

Tag 1 (16.3.)

09:00 Ankommen/Frühstücken

10:00 Kennenlernen & Erwartungen

11:00 Kreativübungen/Ideen finden

12:00 Ideen-Pitch / Teamfindung

14:00 Mittagessen

15:00 Projekt-Kickoff / Prototyping / Designprozess gestalten

16:00 Projektarbeit

17:00 Projektarbeit/ Workshop Makey Makey & Scratch mit Christoph Kröger

18:30 Abendessen

19:00 Projektarbeit/ Workshop Basics von Game Design mit Ellis Bartholomeus

20:30 Aufräumen und Abschluss

21:00 Ende des ersten Tages

Tag 2 (17.3.)

09:00 Frühstücken / 9:30 Projektarbeit

11:00 Projektarbeit/Workshop Zimmertür Alarm mit Tim Eschert

12:30 Projektarbeit/Workshop "Mario kann doch jeder! 2D-Side-Scroller Entwicklung mit Unity"

14:00 Mittagessen

15:00 Projektarbeit/Workshop mit Tim Platzke: Jump&Run in/mit JavaScript

15:00 Projektarbeit/Impulsvortrag Gründerin Nina Blasberg

16:30 Projektarbeit/ Zwischenpräsentation

17:00 Projektarbeit /Zwischenpräsentation

18:30 Abendessen

19:00 Berufsorientierung

20:00 Entertainment-Abend mit Tanzen und Improtheater

23:00 Ende des zweiten Tages

Tag 3 (18.3.)

09:00 Frühstücken / 9:30 Projektarbeit

11:00 Projektarbeit/ Workshop mit Christian: How to FLASH <animated>

13:00 Rede OB Thomas Geisel/Vera Geisel / Lorenz Gräf

13:30 Mittagessen

14:30 Projektarbeit/Pitch-Training mit Helene

16:00 Projektarbeit/Pitch-Training mit Helene

17:00 Abendessen

17:45 Abschlusspräsentation

18:45 Abschlusspräsentation

20:00 Ende