



Service Science  
& Technology

# Prozesse der Leipziger Kreativwirtschaft

Michael Thieme, Frank Schumacher, Michael Becker

# Ablauf der heutigen Veranstaltung

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

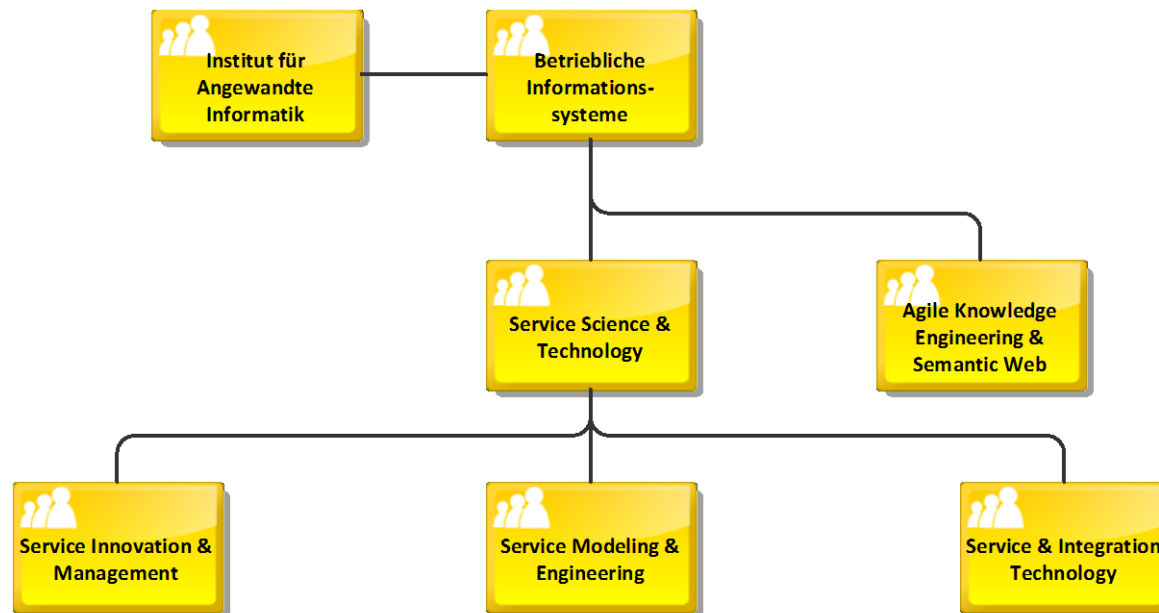




Service Science  
& Technology

# 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-Gouvernement, 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

- **Analyse und Modellierung** von Prozessen der Kreativwirtschaft mit speziellem Fokus auf Leipzig.
- Was wollen wir herausfinden?
  - organisatorische Prozesse in der Kreativwirtschaft
    - Der Weg vom Werk zum Kunden
    - Gemeinsamkeiten und Unterschiede
  - Modellierung eines Teils dieser Prozesse
    - „Werkzeug“ Aris Express
    - Basis für zukünftige Lösungen zur Unterstützung der Kreativwirtschaft





# Seminarziele

- Nicht für die Schublade arbeiten
  - Innovationslabor Leipzig
  - Softwareprojekte zur Unterstützung der Kreativwirtschaft
- Interdisziplinäre Gruppenarbeit
  - Blick über den Tellerrand
  - Soft Skills (Kommunikation, Arbeit im Team)
- Eigenständige Auseinandersetzung
  - Thema praktischer Ausrichtung
  - Projektarbeit





Service Science  
& Technology

# Durchführung des Seminars

# Veranstaltungen

- Einführung in die Prozessmodellierung (3)
  - Was ist Prozessmodellierung, wofür ist das gut?
  - Einführung in die Arbeit mit Aris Express
- Grobmodellierung (2)
  - Auswahl einer Branche der Kreativwirtschaft
  - Informationen sammeln (Recherche/Interviews)
  - Entwicklung eines groben Prozessmodells
- Feinmodellierung (7)
  - Konzentration auf einen speziellen Bereich
  - Teilmodellierung des Grobmodells
  - Modellierung in Aris / Hausarbeit bzw. Dokumentation des Prozesses / Vortrag



# Gruppen

- Gruppen je 3–4 Studentinnen und Studenten
  - Fachbereichsübergreifend!
- Gruppen für Teil Grob / Teil Fein
  - Zusammenstellung nach Branchenwunsch
  - Für Teil Fein ggf. Gruppenumstellung
- Eigenverantwortliche Umsetzung der Zielvorgaben
  - Kontakt zur Kreativwirtschaft (herstellen)
  - Koordination im Seminar
  - Eigenständige Organisation der Gruppenarbeit



# Seminarvorgehen

- 17.04. Einführung
- 24.04. Prozessmodellierung + Gruppeneinteilung für Grobmodellierung
- 01.05. frei
- 08.05./15.05. Prozessmodellierung
- 22.05. Vorstellung Grobmodellierung (5 min)
- 29.05. Zusammenfassung Grobmodelle + Einteilung für Feinmodellierung
- xx.06 Gruppenarbeit, Abstimmung
- xx.07 Vorstellung Feinmodellierung (20 min pro Gruppe)





Service Science  
& Technology

# Organisatorisches zum Seminar

# Einordnung des Seminars

- Modul „Betriebliche Informationssysteme“ (INFORMATIK)
  - Vorlesung „Betriebliche Informationssysteme“
  - Vorlesung „Einführung in XML“
  - *Seminar „Prozesse der Leipziger Kreativwirtschaft“*
- Prüfung: mündlich, ca. 30 Minuten
  - Voraussetzung: Seminarschein
- 10 Punkte



# Einordnung des Seminars

- Bachelor- und Masterseminar (INFORMATIK)
  - Seminar „Prozesse der Leipziger Kreativwirtschaft“
- Scheinerwerb
  - Seminarleistung
- 5 Punkte





# Einordnung des Seminars

- Modul „Betriebliche Informationssysteme“ (WAHLBEREICH Geistes- und Sozialwiss.)
  - Vorlesung „Betriebliche Informationssysteme“
  - ~~Vorlesung „Einführung in XML“~~
    - sehr technisch => fakultativ für Wahlbereich
    - Alternative für Wahlbereich: Praxisprojekt zum Seminar, Vorstellung bei „Kreativwirtschaft und Informatik“ 24.09.
  - *Seminar „Prozesse der Leipziger Kreativwirtschaft“*
- Prüfung: mündlich, ca. 30 Minuten
  - Voraussetzung: Seminarschein
  - Dokumentiertes Praxisprojekt für Wahlbereich
- 10 Punkte



# Seminaranforderungen

- Besuch der Präsenzveranstaltungen (max. 2 Fehltage)
- Gruppenarbeit
  - Ermitteln der Grob- und Feinprozesse
  - Modellierung mittels Aris Express
  - Präsentation der Ergebnisse (20 min)
  - Schriftliche Ausarbeitung/Dokumentation zum bearbeiteten Feinprozess





Service Science  
& Technology

## Praktikum

Was wird angeboten?

# Workshopreihe Going Cooperative – Going Professional

- Organisiert von der Essential Existence Gallery
- Termine: Dienstag–Donnerstag Ende Juli/August
  - genaue Woche wird mit den Teilnehmern abgesprochen
- Gemeinsam mit Studenten der HTWK, HMT
- Vorstellung der Ergebnisse auf der „Kreativwirtschaft und Informatik“ am 24.09.



# GC–GP: Kooperatives Arbeiten

- Wissensmanagement und Lizenzierung
  - Umgang mit Informationen bei offenen Projektstrukturen / Onlineprojekten
  - Vorhandene Strukturen / Konzeption einer Plattform zum Wissensaustausch
- FabLab Leipzig
  - Zusammenstellung vorhandener Netzwerke, Infrastrukturen, Werkzeuge
- Open Innovation
  - Zusammenstellung von Thesen / praktischen Beispielen



# GC–GP: Das Digitale Gedächtnis

## Projektidee des Stadtarchives Leipzig zur „alternativen“ Geschichtsschreibung

- Qualitätssicherung
  - Datenmanagement, Datenschutz, Urheberrecht, Moderation
  - Modelle, Handlungsanweisungen
- Projektplanung
  - Meilensteine, Features, Umsetzungspakete
  - Kooperationspartner, Unterstützer
- Raum zur Interaktion
  - Konzeption eines virtuellen Raumes für Bürgergeschichten



# GC-GP: API-Leipzig

## Open Data Plattform der Stadt Leipzig

- Sichtbarmachung
  - Konzept zur Sichtbarmachung Offener Daten und deren Anwendung
- Dokumentation für technische Laien
  - Was ist eine standardisierte Programmierschnittstelle, wie nutzt man diese?
- Innovationen auf Communitybasis
  - Was haben Communities in den letzten Jahren geschaffen?



# Workshopreihe Going Cooperative – Going Professional

- Nähere Informationen auf der Seminarwebseite
- Ansprechpartner für Detailfragen bei der EEG: Matthias Petzold [ag@eexistence.de](mailto:ag@eexistence.de)
- Formlose Anmeldung zu den Workshops bitte an Matthias und Frank ([fs@informatik.uni-leipzig.de](mailto:fs@informatik.uni-leipzig.de)) senden





# Prototyp Prozesslandkarte

- Basierend auf den Ergebnissen des Seminars
- Prototyp für eine Anwendungsmöglichkeit
- Webbasierte Darstellung der Prozesse mit interaktiven Information zu den einzelnen Schritten
- Zielgruppe: Hilfestellung für Kreative
- Ansprechpartner: Frank Schumacher  
[fs@informatik.uni-leipzig.de](mailto:fs@informatik.uni-leipzig.de)



# Praktikum: Komparsencasting für den Tatort

- Einarbeitung in den Agenturalltag, Datenbankrecherchen, Telefonanrufe, Mailverkehr
- 1–2 Tage am Set als Komparse bzw. Begleitung des Komparsenbetreuers
- Kennenlernen von Drehdokumenten, z. B. Drehbuch, Disposition, Komparsenlisten
- Ende Juni bis Anfang August
- Zeiteinteilung: nach Absprache, als Richtlinie jeweils 3 Wochen halbtags (außer an den Settagen)
  
- Ansprechpartner: Janika Groß  
[ufken@castanet.de](mailto:ufken@castanet.de)



# Praktikum: Archivierung Westflügel

- Theater im Leipziger Westen
  - Aufbereiten von Pressespiegel und Pressematerial
  - Auswerten und Zusammenstellen von Informationen zu vergangenen Veranstaltungen
  - Datensammlung, Recherche
  - Digitalisierung
- 
- Ansprechpartner: Caroline Bergter  
[info@westfluegel.de](mailto:info@westfluegel.de)



# Eigenes Praktikum

- Thema: Kreativwirtschaft
- Idealerweise kommt ihr mit Prozessabläufen und informationstechnischen Aufgaben in Berührung
- Praktikumsbericht auf der „Kreativwirtschaft und Informatik“ am 24.09.
- Abstimmung mit der Seminarleitung!
  
- Ansprechpartner: Frank Schumacher  
[fs@informatik.uni-leipzig.de](mailto:fs@informatik.uni-leipzig.de)





Service Science  
& Technology

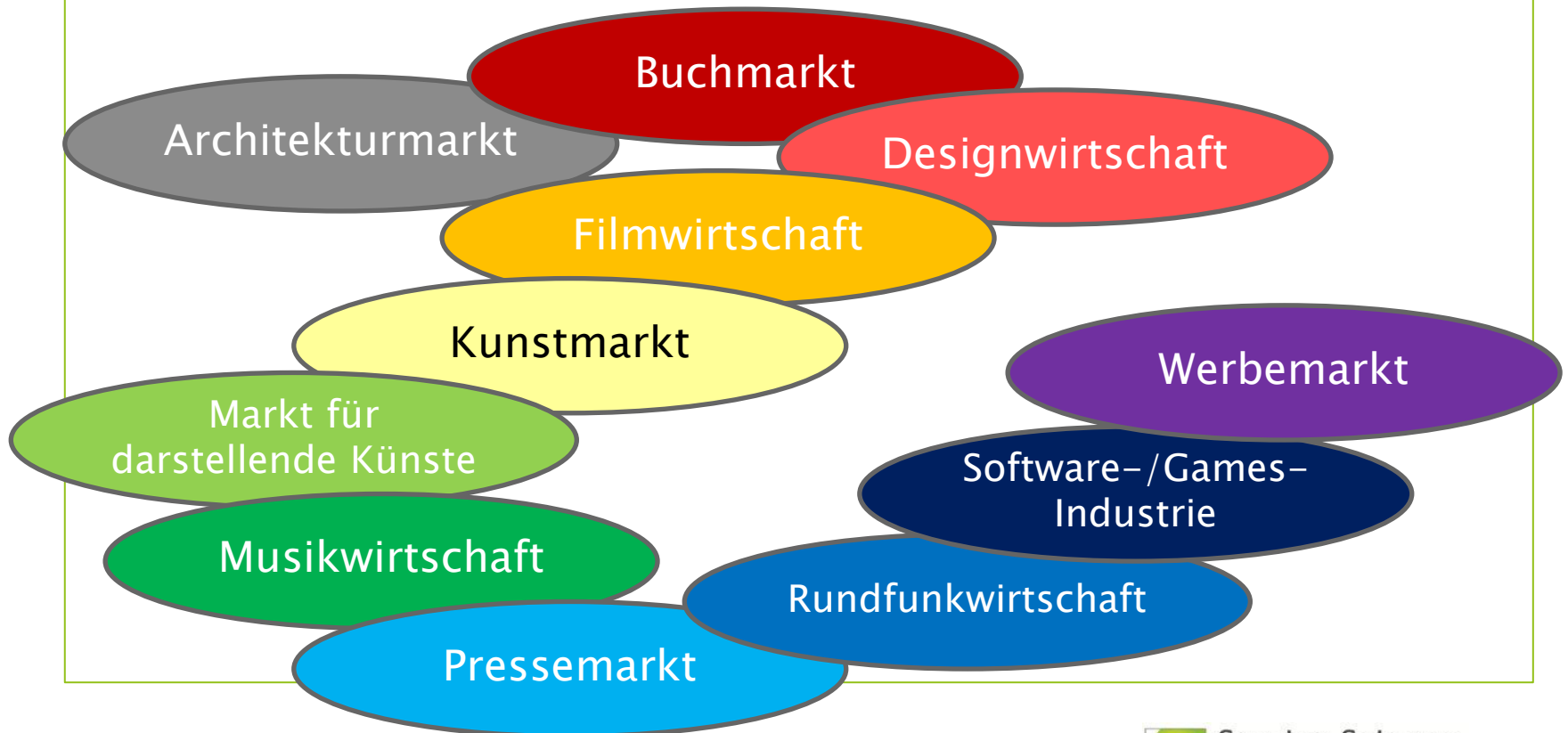
# Kreativwirtschaft

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
  - <http://www.eexistence.de/>
- Innovationslabor Leipzig
  - <http://www.innolab-leipzig.de/>





Service Science  
& Technology

## Nächste Schritte

# Nächste Schritte

- Einschreiben in Liste jetzt gleich
- Entscheidung für eine/mehrere Branche(n) an [fs@informatik.uni-leipzig.de](mailto:fs@informatik.uni-leipzig.de)
- Nächstes Seminar: 24.04. Einführung Prozessmodellierung und Gruppeneinteilung für Grobmodellierung
- Infos & Folien unter <http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/1112/ss/prozesse>



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

**FRAGEN?**

