

Ablauf Game Jam auf dem 5. DPK

9. Juni 2026

09:00 Begrüßung und Einführung

10:00 Inspirations-Impulse (30 min)

Kurzvorträge

Ziel: psychologische Mechaniken in Spielmechaniken übersetzen

10:30 Team-Bildung (30 min)

11:00 Ideenphase / Brainstorming (1 h)

Welche Selbstregulationsfähigkeit soll trainiert werden?

Welche Emotion oder Situation wird simuliert?

Wie wird Fortschritt sichtbar?

12:00 Konzept-Pitch (1 h)

Ergebnis: klares Game Concept

13:00 Mittagessen

14:00 Prototyping Phase 1 (Rest des Tages)

17:00 Abschluss des ersten Tages

10. Juni 2026

09:00 Begrüßung und Start Tag 2

09:30 Prototyping Phase 2 (Vormittag)

Erstellung spielbarer Version

11:00 Playtesting-Runden (1 h)

Teams testen gegenseitig und geben Feedback zu Spielerlebnis, Verständlichkeit, therapeutischer Idee, Motivationsfaktor

12:00 Mittagessen

13:00 Iteration (2 h)

Teams verbessern: Mechaniken, Story, Interface, Feedbacksystem

15:00 Finalisierung

Teams bereiten vor: Demo; Pitch, Poster/Slides

11. Juni 2026

17:00-18:00 Abschlusspräsentationen (Kongress, 2 h)

Pro Team: 5 Minuten Pitch, 3 Minuten Demo (Problem/therapeutisches Ziel; Spielidee; Zielgruppe; möglicher Therapie-Kontext)

Jury & Feedback mit Bewertungskriterien:

Innovation, therapeutische Relevanz, Spielerfahrung, Umsetzbarkeit, Kören der Gewinner

Abschlussdiskussion (45 min):

Potential von Games in Psychotherapie, Forschungsperspektiven, mögliche Pilotstudien, Perspektive 6. DPK

