SOILSCAPE Hackathon, Schweiz 2027

Nimm an diesem offenen, online Game-Hackathon teil, um auf kreative Weise das Bewusstsein und das Wissen über den Boden in der Schweiz und weltweit zu fördern. Du bist eingeladen, innerhalb kurzer Zeit ein digitales Spiel zu entwickeln und einzureichen, das sich mit unserem Thema **Bodenvielfalt in der Landschaft** befasst. Das Gewinnerteam wird eingeladen, sein Spiel an SOILSCAPE-Veranstaltungen in der Schweiz und in ganz Europa vorzustellen.

Datum & Uhrzeit: 22.–24. Januar 2027, 19.00 Uhr (MEZ) (remote/online)
Teilnahmeberechtigung: Wohnsitz in der Schweiz, Mindestalter 18 Jahre
Kontakt: cc[at]colognegamelab.de oder simon.tanner[at]bfh.ch

Optional: Tagesausflug zum Berner Böden-Lehrpfad. Geführte Besichtigung mehrerer Bodenprofile, um die Vielfalt der Böden zu erleben.
Datum: 15. Januar 2027; 13.30 Uhr. Dauer: ca. 1.5 Std. Exkursion; anschliessend Umtrunk.

MELDE DICH HIER AN!, und erhalte Updates und Links zur Veranstaltung.

Und folge dem Hackathon auf itch.io.

Boden in Games

Das Thema kann auf beliebige Weise in euer Projekt integriert werden. Der Boden spielt schon seit langem eine wichtige Rolle in digitalen Spielen. Für einen kurzen Überblick und Inspiration lest diesen Artikel.

Für wen ist das gedacht?

Teilnehmer aller Niveaus in der Spieleentwicklung und mit unterschiedlichen Bodenkenntnissen sind herzlich eingeladen, mitzumachen. Wir können euch beim Kick-off der Veranstaltung dabei helfen, geeignete Teamkollegen zu finden.

Die Teilnehmenden werden gebeten, der Werbung und Verbreitung ihres Spiels durch die Organisator*innen und die SOILSCAPE-Projektpartner (z. B. auf Websites, in sozialen Medien und in der Projektkommunikation) zuzustimmen.

Regeln

- Dauer: Der Hackathon findet vom 22. bis 24. Januar 2026 statt und dauert 48 Stunden.
    - Das Wohlbefinden der Teilnehmenden liegt uns am Herzen. Die Organisatoren raten von Nachtarbeit oder Überstunden ab. Geht es locker an.
- Originalität: Die Spiele müssen überwiegend aus neuem, originärem Material und Code bestehen, die im Rahmen des Hackathons erstellt oder zusammengestellt wurden.

    - Öffentlich zugängliche audiovisuelle Ressourcen und in begrenztem Umfang KI-Assets (z. B. zur Ideenfindung, als Referenz oder zur Erstellung geringfügiger Inhalte) dürfen verwendet werden, sofern eine ordnungsgemässe Quellenangabe und Offenlegung erfolgt.
    - De Teilnehmenden müssen darüber hinaus sicherstellen, dass alle verwendeten Assets den geltenden Urheberrechts- und Lizenzbestimmungen entsprechen.
- Wettbewerb: Ein Projekt wird als Gewinner ausgewählt. Dieses Spiel wird an den Soil Festivals in ganz Europa unter Beteiligung des Teams präsentiert. Für die Entwicklung und Veröffentlichung werden Mentoring und Unterstützung angeboten.
- Plattformen: Das Spiel sollte auf Windows, Android oder im Web spielbar sein. Es dürfen beliebige Spiel-Engines und Entwicklungstools verwendet werden.
- Sprache: Das Spiel sollte auf Deutsch, Französisch, Italienisch und/oder Englisch erscheinen.
- Inhalt und Sprache sollten für alle Altersgruppen geeignet sein. Projekte, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, werden nach Ermessen der Organisatoren disqualifiziert.
- Wir tolerieren keinerlei Belästigung, Diskriminierung oder Einschüchterung während des Hackathons oder im Rahmen der eingereichten Arbeiten. Teilnehmende, die gegen diese oder eine andere Regel verstossen, können nach Ermessen der Organisator*innen disqualifiziert werden.

Gewinner

Ein Projekt wird als Sieger gekürt. Das Team erhält vom Cologne Game Lab Unterstützung bei der Entwicklung und Veröffentlichung sowie Präsentationsmöglichkeiten an den kommenden SOILSCAPE-Soil-Festivals sowie auf der Website und den Social-Media-Kanälen des Projekts. Wir werden das Gewinnerteam innerhalb von zwei Wochen nach Ende des Hackathons über die Auswahl informieren.

Mindestens ein Mitglied des Gewinnerteams erhält die Möglichkeit, mit Unterstützung bei Reise- und Unterkunftskosten, eines der SOILSCAPE-Bodenfestivals in Europa im Frühjahr 2027 zu besuchen, um sein Spiel persönlich vorzustellen. Jede öffentliche Präsentation oder Kommunikation im Zusammenhang mit dem Gewinner-Spiel erfolgt gemäss den von den Teilnehmenden angegebenen Präferenzen.

Die Bewertungskriterien sind:

- Spieldesign, Spielmechanik, Benutzererlebnis (40 %)
- Bodenwissen, thematische Integration (40 %)
- Künstlerischer Wert, Innovation, Gesamteindruck (20 %)

Wir freuen uns auf eure Kreationen!

MELDET EUCH JETZT HIER AN!

Über SOILSCAPE

Dieser Hackathon ist Teil von SOILSCAPE, einem Projekt, das Künstlerinnen und Künstler dazu einlädt und inspiriert, ihre einzigartigen kreativen Ansätze einzubringen, um das Bewusstsein für die Bodengesundheit und den Bodenschutz zu schärfen. Durch künstlerische Ausdrucksformen – sei es bildende Kunst, Performance, Storytelling oder interaktive Installationen – können Künstler die Kraft, die Schönheit, Bedeutung und Zerbrechlichkeit des Bodens zu offenbaren. Indem sie die Emotionen menschlicher Erfahrungen ansprechen, können kreative Werke das Verständnis der Öffentlichkeit vertiefen und ein sinnvolles Engagement für Fragen des Bodenschutzes anregen.

Weitere Informationen zum SOILSCAPE-Projekt findest du auf unserer Website unter https://soilscape.eu/

Datenschutzerklärung

Die für diesen Hackathon erhobenen Personendaten werden von den SOILSCAPE-Projektpartnern zum Zweck der Organisation der Veranstaltung, der Kommunikation mit den Teilnehmenden sowie der Verwaltung der Einreichungen und der Preisvergabe verarbeitet. Sie können Ihre Einwilligung jederzeit widerrufen; dies kann jedoch Ihre weitere Teilnahme am Hackathon beeinträchtigen. Die Daten werden nicht über die Laufzeit des SOILSCAPE-Projekts hinaus gespeichert.

Funded by
the European Union

Finanziert durch die Europäische Union. Die geäusserten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschliesslich diejenigen der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Forschung (REA) wider. Weder die Europäische Union noch die REA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Department of Economic Affairs,
Education and Research EAER
State Secretariat for Education,
Research and Innovation SERI

Diese Arbeit wurde vom Schweizer Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI) finanziell unterstützt.