

DIGITALER MARKTPLATZ

Auf unserem digitalen Marktplatz bieten wir Ihnen frisches Wissen und Ideen zur **digitalen Transformation**.

25

EXPERT*INNEN

Ab 18 Uhr können Sie die Expert*innen für die erste Runde buchen. Von Digitaler Bildung über New Work bis Mobile Health finden Sie bestimmt das passende Tischgespräch.

60

BUCHUNGEN

3x20: Drei Slots, 20 Tische, 20 Minuten. An unserem Marktstand können Sie kostenlos ein Ticket für ein Vieraugengespräch buchen. Die Ticketausgabe läuft ab dem Start der vorhergehenden Runde.

160

TEILNEHMER*INNEN

Sie möchten sich lieber berateseln lassen? Pro Slot stehen Ihnen 4 Gespräche im Livestream bereit. Achten Sie auf das Kopfhörer-Symbol.

Sind Sie beim nächsten Mal dabei?
Dann merken Sie sich den

24. OKTOBER 2019 vor.

Wollen Sie sich als Expert*in oder als Partner*in beteiligen?
Dann nehmen Sie Kontakt zu uns auf

KONTAKT

E-Mail info@hausderwissenschaft.org
Fon (0531) 391 - 2161

Eine Veranstaltung von:



Projektgruppe
Lehre und Medienbildung

Unterstützt durch:



Gefördert durch:



25 60 160

25 EXPERT*INNEN
60 TISCHGESPRÄCHE
160 KOPFHÖRER

SIE SIND DABEI!
Buchen Sie jetzt
eine*n Expert*in!

DIGITALER MARKTPLATZ

14. JUNI 2019

DIGITALER-MARKTPLATZ.ORG

DR. FELIX BÜSCHING

Institut für Betriebssysteme und Rechnerverbund, TU Braunschweig

Das Internet der Dinge, drahtlose Kommunikation und eingebettete Systeme – in diesen Bereichen forscht und lehrt Felix Büsching. Richtig spannend findet er diese Themen aber erst, wenn sie in realen Anwendungen zum Einsatz kommen – denn erst dort zeigen sich viele Einschränkungen und Tücken der Technik. Oft ist vieles was „gut gedacht“ war letztendlich wenig praxistauglich. Deswegen plädiert er dafür, die Mensch-Maschine-Interaktion und ein nutzerzentriertes Design im Kopf zu haben: Schließlich soll bei den schier grenzenlosen technischen Möglichkeiten immer der Mensch im Mittelpunkt stehen.

SLOT 01 / 02 / 03



03

DEAN ĆIRIĆ

Geschäftsführer, fabmaker GmbH

Dean Ćirić ist Geschäftsführer von fabmaker – ein junges Braunschweiger Unternehmen, welches sich auf die Digitalisierung in der (Aus-)Bildung mit 3D-Druck fokussiert. Das Ziel ist die interaktive und kompetenzorientierte Lehre zur Vorbereitung der Lernenden auf die digitalisierte Arbeitswelt. Dazu wurde ein Lehr-Lernkonzept für die vernetzte Bildung und ein betriebssicherer 3D-Drucker, der Bildungsdrucker, entwickelt. In enger Zusammenarbeit mit der TU Braunschweig und der Westermann Gruppe wird das Bildungskonzept Connected Learning stetig weiterentwickelt.

SLOT 02 / 03



03

PROF. DR. THOMAS M. DESERNO

Peter L. Reichertz Institut für Medizinische Informatik, TU Braunschweig

Medizinische Untersuchungen werden heute punktuell beim Arzt oder im Krankenhaus gemacht. Die Digitalisierung ermöglicht es, in der Wohnung oder im Auto die Gesundheit des Einzelnen kontinuierlich zu beobachten. Ein EKG lässt sich berührungslos im Fernsessel oder Autositz ableiten. Aber auch die in diesen privaten Räumen bereits vorhandene Sensorik kann medizinisch sinnvoll eingesetzt werden: die Mobilität bewirkt das Smart Home aus den morgendlichen Zeitunterschieden zwischen dem Öffnen der Schlaf- und Badezimmer. Alzheimer erkennt die Servolenkung des Smart Car bereits im Frühstadium.

SLOT 02 / 03



02

BERND FELS

Mitglieder von if5 anders arbeiten GmbH & Co. KG

Bernd Fels ist Mitglünder von if5 anders arbeiten, if5 design und dem OffX sowie Initiator der Initiative 3rdplaces. In allen Projekten dreht es sich um die Konzipierung und Realisierung neuer, innovativer Arbeitsräume, die designt sind, um den Ansprüchen neuer Arbeitswelten menschlich zu begegnen. Er berät und referiert zu neuen Arbeitswelten, die das optimale Zusammenspiel von Mensch, Raum und Technik sind. Sein Motto: Frohes Schaffen!

SLOT 02 / 03

DR. ANNA GREBE

Stiftung Digitale Chancen in Berlin - „Gutes Aufwachsen mit Medien“

„Programmieren als Schulfach“ – „Alle Seniorenheime ans Netz!“ – „Digitalkunde für alle!“ Fest steht: Die Digitalisierung kommt nicht erst, sie ist schon da. Sie betrifft alle Lebensbereiche, alle Generationen und alle sozialen Milieus. Doch was braucht es, damit alle Menschen gleichermaßen daran teilhaben können, welche Fähigkeiten, welche Tools und welches Wissen müssen erlernt werden? Welchen Beitrag kann die Schule, welchen die außerschulische Jugend- und Erwachsenenbildung, welchen die Familie dazu leisten?

SLOT 01 / 02 / 03



01

PROF. DR. SIMONE KAUFFELD

Leiterin der Abteilung für Arbeits-, Organisations- und Sozialpsychologie, TU Braunschweig

In ihrer Forschungstätigkeit setzt sich Simone Kauffeld mit den Themen Kompetenz, Team und Führung, Karriere und Coaching sowie Arbeitsgestaltung und Organisationsentwicklung auseinander. Die Forschung nimmt dabei aktuelle Trends wie das Thema Digitalisierung auf. Eine digitalisierte Arbeitswelt erfordert neue Kompetenzen von Beschäftigten und ermöglicht gleichzeitig die kompetenzentwicklung digital zu unterstützen. Ferner führen digitalisierte Informations- und Kommunikationstechnologien dazu, dass Teams verstärkt standortübergreifend zum Teil in virtuellen Arbeitsumgebungen zusammenarbeiten.

SLOT 01 / 02 / 03

ANNE KLICHE

Digitalisierung der kommunalen Bildungslandschaft, Medienzentrum Landkreis Wolfenbüttel

Mit dem DigitalPakt Schule hat sich die Politik den Herausforderungen des digitalen Wandels angenommen. Doch wie kann das digitale Lernen in der Schule gelingen? Wie können digitale Werkzeuge sinnvoll in den Unterricht integriert werden? Welche Chancen und Herausforderungen birgt der digitale Wandel für die Bildung? Anne Kliche arbeitet als Medienpädagogin beim Landkreis Wolfenbüttel im Projekt „Digitalisierung der kommunalen Bildungslandschaft im ländlichen Raum“, in dessen Rahmen sie konzeptionell und pädagogisch die Vielfalt digitaler Instrumente und ihren sinnvollen Einsatz vermittelt.

SLOT 02 / 03

CEDRIC LACHMANN

Gründer „The Why Guys“ GmbH

New Work muss so gestaltet werden, dass in der Praxis Lösungen ankommen, die angenommen werden. Die Themen sollten uns nicht in Schockstarre verfallen lassen, selbst kleine Schritte erzielen Verbesserungen. Wir schulen unsere Fähigkeiten und lernen aus Fehlern. Diesen Weg ist Cedric Lachmann in seinen vier Jahren an der TU Braunschweig gegangen: Während der Entwicklung eines internen Start-ups, Mit „The Why Guys“ möchte er jetzt andere bei ihren Herausforderungen unterstützen. Seine Schwerpunkte: Das Design Thinking Mindset fokussiert auf den Menschen, Prototyping und die kreative Arbeitsumgebung.

SLOT 01 / 03

JÖRG LUDWIG

Gründer und Geschäftsführer, Iserv GmbH

Der DigitalPakt Schule ist das beste Beispiel für den Handlungsbedarf von Schulen im Bereich der Digitalisierung. Jörg Ludwigs Motivation besteht darin, Schulen bei dem Einstieg in die digitale Welt zu helfen. Als Schulprojekt startete die Entwicklung des Iserv Schulservers schon vor 18 Jahren unter Leitung von Jörg Ludwig als Geschäftsführer, weshalb die Bedürfnisse der Schulen damals wie heute verstanden werden. Mit Iserv lässt sich sowohl die Kommunikation als auch die Schul- und Unterrichtsorganisation an den Schulen digitalisieren.

SLOT 01 / 03

PROF. DR. FELICITAS MACGILCHRIST

Leitung „Mediale Transformationen“ am Georg-Eckert-Institut Leibniz, Institut für internationale Schulbuchforschung (GEI)

Felicitas Macgilchrist leitet die Abteilung „Mediale Transformationen“ am Georg-Eckert-Institut Leibniz, Institut für internationale Schulbuchforschung (GEI) und ist Professorin für Medienforschung an der Universität Göttingen. Sie ist besonders interessiert an den gesellschaftlichen Implikationen von Digitalität in der Schule. Sie erforscht, was sich für junge Menschen ändert, wenn digitale Technologien in Schulen eine New Work Ethic fördern; von wem aktuelle Entwicklungen gesteuert werden; und wie wir „digitale Bildung“ anders gestalten können.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 02

DAVID MACHE

Stellvertretender Chefredakteur Braunschweiger Zeitung

David Mache, Diplom-Journalist, ist seit 2017 Stellvertreter des Chefredakteurs bei der Braunschweiger Zeitung. Er besetzt eine Schnittstellenfunktion zu IT, Marketing und Controlling, kümmert sich um Qualitätsmanagement und die digitale Transformation der Redaktion. Die Braunschweiger Zeitung steht vor der Herausforderung, ihr Geschäftsmodell der gedruckten Zeitung in die digitale Welt zu überführen. Mit ihrer Digitalstrategie „User First“ rückt sie die Nutzer ins Zentrum: Welche Themen interessieren Leser wirklich? Für welche Themen schließen sie Digital-Abos ab? Big Data wird künftig im Newsroom neben journalistischer Expertise eine zentrale Rolle spielen.

SLOT 01 / 03

FRANCINE MEYER

Abteilung Kommunikations- und Medienwissenschaften, TU Braunschweig.

Francine Meyer arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung Kommunikations- und Medienwissenschaften an der TU Braunschweig. Ihr Interesse liegt hinsichtlich Digitaler Bildung nicht nur auf dem Umgang, sondern auch auf dem Verständnis über technische und technologische Aspekte Digitaler Medien. Genau diesen Aspekt greift das wissenschaftlich begleitete Schulprojekt „Make Your School – Eure Ideenwerkstatt“ von Wissenschaft im Dialog auf. Im Rahmen dieses Projekts finden so-



DR. PHILIPP REINFELD

Stellvertretender Leiter des Institute of Media and Design, TU Braunschweig

Philipp Reinfeld befasst sich mit den Potenzialen „Virtueller Realitäten“, wie sie durch die Verfügbarkeit sogenannter VR-Brillen seit kurzem auch für den Gestaltungsprozess in Design und Architektur relevant zu werden beginnen. Der immersive Zugang zur „Virtuellen Realität“ ändert nicht nur die Möglichkeiten der Visualisierung und damit der Wahrnehmung der Ergebnisse gestalterischen Handelns, sondern er birgt auch das Potenzial, den Prozess des Entwerfens selbst grundlegend zu transformieren.

SLOT 01 / 02

THOMAS SANDER

UI/UX-Designer, Volkswagen Financial Services

Thomas Sander studierte an der HBK Braunschweig Kommunikationsdesign und arbeitet seit 2001 als Designer im Bereich der interaktiven Medien. Nach 17 Jahren Selbständigkeit, wechselte er im Oktober 2018 in die Festanstellung bei Volkswagen Financial Services, wo er innerhalb agiler Projekte (Scrum) diverse Apps und Webapplikationen betreut. Durch die Veränderungen in der Zusammenarbeit von Designern, Entwicklern und Projektmanagern, gilt sein besonderes Interesse zukünftigen Entwicklungen in der Organisation, Kommunikation und Abstimmung in diesem Bereich.

SLOT 01 / 02

PROF. DR. INA SCHIERING

Institut für Information Engineering, Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften

Ina Schiering ist Professorin für Informatik am Institut für Information Engineering der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Privacy und IT Security mit dem Fokus auf auf Internet of Things (IoT) Anwendungen und mobileHealth (mHealth). Innerhalb der Forschungsprojekte SecuRIn und SmarteInklusion entwickelt Sie in einem interdisziplinären Team mHealth Anwendungen für Menschen mit erworbenen und angeborenen Hirnschädigungen, die Schwierigkeiten bei komplexen Planungsaufgaben oder der räumlichen Orientierung haben.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 01

genannte Hackdays in Schulen statt, um u. a. Schüler*innen einen Einblick in mediale Technologien zu geben.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 03

SEBASTIAN MEYER

digitalcourage e.V.

Sebastian Meyer beschäftigt sich seit vielen Jahren beruflich und privat mit den Herausforderungen des Datenschutzes und der digitalen Privatsphäre. Als Aktivist der Braunschweiger Ortsgruppe des Vereins Digitalcourage berät und informiert er in seiner Freizeit Menschen über den sicheren Umgang mit ihren digitalen Endgeräten bis hin zu bürgerrechtlichen Fragen und Herausforderungen der allgegenwärtigen Überwachungstechnologien. Sein Spezialgebiet ist die Absicherung von Smartphones und der Aufbau alternativer Kommunikationskanäle jenseits von Facebook, Whatsapp und Twitter.

SLOT 01 / 03



SLOT 01

PROF. DR. GEORG OSTERMEYER

Leiter Institut für Dynamik und Schwingungen, Studiendekan Maschinenbau, TU Braunschweig

Die jüngsten Entwicklungen im IT Bereich führen zu völlig neuen Möglichkeiten der Lehrstoffvermittlung. Nach der fast unbeschränkten Datenverfügbarkeit per Internet und Smartphone, nach der Erweiterung der Visualisierungsdimensionen durch Virtual und Augmented Reality, bieten insbesondere KI-Techniken die Möglichkeit, individuell reagierende „Personal Trainer“ für das Lernen zu entwickeln. Damit kann der Erfolg des Studiums ähnlich verbessert werden, wie es für jeden durch Personal Trainer im Fitnessbereich möglich ist.

SLOT 01 / 02



SLOT 01

JULIUS OTHMER

Leitung Projekthaus des Präsidiums und Leitung Projektgruppe Lehre und Medienbildung, TU Braunschweig

Digitalisierung ist eine Herausforderung an Bildung, die bestehende Strukturen irritiert, um gänzlich neue Prozesse entstehen zu lassen. Von besonderem Interesse sind: Digitale Bildung d.h., wie schaffen wir es in der Vielzahl an digitalen

DR. HARALD SCHROM

Institut für Datentechnik und Kommunikationsnetze, TU Braunschweig

Harald Schrom forscht an intelligenter Gebäudetechnik. Zukünftig werden viele Anwendungen im Dienste der Nutzer bereit stehen. Unabhängig vom aktuellen Smart Home der Unterhaltungs- und Multimedia Technologien, werden gebäudeinhärente Anwendungen die Wohnung sicher, komfortabel und assistiert machen. Neben Heizung und Licht – jetzt in einer optimierten Art und Weise – werden neue Assistenten das altersgerechte Wohnen, elektrisches Energiemanagement aber auch den Erhalt der Gebäudesubstanz (Feuchteschutz) durch ins Gebäude eingebettete elektronische Systeme langlebig und effizient bereit stellen.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 03

NIMA SHAFAGHAT

Geschäftsführer, SMAVOO GmbH

“Make the world smart again” - Die Kombination von künstlicher Intelligenz und smarten Sensoren führt zu völlig neuen Einsatzmöglichkeiten des Internet of Things. Durch die Kombination der beiden Technologien ergeben sich Potentiale in vielen Bereichen von der Smart City bis zur Smart Factory. Diese smarten Lösungen ermöglichen bspw. die Automatisierung von Prozessen in Fabriken und die stärkere Vernetzung entlang der Supply Chain. Als Geschäftsführer von SMAVOO bietet Nima Shafaghat ein Komplett-Paket aus Sensoren, einer IoT Plattform und Konnektoren an.

SLOT 01 / 02

KATRIN STUMP

Direktorin der Universitätsbibliothek, TU Braunschweig

Die digital unterstützte Forschung und die Veränderungen beim wissenschaftlichen Publizieren haben die Dienstleistungen von Bibliotheken massiv verändert. Sie verhandeln und administrieren Lizenzen für digitale Medien, unterstützen Forschende beim Open Access Publizieren und beim Management von Forschungsdaten, entwickeln Suchmaschinen und erschließen Publikationen mit automatisierten Verfahren, vermitteln digital unterstützt Schlüs-

Möglichkeiten, Trends und Hypes - wirksame Lernsettings zu entwerfen, um komplexe Probleme verständlich zu machen und nicht nur viel Geld in Technik zu verschwenden? Bildung in einer digitalen Welt fragt danach, welche Kompetenzen wir unseren Studierenden vermitteln müssen, damit sie in einer viel stärker vernetzten und automatisierten Gesellschaft und einer Arbeitswelt mit neuen Herausforderungen selbstbestimmt Probleme lösen können.

SLOT 01 / 03

PROF. DR. HARALD RAU

Kommunikationsmanagement, Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften

New Work - das ist am Ende alles eine Frage der (lernenden) Organisation, im Grunde muss es sogar heißen, der Selbstorganisation der Organisation. Die postdigitale Arbeitswelt, in der alles Digitale längst Selbstverständlichkeit geworden ist, wird eine Arbeitswelt sein, die in noch weitreichenderem Maße der Flexibilität bedarf, der Flexibilität von Ort, Zeit, Arbeitsplatz, der flexiblen Findung und Zusammenstellung von Teams. Gruppen werden nicht mehr länger hierarchisch organisiert, sie organisieren sich selbst. Das heißt: Selbstorganisation ist der Schlüssel zu allen künftigen (postdigitalen) Arbeitsformen. Da die Organisationen der Zukunft fluide, lernbereit und veränderungsfähig bleiben müssen, ist dies die wahre Schlüsselkompetenz aller digital durchdrungenen Arbeitsrealitäten. Im Umkehrschluss: Wer selbstorganisiertes Lernen beherrscht, muss sich keine Sorgen um die Zukunft machen!

SLOT 02 / 03

MAIK RAUSCHKE

Stadt Wolfsburg Jugendförderung - #dOKJA

Für Kinder und Jugendliche gehören Internet, Smartphone, Soziale Netzwerke und E-Sport zum Alltag, zu ihren digitalen Lebensrealitäten. Die digitale Offene Kinder- und Jugendarbeit (#dOKJA) der Stadt Wolfsburg bietet dazu einen passenden Rahmen und Unterstützung. Ohne den erhobenen Zeigefinger oder überholte bewahrpädagogische Ansätze begleiten wir Kinder und Jugendliche in ihrem digitalen Alltag. Wir verstehen uns dabei als freiwilliges und niedrigschwelliges Angebot der nonformalen Bildung und bieten einen passenden Raum für Selbstwirksamkeitserfahrungen und Partizipation.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 02

selkompetenzen im Umgang mit Informationen und Daten und sind als zentrale physische Lernräume für die Studierenden stärker frequentiert als je zuvor.

SLOT 01 / 02

MAIK TRESCHER

Leiter der Stabsstelle Wirtschaftsdezernat Stadt Braunschweig

Die Verwaltung wird nicht oft in Verbindung gebracht mit einem agilen, modernen Handeln einer intelligenten Stadt. Sie befindet sich in einem Widerstreit zwischen Pflicht- und freiwilligen Aufgaben und hat sich dem Diktat der Wirtschaftlichkeit und den rechtlichen sowie politischen Rahmenvorgaben zu stellen. Dennoch können mit klugen Ansätzen Grundlagen für eine smarte Stadt geschaffen werden. Maik Trescher war zuständig für das Projekt „Schaufenster Elektromobilität“ und arbeitet an Innovationsprojekten. Parallel ist er zum Nds. Wirtschaftsministerium teilabgeordnet und beschäftigt sich dort mit den Themen Digitale Infrastruktur und Breitbandausbau.

SLOT 01 / 02 / 03

PETER WERNER

Geschäftsführer Studio B12

Peter Werner (Dipl. Designer) ist als Geschäftsführer der Studio B12 GmbH, einer Agentur für digitale Medien, täglich von spannenden interaktiven Themen umgeben. Diese kommen überwiegend aus dem Industriefeld. Umso spannender wurde es, als B12 eine Ausschreibung für ein Bildungsthema in München gewinnen konnte. Die VR-Anwendung soll jungen Geflüchteten die Möglichkeit bieten, innerhalb einer Berufsorientierung in einen metallverarbeitenden Beruf buchstäblich „hineinzuschauen“. Es ist geplant, die Anwendung um weitere Berufe und Auswertungsmöglichkeiten für Lehrer zu erweitern.

SLOT 01 / 02 / 03



SLOT 02