

Wisst Ihr, was Ihr tut?

Digitale Disruption oder was Phänomene wie Enterprise 2.0, Industrie 4.0 und das „Zeitungssterben“ gemeinsam haben

Susanne Draheim & Kai von Luck

Die Informatik gilt als innovative Wissenschaft, die mittlerweile Auswirkungen auf sämtliche Lebensbereiche hat, beginnend beim Kommunikationsverhalten und endend bei organisatorischen Umwälzungen. Fast unmerklich wird damit aber auch die Informatik zur Auslöserin bzw. Beschleunigerin von Veränderung z.T. zuvor nicht absehbarer Prozesse, neuer Produkte und Lebensweisen.

So zumindest die Theorie, zusammengefasst unter dem Begriff der digitalen Disruption. Susanne Draheim als Soziologin und Kai von Luck als Informatiker wollen dieser These auf den Grund gehen und sehen, was davon übrig bleibt.

Diese Veranstaltung wird hierbei weniger als Vorlesung ausgestaltet sein als eher ein inszeniertes Streitgespräch, das sich an den unterschiedlichen Facetten der sogenannten digitalen Disruption entlang orientiert.

Von den Studierenden wird erwartet, dass sie sich aktiv in diesen Streit einschalten, Position beziehen und am Ende ein reflektiertes Verständnis von sich in ihrer Rolle als InformatikerIn haben.

Themen, die in erster Näherung betrachtet werden, werden sein:

„Digitale Disruption“: Genealogie und Begrifflichkeit • Akteur/innen und Stakeholder: Millenials, Digital Natives, Digital Immigrants • Rahmen und Randbedingungen: Smart Cities • Branchenstrukturen unter Druck: das Beispiel Medienproduktion • Innovative Arbeitsformate: Digital Start-ups, Coworking, Maker Culture • Produktions- und Organisationsstrukturen im Wandel: Industrie 4.0, Enterprise 2.0 • Bewegte Arbeitsverhältnisse: Verdichtung und Flexibilisierung • Produkte und Dienstleistungen, die die Welt verändern: Airbnb, UBER, Netflix • Digitales Kommunikationsverhalten: von „Social Networking“ zu „Dark Social“ • Quo vadis, InformatikerIn?

Die Veranstaltung ist geeignet für alle InformatikerInnen aus der technischen, angewandten und Wirtschaftsinformatik, die ihre Rolle in ihrem beruflichen Tun begreifen und reflektieren wollen.

Als Voraussetzung gilt - natürlich - keine Angst vor unklaren Situationen ohne Patentrezepte.

Literatur:

- Bower, J., Christensen, C., (1995). Disruptive technologies: catching the wave. Harvard Business Review, pp.41–53. (online: [https://cbred.uwf.edu/sahls/medicalinformatics/docfiles/Disruptive Technologies.pdf](https://cbred.uwf.edu/sahls/medicalinformatics/docfiles/Disruptive%20Technologies.pdf))
- Lepore, J. (2014): The Disruption Maschine. What the gospel of innovation gets wrong. The New Yorker. (online: <http://www.newyorker.com/magazine/2014/06/23/the-disruption-machine>).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg. 2014): JIM 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- Boyd, D. (2014): It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens. New Haven: Yale University Press.