

Projekt WiSe 2018/19

| | | | |
|--------------|-----------------|----------|-----------------|
| MM3 EDV-Nr.: | 254504 (2 ECTS) | EDV-Nr.: | 254508 (3 ECTS) |
| UK3 EDV-Nr.: | 255504 (2 ECTS) | EDV-Nr.: | 254508 (3 ECTS) |
| AM3 EDV-Nr.: | 253500 (5 ECTS) | | |

| Projektname | Projektbeschreibung |
|---|---|
| <p><u>Projektname:</u> Storylabor: Innovatives und experimentelles Storytelling für „Laureus Sport for Good“ (Mevedes-Benz)</p> <p><u>Dozent:</u> Prof. Dr. Michael Müller Manuel Butz</p> <p><u>Teilnehmer:</u> maximal 20 Personen</p> <p><u>EDV-Nr: -> s.o.</u> je nach Workload (zutreffende ECTS ankreuzen) <input type="checkbox"/> 2 ECTS <input type="checkbox"/> 3 ECTS <input checked="" type="checkbox"/> 5 ECTS</p> | <p>1.) Inhalt des Projekts Menschen denken, handeln und erinnern in Geschichten. Durch Geschichten werden Werte, Wissen und Normen vermittelt sowie Erfahrungen und Ereignisse mit Sinn und Bedeutung versehen. Neben traditionellen Erzählformen (z. B. Romane, Filme, etc.) und performativen Erzählformaten (z. B. Performances) eröffnen sich, bedingt durch das Internet sowie insbesondere durch soziale Netzwerke, neue Anwendungsfelder des Geschichtenerzählens und neue Möglichkeiten des experimentellen, transmedialen und des formatübergreifenden Erzählens.</p> <p>In diesem Projekt soll den experimentellen Formen des Geschichtenerzählens ein Versuchslabor gegeben werden, in dem wir innovative Geschichten für unseren Projektpartner „Laureus Sport for Good“ entwickeln.</p> <p>Mercedes-Benz ist einer der Gründungspartner der weltweiten Laureus Sport for Good Foundation. Sie wurde im Jahr 2000 gegründet und ist die wichtigste soziale Initiative der Marke Mercedes-Benz. Die Foundation fördert in weltweit über 100 Sportprojekten gesellschaftlich benachteiligte Kinder und Jugendliche. Sie unterstützt junge Menschen, Werte, Selbstbewusstsein und persönliche Kompetenzen zu stärken, um im Leben Eigenverantwortung zu übernehmen und sich so aus eigener Kraft ein besseres Leben zu ermöglichen.</p> <p>Das Ziel ist es, neue Formen des Storytelling (für Laureus Sport for Good) in digitalen und sozialen Medien zu entwickeln, die eine Always-On-Kommunikation sicherstellen. Dazu wenden wir verschiedene Formate und Methoden erläutert und angewendet</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>2.) Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes</p> <ul style="list-style-type: none">a) Wissen <i>Die Studierenden kennen die Grundlagen des Storytelling im Unternehmen und innovative Anwendungsformen von Geschichten.</i>b) Fertigkeiten Die Studierenden können Geschichten auf der Basis eines Briefings eigenständig entwickeln.c) Sozialkompetenz <i>Die Studierenden lernen, einen kreativen Prozess gemeinsam im Team durchzuführen.</i>d) Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig Geschichten zu entwickeln. |
|--|--|