

Forschendes Lernen in interdisziplinären, virtuellen Teams.

Das CrossTeaching Projekt der HS Magdeburg-Stendal und der JKU Linz

1. Hintergrund und Projektpartner
2. Spektrum der CrossTeaching Lernszenarien
3. Forschendes Lernen im Prozessmodell
4. Ergebnisdiskussion

1

Background

Europe

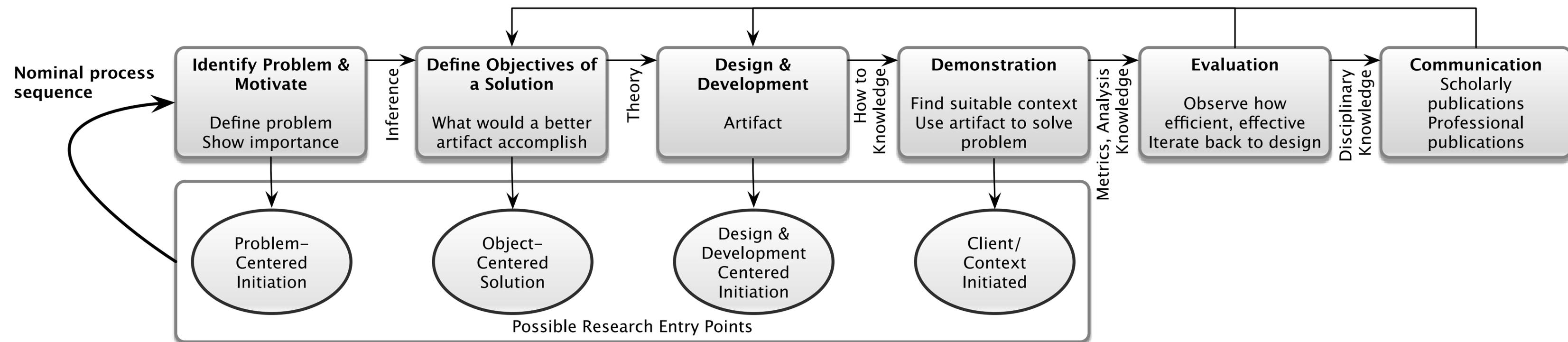






<https://www.hs-magdeburg.de/hochschule/einrichtungen/zhh/fachbereichsprojekte.html>

Design Science Research in Classroom Projects



Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of management information systems*, 24(3), 45-77.



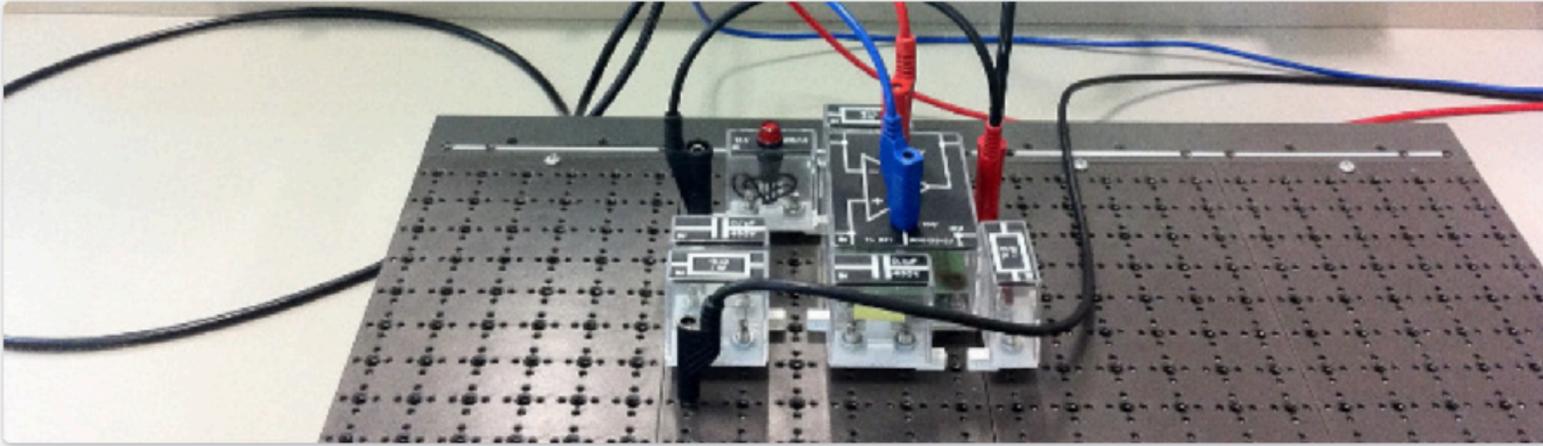
<https://medium.com/extended-exhibition>



Context Sensitivity, Context Adaptivity

		Malerczyk, 2004 [8]	Rudametkin, et al, 2008 [7]	Zabulis, et al., 2010 [9]	Suh, et al., 2011 [6]	Rocchetti, et al., 2014 [14]	Tesoriero, et al., 2014 [5]	Bohnert, et al., 2014 [10]	Confalonieri, et al., 2015 [12]	Alletto et al., 2016 [11]	L.U.M.E.N	I.D.C.	S.I.V.E.	Connectibition
Seamless integration	use of mobile devices / BYOD		■		■	■	■				■	■		
	seamless integration of technology	■		■							■	■	■	■
	explorative access to information	■		■	■		■			■	■		■	■
	navigation support						■				■			
User Experience / Personalization	influence / communicate with exhibits			■							■	■	■	■
	adjustment to needs of individual user	■		■			■	■		■		■		■
	personal configuration using locating technology		■	■			■	■		■	■	■	■	■
	addressing specific target groups		■	■							■	■		
	narration / storytelling	■		■							■		■	
	establishing connection between subjects	■												■
Expanding exhibition space	access to new kinds of exhibition formats			■			■				■		■	■
	reactive / interactive exhibition ground			■								■	■	■

Herzog, M.A., Wunderling, J., Gabele, M., Klank, R., Landenberger, M., Pepping, N.: Context Driven Content Presentation for Exhibition Places. Four Interaction Scenarios Developed for Museums. Electronic Imaging & the Visual Arts Conference EVA 2016, St. Petersburg



Deutsch English

- Aktuelles
- Projekte
- Schaufenster**
- Mitarbeiter
- Leitbild
- Veranstaltungen
- Forschung
- Studium
- Kontakt

SPiRiT > Schaufenster

SPiRiT HF/RFID Simulator (ROSI-3D Project)



Die HF/RFID Simulation wurde im BMBF-Projekt ROSI-3D von der Forschungsgruppe SPiRiT entwickelt. Dieses Video zeigt einen Vergleich von Wellen- und Partikelsimulation.

Tweets von @spirit_grou

SPiRiT hat retweetet

Michael A. Herzog
@maherzog

Abschlusspanel "Roadkill of Progress – Wenn der Fortschritt den Menschen überrollt" 🚚
#tccm17 #werkschau17
#tccm18



SPiRiT hat retweetet

<http://spirit.hs-magdeburg.de>

2

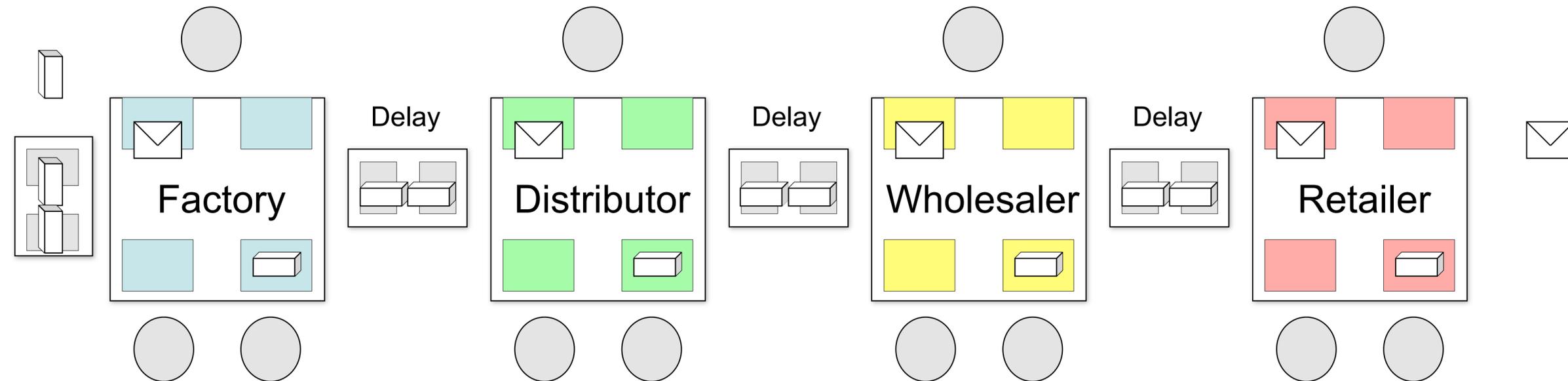
Spektrum der Cross Teaching Szenarien

- ▶ Beer Distribution Game
- ▶ Fallstudien-Szenario
- ▶ Cross Teaching Setting
- ▶ Peer Review als Lernmethode

Beer Distribution Game Learning Scenario

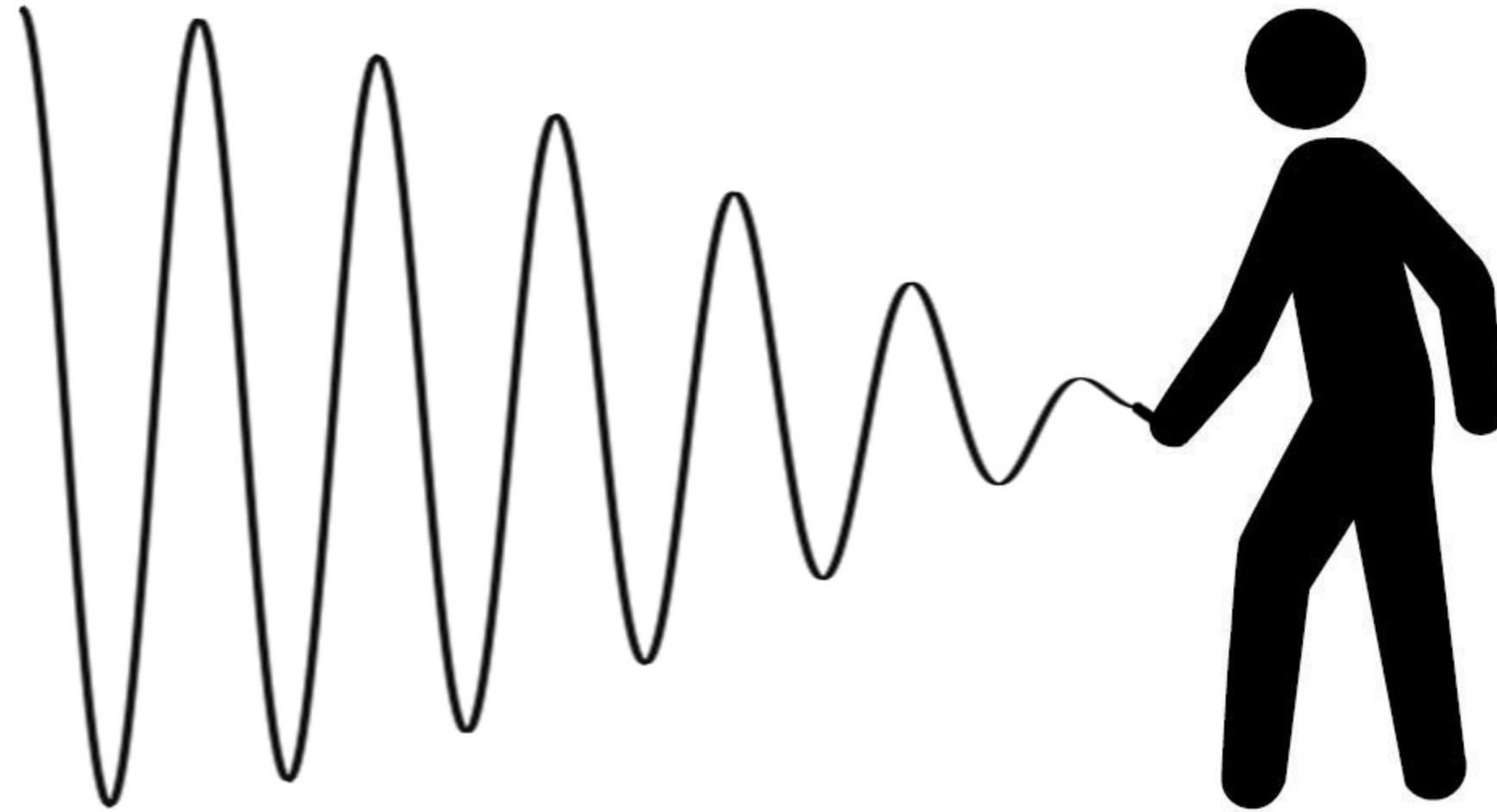
- ▶ Online simulation game about Supply Chain Management (SCM)
- ▶ Developed as a board game by Sloan System Dynamic Group at MIT in the 60th
- ▶ Played by 1.000nds of students in management education

Supply Chain Simulation



Beer Distribution Game

- ▶ Bullwhip-effect



Lernszenario Fallstudie

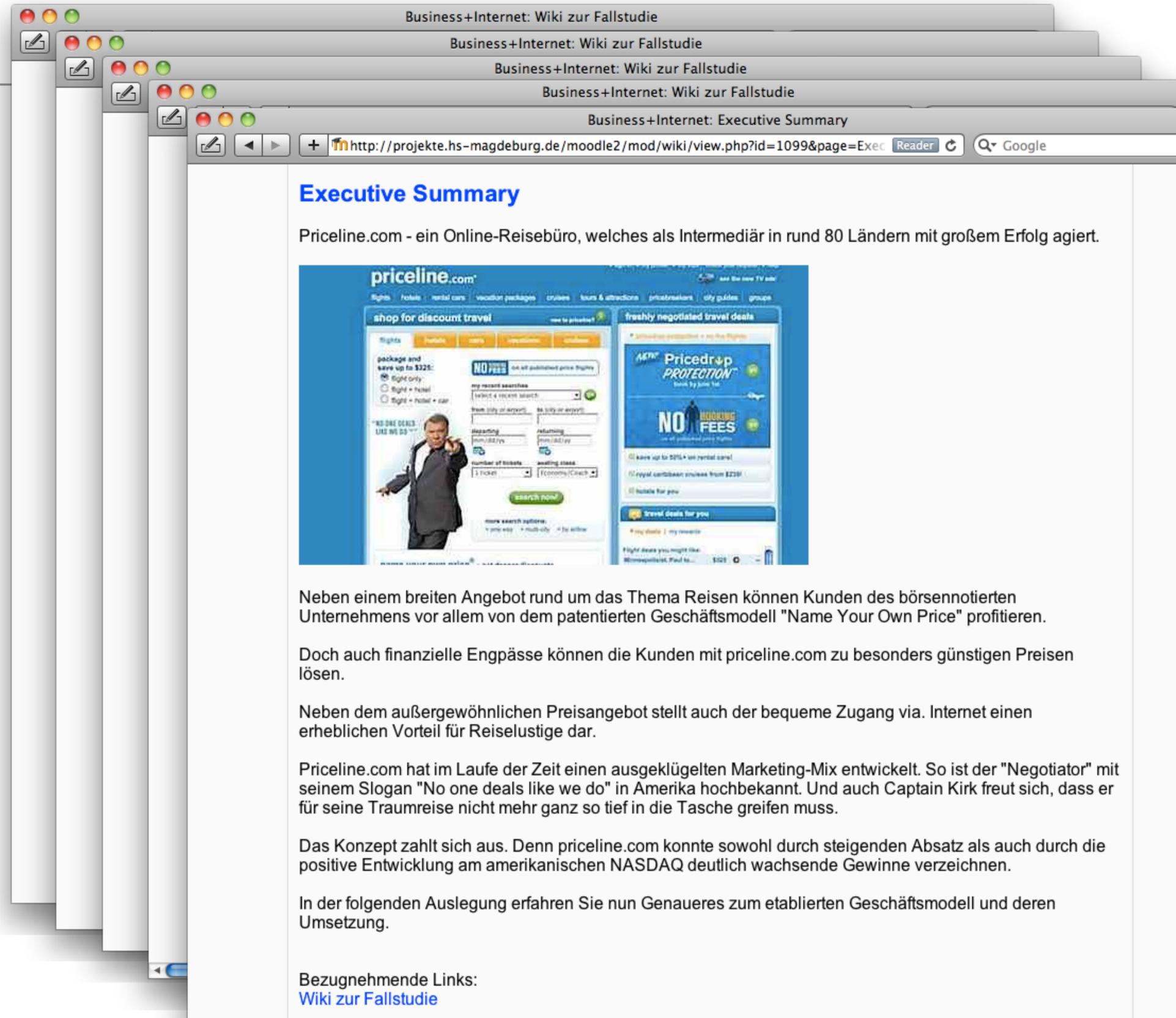
Interregionale Gruppen

E-Business-Thema

- ▶ Vorgegeben,
z. B. Harvard Business Manager
- ▶ Selbst gewählt,
z.B. Business Case

Lernergebnis

- ▶ Dokumentation im Wiki
- ▶ Präsentation vor Ort



Business+Internet: Wiki zur Fallstudie

Business+Internet: Wiki zur Fallstudie

Business+Internet: Wiki zur Fallstudie

Business+Internet: Executive Summary

http://projekte.hs-magdeburg.de/moodle2/mod/wiki/view.php?id=1099&page=Exec Reader Google

Executive Summary

Priceline.com - ein Online-Reisebüro, welches als Intermediär in rund 80 Ländern mit großem Erfolg agiert.



Neben einem breiten Angebot rund um das Thema Reisen können Kunden des börsennotierten Unternehmens vor allem von dem patentierten Geschäftsmodell "Name Your Own Price" profitieren.

Doch auch finanzielle Engpässe können die Kunden mit priceline.com zu besonders günstigen Preisen lösen.

Neben dem außergewöhnlichen Preisangebot stellt auch der bequeme Zugang via Internet einen erheblichen Vorteil für Reiselustige dar.

Priceline.com hat im Laufe der Zeit einen ausgeklügelten Marketing-Mix entwickelt. So ist der "Negotiator" mit seinem Slogan "No one deals like we do" in Amerika hochbekannt. Und auch Captain Kirk freut sich, dass er für seine Traumreise nicht mehr ganz so tief in die Tasche greifen muss.

Das Konzept zahlt sich aus. Denn priceline.com konnte sowohl durch steigenden Absatz als auch durch die positive Entwicklung am amerikanischen NASDAQ deutlich wachsende Gewinne verzeichnen.

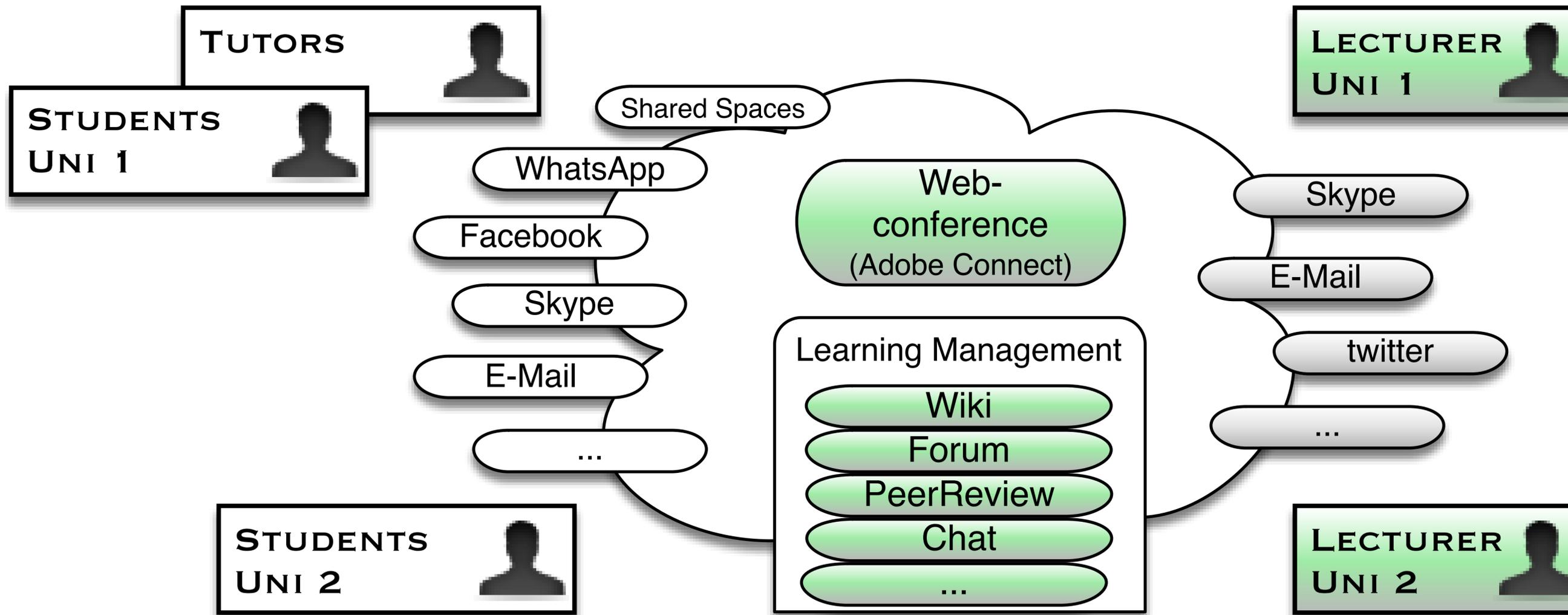
In der folgenden Auslegung erfahren Sie nun Genaueres zum etablierten Geschäftsmodell und deren Umsetzung.

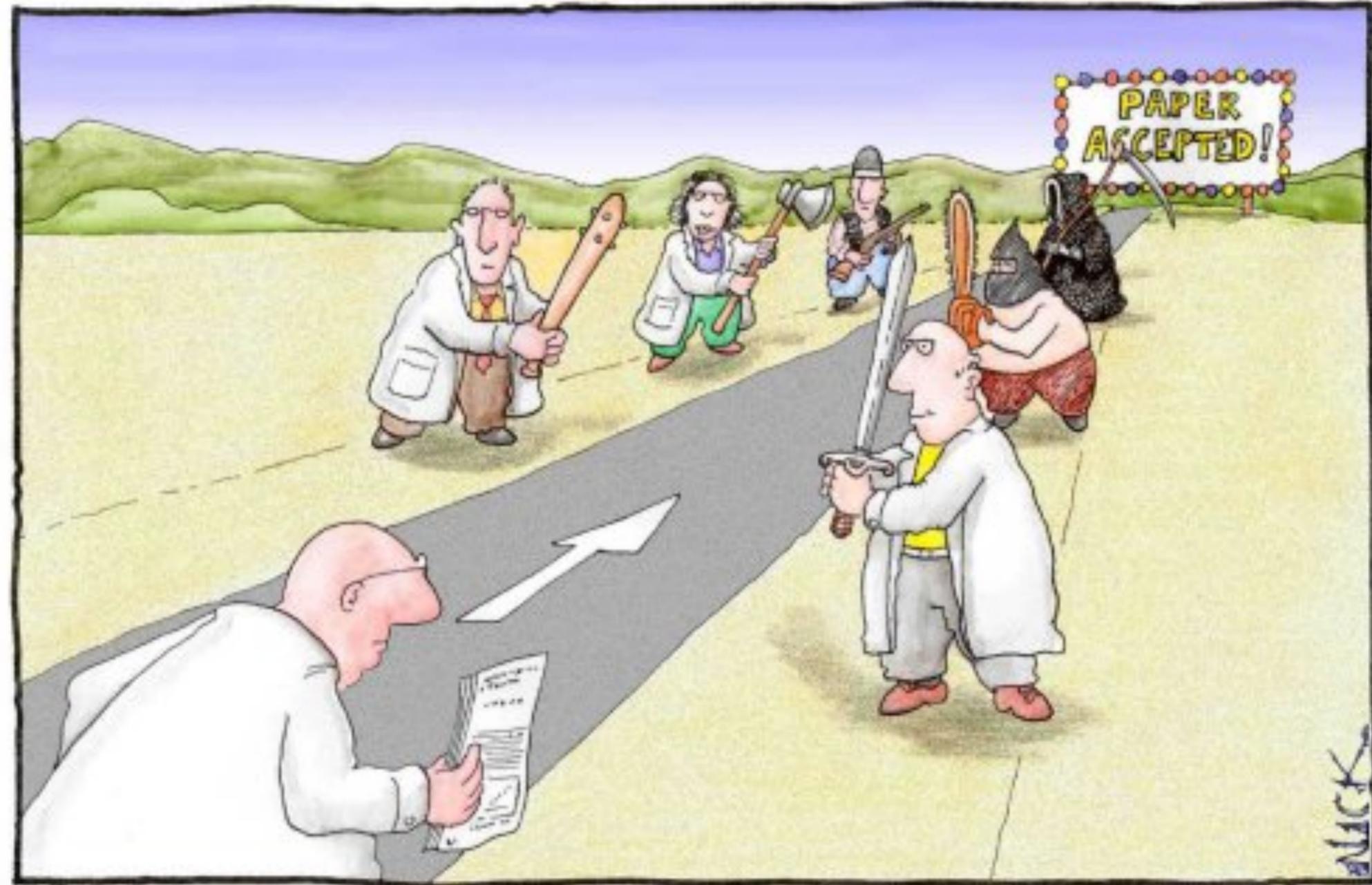
Bezugnehmende Links:
[Wiki zur Fallstudie](#)

Cross-Teaching-Setting



JOHANNES KEPLER
UNIVERSITY LINZ



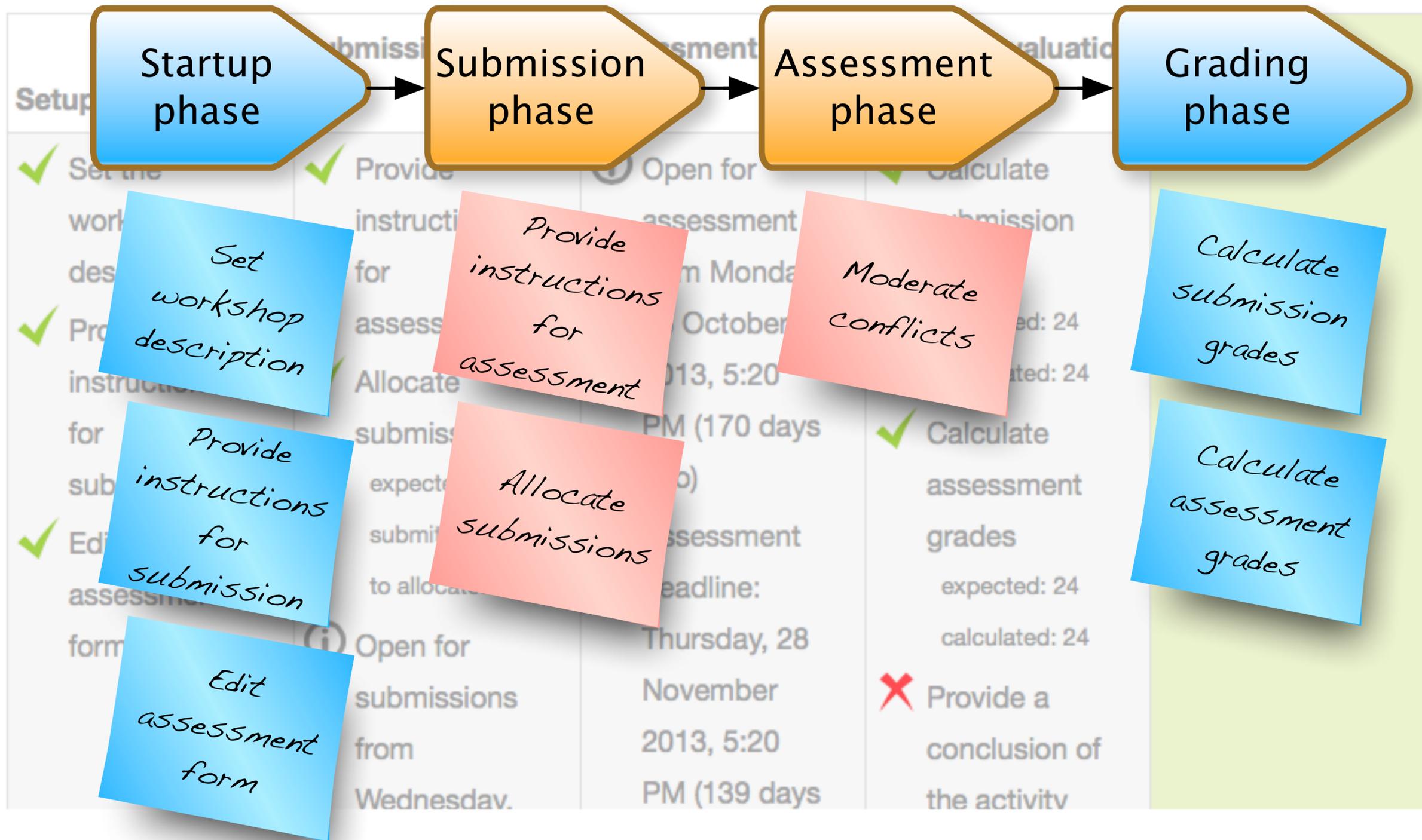


Most scientists regarded the new streamlined peer-review process as 'quite an improvement.'

Poll A (MC): Nutzen Sie PeerReview in der Lehre?

- ▶ Ja, ohne digitale Unterstützung
- ▶ Ja, mit digitaler Unterstützung
- ▶ Nein, aber ich interessiere mich dafür
- ▶ Nein, ich habe schlechte Erfahrungen gemacht
- ▶ Nein, kommt für mich nicht infrage

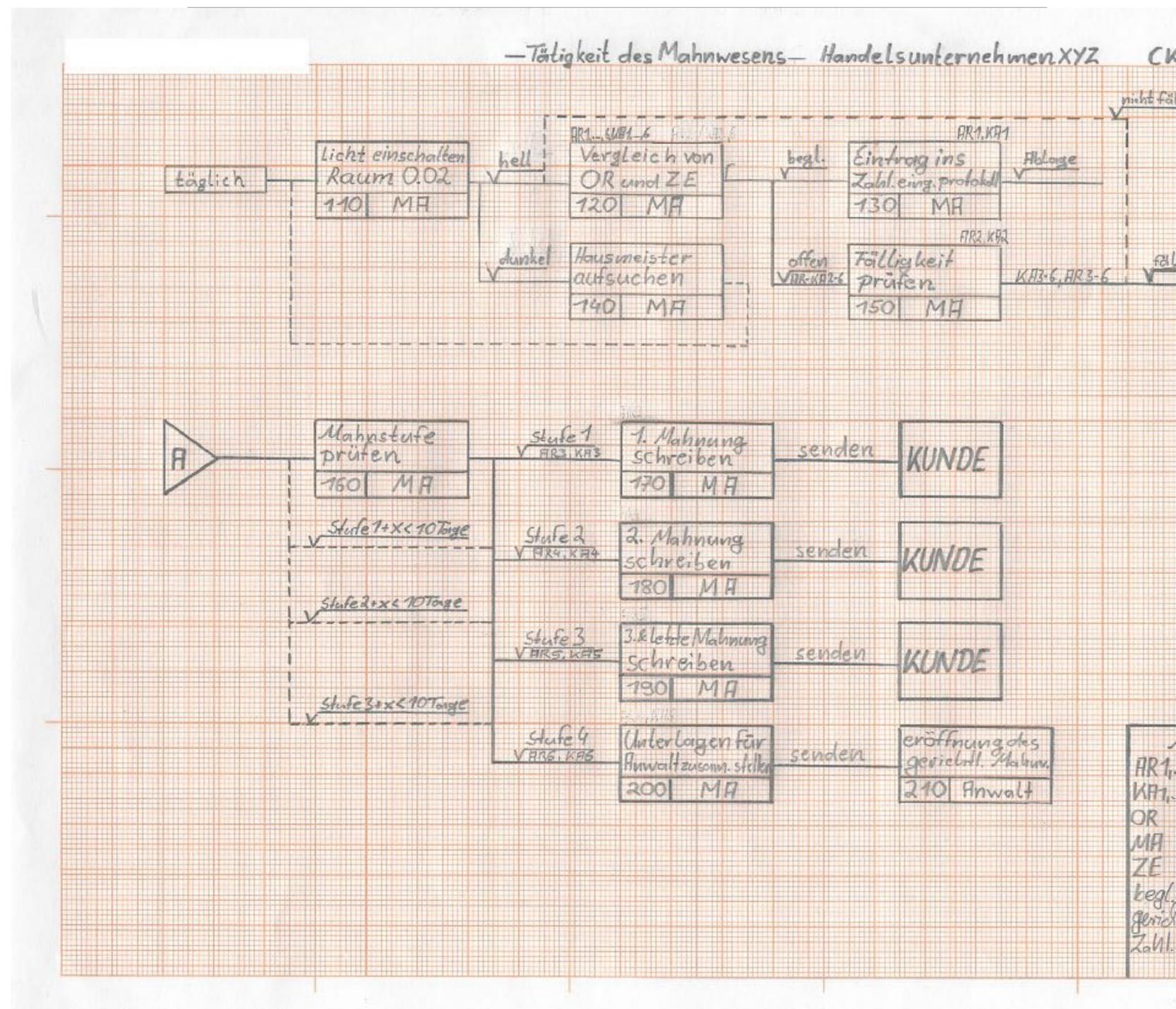
Workshop activity in Moodle



Peer Review Assignments

Studierende in verschiedenen Kursen,
Studiengängen und Hochschulen

- ▶ Fallstudienarbeit
(Case study work)
[IT-Ethics, Business Informatics]
- ▶ Übungsaufgaben
(Exercise editing) [E-Procurement]
- ▶ Prozessmodellierung
(Business Process Modeling)
- ▶ Abstract verfassen (Abstract Writing)
- ▶ Schreiben von wissenschaftlichen Artikeln
(Scientific paper writing)



Aktuelles Lernsetting »Scientific Paper Writing«

- ▶ 4 Kurse, 3 Masterprogramme



CROSS MEDIA



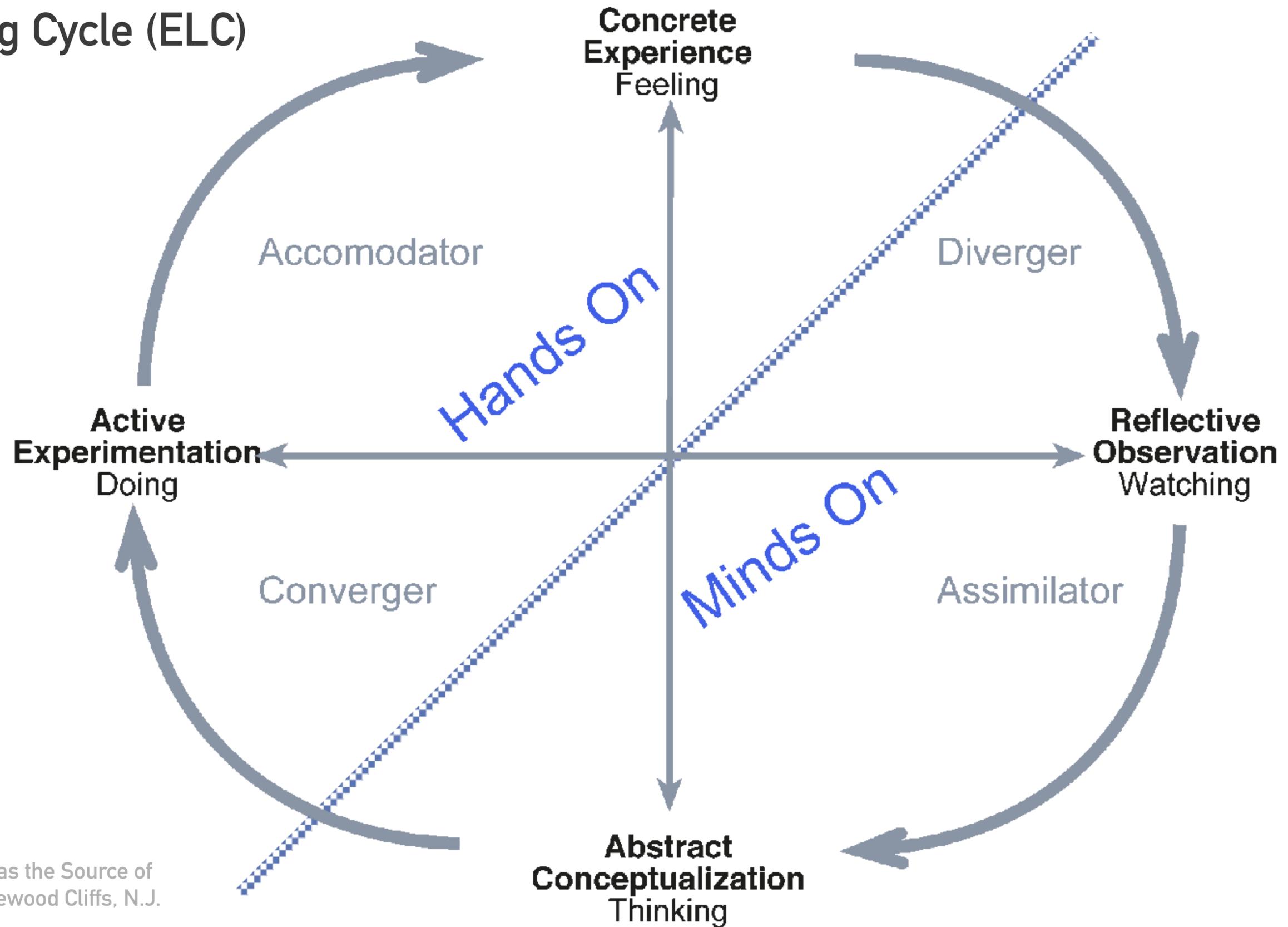
- ▶ Berufsbegleitend, Technikaffinität, Medienkompetenz
- ▶ 12 interuniversitäre Lerngruppen
- ▶ Spezieller Anreiz:
Teilnahme und Präsentation bei CrossMedia-Konferenz #TCCM,
Publikation im Konferenzband
- ▶ ERASMUS+

3

Forschendes Lernen im Prozessmodell

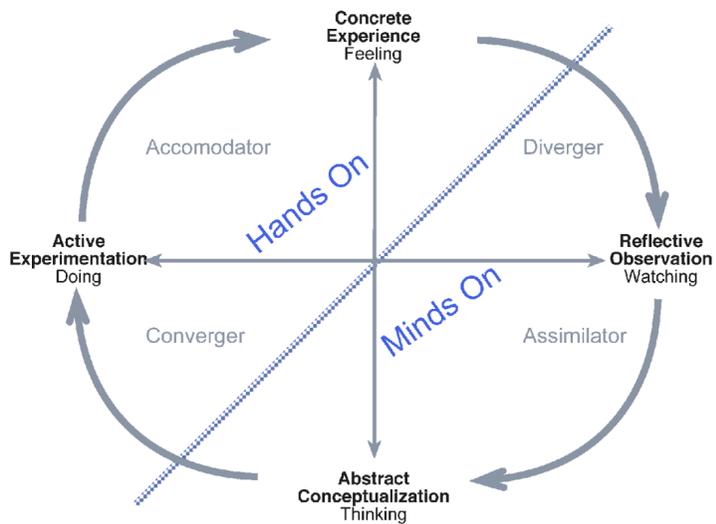
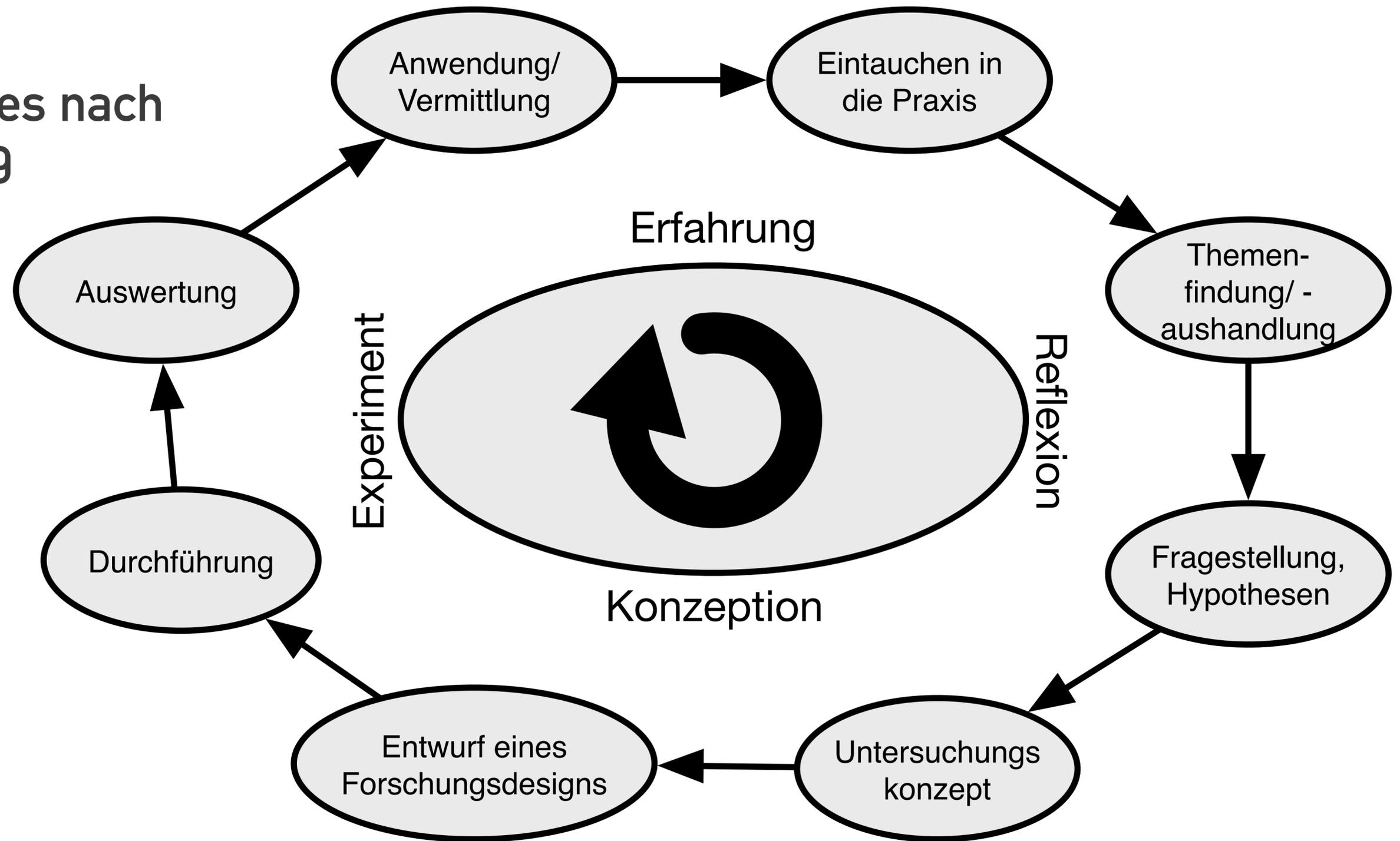
- ▶ Lernmodell
- ▶ Evolution des Prozessmodells
- ▶ Empirische Begleitforschung

Kolbs Experiential Learning Cycle (ELC)



Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J.

Der Learning Cycle im Format des Forschungsprozesses nach Johannes Wildt 2009



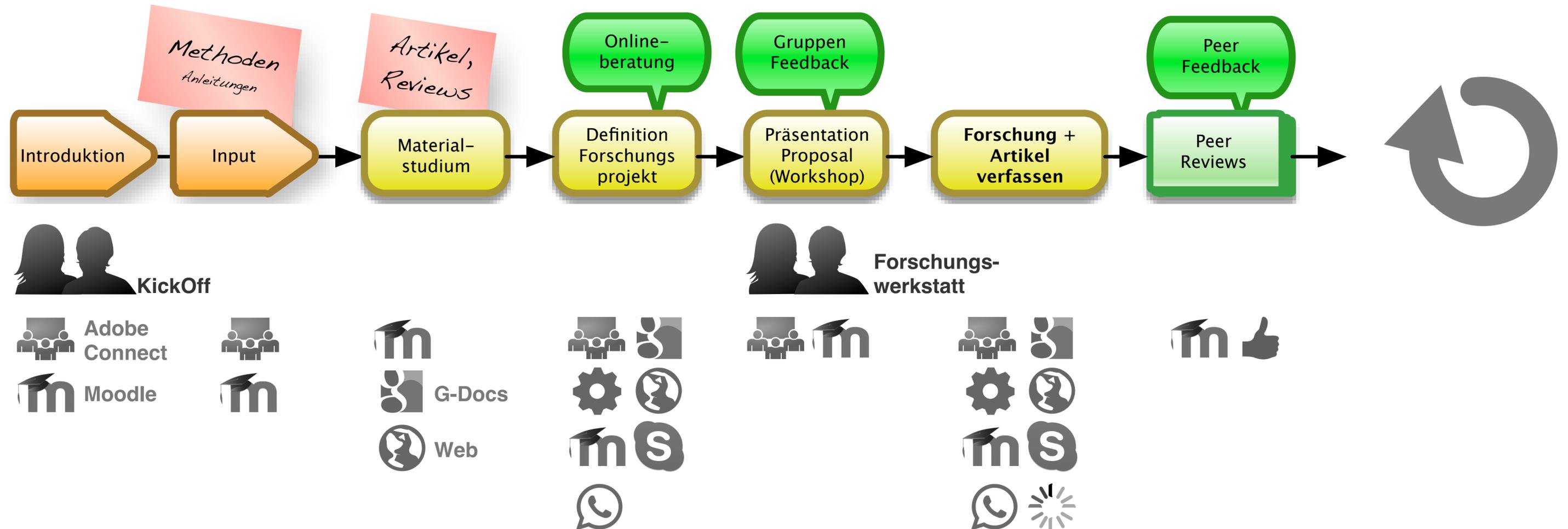
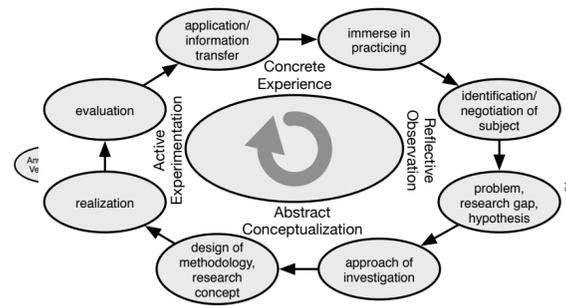
Wildt, J.: Forschendes Lernen: Lernen im „Format“ der Forschung. journal hochschul-didaktik, 20(2), 2009, S 4-7

Poll B (MC):

Können Sie sich vorstellen, den Forschungszyklus von J.Wildt für eine Ihrer Veranstaltungen anzuwenden?

- ▶ ideal
- ▶ machbar
- ▶ teilweise
- ▶ gar nicht

Der Forschungsprozess im ersten Abschnitt des Learning Cycle



participants (44)

Hosts (1)

- Michael Herzog

Presenters (13)

- AndiBh
- Anja Schwarzer
- Anja S. Hasler
- Bernard Bettenhäuser (CM)
- Carina Aggeler
- Christiane
- Christiane Grötel
- Christina Lohvyerke
- Christoph Grösel
- Christoph Hueblbauer
- Claudia Brandl
- Diana
- Elisabeth Katzlinger
- Elisabeth Katzlinger 2
- Eugen Genz
- Florian Atzmüller
- Franz
- Jillian
- Josip Jelic
- Jones Wrensch, RM
- Karin Jäger, DBM

Chat (Everyone)

Jones W 2: Hallo

Laura Neumann: Guten Abend

Jones W 2: Kann man irgendwie seinen Namen ändern? :D

Jones W 2: ja

Tobias Hinterdorfer: ja

Matthias Döring: +

Matthias Döring: +

Bernard Bettenhäuser (CM): I

Matthias Döring: +

Michael Herzog: Schellen Sie bitte Ihre Kamera aus!

Jones W: Kein Jäger mecht

Michael Herzog: ... und raucht und raucht und mecht

Jones W: kann man einzelne personen muten?

Karin Jäger, DBM: ist es ohne kopfhörer besser?

Jones W: in kroun ausschalten

Jones W: ja eben wie generell richtig

Jones W: oben rechts

Karin Jäger, DBM: ok denke

Jones W: ist gut

Matthias Döring: ein ge haben g.at.be ich das mikro noch nicht verbunden

Matthias Döring: Melend,

Nadine Kostka: Hi hi

Sebastian Milosic: -ra J.Kostka, ich grüße sie

Jones Wrensch, RM: wir sollen es ausschalten

Jones Wrensch, RM: muten

Nadine Kostka: alles klar, bin ist aus

Anja Schwarzer: Mein, Mo n

camera & audio (23)

Help

Sharing

discussion

collabo...

Videocon...

Close (+)

Online-KickOff
Oct. 2017



QUALITATIVE INHALTSANALYSE
NACH MAYRING

1. Festlegung der Recherche-
ziele (z.B. Zielsetzung)
2. Auswahl der Recherchebedingungen
(z.B. Recherchezeitpunkt, -ort, -methode)
3. Festlegung der Recherche-
strategie (z.B. Recherche-
instrumente, -methoden)
4. Durchführung der Recherche
(z.B. Recherche durchzuführen, -daten
sammeln)
5. Analyse, Interpretation der Daten
(z.B. Daten auswerten, -interpretieren, -
verarbeiten)

Research Workshop
JKU Linz, Nov. 2016



Research Workshop
JKU Linz, Nov. 2016



CYBERMOBBING

Gefahr des Nutzungsmissbrauchs durch neue Kommunikationsformen

F.1. Wer sind die möglichen Opfer von Cybermobbing und durch welche Kanäle werden Opfer belästigt?

F.2. Wie können sich Opfer gegen Cybermobbing wehren?

→ konkreter

Methodik: Online Befragung
2 Schulen aus ländl. private & öffentl. Schule

Ziel: Gibt es unterschiedl. Erfahrungen mit Cybermobbing aus Sicht der Schüler der 2o Schulen?

U2015

Research Workshop
JKU Linz, Nov. 2015



BEST PROPOSAL BEWERTUNG

Thema, Innovationspotential (Sterne)	
Methodik, Forschungsdesign (grün)	
Organisation, Zeitplan, Durchführbarkeit (gelb)	

GET
SHIT
DONE



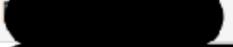
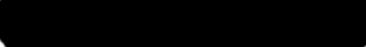
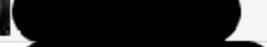
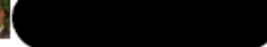
PeerReview (Online-Assessment)

Closed

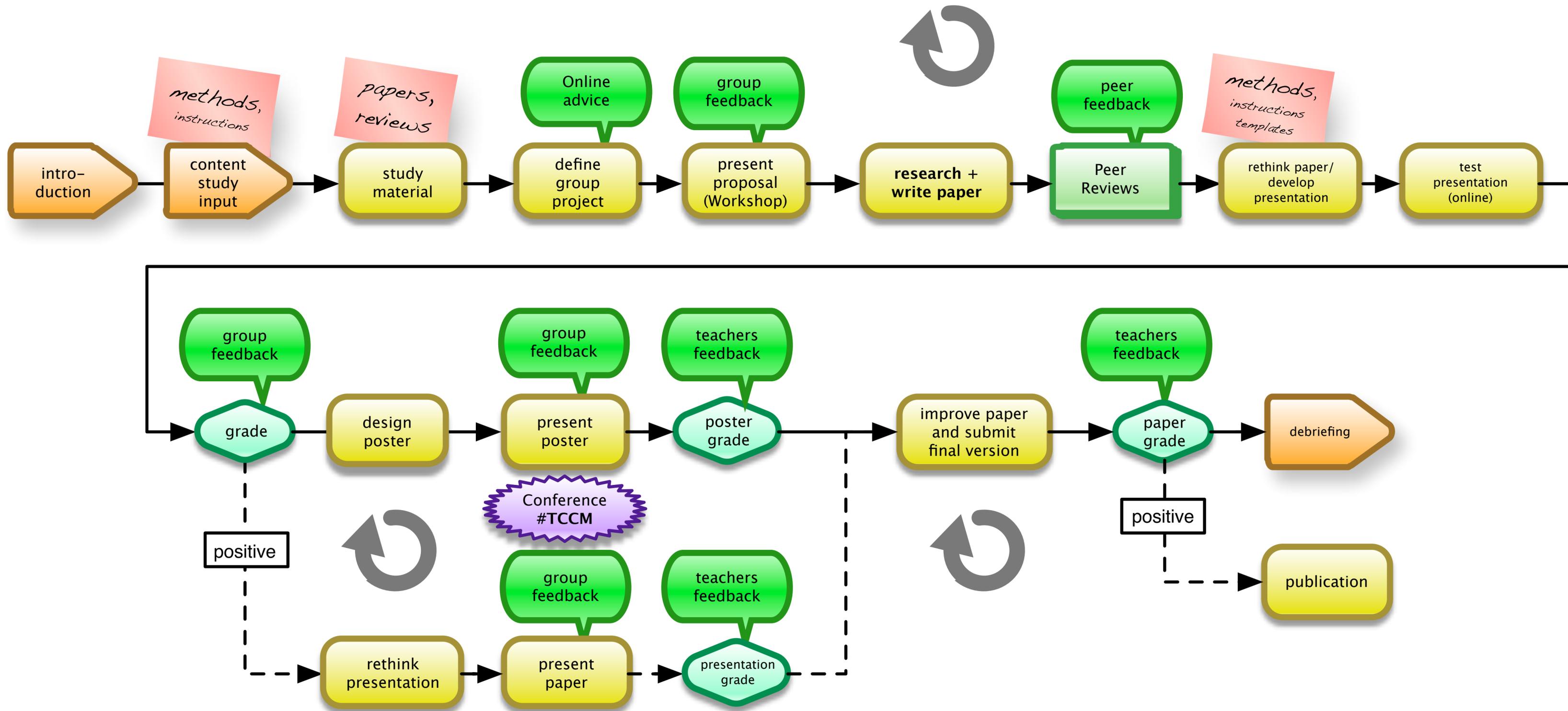
Setup phase 	Submission phase 	Assessment phase 	Grading evaluation phase 	Closed
<ul style="list-style-type: none">  Set the workshop description  Provide instructions for submission  Edit assessment form 	<ul style="list-style-type: none">  Provide Instructions for assessment  Allocate submissions <ul style="list-style-type: none"> expected: 40 submitted: 38 to allocate: 2  There is at least one author who has not yet submitted their work  Open for submissions from Monday, 19 December 2016, 1:00 PM (200 days ago)  Submissions deadline: Monday, 9 January 2017, 9:00 AM (179 days ago)  Late submissions are allowed  Time restrictions do not apply to you 	<ul style="list-style-type: none">  Open for assessment from Monday, 9 January 2017, 10:05 AM (179 days ago)  Assessment deadline: Sunday, 22 January 2017, 11:55 PM (166 days ago)  Time restrictions do not apply to you 	<ul style="list-style-type: none">  Calculate submission grades <ul style="list-style-type: none"> expected: 40 calculated: 38  Calculate assessment grades <ul style="list-style-type: none"> expected: 40 calculated: 39  Provide a conclusion of the activity 	

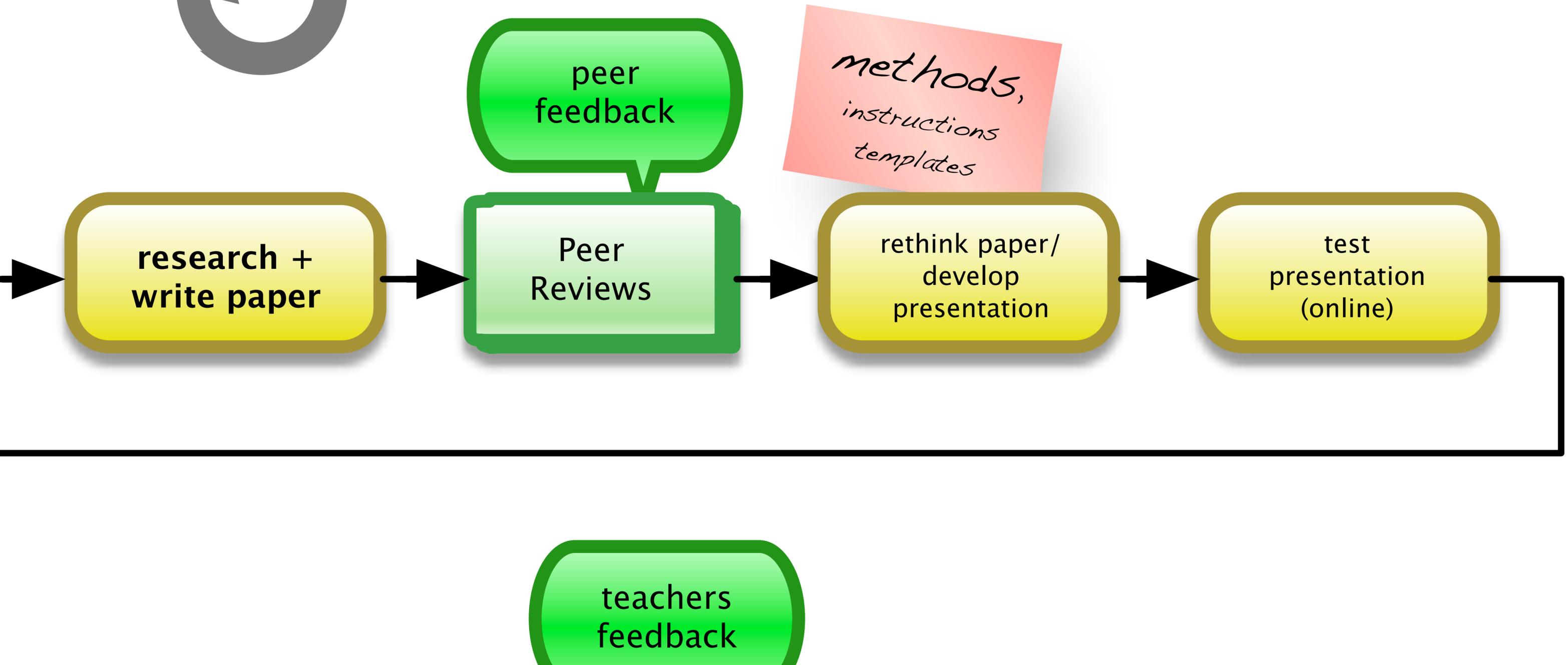
Workshop grades report

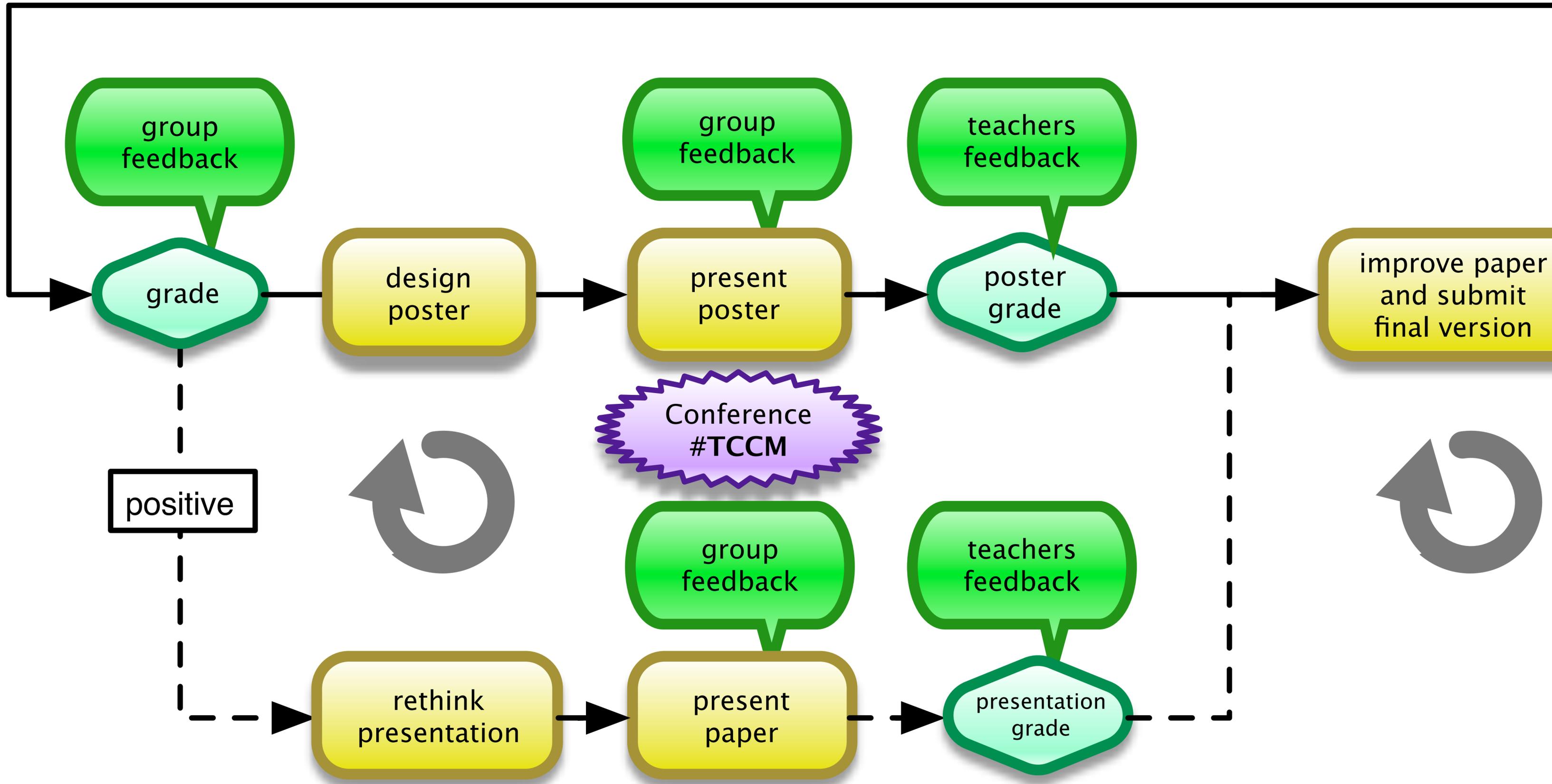
Visible groups All participants 

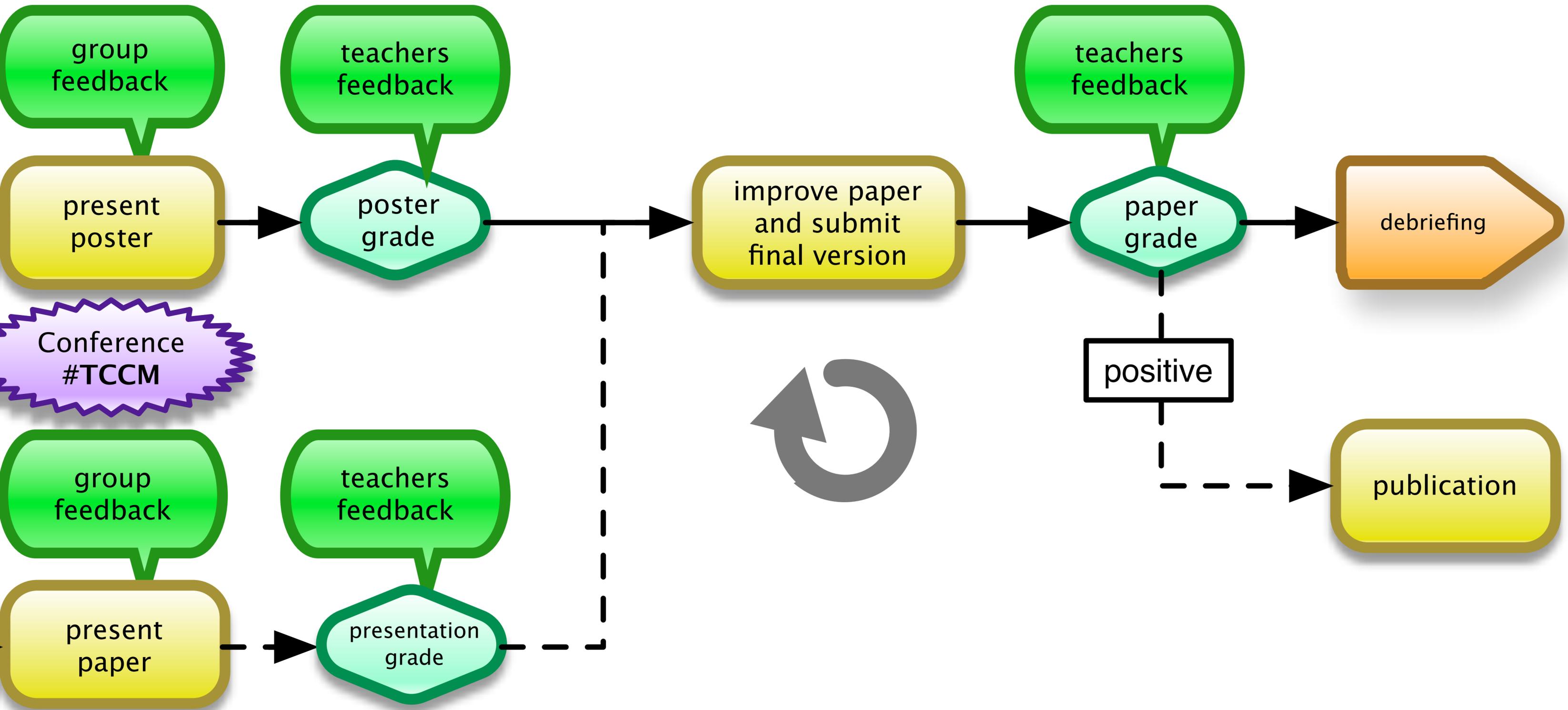
First name  / Surname 	Submission  / Last modified 	Grades received	Grade for submission (of 70) 	Grades given	Grade for assessment (of 30) 
 	Mit welchen Methoden beeinflussen YouTuber der Beautybranche ihre Zielgruppe auf YouTube? modified on Sunday, 8 January 2017, 9:56 AM	53 (30)   55 (30)  	54 <u>54</u>	68 (30)   65 (30)  	30
 	CodeofConduct AMT Peer Review modified on Monday, 9 January 2017, 8:59 AM	68 (30)   57 (30)  	63 <u>56</u>	52 (30)   57 (30)  	30

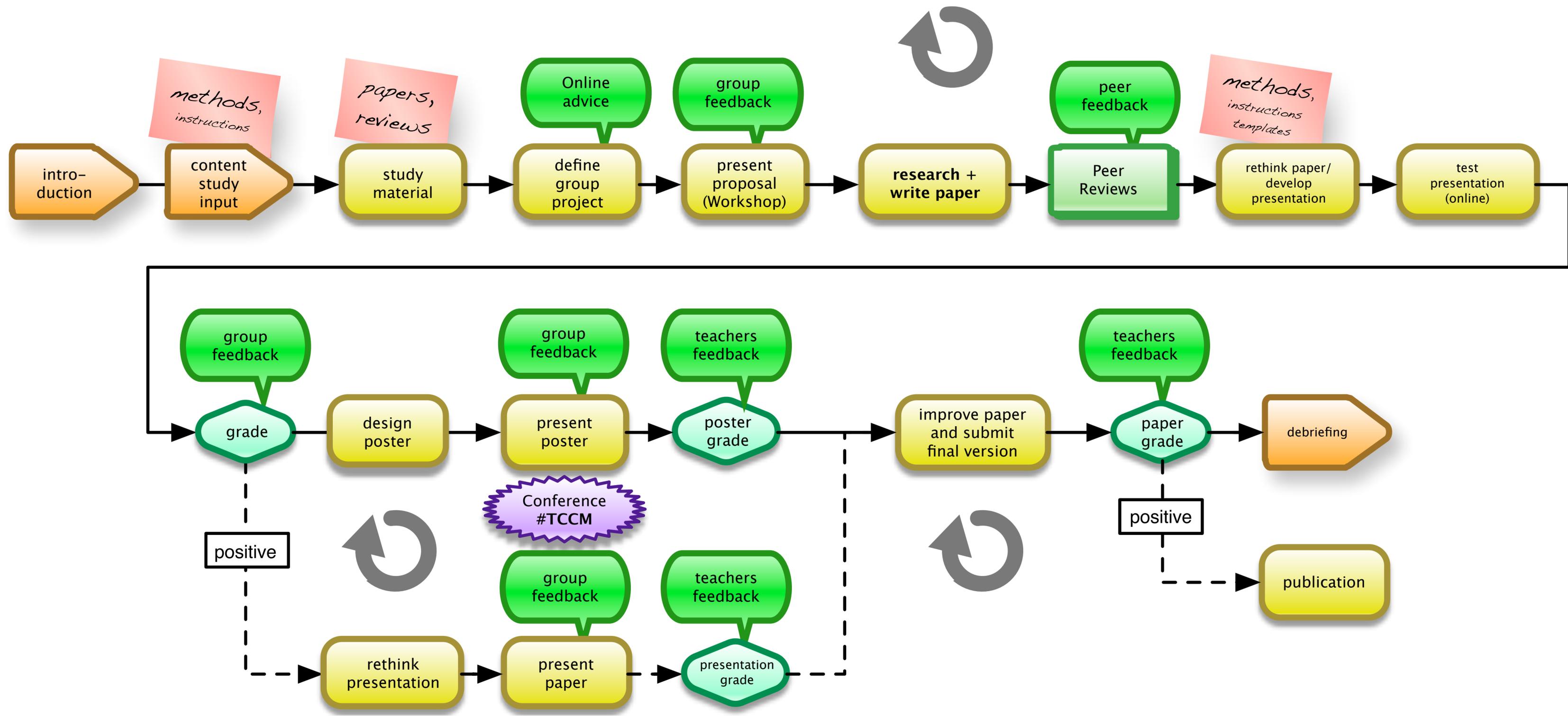
Research Process Overview











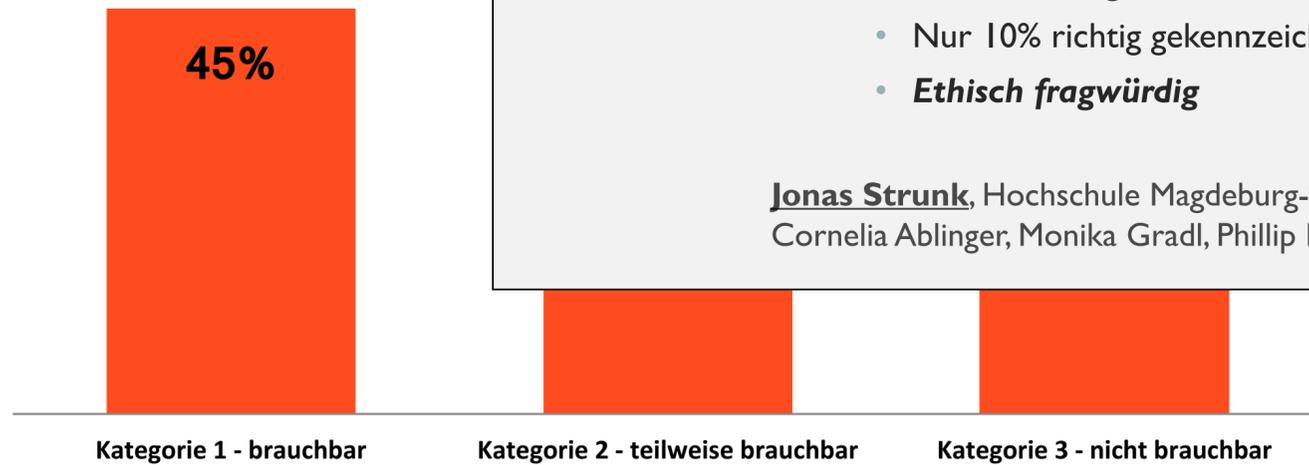
ÜBERSICHT DER STÄRKEN UND S



Einheitlichkeit	
Durchsetzbarkeit	
Höhere Strafen für Unternehmen	Gleiche Strafen für Unternehmen
Recht auf Vergessen werden – Löschpflicht	

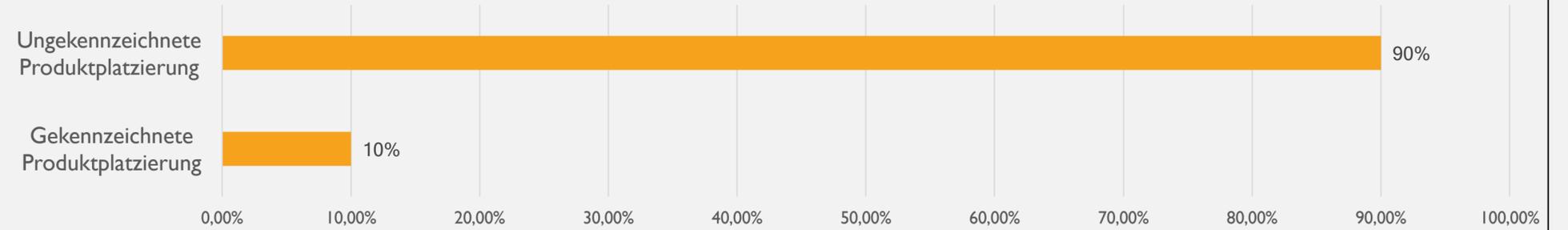
Forschungsergebnis

Kategorisierung



11

ETHISCHE BEURTEILUNG DER VERHALTENSWEISEN DER YOUTUBER II



- In 27 der untersuchten Videos waren Produktplatzierungen vorhanden
- Wenn die Methode Produktplatzierungen angewendet wurde, wurden die Produkte zu 90% nicht gekennzeichnet
- Nur 10% richtig gekennzeichnet und damit *transparent*
- **Ethisch fragwürdig**

Jonas Strunk, Hochschule Magdeburg-Stendal
 Cornelia Ablinger, Monika Gradl, Phillip Burmester; Johannes-Kepler-Universität Linz

AUSBLICK

- Wie können diese ethischen Grundsätze in die Gesetzgebung integriert werden?



Poster Exhibition

Augmented Reality Games unter ethischen und rechtlichen Aspekten am Beispiel von Pokémon Go

Manuel Reischl
Johannes Kepler Universität Linz
Digital Business Management

Florian Schütte
HS Magdeburg-Stendal
M.A. Cross Media

Michael Kaufmann
Johannes Kepler Universität Linz
Digital Business Management

Übersicht - Zielsetzung - Begriffsabgrenzung - Ethik - Methodik

Problembeschreibung
Pokémon Go, ein Augmented Reality Game und der Spielheit des Sommers 2016, wird beispielsweise durch das kontinuierliche GPS-Tracking sowie das Betreten von Privatgrundstücken oder Gedenkstätten durch Spieler einige ethische und rechtliche Fragen auf.

Zielsetzung
Ziel der Arbeit ist es, herauszufinden, ob rechtliche und ethische Verstöße von den Spielern bewusst begangen werden, um im Spiel erfolgreich zu sein, und wenn ja, welche Faktoren dazu beitragen.

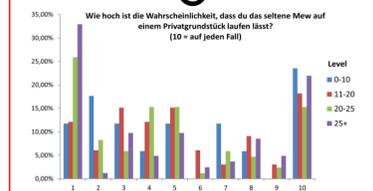
Abgrenzung AR und VR
Augmented Reality bedeutet übersetzt erweiterte oder angereicherte Realität. So können z.B. Aufnahmen einer Kamera mit virtuellen Inhalten angereichert werden, wie dies bei der Rückfahrkamera im Auto der Fall ist. Im Gegensatz zur Virtual Reality, die meist noch an einen begrenzten Raum gebunden ist, lässt Augmented Reality den Nutzer mobiler agieren.

Ethische Bedenken in Bezug auf Pokémon Go

- Spielen im Straßenverkehr, welches in Japan bereits ein Todesopfer forderte
- Pokémon oder Pokéstops, die sich an Gedenkstätten oder auf Privatgrundstücken befinden, führen dazu, dass diese von Spielern betreten werden.
- Permanentes GPS-Tracking der Spieler ermöglicht den Entwicklern das Erstellen eines detaillierten Bewegungsprofils.
- Begünstigung einiger Geschäfte und Gaststätten als Pokéstop

Methodik
Literaturrecherche & -analyse + Online-Befragung (n = 219)

Seltenheit der Pokémon vs. Hausfriedensbruch



Das sehr seltene Pokémon Mew wird auf einem Privatgrundstück lokalisiert, kann aber nur gefangen werden, wenn das Grundstück betreten wird. Insgesamt jeder vierte Teilnehmer schreckt davor überhaupt nicht zurück. Besonders im Spielaufbau zwischen Level 10 und Level 25 ist den Monsterjägern zugunsten ihres Erfolgs der Hausfriedensbruch gleichgültig.

Pokémon Go - Verhalten an Gedenkstätten



Skrupel haben Spieler eher bei religiösen Gedenkstätten. Das Giftgas-Pokémon Smogmog auf dem jüdischen Friedhof würde knapp jeder Dritte (31,1 %) aus Pietätsgründen in jedem Fall laufen lassen. Pokéstops und Arenen an Gedenkstätten sind für 21 % der Spieler überhaupt kein Problem. Die Untersuchung zeigt, dass das Spielniveau, das Spielalter und die Exklusivität einiger Pokémon großen Einfluss auf die Einstellung zur Ethik und zum Datenschutz sowie auf die Risikobereitschaft ausüben.

Dieses Projekt ist Teil einer hochschulübergreifenden ERASMUS+ Kooperation im Rahmen einer wissenschaftlichen Lehrveranstaltung, die von Prof. Dr. Michael A. Herzog, Assistent-Prof. Mag. Dr. Elisabeth Kätzlinger-Felhofer und MMag. Dr. Martin Stabauer betreut wurde.

FH GÖRZINGEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

hochschule Magdeburg Stendal

JYU JOHANNES KEPLER UNIVERSITÄT LINZ

Privatsphäre vs. Personalisiertes Lernen - Akzeptanz von Learning Analytics bei Studierenden an österreichischen Universitäten

Stefanie Blaschke
Johannes-Kepler-Universität Linz
MSc. Digital Business Management

Ariane Leuenberger
Johannes-Kepler-Universität Linz
MSc. Digital Business Management

Ausgangssituation:
Hochschulen haben bei Online-Kursen die Möglichkeit, die Beteiligung und die Leistung der Studierenden zu überwachen und analysieren. Dies gibt der Hochschule ein besseres Verständnis, was Lernbedürfnisse sind, damit auf individuellere Anforderungen der Studierenden eingegangen werden kann und diese besser unterstützt sowie gefördert werden können.

Problem:
Das Sammeln von Daten und die Verwendung deren birgt mehrere ethisch kritische Fragestellungen. Die Privatsphäre muss durch eine Anonymisierung und eine sichere Abspeicherung der Daten gewährleistet werden, damit dies für die einzelnen Studierenden keine Nachteile darstellt.

“Ab wann wird Learning Analytics als ethisch bedenklich wahrgenommen?”

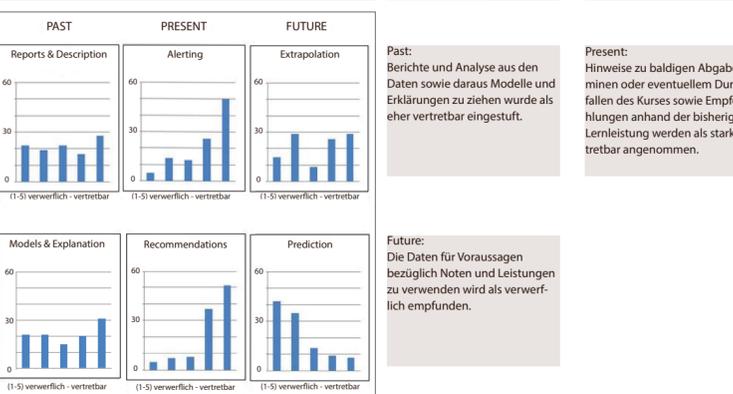
Ethische Bedenken bezüglich Learning Analytics:

- Lokalisierung und Interpretation von Daten soll durch geeignetes Fachpersonal vorgenommen werden.
- Informierte Zustimmung, Datenschutz und Deidentifikation von Daten muss bereitgestellt und gewährleistet werden.
- Verwalten, Klassifizieren und Sammeln von Daten muss auf höchster Sicherheitsebene abgesichert werden.

Forschungsdesign:
Quantitative online Befragung während 3 Wochen mit 54 österreichischen Studierenden zu deren Akzeptanz gegenüber mehreren Situationen, die beim Einsatz von Learning Analytics eintreffen könnten.

Fragenkategorien nach Adam Cooper:

- Reports & Description
- Alerting
- Extrapolation
- Models & Explanation
- Recommendations
- Prediction



“Learning Analytics hat großes Potenzial, leistungsschwache Studierende früh zu erkennen und zu unterstützen. Der richtige Einsatz der Analyse kann auch die Motivation fördern und die Abbruchrate senken.”

Dieses Projekt ist Teil einer hochschulübergreifenden ERASMUS+ Kooperation im Rahmen einer wissenschaftlichen Lehrveranstaltung, die von Prof. Dr. Michael A. Herzog, Assistent-Prof. Mag. Dr. Elisabeth Kätzlinger-Felhofer und MMag. Dr. Martin Stabauer betreut wurde.

FH GÖRZINGEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

hochschule Magdeburg Stendal

JYU JOHANNES KEPLER UNIVERSITÄT LINZ

Soziale Akzeptanz von Zensur und Anonymität im Internet: Befragung in Österreich

Bernhard Ecklbauer
Johannes Kepler Universität Linz
Digital Business Management

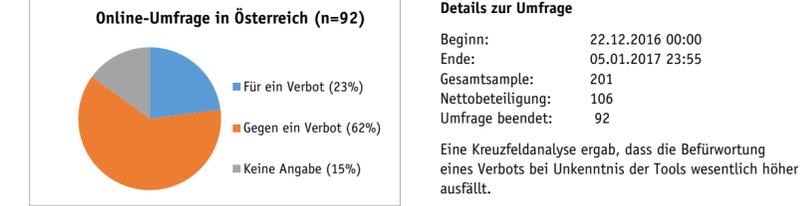
Christian Eichinger
Johannes Kepler Universität Linz
Digital Business Management

Markus Lebersorger
Johannes Kepler Universität Linz
Digital Business Management

Forschungsfrage:
Wie steht die österreichische Bevölkerung zu der Frage, ob Anonymisierungstools im Internet verboten werden sollten?

Anonymität im Internet: Ethisch vertretbar?
Das klare Ergebnis: Die österreichische Bevölkerung ist gegen ein Verbot von Anonymisierungstools im Internet.

- Personengruppen & Anwendungsszenarien**
- Privatpersonen (Schutz d. Privatsphäre)
 - Exekutive (Informanten, Überwachung, ...)
 - Militär (Spuren verwischen, Ortung erschweren)
 - JournalistInnen (Ausübung d. Meinungsfreiheit)
 - TechnikerInnen (Tests von Software/Firewalls)
 - Firmen (Strategien, Konkurrenz-Analyse)
 - AktivistInnen
- Anonymisierungstools**
- Darknets: Daten werden über andere Teilnehmer im (weltweiten) Netzwerk umgeleitet, wodurch weder Ursprung noch Ziel nachvollziehbar ist.
 - Virtual Private Networks (VPN): Daten werden verschlüsselt und sind somit nicht einsehbar. Anonymität per se wird jedoch nicht gewährleistet.
 - Internet-Proxies: Websites werden nicht direkt aufgerufen, sondern von einem Proxy-Anbieter, welcher die Inhalte dann darstellt.



- Meistgenannte Gründe Pro Verbot:**
- Ein Entzug vor dem Zugriff der Strafverfolgungsbehörden darf nicht möglich sein (43%)
 - Die negativen Anwendungsfälle überwiegen (38%)
 - Es gibt auch in der realen Welt ein Vermummungsverbot (14%)
- Meistgenannte Gründe Contra Verbot:**
- Schutz der Privatsphäre im Internet muss möglich sein (62%)
 - Legale Nutzungsmöglichkeiten dürfen nicht eingeschränkt werden (17%)
 - Ein Verbot hätte ohnehin keine Wirkung (10%)
 - Die positiven Anwendungsfälle überwiegen (7%)

Dieses Projekt ist Teil einer hochschulübergreifenden ERASMUS+ Kooperation im Rahmen einer wissenschaftlichen Lehrveranstaltung, die von Prof. Dr. Michael A. Herzog, Assistent-Prof. Mag. Dr. Elisabeth Kätzlinger-Felhofer und MMag. Dr. Martin Stabauer betreut wurde.

FH GÖRZINGEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

hochschule Magdeburg Stendal

JYU JOHANNES KEPLER UNIVERSITÄT LINZ

Datennutzung von Wearables: Ethische Aspekte in der Versicherungsbranche

Daniel Erlinger
Johannes Kepler Universität
Digital Business Management

Walter Sagmeister
Johannes Kepler Universität
Digital Business Management

Raffael Wozniak
Johannes Kepler Universität
Digital Business Management

Forschungsfrage
“Welche ethischen Problemfelder kann der Einsatz von Wearables in der Versicherungsbranche verursachen?”

Methodik
Die Untersuchung der Thematik erfolgte anhand einer strukturierten Literaturanalyse. Hierfür wurde im ersten Schritt relevante Literatur gesammelt. Mittels eindeutiger Suchbegriffe, wie zum Beispiel Wearables, Gesundheit, Überwachung, Tracking etc., wurden dafür vorgesehene Datenbanken und Fachzeitschriften durchsucht. Die gefundenen Quellen wurden untersucht, nach bestimmten Kriterien (beispielsweise Publikationsdatum, Anzahl der Quellen, Anzahl der Autoren, die von der jeweiligen Quelle zitiert haben, etc.) bewertet und auf die relevantesten Inhalte eingegrenzt. Im Anschluss wurden die wissenschaftlich relevanten Äußerungen aufgearbeitet, um die Forschungsfrage beantworten zu können.

Wir haben den Einsatz von Wearables in der Versicherungsbranche untersucht. Nachdem die allgemeine Funktionsweise dieser tragbaren Devices analysiert wurde, wurden der Nutzen abgeleitet und relevante Wearables für die Versicherungsbranche ermittelt. Schlussendlich wurde die Thematik aus ethischer Sicht hinterfragt und moralische Probleme identifiziert, die sich aus der Nutzung solcher smarten Technologie ergeben. Die Analyse soll einen genaueren Einblick über den Status-Quo liefern und ein Fazit über zukünftige Entwicklungen ermöglichen.



Erkenntnisse	Risiken	Nutzen
Datenaufzeichnung steckt noch in den "Kinderschuhen"		Stetige Weiterentwicklung der Hardware sowie der Nutzungs-/Einsatzmöglichkeiten
Datenschutzproblematik		kostengünstige Erhebung langfristiger Gesundheitsdaten
Misbräuchliche Verwendung der Daten		bessere medizinische Überwachung, Diagnose und Behandlung
Verletzung der Privatsphäre		Steigerung der Lebensqualität

neue Versicherungsmodelle, die Chancen und Gefahren zugleich darstellen

Dieses Projekt ist Teil einer hochschulübergreifenden ERASMUS+ Kooperation im Rahmen einer wissenschaftlichen Lehrveranstaltung, die von Prof. Dr. Michael A. Herzog, Assistent-Prof. Mag. Dr. Elisabeth Kätzlinger-Felhofer und MMag. Dr. Martin Stabauer betreut wurde.

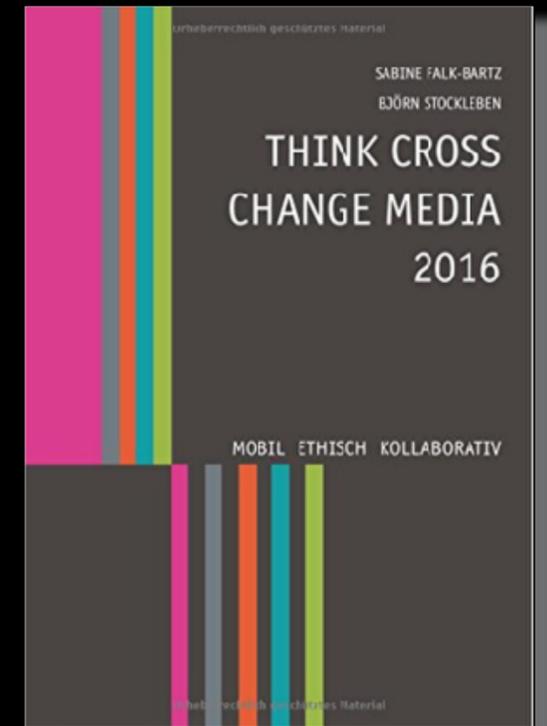
FH GÖRZINGEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

hochschule Magdeburg Stendal

JYU JOHANNES KEPLER UNIVERSITÄT LINZ



#TCCM Conference,
Magdeburg, Feb. 2017



#TCCM Conference,
Magdeburg, Feb. 2016

© Kassra Adloo

16/10
2017

Virtuelles Forschendes Lernen

Forschungsdesign • Prozessmodell • Conference

43

Poll B repeat (MC):

Können Sie sich jetzt vorstellen, den Forschungszyklus von J.Wildt für eine Ihrer Veranstaltungen anzuwenden?

- ▶ ideal
- ▶ machbar
- ▶ teilweise
- ▶ gar nicht

Warum nicht? (Short Answer)

CrossTeaching Research

• Online survey

- ▶ More than 770 students overall participated (2010-2016)

- Linz, Steyr, Magdeburg, Stendal

• Here we focus:

- ▶ 325 qualified questionnaires evaluated in Peer Review part of this study
- ▶ Field reports from involved students
- ▶ 12 group reports from WS2015/16 cohort

Liebe Teilnehmerinnen und liebe Teilnehmer!

Wir freuen uns, dass Sie sich bereit erklärt haben, an der Befragung zur Fallstudie teilzunehmen. Ihre Bewertung trägt erheblich zum Erfolg dieser Befragung bei.

Nehmen Sie sich bitte ca. 15 Minuten Zeit und beantworten Sie nach Möglichkeit alle Fragen. Es gibt keine falschen Antworten. Es interessiert uns vor allem Ihre Meinung.

Die Befragung wird anonymisiert ausgewertet. Das heißt, Ihre Angaben werden vertraulich behandelt.

*1 Ihr Geschlecht:

- männlich
 weiblich

*2 Alter (in Jahren):

*3 An welchem Standort studieren Sie?

Auswahl...

*4 Hatten Sie TeilnehmerInnen des anderen Standortes in Ihrer Gruppe?

- Ja
 Nein

*5 Sind Sie derzeit neben Ihrem Studium berufstätig?

- Vollzeit (35 Std./Woche oder mehr)
 Teilzeit (16-34 Std./Woche)
 Geringfügig beschäftigt (gleich oder weniger als 15 Std./Woche)
 Nicht berufstätig

6 Computernutzung: Welche der im folgenden genannten Anwendungen benutzen Sie?

- Textverarbeitung (z. B. Word)
 Bildverarbeitung (z. B. Photoshop)
 Tabellenkalkulation (z. B. Excel)
 Datenbanken (z. B. Access)
 Statistikprogramme (z. B. SPSS)

4

Ergebnisdiskussion

- ▶ Peer Review als Lernmethode
- ▶ Tools
- ▶ Qualitative Ergebnisse (Feedback der Studierenden)
- ▶ Quantitative Ergebnisse (Befragung)



- ▶ Unumgänglich: Moodle und Adobe Connect
- ▶ 11 Gruppen: Skype
- ▶ 10 Gruppen: E-Mail
- ▶ 7 Gruppen: Google Docs, 2 Gruppen: MS OneDrive
- ▶ 5 Gruppen: Facebook Messenger, 3 Gruppen: WhatsApp
- ▶ Gesamtzahl: Zwischen 2 und 6 unterschiedliche Werkzeuge

*“Auch das Peer Review war eine besondere Erfahrung, da das **Feedback** der Kommilitonen sehr **ehrlich, umfangreich und absolut befruchtend** war.”*

*“Weiters ist das Verfassen des Peer Review und die damit einhergehende **intensive Beschäftigung mit einem Thema einer anderen Gruppe** auch sehr interessant und bereichernd.”*

*“So hatten wir einen guten **Mix an Ideen, Herangehensweisen und Stärken**, die wir aufeinander abstimmen und die Aufgaben dahingehend aufteilen konnten.”*

*“Auch im Berufsleben kann man sich nicht immer aussuchen, mit wem man zusammenarbeitet und wird vielleicht auf **schwierige Charakter** oder Menschen, mit denen man nicht so gut klar kommt, treffen.”*

*“Auch wenn die Ausarbeitung dieses Papers so **anstrengend** wie sonst keine während meines Studiums war, würde ich diese Kooperation mit der Hochschule Magdeburg auch für die kommenden Jahre empfehlen.*

*Nicht nur, dass wir um eine Erfahrung reicher sind, es ist auch interessant zu sehen, dass Studenten von einer anderen Universität teilweise **ganz andere Ansätze** haben.*

*Die Chance, das Paper auf der **Cross Media Konferenz** präsentieren zu können, ist toll und wird sich für mich so schnell nicht wieder bieten.*

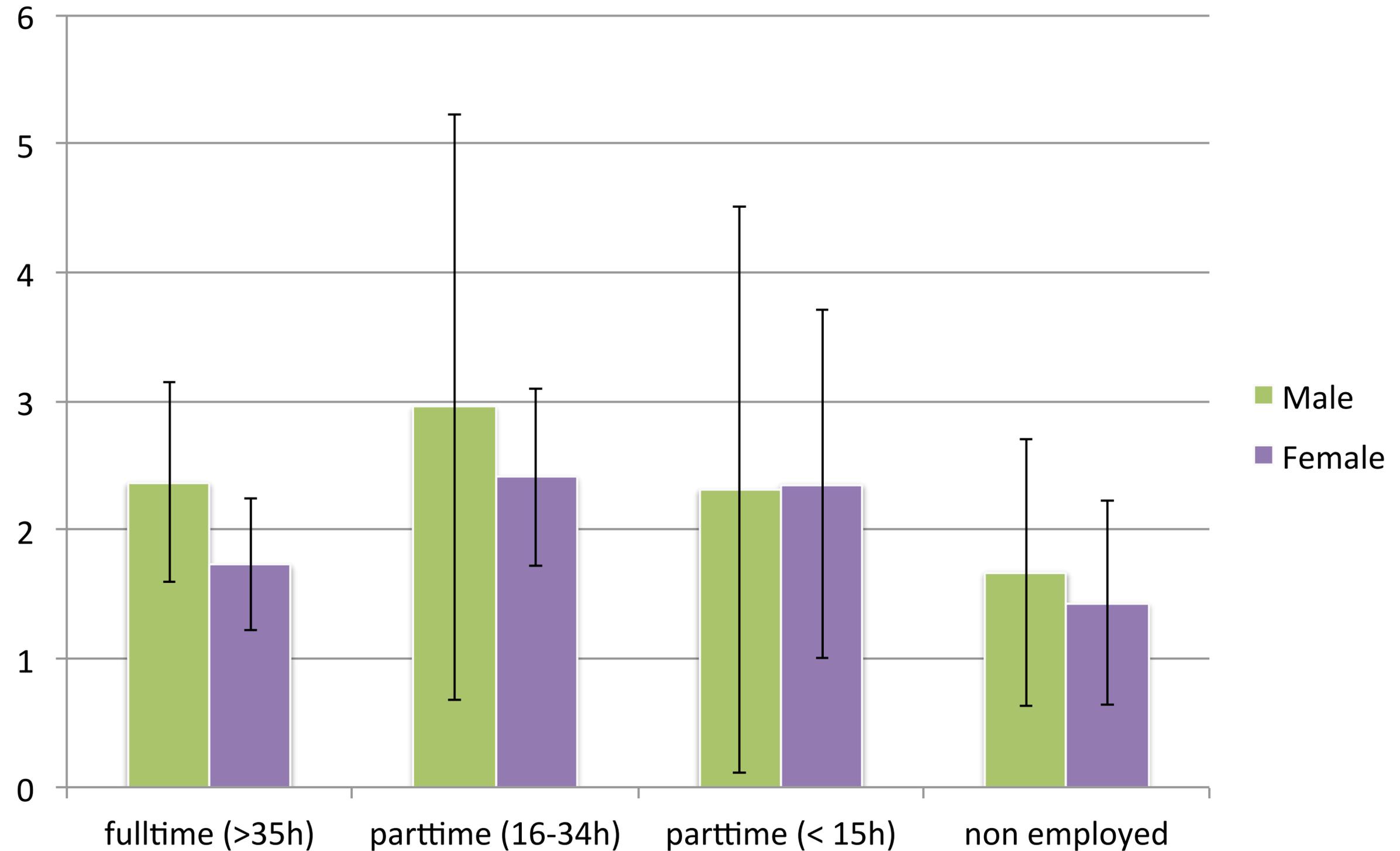
*Auch die **Arbeit mit virtuellen Teams** stellt, auch wenn nicht immer ganz einfach, eine Bereicherung für uns alle dar – eine Erfahrung, die auch im Arbeitsalltag in der heutigen Zeit hilfreich sein kann.”*

Teachers' time expectations for 5 different learning scenarios using PeerReview

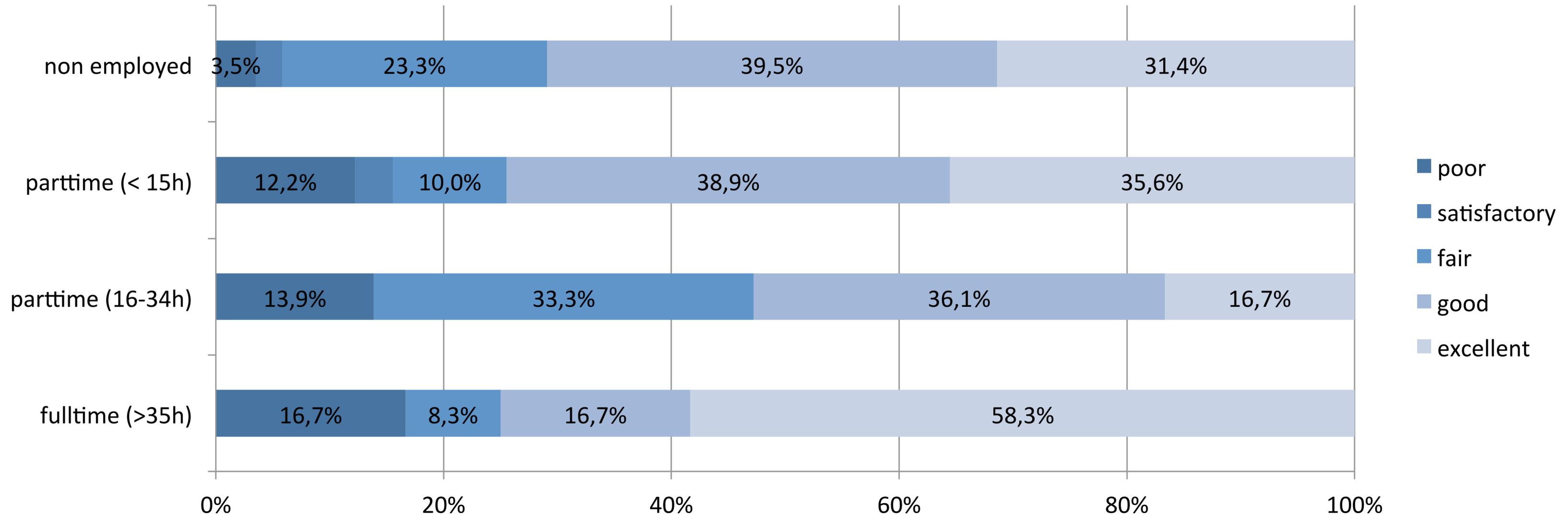
	Scientific paper writing	Abstract writing	Case study reporting	Process model creation	Exercise editing
Desired time span of task for students (~in hours)	120	20	16	16	8
Desired time span of reviews (~in hours)	8	3	4	3	3
Number of expected peer reviews	2-3	3	3	2	2...3
Support effort for peer review per student (~in hours)	2	0	0	0,2 (tutor supported)	1
Evaluation of learning effects by teachers, scale 1 = low ... 4 = high	3,8	3	2,5	3	2

Herzog, M., Katzlinger, E.: Peer Review from Teachers' Perspective. Comparing Five E-Business Learning Scenarios in Higher Education. In: State-of-the-Art and Future Directions of Smart Learning. Springer Lecture Notes in Educational Technology, LNET 2016, pp 319-331

Employment and Assessment Time in hours, n=276

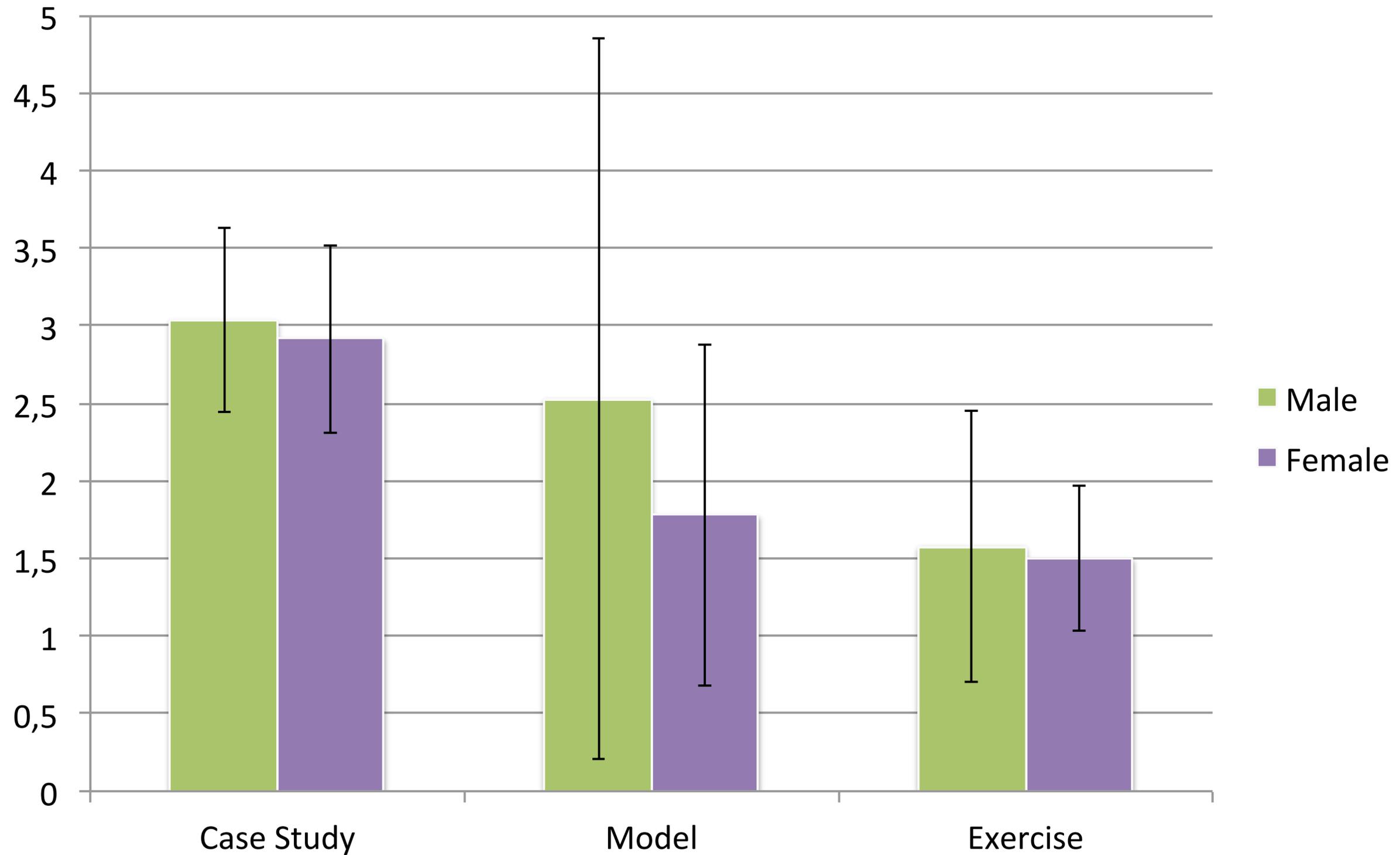


Learning outcome and employment of students (n=224)



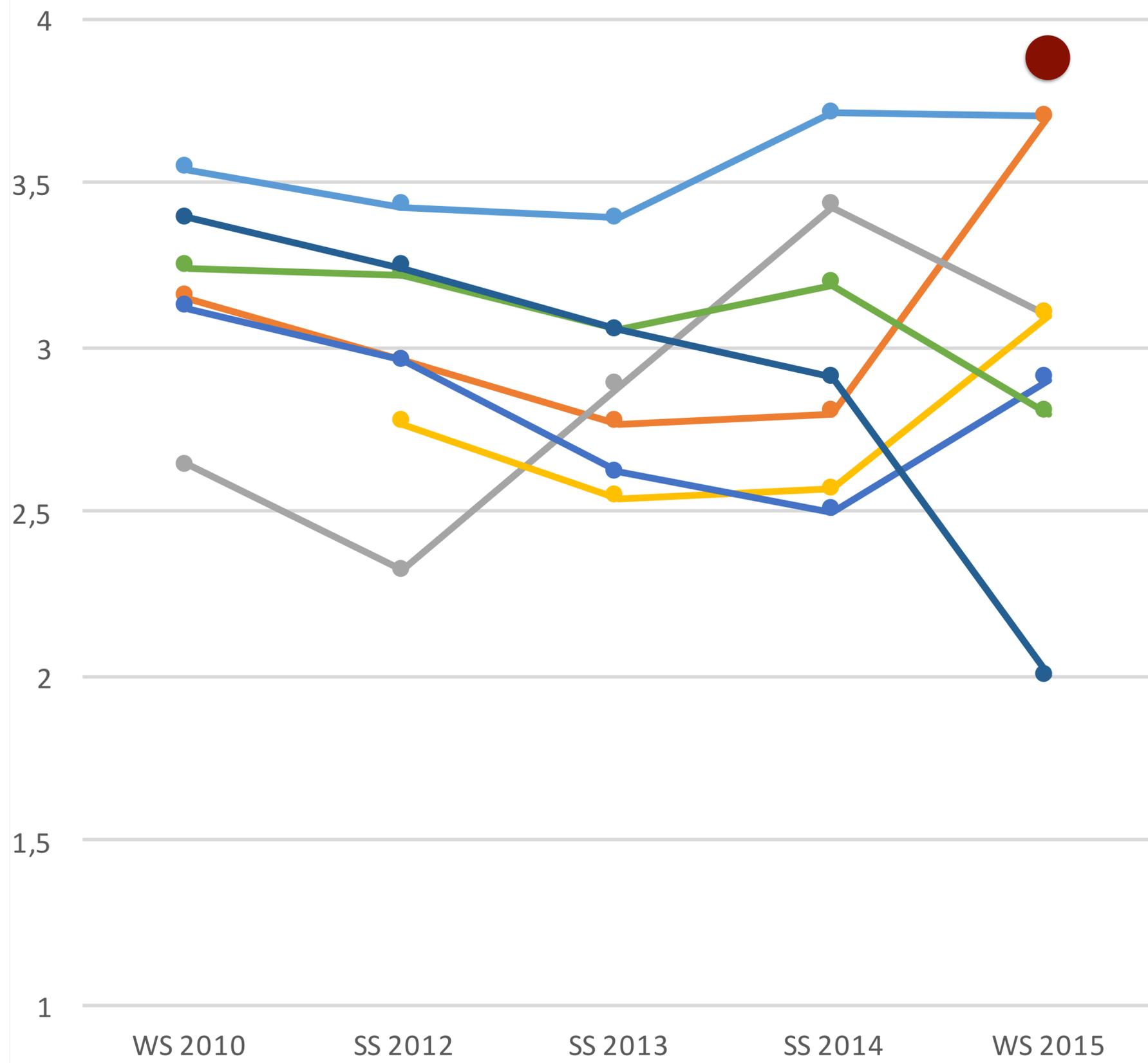
Katzlinger, E., Herzog, M.: Peer-Review from Learners' Perspective. In New Horizons in Web Based Learning. Springer International Publishing. LNCS Dec 2014, p. 80

Gender and Assessment Time in hours, n=276



Mediennutzung (lokal vs. virtuell)

NEU: Shared Spaces



- Direktkontakt
- Audiokommunikation (auch Telefonie)
- Social Media
- Videokonferenz
- eMail
- Chat
- Forum

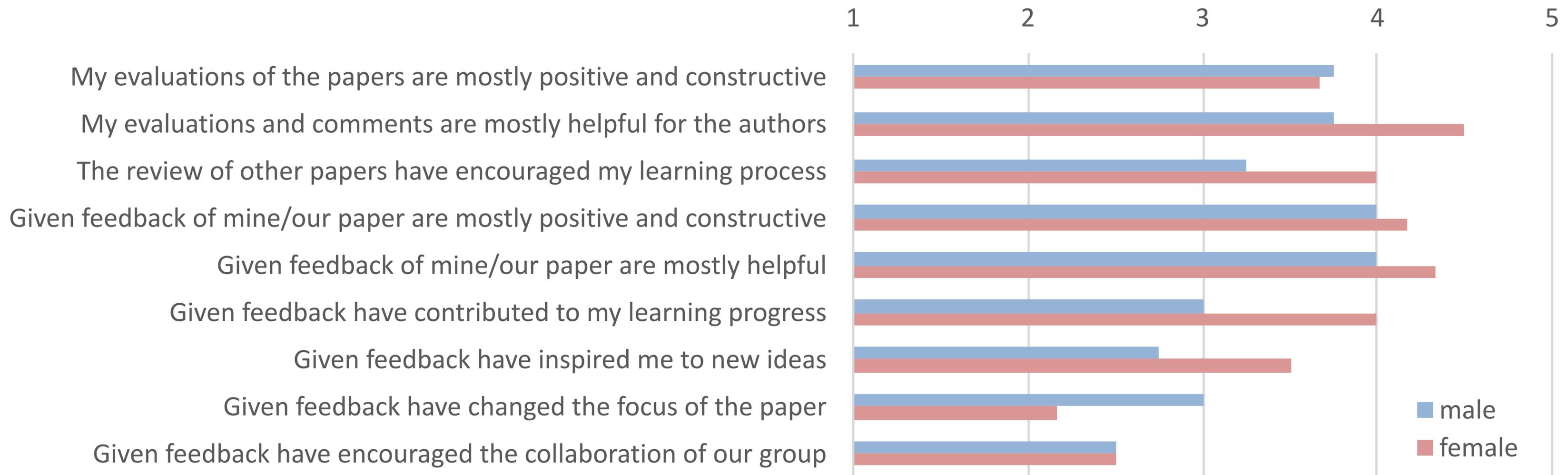
[4] sehr nützlich
...
[1] nicht geeignet

Medien	WS 2010	SS 2012	SS 2013	SS 2014	WS 2015
Direktkontakt	3,5	3,4	3,4	3,7	3,7
Audiokommunikation (auch Telefonie)	3,2	3,0	2,8	2,8	3,7
Social Media	2,6	2,3	2,9	3,4	3,1
Videokonferenz	3,1	2,8	2,5	2,6	3,1
E-Mail	3,1	3,0	2,6	2,5	2,9
Chat	3,2	3,2	3,1	3,2	2,8
Forum	3,4	3,2	3,1	2,9	2,0

Tab. 1: Einschätzung der Medien für die Zusammenarbeit [1] nicht geeignet ... [4] sehr nützlich

Students' rating of Peer Review feedback

[1] poor, [5] excellent

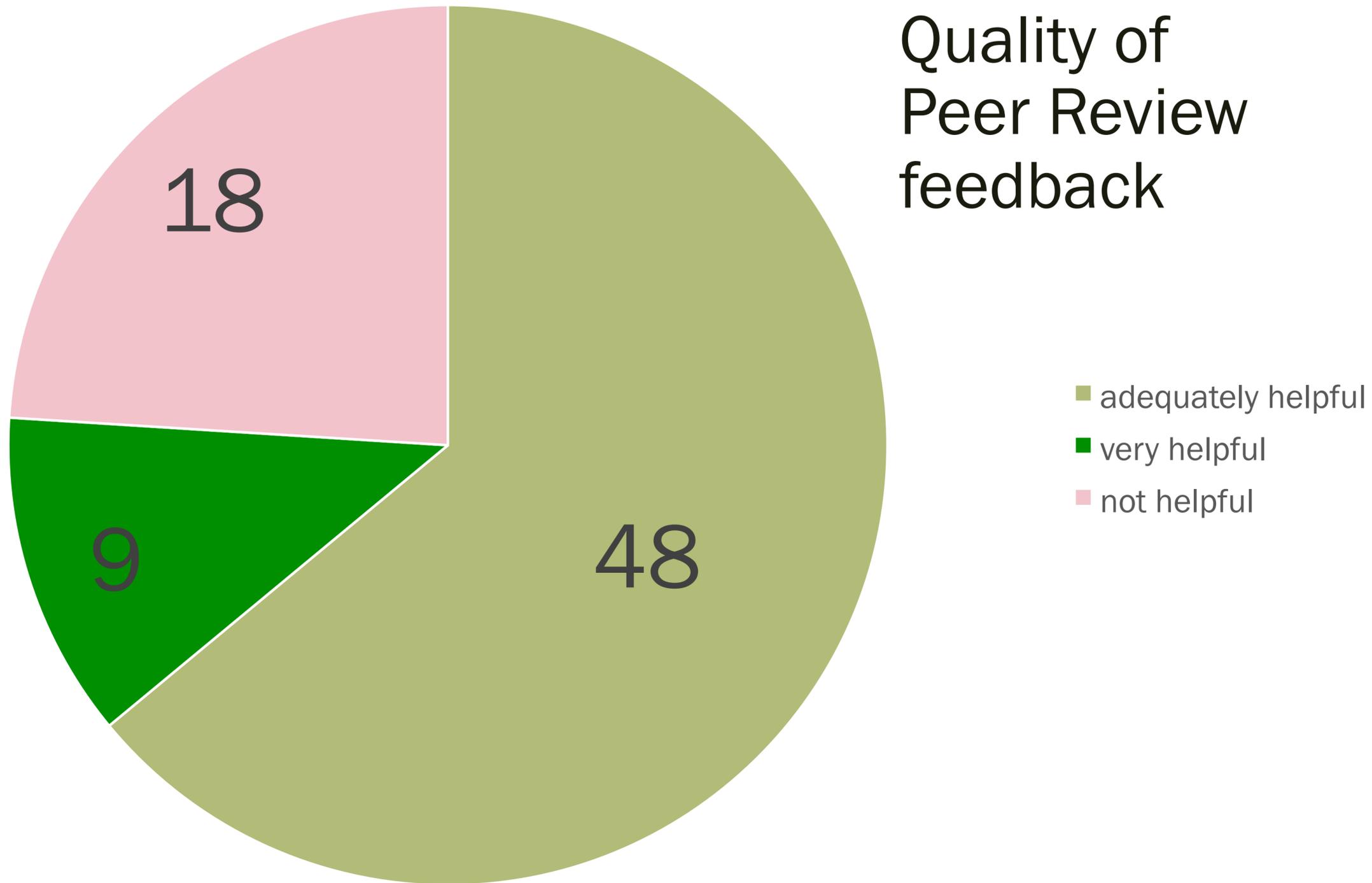




Current Work: What is really in that peer reviews?

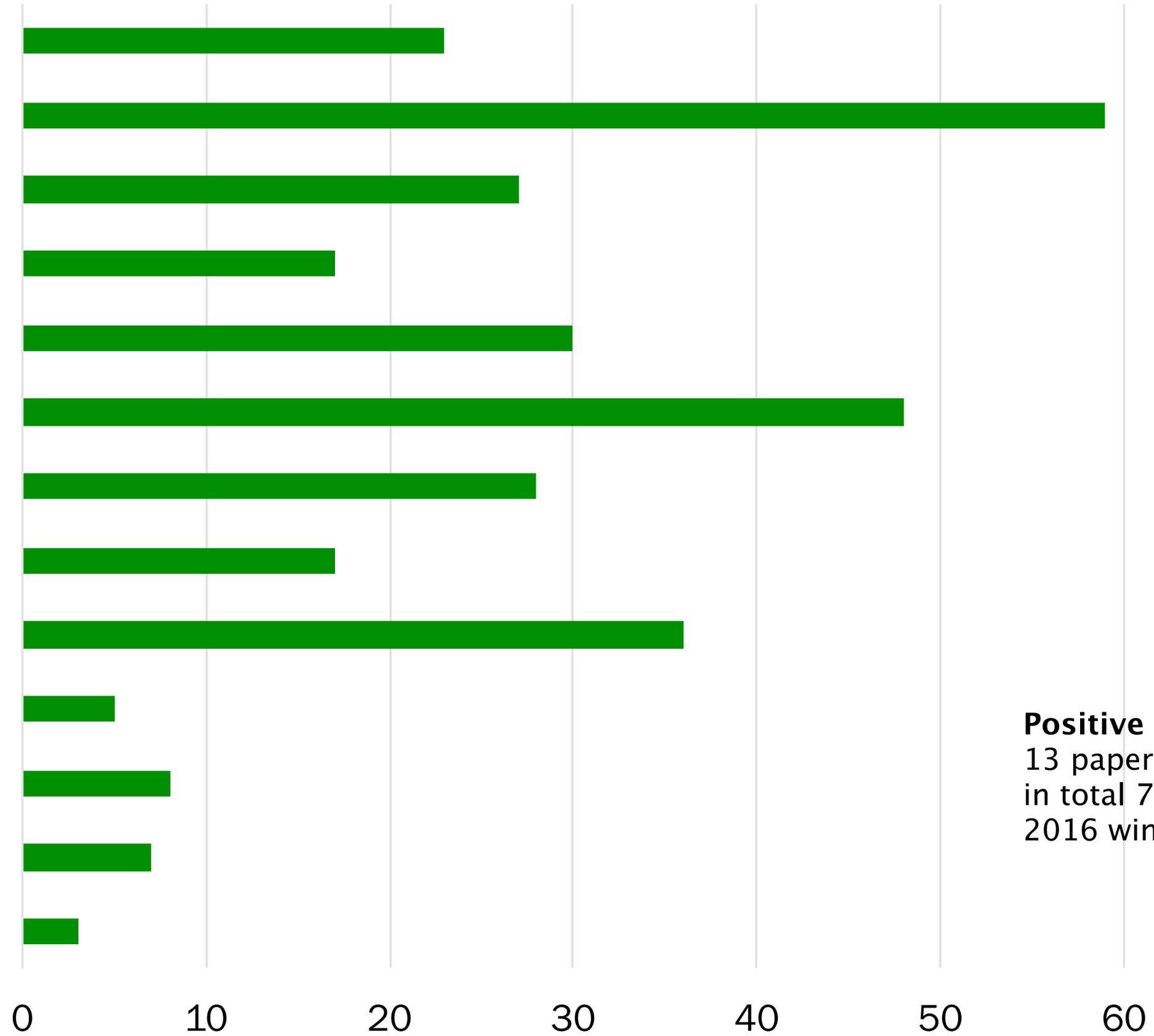
Ongoing analysis of this years scenario with 13 groups.

Quality of Peer Review feedback



13 papers, in total 75 reviews, 2016 winter cohort

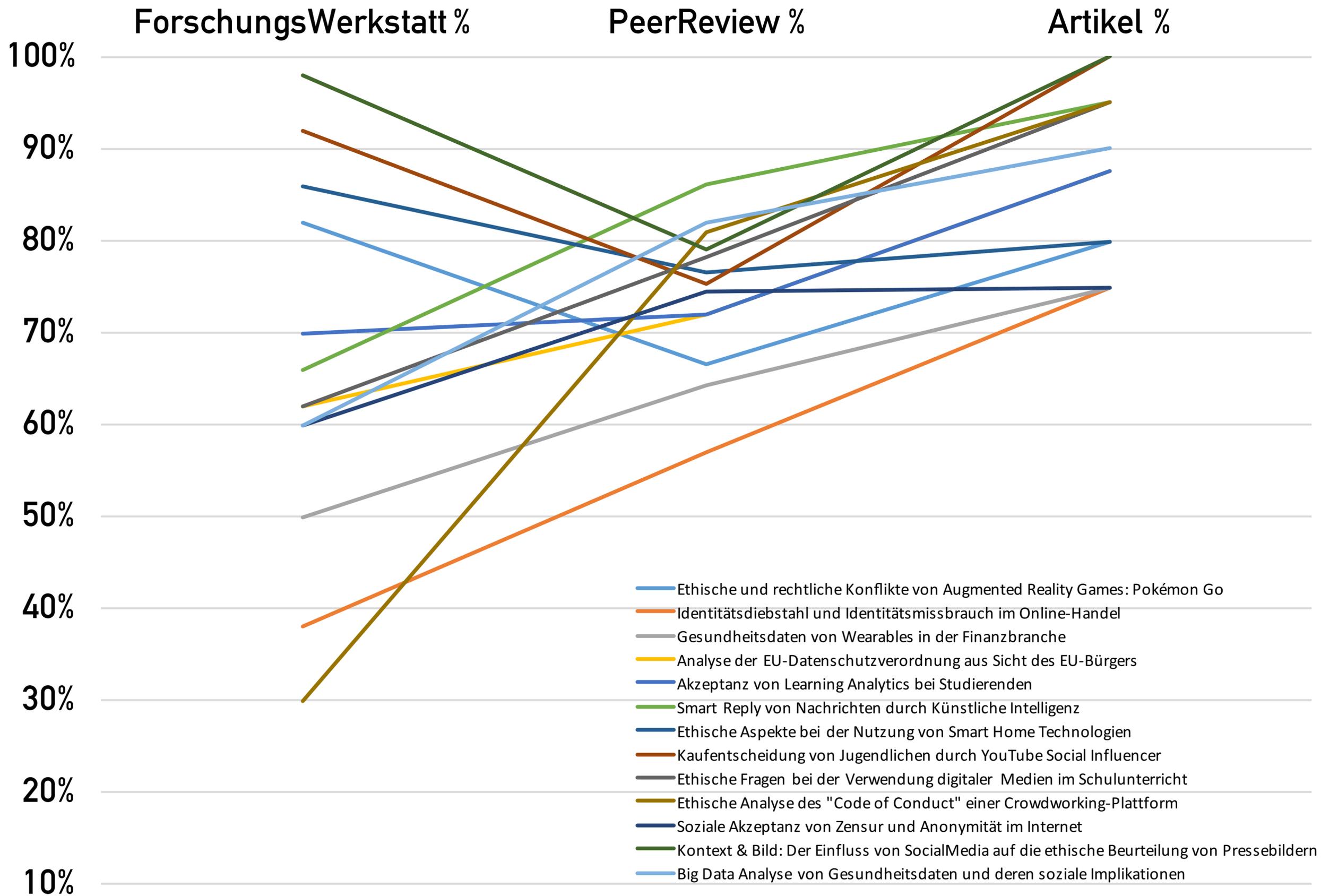
data evaluation/discussion of results
structure
formatting
potential for innovation
topic
style of writing
method/data collection
practical relevance
visualization
theory
sources
scientific character
conclusion



Positive Feedback
13 papers,
in total 75 reviews,
2016 winter cohort



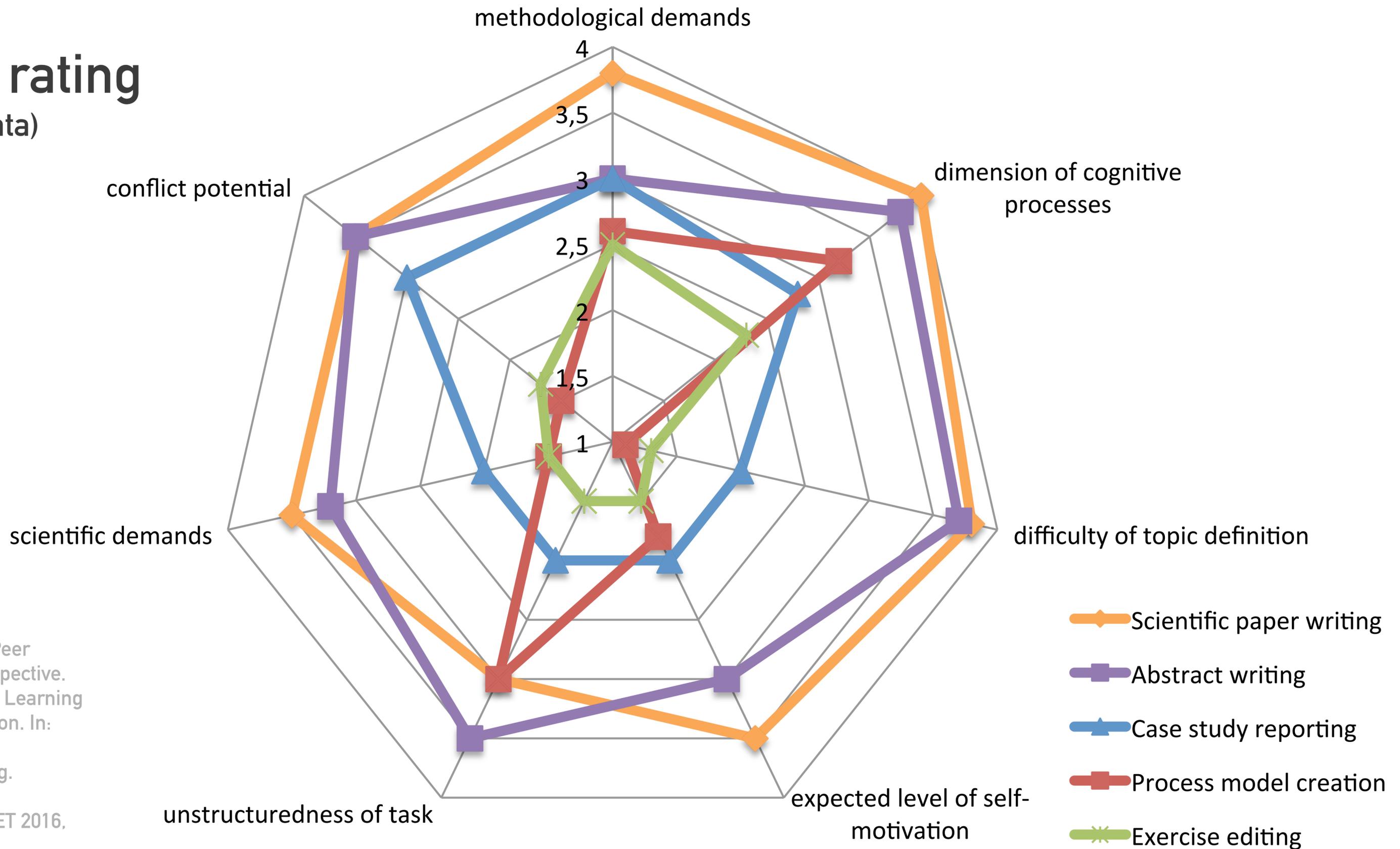
Negative Feedback
 13 papers,
 in total 75 reviews,
 2016 winter cohort



Bewertungen (Lernfortschritt)

Teachers rating

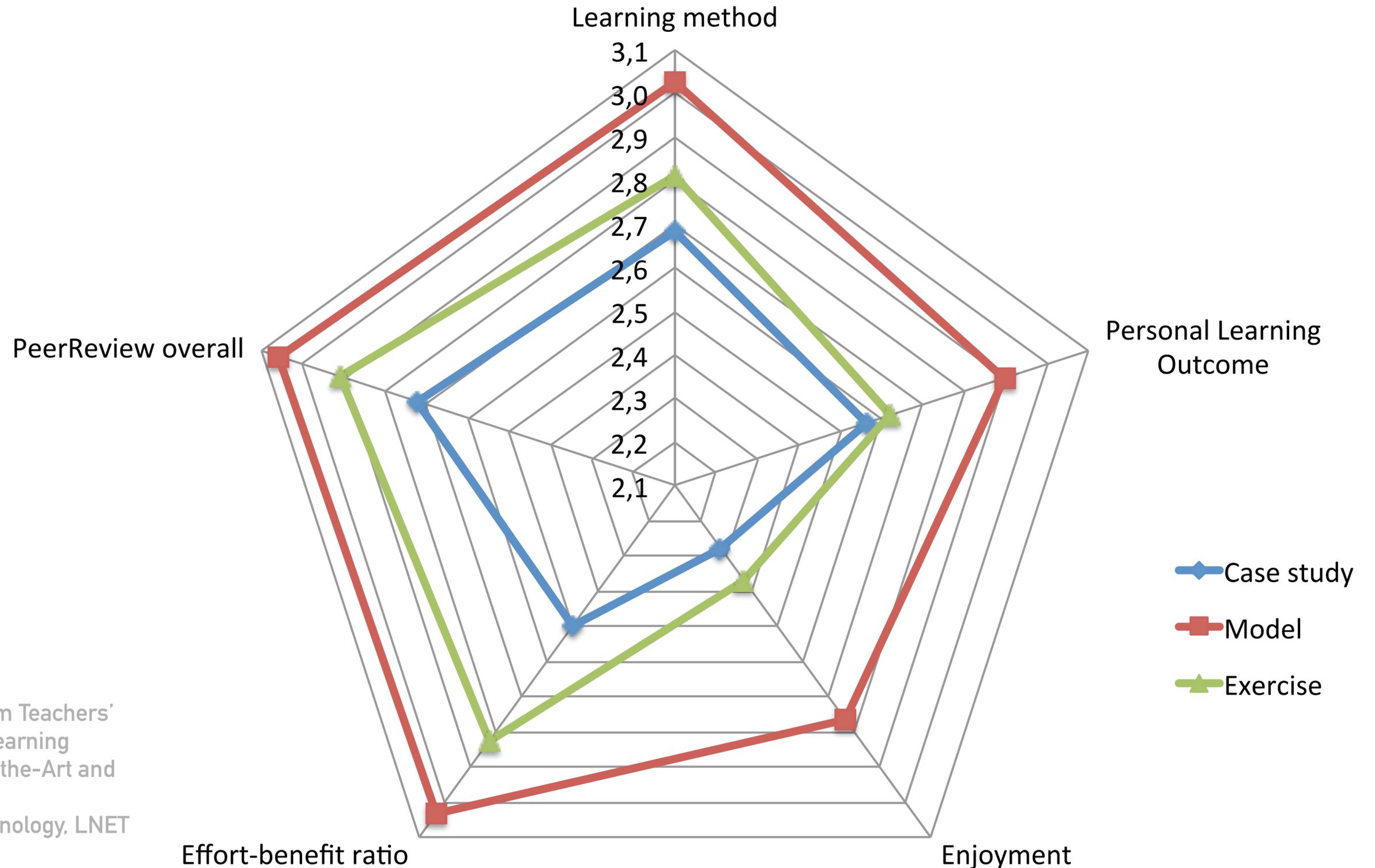
(no empirical data)



Herzog, M., Katzlinger, E.: Peer Review from Teachers' Perspective. Comparing Five E-Business Learning Scenarios in Higher Education. In: State-of-the-Art and Future Directions of Smart Learning. Springer Lecture Notes in Educational Technology, LNET 2016, pp 319-331

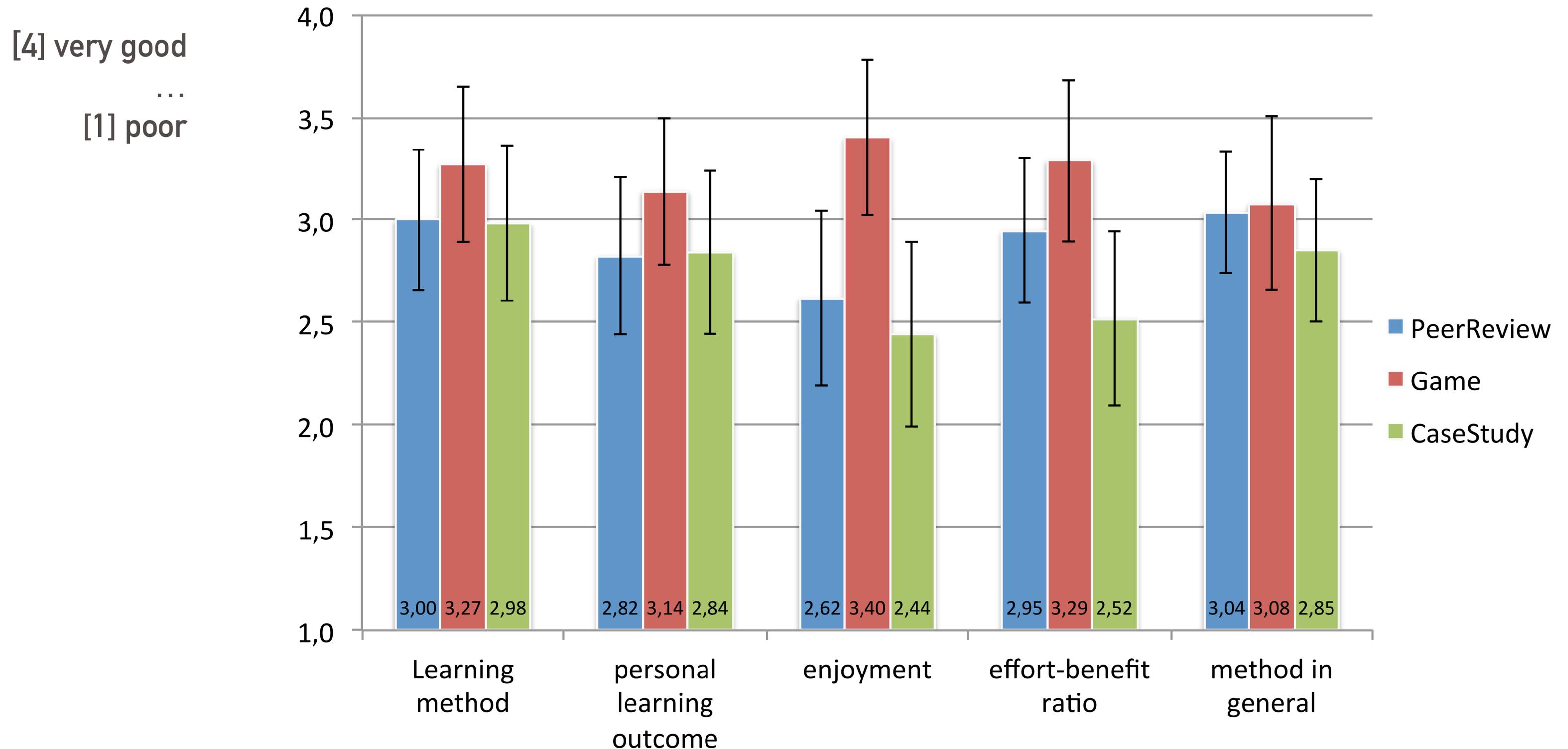
Peer Review as learning method (assessment by students, n=304)

[4] very good
...
[1] poor



Herzog, M., Katzlinger, E.: Peer Review from Teachers' Perspective. Comparing Five E-Business Learning Scenarios in Higher Education. In: State-of-the-Art and Future Directions of Smart Learning. Springer Lecture Notes in Educational Technology, LNET 2016, p 326

Learning methods rated by students, n=633



WORK

Danke für Ihr Interesse!

Prof. Dr. Michael A. Herzog

Leonore Franz, M.A.

Magdeburg-Stendal University

Dept. of Economics

michael.herzog@hs-magdeburg.de, leonore.franz@hs-magdeburg.de

Prof. Dr. Elisabeth Katzlinger

Dr. Martin Stabauer

Johannes Kepler Universität Linz

Institute of Digital Business

elisabeth.katzlinger@jku.at, martin.stabauer@jku.at