

nestor Handbuch Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung Hrsg. v. Heike Neuroth, Achim Oßwald, Regine Scheffel, Stefan Strathmann, Mathias Jehn 2. Druckaufl., Dez. 2016
[entspricht Online-Version 2.3, 2010], Hardc., 644 S., ISBN 978-3-86488-113-8, 24,90 € (D) 25,60 € (A), 31,90 CHF



Das *nestor Handbuch* „Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung“ bietet einen aktuellen, breit gefächerten Überblick in deutscher Sprache zum Wissensstand im Themenbereich Langzeitarchivierung digitaler Objekte. Von verschiedenen Experten erstellte Fachbeiträge ermöglichen den direkten Einstieg zu grundlegenden Fragestellungen. Darüber hinaus bieten sie in vielen Fällen einen vertiefenden Einblick in einzelne Aspekte der Langzeitarchivierung: von technischen und rechtlichen Bedingungen bis hin zu praktischen Vorüberlegungen für konkrete Archivierungsaktivitäten. Ziel des Herausgeberkreises ist es, mit diesem Handbuch all jenen ein informatives Hilfsmittel an die Hand zu geben, die sich über das Thema Langzeitarchivierung aus einer deutschsprachigen Quelle informieren wollen – gleich ob als Praktiker, Student, Wissenschaftler oder als interessierter Leser. Schon seit Frühjahr 2007 ist das Handbuch in einer Online-Version verfügbar und ist seitdem mehrfach aktualisiert worden. Die nun auch gedruckt vorliegende aktuelle Fassung entspricht der neu strukturierten, um neue Themenfelder ergänzten und teilweise überarbeiteten letzten Online-Version 2.3 aus dem Jahr 2010.

Eine ausgewählte Pressestimme zur 1. Druckaufl. [v2.0]: *Die Sammlung an Kompetenz ist beachtenswert, das Thema dringlich. [...] Für direkt Betroffene und Fachleute ist [dieses Handbuch] eine unerlässliche Arbeitshilfe [...].* – aus: *Rundbrief Fotografie* 16 (2009), H. 4, S. 30–32

Kevin Pauliks: Die Serialität von Internet-Memes

März 2017, Paperback, 140 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-116-9, 21,80 € (D), 22,41 € (A), 24,80 CHF

Internet-Memes bevölkern seit geraumer Zeit das Web 2.0. Viele Plattformen haben sich der Produktion und Distribution dieser spezifischen Bilder, Texte und Videos verschrieben. In Form von Communities bilden sich ganze Netzkulturen aus, die die ‚Sprache der Internet-Memes‘ sprechen.

Memes gibt es gleichwohl schon weit länger als das Web. Der Atheist und Evolutionsbiologe Richard Dawkins hat den Begriff bereits 1976 in seinem Buch ‚The Selfish Gene‘ eingeführt: In Analogie zum Gen würde das Meme Kultur ‚vererben‘. Für Richard Dawkins und in dessen Folge andere Memetiker war damit die ‚Weltformel‘ gefunden. Viele Geistes- und Sozialwissenschaftler haben hingegen aufgrund der Kultur-Gen-Analogie und der damit postulierten Unmündigkeit des Menschen scharfe Kritik geübt. An diesem kontroversen Diskurs setzt *Die Serialität von Internet-Memes* an. Im Fokus steht die Frage, ob Dawkins’ Weltformel des Memes auch epistemologische Gültigkeit für das Internet besitzt oder ob es für die Untersuchung von Internet-Memes eines anderen Ansatzes wie dem der Serialität bedarf. Die wiederkehrenden Variationen von Formen machen Internet-Memes zumindest hochgradig seriell.

Die Serialität von Internet-Memes durchdringt evolutionstheoretisch die Memetik und justiert sie durch den ergänzenden Begriff der Serie medienwissenschaftlich neu. Im Ergebnis entsteht ein theoretisches Konzept zur Differenzierung von Internet-Memes.

Maria Gäde, Violeta Trkulja, Vivien Petras (Eds.): Everything Changes, Everything Stays the Same? Understanding Information Spaces

Proceedings of the 15th International Symposium of Information Science (ISI 2017), Berlin, Germany, 13th–15th March 2017

März 2017, Hardc., Fadenheftung/Lesebändchen, 392 S., zahlr. Abb. (S/W)
ISBN 978-3-86488-117-6, 33,90 € (D), 34,85 € (A), 38,90 CHF

With the ongoing digitization and virtualization of goods, services and living environments, information science reflects on the potential changes within the information society. While some parts of the community proclaim a revolutionary shift not only in the way we approach information and information systems, but also in the way society constitutes itself, others state that while the applications and interfaces adapt to advances in information technology, the underlying principles for human interactions with information remain the same. In the ISI 2017 proceedings, contributions on the development of innovative information spaces and services, on analyses of human-computer interactions in physical or virtual information spaces and on the role of information science and its research endeavors are included. [Beiträge englisch] [= Schriften zur Informationswissenschaft; Bd. 70]



Jens Frieling: Virtuelle Güter in Computerspielen Grundlagen, Konsum und Wirkungen von Games März 2017, Hardc., Fadenh./Leseb., 324 S., Abb. S/W, ISBN 978-3-86488-115-2, 30,80 € (D), 31,66 € (A), 34,90 CHF

Der Markt für Spiele befindet sich auf der Grundlage des rasant stattfindenden digitalen Transformationsprozesses in einer starken Veränderung. Vor allem das alte Geschäftsmodell des Verkaufs von Spielen mithilfe von Datenträgern wird vermehrt abgelöst durch das Geschäftsmodell des Verkaufs von digitalen Nutzungslizenzen oder umgangssprachlich „virtuellen Gütern“. Dieses Buch widmet sich in grundlegender Weise dem relativ jungen Phänomen. Neben Kaufmotiven von Verbrauchern werden auch Wirkungen von Online-Games eingehend betrachtet. Somit ist der Band nicht nur für die Praxis des Spielemanagements interessant, sondern auch für Forschende, die sich mit Aspekten der Nutzung und Wirkung von Games befassen.
[Zugleich: Diss., Europauniversität Flensburg, 2016]



Carsten Busch, Christian Kassung, Jürgen Sieck (Hrsg.): Kultur und Informatik: Mixed Reality Tagung, 18./19. Mai 2017 – Bode-Museum, Berlin, Tagungsband Mai 2017, Hardc., Fadenh., 312 S. zahlr. Abb. (S/W), ISBN 978-3-86488-119-0, 29,80 € (D), 30,64 € (A), 35,80 CHF [Beiträge englisch]



The central questions of the conference *Culture and Computer Science 2017 – Mixed Reality* include the analysis, design, use, advantages, as well as challenges of hybrid objects. In this context, museums are not only static memory spaces for material objects plus some selected and hence also static knowledge. The key challenge for tomorrow's museums rather is to create flexible constellations between collections, research facilities, museums and exhibition spaces, in which objects are modelled as hybrid, (inter-)active structures in order to circulate them, to aggregate and to evaluate the resulting data. Within this conference volume, the implementation of hybrid objects in mixed reality environments is explored and the theoretical fundamentals and best practice examples of their strengths, weaknesses and innovative content are discussed. It addresses professionals working within cultural and creative industries, communication and cultural scientists, designers, artists as well as computer scientists and engineers, who conduct research and development on cultural topics.

Daniel Pietschmann: Das Erleben virtueller Welten Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen 2. Aufl., Juli 2017, Paperback [2009 als Hardcover], 180 S., teilw. farb. Abb. ISBN 978-3-86488-108-4, 24,80 € (D), 25,50 € (A), 29,90 CHF

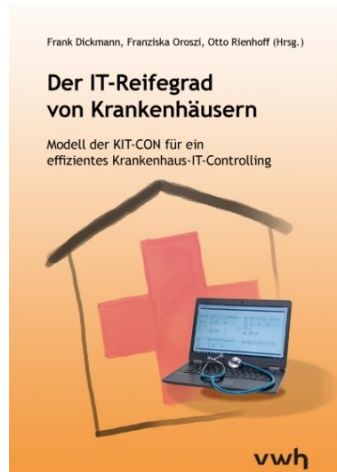
Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert (Hrsg.) „Im Spielrausch“ Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels [= Katalog zur Ausstellung ›Im Spielrausch‹, Museum für Angewandte Kunst Köln, 2017/18] Aug. 2017, Paperback, 21 x 21 cm, Bilderdruckpapier, 136 S., durchgehend farbig ISBN 978-3-86488-121-3, 9,50 € (D), 9,77 € (A), 11,80 CHF

Auf den ersten Blick mögen die Welten des Theaters und des Computerspiels denkbar verschieden anmuten. Doch der zweite Blick offenbart Verbindendes: Beides sind flüchtige Medien, die sich erst im Moment der Aufführung, im Akt des Spielens manifestieren. Genauso, wie sich ›das Theater‹ nicht im niedergeschriebenen Text seiner Aufführung findet, lässt sich ›das Computerspiel‹ nicht auf die Zeilen seines Programmcodes reduzieren. Theater und Computerspiel bilden keine abgeschlossenen medialen Artefakte, vielmehr ist für beide Medien konstitutiv, auf welche Art und Weise sie gespielt werden und wie diese Interaktion in den medialen Text zurückwirkt. – Der Katalog zur Ausstellung ›Im Spielrausch‹ (MAKK, Museum für Angewandte Kunst Köln, 2017/18) versucht, sich dem Theater und dem Computerspiel ›von den Rändern aus‹ anzunähern. Nicht Aufführungen und Spielsituationen stehen im Mittelpunkt, sondern das populärkulturelle und medienhistorische Umfeld sowie Verflechtungen mit anderen älteren und neueren spielerischen kulturellen Praktiken – von Masken und Puppen über Spielfelder und Bühnenmaschinerien bis hin zu Textbüchern und Spielanleitungen.



Bestellungen bitte am schnellsten und (für Endkunden) versandkostenfrei/auf Rechnung *direkt an den Verlag*, formlos via Mail (vertrieb@vwv-verlag.de) oder im eigenen Shop unter www.vwv-verlag-shop.de (wissenschaftliche Bibliotheken erhalten 5% Rabatt); ferner über Amazon oder den örtlichen Buchhandel.

Frank Dickmann, Franziska Oroszi, Otto Rienhoff (Hrsg.): Der IT-Reifegrad von Krankenhäusern
 Modell der KIT-CON für ein effizientes Krankenhaus-IT-Controlling
 Sept. 2017, Hardc., Fadenh., 136 S., 3 farb. Abb., ISBN 978-3-86488-114-5, 19,80 € (D) 20,36 € (A), 22,90 CHF



Während Benchmarking-Ansätze die facettenreichen Gegebenheiten in den Krankenhäusern für Medizinische Informatiker und IT-Spezialisten mit großem Aufwand transparenter und vergleichbarer machen können, sind für Entscheider vielmehr schnell erzeug- und nachvollziehbare Übersichten zur hausinternen Informationsinfrastruktur sowie deren Einordnung in ein relevantes Bezugsumfeld – etwa der Region, einer Kooperation, eines Verbundes oder eines Bundeslandes – hilfreich. Gleichzeitig müssen diese Übersichten möglichst international anerkannten Standards entsprechen.

2014 konstituierte sich vor diesem Hintergrund eine Arbeitsgruppe, deren Mitglieder bewusst unterschiedliche Kliniktypen sowie Ausstattungsvarianten und Historien abbildeten.

Das vorliegende Resultat der intensiven Gruppenarbeit ist ein Katalog von Reifegradmodellen, die jeweils in Form von Checklisten angelehnt an das *COBIT Maturity Model* aufgebaut sind.

Julia Maria Struß: Multilinguales aspektbasiertes Opinion Mining Entwicklung eines ressourcenarmen Extraktionsverfahrens und Untersuchung von Nutzerperspektiven Okt. 2017, Hardc., Fadenh., 408 S. farb. Ill., ISBN 978-3-86488-123-7 34,90 € (D) 35,58 € (A), 41,80 CHF [Zugl.: Diss., Univ. Hildesheim, 2016]

Viele Internethändler bieten ihren Kunden die Möglichkeit, Meinungen zu Produkten öffentlich zu äußern, was Kaufinteressenten und Unternehmen bei der Analyse von Stärken und Schwächen von Produkten hilft. Der Umfang macht eine manuelle Auswertung aller Rezensionen häufig unmöglich und erfordert maschinelle Unterstützung durch *Opinion Mining*. Die Forschung konzentrierte sich bisher auf die englische Sprache. Diese Arbeit befasst sich mit der Entwicklung eines ressourcenarmen Ansatzes, der sich mit wenig Aufwand für andere Sprachen adaptieren lässt. Ferner betrachtet die Arbeit erstmalig die Nutzerperspektive im Opinion Mining: Im Rahmen einer Online-Befragung wird untersucht, welche Faktoren Einfluss auf die wahrgenommene Nützlichkeit der Meinungsäußerungen haben.

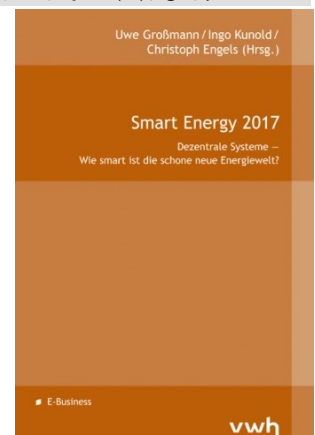
Alfred Klampfer: E-Portfolios als Instrument zur Professionalisierung in der Lehrer- und Lehrerinnenausbildung Bewertung technologischer und motivationaler Faktoren der Nutzung durch Studierende 2. Aufl., Okt. 2017, Paperback [2013 als Hardcover], 226 S., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-120-6 23,90 € (D), 24,57 € (A), 29,90 CHF

Uwe Großmann, Ingo Kunold, Christoph Engels (Hrsg.): Smart Energy 2017 Dezentrale Systeme – Wie smart ist die schöne neue Energiewelt? (Tagung, FH Dortmund, 9./10. Nov. 2017) Nov. 2017, Hardc./Fadenh., 160 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-125-1, 27,50 € (D), 28,27 € (A), 32,90 CHF

Volatile Einspeisung aus erneuerbaren Energien und der Ausbau der Elektromobilität stellen auf allen Ebenen wachsende Anforderungen an unsere Energienetze.

Intelligente dezentrale Systeme und Anwendungen sollen diesen Herausforderungen begegnen und schaffen Raum für neue Anwendungen und Geschäftsmodelle. Im November 2017 fand die 8. Dortmunder Fachtagung *Smart Energy 2017* unter dem diesjährigen Motto „Dezentrale Systeme – Wie smart ist die schöne neue Energiewelt?“ statt.

Im vorliegenden Konferenzband berichten namhafte Autoren aus Wirtschaftsunternehmen sowie Hochschulen und Forschungseinrichtungen über ihre Arbeiten in den Bereichen „Energiespeicher“, „Smart-Home-Anwendungen“, „Energie-Management und -Visualisierung“ sowie „Smart Grid“. Die Zielgruppen der Tagung – leitende Mitarbeiter von Stadtwerken, Fachleute aus kommunalen und regionalen Energieversorgungsunternehmen, von Verteilnetzbetreibern, Software-Unternehmen, Messgeräteherstellern, Messstellenbetreibern, Unternehmen der IKT-Branche, Wissenschaft und Forschung – erhalten neue Impulse im Bereich der Digitalisierung und Vernetzung von Energiesystemen.



Das vollständige Verlagsprogramm, aktuelle News, Hinweise auf Neuerscheinungen, Inhaltsverzeichnisse und Rezensionen gibt es im Verlags-Blog unter www.vwh-verlag.de, auch via RSS abonnierbar.

Nina Grünberger, Klaus Himpl-Gutermann, Petra Szucsich, Gerhard Brandhofer, Edmund Huditz, Michael Steiner (Hrsg.): Schule neu denken und medial gestalten Nov. 2017, Hardc., Fadenh., 488 S., zahlr., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-122-0, 32,80 € (D), 33,72 € (A), 39,90 CHF



Voranschreitende Medialisierungs- und Digitalisierungsprozesse stellen Schule vor große Herausforderungen: Wie sieht Schule in Zukunft aus? Wie verändern sich Schule und Unterricht durch den Einsatz digitaler Medien? Wie können digitale Medien in den schulischen Alltag sinnvoll integriert werden?

Der Band *Schule neu denken und medial gestalten* versammelt Beiträge aus schulpraktischer und wissenschaftlicher Perspektive. Wissenschaftlich visionäre Skizzen reihen sich an Beiträge, in denen Projekte der Schulpraxis – insbesondere aus dem Projekt *KidZ (Klassenzimmer der Zukunft)* und der Tagung *EDU|days 2017* – vorgestellt und diskutiert werden. Thematisiert wird ein breites Spektrum von Fragen etwa zum digitalen Schulbuch, zur Bedeutung des rechteckigen Schulraums, zu Veränderungen der Lehrendenrolle, zu digitalen Werkzeugen, zur Individualisierung mit digitalen Medien und zur Professionalisierung von Lehrenden.

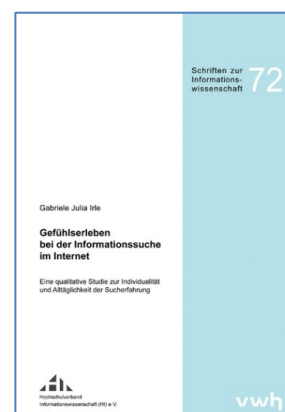
Der Band will – dem Titel entsprechend – zur Reflexion und Weiterentwicklung der ‚Zukunft der Schule‘ auf Basis vielfältiger wissenschaftlicher Überlegungen und praktischer Erfahrungen anregen. Denn: Schul- und Unterrichtsentwicklung braucht insbesondere Visionen.

Jens Schulz: Hochschulentwicklung und E-Learning Digitalisierung als organisationale Herausforderung Nov. 2017, Hardc., Fadenh., 244 S., zahlr. Ill. (S/W) u. Tab., ISBN 978-3-86488-124-4, 27,90 € (D) 28,68 € (A), 33,90 CHF [Zugl.: Techn. Univ. Dresden, Dissertation, 2017]

Mit Blick auf die mit der Digitalisierung einhergehenden Erfordernisse der Hochschulentwicklung fragt das Buch nach der notwendigen inhaltlichen und strukturellen Neupositionierung von E-Learning-Unterstützungseinrichtungen. Denn die von den Hochschulen seit den späten 1990er-Jahren aufgebauten Strukturen – seien es nun Forschungs-, Entwicklungs- oder Servicestrukturen – sind unterschiedlich institutionalisiert und in vielen Fällen politischen, finanziellen und organisationalen Abhängigkeiten unterworfen. Auf Grundlage einer an einem Delphi angelegten Studie werden die für Unterstützungsstrukturen relevanten Facetten der aktuellen Debatte um die Weiterentwicklung der Hochschulen identifiziert und diskutiert. Auf Basis der Ergebnisse der Befragung von E-Learning-Experten gibt das Buch den mit dem operativen Geschäft betrauten Akteuren Empfehlungen an die Hand.

Gabriele Irle: Gefühlserleben bei der Informationssuche im Internet Eine qualitative Studie zur Individualität und Alltäglichkeit der Sucherfahrung Dez. 2017, Hardc., Fadenh., 236 S., ISBN 978-3-86488-126-8 29,50 € (D), 30,33 € (A), 35,80 CHF [Zugl.: Diss., Univ. Hildesheim, 2017]

Gefühle spielen auch bei der Onlinesuche eine Rolle, dies wird im Fachgebiet *Information Seeking Behavior* erforscht. Die Arbeit möchte das Wissen über die Gefühle der Suchenden erweitern und daraus Schlussfolgerungen ziehen. Sie geht mithilfe der *Grounded Theory*-Methodologie der Frage nach, wie die Informationssuche im Internet erlebt wird und welche Bedingungen und Ursachen die Suchenden als bedeutsam für ihr emotionales Erleben erachten. Als Datengrundlage dienen Leitfadeninterviews, in denen junge Erwachsene aus Deutschland und den USA ihre Eindrücke und Empfindungen bei der Suche schildern. Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse zur Individualität und Alltäglichkeit der Sucherfahrung formuliert die Arbeit Vorschläge für eine bessere Unterstützung der Suchenden und für die zukünftige Erforschung der affektiven Ebene bei der Onlinesuche.



Martin Hennig, Hans Krah (Hrsg.): Spielzeichen II Raumspiele/Spielräume Jan. 2018, Hardc./Fadenh., 324 S., zahlr. farb. Abb., 978-3-86488-127-5, 27,80 € (D), 28,58 € (A), 33,90 CHF

Durch Räume und Raumkonstellationen wird das Nicht-Fassbare in Substanz überführt. Räume dienen als ‚Link‘ zwischen Denksystem und sozialer Praxis, sie schaffen symbolische Ordnungen, stabilisieren diese und besitzen damit eine sinnstiftende Funktion. Dies äußert sich im Extremfall als Ideologisierung von Räumen. In medialen Weltentwürfen bilden Räume den Träger, der eine Anlagerung semantischer Mehrwerte erlaubt. Im Computerspiel werden spezifische Raumkonstrukte kreiert, insofern sich die dargestellten Räume immer auch über ihre spielstrukturelle Funktion definieren. Im Online-Spiel werden die programmseitig vorgegebenen Raumordnungen dann zur Grundlage sozialer Interaktion. Raumkonzepte im Computerspiel werden im Band erstmals umfassend auf der Ebene ihrer Ästhetik und Struktur, der hiermit verknüpften Raumfunktionen sowie aus einer raumsemantischen Perspektive untersucht. Dabei geht es um die Leistungen der spezifischen Raumstrukturen des Computerspiels für den Spielprozess, raumbezogene Prozesse der Bedeutungsbildung sowie die räumlich moderierte Verarbeitung und Generierung von Wissensmodellen. Der Band vereint kulturwissenschaftliche, semiotische, narratologische, bild-, sozialwissenschaftliche sowie linguistische Perspektiven und Ansätze des Game Designs.

Alexander Stoll: „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern 2. Aufl., Febr. 2018, Paperback [2009 als Hardcover], 194 S., meist farb. Abb. ISBN 978-3-86488-129-9, 25,50 € (D), 26,21 € (A), 30,90 CHF

Simon Brugner: Über die Realität im Zeitalter digitaler Fotografie 2. Aufl., Febr. 2018, Paperback [2012 als Hardcover], 122 S., meist farb. Abb., ISBN 978-3-86488-130-5, 21,80 € (D), 24,57 € (A), 27,90 CHF

Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten Immersion und Repräsentation 2. Aufl., März 2018 Paperb. [2008 als Hardc.], 134 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-132-9, 23,50 € (D), 24,16 € (A), 29,50 CHF

Martina Kainz: Globale Vernetzung – globale Identität? Kulturelle Identitätskonstruktionen im Zeitalter digitaler Technologien Mai 2018, Hardcover, Fadenh./Leosebändchen, 332 S., teilw. farb. Abb. ISBN 978-3-86488-131-2, 33,80 € (D), 34,75 € (A), 41,90 CHF [Zugl.: Diss., Schlesische Universität Katowice, 2017]



Die fortschreitende Nutzung digitaler Kommunikationstechnologien nicht nur in der industrialisierten Welt, sondern zunehmend auch in Ländern des globalen Südens, erfordert eine Neuorientierung in der Betrachtungsweise dessen, was den Menschen als Individuum und soziales Wesen ausmacht. Das Buch möchte zu dieser Neubestimmung der Identität des Menschen in einer globalisierten Welt einen Beitrag leisten. Der Fokus liegt dabei auf jenen Aspekten der globalen Vernetzung, die grundlegende Veränderungen von Identitätskonstruktionen des Einzelnen nach sich ziehen. Im Zentrum stehen neue Formen der Identitätsgestaltung durch digitale Technologien sowie die Neudefinition kultureller Dimensionen wie jener des Raumes oder Veränderungen zeitlicher, aber auch gesellschaftlicher Strukturen. Um nicht eine ausschließlich ‚westlich‘ orientierte, eurozentrische Perspektive einzunehmen, bildet einer der Schwerpunkte der vorliegenden Forschungsarbeit die Analyse der Nutzung digitaler Kommunikationstechnologien in Westafrika, wo der zahlenmäßige Anstieg von Nutzern des Mobiltelefons und sozialer Netzwerke in den letzten Jahren alle Prognosen von Experten übertraf.

Carsten Busch, Christian Kassung, Jürgen Sieck (Hg.): Kultur und Informatik (XV): „Hybrid Systems“ Tagung, 24./25. Mai 2018, Berlin, Schloss Köpenick, Tagungsband, Mai 2018, Hardcover, Fadenheft./Leseb. 268 S., zahlr. Abb. (S/W), ISBN 978-3-86488-128-2, 28,50 € (D), 29,30 € (A), 34,80 CHF

Hybrid systems, their analysis, use, design, their advantages and their critical moments are the focus of the 16th edition of the “Culture and Computer Science” 2018 conference. The contributions collected in this volume represent multifaceted approaches towards hybrid information processing strategies. The reader will find an extensive overview of best practice applications of information management, communication, interaction, visualisation, mixed, augmented and virtual reality, audio technology, multimedia, streaming and data processing, and design within a specific cultural context. [Beiträge Englisch]

Kristina Kessler: Die (Ohn-) Macht des Prosumenten Eine kritische Betrachtung des neuen Rollenverhältnisses von Konsument und Produzent Juli 2018, Hardc./Fadenh., 312 S., teilw. farb. Abb. ISBN 978-3-86488-135-0, 32,80 € (D), 33,72 € (A), 39,80 CHF [Zugl.: Diss., Univ. Köln, 2017]

Jenseits des klassischen Anbieter-Nachfrager-Dualismus haben sich alternative Praktiken des Konsums etabliert, bei denen der Konsument eine neue Form von Macht und Verantwortung erfährt. Mit den neuen Produktions- und Konsummodellen sind zahlreiche Hoffnungen verbunden. Doch können die alternativen Konsumformen ihr Versprechen an die Gesellschaft auch einlösen? Die Arbeit liefert eine kritische Auseinandersetzung mit den Handlungsspielräumen des Konsumenten, sowohl innerhalb als auch außerhalb des klassischen Marktsystems. Angefangen bei Alvin Tofflers Theorie vom Prosumenten beleuchtet die Autorin grundlegende Konzepte der interaktiven Wertschöpfung bis hin zu jüngsten Formen webbasierter Prosumtion. Im Fokus steht die Frage, wie groß die propagierte Konsumentenmacht tatsächlich ist: Wie viele Freiheiten hat der Konsument und wo stößt seine Macht an Grenzen?

Willi Kaczorowski, Gerald Swarat: Smartes Land – von der Smart City zur Digitalen Region Impulse für die Digitalisierung ländlicher Regionen

Aug. 2018, Hardcover, 184 S., ISBN 978-3-86488-136-7, 23,80 € (D), 24,47 € (A), 26,80 CHF

Die Digitalisierung ist die Revolution unserer Zeit. Aber was bedeutet sie für Städte und Gemeinden und wie geht eine Bürgermeisterin oder ein Landrat damit um? Eine Digitale Region braucht digitale Infrastruktur. Sie ist jedoch viel mehr als schnelles Internet: Ohne politisch-strategische Digitalisierungsprogramme und gesellschaftliche Zukunftskonzepte wird der ländlichen Raum nicht von der Standspur auf die Überholspur gelangen. Gründe für eine Digitalisierungsstrategie gibt es viele: demografische Veränderungen, zunehmende Gefährdung der Grundversorgung, steigende Anforderungen an die Kommunen oder ökonomische und ökologische Nachhaltigkeit sowie die verstärkten Forderungen nach Transparenz und Bürgerbeteiligung. – Das Buch will Wegweiser, Inspiration und zugleich Mutmacher für all jene sein, die die Nachteile der ländlichen Regionen durch den strategischen Einsatz von Zukunftstechnologien und die Entwicklung von digitalen Lösungen für die Alltagsprobleme kompensieren wollen. Es führt über die konzeptionellen Grundlagen einer Digitalen Agenda zu den Trends, Leitfragen und Lösungen in den verschiedenen Handlungsfeldern. Aufgezeigt wird, wie die Stadtgesellschaft gemeinsam den Prozess zu einer selbstbestimmten Digitalstrategie gehen kann. Davon ausgehend werden unterschiedliche Erarbeitungsstrategien analysiert sowie Handlungsempfehlungen gegeben.



Jürgen Wagner, Verena Heckmann, Elke Höfler (Hg.): Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht
Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule 2., teilw. erg. u. aktual. Aufl. Aug. 2018 [2012]
Hardcover/Fadenheftung, 300 S., ISBN 978-3-86488-137-4, 28,90 € (D), 29,71 € (A), 35,80 CHF



Noch nie war es so einfach, im Internet auf Informationen und Wissen zuzugreifen, eigene Inhalte zu erstellen und miteinander zu kommunizieren. Viele LehrerInnen wollen die neuen Arbeits- und Kommunikationsformen des Internets – wie Blogs, Wikis, Podcasts und soziale Netzwerke – für den Fremdsprachenunterricht nutzbar machen und sind auf der Suche nach didaktisch-methodischen Anregungen, erprobten Konzepten und gelungenen Unterrichtsszenarien. Im Web 2.0 scheint es zwar eine Fülle von hilfreichen und praktischen Anwendungen für den Fremdsprachenunterricht zu geben, doch welches Tool lässt sich wirklich gewinnbringend für das Lernen und Lehren von Fremdsprachen einsetzen? Welche Web 2.0-Dienste eignen sich zur Förderung der fremdsprachlichen Grundkompetenzen (Lesen, Schreiben, Hören, Sprechen)? Der Sammelband stellt Good-Practice-Beispiele von Web-2.0-basierten Anwendungen für den Sprachunterricht vor und versteht sich als ein praxisorientierter Leitfaden für den Web-2.0-Neuling, aber auch den „Power-User“.

Für die vorliegende 2. Aufl. wurden einige Originalbeiträge ergänzt und aktualisiert.

Jens Drummer: E-Learning im Unterricht Ein Leitfaden zum Einsatz von Lernplattformen in der Schule 2., aktual. Aufl. [2011], Sept. 2018, 136 S., Hardcover, 29 Abb. (S/W)
Hardcover: ISBN 978-3-86488-139-8, 24,50 € (D) / Paperback: ISBN 978-3-86488-140-4, 19,80 € (D)

Das Buch richtet sich an Lehrkräfte aller Schularten, die eine Online-Lernplattform bereits einsetzen oder einen solchen Einsatz planen. Neben einem knappen Überblick über die theoretischen Grundlagen erhält der Leser vor allem zahlreiche Anregungen zum didaktisch sinnvollen Einsatz von Lernplattformen aus der Unterrichtspraxis. Das Buch fokussiert nicht auf eine spezielle Lernplattform; vielmehr konzentriert sich dieser Leitfaden hersteller- und produktunabhängig auf die Vielzahl der in allen Lernplattformen vorhandenen Funktionen und Werkzeuge, welche für die Administration, Information, Kommunikation, Kooperation, Kollaboration und Leistungskontrolle zur Verfügung stehen. Auch auf die rechtlichen Rahmenbedingungen beim Einsatz von Lernplattformen in der Schule geht das Buch ein – für die vorliegende 2. Aufl. wurden bereits die neuen Erfordernisse durch die seit Mai 2018 gültige Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) berücksichtigt.

Rudolf Thomas Inderst: Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel

Sept. 2018, Hardc./Fadenh., 372 S., zahlr. Abb. (S/W), 978-3-86488-141-1, 29,80 € (D), 30,64 € (A), 36,80 CHF

Wissenschaft und Forschung gelten als wichtige Produzenten von Wissen. Gleichzeitig formieren sie gesellschaftliches und kulturelles Alltagswissen. Diese Form von Alltagswissen schlägt sich in populärer Kultur, zu der digitale Spiele aufgrund ihrer erfolgreichen Marktdiffusion und gesellschaftlichen Durchdringung gezählt werden können, nieder. Das Buch setzt sich mit der Darstellung von Wissenschaft und WissenschaftlerInnen in ausgesuchten Video- und Computerspielen auf vier Themenfeldern auseinander: Forschung als Spielmechanik in Strategie- und Aufbauspielen, fiktionale Karrieren und Lebensläufe, Schauplätze und Handlungsräume sowie Transhumanismus als technologisch-ethisches Problemfeld innerhalb der Spiele. [Zugl.: Diss., Univ. Passau, 2018]

Uwe Großmann, Ingo Kunold, Christoph Engels (Hg.): Smart Energy 2018 Vom Smart Home bis zur Smart City – Aspekte der Digitalisierung Nov. 2018, Hardcover, Lesebändchen, 258 S.
zahlr., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-144-2, 28,90 € (D), 29,71 € (A), 35,80 CHF

Am 8./9. Nov. 2018 fand die 9. *Smart Energy Conference* unter dem diesjährigen Titel „Vom Smart Home bis zur Smart City – Aspekte der Digitalisierung“ statt. Im Verlauf der Tagung wird dargestellt, wie stark die Digitalisierung mittlerweile unsere Lebens- und Wirtschaftsbereiche durchdringt. Vom Smart Home über das Smart Grid bis zur Smart City werden Daten analysiert und Prozesse digitalisiert, um neue Wertschöpfungsketten zu schaffen und komplexe Anwendungsfälle umzusetzen. Die Zielgruppen der Tagung – leitende Mitarbeiter von Stadtwerken, Fachleute aus kommunalen und regionalen Energieversorgungsunternehmen, von Verteilnetzbetreibern, Software-Unternehmen, Messgeräteherstellern, Messstellenbetreibern, Unternehmen der IKT-Branche, Wissenschaft und Forschung – erhalten neue Impulse im Bereich der Digitalisierung und Vernetzung von Energiesystemen.



Elke Höfler, Jürgen Wagner (Hg.): Sprachunterricht 2.0 Neue Praxisbeispiele aus Schule und Hochschule Jan. 2019, Paperback, 160 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-142-8, 21,80 € (D), 22,41 € (A), 27,50 CHF

Der Unterschied zwischen *Skill*, *Literacy* und *Competence* ... Ein Plädoyer für den Medieneinsatz im DaF-Unterricht ... Die Nähe von Programmier- und Fremdsprache ... Ein Transmedia-Projekt ... Immersives Lernen mit Virtual Reality ... Digitale und sprachliche Kompetenzen gemeinsam trainieren ... Sprachenlernen im Flipped Classroom ... Der QR-Code als Tausendsassa ... Kurzfilme selbst erstellen ... Die Kraft des Memes ... Die Möglichkeiten von Twitter ... — In diesem Praxisbuch öffnen AutorInnen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz die Klassenzimmertür zu ihrem digital gestützten Unterricht. Mit ihren Beispielen aus Sekundarstufe und Hochschule stellen sie erprobte Unterrichtsbeispiele zur Verfügung, die in drei Kategorien zusammengefasst sind: *Mehr als ein Begriff, Mehr als ein Bild, Mehr als das Klassenzimmer.*