



Claudia Wolf

PRODUKT- & PROJEKTMANAGERIN IN DER MEDIENBRANCHE

Mit zehn Jahren Erfahrung in Produkt- und Projektmanagement für Medieninnovationen (RTL, Seven.One und andere) bringe ich eine umfangreiche Expertise in die erfolgreiche Umsetzung komplexer Projekte ein. Meine Stärken liegen in meinem analytischen Denken, einer strukturierten Herangehensweise und der Fähigkeit, wichtige Details frühzeitig zu erkennen und gezielt zu berücksichtigen – von der Entwicklung über die Realisation bis hin zur Evaluation.

 [Claudia Wolf](#)
 +49 174 3120905
 claudia@mgmt4impact.de
 www.mgmt4impact.de
(PW claudiawolf)

BERUFLICHE STATIONEN

- | | |
|--------------|--|
| 2019 - HEUTE | TRANSFERMEDIA PRODUCTION SERVICES GMBH / <i>Produktentwicklung und Head of Product</i> „Jay – Unlock the future of streaming“ <ul style="list-style-type: none">· Projektsteuerung der BMBF geförderten Forschungsprojekte „news-polygraph“ & „dwerft2 - linked metadata for media“ |
| 2016-2018 | BERATERIN FÜR MEDIENUNTERNEHMEN UND INSTITUTIONEN <ul style="list-style-type: none">· Konzeption und Durchführung von Projekten und Formatentwicklungen im Bereich Medien (Digitale Transformation, Netzwerkneugründungen etc.) |
| 2013-2015 | MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT UND ENERGIE DES LANDES BRANDENBURG / <i>Referentin für Medien</i> <ul style="list-style-type: none">· Begleitung infrastruktureller Maßnahmen· Standortpolitik für Medienunternehmen der Hauptstadtregion· Koordinierung von Vorhaben innerhalb der Landesregierung |
| 2010-2013 | MEDIA.NET BERLINBRANDENBURG E.V. / <i>Netzwerkmanagerin media.connect brandenburg</i> <ul style="list-style-type: none">· Aufbau von Informationsnetzen· Initiierung von Projekten und Kooperationen zwischen den Netzwerkpartnern |
| 2007-2012 | PRODUZENTIN FÜR KINO- UND FERNSEHFILME |

PERSÖNLICHES

geboren 1977 in Ludwigsfelde
Verheiratet, 3 Kinder (23, 20, 11 J.)
In der Freizeit: Reisen, Kreative
Holzarbeit

AUS- UND WEITERBILDUNG

(AUSZUG)

- | | |
|-----------|--|
| 2022 | SCRUM WORKSHOP <ul style="list-style-type: none">· Prinzipien und agile Methoden· Techniken und Frameworks |
| 2019 | LEADERSHIP-PROGRAMM FÜR FRAUEN IN MEDIENUNTERNEHMEN <ul style="list-style-type: none">· Innovations- und Changemanagement· Digitale Transformationsprozesse |
| 2002-2006 | STUDIUM DER FILM- UND FERNSEHPRODUKTION an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg <ul style="list-style-type: none">· Abschluss Diplom |
| 1998-2001 | AUSBILDUNG ZUM MEDIENGESTALTER BILD UND TON |

EXPERTISE

HEAD OF PRODUCT - JAY

Jay ist mit der XC-Technologieplattform der führende Anbieter von Shoppable und Bonus Content für Streaming-Dienste wie RTL+, Joyn, die ARD Mediathek u.a. Durch die Verbindung von Entertainment und E-Commerce erhält der Zuschauer innerhalb der Streaming-App sofortigen Zugang zu Inhalten über die Besetzung, Musik, Kostüme oder Produkte. Ähnliche Produkte können direkt gekauft werden, ohne den Media Player zu verlassen. Mein Verantwortungsbereich als Head of Product bei Jay:

- Produktentwicklung und Schnittstellenmanagement zu Kunden und Developern
- Marktbeobachtung, Durchführung von User Researches, Evaluation
- Konzept und Durchführung eines EU-Förderprojektes innerhalb des Creative Europe MEDIA Programms "Innovative Tools and Business Models" mit dem Ziel der Implementierung eines AI-Fashion-Modells (Projektbudget 875 T€)
- Unterstützung bei Erstellung und Einreichung von Patentschriften
- Leitung des Produktteams mit bis zu 5 Mitarbeiter:innen
- Präsentation des Produktes auf Messen und Konferenzen

BÜNDNISKOORDINATION UND PROJEKTSTEUERUNG

Das KI-Forschungsprojekt „news-polygraph“ wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen des Förderprogramms »RUBIN – Regionale unternehmerische Bündnisse für Innovation« für drei Jahre (2023-2026) gefördert. Ziel der neun Projektpartner aus Medien- und Technologieunternehmen und Wissenschaftseinrichtungen (Deutsche Welle, rbb, delphai, DFKI, IDMT, TU Berlin u.a.) ist die Entwicklung einer Technologieplattform, die mithilfe von Künstlicher Intelligenz gezielte Desinformation (»Fake News«) identifiziert. Mein Aufgabenbereich bestand aus der Beantragung und Durchführung der Konzeptphase – Partnermanagement, Workshopplanung und -Leitung und der Erstellung des resultierenden Förderantrags, inklusive Schnittstellenmanagement zwischen Projektträger und Projektpartnern.

Das Forschungsprojekt „dwerft – linked metadata for media“ entwickelte zwischen 2019-2021 mit Hilfe einer semantisch gestützten Datenbank die verlustfreie Speicherung und Verbindung aller in der Wertschöpfungskette einer Bewegtbildproduktion entstehenden Metadaten – vom ersten Skript, über Dreh und Schnitt bis hin zur Distribution und Archivierung. Als Projektsteuerin leitete ich das Bündnis bestehend aus 6 Medienunternehmen und Wissenschaftseinrichtungen in Potsdam-Babelsberg.

KENNTNISSE & FÄHIGKEITEN

Deutsch (Muttersprache)
Englisch (B2)
Stakeholder Management
Product Roadmap
User Research
Media Streaming