



Schulpraktikum Games gibt 16 Schüler*innen der 9. Klasse Einblick in die Spieleentwicklung – Programm wird im Jahr 2026 fortgesetzt

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, den 22. Juli 2025: Vom 30. Juni bis zum 18. Juli haben 16 Hamburger Schüler*innen im Rahmen des Schulpraktikum Games Berufsbilder der professionellen Spieleentwicklung kennengelernt. Das Schulpraktikum Games ist ein bundesweit einzigartiges Gemeinschaftsprojekt der Games-Unternehmen InnoGames, Fishlabs, Playa Games und dem Games-Master- und Illustrations-Studiengang der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW Hamburg) in Kooperation mit der Initiative Creative Gaming und Gamecity Hamburg. Das Programm wird 2026 in Kooperation mit weiteren Games-Unternehmen fortgesetzt. Ab sofort ist die Bewerbung für das dreiwöchige Schulpraktikum im Januar und Sommer 2026 möglich. Alle Informationen hierzu unter <https://schulpraktikum-games.de/>

Im Rahmen einer Abschlusspräsentation präsentierten 16 Hamburger Schüler*innen am 18. Juli auf der Bühne der sogenannten Town Hall bei InnoGames, was sie in drei Wochen Schulpraktikum Games gelernt haben. In Workshops bei den teilnehmenden Games-Unternehmen wurden Berufsbilder der Gamesbranche vorgestellt. Dabei ist das Praktikum sehr praxisorientiert.

Welche Workshops zu der Entstehung eigener Games führten, präsentierten die Schüler*innen in einem kurzweiligen Rückblick: Erstmals setzten die Schüler*innen bei der Entwicklung von Games auch KI-Tools ein, um den Umgang mit diesen Tools kennenzulernen. Bei InnoGames wurde das Thema „Cybersecurity“ behandelt, während bei Fishlabs mittels selbst aufgenommener Geräusche eine Szene aus einem Computerspiel vertont wurde. Die HAW Hamburg beteiligte sich mit Workshops bei denen Schüler*innen Concept Art für ihre Charaktere und Games erstellten.

Bei Playa Games ging es um das Berufsbild „Narrative Designer“. Die Schüler*innen erarbeiteten in Gruppen die Welten, Rahmenhandlungen und Charaktere für neue Games. Ein Charakter, der beim Publikum der Abschlusspräsentation besonders gut ankam, war „Bärnhard“ ein zweimetergroßer Braunbär von Beruf Schmied.



Zum Abschluss des Praktikums konnten die Schüler*innen das Gelernte in einem fünfstündigen Game Jam mit dem Motto „Andere Welten“ anwenden. Für die Entwicklung der Games wurden dabei Programme wie Pocket Platformer und Scratch verwendet. Der Game Jam vermittelte den Schüler*innen zudem Teamwork, so wie es auch in der professionellen Spieleentwicklung bei interdisziplinären Teams erforderlich ist.

Bewerbungen für die Teilnahme in 2026 ab sofort möglich

Im Jahr 2026 wird das Schulpraktikum Games im Winter vom 12. bis 29. Januar angeboten. Bewerbungsschluss für eine Teilnahme ist der 7. November 2025. Der zweite Durchgang läuft vom 15. Juni bis 3. Juli, der Bewerbungsschluss hierfür ist der 5. Dezember 2025. Das Praktikum wird von Hamburger Schulen als das im Lehrplan vorgesehene Betriebspraktikum anerkannt.

Interessierte Schüler*innen von Stadtteilschulen und Gymnasien, die im nächsten Jahr in der 9. Klasse sind, können sich ab sofort bewerben. Bewerbungen können per E-Mail mit dem Betreff „Bewerbung Winter 2026“ oder „Bewerbung Sommer 2026“ an hamburg@schulpraktikum-games.de geschickt werden. Neben einem Anschreiben und einem Lebenslauf als PDF-Datei sollen folgende Fragen beantwortet werden: An der Entwicklung welches Spieletitels wärst du gerne beteiligt gewesen und welche Aufgabe hättest du dabei übernommen? Für welches Berufsfeld interessierst Du Dich am meisten und warum? Was interessiert Dich am Schulpraktikum Games besonders?

Weitere Informationen zur Bewerbung gibt es auf <http://schulpraktikum-games.de/>.

Schulpraktikum Games: Gemeinschaftsprojekt der Hamburger Gamesbranche

Das Schulpraktikum Games wird von Akteur*innen aus der Gameswirtschaft, Pädagog*innen und dem Hochschulbereich gemeinsam organisiert und ist ein Beispiel für eine starke Zusammenarbeit, um gemeinsam jungen Menschen die vielfältigen Karriereperspektiven der professionellen Spieleentwicklung vorzustellen. Gemeinsam wird bereits seit 2021 in Zusammenarbeit mit weiteren Games-Unternehmen ein abwechslungsreiches und einzigartiges Betreuungs- und Praktikumsangebot geschaffen.



Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 40 23 72 435- 78
anna.jaeger@gamecity-hamburg.de

Über Gamecity Hamburg

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Ziel ist es die Rahmenbedingungen für die Unternehmen und Gründer*innen der Wertschöpfungskette „Games“ am Standort zu verbessern, sie bei ihrer Weiterentwicklung zu fördern und Hamburg in der öffentlichen Wahrnehmung als einen der führenden Games-Standorte in Deutschland zu verankern. Gamecity Hamburg ist Anlaufstelle für die Hamburger Spieleförderung sowie den Games Lift Inkubator und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteur*innen zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. Gamecity Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Über die Hamburg Kreativ Gesellschaft

Seit ihrer Gründung 2010 versteht sich die Hamburg Kreativ Gesellschaft als zentrale Anlaufstelle für alle Akteur*innen der Hamburger Kreativwirtschaft aus den elf Teilmärkten Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz, Werbung. Sie unterstützt Kreativschaffende mit zeitgemäßen Angeboten und fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiative Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum Hamburg.