

Spezialwoche 2025

1 Ausgangslage

Ihr arbeitet in den zugeteilten Gruppen (werden unten bei Kap. 7 erwähnt). Ziel ist es, in kurzer Zeit ein spielbares Weihnachtsspiel zu entwickeln und am Ende zu präsentieren.

2 Ziel

Entwickelt und implementiert ein spielbares Spiel, das am Event gezeigt und von anderen gespielt werden kann.

Das Spiel darf sein:

- Digital (z. B. Browsergame, Desktop-App, Mobile, Quiz, Mini-Game, Escape-Game digital, etc.)
- Analog (Brett- / Karten- / Würfelspiel, Stationenspiel etc.)
- Hybrid (Mischform möglich)

Wichtig: Das Spiel soll am Ende stabil laufen bzw. zuverlässig spielbar sein und von Dritten bedient werden können.

3 Zeitrahmen

- Projektzeit: Mittwoch, Donnerstag und Freitagvormittag (insgesamt 2,5 Tage)
Abgabe des Projektes ist Freitag um 12:00 Uhr. Nach dem Mittag um 13:00 Uhr sollen alle Spiele aufgestellt und eingerichtet werden, damit diese ausprobiert werden können.
- Am Mittwoch und Donnerstag gelten die üblichen Gleitzeiten, am Freitag darf das Tagessoll (8h oder 8.4h) gebucht werden.
- Überstunden sind nicht erlaubt, achtet auf eine gute Zeiteinteilung in euren Projektteams.

4 Rahmenbedingungen zur Umsetzung

- Programmiersprachen/Tools sind frei wählbar (z. B. C, C++, Java, Python, Unity...).
- KI darf in unbegrenzter Menge eingesetzt werden.
- Euer Spiel muss einen Namen haben, spätestens bis Mittwochabend.
- Erstellte Inhalte müssen Arbeitsumgebung konform sein (nichts offensives, etc.)

5 Präsentation & Kreativität

- Zu jedem Spiel muss entweder ein Trailer oder ein Poster erstellt werden.
- Das Spiel braucht einen weihnachtlichen Bezug (Thema, Figuren, Atmosphäre, Story oder Design).
- Ihr werdet am Freitag abstimmen und das beste Spiel küren.

6 Abgabe

6.1 Endprodukt (Hauptabgabe)

Euer Spiel ist:

- spielbereit und vorführbar
- einfach startbar (z. B. Startlink / Executable / QR-Code bei digitalen Spielen)
- so vorbereitet, dass mehrere Personen nacheinander spielen können
- am Ende spielbar und mit der Anleitung zusammen selbsterklärend

6.2 Dokument in persönlicher Ablage (Planung und ggf. AI-Prompts)

Jede Gruppe erstellt ein einziges Dokument und legt es ab in der persönlichen Ablage der erstgenannten Person der Gruppe (wichtig!).

Teil A: Planung (Pflicht: kurz, 1-2 Seiten reichen)

- Spielidee in 5–10 Sätzen (Ziel des Spiels, wie gewinnt man)
- Rollen im Team (wer macht was)
- Grober Zeitplan (Mi / Do / Fr)
- Tech- / Toolliste (z. B. Sprache, Framework, Repo / Hosting, Geräte)

Teil B: AI-Prompt-Protokoll (nur falls AI verwendet wurde)

Wenn ihr AI eingesetzt habt, ergänzt ihr im gleichen Dokument:

- mindestens 5 Prompts, die ihr wirklich genutzt habt (Prompt-Qualität zählt)
- pro Prompt:
 - Ziel
 - Prompt-Text
 - kurz: Ergebnis genutzt? (ja/nein + 1 Satz was übernommen/angepasst wurde)

Wenn keine AI verwendet wurde: ein kurzer Satz im Dokument genügt:

„AI wurde nicht verwendet.“

6.3 Anleitung zum Spiel

Anforderung für die Anleitung zu eurem Spiel:

Eine kurze Bedien- / Spielanleitung (max. 1 Seite oder sehr kompakt), damit jemand ohne euch starten und spielen kann. Ihr könnt sie digital aufschalten oder einem Auszubildenden zum Ausdrucken geben.

Die Anleitung enthält mindestens:

- Ziel des Spiels
- Start / Setup (Link / QR / Start-Datei, Login falls nötig / Materialaufbau bei analog)
- Kurzer Spielablauf („So funktioniert’s“)
- Gewinnbedingung / Ende
- Reset / Neustart (für viele Durchläufe)

7 Gruppen

Für die kommenden drei Tage werdet ihr in den folgenden Gruppen arbeiten:

Gruppe 1: Fidan, Ediona, Abigail, Zino, Daniel

Gruppe 2: Eleonora, Jevgenia, Margarita, Eduart

Gruppe 3: Filip K., Inaam, Masumeh, Kailash, Milana

Gruppe 4: David, Diego de Corso, Julian, Lionel

Gruppe 5: Amina, Azar, Dario, Nico, Filip G.

Gruppe 6: Tim, Luka, Mika, Fabian, Liliane

Gruppe 7: Levin, Nepomuk, Noe, Marina, Franco

Gruppe 8: Ramon, Ramadan, Loris, Kaylin, Kaylee

Gruppe 9: Sujan, Gonçalo, Leon, Samih, Ilija

Gruppe 10: Timo, Afonso, Diego Jimenez, Olivia

Gruppe 11: Kara, Jonathan, William, Tina, Tea

Für die Tagesstarts- und Tagesend-Meetings seid ihr mit euren Gruppen wie folgt eingeteilt:

Weisser Schulungsraum: Gruppe 1-3

Schwarzer Schulungsraum: Gruppe 4-7

1. Lehrjahr Bereich: Gruppe 8-11