



# Ilmenauer Forum Medienwissenschaft

Forschungskolloquium  
des Instituts für Medien- und Kommunikationswissenschaft  
zum dies academicus am **5. Juni 2007**

Zeit	Raum Hu 129	Raum Hu 117	Raum Hu 210
09.00-09.05 Uhr	Eröffnung durch die Institutsdirektorin		
	<b>Strategische und Unternehmenskommunikation / Digitale Spiele und Unterhaltungsforschung</b>	<b>Technik und Kommunikation</b>	<b>Technik und Kommunikation</b>
09.05-09.35 Uhr	<i>„Strategische Kommunikation“ als normatives, theoretisches und empirisches Problem der Kommunikationswissenschaft.</i> (Martin Emmer)	<i>Das Projekt MISCHEL - eine multimediale Lern- und Hilfplattform.</i> (Oliver Bley)	<i>Die digitale Bibliothek DMG-Lib – ein moderner Wissensraum für die Getriebetechnik.</i> (Hendrik Thomas)
09.35-10.05 Uhr	<i>Kausalattributionen und ihre Folgen in organisationalen Krisensituationen: Ein sozialpsychologischer Ansatz der Krisen-PR.</i> (Andreas Schwarz)	<i>„Du bist der Autor!“ - Vom Nutzer zum WikiBlog-Caster - E-Learning-Potenziale für eine aktiver werdende Web- Generation.</i> (Thomas Bernhardt/Marcel Kirchner)	<i>Wie werden Hochtechnologien in den Printmedien dargestellt?</i> (Christine Seyfarth)
10.05-10.35 Uhr	<i>Ausbildung für die Medienwirtschaft.</i> (Ilka Siegmund)	<i>Nicht-Erreichbarkeit“ in der Mobilkommunikation: Eine medienpsychologische Experimentalstudie zur SMS- Kommunikation.</i> (Dorothee Artt/Sandra Pöschl)	<i>Erwartungen älterer Menschen an die Gestaltung und Bedienung von Geräten der Unterhaltungselektronik: Ergebnisse einer explorativen Studie.</i> (Marcel Norbey)
10.35-11.05 Uhr	<i>Virtueller oder realer Gauner - Security in Online Spielen.</i> (Anja Beyer)		<i>Das Frauenbild in der Technikwerbung.</i> (Antje Heinze; Diplomverteidigung)
Pause			
	<b>Digitale Spiele und Unterhaltungsforschung</b>	<b>Technik und Kommunikation</b>	
11.30-12.00 Uhr	<i>Qualität in Computerspielen.</i> (Christina Schumann)	<i>Medienrechtliche Einordnung neuer Angebote über neue Übertragungswege (z.B. IP-TV, Mobil-TV etc.).</i> (Tankred Schipanski)	
12.00-12.30 Uhr	<i>Erwartungen an interaktive DVD-Spiele.</i> (Gunther Kreuzberger)	<i>Things That Think – Wenn Dinge denken lernen.</i> (Andreas Ingerl/Nicola Döring)	
12.30-13.00 Uhr	<i>Videospiele als Erfahrungsgut. Der Einfluss von Online Bewertungen auf den Erfolg von Videospielen.</i> (Sven Jöckel)	<i>Sozialwissenschaft und Technik? Ergebnisse einer produktiven Zusammenarbeit.</i> (Marion Irmer/Anja Beyer)	
13.00-13.30 Uhr	<i>Im Reich der Weltraumhändler - Motivationen und Spielerleben in Browsergames.</i> (Daniel Schultheiss)		