

Die Stiftung Digitale Spielekultur zeigt und vermittelt wirtschaftliche, technologische, kulturelle und gesellschaftliche Potenziale digitaler Spiele. Zu diesem Zweck initiiert sie Projekte, entwickelt Formate und schließt Kooperationen. Sie geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Neben Bundesministerien sind Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik an ihr beteiligt. Ihr Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir zum nächstmöglichen Zeitpunkt eine*n Projektmanager*in. Die Stelle ist im Bereich Kultur- und Bildungsprojekte zu besetzen.

Projektmanager*in

Ihre Aufgaben:

- Projektplanung und -steuerung, Zeitplanung in engem Austausch mit der Geschäftsführung
- Umsetzung der jeweiligen Teilprojekte und Meilensteine sowie Erreichung der Projektziele
- Durchführung der Förderinhalte sowie die strategische Weiterentwicklung der Projekte
- Budgetplanung und -überwachung, Mittelabruf und -verwaltung gemäß der förderrechtlichen Vorgaben, Erstellung der Zwischen- und Abschlussverwendungsnachweise in Abstimmung mit der Geschäftsführung
- Steuerung der strategischen Ausrichtung des Gesamtprojektes und der Zusammenarbeit mit externen Projektpartnern
- Konzipieren und organisieren von verschiedenen Veranstaltungsformaten
- Erstellung von Materialien (Print und Online) sowie Pflege des Webauftrittes
- Präsentation des Projekts in der Öffentlichkeit, Netzwerkpflge, Moderation von Veranstaltungen

Ihr Profil:

- Sehr guter Hochschulabschluss (Medienwissenschaft, Politik, Kulturmanagement oder vergleichbar)
- Mind. drei Jahre Berufserfahrung im Projektmanagement
- Kontaktfreudig, kommunikationsstark, teamfähig
- großes bildungs- und gesellschaftspolitisches Interesse sowie breiter Überblick über Themen der digitalen Spielekultur und ihrer Potentiale für Bildung und Kultur
- Wünschenswert Kenntnisse der gängigen Spiele-Plattformen, Genres und Segmente des Spielmarkts
- Erfahrungen im Veranstaltungsmanagement
- Netzwerkkompetenz, sicherer Umgang mit Akteuren aus Politik, Verwaltung und Wissenschaft
- Flexibel, zuverlässig, zielstrebig, durchsetzungsstark, intellektuell belastbar
- Erfahrung im Umgang mit Office-Software sowie Content-Management-Systemen
- Sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache

Bei der ausgeschriebenen Stelle handelt es sich um eine Vollzeitstelle, die zunächst auf ein Jahr befristet ist. Eine Verlängerung wird angestrebt. Ihre aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (Motivationsschreiben inkl. Eintrittstermin, Gehaltsvorstellung, CV und Arbeitszeugnisse) richten Sie bitte ausschließlich per E-Mail in einem PDF an Benjamin Rostalski, rostalski@stiftung-digitale-spielekultur.de.

Bewerbungsfrist ist der 31. Dezember 2018. Das Auswahlverfahren beginnt bereits vor Ende der Bewerbungsfrist.

Wir freuen uns auf Sie!

Weitere Informationen zur Arbeit der Stiftung Digitale Spielekultur finden Sie auf unserer Homepage www.stiftung-digitale-spielekultur.de