



Newsletter der Fachgruppe E-Learning

Ausgabe 07 Mai 2014

Aus den Inhalten

Vorbericht zur DeLFI 2014

Veranstaltungankündigungen

Dissertationen im Bereich E-Learning

...



Gesellschaft
für Informatik



<http://www.e-learning.gi-ev.de>

Newsletter der Fachgruppe E-Learning



der Gesellschaft für Informatik e.V.

No. 7 – Mai 2014

Editorial

Liebe Mitglieder der Fachgruppe E-Learning der Gesellschaft für Informatik und Interessierte,

alljährlicher Höhepunkt der Fachgruppenarbeit ist die DeLFI Konferenz. Die **DeLFI 2014** wird vom **15. bis 17. September 2014** an der Universität in Freiburg stattfinden. Partnertagung wird in diesem Jahr die Fachtagung „[Hochschuldidaktik der Informatik](#)“ sein. Wir laden Sie ganz herzlich ein, die beiden Tagungen zu besuchen. Am ersten Konferenztag werden sieben Workshops stattfinden, zu denen Sie noch geeignete Beiträge einreichen können. Die Fristen für Einreichungen sind Mitte bzw. Ende Juni. Helfen Sie durch Ihre Beteiligung mit, die DeLFI zu einem Erfolg werden zu lassen. Im Rahmen der DeLFI wird wiederum die öffentliche Mitgliederversammlung unserer Fachgruppe stattfinden, zu der Sie im Namen der Fachgruppensprecher herzlich eingeladen sind. Vielleicht können wir auch das ein oder andere neue Fachgruppenmitglied begrüßen. Weitere Informationen finden Sie innerhalb dieses Newsletters. Ein zweiter Schwerpunkt des Newsletters ist die Ankündigung verschiedener thematisch einschlägiger Veranstaltungen.

Mit freundlichen Grüßen

Christoph Rensing
Herausgeber

Andrea Kienle
Co-Herausgeberin

Raphael Zender
Co-Herausgeber

Inhalt

- I. Vorbericht zur DeLFI 2014
- II. Gründung einer GI Fachgruppe „Entertainment Computing“
- III. Call for Papers - Fellowships
- IV. Veranstaltungsankündigungen
- V. Dissertationen im Bereich E-Learning
- VI. Neuerscheinungen
- VII. Stellenausschreibungen
- VIII. Zu guter Letzt

I. Vorbericht zur DeLFI 2014

Die **12. e-Learning Fachtagung Informatik** (DeLFI 2014) findet vom 15. bis 17. September 2014 an der Universität in Freiburg statt. In diesem Jahr wird sie gemeinsam mit der Fachtagung „[Hochschuldidaktik der Informatik](#)“ durchgeführt. Schwerpunkte der Tagung bilden die Massive Open Online Courses (MOOCs) und damit verbundene Erfahrungen und Herausforderungen sowie Learning Analytics. Diese Schwerpunkte spiegeln sich auch in den Keynotes wieder, zu denen Professor Rolf Schulmeister von der Universität Hamburg (Was wir über das Lernverhalten unserer Studierenden wissen? Welche Faktoren beeinflussen den Lernerfolg?) und Dr. Patrick Jermann vom Center for Digital Education an der EPF Lausanne (Gaze Analytics: where do we stand ?) eingeladen sind. Für die Haupttagung sind insgesamt knapp 60 Einreichungen eingegangen sind. Derzeit erfolgt die Begutachtung und die Autoren werden Ende Mai über die Annahme oder Ablehnung informiert werden.

Am ersten Konferenztag, Montag 15. September, werden insgesamt sieben Workshops zu den folgenden ganz unterschiedlichen aber sicherlich sehr reizvollen Themen stattfinden:

- Automatische Bewertung von Programmieraufgaben
- Blended-Learning in Masterstudiengängen – Szenarien, Werkzeuge, Supportstrukturen
- Inclusive E-Learning
- Informationstechnologien in der beruflichen Bildung – Innovative Ansätze und aktuelle Herausforderungen
- Learning Analytics
- Mobile Learning
- Spiele und Spielelemente in Lernkontexten.

Zu all diesen Workshops gibt es eigene Aufrufe, Beiträge einzureichen. Die entsprechenden Calls finden Sie in Kurzform in der dritten Rubrik dieses Newsletters oder unter <http://www.delfi2014.de/workshops>.

Im Rahmen der DeLFI Tagung wird am Dienstag Mittag wiederum die öffentliche Mitgliederversammlung unserer Fachgruppe durchgeführt, zu der wir Sie recht herzlich einladen.

Neben den fachlichen Inhalten lohnen sich Freiburg und seine Umgebung sicherlich auch als touristisches Reiseziel. Wir empfehlen Ihnen eine frühzeitige Hotelbuchung, da in Freiburg zeitgleich eine Messe stattfindet und Freiburg im Spätsommer immer ein attraktives Reiseziel ist.

Weitere Infos zur Tagung sowie Hotelempfehlungen finden Sie unter <http://www.delfi2014.de>.

II. Gründung einer GI Fachgruppe „Entertainment Computing“

Innerhalb der Gesellschaft für Informatik gründet sich aktuell eine Fachgruppe **Entertainment Computing** (EC). Entertainment Computing ist ein wachsendes Gebiet in der Informatik, welches viele interdisziplinäre Aspekte einschließt. Die Spannweite reicht dabei von theoretischen Grundlagen, technischen und algorithmischen Fragen über gestalterische Fragen bis hin zu gesellschaftlich-sozialen Auswirkungen. Entertainment Computing befasst sich in diesem Sinne mit computergestützten interaktiven Medien, die über einen unterhaltenden oder spielerischen Charakter eine neue Form digitaler Medien darstellen. Dabei stellen digitale Spiele einen Kernbereich dar. Das Gebiet umfasst aber einen weiteren Bereich der Unterhaltungsmedien, zu dem auch Edutainment, Interactive Storytelling, digitale Performances und Serious Games gehören.

Diese Fachgruppe behandelt damit auch Fragestellungen, die für E-Learning im Allgemeinen und Educational Games und Edutainment im Besonderen interessant sind. Die Fachgruppe führt die Aktivitäten des Arbeitskreises „Entertainment Computing“ aus dem FB MCI und des Arbeitskreises „Computerspiele“ aus dem FB GDV fort. Sie soll in den in den Fachbereichen Mensch-Computer-Interaktion (MCI) und Graphische Datenverarbeitung (GDV) verankert werden.

Ansprechpartner sind Prof. Dr. Rainer Malaka, Universität Bremen, E-Mail: malaka@tzi.de und Dr. Stefan Göbel, TU Darmstadt, E-Mail: goebel@kom.tu-darmstadt.de


III. Call for Papers - Fellowships


An dieser Stelle weisen wir Sie auf aktuelle Call for Papers von Tagungen und Workshops unter Beteiligung der Fachgruppe bzw. von Mitgliedern der Fachgruppe E-Learning hin.

Workshops auf der DeLFI 2014 http://www.delfi2014.de/workshops			
Termin Einreichung	30. Juni 2014, teilweise abweichende Termine: 16. Juni 2014 für WSs "Automatische Bewertung von Programmieraufgaben" und „Blended-Learning in Master- und Weiterbildungsangeboten“. 21. Juni WS „Spiele und Spielelemente in Lernkontexten“	Termin Workshops	September 2014
Workshops	<p>Automatische Bewertung von Programmieraufgaben - http://www.ostfalia.de/cms/de/ecult/WorkshopABP2014.html</p> <p>Das Ziel des Workshops ist es, den Dialog über die technische Entwicklung von Systemen zur automatischen Bewertung von Programmieraufgaben mit einer fundierten und umfassenden Bestandsaufnahme über existierende didaktische Einsatzszenarien zu verbinden. Durch die gebündelte Präsentation und Diskussion derartiger Systeme und Szenarien in diesem Workshop sollen als Schwerpunktthema insbesondere der didaktische Mehrwert durch die Nutzung automatischer Bewertungssysteme sowie die verschiedenen Zielsetzungen ihres Einsatzes in Beziehung zu den technischen Implementationsmöglichkeiten herausgearbeitet und diskutiert werden. Idealerweise fördert der Workshop die Entwicklung didaktischer Konzepte zum Einsatz von automatischen Bewertungssystemen für Programmieraufgaben. Es wird ausdrücklich die Festigung und Verbreiterung der existierenden Community angestrebt, um in den folgenden Jahren weitere Schwerpunktthemen zu bearbeiten.</p>		
	<p>Blended-Learning in Master- und Weiterbildungsangeboten: Szenarien und Supportstrukturen http://www.cedis.fu-berlin.de/delfi-workshop</p> <p>Ziel des Workshops ist es, Akteure aus Hochschulen und (Weiter-) Bildungsinstitutionen zusammenzubringen und Erfahrungen und Untersuchungen zum Einsatz von Blended-Learning in Master- und Weiterbildungsangeboten zu teilen und zu diskutieren.</p> <p>Welche Lösungen wurden für die Unterstützung masterspezifischer Lehr-/Lernformen und der erforderlichen Infrastrukturen entwickelt? Mögliche Themen sind u.a.: Blended-Learning-Szenarien für internationale Kooperationen, Forschungsorientiertes und fallbasiertes Lernen, Unterstützung heterogener Lerngruppen, Online-Betreuung der Studierenden, Assessmentformen, Anreize für Lehrende / Anrechnung des Online-Tutorings, Aufbau von nachhaltigen Supportstrukturen, Curriculare Verankerung der Blended-Learning-Angebote</p>		
	<p>Inclusive E-Learning http://www.cs.uni-potsdam.de/inclusiveELearning</p> <p>Rechtliche Rahmenbedingungen zur barrierefreien Gestaltung der Hochschullehre sind u. a. im Behindertengleichstellungsgesetz (BGG) und im Hochschulrahmengesetz (HRG) definiert. Die Umsetzung dieser Rahmenbedingungen reicht jedoch nicht überall aus, um die gleichberechtigte Teilnahme aller Lernenden im Studienalltag zu ermöglichen. In Zukunft werden barrierefreie Lernplattformen und Lern- und Lehrmaterialien sowie inklusive Unterrichtskonzepte an Bedeutung gewinnen.</p> <p>E-Learning erleichtert vielen benachteiligten Gruppen den Zugang zu Lerninhalten. Durch die zunehmende Multimedialität und Verbreitung dynamischer Inhalte und mobiler Geräte entstehen jedoch neue Barrieren. Der zweite Workshop „Inclusive E-Learning“ behandelt u. a. aktuelle Ansätze, Studien und Entwicklungen im Bereich barrierefreier Lehr-/Lern-Inhalte und -Systeme.</p>		

	<p>Informationstechnologien in der beruflichen Bildung – Innovative Ansätze und aktuelle Herausforderungen</p> <p>http://www.rias-institute.eu/ws-bb</p> <p>E-Learning Technologien sind mittlerweile ein fester Bestandteil der beruflichen Aus- und Weiterbildung. In den konventionellen E-Learning-Ansätzen sind die Lernenden typischerweise Konsumenten der Lerneinheiten mit geringem Einfluss auf die Inhalte und Abläufe. Neue und bereits weit verbreitete Technologien im Umfeld sozialer Medien, mobiler und ubiquitären Technologien eröffnen jedoch neue Möglichkeiten der Partizipation, Interaktion und Motivation von Lernenden. Allerdings sind dabei die beruflichen Aus- und Weiterbildung spezifischen Rahmenbedingungen zu berücksichtigen. Der Workshop soll Gelegenheit bieten, Erfahrungen und Ergebnisse bezogen auf informationstechnische Werkzeuge und Methoden in der beruflichen Aus- und Weiterbildung auszutauschen und zu diskutieren.</p>
	<p>Learning Analytics</p> <p>http://arbeitskreis-learning-analytics.f4.htw-berlin.de/?page_id=176</p> <p>Learning Analytics ist auch 2014 ein sehr aktuelles Thema, was der Erfolg der Fachkonferenzen LAK und EDM unterstreicht. Auch im deutschsprachigen Raum ist Learning Analytics „angekommen“, Learning Analytics wird auch ein Schwerpunktthema der DeLFI 2014 sein. Aktuelle Entwicklungen, wie etwas der große „Erfolg“ von MOOCs, oder PLEs und adaptive Systeme, verstärken das Interesse an Erkenntnissen, Methoden und Werkzeugen/Daten des Learning Analytics.</p> <p>Ziel des Workshops ist es, dass sich an Learning Analytics Interessierte im deutschsprachigen Raum über ihre Aktivitäten austauschen.</p>
	<p>Mobile Learning</p> <p>http://mobile-learning-workshop.blogspot.de/</p> <p>Leistungsfähigkeit, Ausstattung und Bedienbarkeit mobiler Endgeräte nehmen immer mehr zu. Diese Entwicklung geht einher mit einer immer häufigeren und datenintensiveren Verbindung der Geräte mit dem Internet, sei es über UMTS-, LTE- oder WLAN-Verbindungen. Präzisere in den Endgeräte integrierte oder extern angebundene Sensoren und neue Geräte des Wearable Computing wie Datenbrillen oder Smartwatches erlauben neue Möglichkeiten und Dimensionen des Lernens, des Wissenserwerbs und der Lehr-/Lernorganisation. Entsprechende Anwendungen und Szenarien werden zumeist unter dem Begriff „Mobile Learning“ subsummiert.</p> <p>Aufgrund der rasanten technischen Entwicklungen gibt es kontinuierlich neue Ansätze und Ideen für den Einsatz im Bereich des Mobil Learning. Viele Anwendungen sind auch bereits im Einsatz und es liegen umfangreiche Erfahrungen auch außerhalb des rein akademischen Umfeldes vor. Die neuen Tablets, Smartphones und ähnliche mobile Endgeräte unterstützen Interaktionsformen, die neue Potenziale bieten. Durch die Kombination von Mobile Learning mit Sozialen Netzwerken oder mit Lehr- und Lernplattformen werden neue Nutzer- und Lernergruppen angesprochen. Das Thema Mobile Learning gewinnt nicht zuletzt dadurch auch in Forschung und Entwicklung weiter an Bedeutung.</p>
	<p>Spiele und Spielelemente in Lernkontexten</p> <p>http://www.delfigames.de/</p> <p>In dem Workshop werden aktuelle Entwicklungen im Bereich digitaler Lernspiele, spielerischer Lernumgebungen und Gamification vorgestellt und aus wissenschaftlicher Perspektive diskutiert. Dabei werden Systeme sowohl unter einem technischen als auch unter einem didaktischen Blickwinkel beleuchtet. Chancen und Grenzen spielerischer Ansätze werden gemeinsam erörtert. Beiträge zum Workshop sollen die Entwicklung von Systemen, die Beschreibung didaktischer Modelle oder empirische Studien zu Game-Based Learning behandeln.</p> <p>Der Workshop wird als flipped workshop abgehalten: Die Teilnehmer_innen bereiten sich online mittels Videos auf den Workshop vor, damit im Workshop selbst mehr Zeit für Diskussionen und Experimente ist. Die Online-Vorbereitung und der Workshop werden darüber hinaus gamifiziert, der gesamte Prozess wird von den Workshop-Veranstalter_innen in einem Shepherding-Verfahren begleitet.</p>
Ort	Freiburg


Workshops auf der EC-TEL 2014 www.ec-tel.eu			
Termin Einreichung	Je nach Workshop im Mai/Juni 2014		Termin Workshops 16. und 17. September 2014
Workshops	<p>Unmittelbar im Anschluss an die DeLFI 2014 findet in Graz die European Conference of Technology enhanced Learning (EC-TEL) statt. Auch im Rahmen der EC-TEL wird es eine Reihe von Workshops und Tutorials zu den nachfolgenden Themen geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Learning Analytics Data Sharing – Workshop on Feasibility and Roadmap Development ▪ SoMoLearn: Empowering Teachers as Designers of Learning Experiences Utilising Social-Mobile Technologies ▪ Smart City Learning: Opportunities and Challenges ▪ 3rd Workshop on Creative Mobile Learning and Teaching (#CMLT14) – Creativity in Context: Innovative Uses of Mobile and Wearable Technologies for Teaching and Learning – The University of the Future? ▪ Learning Analytics in and for Serious Games ▪ 5th Workshop on Motivational and Affective Aspects in Technology Enhanced Learning (MATEL) ▪ 4th Workshop on Awareness and Reflection in Technology-Enhanced Learning (ARTEL 2014) ▪ Learning through Video Creation and Sharing ▪ Can MOOCs save Europe's unemployed youth? 		
Ort	Graz		


Fellowship-Programm „Innovationen in der Hochschullehre“ http://www.stifterverband.info/wissenschaft_und_hochschule/lehre/fellowships/ausschreibung_2014/index.html	
Termin Einreichung	11. Juli 2014
Themen	<p>Die Baden-Württemberg Stiftung, die Caspar Ludwig Opländer Stiftung, die Joachim Herz Stiftung und der Stifterverband schreiben 2014 Fellowships für Innovationen in der Hochschullehre aus.</p> <p>Die Ausschreibung erfolgt in drei Kategorien:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Junior-Fellowships für Doktoranden, Post-Doktoranden und wissenschaftliche Mitarbeiter ▪ Senior-Fellowships für Juniorprofessoren und Professoren ▪ Tandem-Fellowships für Lehrende, die mit Hochschuldidaktikern, Lehr-/Lernforschern oder mit Lehrenden aus einer anderen Fachrichtung kooperieren
	


E-Learning Symposium 2014 http://www.uni-potsdam.de/elearning-symposium			
Termin Einreichung	30. August 2014	Termin Symposium	14. November 2014
Themen	<p>Das E-Learning Symposium 2014 wird sich insbesondere den folgenden Themen widmen, ist aber nicht auf diese beschränkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mobiles Lernen ▪ Campus Apps ▪ Lernplattformen und Medienportale ▪ Personal Learning Environments ▪ Smart Environments für E-Learning ▪ Diversity und Accessibility durch E-Learning-Werkzeuge ▪ fachspezifische E-Learning-Ansätze ▪ Inhaltsentwicklung für E-Learning ▪ Organisationsstrukturen für E-Learning ▪ Qualitätsmanagement für E-Learning ▪ Learning Analytics 		 <p>Foto: Karla Fritze</p>

Ort	Potsdam
-----	---------

IV. Veranstaltungsankündigungen

Junges Forum für Medien und Hochschulentwicklung http://www.gmw-online.de/veranstaltungen/jfmh-14/		
Termin	13.-14. Juni 2014	
Beschreibung	<p>Ziel dieses Forums wird es in diesem Jahr sein, Trends auf den Grund zu gehen. Junge Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler werden sich mit der Frage auseinandersetzen, was Trends für die Hochschule, für Forschung und Lehre bedeuten. Welche Herausforderungen und Chancen bieten Trends für Institution, Lehrende und Studierende?</p> <p>Die Schirmherrschaft für das nun zum dritten Mal stattfindende Forum in Dresden übernehmen wieder die Nachwuchsbeauftragten der vier Fachgesellschaften: Deutsche Gesellschaft für Hochschuldidaktik (dghd), Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW), Sektion Medienpädagogik (DGfE) und der Fachgruppe E-Learning der Gesellschaft für Informatik (GI).</p>	
Ort	Dresden	

DINI-Zukunftswerkstatt 2014 – Learning Analytics http://dini.de/veranstaltungen/workshops/zukunftswerkstatt2014/		
Termin	17.-18. Juni 2014	
Beschreibung	<p>Unter den Schlagworten Big Data und Learning Analytics dringen Analysen und Auswertungen immer mehr in den (Hoch-) Schulbereich. Aber wozu dient dies? Sollen die SchülerInnen oder Studierenden immer mehr kontrolliert oder sogar überwacht werden? Die Zukunftswerkstatt 2014 beschäftigt sich damit, wo Learning Analytics tatsächlich einen Mehrwert darstellt und welche neuen Möglichkeiten dies für den (Hoch-)Schulalltag bietet. Die Veranstaltung richtet sich an E-Learning-Experten/-innen, Lehrende, Mitarbeitende der Hochschulentwicklung und -didaktik sowie IT- und Mediendienstleister.</p>	
Ort	Fulda	

e-teaching.org-Themenspecial „E-Learning-Forschung“ http://www.e-teaching.org/specials/e-learning-forschung		
Termin	Verschiedene Veranstaltungen April bis Juli 2014	
Beschreibung	<p>e-teaching.org veranstaltet parallel zum laufenden Semester ein Themenspecial E-Learning Forschung. Im Special werden zum einen unterschiedliche Forschungsansätze vorgestellt: Welche empirischen Methoden eignen sich, um die eigene Lehre zu verbessern oder um grundsätzliche lerntheoretische Fragen zu untersuchen? Zum anderen werden Forschungsergebnisse vorgestellt, z.B. zur Gestaltung von Medien und Lehrszenarien oder zur Zusammenarbeit in virtuellen Lernumgebungen.</p> <p>In verschiedenen Online Events werden diese Aspekte beleuchtet. Ein Höhepunkt wird sicherlich der Online Vortrag von Stephen Downes zu MOOC Research sein. Dieser findet am 23. Mai statt.</p>	
Ort	Online	

Mensch & Computer 2014 – Interaktiv unterwegs http://muc2014.mensch-und-computer.de/	
Termin Konferenz	31. August - 03. September 2014
Beschreibung	<p>Die letztjährige Partnertagung der DeLFI, die MuC, wird in diesem Jahr aus drei Fachtagungen gebildet. Es sind die die beiden wissenschaftlichen Fachtagungen Mensch-Computer-Interaktion und CSCW & Social Computing sowie die Usability Professionals.</p> <p>Innovative und vernetzte Computertechnologien haben in den letzten Jahren entscheidend dazu beigetragen, dass Menschen nicht nur an Desktop-Rechnern mit verschiedenen Informationsdiensten und vor allem über solche Dienste miteinander interagieren können. Auch und gerade unterwegs, haben neue Typen von Geräten mit neuen Benutzungsschnittstellen völlig neue Freiräume für IT-Nutzer geschaffen.</p> <p>Die Fachtagung nimmt diese technologischen Entwicklungen zum Anlass, um Beiträge zur Entwicklung von Interaktionskonzepten vorzustellen und kritisch zu diskutieren.</p>
Ort	München





GMW Jahrestagung 2014 http://www.gmw2014.ch/	
Termin Konferenz	01.-04. September 2014
Beschreibung	<p>Die europäische Fachtagung an deutschen, österreichischen und Schweizer Veranstaltungsorten wird jährlich von der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V. (GMW) veranstaltet. Sie fördert die Entwicklung medienspezifischer Kompetenzen, unterstützt innovative Prozesse an Hochschulen und Bildungseinrichtungen, verdeutlicht das Innovationspotenzial neuer Medien für Reformen an den Hochschulen und stellt strategische Fragen in den Blickpunkt des Interesses.</p>
Ort	Zürich



EC-TEL 2014 www.ec-tel.eu	
Termin Konferenz	16.-19. September 2014
Beschreibung	<p>Educational arrangements in our modern society are increasingly characterized by openness in terms of participation, of institutionalisation as well as of tools, devices and resources used. We see shifts between formal, non-formal and informal learning. Learners come together in different social settings and communities (such as in groups in schools, teams in a company, or in informal communities of learners). They share and co-create educational resources and interact with an ever increasing number of open educational resources. Learning communities differ in dimension from local ones, through distributed groups up to global communities (as witnessed by the emerging MOOCs paradigm). The learners use multiple computational tools and devices, often at the same time (e.g. tablets and smartphones for individual learning, interactive tables and electronic whiteboards for collaboration, or mobile technologies for taking learning outside the classroom). Access to the open educational</p>

	<p>arrangements takes place in a mobile ubiquitous fashion.</p> <p>There is a pressing need to understand how learning in such open educational communities happens and how learning and teaching technology can support in this context. To address these challenges the theme of EC-TEL 2014 is "Open Learning and Teaching in Educational Communities".</p>	
Ort	Graz	

Workshop Hochschule 2020 http://www.cs.uni-potsdam.de/hochschule2020/		
Termin	26. September 2014	
Beschreibung	<p>Die wachsende Bedeutung der Mikro- und Makromobilität von Studierenden, Mitarbeitern und Geräten, allgegenwärtigem IT-Zugang, dynamischer Allokation von personalisierten Inhalten sowie flexibler Gestaltung und Organisation von Community- sowie individuellen Lern- und Arbeitsprozessen stellt moderne Bildungseinrichtungen bei ihrer stetigen Entwicklung vor technische, organisatorische und inhaltliche Herausforderungen. Der Workshop möchte diese thematisieren und zur Diskussion stellen.</p>	
Ort	Stuttgart im Rahmen der 44. GI Jahrestagung	

Campus Innovation und Konferenztag Studium und Lehre 2014 www.campus-innovation.de/home.html		
Termin Konferenz	20. & 21. November 2014	
Beschreibung	<p>Die Campus Innovation ist die jährliche Leitveranstaltung des Multimedia Kontor Hamburg (MMKH). Thema sind aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen rund um die Zukunft der Hochschule – mit Blick auf die Potenziale IT-gestützter Maßnahmen und Technologien. In Expertenbeiträgen wird diskutiert, wie die zukunftsgerichtete Transformation von Lehre, Forschung und Hochschulmanagement durch den Einsatz von IT ermöglicht und erleichtert werden kann.</p>	
Ort	Hamburg	

V. Dissertationen im Bereich E-Learning

Johannes Konert

Interactive Multimedia Learning: Using Social Media for Peer Education in Single-Player Educational Games

Zusammenfassung	<p>Social Media ermöglicht Anwendern den leichten Austausch von Erfahrungen und Einsichten. Ein solcher Austausch kann auch für Spieler des gleichen Lern-Computerspiels sehr nützlich sein. Social Media Inhalte können dann als Lernressourcen genutzt werden, die von Anderen erstellt, bearbeitet und verteilt werden. Auf diese Weise können Social Media Anwendungen zur gegenseitigen Vermittlung von Lerninhalten (engl.: peer education) in Lern-Computerspielen beitragen, in welchen damit Lösungshinweise zu Aufgaben, gegenseitige Bewertungen und Feedback ausgetauscht werden können. Insgesamt stellt die Forschung an der Verbindung von Lern-Computerspielen und Social Media ein noch sehr junges Forschungsgebiet dar.</p> <p>Die vorliegende Doktorarbeit stellt zur Unterstützung dieser Verbindung eine eigene Architektur vor. Mittels interdisziplinärer Forschung wurden die drei enthaltenen Hauptbeiträge zum Inhaltsaustausch, für die Spieladaption und zur algorithmischen Lerngruppenformation entwickelt.</p> <p>Der erste Beitrag unterstützt den Austausch von selbst-erstellten Lerninhalten für das Lernen durch Lehren und eine gegenseitige Lösungsbewertung der Lernenden untereinander. Der zweite Beitrag stellt das Konzept der Adaption des Spielverlaufes basierend auf Social Media Inhalten und Interaktionen vor. Dazu werden Interaktionsformen beschrieben, welche die Beeinflussung des Spielverlaufes durch Außenstehende ermöglichen. Der dritte Beitrag umfasst ein mathematisches Optimierungsmodell zur Lösung des sogenannten Group Formation Problems. Die Herausforderung besteht darin bei der Lerngruppenformation vielfältige homogen und heterogen zuzuordnende Kriterien parallel zu berücksichtigen. Hierzu werden mehrere Konzepte für einen Gruppenformationsalgorithmus präsentiert. Die durchgeführte Simulationsstudie zeigt, dass die entwickelte Lösung GroupAL signifikant bessere Gruppenformationen berechnen kann, als alle anderen untersuchten Algorithmen der verwandten Arbeiten.</p>	
Gutachter	Ralf Steinmetz (Technische Universität Darmstadt), Regina Bruder (Technische Universität Darmstadt)	
Institut	Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM) – Technische Universität Darmstadt – http://www.kom.tu-darmstadt.de	

VI. Neuerscheinungen

Herausgeber: The New Media Consortium		Horizon Report 2014	
erschienen	Online als unter http://www.mmkh.de/newsmaterial/materialdownloads.html		
<p>Die Hochschulausgabe des Horizon Report wird seit 2004 vom New Media Consortium (NMC) und der EDUCAUSE Learning Initiative herausgegeben und gilt weltweit als eine der aktuellsten und renommiertesten Informationsquellen über neue Technologien im Hochschulbereich. Das Multimedia Kontor Hamburg übersetzt den Horizon Report seit 2009 ins Deutsche.</p> <p>Die sechs Technologietrends, die für den Report 2014 ausgewählt wurden, sind: Flipped Classroom; Learning Analytics; 3D Printing; Games und Gamifizierung; Quantified Self; Virtuelle Assistenten.</p>			
			

VII. Stellenausschreibungen

Senior lecturers in the fields of web and mobile technologies, interactive media and technology-enhanced learning.

Wo	Department of Media Technology at Linnaeus University in Sweden
Link	http://www.researchgate.net/jobs?sciences%5B0%5D=Computer%20Science&countries%5B0%5D=Sweden

VIII. Zu guter Letzt

In dieser Rubrik möchten wir Sie auf Spaßiges, Nützliches oder einfach nur Interessantes aus dem Web hinweisen:



Mit dem Tool wikimindmap.org kann man sich zu beliebigen Themen aus der Wikipedia eine Mind Map generieren lassen, um z. B. ein Thema initial zu erschließen.

Impressum & Kontakt

Für die Fachgruppe E-Learning in der Gesellschaft für Informatik

Sprecher der Fachgruppe

Prof. Dr. Ulrike Lucke (Sprecherin)
 Universität Potsdam
 Institut für Informatik
 Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen
 August-Bebel-Strasse 89
 14482 Potsdam

Prof. Dr. Ulrik Schroeder (stellv. Sprecher)
 RWTH Aachen University
 Fachbereich Informatik
 Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9
 Ahornstrasse 55
 52074 Aachen

Herausgeber

Dr.-Ing. Christoph Rensing
 Fachgebiet Multimedia Kommunikation
 Technische Universität Darmstadt
 Rundeturmstr. 10
 64289 Darmstadt
 Christoph.Rensing@kom.tu-darmstadt.de

Prof. Dr. habil. Andrea Kienle
 Wirtschaftsinformatik
 Fachhochschule Dortmund, FB Informatik
 Emil-Figge-Str. 42
 44227 Dortmund
 Andreas.Kienle@fh-dortmund.de

Dr.-Ing. Raphael Zender
 Lehrstuhl f. Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen
 Institut für Informatik und C.S., Universität Potsdam
 August-Bebel-Str. 89
 14482 Potsdam
 zender@uni-potsdam.de