

PLAY14 – Festival für kreatives Computerspielen

Das Programm von PLAY14 dem Festival für kreatives Computerspielen steht! In über 200 Veranstaltungsteilen bringt PLAY14 neue Perspektiven zu Kunst, Kultur, Unterhaltung, Bildung, Information, Fortbildung, Wirtschaft und Wissenschaft in die Stadt! Im Programm finden sich u.a. Workshops, Filmprogramme und Ausstellungen, exklusive Abendveranstaltungen mit Performances und Poetry Slam, Fortbildungen und Schulworkshops, Vorträge und Streetgames. Bei der zum ersten Mal stattfindenden PLAY-Conference werden bildungs- und gesellschaftspolitische Aspekte von Games unter die Lupe genommen.

An fast 20 Spielorten öffnen wir Räume für die zahlreichen Facetten der Computerspiele, sodass vom Theaterliebhaber bis zum Musikfan, von der Wissenschaftlerin bis zum Zeichner alle auf ihre Kosten kommen. PLAY14 bietet ein Forum zum Nachdenken, Ausprobieren und Feiern.

Games und Informatik!

Digitale Spiele sind ein wichtiges Medium der Kommunikation, Unterhaltung, Bildung und Wirtschaft. Eines ist ihnen gemeinsam: Sie sind programmiert. Welche Sprachen und Tools werden verwendet, wie und was kann man selber machen und ist Programmieren eine Sprache?

Zum Thema Programmieren und Informatik findet sich bei PLAY14 dies:

Talk: Welche Bedeutung hat Code Literacy für Computerspielerinnen und Computerspieler?

Freitag, 19.09.2014, 16:30 Uhr

“Code Literacy” bezeichnet das Verständnis dafür, wie Computer und Softwareprogramme arbeiten. Welche Bedeutung hat die Code-Kompetenz für diejenigen, die nach eigenen Regeln spielen? Zu Gast: Dr. Alexander Unger, Juniorprofessor für Medienpädagogik und Ästhetische Bildung an der Universität Hamburg, Stefan Köhler, freiberuflicher Autor und Modder, Jan Girlich vom Projekt Chaos macht Schule, Fiona Krakenbürger, Fürsprecherin der Digitalen Alphabetisierung sowie Andreas Oszkiel, Schulleiter und Manager des des SAE Institute Hamburg. [[mehr](#)]

Karriere-Hafen

Freitag, 19.9.2014, 16.00-20.00 Uhr

Die Computerspielindustrie hat sich in den vergangenen Jahren zu einer der bedeutendsten Unterhaltungsindustrien überhaupt entwickelt. Die Berufsfelder in dieser wachsenden Branche sind vielfältig. Bei PLAY14 stellen sich verschiedene Branchenvertreter im Rahmen eines Open Space vor und zeigen, welche Berufs- und Ausbildungsmöglichkeiten es gibt und welche computerspielbezogenen Studiengänge an den Hamburger Universitäten angeboten werden. [[mehr](#)]

Tagesworkshop: Gamedesign

Donnerstag, 18.09.2014, Freitag, 19.09.2014, jeweils 09:00 bis 16:00 Uhr

Mit einem Game-Editor wird gezeigt wie eine kleine Welt erstellt und Figuren darin zum Leben erwecken werden können. [[mehr](#)]

Tagesworkshop: Bongo-Controller

Mittwoch, 17.09.2014 09:00 bis 16:00

In diesem Workshop kann man einen eigenen, individuellen "Mutanten-Controller" für computergestützte Spiele bauen. Eine der beiden Workshopleiterinnen ist auch Mitglied im sagenumwobenen Krachkistenorchester (im Talk täglich 16.30) auftritt. [[mehr](#)]

Kurzworkshop: Physics-Gameplay mit der Game Engine Unity 3D

Freitag, 19.09.2014, 13:15 bis 15:15 Uhr

Dieser Workshop richtet sich explizit an Einsteigerinnen und Einsteiger, die immer schon mal wissen wollten, wie schnell und einfach kleine Spiele erstellt werden können. [[mehr](#)]

Kurzworkshop: Level- und Landschaftserstellung mit der Game Engine Unity 3D

Donnerstag, 18.09.2014, 13:15 bis 15:15 Uhr

Dieser Workshop richtet sich explizit an Einsteigerinnen und Einsteiger, die immer schon mal wissen wollten, wie man schnell und einfach Level und Landschaften erstellen kann. [[mehr](#)]

Kurzworkshop: 3D Game Character Design

Donnerstag, 18.09.2014, 15:15 bis 17:15 Uhr

Hier kann man lernen, wie 3D-Objekte im Computer erzeugt werden und wie diese später in Computerspielen verwendet werden können. [[mehr](#)]

Kurzworkshop: Eigene Apps entwickeln

Mittwoch, 17.09.2014, 11:15 bis 13:15

In diesem Workshop entwickeln wir gemeinsam Spiele für Smartphones und Tablets. Wir starten mit dem Design, programmieren die Logik und testen die Apps. [[mehr](#)]

Kurzworkshop: 3D Game Character Animation

Freitag, 19.09.2014, 15:15 bis 17:15 Uhr

Hier lernt man wie ein 3D-Charakter bewegt wird, um später in einem Spiel verwendet zu werden. [[mehr](#)]

PLAY-Labor

Mittwoch, 17.09. bis Samstag, 20.09.2014, jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr

Was haben denn Computerspiele mit Kunst zu tun? Im gläsernen Labor tüfteln Expertinnen und Experten vier Festivaltage an einer Vorgabe: Was zum spielen! Mit Musik! Was dabei herauskommt, weiß noch niemand – aber das macht es umso spannender... [[mehr](#)]

Betriebsrundgänge bei Bigpoint

Hier kann hinter die Kulissen eines der weltweit führenden Entwickler und Publisher von Browser-Spielen, geschaut werden. [[mehr](#)]

Mittwoch, 17.9., Freitag, 19.9., je 12:00 – 13:15 Uhr

Betriebsrundgang und Gespräch mit Nina Müller, Director Live Games: Warum ist ein Onlinespiel niemals fertig? – Nina erzählt, wie ein Spiel aussehen muss, das auch nach Jahren für Spielerinnen und Spieler noch Spaß macht.

Donnerstag, 18.9., 12:00 – 13:15 Uhr

Betriebsrundgang und Gespräch mit Oliver Trogemann, Head of 2D Art: Was hat Kunst mit Onlinespielen zu tun? Welche Rolle spielen Künstlerinnen und Künstler.

App-Entwicklung für Lehrerinnen und Lehrer

Mittwoch, 17.09.2014, 13:15 bis 15:15 Uhr

Nach kurzer Zeit hat jeder Teilnehmer mit dem Tool 'App Inventor' eine eigene App programmiert. Dabei geht es nicht um eine bestimmte Programmiersprache, sondern um allgemeine Entwicklungsprozesse. [[mehr](#)]

Machinima-Kino

18. & 19.09.2014 jeweils 16:30 Uhr; Samstag, 20.09.2014, 14:00 Uhr

Zusammen mit A MAZE. Night of Machinima werden aktuelle Strömungen des Computerspiel-Kinos gezeigt. Darunter zahlreiche Machinimas, Filme die sich durch die Mischung von digitalem Puppentheater, Animation und Interaktion auszeichnen. Mit Werken internationaler Künstlerinnen und Künstler. [[mehr](#)]

Kurzinput: Was macht ein Game Programmierer?

Mittwoch, 17.09.2014, 15:00 Uhr

Tim Balzer zeigt aktuelle Beispiele, spricht über die Aufgabe von Entwicklerinnen und Entwicklern und die Zusammenarbeit mit Game Designern, Testern, Artists und den Spielerinnen und Spielern. [[mehr](#)]

Kurzinput: Was macht ein Game Designer?

Freitag, 19.09.2014, 15:00 Uhr

Computerspiele-Machen ist wie elektronische Magie. Mit harter Arbeit entsteht ein lebendiges und interaktives Werk, das man miteinander spielen und weitergeben kann. Aber wie geht das? Und wovon lebt ein Elektromagier? [[mehr](#)]

Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer mit Unterrichtsbegleitung

Freitag, 19.09.2014, 12:00 bis 19:00 Uhr

Einführung in Methoden von Creative Gaming und Auftakt einer anwendungsbezogenen Fortbildung zur Integration digitaler Spiele im Fachunterricht [[mehr](#)]

Viele weitere Veranstaltungen ermöglichen einen Einblick in die kreative Gameswelt. Besonders geeignet hierzu die [Ausstellung](#). Alle Informationen, Ticketbuchungen und eine Übersicht über alle Veranstaltungen unter www.play14.de