

1. GamesFestival 2021 vom 23. bis 31. Oktober 2021

Spielend zum Beruf! Gamedesign und andere Optionen

München, 20.10.2021 – Programmierer*in, Gamedesigner*in oder professioneller eSport bieten spannende Berufsperspektiven für junge Menschen. Das muss Konsequenzen für schulische Lehrpläne haben.

Sehr geehrte Frau Mustermann,

Gaming und die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen sind längst Bestandteile in Bildungs- und Berufsbiografien geworden. Medien- und Spielkultur sind darüber hinaus essentieller Teil der Entwicklungsaufgaben, die Kinder und Jugendliche bewältigen. In den zurückliegenden Jahren haben sich damit auch Berufswünsche und Jobangebote erheblich erweitert. Computerspiele sind in vielfältigen Formen zu einer attraktiven beruflichen Perspektive geworden, die von Politik und Wirtschaft gefördert werden muss.

Das GamesFestival zeigt u.a., welche Voraussetzungen, Zugänge und Optionen die Bereiche Gaming und eSport jungen Menschen in ihrer beruflichen Entwicklung bieten. Gleichzeitig verdeutlicht das Festival die hohe Nachfrage nach Expert*innen. So bietet das Feld beispielsweise beste Entwicklungs- und Karrierechancen für Gamedesigner*innen, Programmierer*innen, Autoren*innen oder Marketing-Fachleute. Hinzu kommt die Möglichkeit, im professionellen eSport eine berufliche Karriere zu starten.

Ulrich Tausend, Projektleiter des GamesFestival beim JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: „Wenn Gaming und eSport inzwischen attraktive und zukunftssträchtige Berufswege eröffnen, ist es nur konsequent, wenn sich darauf auch die schulischen Curricula einstellen und das Coding bzw. Programmieren bereits früh und altersgerecht in die Lehrpläne aufgenommen wird. Im internationalen Vergleich hinkt Deutschland in diesem Punkt hinterher. Das GamesFestival wirbt dafür, Kindern und Jugendlichen im schulischen und außerschulischen Kontext umfassende Möglichkeiten zu bieten, ihre beruflichen Pläne realisieren zu können.“

Den Umgang mit Medien und die Weiterentwicklung von digitalen Spielen greift das GamesFestival u.a. in Roboter-Workshops, Java- und Processing-Seminaren bzw. Talkrunden mit jugendlichen und professionellen Spieleentwickler*innen auf. Es endet am 31.10.21 mit Verleihung des GamesPreises bei dem junge Gamedesigner*innen für ihre Konzepte, Spiele

und Videos ausgezeichnet werden.

Informationen und Anmeldung zum GamesFestival [\[bitte hier\]](#)

Interviewpartner zum Thema: [Ulrich Tausend](#) (JFF/Computerspieleakademie, München)

Ausgewählte Veranstaltungen zum Thema:

- „Spieleprogrammierung mit Java/Processing“, 23.10.2021, 14:30 Uhr, [PIXEL im Gasteig](#)
- „Storytelling Workshop“, 24.10.2021
- „HABA-Roboterworkshop für Kinder“, 25.10.2021, Münchner Stadtbibliothek Neuhausen
- „EV3-Roboter-Challenge“, 24.10.2021, FabLab München
- „Indie Outpost Digital Edition“, 25.10.2021, Twitch (gamesandfestival)
- „2D-Rollenspiel mit C# programmieren“, 29.10.2021, Online
- „Minecraft in 3D“, 30.10.2021, FabLab München
- „CSAtalk13 – Spiele entwickeln“, 28.10.2021, 19:30 Uhr, auf [Twitch](#)
- GamesPreis Verleihung, 31.10.2021, auf [Twitch](#)

Hashtags: #csaGamesFestival | #GamesPreis

Über das GamesFestival: Das GamesFestival (vom 23. bis 31.10.21) feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; vor Ort in München und Nürnberg oder digital per Stream. Initiiert wird das partizipative Festival von der Computerspielakademie (CSA), die 2019 vom Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik sowie dem Medienzentrum Parabol gegründet wurde. Es wird unter anderem gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales, dem Bayerischen Digitalministerium, dem Stadtjugendamt der LH München und dem Bayerischen Jugendring. Das GamesFestival richtet sich vor allem an junge Menschen bis 26 Jahren in Bayern.

Über das JFF: Seit 1949 befasst sich das JFF mit Medien und medialen Phänomenen, mit Trends und Entwicklungen, mit Chancen und möglichen Schwierigkeiten aus Sicht von Kindern und Jugendlichen. Die Ergebnisse der interdisziplinären Arbeit aus Forschung und Praxis werden für verschiedene Arbeitsfelder aufbereitet und sind Basis für innovative Projekte und Modelle in der Erziehungs-, Bildungs- und Kulturarbeit. Ziel all dieser Aktivitäten ist eine breite, umfassende und nachhaltige Förderung von Medienkompetenz.

Das GamesFestival im Netz

Pressekontakt: JFF – Institut für Medienpädagogik | Ulrich Tausend | Tel.: +49 (0)179.295 19 79 | ulrich.tausend@jff.de

Sollten Sie künftig keine Informationen mehr zugesandt bekommen wollen, können Sie sich hier abmelden: info@marko-junghaenel.de

Attachments



GamesFestival Visual.jpg