

LEHRSTUHL FÜR WIRTSCHAFTSTHEORIE / SOZIOLOGIE / LABORATORY FOR EXPERIMENTAL RESEARCH NUREMBERG (LERN)



*Interaktive Vorlesung
18:00-01:00 Uhr, alle 60 Min.,
Dauer: je 30 Min.
Raum 2.024*

Verhaltensökonomische Experimente zum Anfassen
Experimente in den Wirtschaftswissenschaften? Wie geht das? Machen Sie mit bei einem kleinen Experiment und erfahren Sie selbst, wie die noch recht junge Forschungsrichtung der experimentellen Wirtschaftsforschung funktioniert! In einem Kurzvortrag werden das Experiment und seine Ergebnisse erläutert. Außerdem wird das neue Laboratory for Experimental Research Nuremberg (LERN) für verhaltensökonomische Experimente vorgestellt.

LEHRSTUHL FÜR WIRTSCHAFTS- UND SOZIALPSYCHOLOGIE



*Ausstellung, 18:00-23:00 Uhr
Foyer, 1. OG*

Angewandte Arbeits- und Organisationspsychologie
Die Ausstellung beschäftigt sich mit verschiedenen Themen der angewandten Arbeits- und Organisationspsychologie. Die Ausstellung umfasst deutsch- und englischsprachige Poster mit empirischen Untersuchungsergebnissen zu Themen wie z.B. Wirkung von Mitarbeitergesprächen, Networking und Karriereerfolg, Trainings zu sozialen Kompetenzen sowie E-Mail-Kommunikation oder Auswirkungen von Erwerbslosigkeit.

LEHRSTUHL FÜR PSYCHOLOGIE / BLACKBOX OPEN



*Ausstellung, Experiment
Mitmach-Aktion, 18:00-01:00
Uhr, Foyer, 1. OG*

Was ist Motivation? Experiment zur Motivationspsychologie mit einer Spielkonsole

Anhand einer Ausstellung mit fünf leuchtenden Säulen wird Motivation aus psychologischer Sicht erklärt. Besucher aller Altersklassen können an einem Experiment teilnehmen, bei dem sie mittels einer modernen Spielkonsole Bewegungsaufgaben lösen. Die Teilnehmer erleben die Wirkung von Zielsetzungen und Feedback auf die eigene Leistung. Teilnehmer und Beobachter lernen, wie sie Motivation im Alltag, im Beruf und im Sport steigern können.

LEHRSTUHL FÜR WIRTSCHAFTSINFORMATIK I



*Vortrag, Workshop
18:30, 20:30 und 22:30 Uhr
Dauer: 90-120 Min.
Raum FG 1.026*

Open Innovation im Gesundheitswesen – Gemeinsam für Betroffene seltener Erkrankungen

Bei der Entwicklung von Innovationen ist der Austausch von Bedürfnis- und Lösungswissen von essentieller Bedeutung. Zunehmend verbreitete Open Innovation-Ansätze verfolgen das Ziel, traditionell passive Akteure, wie z.B. Kunden und Nutzer, aktiv in Innovationsaktivitäten einzubinden. Die Referenten geben einen Überblick über derartige Ansätze im Gesundheitswesen und demonstrieren ein Beispiel aus dem Bereich seltener Erkrankungen. Anschließend werden die Teilnehmer in einen Kreativworkshop eingebunden, in dem sie innovative Produkte und Dienstleistungen entwickeln und visualisieren.