



Auch im Leiden Ranking schneidet die Universität Würzburg im internationalen Vergleich hervorragend ab. (Bild: Daniel Peter / Universität Würzburg)

Forschungsstark, vielzitiert und international bestens vernetzt

Das „Leiden Ranking 2019“ ist erschienen. Es bekräftigt eindrucksvoll die nationale und internationale Forschungsstärke der Julius-Maximilians-Universität Würzburg.

Fast jede zehnte Publikation, die im Zeitraum 2014 bis 2017 unter Beteiligung der Universität Würzburg entstanden ist, gehörte innerhalb ihres Fachgebiets zu den fünf Prozent meistzitierten Veröffentlichungen. Damit erreicht die Julius-Maximilians-Universität Würzburg (JMU) im Leiden-Ranking im deutschlandweiten Vergleich einen hervorragenden vierten Platz und positioniert sich zudem unter den besten 120 Universitäten weltweit.

Betrachtet man die Ergebnisse des Leiden-Rankings für einzelne Fachgebiete, so fällt auf, dass die Universität Würzburg insbesondere in den Lebenswissenschaften herausragend aufgestellt ist: Hier gehört mehr als jede achte Publikationen zu den fünf Prozent meistzitierten Veröffentlichungen – so viel wie an keiner anderen deutschen Universität (Platz 1 in Deutschland, Platz 52 weltweit). Doch auch im Bereich Biomedizin und Gesundheitswissenschaften (Platz 3 in Deutschland, Platz 75 weltweit) sowie Mathematik und Informatik (Platz 9 in Deutschland, Platz 157 weltweit) gehört die JMU in Deutschland hier zur Spitzengruppe.

Internationale Vernetzung: Aufschluss zur Spitzengruppe

Der Anteil an Publikationen, die in Kooperation mit internationalen Forschungseinrichtungen entstanden sind, ist ein weiterer Indikator, der die Forschungsstärke der Universität eindrucksvoll unterstreicht: In den vergangenen Jahren ist an der JMU der Anteil dieser Veröffentlichungen kontinuierlich gestiegen: Von zunächst rund 47 Prozent im ersten Leiden Ranking

(2011/12) auf mittlerweile knapp 60 Prozent. Damit positioniert sich die Universität Würzburg in diesem Jahr auch erstmals hinsichtlich der internationalen Ausrichtung ihrer Forschung unter den zehn besten deutschen Universitäten (Platz 8).

So funktioniert das Leiden Ranking

Das Leiden Ranking bestimmt die Forschungsstärke einer Universität ausschließlich anhand bibliometrischer Daten: Für das Ergebnis ausschlaggebend sind mithin die Anzahl der Publikationen sowie die Anzahl der Zitationen, die diese Publikationen erhalten. Umfragen, Studierenden- und Beschäftigtenzahlen, Dritt- und Haushaltsmittel sowie wissenschaftliche Preise und Auszeichnungen finden hingegen keine Berücksichtigung.

Um im Leiden-Ranking berücksichtigt zu werden, muss eine Universität in der Datenbank „Web of Science“ für den Zeitraum 2014 bis 2017 mindestens 1.000 englischsprachige Publikationen in international einschlägigen Fachzeitschriften vorweisen; 2019 erfüllen 963 Universitäten aus 56 Ländern diese Voraussetzung.

Das Leiden Ranking erlaubt dabei nicht nur eine gesonderte Betrachtung einzelner Fachgebiete oder Länder, sondern ermöglicht zudem auch eine Reihung der Universitäten nach unterschiedlichen Kriterien (etwa: Anzahl der Publikationen; Anteil aller Publikationen, die zu den fünf Prozent meistzitierten gehören; Anteil der Publikationen, die in internationaler Kooperation entstanden sind).

Lernen in virtuellen Räumen

Menschen treffen sich in virtuellen Realitäten, um sich zu vergnügen, zu diskutieren oder zu arbeiten: Das ist Social-VR. Lässt sich diese Technologie auch in der Hochschullehre erfolgreich einsetzen?

Lehramtsstudierende, die gern etwas Neues ausprobieren, dürfen auf die kommenden Semester gespannt sein. Sie können dann Teile eines Seminars auf der neu entwickelten virtuellen Plattform ViLeArn absolvieren. Dabei tauchen viele Studierende gleichzeitig in einen virtuellen Seminarraum ein, um dort gemeinsam zu lernen. Das Seminarthema selbst passt perfekt zu dieser Lernumgebung: Es fördert Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien.

Virtuelle Realitäten (VR) zusammen mit anderen erleben: Dieser Trend heißt „Social-VR“ und ist im Spiel- und Freizeitbereich wie auch im Arbeitsleben im Kommen. Menschen setzen VR-Brillen auf und treffen sich via Internet zum Plaudern in virtuellen Cafés oder bestehen gemeinsame Abenteuer in phantastischen Spielwelten. Sie arbeiten auch gemeinsam an Entwürfen und Werkstücken oder unterstützen andere bei schwierigen Operationen.

Dabei schlüpft jeder in seinen ganz persönlichen Avatar, dessen Aussehen er nach seinen Vorlieben gestalten kann. Berichte von Social-VR-Nutzern zeigen, dass es vielen Menschen in dieser „Verkleidung“ leichter fällt, mit anderen zu kommunizieren. Und offenbar kann sich diese Erfahrung sogar positiv auf das Sozialverhalten im echten Leben auswirken.



Das ViLearn-Team der Uni Würzburg (v.l.): Marc Latoschik, Silke Grafe, Florian Kern, Gabriela Greger und Peter Kullmann. Es fehlt Jennifer Tiede. (Bild: Robert Emmerich / Universität Würzburg)

Lässt sich Social-VR auch im Bildungsbereich erfolgreich einsetzen? Kann gemeinsames Lernen in einer virtuellen Realität funktionieren? Diese grundlegenden Fragen wollen Professorin Silke Grafe (Schulpädagogik) und Professor Marc Erich Latoschik (Mensch-Computer-Interaktion) zusammen mit den Studierenden beantworten.

Für das Projekt „Virtuelles situiertes Lernen und Lehren mit Avataren und Agenten im sozialen Cyberspace“, kurz ViLeArn, bekommen sie vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) eine Förderung von 1,5 Millionen Euro.

Große Erfahrung mit VR-Plattformen

In Sachen VR verfügen Grafe und Latoschik über viel Erfahrung: Ihre Teams haben schon gemeinsam die VR-Plattform „Breaking Bad Behavior“ entwickelt. Sie ist ebenfalls Teil eines Seminars, in dem Lehramtsstudierende das Management einer Schulklasse lernen. Die Studierenden schlüpfen in Rolle der Lehrkraft, erhalten einen Avatar und treffen in einem virtuellen Klassenzimmer auf computergesteuerte Schülerinnen und Schüler, die nicht aufpassen oder den Unterricht stören. Anhand dieser Simulation werden die im Seminar geförderten Kompetenzen der Klassenführung erprobt.

„Breaking Bad Behavior“ ist an der Uni Würzburg regulär im Einsatz und bei den Studierenden sehr beliebt. Die Uni Regensburg hat die Plattform übernommen und setzt sie ebenfalls in der Lehre ein. Auch für Lehrerfortbildungen wurde sie schon verwendet, „und wir haben weiterhin viele Anfragen dazu, auch aus dem Ausland“, sagt Silke Grafe.

Vier Promovierende entwickeln ViLeArn mit

Nun also ViLeArn. Ein Prototyp für dieses neue VR-System ist bald fertig. Das Team ist schon sehr gespannt darauf, erstmals Studierende damit arbeiten zu lassen. Gleich vier Promovie-

rende wirken an dem Projekt mit: Gabriela Greger und Jennifer Tiede machen ihre Doktorarbeiten bei Professorin Grafe am Lehrstuhl für Schulpädagogik, Florian Kern und Peter Kullmann sind bei Professor Latoschik am Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion.

Wissenschaftliche Fragen gibt es genug zu klären bei dieser Pionierarbeit, die vom BMBF bis zum Frühjahr 2022 mitfinanziert wird. Das fängt schon beim Aussehen der Avatare an: Ist es sinnvoll, die virtuellen Stellvertreter der Studierenden fotorealistisch zu gestalten? Oder ist es besser, zylindrische Figuren oder andere abstrakte Körper zu verwenden, weil sich manche Studierende damit vielleicht besser fühlen? Wie sollte der Seminarraum eingerichtet sein, damit das gemeinsame Lernen gelingt? Wie reagieren die Studierenden, wenn sie in der Virtuellen Realität Texte lesen müssen? „Das zum Beispiel ist eine echte technische Herausforderung, denn in VR sehen Texte sehr pixelig aus, was ihre Lesbarkeit erschwert“, erklärt Latoschik. Zu all diesen Fragen kommen viele weitere, die es zu klären gilt.



Das Design des Seminarraums auf der Social-VR-Plattform ViLeArn, die an der Uni Würzburg entwickelt wird. (Bild: Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion / Universität Würzburg)

VR in der Hochschullehre etablieren

Grafe und Latoschik interessieren sich nicht nur aus wissenschaftlichen Gründen für Social-VR. Sie wollen den Studierenden mit ViLeArn auch eine moderne Form der Ausbildung bieten. Dazu kommt ein Lerneffekt, der für die angehenden Lehrkräfte nützlich sein dürfte: Sie werden dafür sensibilisiert, welche Chancen und Probleme sich für Kinder und Jugendliche ergeben können, die sich in virtuellen Realitäten bewegen.

Marc Erich Latoschik ist an der Uni Würzburg verantwortlich für die E-Learning-Strategie im Rahmen des Qualitätspaktes Lehre. Er kann sich gut vorstellen, dass Plattformen wie ViLeArn in der Zukunft in verschiedenen Fächern zum Einsatz kommen. Etwa im Rahmen des Blended Learning, das auf eine Mischung aus klassischen und elektronischen Lernmethoden setzt. Silke Grafe denkt ebenfalls nicht, dass dieses Projekt das Ende der klassischen Präsenzlehre einläutet: „Meiner Meinung nach ist die persönliche Begegnung in der Lehre nicht ersetzbar.“ Aber VR-Angebote seien für bestimmte Lehrzwecke eine sehr gute Ergänzung. „Und auch die Studierenden sehen das als Bereicherung“, so ihre Erfahrung.

Weblinks

Infos und Video zum BMBF-Projekt ViLeArn: <https://vilearn.hci.uni-wuerzburg.de/de/about>

Schwarzweiß gemalt

Druckgrafische Werke müssen nicht farblos sein. Das zeigt eine neue Ausstellung in der „Kleinen Galerie“ des Martin von Wagner Museums der Universität Würzburg. Sie wird am 13. Juni eröffnet.

The Houghton Gallery heißt ein vergleichsweise unbekanntes Galeriewerk des 18. Jahrhunderts, das jedoch große Namen der europäischen Kulturgeschichte vereint. Dies zum einen, weil es eine berühmte englische Gemäldesammlung wiedergibt, in der Maler wie Reni und Caracci, Rubens und Rembrandt, Poussin und Velázquez vertreten waren. Zum anderen kreuzen sich hier Akteure der Weltgeschichte, namentlich Sir Robert Walpole, Kunstsammler und erster Premierminister Großbritanniens, und die russische Zarin Katharina die Große. Staunenswerte Annäherung an farbige Vorbilder

Was The Houghton Gallery über das historische Interesse hinaus so anziehend macht, ist die enorme Qualität der einzelnen Blätter. Die aufwändige Mezzotinto-Technik, auch als „English Manner“ bezeichnet, ermöglicht im Druck eine staunenswerte Annäherung an die farbigen Vorbilder: Sie erscheinen tatsächlich „schwarzweiß gemalt“. Wegen ihres hohen technischen Niveaus liegt der Wert dieser Grafiken nicht allein in der Wiedergabe der Gemälde; vielmehr brachte der Medienwechsel auch künstlerische Eigenleistungen hervor, die Bewunderung auf sich ziehen.

In einer Studioausstellung zeigt das Martin von Wagner Museums jetzt Ausschnitte aus dem zwischen 1773 und 1788 entstandenen Galeriewerk aus dem Bestand der Graphischen Sammlung. Zur Eröffnung am Donnerstag, 13. Juni 2019 um 18 Uhr, lädt das Museum alle Interessierte ein. Es sprechen der Direktor der Neueren Abteilung, Professor Damian Dombrowski, und Annemarie Graf, die diese konzentrierte Schau konzipiert hat; die Studentin der Kunstgeschichte präsentiert damit auch ihre Forschungen zu The Houghton Gallery.

Öffnungszeiten

Die Ausstellung im Martin von Wagner Museum der Universität Würzburg ist vom 14. Juni bis 14. August 2019 zu sehen. Öffnungszeiten der Gemäldegalerie: Dienstag bis Samstag, 10.00 bis 13.30 Uhr sowie jeden zweiten Sonntag von 10.00 bis 13.30 Uhr.

Das Martin von Wagner Museum befindet sich im Südflügel der Würzburger Residenz. Zugang durch den Innenhof neben der Hofkirche. Die im 2. und 3. Stock gelegenen Ausstellungsräume sind auch über einen Fahrstuhl zu erreichen.





Führt intensives Videospiele zu Übergewicht? Forscher der Uni Würzburg haben hierzu bei der Analyse mehrerer Studien einen Zusammenhang entdeckt. (Bild: Farknot_Architect / iStock)

Übergewichtig durch Videospiele?

Sind Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die intensiv Computer spielen, tatsächlich fettleibiger? Eine Meta-Studie mit Beteiligung der Universität Würzburg hat das nun untersucht. Das Klischee stimmt – aber nur bei Erwachsenen.

Ein pummeliger Jugendlicher sitzt stundenlang auf dem Sofa mit dem Controller in der Hand, direkt daneben die fettigen Chips und die ungesunde Cola auf dem Couchtisch. So stellen sich viele Menschen die typischen Gamerinnen und Gamer vor. Daher ist auch das Vorurteil, das intensives Spielen von Videospiele dick macht, weit verbreitet. Zurecht?

„Die Studienlage bei Kindern und Jugendlichen widerspricht dem Stereotyp, bei Erwachsenen gibt es kleine Zusammenhänge zwischen Computerspielen und Körpermasse“, erklärt Professor Markus Appel, Kommunikationspsychologe an der Julius-Maximilians-Universität (JMU) Würzburg.

Forscher der JMU (Markus Appel, Caroline Marker) und der Johannes-Kepler-Universität Linz bzw. dem Leibniz-Institut für Bildungsverläufe in Bamberg (Professor Timo Gnams) haben mit einer Meta-Analyse insgesamt 20 aussagekräftige Studien mit mehr als 38.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern ausgewertet. Der Zusammenhang zwischen Videospiele und Übergewicht bzw. Körpermasse zeigt sich aber nur in geringem Umfang. Lediglich ein Prozent des individuellen Übergewichts kann demnach durch die Zeit mit Videospiele erklärt werden.

Kein Zusammenhang bei Kindern und Jugendlichen

Der Zusammenhang konnte auch nur bei Erwachsenen nachgewiesen werden, bei Kindern und Jugendlichen jedoch nicht. „Möglicherweise bleiben fettleibigere Personen beim Über-

gang ins Erwachsenenalter eher ihrem Hobby Videospiele treu, während für andere neue Freizeitangebote wichtiger werden“, vermutet Appel.

In der Vergangenheit haben sich schon einige Forscherinnen und Forscher mit der Frage beschäftigt, inwiefern Videospiele und Übergewicht zusammenhängen. „Übergewicht und Fettleibigkeit werden meist mit Medienkonsum im Sitzen verbunden, wie Fernsehen oder nicht-aktive Videospiele“, schreibt das Forscherteam in seiner aktuellen Studie, die im Fachmagazin „Social Science and Medicine“ erschienen ist. Doch die einzelnen Untersuchungen kamen bislang zu unterschiedlichen Ergebnissen, daher der aktuelle Vergleich.

Weniger Zeit beim Sport

Warum es zu dem Zusammenhang kommt? „Wir haben einen signifikanten indirekten Effekt gefunden, der zeigt, dass Menschen, die mehr Zeit mit Videospiele verbringen auch weniger Zeit mit Sport verbringen und daher ein höheres Körpergewicht bzw. mehr Körpermasse haben“, schreibt die das Team aus Würzburg und Linz. Andere Faktoren, wie zum Beispiel eine ungesunde Ernährung vor der Spielekonsole oder Schlafmangel, konnten aufgrund zu weniger Studien nicht überprüft werden.

Die Forscherinnen und Forscher haben bei ihrer aktuellen Analyse lediglich nicht-aktive Videospiele berücksichtigt – also solche, die man im Sitzen spielen kann. Aktive Videospiele, zum Beispiel Wii-Sports oder Pokémon Go, bei denen Bewegung erforderlich ist, wurden bewusst nicht berücksichtigt.

Exploring the myth of the chubby gamer: A meta-analysis on sedentary video gaming and body mass. Caroline Marker, Timo Gnambs, Markus Appel. Social Science and Medicine, 2019

Kontakt

Prof. Dr. Markus Appel, Lehrstuhl für Kommunikationspsychologie und Neue Medien, Universität Würzburg, T: +49 (931) 31-86176 (Sekretariat), markus.appel@uni-wuerzburg.de



Christopher Langmann sammelte nach dem Abschluss erst einmal Praxiserfahrung - in Ecuador. (Bild: Christopher Langmann)

Mentoring: Den Jobeinstieg mit der Uni meistern

Den Abschluss in der Tasche, aber kaum Praxiserfahrung? Kein Grund zur Panik. Christopher Langmann ging es ähnlich. Er machte daher ein Praktikum im Ausland – und holte sich zum Jobeinstieg Hilfe beim Mentoring-Programm der JMU.

Abschluss? Check. Die Welt gesehen? Check. Christopher Langmann hat nach seinem Masterabschluss der Chemie an der JMU erst einmal die Welt bereist. Sieben Monate Backpacking durch Südostasien, ein unvergessliches Abenteuer. „Die Zeit war allerdings nicht nur geprägt von traumhaften Stränden, sondern auch von Armut und gigantischer Umweltverschmutzung“, erzählt Langmann. Mit der Uni war er fertig. Aber wo sollte es jetzt beruflich hingehen? Diese Frage stellen sich viele AbsolventInnen. Denn oft lässt das Studium nur wenig Zeit für Praktika oder passende Nebenjobs. Doch auch hier hilft die JMU weiter.

Die Umwelt für sich entdeckt

Christopher Langmann merkte nach seinem Trip durch Asien, dass ihn das Thema Umwelt gefesselt hat. Auf einer Lesung 2018 lernte er Sabine Hettler kennen. Sie betreibt seit 1997 das Umweltlabor „Grüntec“ im südamerikanischen Ecuador. Schnell ergab sich die Chance auf ein Praktikum und nur acht Wochen später, ohne ein Wort Spanisch zu beherrschen, stieg Langmann in einen Flieger in Richtung Quito, der Hauptstadt Ecuadors. Für ihn war das Praktikum ideal, um Berufserfahrung zu sammeln und das Fernweh ein wenig zu dämmen.

Grüntec hat sich der Analyse von Umweltgiften in Luft, Wasser und Boden verschrieben und kontrolliert, ob Grenzwerte eingehalten werden. Langmanns Aufgabe: neue Analysemethoden zu finden und diese im Laborbetrieb umzusetzen. Zum Beispiel eine Geruchsanalyse für Trinkwasser, eine Analysemethode für PCBs (Polychlorierte Biphenyle) in Wasser, Boden und Öl, sowie eine Untersuchung von Epichlorhydrin.

Vor allem die Geruchsanalyse hatte es in sich: 20 Personen galt es für einige Wochen mit zu „Geruchsspezialisten“ auszubilden – und letztlich deren Geruchssinn zu evaluieren. „Für die Umsetzung wurde mir freie Hand gelassen“, erzählt Langmann. Doch dafür brauchte es ein langes und intensives Geruchstraining, letztlich aber mit Erfolg.

Mentoring für den Jobeinstieg

Nach sechs Monaten auf 2800 Metern Höhe ging es für Langmann wieder zurück nach Würzburg. Nach der Praxis kennt er nun die Richtung, in die er gehen will. Die konkrete Berufsplanung meistert er mit dem Alumnibüro der JMU – mit dem dortigen Mentoring-Programm, das sowohl Studierenden als auch jungen Absolventen offensteht. Das ermöglicht ihm nicht nur den Austausch mit Fachkräften, sondern auch praktische Tipps und Erfahrungen zum Berufsstart aus erster Hand.

Das Kennenlernen mit seinem Mentor verlief für Langmann völlig ungezwungen: Beim Italiener wurde frei von der Leber weg drei Stunden lang gequatscht. „Ich glaube, das ist das Beste an der ganzen Sache. Dank dem Career Center haben wir die Möglichkeit, uns in einem lockeren Rahmen mit sehr erfahrenen Mentoren zu treffen.“ Durch das Tandem hofft er, nun schneller einen Job zu finden, der auch wirklich zu ihm passt.

Kontakt

Alumnibüro, Universität Würzburg, T +49 (931) 31-83150, alumni@uni-wuerzburg.de oder

ZiLS / Career Centre, Universität Würzburg, T +49 (931) 31-83051, career@uni-wuerzburg.de



Blick in die Ausstellung im Würzburger Rathaus. (Bild: Universitätsbibliothek Würzburg)

Vom Papyrus zum eBook

Lust auf eine kleine Reise durch 2000 Jahre Buch- und Mediengeschichte? Dann besuchen Sie die Ausstellung der Universitätsbibliothek im oberen Foyer des Würzburger Rathauses.

Die Universitätsbibliothek Würzburg feiert in diesem Jahr ihren 400. Geburtstag. In ihren Sammlungen befinden sich Handschriften und Drucke aus über 2000 Jahre Buch- und Mediengeschichte – angefangen von Stücken aus der Papyrussammlung über mittelalterliche Pergament- und Papierhandschriften bis hin zum elektronischen Buch der heutigen Zeit.

Virtuell sind einige Spitzenstücke aus 400 Jahren Bibliotheksgeschichte jetzt bis 25. Juni 2019 in einer Ausstellung im oberen Foyer des Würzburger Rathauses zu sehen. Dort erhalten die Besucher bei einem Rundgang Einblicke in die wechselhafte Geschichte der Universitätsbibliothek. An einer Stele können sie auch in ausgewählten digitalisierten Handschriften, Inkunabeln und Drucken blättern.

Die Ausstellung im Rathaus soll „Lust auf mehr“ machen: Wer alle 75 Spitzenstücke aus der Schatzkammer der Universitätsbibliothek aus nächster Nähe sehen möchte, hat dazu bis 7. Juli 2019 Gelegenheit. Bis dahin läuft in der Zentralbibliothek am Hubland die Sonderausstellung „Elfenbein & Ewigkeit“.

Informationen zur Ausstellung im Rathaus

Öffnungszeiten: Mo - Do 08:00 bis 18:00 Uhr, Fr 08:00 bis 13:30 Uhr, Sa / So geschlossen.
Eintritt frei.

Tag der Genderforschung

Am 10. Juli 2019 findet erstmals ein „Tag der Genderforschung“ an der Universität Würzburg statt.



Am Mittwoch, 10. Juli 2019, findet erstmals ein „Tag der Genderforschung“ an der Universität Würzburg statt. Die Veranstaltungsreihe unter dem Motto „Genderforum JMU goes Fakultät“ startet an der Fakultät für Humanwissenschaften.

Organisiert wird der Tag vom Genderforum JMU in Kooperation mit dem Human Dynamics Center und dem Arbeitskreis Gender des Instituts für Politikwissenschaft und Soziologie. Für die kommenden Semester sind mehrere Veranstaltungen geplant, die Reihe soll in weiteren Fakultäten fortgesetzt werden.

Call for Posters

Neben Vorträgen und Diskussionsrunden wird es eine Postersession mit Beiträgen zu laufenden oder abgeschlossenen Forschungsprojekten rund um das Thema „Gender“ geben.

Alle Angehörigen der Fakultät für Humanwissenschaften können ein Poster einreichen und ausstellen – ob Studierende, Doktorandinnen und Doktoranden, Post-Docs, Professorinnen und Professoren. Insbesondere studentische Beiträge sind ausdrücklich erwünscht.

Die Autoren werden gebeten, während der Postersession für Erläuterungen vor Ort zur Verfügung zu stehen; ein Vortrag ist mit der Posterpräsentation nicht verbunden. Die Poster sollen Diskussionen über die Forschungsbeiträge ermöglichen und (Nachwuchs-)Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern erste Erfahrungen bei der Präsentation von Forschungsergebnissen vermitteln. Der beste Beitrag wird im Rahmen der Veranstaltung mit einem Preis prämiert.

Bis zum 14. Juni 2019 können Poster per Mail beim Arbeitskreis Gender eingereicht werden: ak-gender@uni-wuerzburg.de

Programm „Tag der Genderforschung“

- 12:00 – 12:30 Begrüßung
- 12:30 – 13:30 Keynote Speech mit anschließender Diskussion: „Wissenschaft und Geschlecht“, Prof. Dr. Christiane Gross, Lehrstuhl für Methoden der Quantitativen Empirischen Sozialforschung
- 13:30 – 14:00 Pause
- 14:00 – 15:00 Poster Session
- 15:00 – 15:30 Verleihung des Posterpreises
- 15:30 – 16:00 Pause
- 16:00 – 16:30 Vortrag: „Medienpsychologische Perspektive auf Sexualität in den Medien“, Dr. Astrid Carolus, Prof. Dr. Frank Schwab und Maximilian von Andrian-Werburg, Lehrstuhl für Medienpsychologie
- 16:30 – 17:30 Podiumsdiskussion zum Vortrag

Veranstaltungsort: Forum am Wittelsbacher Platz, Fakultät für Humanwissenschaften

Zur Veranstaltung sind Interessierte aus allen Fakultäten und die breite Öffentlichkeit eingeladen.

Website „Tag der Genderforschung“:

<https://www.uni-wuerzburg.de/chancengleichheit/frauenbeauftragte/aktuelles/single/>

Kontakt

Dr. Isabel Fraas, Genderforum JMU, Mail: isabel.fraas@uni-wuerzburg.de, T.: +49 931 31-89429

Der Stipendiengreifer

Die Graduiertenschule der Geisteswissenschaften lädt im Juni zu einer Informationsveranstaltung ein. Promovierende und Promotionsinteressierte können sich dort hilfreiche Tipps für die Stipendienbewerbung holen.

Noch kein Stipendium für die Promotion? Der Studiengreifer hilft: Am Donnerstag, 27. Juni 2019, findet um 14.15 Uhr, unter dem Titel „Der Stipendiengreifer“ eine Informations-Veranstaltung statt. Darin gibt Referent Dr. Thomas Schmid, Geschäftsführer der Graduiertenschule für die Geisteswissenschaften (GSH), Informationen, Tipps und Tricks zur Stipendienbewerbung.

Die Veranstaltung steht offen für Promovierende der Graduiertenschule für die Geisteswissenschaften (GSH) und Promotionsinteressierte der Geisteswissenschaften, die bislang noch kein Promotionsstipendium haben. Teilnehmende können dadurch ihre Chancen auf ein Stipendium deutlich erhöhen.

Rund eineinhalb Stunden gibt Schmid hilfreiche Tipps zur Stipendienbewerbung, einen Überblick, über wichtige Stipendien in den Geisteswissenschaften und informiert über Informationsseiten.

Verbindliche Anmeldungen, mit Angabe des Studienfachs, sind möglich bis spätestens 21. Juni 2019 bei t.schmid@uni-wuerzburg.de. Die Teilnehmerzahl ist auf 15 beschränkt.

Veranstaltungsort:

Graduiertenschule für die Geisteswissenschaften/GSH, Raum 02.006 (2. OG), Beatrice Edgell-Weg 21, Campus Hubland Nord

Personalia vom 11. Juni 2019

Carmen Felber, Regierungsoberinspektorin, Referat 4.4: Nichtwissenschaftliches Personal im Arbeitnehmerverhältnis der Universität Würzburg, wurde mit Wirkung vom 01.06.2019 an die Stadt Würzburg versetzt.

Armin Hartmann, bisher Leiter des Referats 5.3 der Zentralverwaltung (Körperschaftsvermögen, Forst), wurde mit Wirkung vom 06.06.2019 dem Referat 4.1 (Übergreifender Personalservice) zugewiesen. Mit Wirkung vom 01.08.2019 wird er zum Leiter des Referats 4.1 bestellt.

Christine Hein, Regierungshauptsekretärin, Dekanat der Philosophischen Fakultät der Universität Würzburg, wurde mit Wirkung vom 01.06.2019 an die Regierung von Unterfranken versetzt.

Der Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland (BUND) hat seinen Forschungspreis für wissenschaftliche Arbeiten zur Nachhaltigen Entwicklung vergeben. In der Kategorie Dissertation wurde Dr. **Sarah Redlich**, Lehrstuhl für Tierökologie und Tropenbiologie, für ihre Arbeit „Chancen und Hürden Ökologischer Intensivierung: Biologische Schädlingsbekämpfung im Ackerbau“ ausgezeichnet. In ihrer Dissertation beschäftigt sie sich mit dem Spannungsfeld der industriellen Landwirtschaft. Einerseits sichert diese Nahrung und Wohlstand der wachsenden Weltbevölkerung, andererseits zerstört sie die natürlichen Prozesse empfindlicher Ökosysteme, die durch das komplexe Zusammenspiel zahlreicher Arten aufrechterhalten werden. Sarah Redlich analysiert ganz konkret eine Alternative zur industriellen Landwirtschaft: die Ökologische Intensivierung. Hierbei werden Erträge und die Gesundheit von Agrarökosystemen durch das aktive Management biologischer Vielfalt gefördert. Eine Pressemitteilung zur Sarah Redlichs Forschung gibt es hier zu lesen.

Dienstjubiläen 25 Jahre:

Ulrike Midtbö, Lehrstuhl für Chemische Technologie der Materialsynthese, am 7. Juni 2019