



Service Science
& Technology

Prozesse der Leipziger Kreativwirtschaft

Michael Becker, Frank Schumacher



Service Science
& Technology

Ziele des Seminars

Seminarziele

- Kennenlernen der **Prozessmodellierung** als Methode zur **Strukturierung der Arbeitsorganisation**
- Was wollen wir herausfinden?
 - organisatorische Prozesse in der Kreativwirtschaft
 - Der Weg vom Werk zum Kunden
 - Gemeinsamkeiten und Unterschiede
 - Modellierung eines Teils dieser Prozesse
 - „Werkzeug“ Signavio
 - Basis für zukünftige Lösungen zur Unterstützung der Kreativwirtschaft



Seminarziele

- Nicht für die Schublade arbeiten
 - Creative Summer Camp 2013
 - 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 (2)
 - Was ist Prozessmodellierung, wofür ist das gut?
- Prozessmodellierung selbst gemacht (2)
 - Anwenden der Prozessmodellierung
 - Einfache Prozesse auf das Papier bringen
 - Gemeinsame Auswertung
- Einführung in Signavio (1)
- Modellierung eines Kreativwirtschaftsprozesses (8)
 - Eigenständige Themenfindung
 - Durchführung von Interviews
 - Modellierung in Signavio / Vortrag



Gruppen

- Themenfelder suchen
 - Eigene Interessen / Kontakte
- Gruppen je 3–5 Studentinnen und Studenten
 - Fachbereichsübergreifend!
 - Zusammenstellung nach Themenwunsch
- Eigenverantwortliche Umsetzung der Zielvorgaben
 - Kontakt zur Kreativwirtschaft (herstellen)
 - Koordination im Seminar
 - Eigenständige Organisation der Gruppenarbeit



Seminaranforderungen

- Seminar: Vorstellung des modellierten Prozesses (Seminarvortrag ~20 min)
- Praktikum: Abgeschlossenes Projekt mit Praktikumsbericht als Hausarbeit (6–10 Seiten), Vorstellung auf dem Creative Summer Camp
- Mündliche Prüfung, Schwerpunkt Seminar- und Praktikumsthemen.





Service Science
& Technology

Praktikum

Was wird angeboten?

Zielstellung Praktikum

- Selbstständige Arbeit an einer Problemstellung
- Gruppenarbeit, Interdisziplinär
- Kultur- und Kreativwirtschaft
- Creative Summer Camp 2013



Werkzeuge für die Kreativwirtschaft

1. Cloud-Speicherdienste

- Funktionalitäten, Gemeinsamkeiten, Unterschiede
- Probleme / Fallstricke, die nicht auf der Startseite stehen
- Spezieller Fokus auf Bedarfe der Kreativwirtschaft
- Welche benötigten Funktionalitäten (in Bezug zur Kreativwirtschaft) / Eigenschaften werden nicht erfüllt?



Werkzeuge für die Kreativwirtschaft

2. Rechnungsverwaltung

3. Projektmanagementsysteme

Fragestellung wie bei Thema 1) Online-Speicherdienste



4. Organisation Creative Summer Camp

- Unterstützung der Verantwortlichen bei klar definierten Aufgaben
- Modellierung des Prozessablaufes der Eventorganisation



5. Untersuchung Metadaten“standards“ in der Musik

- Metadaten sind Informationen zum Song
 - Songtitel, Komponist, ISRC
 - Aber auch: Abrechnungsdaten
- Wo werden Daten verwendet (Label, Verlag, GEMA, Radio, Web ...)?
- Welche Daten werden verwendet?
- Wie liegen diese Daten vor



6. Musikdistribution im Netz

- Online-Distributionsmöglichkeiten
- Physikalisch, Download, Stream, Merch
- Aufteilung der Gelder
- Konditionen



7. Musikrecherche

- Möglichkeiten, Musik im Netz zu finden
- Lizenzierung von Musik für Film / Werbung
- Automatische Musikerkennung
- Tagging (expert/crowd/automatisch)
- „weiche“ Metadaten



8. Prozesse im Label- und Verlagsbereich

- Welche Arbeitsaufgaben werden in Label und Verlagen erledigt
- Welche Softwaresysteme werden eingesetzt
- Qualitative Interviews: Ist/Soll-Analyse



Praktikumsdurchführung

1. Gruppen zuteilen
2. Festlegen der Zielstellung (Product Backlog)
3. Festlegen der Sprints (2-wöchentlich)
4. Festlegung der Ziele für die nächsten 2 Wochen



Praktikumsanforderungen

- Seminar: Vorstellung des modellierten Prozesses (Seminarvortrag ~20 min)
- Praktikum: Abgeschlossenes Projekt mit Praktikumsbericht als Hausarbeit (6–10 Seiten), Vorstellung auf dem Creative Summer Camp
- Mündliche Prüfung, Schwerpunkt Seminar- und Praktikumsthemen.





Service Science
& Technology

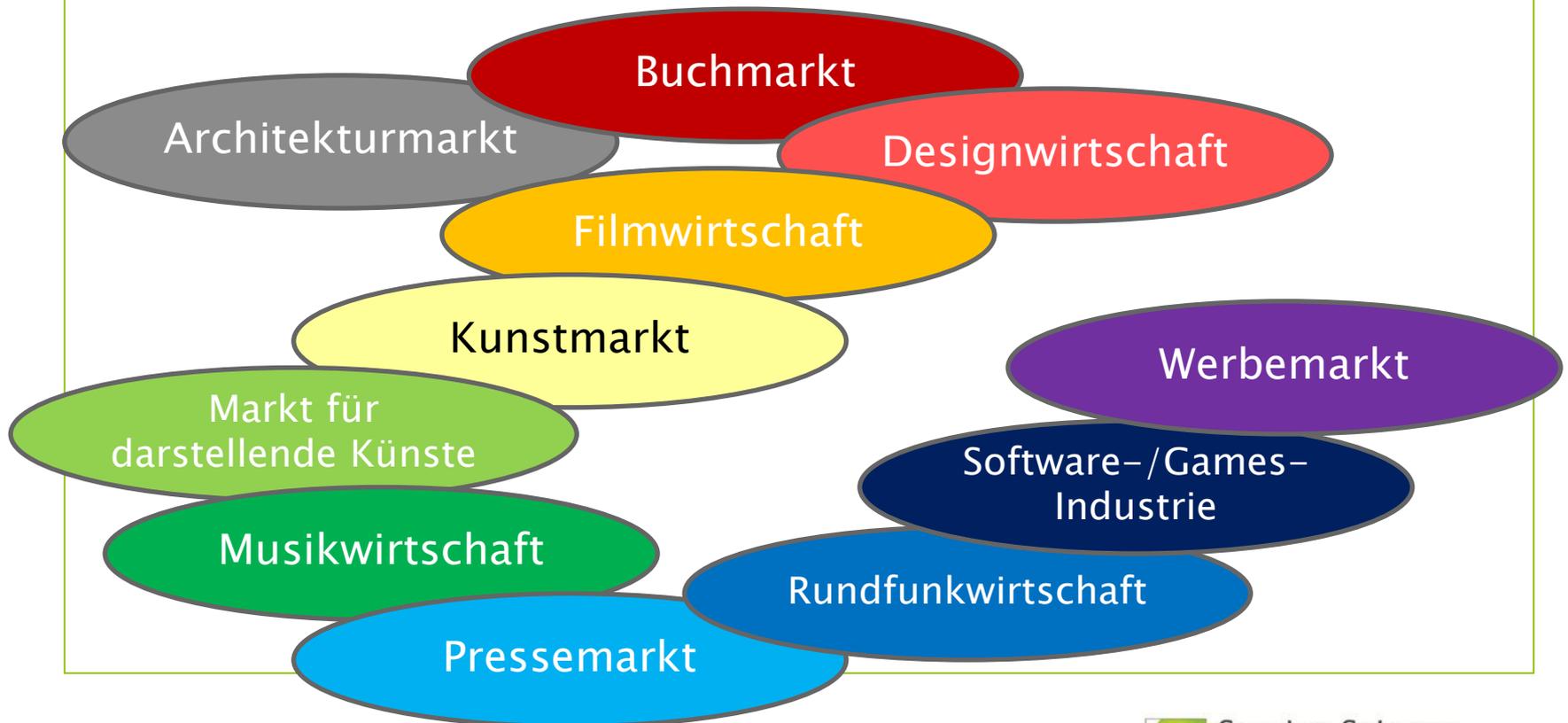
Kreativwirtschaft

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

- Mail mit Praktikumswunsch bis Montag, 22.04. an fs@informatik.uni-leipzig.de
- Seminarthema: Welchen Bereich der Kreativwirtschaft wollt / könnt ihr bearbeiten? Bis zum nächsten Seminar (23.04)



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

FRAGEN?

