



Angewandte Linguistik

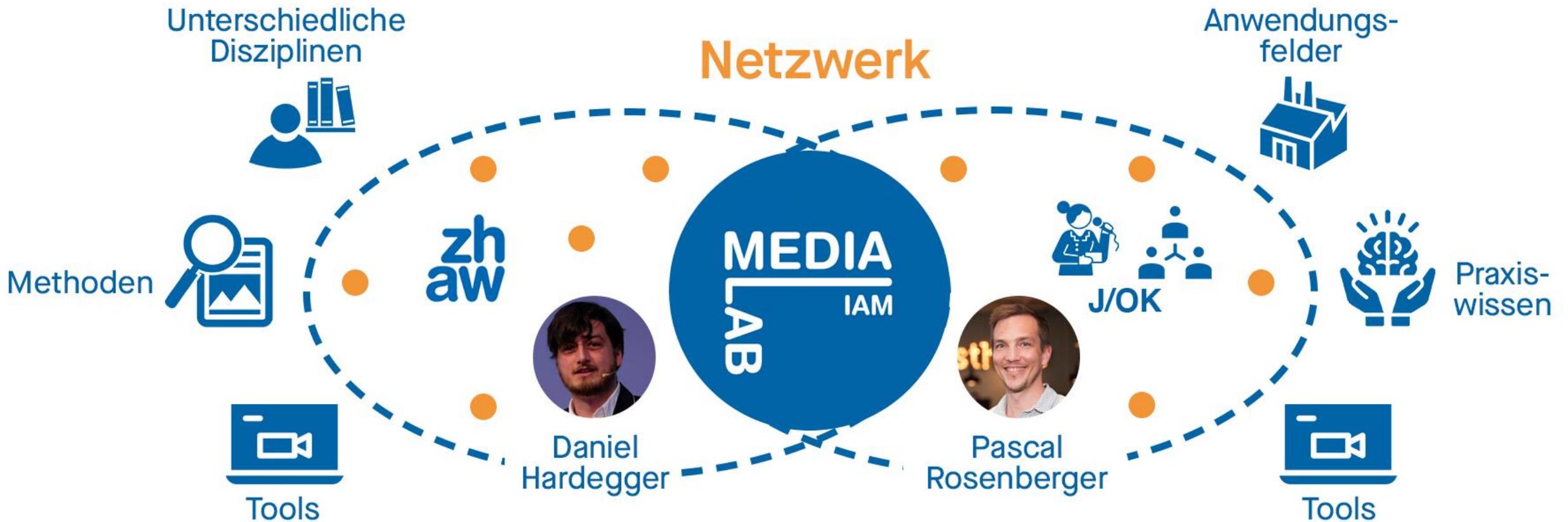
IAM Institut für Angewandte Medienwissenschaft

Bot für Digitalveranstaltungskonzeption im Hochschulbereich

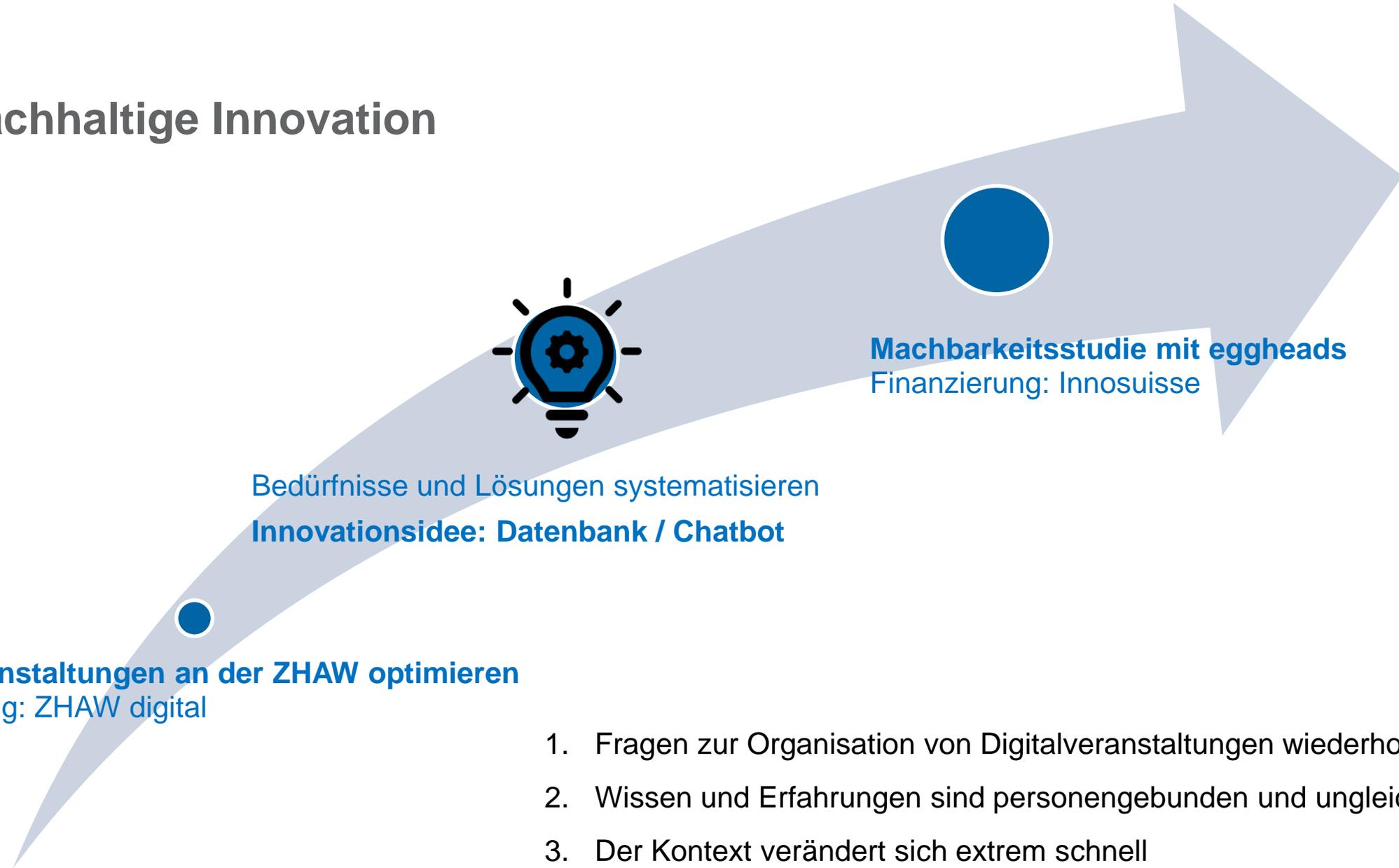
Prof. Dr. Aleksandra Gnach, Dr. Daniel Hardegger, Pascal Rosenberger



Was macht die digitale Transformation mit uns – und wie gehen wir damit um?



Nachhaltige Innovation



Kern Digitalveranstaltung = Kern 'analoge' Veranstaltung

Wissen austauschen und weiterentwickeln
und
Beziehungen knüpfen oder pflegen

Datenerhebung der letzten 12 Monate



- Halbstrukturierte Interviews und Gespräche mit VeranstalterInnen, ExpertInnen und Teilnehmenden von Digitalveranstaltungen. Fokus: Schweiz, Deutschland, Österreich
- Digitale co-kreative Workshops mit ExpertInnen an der ZHAW und ausserhalb
- Analyse von ZHAW-Veranstaltungen, die aufgrund der der Pandemie digital durchgeführt wurden: u.a. Veranstaltungsziele / Veranstaltungselemente / Tools / Zufriedenheit

Zentrale Erkenntnis: erfolgreiche Digitalveranstaltungen sind «interaktive Erfahrungen»

Modulare Templates sozialer Elemente von Digitalveranstaltungen

Pitch Deck 2020

Prof. Dr. Aleksandra Gnach
Dr. Daniel Hardegger
Deborah Harzenmoser
Samantha Napoli

Leitfragen für digitale/hybride Veranstaltungen?



Entwicklungsprozess von Veranstaltungen



Takeaways für Veranstaltende



1. **Format folgt Zielen und Bedürfnissen**

Digitalveranstaltungen müssen zuerst hinsichtlich Inhalt, Bedürfnisse, Ziele usw. konzipiert werden, bevor die Plattform zum Thema wird. Plattformen (Zoom, Remo, usw.) sind nur Werkzeuge, sie unterstützen bestimmte Ziele oder Bedürfnisse.

2. **Soziale Interaktion von Anfang an mitdenken**

Die Interaktion mit und zwischen den Teilnehmenden muss von Anfang an mitgedacht und organisiert werden, da sie nicht natürlich stattfinden kann. Es hilft, die Perspektive der Teilnehmenden einzunehmen – welchen Nutzen erwarten sie?

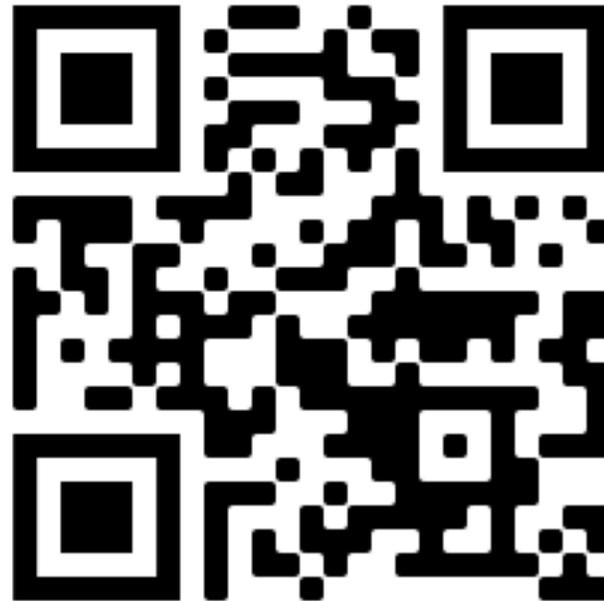
3. **Teilnehmende bringen immer auch ihre reale Umgebung mit**

Digitalveranstaltungen finden nicht einer physischen «Bubble» statt, im Gegensatz zu analogen Veranstaltungen. Die Immersion gelingt dann am besten, wenn soziale Elemente an die reale Umgebung der Teilnehmenden anknüpfen, z.B. über Catering-Pakete oder musikalische Beiträge.

Bevor's weiter geht



Unser Sidekick hat da ein paar Fragen





Ein Chatbot ist eine Software mit der man sich in gesprochener oder geschriebener Sprache unterhalten kann. Er gibt Auskunft zu einem Thema oder erledigt Aufgaben.





Wofür sich Chatbots eignen



Typische Anwendungsfelder – generell und bezogen auf das heutige Thema/Projekt

Zugang zu Inhalten und Wissen

- Push (i.d.R. regelbasiert)
 - erklären und beraten
 - Awareness schaffen
 - Wissen checken (Quizzes)
- Pull (i.d.R. KI-gestützt)
 - Frage beantworten, z.B. Kundendienst

Verhalten und Mindsets beeinflussen, Nudging

- z.B. Gesundheitsapps

Prozesse vereinfachen

- z.B. Spesen erfassen, Velodiebstahl melden, Event-Infrastruktur bestellen

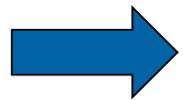
Zuhören / Daten erheben

- Offene und geschlossene Umfragen

In unserem Fall



- Interface für Datenbankabfrage
- Unterstützung / Beratung bei der Organisation von Veranstaltungen
- Datenerhebung durch Interaktionen: Bedürfnisse, Lösungsansätze und Potenziale



Kontinuierliche Wissenserweiterung und Berücksichtigung aktueller Entwicklungen