



Service Science
& Technology

Bedarfsanalyse Kreativwirtschaft

Michael Thieme, Frank Schumacher

Ablauf der heutigen Veranstaltung

1. Kurzvorstellung Lehrstuhl
2. Ziele des Seminars
3. Durchführung des Seminars
4. Organisatorisches zum Seminar
5. Kleine Einführung zur Kreativwirtschaft
6. Nächste Schritte

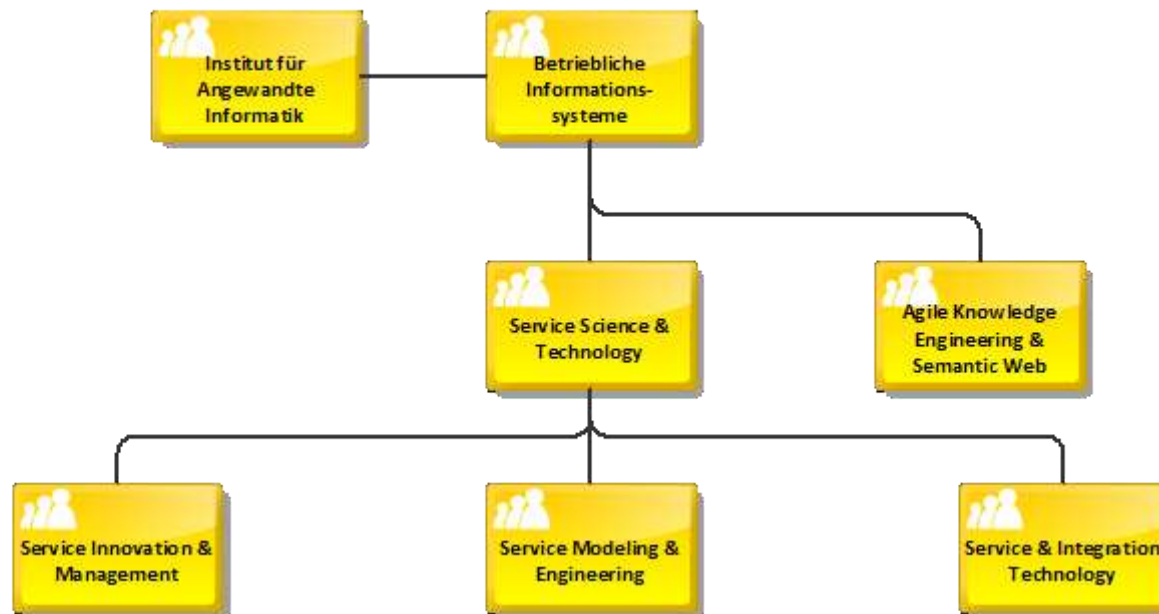




Service Science
& Technology

Vorstellung unserer Forschungsgruppe

Lehrstuhl Betriebliche Informationssysteme

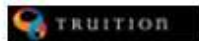


Inhaltliche Schwerpunkte

- Fragestellungen rund um die Entwicklung und informationstechnische Unterstützung von Dienstleistungen.
- Entwicklung von IT-basierten Dienstleistungen für E-Government, E-Business, IT-Services und die Internationalisierung von Dienstleistungen
- von der Idee bis zur Umsetzung im Unternehmen
- Konzeption und Umsetzung von innovationsunterstützenden Umgebungen



Projekte und Partner (Auswahl)



Service Science & Technology



Service Science
& Technology

Ziele des Seminars

Seminarziele

- Erstellen einer (Online) Umfrage zum Thema „Informationstechnische Bedarfe der Leipziger Kreativwirtschaft“
- Was wollen wir herausfinden
 - Welche (Software)Werkzeuge werden von der Kreativwirtschaft eingesetzt?
 - Wofür, was funktioniert gut, was schlecht
 - Branchenspezifisch vs. Allgemein
 - Für welche Bereiche besteht Bedarf an (software)technischer Unterstützung?
 - Was funktioniert nicht, wie wird sich beholfen, welche Lösungen sind für den Einzelnen zu teuer



Seminarziele

- Nicht für die Schublade arbeiten
 - Innovationslabor Leipzig
 - Softwareprojekte zur Unterstützung der Kreativwirtschaft
- Interdisziplinäre Gruppenarbeit
 - Blick über den Tellerrand
 - Softskills
- Eigenständige Auseinandersetzung
 - Thema praktischer Ausrichtung
 - Projektarbeit





Service Science
& Technology

Durchführung des Seminars

Gruppen

- Gruppen a 4–5 Studentinnen und Studenten
 - Fachbereichsübergreifend!
- 2 Technikgruppen / 5 Inhaltliche Gruppen
 - Wollt ihr am Inhaltlichen oder Technischen arbeiten?
 - Idealerweise Begründung eurer Wahl
- Eigenverantwortliche Umsetzung der Zielvorgaben
 - Kontakt zur Kreativwirtschaft (herstellen)
 - Administration/Einrichtung der Server
 - Eigenständige Organisation der Gruppenarbeit

Veranstaltungen

- mittwochs 11:15–12:45 HS 20
- 2 Einführungsvorlesungen KMW
 - Einführung Empirie
 - Einführung Onlinebefragungen
- Koordinierung Gruppenarbeit
 - Besprechung des aktuellen Standes
 - Planung des weiteren Vorgehens
 - Kontrolle „Meilensteine“
- 3 Vortragstermine



Seminarvorgehen

- **Inhaltliche Gruppen**
 - Kontakte zur Kreativwirtschaft, semistrukturierte Interviews
 - Erarbeitung und Strukturierung einer Befragung
 - Pretest der Befragung
 - Finalisierung
- **Technische Gruppen**
 - Einarbeitung in Onlinebefragungswerkzeuge / Anforderungen
 - Aufsetzen und Konfiguration der Server
 - Erstellen von Beispielumfragen
 - Erstellen eines Tutorials zur Konfiguration und zum Erstellen von Umfragen
 - Technische Unterstützung der Inhaltlichen Gruppen

Veranstaltungen

- 12.10. [1] Einführung
- 19.10. [2] Crashkurs Empirie – KMW
- 26.10. [3] Einteilung Gruppen / Aufgaben
- 02.11. [4] Crashkurs Onlinebefragung – KMW
- 09.11. [5] Gruppenarbeitsplan
- 23.11. – 04.01. [6–10] Ausarbeitung Umfrage + Pretest / Einrichtung Server + Beispielumfragen + Tutorial

Veranstaltungen

- 11.01. [11] Vortrag Tutorial – KMW
- 18.01., 25.01. [12, 13] Vortrag Inhalt Befragung + Umsetzung / Tutor
- 01.02. Umsetzung / Tutor





Service Science
& Technology

Organisatorisches zum Seminar

Einordnung des Seminars

- Modul „Bachelorseminar“ INFORMATIK
- Interdisziplinäres Problemseminar
 - Wahlbereich Geistes- und Sozialwissenschaften
 - Informatik
- Anerkennung (Schein)
 - Teilnahme an den Seminarveranstaltungen (max. 2 Fehltage)
 - Vortrag und Schriftliche Ausarbeitung
 - Fertige Umfrage / Eingerichteter Server mit Befragung
- 5 Leistungspunkte

Moodle

- Kurs zu finden unter <https://moodle.uni-leipzig.de/course/view.php?id=5713>
 - Bitte alle Einschreiben, Kommunikation erfolgt über Moodle
 - Zauberwort heißt: moo\$krea\$11
- Gruppenkommunikation kann auch über andere Wege stattfinden





Service Science
& Technology

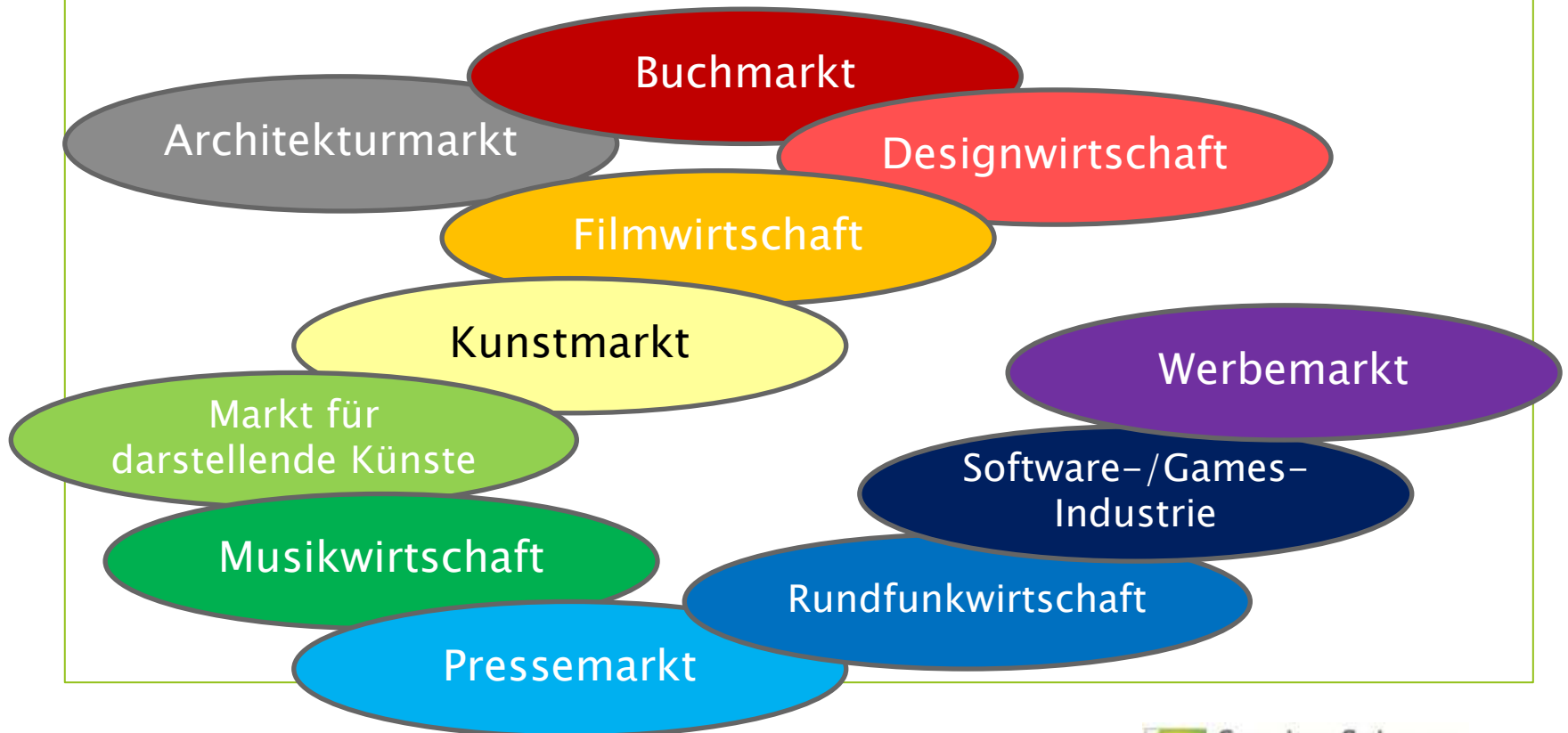
Kreativwirtschaft

Was verstehen wir darunter?

Kultur- und Kreativwirtschaft

Branchen:

- Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie teilt die Kultur- und Kreativwirtschaft in 11 Teilbranchen:



Kultur- und Kreativwirtschaft

Grundlage:

- Marlies Hummel und Manfred Berger zeigten in "Die volkswirtschaftl. Bedeutung von Kunst und Kultur" (1988) das wirtschaftl. Potenzial des Kultursektors
- besonderes Augenmerk auf die Umwegrentabilität -> belegten, dass Kulturausgaben der öffentlichen Hand privaten Kulturkonsum hervorrufen, z.B. Kulturtourismus

Umsatz:

- die European Commission 2006 weist für das Jahr 2003 einen Jahresumsatz von 654 Mrd. Euro für kulturellen und kreativen Sektor in Europa aus (im Vergleich hierzu die Autobranche von 2001 : 271 Mrd. Euro)
- damit hat dieser Sektor 2,6 % des Bruttoinlandsproduktes der EU ausgemacht (Immobilienbranche 2,1 %; Nahrungs-, Getränke- und Tabakindustrie 1,9 %; Textilindustrie 0,5%)



Kultur- und Kreativwirtschaft

Strukturelle Besonderheiten:

Grad der Vernetzung: hochgradig vernetzt

Akteurstypen: Ein-Personen-Unternehmen und Kleinstunternehmen, größte Wertschöpfung bei Klein- und Mittelständischen Unternehmen

Marktform: einerseits große Unternehmen um hohe Fixkosten abzufedern (Filmindustrie) andererseits Auslagerung einzelner Aufgabenbereiche an externe Kreative

Geschäftsmodell:

1. Projektansatz
2. Dienstleistungsansatz
3. Wissensvermittlung, Berater



Kultur- und Kreativwirtschaft

Strukturelle Besonderheiten:

Arbeitsmarkt:

1. Dominanz von Teilzeitbeschäftigten
2. Gehäufte Mehrfachbeschäftigungsverhältnisse
3. Ungleiche Einkommensverteilung
4. Eingehen eines höheren Risikos als in anderen Bereichen
5. Geringerer Fokus auf rein pekuniäre Ansätze ("Kunst um der Kunst willen")
6. Höheres Ausbildungsniveau als im Durchschnitt der Gesamtbeschäftigten (50% der Beschäftigten weisen einen Universitätsabschluss auf ggü. 25% in allen Bereichen)

Leipziger Kultur- und Kreativwirtschaft

- Kreatives Leipzig e.V.
 - <http://www.kreatives-leipzig.de/>
- Kulturnetzwerk e.V.
 - <http://www.kulturnetzwerk-ev.de/verein.html>
- StartUp! Leipzig – Gründerportal
 - <http://www.startup-leipzig.de/>
- Essential Existence Gallery – Innolab
 - <http://www.eexistence.de/>





Service Science
& Technology

Nächste Schritte

Nächste Schritte

- Einschreiben in Liste jetzt gleich
- Entscheidung technische / inhaltliche Gruppe mit Begründung an fs@informatik.uni-leipzig.de
- Nächstes Seminar: 19.10. HS 20 – Crashkurs Empirie
- Anmelden im moodle
- Infos & Folien unter <http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/1112/WS/BedKrea>

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

FRAGEN?