

PRESSEMITTEILUNG

„GamesTalente“-Akademie: Jugendliche entwickeln eigene Computerspiele über das Leben in 100 Jahren

Berlin/Bonn, 25. Oktober 2021: 50 Jugendliche aus ganz Deutschland im Alter zwischen 13 und 17 Jahren haben im Rahmen der „GamesTalente“-Akademie eigene Computerspiele entwickelt. Die Teilnehmenden gestalteten und programmierten eine Woche lang ihre Prototypen, begleitet von pädagogischen Fachkräften und Studierenden aus dem Games-Bereich. Im Fokus der Akademie stand die Weiterentwicklung der individuellen Talente der Jugendlichen. Am vergangenen Samstag präsentierten sie die Ergebnisse ihrer Arbeit vor Publikum.

Die dritte „GamesTalente“-Akademie fand als hybride Veranstaltung online und in Königswinter bei Bonn statt. Von dort begleitete das Akademie-Team das Online-Programm, an dem 50 Jugendliche aus 13 Bundesländern via Videokonferenz von zuhause aus teilnahmen. Im Rahmen gruppenbasierter Projektarbeit entstanden unter dem Motto „Das Leben in 100 Jahren“ beispielsweise 2D-Plattformer, First Person-Adventures und Visual Novels über ökologische Krisen, fremde Planeten und allmächtige Künstliche Intelligenzen. Außerdem eigneten sich die Teilnehmenden in Workshops neue Fähigkeiten an, erhielten Einblicke in Unternehmen und Einrichtungen der Games-Branche und setzten sich kritisch mit inhaltlichen Themen wie Vielfalt beim Spielfigurendesign auseinander.

Stefan Neubert vom Hasso-Plattner-Institut in Potsdam leitete zum zweiten Mal in Folge die Akademie und ist vom Mehrwert für die Schülerinnen und Schüler überzeugt: „Spieleentwicklung fordert und fördert viel mehr als reine Digital Skills: Kreativität, Medienkompetenz und Teamgeist kommen dabei auf einzigartige Weise zusammen und das macht auch den Kern von GamesTalente aus.“

Qualifiziert hatten sich die Teilnehmenden der Akademie über den bundesweiten „GamesTalente“-Wettbewerb, bei dem sie ihre Kreativität und Begeisterung für Games mit unterschiedlichen Beiträgen – beispielsweise Spielideen, selbstprogrammierte Anwendungen oder Art- und Figurendesigns – unter Beweis stellten. Über die Gewinnerinnen und Gewinner entschied eine Fachjury, die sich aus

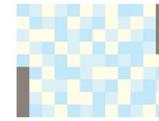


GamesTalente 2021

Ein Kooperationsprojekt von



**BILDUNG &
BEGABUNG**



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

Fachleuten der Spieleentwicklung, der Pädagogik und Talentförderung sowie der Hochschul- und Universitätslandschaft zusammensetzt.

Initiatoren von „GamesTalente“ sind das Talentförderzentrum Bildung & Begabung und die Stiftung Digitale Spielekultur. Das Programm basiert auf der Überzeugung, dass Computerspiele nicht nur ein essenzieller Bestandteil des Alltags vieler Jugendlicher sind, sondern auch ein enormes Potenzial für die individuelle Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen bieten. Mehr Infos zum Projekt unter: www.gamestalente.de

Pressematerialien finden Sie hier:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/gamestalente/

Über Bildung & Begabung

Bildung & Begabung ist die zentrale Anlaufstelle für Talentförderung in Deutschland. Mit ihren individuellen Förderprogrammen hilft die Einrichtung Jugendlichen, ihre Stärken zu entfalten – unabhängig davon, auf welche Schule sie gehen oder aus welcher Kultur sie stammen. Außerdem unterstützt Bildung & Begabung Lehrkräfte, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler mit umfangreichen Informations- und Vernetzungsangeboten wie der Fachtagung „Perspektive Begabung“ oder dem Online-Portal www.begabungslotse.de. Bildung & Begabung ist eine Tochter des Stifterverbandes. Förderer sind das Bundesministerium für Bildung und Forschung und die Kultusministerkonferenz. Schirmherr ist der Bundespräsident.

www.bildung-undbegabung.de

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet

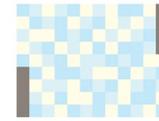


GamesTalente 2021

Ein Kooperationsprojekt von



**BILDUNG &
BEGABUNG**



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Ansprechpartner:

Bildung & Begabung gGmbH

Florian Bender

Kortrijker Str.1

53177 Bonn

Tel: 0228 959 15 44

florian.bender@bildung-und-begabung.de

www.bildung-und-begabung.de

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: 030 29 04 92 93

hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de
