



Hamburgs Games-Branche startet digitales Praktikums-Angebot für Schüler*innen

Hamburg, den 21. April 2021:

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0
F +49 40 87 97 986-20
kreativgesellschaft.org

Auf Initiative des game Hamburg schaffen drei Hamburger Spieleunternehmen ein digitales Praktikumsangebot für Schüler*innen an Hamburger Schulen. Rechtzeitig zum Girls' and Boys' Day können sich die Schüler*innen ab sofort auf zwölf zur Verfügung stehende Plätze für eine kostenlose Online-Praktikumswoche vom 31. Mai bis 04. Juni 2021 bewerben. Expert*innen aus der Spieleentwicklung und Medienpädagog*innen geben anhand praktischer Aufgaben in den Bereichen Game Design, Programmierung, Audio, Community Management und Erstellung von Grafiken umfassende Einblicke in den Entstehungsprozess von Computerspielen. An der digitalen Praktikumswoche beteiligen sich die Unternehmen InnoGames, Tivola Games und Deep Silver FISHLABS, der Branchenverband game Hamburg, die HAW - Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg und die Standortinitiative Gamecity Hamburg. Organisiert und durchgeführt wird das Angebot von der Initiative Creative Gaming.

Hamburg zählt mit 200 ansässigen Games-Unternehmen zu einem der wichtigsten Games-Standorte in Europa. Neben Entwicklungsstudios und Publishern mit über 400 Mitarbeiter*innen gibt es in der Hansestadt eine lebhaftes Indie-Szene, die nicht zuletzt von den Absolvent*innen der verschiedenen Hamburger Games-Studiengänge geprägt wird. Auch in der Pandemie bietet die Branche sichere Arbeitsplätze, verzeichnet Wachstum und sucht qualifizierten Nachwuchs.

Doch wie setzt man als junger Mensch einen Fuß in die Spielebranche? Welche Fähigkeiten werden von Berufsstarter*innen gefordert? Und welche Jobs gibt es rund um Games? Das digitale Games-Praktikum wird Antworten darauf geben.

„Die Spielebranche bietet eine Vielzahl an kreativen und technischen Berufsbildern. Mit unserer gemeinsamen Initiative wollen wir ein Verständnis für den komplexen Prozess der Spieleentwicklung schaffen, Medienkompetenz vermitteln und den Nachwuchs begeistern. Mit starken Partnern haben wir ein Programm auf die Beine gestellt, das auch in den aktuell herausfordernden Zeiten für Schüler*innen einen realistischen Einblick in die Branche gibt“,



erklärt dazu Michael Zillmer, Mitgründer und Chief Operating Officer bei *InnoGames* sowie Sprecher des Hamburger Regionalverbands des *game*.

Einblicke in Berufsbilder und praktisches Ausprobieren an fünf Tagen

Das geplante Programm vermittelt interessierten Schüler*innen an fünf Tagen vom 31. Mai bis 04. Juni Einblicke in verschiedene Berufsfelder: Game Design, Character Design, Community Management und Audio Design. An jedem Tag werden Expert*innen aus Hamburger Spielefirmen praktische Einblicke in ihren Berufsalltag geben, von ihrem Werdegang erzählen und Fragen der Schüler*innen beantworten. Die Schüler*innen werden selbst aktiv und nähern sich den Berufsfeldern der Profis praktisch: Sie programmieren Mini-Games, setzen sich mit Spielmechaniken auseinander, entwickeln gemeinsam Characters und erhalten ein Verständnis für die Sound- und Musikproduktion. Dabei werden sie von Medienpädagog*innen der *Initiative Creative Gaming* begleitet. Am ersten Tag werden die Teilnehmenden von den Chefs der am Praktikum beteiligten Firmen persönlich begrüßt. Der letzte Tag endet mit einer Präsentation der im Praktikum kreierten Games und Inhalte.

Bewerbungen für die Teilnahme ab sofort möglich

Hamburger Schüler*innen aller Schulformen sind aufgerufen, sich ab sofort bis zum 07. Mai für die Teilnahme am Games-Praktikum zu bewerben. Dazu reicht eine E-Mail an andreas.hedrich@creative-gaming.eu mit dem Betreff „Games-Praktikum Hamburg“, in der die Frage beantwortet wird: „An der Entwicklung welches Spieletitels wärst du gerne beteiligt gewesen und welche Aufgabe hättest du dabei übernommen?“ Die Bewerbung darf auch als Video mit maximal 45 Sekunden Länge eingereicht werden und sollte immer Name, Alter, Schule und Klasse enthalten.

Weitere Informationsveranstaltungen an Schulen geplant

Neben dem gemeinsamen Games-Praktikum werden in Hamburg weitere Angebote geschaffen, um Schüler*innen die Spielebranche als berufliche Perspektive näherzubringen. Die von der Stadt getragene Standortinitiative *Gamecity Hamburg* legt dazu das neue Programm „Gamecity@School“ auf: In zwei Schulstunden umfassenden Infoveranstaltungen treffen Schüler*innen auf Expert*innen aus der Games-Branche, die Einblicke und Erfahrungen aus ihrem Berufsalltag teilen. Die erste „Gamecity@School“-Veranstaltung wird am 3. Juni in der Stadtteilschule am Hafen ausgerichtet, Termine an weiteren Schulen sind bereits in Planung.



Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Johannes Klockenbring

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 40 23 72 435- 74

johannes.klockenbring@gamecity-hamburg.de

Über Gamecity Hamburg

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielstandort 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 Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und designxport