



ANMELDUNG/KOSTEN

Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte der Jugendmedienarbeit, PädagogInnen aller Fachrichtungen, Studierende, Akteure aus kultureller, politischer und gesellschaftlicher Bildung, MultiplikatorInnen und sonstige Interessierte.

Bitte melden Sie sich über die Seite der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel an:
www.bundesakademie.de

Die Teilnahmegebühr beträgt 120,- € / erm. 95,- € (inkl.Ü/VP)

Mehr Informationen auch unter
www.lag-jugend-und-film.de und
www.letsplaygermany.de

Anmeldeschluss ist der 27.10.2017

IN KOOPERATION MIT:

ba • Wolfenbüttel

INITIATIVE
Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

**WAZO
GAMES!**

GEFÖRDERT DURCH:



**Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur**

Gestaltung: www.bbsmedien.de
Titelbild: © grundhaerte - photocase.com / Icon: by Doub.co NounProject

LAG
JUGEND & FILM
NIEDERSACHSEN e.V.

GEMEINSAM ZUM HIGHSCORE!

DER SOLIDARITÄTS-GAME JAM

11.11. BIS 12.11.2017

BUNDESAKADEMIE FÜR KULTURELLE
BILDUNG WOLFENBÜTTEL

AUF ZUM HIGHSCORE!

Der Highscore, das ist traditionell der Gradmesser des Erfolges in Games: das Punktekonto. Die gespeicherte Ressource. Der Platz auf dem Treppchen, den man im Wettkampf anderen SpielerInnen abgetrotzt hat. Aber geht es nicht auch anders? Nicht auf Kosten anderer zum Erfolg, sondern gemeinsam? Und wäre dann nicht auch eine ganz andere Art von Highscore denkbar?

Diesen Fragen wollen wir bei einem zweitägigen Game Jam unter dem Motto „Gemeinsam zum Highscore!“ nachgehen. Dabei erschaffen die TeilnehmerInnen selbst digitale Games rund um das Thema Solidarität und begleiten ihr Spiel von der Idee bis zum spielbaren Prototypen. Und das gemeinschaftliche Gestalten ist dabei sowohl Inhalt als auch Methode.

Das alles findet in der bewährt inspirierenden Atmosphäre der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel statt. Die Veranstaltung richtet sich an ein kreatives, aufgeschlossenes und gerne auch game-affines Publikum, das Lust auf die Verwirklichung eigener Spielideen hat.

Erfahrungen beim Programmieren sind uns willkommen, aber keine Voraussetzung, denn mit Eric Jannot (waza!Games), Christiane Schwinge (Initiative Creative Gaming e.V.) und Daniel Nußbaumer (selbstständiger Game-Entwickler) stehen drei fachkundige Coaches bereit, die die TeilnehmerInnen intensiv dabei unterstützen, ihren Spielideen Leben einzuhauchen.

Mitzubringen sind ein Laptop und ausreichende Lust am Experimentieren. Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte der Jugendmedienarbeit, PädagogInnen aller Fachrichtungen, Studierende, Akteure aus kultureller, politischer und gesellschaftlicher Bildung und an weitere Interessierte.

GEMEINSAM ZUM HIGHSCORE!

Der Solidaritäts-Game Jam

Beginn: 11.11.2017, 09:30h

Ende: 12.11.2017, 16:30h

Ort: Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

DIE COACHES:

ERIC JANNOT

Nach seinem Studium der Publizistik hat Eric Jannot mehr als zehn Jahre in der Spielebranche gearbeitet, unter anderem als Head of Design bei den Noumena Studios. Dort verantwortete er die kreative Leitung des mit dem deutschen Entwickler-Preis ausgezeichneten Spiels *Demonicon*. Seit 2012 ist er Geschäftsführer und Creative Director beim Games Studio waza! für das er journalistische Computerspiele sowie Serious Games konzipiert und produziert.



CHRISTIANE SCHWINGE

Christiane Schwinge (Dipl.-Päd.) arbeitet als freie Medienpädagogin in verschiedenen Bildungsbereichen. Sie gehört zu den Gründungsmitgliedern der Initiative Creative Gaming, die sich für einen kreativen und reflektierten Umgang mit Computerspielen stark macht. Sie zählt zum Leitungsteam der ComputerSpielSchule Hamburg, einem offenen medienpädagogischen Angebot, angesiedelt in den Bücherhallen Hamburg. Daneben ist Christiane Schwinge als Lehrbeauftragte an unterschiedlichen Hochschulen tätig und koordiniert das MINTforum Hamburg.



DANIEL NUSSBAUMER

Daniel Nußbaumer absolvierte 2003 die Ausbildung zum Game Designer an der Games Academy Berlin. Seine langjährige Erfahrung als Head of Quality Assurance hat großen Einfluss auf seine Arbeitsweise als Spieleentwickler. Derzeit arbeitet er als Dozent für Game Development und selbstständiger Entwickler, wobei seiner Schwerpunkte auf der Programmierung und technischen Umsetzung liegen. Sein Interesse gilt vorwiegend Serious Games.

