

Projektmanager*in (w/m/d), Berlin

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Der Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten.

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

Aufgaben:

- Projektplanung und -steuerung sowie inhaltliche und strategische Weiterentwicklung eines Forschungsprojekts im Bildungsbereich in engem Austausch mit der Geschäftsführung
- Steuerung der strategischen Ausrichtung des Gesamtprojektes und der Zusammenarbeit mit externen Projektpartnern
- Budgetplanung und -überwachung, Mittelabruf und -verwaltung gemäß der förderrechtlichen Vorgaben, Erstellung der Zwischen- und Abschlussverwendungsnachweise in Abstimmung mit der Geschäftsführung
- Konzipieren und organisieren von verschiedenen Veranstaltungsformaten
- Erstellung von Materialien (Print und Online)
- Netzwerkpflge, Moderation von Veranstaltungen sowie Gremiensitzungen im Rahmen des Vorhabens

Anforderungsprofil:

- Erfolgreich abgeschlossenes Hochschulstudium
- Erste Berufserfahrungen im Bildungsbereich und in der Zusammenarbeit mit Schulen und Hochschulen
- Erfahrungen im Projektmanagement
- Souveränes Auftreten, kontaktfreudig, kommunikationsstark, teamfähig
- Netzwerkkompetenz, sicherer Umgang mit Akteuren aus Schule, Wissenschaft und Verwaltung
- Flexibel, zuverlässig, zielstrebig, durchsetzungsstark, intellektuell belastbar
- großes bildungs- und gesellschaftspolitisches Interesse sowie breiter Überblick über Themen der digitalen Spielekultur und ihrer Potentiale für die Bildung
- Wünschenswert: Kenntnisse der gängigen Spiele-Plattformen, Genres und Segmente des Spielmarkts
- Erfahrungen im Veranstaltungsmanagement
- Erfahrung im Umgang mit Office-Software sowie Content-Management-Systemen

- Sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache

Weitere Informationen

Bei der ausgeschriebenen Stelle handelt es sich um eine Vollzeitstelle, die zunächst auf zwei Jahre befristet ist. Wir bieten Ihnen eine anspruchsvolle und abwechslungsreiche Tätigkeit in einem hoch motivierten Team.

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 15. Oktober 2020. Das Auswahlverfahren beginnt bereits vor Ende der Bewerbungsfrist.

Auf unsere Homepage finden Sie alle weiteren Informationen zur Arbeit der Stiftung Digitale Spielkultur, www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung!