take place in virtual spaces. Not only does digitization in educational institutions come into focus, but also in research communities and on platforms digital knowledge work done. From Flipped Classroom to ResearchGate: Which pattern of digital knowledge work are you following?

Keywords:

- Informal, collaborative and augmented learning
- Learning Analytics and User Data Management
- Cyber Research Infrastructures

Digital knowledge architecture

More strongly than in previous years, the conference addresses questions of a digital knowledge architecture. So far, it has been more about the visualization of knowledge management and online knowledge communities. Yet the digitalization in business and science should be related to the architectures of knowledge – in education and in research and administration. Can this succeed?

Keywords:

- Ubiquitous systems and mobile collaboration
- Information system architectures, knowledge integration and data-based collaboration
- Mashup technologies and frameworks for Composite Rich Internet Applications

Game thinking

Whether in the leisure sector, in education, personnel development or organizational design – games are part of our everyday lives. With the use of games or game elements in non-game situations will be emotional and motivating everyday tasks, people get together and master problems together or in competition. The development of communities and social networks is promoted or made possible by the application of user- and experience-oriented design principles. Wanted are practical examples as well as scientific findings on the development and use of playful applications beyond entertainment!

Keywords:

- Game Based Learning
- Serious Games
- User Experience Design

Publication and indexing

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

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 verschiedener 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

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.

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 review 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.