

CV Michael Nitsche, M.A.

Email michael.nitsche@uni-leipzig.de

Geburtsdatum 19.06.1985

Berufliche Tätigkeit

- Seit Juli 2018 **Strategic Partner Manager für 4Sellers GmbH**
Aufgabenbereich: Management strategischer Partnerschaften mit Schwerpunkt auf Verbandswesen und Public Affairs, B2B Kooperation im ERP-Kontext sowie nationale und internationale Repräsentation.
- Seit April 2016 **Dozent am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft an der Universität Leipzig.**
Schwerpunkt: Digital Democracy und Entwicklungen im Jugendmedienschutz mit einem Fokus auf politische Kommunikation und Neue Medien.
- Seit März 2016 **Consultant bei NIMIRUM GbR.**
Schwerpunkt: Beratung von Unternehmen im Bereich Qualitative (Online-) Research sowie Marktanalysen mit Fokus auf Gaming, Payment und Verbandswesen.
- Aug. 2016 – Juni 2018 **Key Account Manager (Verband) für den Händlerbund.**
Schwerpunkt: Akquise und Betreuung von E-Commerce Händlern und Dienstleistern für den Händlerbund Beirat sowie inhaltliche und politische Positionierung und Verbandskommunikation. Betreuung und Leitung von Fachgruppen mit den Schwerpunkten B2B, Payment, Marktplätze und weiteren.
- Juli 2012 – Sept. 2015 **Wissenschaftlicher Mitarbeiter** (Wissenschaftliche Hilfskraft bis Feb. 2013) am **Institut für Bildungswissenschaften** der Universität Leipzig.
Schwerpunkt: Wissenschaftliche Begleitung des Verbundprojekts „Multiperspektivische Grundbildung“ (BMBF FKZ: 01AB12006B), Lehre in der Lehramtsausbildung mit dem Schwerpunkt: Medienbildung & Medienpädagogik, Mitglied der Redaktion des Online Gender Glossars.
- Mai 2009 – Mai 2017 **Freier Mitarbeiter der ComputerSpielSchule Leipzig.**
Schwerpunkt: u.a. Konzeption und Durchführung von Veranstaltungen für politische und pädagogische Multiplikatoren mit dem Schwerpunkt Jugendmedienschutz & Computerspiele.
- Okt. 2011 – Juni 2012 **Studentische und wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Germanistik.**
Schwerpunkt: u.a. Assistent der ERASMUS-Koordinatorin, Vorbereitung der internationalen Konferenz *Omnia vincit labor? Narrative der Arbeit - Arbeitskulturen in medialer Reflexion.*
- Juni 2010 – Feb. 2012 **Projektmitarbeiter an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK), Fakultät Medien.**
Aufgabenbereich: U.a. Storytelling eines experimentellen Point-and-Click-Adventures zur Ermittlung von potentiellen Matchings zwischen Studienanforderungen und Studieninteressierten.
- Jan. 2010 – April 2010 **Praktikant bei Moon Harbour Recordings.**
Aufgabenbereich: Marketing mit dem Schwerpunkt Kommunikation und Distribution.

Ausbildung

- 2005 – 2011 [Universität Leipzig]
Magister Artium (Germanistik, Soziologie, Anglistik).
- 2005 [Oberstufenzentrum I, Abt. IV. Wirtschaft und Verwaltung; Frankfurt (Oder)]
Allgemeine Hochschulreife (Schwerpunkt: Recht und Wirtschaft).

Mitgliedschaften und Engagement

- Seit 2019 Mitglied und Beirat der Deutschen Gesellschaft für Politikberatung, De'Ge'Pol.
- Seit 2015 Mitglied der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik.
- Seit 2013 Assoziiertes Mitglied der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaften.
- 2016 - 2018 Freier Redakteur und Moderator bei Radio Blau.
- 2010 - 2017 Mitglied der ComputerSpielSchule Leipzig.
- 2010 - 2012 Mitglied des StudentInnenRates der Universität Leipzig; u.a. Mitglied des Haushaltsausschusses und Sitzungsleitung des Hauptplenums.

Sprachkenntnisse

- | | |
|--------------|--------------------|
| Deutsch: | Muttersprachler |
| Englisch: | verhandlungssicher |
| Französisch: | Grundlagen |
| Latein: | Latinum |

- Interessen** Politik, Neue Medien, Literatur, akademische Lehre.

Lehrveranstaltungen (Auswahl)

- WS 19/20 Digital Democracy (Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Universität Leipzig).
- WS 17/18 Jugendmedienschutz im Kontext medialen und sozialen Wandels (Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Universität Leipzig).
- SS 16 Jugendmedienschutz im Kontext medialen und sozialen Wandels (Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Universität Leipzig).
- SS 15 Social Media in pädagogischen Kontexten. Theoretische Grundlagen (Zentrum für Lehrerbildung und Schulforschung, Universität Leipzig).
- Social Media in pädagogischen Kontexten. Perspektiven des Praxistransfers (Zentrum für Lehrerbildung und Schulforschung, Universität Leipzig).
- WS 14/15 Digital Game Based Learning and Video Games (in englischer Sprache, Institut für Bildungswissenschaften, Universität Leipzig).
- Soziale Medien in Schule und Unterricht (Institut für Bildungswissenschaften, Universität Leipzig).
- SS 14 Digital Game Based Learning and Video Games (in englischer Sprache, Institut für Bildungswissenschaften, Universität Leipzig).

Publikationen (Auswahl)

- Nitsche, Michael; Ganguin, Sonja (2018): *Social Influencing: Zwischen Marketing und Lebenswelt*. In Aktion Jugendschutz – Landesstelle Baden-Württemberg (Hrsg.), S. 9-14.
- Nitsche, Michael (2018): *Computerspiele – Vom Zankapfel zum Netzwerkphänomen*. In Alexandra Bär & Dominik Becher (Hrsg.) *Universalien #vernetzt*, S. 305 – 339.
- Nitsche, Michael; Mohr, Sabine (2016): *Mehrphasige Arbeitsplatzanalyse als Instrument der berufsorientierten Grundbildung*. In Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.): *Von der Theorie in die Praxis der Alphabetisierungsarbeit*, S. 40-43.
- Nitsche, Michael; Aust, Robert (2015): *Friktionen der Medienkompetenz zwischen bildungspolitischer Willensbildung und Praxisimplikationen für die Lehramtsausbildung*. In: *HDS Journal* 15 (1), 68-75.
- Aust, Robert; Nitsche, Michael; Pelka Johannes (2014): *Digital Game-Based Learning and Video Games in Teacher Training. Conception, Evaluation and Results from Leipzig University*. (revised, updated and republished). In *Perspectives of Innovations, Economics and Business*, 14(3), available: <http://academicpublishingplatforms.com/article.php?journal=PIEB&number=19&article=2014>.
- Aust, Robert; Nitsche, Michael; Pelka, Johannes (2014): *Digital Game Based Learning in Teacher Training*. In Beseda, Jan; Machát, Zbynek (ed.): *DisCo 2014: Media literacy education from pupils to lifelong learning*. Center for Higher Education Studies, Charles University Prague, S. 83-104.
- Nitsche, Michael (2014): *Das Spielhandeln von Kindern und Jugendlichen*. In Sandra Fleischer, Claudia Philipp, Stefanie Krauel (Hrsg.): *ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig*, available: <http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Spielhandeln>.
- Nitsche, Michael (2014): *Ökonomisches Gewicht der Branche*. In Sandra Fleischer, Claudia Philipp, Stefanie Krauel (Hrsg.): *ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig*, available: http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Gewicht_der_Branche.
- Nitsche, Michael (2014): *Distributionswege*. In Sandra Fleischer, Claudia Philipp, Stefanie Krauel (Hrsg.): *ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig*, available: <http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Distributionswege>.
- Nitsche, Michael (2014): *Zahlungsprozesse und Zahlungsmethoden*. In Sandra Fleischer, Claudia Philipp, Stefanie Krauel (Hrsg.): *ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig*, available: <http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Zahlungen>.
- Nitsche, Michael (2014): *Einleitung*. In Sandra Fleischer, Claudia Philipp, Stefanie Krauel (Hrsg.): *ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig*, available: <http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Einleitung>.
- Nitsche, Michael; Ammer-Wies, Annett (2014): *Struktur von innen - Kollegiale Beratung als strukturstärkendes Element der Berufsprofessionalisierung für Lehrende in der Alphabetisierung und Grundbildung*. In: Gerd Mannhaupt; Dietmar Heisler (Hrsg.): *Analphabetismus und Alphabetisierung in der Arbeitswelt. Befunde und aktuelle Entwicklungen*, Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 73-88.
- Nitsche, Michael (2012): *Die Mitte der Gesellschaft – Computer- und Videospiele zwischen Public Relations und medienpädagogischer Wirklichkeit*. In: *POWISION* Jhrg. XII Nummer 1, Leipzig.
- Nitsche, Michael; Blahušová, Jana; Šulcová, Eva (2012): *Wirklichkeitskonzeptionen in Leo Perutz' Nachts unter der steinernen Brücke*. In Ilse Nagelschmidt und Viera Glosíková (Hrsg.): *Leipzig und Prag. Interkulturelle Kommunikation und Beziehungen in der deutschsprachigen Literatur vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. S. 44-58. available: <http://www.unileipzig.de/~germ/upload/dokumente/erasmus/KG-4-version1-publikace.pdf>.