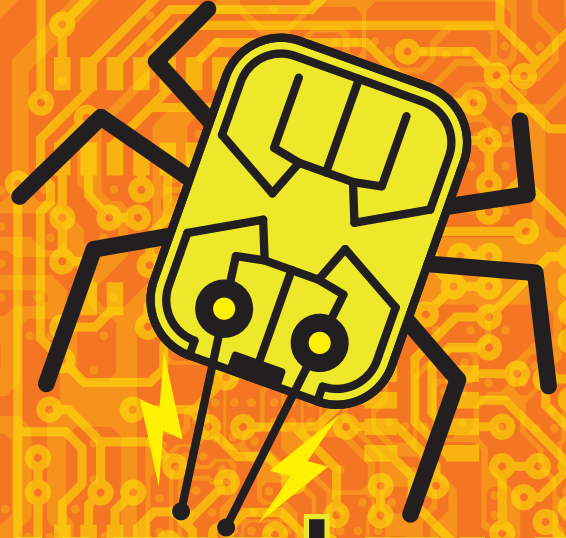


2010



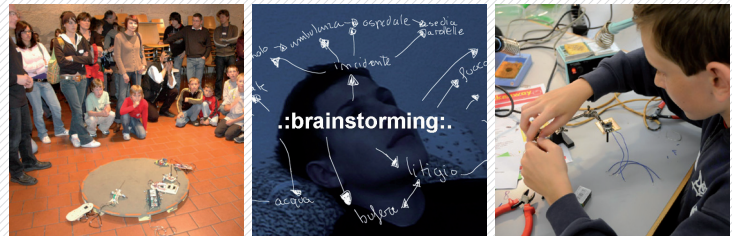
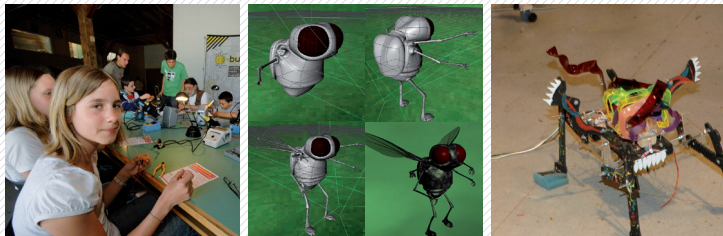
bugnplay.ch

Medien- und Roboterwettbewerb für 8- bis 20-Jährige

Deine Idee, deine Erfindung, deine Vision umgesetzt mit digitalen Medien, neuen Technologien, Elektronik eingereicht als Projekt bis zum 31. März 2010 als Einzel-, Gruppen-, oder Klassenarbeit Gewinn von 4 x 1000 Franken in bar

Jetzt anmelden!
www.bugnplay.ch

Konzept und Realisation **MIGROS**
 kulturprozent



Was ist bugnplay.ch?

- bugnplay.ch ist DER Medien- und Roboterwettbewerb für Jugendliche in der Schweiz.
- bugnplay.ch ist DIE Chance, mit deinem eigenen Projekt einen grossen Preis zu gewinnen.
- bugnplay.ch ist ein Projekt des Migros-Kulturprozent.

Wer kann mitmachen?

bugnplay.ch ist ein Wettbewerb für Anfänger und Freaks, Primarschüler und Maturanden, Bastler und Phantasten. Mitmachen können Einzelpersonen, Gruppen oder Schulklassen.

Welche Projekte sind gefragt?

Deine Werkzeuge sind Computer, Lötkolben, Digitalkamera, Stichsäge, Handy und vieles mehr.

- Dein Projekt ist
- ein Roboter
 - oder ein Trickfilm
 - oder eine Poesiemaschine
 - oder eine Soundcollage
 - oder ein Handykrimi
 - oder ein Computerspiel
 - oder eine Mischung aus allem

Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, solange du sie mit digitalen Medien und neuen Technologien umsetzen kannst.

Was gibt es zu gewinnen?

- Die drei Hauptgewinner erhalten je 1000 Franken in bar.
- Weitere Geld- und Sachpreise werden vergeben.
- Für selber programmierte Computerspiele ist der GameCulture-Award von 1000 Franken ausgeschrieben. GameCulture ist ein Programm der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia.

Alle Teilnehmer sind zur Preisverleihung eingeladen und erhalten ein Diplom. Zudem winken den Gewinnern Reisen zu den Partnerwettbewerben ins Ausland: U19 Freestyle Computing der Ars Electronica Linz (A), MB21 Dresden (D) und <U 19 Freestyle Computing Budapest (H).

Warum soll ich mitmachen?

- Damit du neue Techniken und Programme ausprobierst und in einem konkreten Projekt anwendest.
- Damit du etwas auf die Beine stellst, das Hand und Fuss hat – von der vagen Idee bis zur fertigen Präsentation.
- Damit du ändern dein Können zeigen kannst.
- Damit du einen der tollen Preise gewinnst.

Wie melde ich mich an?

Die Anmeldung erfolgt online über das Einschreibformular auf www.bugnplay.ch. Anmeldeschluss ist der 31. Januar 2010.

Wie reiche ich ein Projekt ein?

Alle Projektleiter erhalten ein persönliches Login und reichen ihr Projekt online ein. Zudem müssen Fragen zu Techniken, Entstehung, Quellen, usw. beantwortet werden.

Wie werden die Projekte bewertet?

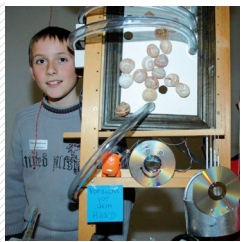
Eine Jury aus Fachleuten ermittelt an der Jurysitzung die Gewinner. Beurteilt werden vorwiegend Originalität, Kreativität und die Gesamtpräsentation der Projekte. Zudem vergibt die Teilnehmerjury die Publikumspreise.

Wie erfahre ich mehr über bugnplay.ch?

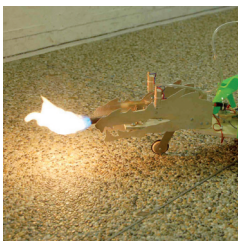
Weitere Informationen findest du auf der Website www.bugnplay.ch. Dort findest du auch das genaue Reglement und kannst dich für den regelmässigen Newsletter einschreiben.

Ich habe noch Fragen, wer hilft weiter?

Sende eine Mail an help@bugnplay.ch.



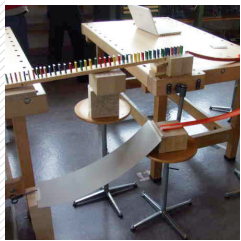
Crazy Things, Installation
Team Robin Kaufmann (12)
 Verrückte Kugelbahn mit Klang- und Lichteffekten. Antrieb ist ein alter Grillmotor. Am Schluss landet die Kugel in einer Kaffeetasse.



Firesnake, Robotik
Team Sandro Bertozzi (15)
 Drachenroboter, der Feuer speien kann und automatisch eine Lichtquelle verfolgt.



Fantastic drinks, Robotik
Oliver Müller (13)
 Selbstgebaute Getränkeautomat, der je nach Einsatzzweck mit oder ohne Bezahlung funktioniert.



Der Weg der Sachen, Web
Team Claudius Brüniger (12)
 Installation in Anlehnung an den «Lauf der Dinge» von Fischli/Weiss. Film darüber aufbereitet als Bildschirm-schoner.



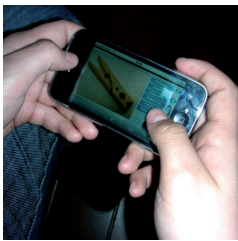
Nase in Fahrt, Trickfilm
Angela Wechsler (13)
 Animationsfilm über eine Biologiestunde zum Thema: Wieso lässt sich die Nase nicht drehen?



Pow Wow, Audio
Team Joël Amstutz (15)
 Soundcollage 100% selfmade: alle Klänge von der Pfanne bis zur Handorgel sind selber produziert, aufgezeichnet und gemixt.



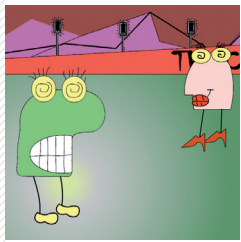
Pinguin Jump, Trickfilm
John Kieber (12)
 Trickfilm über einen Pinguin, der am Matterhorn beweist, dass Pinguine eben doch fliegen können.



iPysik aha, Web/Mobile
Oberstufenschule Glarus
 Physik-Lernprogramm mit Bildern, Filmen und Animationen. Aufbereitet fürs mobile Lernen auf dem iPhone.



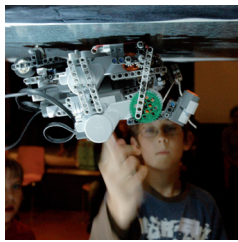
Thriller online in Bosco Gurin, Web
Team Erico Vanini (18)
 Krimi-Inszenierung auf dem Web mit Rätseln und Mitschreibemöglichkeit für Besucher.



Flashdance, Flashfilm
André Kofmel (13)
 Flashfilm über ein tanzendes Liebespaar zu Technosound.



Halbtagsfliege, 3D-Film
Fabio Wanner (17)
 3D-animiertes Video über das Leben einer Eintagsfliege und seinem abrupten Ende.



Bazillus, Robotik
Max Kerschbaumer (12)
 Roboter, der an metallischen Wänden entlang fahren kann und sich in ausweglosen Situationen mittels Schnur abseilt.

Teilnahmebedingungen

Alter

8-20 Jahre (am Stichtag 31. März 2010 nicht älter als 20 Jahre)
 Es gibt drei Alterskategorien: 8-11 Jahre, 12-16 Jahre, 17-20 Jahre

Teamgrösse

1-5 Kinder / Jugendliche
 Jedes Team bestimmt einen Projektleiter / eine Projektleiterin.
 Es können maximal 3 erwachsene Coaches zur Unterstützung beigezogen werden.

Kategorien

Es stehen drei Kategorien zur Auswahl:

- Web/Words/Software
- Audio/Video
- Installation/Robotics

Es wird unterschieden zwischen Freizeit-Projekten und Schulprojekten.

Themen 2010

Folgende Themen stehen 2010 zur Verfügung:

- Nature
- Mobility
- Magic

Termine

Anmeldeschluss: 31. Januar 2010
 Abgabeschluss: 31. März 2010
 Preisverleihung: Juni 2010

Medien und Formate

Formal sind folgende Medien zugelassen:
 Videos, Audiofiles, Internetseiten Online-Games, Blogs, Software, Fotoreportagen, Flash-Animationen, Roboter, eigene Geräte, Rauminstallationen.

Maximale Länge für Audio-, Video- und Flashprojekte: 60 Sekunden
 Zugelassen Formate: mov, swf, flv, mp3, mp4, ogg, wmv, wav

Dokumentation

Jedes Projekt muss dokumentiert werden. Zur Dokumentation gehören Beschreibungen und Bilder und allenfalls PDF-Files und Kurzvideos.
 Robotik- und Installationsprojekte müssen mit einem Film dokumentiert werden.

Die ersten Schritte

1. Lies die Teilnahmebedingungen online.
2. Sieh dir die Beispiele auf www.bugnplay.ch an.
3. Entwickle eine eigene Idee.
4. Wenn du im Team arbeiten willst: Frage Kolleginnen und Kollegen, ob sie mitmachen.
5. Melde dein Projekt bis zum 31. Januar 2010 auf www.bugnplay.ch an.

Wer steht hinter bugnplay.ch?

Konzept und Realisation

MIGROS kulturprozent

Das Migros-Kulturprozent ist ein freiwilliges, in den Statuten verankertes Engagement der Migros für Kultur, Gesellschaft, Bildung, Freizeit und Wirtschaft. www.kulturprozent.ch

Internationale Partner



Prix Ars Electronica für Kinder und Jugendliche



Deutscher Multimediapreis «MB21 - Mediale Bildwelten» für Kinder und Jugendliche



<19 Freestyle Computing Competition of C3, Hungary

Programmpartner Schweiz



ROBOTIK FESTIVAL DER ETH LAUSANNE



Zürcher Hochschule der Künste
 Zürcher Fachhochschule
 Vertiefung Mediale Künste



GameCulture - Ein Programm der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia



SIMAS Swiss Mechatronic Art Society
 SSAM Société Suisse d'Art Mécatronique
 SSMK Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst
www.mechatronikart.ch



Impressum

bugnplay.ch wird durch das Migros-Kulturprozent konzipiert und realisiert.

Kontakt: Dominik Landwehr, Direktion Kultur und Soziales, Migros-Genossenschafts-Bund, dominik.landwehr@mgb.ch; 044 277 20 83

Kontakt Projektleitung bugnplay.ch: Regula Späni, help@bugnplay.ch; 044 266 50 16