

Business-Typen und Qualifizierungsziele

Business-Typen	Kurzbeschreibung	Qualifizierungsziele	Berufsfelder (typische Beispiele)
Künstlerentwicklung	Künstlerentwickler arbeiten gemeinsam mit den kreativen Köpfen und anderen Businesspartnern an künstlerischen Ideen und Visionen. Keiner kennt Stärken und Schwächen von Künstlern und Künstlerinnen so gut wie die Künstlerentwickler. Sie sind Partner, Berater, Manager und Visionäre und entwickeln das Branchenumfeld.	Artist Development (Bands & Trends und das Branchenumfeld), Psychologie, gute musikalische Kenntnisse (zumindest Theorie), fundierte Kenntnisse der betriebswirtschaftlichen Zusammenhänge.	<ul style="list-style-type: none"> • A&R oder Produktmanagement in einer Plattenfirma oder in einem Verlag • (Personal-) Management • Artist Coaching & Beratung
Marketing- und Vertriebsmanagement	Im Fokus von Marketing und Vertrieb stehen der Verkauf, die Kommunikation und das Überzeugen von Menschen. Produkte und Visionen an den Mann und die Frau zu bringen, erfordert Kreativität. Gleichzeitig beinhaltet das Marketing- und Vertriebsmanagement das Aufspüren und Erkennen neuer Trends sowie die Einschätzung der Stärken und Schwächen von Produkten.	Marketing und Medien, Kommunikation, Personalführung, Networking. Gute Kenntnisse der Musik und Medienbranche und der aktuellen Trends.	<ul style="list-style-type: none"> • Plattenfirmen und Verlage in Marketing/Vertrieb/Promotion • Marketing-/Promotionagenturen • Medien- und Eventbereich • Konsumgüterbereich (Jugend und Lifestyle orientiert) • Markt- und Medienforschung
Business-Management	Den wirtschaftlichen Ertrag immer fest im Blick, steuern Businessmanager Künstler und Unternehmen zum Erfolg. Keiner macht ihnen etwas vor, wenn CD-Produktionen, Tourneen oder Marketingkampagnen kalkuliert, Verträge abgeschlossen oder neue Strategien für das Unternehmen entwickelt werden.	Finanzen/Buchhaltung, Recht, Steuern, Organisation und Management. Gute Kenntnisse der realen Marktpreise.	<ul style="list-style-type: none"> • Führungskraft in Unternehmen der Musikwirtschaft (bspw. Geschäftsführung, strategische Unternehmensplanung) • Existenzgründung (bspw. als kaufmännischer Kopf in einem Gründerteam) • Business-Management für Künstler • Unternehmensberatung
Community-Management	Die Zeiten ändern sich: die Branche ist dynamisch, keiner kann alle Ressourcen selbst aufbauen. In Betrieben, Institutionen und vor allem in Städten und Kommunen werden Experten gebraucht, die den Aufbau von Kooperationen und Netzwerken realisieren, neue Projekte entwickeln und erfolgreich umsetzen.	Als Allrounder unter den Businesstypen ist ein fundiertes Basis-Know-how in allen Bereichen erforderlich. Schwerpunkte: Organisation, Management (inkl. Projekt- und Eventmanagement), Medien, Kommunikation.	<ul style="list-style-type: none"> • Amt der/s Rock- und Popbeauftragten in Städten und Kommunen • Kulturmanagement in Unternehmen/Institutionen (insb. im Bereich Projekt- und Eventmanagement oder Produktentwicklung) • Unternehmensberatung
Digital Innovation Management	Die Digitalisierung und das Internet bewirken große Veränderungen in Kultur, Gesellschaft, Technologie, Wirtschaft und Recht. Dabei kollidiert das neue Selbstverständnis der digitalen Ära an vielen Stellen mit den bisherigen Strukturen, Konventionen und Traditionen. Eine sinnvolle Ausbildung muss die Basis schaffen, beide Extreme zusammenzuführen. Die Moderation zwischen Bewährtem und Neuem ist unverzichtbare Voraussetzung, um wertvolle Zukunftsmodelle zu entwickeln.	Digital Innovation Manager sind fest verwurzelt in der digital vernetzten Musikwelt. Sie sind im Bilde über die neuesten Entwicklungen im Web. Ihre ökonomischen und rechtlichen Kenntnisse, die Kenntnis der digitalen Kultur sowie die Technologien der „Net Generation“ helfen ihnen bei der Analyse und Gestaltung neuer Lösungsansätze im Internet- und Mobilbereich.	<ul style="list-style-type: none"> • Produkt- und Künstlermanagement im digitalen Umfeld • PR- und Werbeagenturen • Führungsposition in digitalen Musik- und Medienunternehmen • Consulting für Medien- und Entertainmentfirmen und Investoren • Content Management in Mobilfunkfirmen und Markenunternehmen • Web 2.0-Entrepreneurship