

Fach	Game Development & Research
Abschlussgrad	Master of Arts
Hochschule	Fachhochschule Köln
Datum der Akkreditierung	17.05.2010
Dauer der Akkreditierung	30.09.2015
Start des Studienbetriebs	Wintersemester 2009/10
Kategorisierung (nur für Masterstudiengänge relevant)	<input type="checkbox"/> konsekutiv <input type="checkbox"/> nicht-konsekutiv <input checked="" type="checkbox"/> weiterbildend
Akkreditiert als Teil eines Mehrfächerstudiengangs?	<input type="checkbox"/> ja <input checked="" type="checkbox"/> nein
Fakultät/Fachbereich	Cologne Game Lab
Kontakt	Prof. Dr. Björn Bartholdy Fachhochschule Köln Köln International School of Design/Cologne Game Lab Ubierring 40 50678 Köln Tel.: 0221-8275-3095 Fax: 0221-318822 info@colognegamelab.de
Auflagen	Es ist transparent zu machen und zu kommunizieren, welche durchschnittliche wöchentliche Arbeitszeit bzw. welche Art der Tätigkeit neben dem Studium leistbar ist, wenn das Studium in der Regelstudienzeit von 4 Semestern abgeschlossen werden soll. Dies ist in die Prüfungs- bzw. Zulassungsordnung aufzunehmen.
Auflagen erfüllt?	Die Auflage wurde umgesetzt.
Profil des Studiengangs	Der Studiengang fügt sich in den Forschungsschwerpunkt „Virtuelle Welten“ an der FH Köln ein und ergänzt das medienpezifische Angebot der Fachhochschule im Kontext der Medienregion Köln. Der zweijährige weiterbildende Masterstudiengang „Game Development and Research“ soll Vordenker der digitalen Content-Industrie ausbilden. Gegenstand der Ausbildung sollen schwerpunktmäßig digitale Spiele sowie andere Varianten nonlinearer Produktion sein (bspw. nonlineare Bildungsinhalte, populäres Edutainment, interaktive Film-, TV- und Werbeformate, Online-Kunst und interaktive Offline-Installationen). Das Master-Programm richtet sich an Medienschaffende: Designer, Filmemacher, Bildende Künstler, Autoren und kreative Talente aus verwandten Bereichen, die sowohl nonlineare Audiovisionen für den bestehenden Markt herstellen, als auch der digitalen Content-Industrie neue ästhetische und wirtschaftliche Impulse verleihen wollen. Die Absolventen des Studienganges sollen dazu befähigt werden, komplexe

Aufgaben in den Bereichen von AV-Design und nonlinearer Narration zu lösen sowie auch international eigenständig oder in einem interkulturellen Team zielorientiert zu arbeiten. Über die Verbindung von komplexer Content-Produktion mit theoretisch-perspektivischen Unterrichtung sollen eigenständige kreative Persönlichkeiten ausgebildet werden, die in der Lage sind, auf technologischen, ästhetischen und wirtschaftlichen Wandel im Bereich nonlinearer Audiovisionen und speziell in der Spielebranche richtungsweisend zu reagieren. Dabei legt der Studiengang großes Gewicht auf die Etablierung eines künstlerisch-wissenschaftlichen Fundaments bei den Studierenden, indem der Vermittlung medienhistorischen Wissens und der Befähigung zu ästhetischer wie kultureller Urteilskraft ebenso Raum eingeräumt werden soll wie der Förderung des individuellen künstlerischen Talents. Ziel der Hochschule ist es, ein multidisziplinäres Ausbildungsangebot anzubieten, das der hybriden Struktur von Computerspielen und anderem nonlinearer Content entspricht. Im Zentrum des Studiums steht daher die wissenschaftliche Erforschung und künstlerische Entwicklung interaktiver Inhalte. Der Studiengang verfolgt ein dezidiert internationales Profil. Die Unterrichtssprache ist weitgehend Englisch. Die Zulassungsvoraussetzungen des Masterstudienganges „Game Development and Research“ sind: der erfolgreiche Abschluss eines Bachelor-, Diplom-, Magister-, Master- oder Staatsexamensstudienganges, der Nachweis einer für das Studium relevanten Tätigkeit von mindestens 12 Monaten nach Abschluss des Studiums sowie der Nachweis der besonderen studiengangsbezogenen Eignung. Letztere wird im Rahmen eines Assessment-Verfahrens überprüft. Dazu müssen die Studierenden, die die formalen Voraussetzungen erfüllen, eine ausführliche Begründung für ihre Wahl des Studienganges einreichen sowie eine Hausarbeit anfertigen, die i.d.R. die ausführliche Projektskizze eines hypothetischen Projekts, das der Bewerber im Verlauf des Studiums am Cologne Game Lab gerne umsetzen möchte, enthalten soll. Daneben müssen die Bewerber ein Kolloquium bestehen. Im Assessment-Verfahren werden die in der beruflichen Praxis erworbenen fachlichen Vorkenntnisse anhand entsprechender Nachweise qualitativ geprüft und dahingehend bewertet, ob daraus 30 Credits im Bereich medienpraktische und medientheoretische Kompetenzen im Rahmen des Moduls „Experience Assessment“ auf das Studium angerechnet werden können. Dass diese Anrechnung erfolgen kann, ist i.d.R. Voraussetzung für das Studium. Der Studiengang umfasst 120 Credits, von denen jedoch nur 90 Credits von der Hochschule angeboten werden. 30 Credits werden aus der berufspraktischen Erfahrung der Studienbewerber angerechnet. Die verbleibenden 90 Credits sind auf vier Semester verteilt (22, 22, 22, 24), so dass das Studium berufsbegleitend absolviert werden kann. Dem Aufbau des Curriculums liegt die Grundsystematik zu Grunde, dass je Semester praxisorientierte Projektarbeit und die Vermittlung historisch-theoretischen Wissens in gesonderten Modulen zusammengefasst wurden. Insbesondere der Projektarbeit fällt im Studiengang eine zentrale Rolle zu – in unterschiedlichen Projekten werden die Studierenden mit unterschiedlichen ästhetisch-praktischen Herausforderungen konfrontiert, die eigenverantwortlich und teamorientiert bearbeitet werden sollen. Parallel zur praxisorientierten Projektarbeit sollen Vorlesungen und Seminare historisch-theoretisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich nonlineare Audiovisionen, Games, aber auch in Wechselwirkung mit verwandten Medien und Künsten, wie Film, Fernsehen, Theater, Malerei, Musik und Literatur, vermitteln. Als Projektmodule sind im Studienverlauf die Module „Equalisation & Exchange“, „Research & Experimentation“ sowie „Master Thesis Preparation“ vorgesehen. Der Projektanteil umfasst

Zusammenfassende Bewertung

Mitglieder der Gutachtergruppe

Verfahrensnummer AQAS

damit 40 Credits. Als Theoriemodule absolvieren die Studierenden: „Basic Game Design Theorie“, „Intermediate Game Design Theory“ und „Advanced Game Design Theory“ mit einem Umfang von insgesamt 26 Credits. Darin integriert sind im Umfang von 12 Credits Mentoring-Veranstaltungen, in denen sich kleine Gruppen von Studierenden regelmäßig mit den Lehrenden austauschen und eine individuelle Betreuung und künstlerisch-wissenschaftliche Beratung erfahren sollen. Die Masterthesis (20 Credits) im 4. Semester bildet den Abschluss des Masterstudienganges. Neben der Masterthesis müssen die Studierenden ein Kolloquium (4 Credits) erfolgreich bestehen. Studienziel ist eine praxisnahe und zukunftssichere Ausbildung zum Game Designer. Dabei, so die Hochschule, sind die Berufsfelder in der jungen Games-Branche nur partiell eindeutig ausdifferenziert und unterliegen ansonsten einer dynamischen Entwicklung. Spezifisch für die Absolventen des Studienganges Game Development and Research ist aus Sicht der Hochschule die Kombination aus künstlerisch-kreativen, handwerklich-technischen und kommunikativ-organisatorischen Kompetenzen. Dabei enthielten Stellenausschreibungen, die eben diese Kompetenzen nachfragen, ganz unterschiedliche Berufsbezeichnungen, beispielsweise Game Designer, Level Designer, Konzeptautor, Stage Director, Game Director, etc. Dieser offenen Situation möchte die Hochschule in ihrem Studiengang in zweifacher Hinsicht Rechnung tragen: Einerseits soll durch Kooperationen mit Unternehmen und durch den Einsatz von Praktikern insbesondere im Rahmen der Projektarbeiten Praxisnähe erzeugt werden, zum anderen möchte das Cologne Game Lab das Berufsbild durch die Kooperation mit Unternehmen selbst mit prägen und das Berufsbild aus dem Studiengang heraus richtungsweisend verändern. Der Studiengang hat daher zum Ziel, technisch versierte und kreative Fachkräfte auszubilden, die Kenntnisse der Tradition mit der Befähigung zur Innovation verbinden und in ihrer Praxis- wie Zukunftsorientierung nicht nur den Status Quo zu bedienen vermögen, sondern ihn auch kreativ überwinden wollen.

Mit dem Studiengang folgt das CGL den Impulsen der Wirtschaft und füllt damit eine „Marktnische“. Aufbau, Profil und Differenzierung des Studienganges sind überzeugend. Das Curriculum ist gut strukturiert, die Lehrveranstaltungen bauen sinnvoll aufeinander auf.

Die Internationalisierung, Kooperation mit der Branche, der Pool an möglichen Dozenten und der Netzwerk-Gedanke um den Standort Köln gefallen ebenso, wie der didaktische Aufbau aus Projektarbeit, Selbststudium, klassischer Lehre und Beruf und der damit verfolgte interdisziplinäre und breit gefächerte Ansatz. Die Berufsaussichten der Absolventen sind gut.

Die Studierbarkeit in der Regelstudienzeit wird von der Gutachtergruppe als gewährleistet angesehen.

- Prof. Thomas Meyer-Hermann, Kunsthochschule Kassel, Trickfilmklasse
- Prof. Torsten Stapelkamp, Hochschule Hof, Studiengangsleitung Mediendesign
- Sebastian Grünwald, BrainGame Publishing GmbH, Head of Research & Development, Vertreter der Berufspraxis
- Michael Wendt, Student der Universität Hohenheim, studentischer Gutachter

