

GW-Angebot WS 2016/7

Susanne Draheim & Kai von Luck

Wisst Ihr, was Ihr tut? Eine Erkundung der Rolle von Informatiker/innen in Prozessen digitaler Disruptionen

Die Informatik gilt als innovative Wissenschaft, die weitgehende Auswirkungen auf sämtliche Lebensbereiche hat, beginnend beim Kommunikationsverhalten und endend bei organisatorischen Umwälzungen. Fast unmerklich wird damit aber auch die Informatik zur Auslöserin bzw. Verstärkerin von Veränderung, z.T. von zuvor nicht absehbarer Prozesse, neuer Produkte und Lebensweisen. So zumindest die Theorie, zusammengefasst unter dem Begriff der „digitalen Disruption“ (Clayton Christensen). Susanne Draheim als Soziologin und Kai von Luck als Informatiker wollen dieser These auf den Grund gehen und sehen, was davon übrigbleibt. Diese Veranstaltung ist weniger Seminar als ein inszeniertes Streitgespräch, das sich thematisch an den unterschiedlichen Ausprägungen der sogenannten digitalen Disruption entlang orientiert. Von den Teilnehmer/innen wird erwartet, dass sie sich aktiv in diesen Streit einschalten, Position beziehen und am Ende ein reflektiertes Verständnis von sich in ihrer Rolle als Informatiker/in haben.

Die Veranstaltung ist geeignet für alle Informatiker/innen 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.

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

Literatur:

Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt/ M..

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?currentPage=all>).

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.