

Physical Gamejam

- Zusammenarbeit mit Thoule eventuell interessant
- ZKM Coop: Globale (<http://blog.zkm.de/en/allgemein/art-300-days-seen-globally/>)
 - one big Globale topic
 - one specific/concrete inspirational topic within that theme
- 2 Keynotes
- ask Gerald about Substage as a potential location
- Competition
 - no prices
 - documentation as part of the judging
 - jury has to play (as presentation and during competition)
- one mentor per team that's part of the jury
- interview area (one from every team)
- Retro Game stations (?)

Problems to solve

- Catering
- Music
- Security?
- Sponsoring
- Location
 - ZKM
 - Substage
 - Tollhaus
- Team
 - keynote speakers
 - Moderator (chair)
 - Jury aka Mentors
 - perhaps Experts (if any left)
 - Grunts
- PR
 - Website
 - Flyer
 - Poster
 - Email
 - Video
- After Event Exhibition (ZKM?)
- Event Documentation (all projects)
 - Text
 - Video
 - Foto
- Name & Motto

Description

1. Physical Game Jam - Technik und Kreativität Hand-in-Hand

Im Herbst 2015 steigt in Karlsruhe zum ersten Mal die Physical Gam Jam und das Party-Motto lautet : Spielbar und zum Anfassen! Die Teilnehmer/-innen sollen im Laufe der Veranstaltung Spiele entwickeln und bauen, deren Elemente den Spieler/-innen später sowohl ein visuelles als auch haptisches Erlebnis bieten. Bei der Umsetzung ist alles erlaubt, was die Herstellung von Gegenständen ermöglicht - von der High-Tech-Maschine bis zur altbewährten Schere. Und auch bei Materialwahl und elektronischen Möglichkeiten sind Fantasie und Experimentierfreude ausdrücklich erwünscht. Ob lustiges Gimmik oder aufwändiges TableTop, jede greifbare Idee darf Solo oder in der Gruppe in Angriff genommen und im Kampf um Ruhm und Ehre präsentiert werden - Einfallsreichtum ist Trumpf!

Agenda

2 Days earlier

- reveal the themes (Globale)

Friday (17:00-23:00)

- Meet-up
- present the schedule & goals
- Introductory lectures
- present mentors & judges
- idea pitches (30seconds each)
- team building (table & thinking equipment per idea)
- start planning phase

Saturday (10:00-00:00)

- hacking
- random mentor visits
- interviews

Saturday (17:00-18:00)

- * lightning demos (aka peer pressurization)
- * Teams have to hold quick max 2min presentations of their progress
- * to motivate each other

Sunday (10:00-15:00)

- hacking
- random mentor visits
- interviews

Sunday (15:00-16:00)

- demo preparations
- access to projector, audio equipment and demo room

Sunday (16:00-18:00)

- demos
- judging

Sunday (18:00-19:00)

- award ceremony
- winner fotoshoot for web publication