

# MedienCompanies – Studenten Medienwissenschaft

## Allgemein

### DIGAREC Zentrum für Computerspielforschung

Das DIGAREC Forschungszentrum umfasst:

*Institut für Künste und Medien der Universität Potsdam*

- Studiengang [Europäische Medienwissenschaft](#)
- DFG-Projekt [Medialität des Computerspiels](#), Projekt [Computerspielsammlung](#)
- [Prof. Dr. Dieter Mersch](#), [Dr. Stephan Günzel](#), [Michael Liebe](#)

*Institut für Psychologie der Universität Potsdam*

- DFG-Projekt [Prädiktoren und Auswirkungen des Konsums von Mediengewalt im Jugendalter](#)
- Prof. Dr. Barbara Krahe, Dr. Ingrid Möller

*Department Erziehungswissenschaft der Universität Potsdam*

- Projekt [Differenzerfahrung beim Spielen digitaler Spiele](#)
- [Prof. Dr. Petra Grell](#)

*Institut für Informatik der Universität Potsdam*

- Projekt [General Game Playing](#)
- Prof. Dr. Torsten Schaub, Dr. Peter-Uwe Zettier

*Hasso-Plattner-Institut an der Universität Potsdam*

- [School of Design Thinking](#)
- Prof. Ulrich Weinberg

*Erich Pommer Institut an der Universität Potsdam*

- [Fachbereich Medienrecht](#)
- Prof. Dr. Oliver Castendyk

*Fachbereich Design der Fachhochschule Potsdam*

- Studiengang [Europäische Medienwissenschaft](#)
- Prof. Winfried Gerling

*Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V., Berlin*

- [Computerspielemuseum](#), Institut für digitale interaktive Kultur
- Dr. Klaus Spieler, Andreas Lange

Assoziierte Mitglieder:

*Universität der Künste Berlin*

- Studium [Digitale Klasse](#)
- [Dr. Stephan Humer](#)

*Mediadesign Hochschule, Berlin*

- Studiengang [B.A. Game Design](#)
- Jan Derer

### Fraunhofer Institut

### Mabb Medienanstalt Berlin-Brandenburg

### Nokia Gate5

Nokia hat 2006 die Softwarefirma Gate 5 aufgekauft. Ein Büro ist in der Invalidenstraße, eins offensichtlich in der Schönhauser Allee

## Animation

### Exozet Effects GmbH

Die exozet group besteht aus den drei Units exozet interact, exozet effects und exozet games. Drei Units, die wissen, was sie können. Gemeinsam sogar noch mehr.

Das Unternehmen wurde 1996 von Frank Alexander Zahn gegründet und beschäftigt inzwischen 150 Mitarbeiter an den Standorten Berlin, Potsdam und Wien. Zu den Kunden zählen namhafte Vertreter der unterschiedlichsten Branchen – darunter Universal Music Deutschland, der Deutsche Bundestag, Viacom Germany (MTV Networks), der Axel Springer Verlag, N24, Red Bull, das ZDF, die Deutsche Bundesbank, RTL Enterprises, American Express, Fleurop etc.

#### **Die Philosophie**

Einstellungen können sich ändern. Unsere ist geblieben. Seit 1996 sind wir Feuer und Flamme für alles, was wir tun. Deshalb freuen wir uns auf jede neue Herausforderung, über den Erfolg unserer Kunden und das gemeinsame Gefühl, für etwas entflammt zu sein.

#### **Die Größenordnung**

Vier Geschäftsführer. Vier Standorte. 150 Mitarbeiter.

### morro images services

Das nach dem im wahrsten Sinne des Wortes "sagenhaften" Geisterhund Morro benannte Studio bietet sämtliche Dienstleistungen rund um das Thema CGI: von 3D-Animation und -Modeling über Simulationen, visuelle Effekte und Compositing bis hin zu Character & Production Design, Motion Graphics und Title Design.

### Rise fx GmbH

rise|visual effects berlin has created digital magic for more than 40 films for the german as well as the international market. with space for up to 60 artists, rise has become the biggest vendor for visual effects in berlin in less than three years. in january 2010 a second facility - rise|visual effects cologne - opened its doors to provide film productions in north rhine-westphalia with world class vfx next door

with hugely successful contributions on movies like Ninja Assassin and Percy Jackson rise is now getting more and more involved in large Hollywood productions. such outstanding progress could be achieved by providing a working environment where artistic ideas are free-roaming and technological advances are constantly being pushed to its limits. having used NUKE since the very beginning proves to be more than beneficial in current times and gives us a headstart in knowledge about a tool everyone else is moving towards.

it was only 3 years ago when vfx producers Sven Pannicke and Robert Pinnow teamed up with vfx supervisors Markus Degen and Florian Gellinger to open their own facility utilising their combined expertise and working towards the same goal: making a difference by setting up a company where passion for the job isn't jeopardised by business rules and politics.

many of our artists have worked around the world. what they enjoy most about working at rise is to be able to create outstanding work in an environment which is relaxed and fun and inspires to be daring. rise offers directors and producers guidance to fit the most outstanding visual effects into any budgets using state-of-the-art technology and software.

the facility is located directly in the heart of berlin, in the district kreuzberg at the bank of the river spree. there is even a boats pier if you prefer to come by water!

## Local Targeting

### Aka-aki networks GmbH

... deshalb dreht sich bei aka-aki alles um die Menschen, die dich wirklich umgeben. aka-aki zeigt dir Fotos, gemeinsame Freunde und Interessen von den Leuten an, die gerade in der Nähe sind. auf deinem Handydisplay! so entdeckst du neue und interessante Leute überall!

## Mobile Videos/Filme für Online-Plattformen

### 3min

#### **Web TV**

Web TV machen viele! Aber bei uns wirst du keine von Usern generierten Inhalte sehen. Unsere Redaktion befindet sich auf ständiger Suche nach innovativen Ideen und kreativen Konzepten, um dir ein vielfältiges und aktuelles Angebot zu bieten. Zusammen mit unseren Contentprovidern versuchen wir neue Formate und Talente zu fördern.

#### **Wo und was**

Wir operieren von Berlin aus und fühlen uns wohl in den Bereichen Comedy, Musik, Lifestyle, Sport, Games und Webserien. Wir erweitern jedoch ständig unser Angebot, um dir auch Außergewöhnliches zeigen zu können.

#### **Jeden Tag neu**

Neue Clips erweitern täglich das Programm, d.h. eine Fülle an Kanälen und Sendungen stehen dir Tag für Tag frisch und frei zur Verfügung.

#### **Langsames Internet? Ohne uns!**

Damit du 3min unabhängig von der Internet-Geschwindigkeit immer und überall abrufen kannst, bieten wir dir alle Videos in unterschiedlicher Auflösung an. Darüber hinaus ist unser Programm unter <http://m.3min.de> auch für alle videofähigen Handys und Smartphones abrufbar. Und für dein iPad, iPhone oder Android-Handy gibt es sogar die passenden Apps.

### MicroMovie Media GmbH

Die MicroMovie Media GmbH mit Sitz in der Medienstadt Babelsberg in Potsdam wurde 2004 gegründet. MicroMovie ist spezialisiert auf die Entwicklung von innovativen Technologien und Content für Online- und Mobile Video Anwendungen. Das Spektrum reicht von interaktiven Video-Ads über virale Clips bis hin zur personalisierbaren Online-Telenovela.

Die von MicroMovie entwickelte, vollskalierbare Technologieplattform "myAd" ermöglicht die hochperformante Personalisierung von Videoclips und kurzen Filmen mit Elementen der User. Namhafte Kunden wie adidas, ZDF, Qualcomm, Reebok oder die SPD nutzten das System bereits, mit dem sich Branded Entertainment und interaktive Werbung perfekt verbinden lassen.

## Musikportale

### SoundCloud Limited

SoundCloud is an audio platform that enables anyone to upload, record, promote and share their originally-created sounds across the internet, in a simple, accessible and feature-rich way. From sample to symphony and soundbite to soliloquy, SoundCloud allows sound creators anywhere to instantly record audio on the site or via mobile applications and share them publicly or privately; to embed sound across websites, social networks and blogs and receive feedback from the community.

SoundCloud's open platform also supports a wide range of applications built on the SoundCloud API, enabling everything from mobile voice recording, online mastering, digital distribution to Facebook artist profiles and iPad music making. SoundCloud offers free accounts to amateur creators, with more advanced users able to upgrade to premium accounts for advanced features like statistics, controlled distribution and custom branding.

### **tape.tv AG**

**tape.tv** liefert personalisiertes Musikfernsehen auf einen Klick. Seit Juli 2008 bietet der Berliner Musiksender individualisierte Unterhaltung mit einfacher Bedienung verbindet. tape.tv arbeitet mit allen großen Musik-Labels zusammen. Finanziert wird das Angebot des Senders u. a. durch Werbeeinnahmen.

**Vision:** Das beste Musikfernsehen im digitalen Zeitalter zu entwickeln.

**Mission:** tape.tv kombiniert die Einfachheit des Fernsehens mit allen Möglichkeiten des Internets und bietet damit nicht nur Musikvideos, sondern auch den Artists und deren Fans eine neue, visuelle Heimat.

**Prinzip:** Deine Musik findet Dich! Egal ob Musikhörer, Musikkenner oder Musikexperte: Vom 24-Stunden Programm zum personalisierten Musikfernsehen auf einen Klick bietet tape.tv jedem Zuschauer das Musikfernsehen, das er möchte. tape.tv definiert somit Musikfernsehen als Entertainment neu.

## **Next Generation**

### **betahaus**

**Werte werden nicht mehr in klassischen Büros geschaffen.** Wertschöpfung findet statt an unterschiedlichen Orten, zu unterschiedlichen Zeiten, in wechselnden Teamkonstellationen und ohne Festanstellung. Diese neue Art der Arbeit sucht ständig nach neuen realen und virtuellen Orten. Benötigt werden offene, digital vernetzte und kollaborative Arbeitsorte, die flexibel sind und als Inkubationsplattform für Netzwerk, Innovation und Produktion dienen.

**Das betahaus ist so ein Arbeitsraum.** Es ist eine Plattform, die den Ansprüchen von unabhängigen Kreativen und Wissensarbeitern gerecht wird und ihre Möglichkeiten erweitert. In einer Mischung aus entspannter Kaffeehaus-Atmosphäre und konzentriertem Arbeitsumfeld legen wir Raum zwischen Arbeit und Privatsphäre an, in der Innovation und Kreativität gefördert wird.

**Das erste betahaus haben wir in Berlin eröffnet** (in Kreuzberg direkt am Moritzplatz, Prinzessinnenstraße 19-20). Dort bieten wir auf rund 1000qm Platz für Innovation, Kreativität und professionelles Arbeiten. Es gibt WLAN, fixe und flexible Arbeitsplätze, Meetingräume, ein Telefonzimmer sowie das betahaus | café. Seit 1. April 2009 arbeiten hier rund 120 Freiberufler aus der Kreativszene: Grafiker, Programmierer, Fotografen, Architekten, Designer, Startups, eine Konzertagentur, Buchhalter, Akademiker, Rechtsanwälte, NGO's, Übersetzer, Videokünstler, Journalisten und Blogger.

**Führungen durchs Haus finden jeden Dienstag um 17 Uhr und jeden Donnerstag um 11.30 Uhr statt. Treffpunkt betahaus | café im EG. Specialtour am Donnerstag um 16.30 Uhr durch die Open Design City.** Bitte kurz [hier](#) anmelden. Wer mal "Probearbeiten" möchte, meldet sich einfach Mo-Fr. 9-19 Uhr an der Bar/Rezeption und löst ein Probeticket für 5 €.

### **Until we see new land**

We design, realize and facilitate innovation camps in an endeavor to accept and explore the challenges of today from a fresh perspective – together with dedicated partners. For these camps we globally curate participants and co-create futuristic visions, actionable ideas, new forms of community-building and various stimuli for organizational change.

We are motivated by the world around us, filled with problems and opportunities at the same time. We are driven by the pure power of moments of flow when an idea gains momentum while working with great people. We are on a mission to create solutions that make a sustainable, positive difference, today and tomorrow.

We have come together as a creative trio because in addition to fraternity and friendship we are linked by a strong interest in future developments and a great will to create that we deploy in every detail of our work. With the joint venture 'until we see new land' we approach our shared vision of a networked, open innovation.

## **Radio/Internetradio**

### **rbb Radio Berlin-Brandenburg**

#### **motorfm**

**Die Historie:** Beflügelt von der bundesweiten Diskussion um „Dudelfunk“ und deutsche Musik im Radio gründeten Mona Rübsamen, Markus Kühn und Tim Renner Mitte 2004 den Sender MotorFM. Die Mission war klar: Ein Radio schaffen, das relevant ist und nicht nur Begleitmedium. Ein Radio, das Plattform für Kreativität und nicht Abspielstation der 300 ewigen Radiohits ist. Ein Radio, das neue Medien integriert und nicht mit ihnen konkurriert. Am 1.2.2006 nahm MotorFM den Sendebetrieb auf Berlins legendärer 100,6 MHz, auf Deutschlands reichweitenstärkster Frequenz.

#### **Die Richtung: Radio. Online. Event.**

Die Welt wird digital, damit vielfältiger und schneller, aber auch unübersichtlicher. MotorFM ist Teil dieses Prozesses und versteht sich selbst ebenso als geschmackvolle Orientierungshilfe, wie auch als Schaufenster in die digitale Welt. MotorFM ist Radio, Onlinemedium, Community und Veranstalter: Ein urbanes Netzwerk und eine Plattform für mannigfaltige Aktivitäten und Szenen.

#### **Das Programm: Popkultur. Netzkultur. Stadtleben.**

Unsere redaktionellen Schwerpunkte sind Popkultur, Netzkultur und Stadtleben. Aber auch der Blick über den Tellerrand darf nicht fehlen. Als Teil einer internationalen Radio-Allianz (XFM, London und Indie103.1, Los Angeles) tauscht sich MotorFM aktuell aus und informiert über das popkulturelle Geschehen im Rest der Welt. Das Musikformat von MotorFM ist einzigartig in Deutschland. MotorFM spielt die Musik, die täglich die Konzertstätten füllt, die in den Clubs gespielt und auf den iPod geladen wird, oder auch Legenden, die beinahe schon wieder in Vergessenheit geraten sind. Und: Darunter natürlich jede Menge Neuheiten.

MotorFM ist anders, ohne intolerant zu sein. Niveauvoll, ohne abgehoben zu sein. Authentisch, bestens vernetzt mit den Musikern und kreativen Machern, mit Herzblut und Spaß betrieben und ganz dicht dran am Leben.

## **Spiele-Entwickler**

### **Bigpoint GmbH**

Bigpoint.com ist das größte deutsche Gaming-Portal und eines der Top-3-Gaming-Portale weltweit. Als Nr. 1 für Online-Games präsentiert Bigpoint.com ein breites Angebot an hochwertigen Online-Spielen.

Wir entwickeln und betreiben Browsergames – und als **Publisher, Contentprovider** und **Developer** setzen wir mit jedem neuen Game Maßstäbe in Sachen Technologie, Gameplay und Spielspaß.

Als Developer haben wir Qualitätsstandards gesetzt – und als Publisher fördern wir Online-Games, die unserem Qualitätsanspruch entsprechen. Mit diesem Erfolgsrezept wurde unser Game-Portal Bigpoint.com zur ersten Adresse für beste Online-Games: vom kleinen Spiel für zwischendurch bis hin zum komplexen Langzeit-Multiplayer-Game.

Bigpoint bietet Qualitätsspiele – und als Contentanbieter garantieren wir großen Medienhäusern erfolgreiche Spiele mit einer großen Community.

## Frogster

Unter dem Namen Frogster Interactive Pictures AG haben Christoph Gerlinger und Dirk Weyl das Unternehmen seither als eines der ersten in Europa komplett auf den Wachstumsmarkt virtuelle Welten, sog. Massively Multiplayer Online Games ausgerichtet. Für die ganz Genauen – Christoph ist Jahrgang 1967, hat seinen Berufsweg mit einer Banklehre begonnen und an der JW Goethe-Universität Frankfurt ein BWL-Diplom erworben.

## Games Academy

Die GAMES ACADEMY wurde 2000 als erste **Spezialschule für den Bereich der Computer- und Videospieldproduktion** im deutschsprachigen Raum gegründet. Als anerkannte Spezialschule in privater Trägerschaft ist es unsere Mission, unseren Studierenden die modernste, praxisorientierteste Ausbildung zu geben, um einen reibungslosen und erfolgreichen Brancheneinstieg in diese aufregende Industrie zu gewährleisten.

## Kunst-stoff GmbH

Die Kunst-stoff GmbH ist Entwickler und Produzent von eigenen Computerspiel-Projekten sowie von Spiele-Installationen und interaktiven Exponaten im Auftrag von Industriekunden.

Zur Zeit arbeitet kunst-stoff an einem Spiel, das 2011 für iPhone, iPad, iPod Touch sowie als Online Social (Browser) Game für PC und Mac auf den Markt kommen soll.

### **German Computer Game Development Award as Best Kids Game 2010 for Galaxy Racers**

Kunst-stoff is happy and proud to announce that Galaxy Racers won the German Computer Game Development Award as Best Kids Game 2010.

## Lbxgames GmbH

Since 2006 lbxgames stands for game ideas that are based on cross-platform thinking creativity combined with the knowledge of new technologies. We develop ideas that stand for innovation, exploring new ways, investigating new approaches to upcoming target groups and adapt to ever changing markets.

Being a part of lbx-group we understand cross platform thinking and have all experts on board to develop ‚outside and ahead‘ of common game groups

## Metaversum GmbH

Metaversum develops and operates the **3D mirror world Twinity**. The vision behind Twinity is to bring the real and the virtual worlds closer together by building realistic replicas of the world's most vibrant cities in 3D. **Berlin, Singapore, London** and **Miami** have launched in Twinity, with other exciting cities set to follow them soon. Twinity members can create a personal avatar, explore real cities virtually, move into a 3D home, chat with friends, work, get creative, or just have fun together.

Twinity offers businesses new ways of engaging with real people in real virtual cities.

Through virtual shops and branded presences, in-world ad campaigns, product placement, and real and virtual sponsored events, Twinity lets you enter into a genuine, emotive dialog with your target group. Twinity is currently in public beta and open for business.

## neutrongames

Bereits 2006 hatten Arno Fischer und Norman Krüsmann die Idee, ein Spieleentwicklungsteam aufzubauen. Das ursprüngliche Hobbyunternehmen wuchs schnell und wurde am 24. Juli 2009 von den beiden Gründern Gregor Ilg und Björn Kaminski als Neutron Games GmbH offiziell gegründet. Das Kernteam hat sich mittlerweile eingearbeitet

und wird durch zahlreiche Partner unterstützt. Aufgrund der Erfahrungen in ganz verschiedenen Bereichen der Spieleentwicklung ergänzt sich das Team optimal und bildet so den stabilen Kern für zukünftige Projekte. Das Ziel von Neutron Games ist es, unterhaltsame und innovative Spiele zu produzieren, ohne sich durch aktuelle Trends den Weg vorschreiben zu lassen. Neutron Games will eigene Ideen ausprobieren und umsetzen. Finanziert wird die Neutron Games GmbH durch den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE), das Medienboard Berlin-Brandenburg, die Investitionsbank Berlin und einen privaten Investor.

### **OnNet Europe GmbH (gamescampus.eu)**

#### **Wooga GmbH**

wooga (world of gaming) is Europe's biggest social game developer.

Based in Berlin, Founded in 2009

#### **Employees**

More than 60 employees from 14 different countries.

#### **Users**

monthly active users: 16 m+

daily active users: 2,4 m+

#### **Investors**

Balderton Capital

Holtzbrinck Ventures

5 m+

#### **The Product**

Our games utilize the social graph in game-play design elements and are commonly referred to as "Social Games". A Game for us is a service, not a product. We are continually testing and improving our games, releasing new versions and updates every week. We have a special focus on emotional characters, great usability and localisation in seven languages.

#### **YAGER Development GmbH**

YAGER is an independent developer of computer and video games based in Berlin, Germany.

Founded in 1999 by five dedicated developers and artists, our focus is the creation of vivid and meaningful AAA gaming experiences. Today, a team of 100 plus developers is busy at work bringing YAGER's vision of gaming to life.

#### **Zeroscale Games GmbH**

Zeroscale is an independent game development studio located in Germany's capital Berlin.

We produce high quality games delivering a unique and extraordinary gameplay experience.

Zeroscale develops multi-platform game engine and production tools. This technology allows us to produce high quality games for different platforms in a cost efficient way with short production times.

### **Spielfilme/Kino**

#### **Studio Babelsberg**

#### **Medienboard Berlin-Brandenburg**

#### **UFA Lab**

UFA LAB ist ein CONTENT-Labor im Bereich Neue Medien

Ziel ist die Entwicklung und Pilotierung von innovativen Inhaltekonzepten für neue Technologien oder Medien-Plattformen jedweder Art. Im Vordergrund steht das Experimentieren mit Trial-and-Error-Ansatz.

Partner sind in erster Linie Technologieunternehmen, Forschungseinrichtungen und Hochschulen sowie als klassischen Medienunternehmen.

## **Spiele-Plattform**

### **GameDuell GmbH**

Hier sind Sie richtig, wenn Sie gerne spielen und den **direkten Wettkampf** mit anderen lieben. Für die Extra-Portion Spannung sorgen Sie selbst, indem Sie Ihre eigenen Gegner wählen und um echtes Geld spielen. **Spannende Spiele, echte Gegner** und **echte Gewinne** machen GameDuell so einzigartig. Weitere Informationen über [GameDuell im Blog!](#)

## **Zeitung/Online-Zeitung**

### **Axel Springer Verlag**

Dr. Jens Müffelmann, 37, wird mit Wirkung zum 1. Juni 2004 die Leitung des Geschäftsbereichs Elektronische Medien der [Axel Springer AG <http://www.axelspringer.de>](http://www.axelspringer.de) übertragen. Damit übernimmt er die Verantwortung für die Aktivitäten in den Bereichen Internet, TV, Hörfunk und Telekommunikation sowie Cora Verlag und berichtet in dieser Funktion an den Vorstand Zeitschriften und Internationales, Dr. Andreas Wiele. Die Neuordnung wird mit dem Ausscheiden des verantwortlichen Vorstandsmitglieds Hubertus Meyer-Burckhardt, der für die Geschäftsbereiche Elektronische Medien und Buch verantwortlich zeichnet und dessen Wechsel in den Vorstand der ProSiebenSat.1 Media AG vollzogen.

Mit der Fortsetzung der zentralen Steuerung der Elektronischen Medien wird der strategischen Bedeutung dieses Geschäftsfelds für die Axel Springer AG Rechnung getragen.

Dr. Jens Müffelmann gehört der Axel Springer AG seit 1997 an und hat seitdem zunächst als Leiter Strategische Unternehmensplanung und später als Geschäftsführer AS Venture zahlreiche M&A-Transaktionen im Bereich Neue Medien und in mediennahen Segmenten realisiert. Seine gegenwärtige Funktion als Leiter Unternehmensentwicklung wird er fortführen.

### **Der Freitag Mediengesellschaft mbH & Co. KG**

### **dpa**

### **VICE Deutschland GmbH**

VBS is an online broadcast network that streams free original content 24 hours a day. We carry a mix of domestic and international news, pop and underground culture coverage, and the best music in the world. People have used words like eclectic, smart, funny, shocking, and revolutionary to describe VBS, but we prefer to simply think of ourselves as the future of all media. Join us as we fulfill every utopian vision the internet has failed to live up to so far.