

Projektmanager*in (w/m/d) in Vollzeit, befristet, 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 01.12.2021 eine*n Projektmanager*in (w/m/d). Die Stelle ist in Vollzeit im Bereich Bildungsprojekte zu besetzen und vorerst befristet bis zum 31.12.2022.

Wir bieten Ihnen eine anspruchsvolle und abwechslungsreiche Tätigkeit in einem hochmotivierten Team.

Aufgaben:

- Projektplanung und -steuerung sowie inhaltliche und strategische Weiterentwicklung eines Forschungsprojekts im Bildungsbereich in engem Austausch mit der Geschäftsführung,
- Steuerung der strategischen Ausrichtung des Gesamtprojekts 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,
- Konzeption und Organisation verschiedener Veranstaltungsformate,
- Erstellung von Materialien (Print und Online),
- Netzwerkpfege, Moderation von Veranstaltungen und Gremiensitzungen im Rahmen des Vorhabens.

Anforderungsprofil:

- Erfolgreich abgeschlossenes Hochschulstudium,
- Berufserfahrung im Bildungsbereich und in der Zusammenarbeit mit Schulen und Hochschulen,
- Erfahrung im Projektmanagement,
- Souveränes Auftreten, Kontaktfreudigkeit, Kommunikationsstärke, Teamfähigkeit,
- Netzwerkkompetenz, sicherer Umgang mit Akteur*innen aus Schule, Wissenschaft und Verwaltung,
- Flexibilität, Zuverlässigkeit, Zielstrebigkeit, Durchsetzungsstärke, intellektuelle Belastbarkeit,
- Großes bildungs- und gesellschaftspolitisches Interesse sowie breiter Überblick über Themen der digitalen Spielekultur und ihrer Potenziale für die Bildung,
- Wünschenswert: Kenntnisse der gängigen Spiele-Plattformen, Genres und Segmente des Spielmarkts,

- Erfahrung im Veranstaltungsmanagement,
- Erfahrung im Umgang mit Office-Software sowie Content-Management-Systemen,
- Sehr gute Kenntnisse der deutschen und englischen Sprache.

Ihre Bewerbung

Ihre aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (Motivationsschreiben inkl. Eintrittstermin, Gehaltsvorstellung, CV und Arbeitszeugnissen) richten Sie bitte ausschließlich per E-Mail in einem PDF an Benjamin Rostalski, rostalski@stiftung-digitale-spielekultur.de.

Bewerbungsfrist ist der 31.10.2021. Das Auswahlverfahren beginnt bereits vor Ende der Bewerbungsfrist.

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

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung!