

## Thementage

# Digitale Medien

Mit ungebrochener Geschwindigkeit revolutionieren die digitalen Medien und mit ihnen die sozialen Netzwerke unsere (Kultur- und) Medienwelt.

Prof. Dr. Bettina Rothärmel, Professorin für Medien & Digitales, und der Medienwissenschaftler Prof. Dr. Lars Schmeink haben in diesem Jahr erstmals zusammen mit dem stellvertretenden Institutsleiter Prof. Dr. Martin Zierold eine Themenwoche organisiert, die wieder ganz im Zeichen dieser digitalen Umbrüche steht.

Eingeladen sind interessante Gäste aus Wissenschaft und Praxis, die zusammen mit den Studierenden zu Status, Trends und Themen aus der Welt der digitalen Medien diskutieren und arbeiten.

Diese sechsten „Digitalen Medientage 2018“ finden statt vom 25. bis 27. April 2018 und richten sich an alle Präsenzstudierenden am Institut KMM.

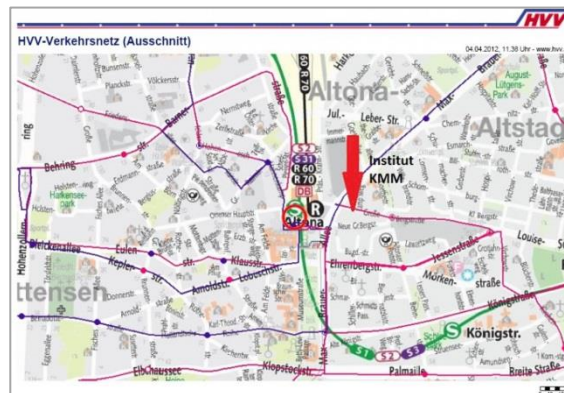
Die Veranstaltung ist darüber hinaus als kostenfreies Service-Angebot geöffnet für alle Fernstudierenden am Institut KMM (begrenzte Plätze / keine freien Plätze am Mittwochnachmittag).

Eine Anmeldung ist in diesem Fall erforderlich, bitte kontaktieren Sie Svenja Diebel oder Ina Kieselmann unter [pv@kmm-hamburg.de](mailto:pv@kmm-hamburg.de)



Institut für Kultur- und Medienmanagement  
KMM Hamburg  
Hochschule für Musik und Theater  
Große Bergstraße 266 / 5. Stock.  
22767 Hamburg

Lage :



## Thementage

# Digitale Medien



**Digitale Transformation,  
neue Techniken & Games**

**25. bis 27. April 2018**

## MITTWOCH – 25. APRIL

Tag 1: Digitale Transformation	
09:15-10:15	<p><b>Einführung in den Thementag.</b></p> <p><b>Digitale Transformation als strategische Herausforderung für das Kulturmanagement</b></p> <p><i>Prof. Dr. Martin Zierold Institut für Kultur- und Medienmanagement Hamburg</i></p>
10:45-12:00	<p><b>Historische Einordnung: Digitalisierung in Hamburg – Die ersten 20+1 Jahre</b></p> <p><i>Uwe Jens Neumann Vorsitzender des Vorstands Hamburg@work Im Netz: <a href="mailto:medianet.hamburg/team-vorstand/">medianet.hamburg/team-vorstand/</a></i></p>
Mittagspause	
13:00-14:00	<p><b>Impuls: Digitale Innovation im Kulturbereich</b></p> <p><i>Christian Henner-Fehr (Wien, Freier Berater, Gründer der stARTconference) Im Netz: <a href="http://kulturmanagement.wordpress.com">kulturmanagement.wordpress.com</a></i></p>
14:00-16:45	<p><b>Workshop (inkl. Pause): Digitale Innovation im Kulturbereich</b></p> <p><i>Christian Henner-Fehr</i></p>
17:00-18:30	<p><b>Abschluss: Präsentation der Ergebnisse, Feedback &amp; Fazit</b></p> <p><i>Christian Henner-Fehr &amp; Martin Zierold</i></p>

## DONNERSTAG – 26. APRIL

Tag 2: Neue Techniken	
09:15-09:30	<p><b>Einführung in den Thementag</b></p> <p><i>Prof. Dr. Bettina Rothärmel Institut für Kultur- und Medienmanagement</i></p>
09:30-10:45	<p><b>Blockchain - Gamechanger für die Kreativ- und Medienwirtschaft</b></p> <p><i>Florian Hollender Strategieberater und Direktor von LSP Digital GmbH &amp; Co KG. Im Netz: <a href="http://lsp.de">lsp.de</a> oder <a href="http://killerconsultant.de">killerconsultant.de</a></i></p>
11:15-12:45	<p><b>First Mover im Marketing - Best Practises von Jägermeister</b></p> <p><i>Felix Jahnen, Head of Global Digital Marketing Mast Jägermeister, Wolfenbüttel Im Netz: <a href="http://Jahnen.com">Jahnen.com</a></i></p>
Mittagspause	
14:15-15:45	<p><b>Zwischen Partizipationsversprechen und Algorithmenmacht. Wie soziale Medien Meinungsbildung und Orientierung in der Welt prägen.</b></p> <p><i>Dr. Jan-Hinrik Schmidt, Wissenschaftlicher Referent am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung. Im Netz: <a href="http://Schmidtmitdt.de">Schmidtmitdt.de</a></i></p>
16:15-17:15	<p><b>Neue Möglichkeiten der Personalisierung in den digitalen Medien</b></p> <p><i>Christoph Sinemus, Regisseur, Texter und Gründer der Digitalagentur Lalabo Im Netz: <a href="http://Lalabo.tv">Lalabo.tv</a> und <a href="http://freier-texter.com">freier-texter.com</a></i></p>
17:30	<p><b>Abschluss und Zusammenführung</b></p>

## FREITAG – 27 APRIL

Tag 3: Game Studies	
09:15-10:45	<p><b>Einführung: Was sind Game Studies?</b></p> <p><i>Prof. Dr. Lars Schmeink Institut für Kultur- und Medienmanagement</i></p>
11:00-12:00	<p><b>Mastering Games - Digitale Spiele im analogen Raum des Museums</b></p> <p><i>Dennis Conrad Kurator „Game Masters“-Ausstellung Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg</i></p>
12:15-13:15	<p><b>Creative Gaming: Aktive Medienarbeit mit Games</b></p> <p><i>Andreas Hedrich Medienpädagoge, Initiative Creative Gaming &amp; Wiss. Mitarbeiter Universität HH, Fakultät für Erziehungswissenschaften</i></p>
Mittagspause	
14:00-15:00	<p><b>eSports – Sport der digitalen Generation (via Skype)</b></p> <p><i>Christopher Flato Pressesprecher und Jugendschutzbeauftragter ESL – Electronic Sports League, Köln</i></p>
15:15-16:15	<p><b>Mobile Gaming – Herausforderungen der mobilen Plattform</b></p> <p><i>Marcus Behrens, Publishing Director Mobile Kalypso Media Group, Hamburg</i></p>
16:30-17:30	<p><b>Virtual Reality – Neue Digitale Möglichkeiten im Kulturbetrieb</b></p> <p><i>Matthias Ewald, Wiss. MA Digital Reality, Hochschule für Angewandte Wissenschaften</i></p>
17:30	<p><b>Abschluss und Zusammenführung</b></p>