



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences

Amtliche Mitteilung 06/2012

Prüfungsordnung für den Studiengang „Game Development & Research“
mit dem Abschlussgrad Master of Arts am Cologne Game Lab
der Fachhochschule Köln

vom 16. März 2012



Herausgegeben am 29. März 2012

**Prüfungsordnung
für den Studiengang**

„Game Development & Research“

mit dem Abschlussgrad Master of Arts

**am Cologne Game Lab
der Fachhochschule Köln**

Vom

16. März 2012

Aufgrund der §§ 2 Abs. 4, 62 und 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen im Lande Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 31. Oktober 2006 (GV. NRW S. 474) , zuletzt geändert durch das Gesetz vom 31. Januar 2012 (GV. NRW. S. 90), hat die Fachhochschule Köln die folgende Prüfungsordnung als Satzung erlassen:

Inhaltsübersicht

I. Allgemeines	3
§ 1 Geltungsbereich der Prüfungsordnung; Modulhandbuch und Studienplan	3
§ 2 Ziel des Studiums; Zweck der Prüfungen; Abschlussgrad	3
§ 3 Zugangsvoraussetzungen; Aufnahmeverfahren	3
§ 4 Regelstudienzeit; Studienumfang, Internationalisierung	4
§ 5 Umfang und Gliederung der Prüfung; Prüfungsfrist	4
§ 6 Prüfungsausschuss	5
§ 7 Rechte und Pflichten des Prüfungsausschusses	5
§ 8 Beschlüsse des Prüfungsausschusses	5
§ 9 Prüferinnen und Prüfer sowie Beisitzerinnen und Beisitzer	6
§ 10 Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen	6
§ 11 Bewertung von Prüfungsleistungen	7
§ 12 Leistungspunkte (Credits) nach ECTS (European Credit Transfer System)	8
§ 13 Bewertung von Prüfungsleistungen nach dem ECTS-Notensystem	8
§ 14 Wiederholung von Prüfungsleistungen	8
§ 15 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung	9
II. Modulprüfungen	9
§ 16 Ziel, Umfang und Form der Modulprüfungen	9
§ 17 Zulassung zu Modulprüfungen	10
§ 18 Durchführung von Modulprüfungen	11
§ 19 Klausurarbeiten	12
§ 20 Schriftliche Prüfungen im Antwortwahlverfahren	12
§ 21 Mündliche Prüfungen	13
§ 22 Weitere Prüfungsformen	13
III. Studienverlauf	14
§ 23 Module und Abschluss des Studiums, Zusatzmodule	14
§ 24 Modulprüfungen im Grund- und Hauptstudium	14
IV. Masterarbeit	15
§ 25 Masterarbeit; Zweck, Thema, Prüferinnen und Prüfer	15
§ 26 Zulassung zur Masterarbeit	15
§ 27 Ausgabe und Bearbeitung der Masterarbeit	16
§ 28 Abgabe und Bewertung der Masterarbeit	16
§ 29 Kolloquium	17
V. Ergebnis der Masterprüfung	18
§ 30 Ergebnis der Masterprüfung	18
§ 31 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement	18
VI. Schlussbestimmungen	19
§ 32 Einsicht in die Prüfungsakten	19
§ 33 Ungültigkeit von Prüfungen	19
§ 34 Inkrafttreten; Übergangsvorschriften	20

I. Allgemeines

§ 1 Geltungsbereich der Prüfungsordnung; Modulhandbuch und Studienplan

- (1) Diese Prüfungsordnung (PO) regelt das Studium und die Prüfungen im Studiengang Game Development and Research an der Fachhochschule Köln.
- (2) Auf der Grundlage dieser Prüfungsordnung erstellt die Fachhochschule Köln einen Studienplan (Anlage) und ein Modulhandbuch. Das Modulhandbuch beschreibt Inhalt und Aufbau des Studiums unter Berücksichtigung der wissenschaftlichen und hochschuldidaktischen Entwicklung und der Anforderungen der beruflichen Praxis. Der Studienplan dient als Empfehlung an die Studierenden für einen sachgerechten Aufbau des Studiums.

§ 2 Ziel des Studiums; Zweck der Prüfungen; Abschlussgrad

- (1) Der Studiengang Game Development and Research ist ein weiterbildender Masterstudiengang im Sinne des § 62 HG.
- (2) Die Masterprüfung vermittelt einen weiteren berufsqualifizierenden Studienabschluss, der nach § 67 Abs. 4 Satz 1 lit. c) HG zur Zulassung zum Promotionsstudium berechtigt.
- (3) Ziel des Studiums ist die Ausbildung künstlerisch-gestalterischer Persönlichkeiten im Kontext der Entwicklung non-linearer Medien (insbesondere Games). Hierbei konzentriert sich das Programm auf die inhaltlich-konzeptionelle Entwicklung sowie die audiovisuelle Gestaltung dieser Inhalte. Das zur Masterprüfung führende praxisorientierte Weiterbildungsstudium soll wissenschaftliche Grundlagen und Methoden vermitteln sowie die analytischen, konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten der Studierenden vertiefen und sie zur selbständigen wissenschaftlichen und praktischen Tätigkeit auf internationaler Ebene befähigen.
- (4) Lehrveranstaltungen finden bevorzugt in englischer Sprache statt, können aber auch in deutscher Sprache abgehalten werden.
- (5) Durch die Masterprüfung (§ 5) soll festgestellt werden, inwieweit die oder der Studierende ihre / seine konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten weiter entwickeln konnte. Auch soll ermittelt werden, ob die für eine selbstständige Tätigkeit im Beruf notwendigen gründlichen Fachkenntnisse erworben wurden und die Befähigung vorhanden ist, auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden selbstständig zu arbeiten und zu forschen.
- (6) Mit dem Bestehen der in § 5 aufgeführten Prüfungen wird der berufsqualifizierende und wissenschaftliche Abschluss des Studiums erreicht. Auf Grund der bestandenen Prüfungen wird nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen der Hochschulgrad „Master of Arts“ verliehen.

§ 3 Zugangsvoraussetzungen; Einstufungsprüfung; Assessment-Verfahren

- (1) Voraussetzungen für die Aufnahme des Studiums sind der erfolgreiche Abschluss eines Hochschulstudiums mit dem Abschlussgrad Bachelor, Diplom, Magister, Master oder Staatsexamen bzw. ein vergleichbarer Studienabschluss sowie der Nachweis einer praktischen Tätigkeit von 12 Monaten und das Bestehen eines Auswahlverfahrens. Ausreichende Englischkenntnisse (Level B2 nach dem Europäischen Referenzrahmen) sind nachzuweisen.
- (2) Die nach Absatz 1 geforderte praktische Tätigkeit muss in einem für den Studiengang relevanten Zusammenhang stehen. Die Beurteilung, ob dies der Fall ist, obliegt dem Prüfungsausschuss. Die erforderliche Praxiszeit von insgesamt einem Jahr kann kumulativ erworben werden. Der Zeitraum, in dem sie erworben wurde, soll in den letzten fünf Jahren vor dem Bewerbungszeitpunkt liegen. Auf

Antrag kann eine Erweiterung des Zeitrahmens in Betracht gezogen werden. Bei der praktischen Tätigkeit wird grundsätzlich von einer Tätigkeit in Festanstellung ausgegangen. Auch qualifizierte Tätigkeiten als wissenschaftliche Hilfskraft, Praktikant oder Projektmitarbeiter nach Abschluss des ersten Hochschulstudiums sind anerkennungsfähig, sofern diese im Kontext des Studiengangs relevante Felder betreffen.

(3) Entscheidungen über die Anerkennung der praktischen Tätigkeit nach Absatz 2 trifft der Prüfungsausschuss. Studienbewerberinnen und -bewerber, die nach Absatz 1 keine 12-monatige Berufspraxis vorzuweisen haben, können diese in Ausnahmefällen auch durch Vorlage eigenhändig angefertigter Arbeiten substituieren, die in einem für den Studiengang relevanten Zusammenhang stehen. Der Prüfungsausschuss stellt die besondere künstlerische Qualität dieser Arbeiten fest und überprüft die Äquivalenz zu der unter Absatz 1 geforderten beruflichen Praxis.

(4) Mit Bewerberinnen und Bewerbern, welche die Mindestanforderungen nach den Absätzen 1, 2 oder 3 erfüllen, wird ein Auswahlverfahren durchgeführt. Im Vordergrund stehen hierbei die im Bewerbungsverfahren einzureichende Projektskizze sowie eine qualitative Beurteilung der bisherigen Projektarbeit der Bewerberinnen und Bewerber durch den Prüfungsausschuss. Zugelassen werden die Bewerberinnen und Bewerber mit der höchsten Punktzahl unter Einbeziehung der Ergebnisse des zusätzlichen Assessment-Verfahrens (vgl. § 24 Abs. 2). Eine mehrfache Bestehen des Verfahrens ist nicht möglich.

(5) Die Einschreibung ist zu versagen, wenn die Bewerberin bzw. der Bewerber im Geltungsbereich des Grundgesetzes die Bachelor-, Master-, Diplom- oder eine sonstige Abschlussprüfung im Studiengang Game Development & Research endgültig nicht bestanden oder den Prüfungsanspruch in diesem Studiengang verloren hat. Die Einschreibung ist ebenfalls zu versagen, wenn die Bewerberin bzw. der Bewerber im Geltungsbereich des Grundgesetzes in einem anderen Masterstudiengang aus dem Bereich Gamedevelopment, Design, Medien oder Film eine vergleichbare Prüfung endgültig nicht bestanden oder den Prüfungsanspruch hierin verloren hat.

§ 4 Regelstudienzeit; Studienumfang

(1) Das Studium umfasst eine Regelstudienzeit von vier Semestern und wird berufsbegleitend angeboten. Der Gesamtstudienumfang beträgt 120 Leistungspunkte (§ 12) nach dem European Credit Transfer System (ECTS). Die Regelstudienzeit schließt die Prüfungszeit ein.

(2) Das Studium ist in einzelne Module untergliedert. Das Nähere zum Studienaufbau ergibt sich aus § 23 und dem Studienplan (Anlage).

(3) Die Vermittlung der Lehrinhalte folgt dem Prinzip des Projektstudiums, unterstützt durch Seminare und Vorlesungen. Daneben findet ein intensives Mentoring durch die Lehrenden des Cologne Game Lab (CGL) statt.

(4) Die Aufnahme in das erste Semester des Studiengangs erfolgt jeweils zum Wintersemester.

§ 5 Umfang und Gliederung der Prüfung; Prüfungsfrist

(1) Der Studienerfolg wird durch studienbegleitende Prüfungen (Modulprüfungen) und einen abschließenden Prüfungsteil (Masterarbeit) festgestellt. Gruppenprüfungen sind zulässig.

(2) Die Modulprüfungen sollen jeweils zu dem Zeitpunkt stattfinden, an dem das zugehörige Modul im Studium nach dem Studienplan abgeschlossen ist. Dabei soll der Studienplan gewährleisten, dass der Prüfling alle Modulprüfungen bis zum Ende des vierten Studiensemester ablegen kann.

(3) Die Meldung zum abschließenden Teil der Masterprüfung (Antrag auf Zulassung zur Masterarbeit) gem. § 26 soll in der Regel vor Ende des vorletzten Fachsemesters erfolgen.

(4) Die Prüfungsverfahren berücksichtigen die gesetzlichen Mutterschutzfristen und die Fristen der Elternzeit sowie Ausfallzeiten durch die Pflege oder Versorgung von Ehegatten, eingetragenen Lebenspartnerinnen und Lebenspartnern oder eines in gerader Linie Verwandten oder ersten Grades Verschwägerten, wenn diese oder dieser pflege- oder versorgungsbedürftig ist.

§ 6 Prüfungsausschuss

(1) Für die Organisation der Prüfungen und die durch diese Prüfungsordnung zugewiesenen Aufgaben bildet das CGL einen Prüfungsausschuss. Der Prüfungsausschuss ist ein unabhängiges Prüfungsorgan des Instituts.

(2) Der Prüfungsausschuss wird vom Vorstand des CGL gewählt und besteht aus fünf Personen:

1. der oder dem Vorsitzenden und der oder dem stellvertretenden Vorsitzenden aus dem Kreis der Professorinnen oder Professoren;
2. einem weiteren Mitglied aus dem Kreis der Professorinnen oder Professoren;
3. einem Mitglied aus dem Kreis der wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter oder der Lehrkräfte für besondere Aufgaben;
4. einem Mitglied aus dem Kreis der Studierenden.

(3) Mit Ausnahme der oder des Vorsitzenden und der oder des stellvertretenden Vorsitzenden sollte nach Möglichkeit für alle Mitglieder des Prüfungsausschusses auch eine Vertreterin oder ein Vertreter gewählt werden. Die Amtszeit der hauptberuflich an der Hochschule tätigen Mitglieder und ihrer Vertreterinnen oder Vertreter beträgt zwei Jahre, die der studentischen Mitglieder und ihrer Vertreterinnen oder Vertreter ein Jahr. Wiederwahl ist zulässig.

§ 7 Rechte und Pflichten des Prüfungsausschusses

(1) Der Prüfungsausschuss übernimmt die Prüfungsorganisation, achtet auf die Einhaltung der Prüfungsordnung und sorgt für die ordnungsgemäße Durchführung der Prüfungen. Er ist insbesondere zuständig für die Entscheidung über Widersprüche gegen in Prüfungsverfahren getroffene Entscheidungen.

(2) Darüber hinaus hat der Prüfungsausschuss dem CGL-Vorstand über die Entwicklung der Prüfungen und Studienzeiten auf Verlangen zu berichten. Er gibt Anregungen zur Reform der Prüfungsordnung, des Modulhandbuchs und der Studienpläne. Der Prüfungsausschuss kann die Erledigung seiner Aufgaben für alle Regelfälle auf die Vorsitzende oder den Vorsitzenden des Prüfungsausschusses übertragen; dies gilt nicht für die Entscheidung über Widersprüche.

(3) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses und eine Beauftragte oder ein Beauftragter des Präsidiums haben das Recht, bei der Abnahme von Prüfungen zugegen zu sein. Ausgenommen sind studentische Mitglieder des Prüfungsausschusses, die sich zu demselben Prüfungszeitraum der gleichen Prüfung zu unterziehen haben.

(4) Der Prüfungsausschuss tagt nicht öffentlich.

§ 8 Beschlüsse des Prüfungsausschusses

(1) Der Prüfungsausschuss ist beschlussfähig, wenn neben der oder dem Vorsitzenden oder dem oder der stellvertretenden Vorsitzenden ein weiteres Mitglied aus dem Kreis der Professorinnen oder Professoren und mindestens ein weiteres stimmberechtigtes Mitglied anwesend ist. Er beschließt mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme der oder des Vorsitzenden. Das

studentische Mitglied sowie die wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter des Prüfungsausschusses wirken bei pädagogisch-wissenschaftlichen Entscheidungen, insbesondere bei der Anrechnung oder sonstigen Beurteilung von Studien- und Prüfungsleistungen, sowie bei der Bestellung von Prüferinnen und Prüfern oder Beisitzerinnen und Beisitzern nicht mit. Das studentische Mitglied des Prüfungsausschusses nimmt nicht an der Beratung und Beschlussfassung über Angelegenheiten teil, welche die Festlegung von Prüfungsaufgaben oder die eigene Prüfung betreffen.

(2) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses, deren Vertreterinnen oder Vertreter, die Prüferinnen und Prüfer sowie die Beisitzerinnen und Beisitzer unterliegen der Amtsverschwiegenheit. Sofern sie nicht im öffentlichen Dienst stehen, sind sie durch die Vorsitzende oder den Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zur Verschwiegenheit zu verpflichten.

(3) Belastende Entscheidungen des Prüfungsausschusses bzw. seiner oder seines Vorsitzenden sind der betroffenen Studentin oder dem betroffenen Studenten unverzüglich mitzuteilen. Der betroffenen Studentin oder dem betroffenen Studenten ist vorher Gelegenheit zum rechtlichen Gehör zu geben.

§ 9 Prüferinnen und Prüfer sowie Beisitzerinnen und Beisitzer

(1) Der Prüfungsausschuss bestellt die Prüferinnen und Prüfer, Beisitzerinnen und Beisitzer. Zur Erstprüferin oder zum Erstprüfer darf nur bestellt werden, wer selbst mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzt und, sofern nicht zwingende Gründe eine Abweichung erfordern, in dem Prüfungsfach eine einschlägige, selbständige Lehrtätigkeit ausgeübt hat. Zur Beisitzerin oder zum Beisitzer darf nur bestellt werden, wer mindestens die entsprechende Masterprüfung oder eine vergleichbare Prüfung abgelegt oder eine vergleichbare Qualifikation erworben hat (sachkundige Beisitzerin oder sachkundiger Beisitzer). Die Prüferinnen und Prüfer sind in ihrer Prüfungstätigkeit unabhängig.

(2) Der Prüfling kann für mündliche Prüfungen eine Prüferin oder einen Prüfer oder mehrere Prüferinnen oder Prüfer vorschlagen. Er kann ferner eine Prüferin oder einen Prüfer als Betreuerin bzw. Betreuer der Masterarbeit vorschlagen. Auf den Vorschlag des Studenten oder der Studentin ist nach Möglichkeit Rücksicht zu nehmen.

(3) Der Prüfungsausschuss achtet darauf, dass die Prüfungsverpflichtungen möglichst gleichmäßig auf die Prüferinnen und Prüfer verteilt werden. Die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses sorgt dafür, dass dem Prüfling die Namen der Prüferinnen oder Prüfer rechtzeitig bekannt gegeben werden. Die Bekanntgabe soll zugleich mit der Zulassung zur Prüfung, in der Regel mindestens zwei Wochen vor der Prüfung oder der Ausgabe der Masterarbeit erfolgen. Die Bekanntgabe durch Aushang ist ausreichend.

§ 10 Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen

(1) Auf das Studium und die Prüfungen an der Hochschule werden Studien- und Prüfungsleistungen, die in demselben Studiengang an anderen Hochschulen die im Geltungsbereich des Grundgesetzes erbracht wurden, sowie gleichwertige Studien- und Prüfungsleistungen, die in anderen Studiengängen oder an anderen Hochschulen im Geltungsbereich des Grundgesetzes erbracht wurden, von Amts wegen angerechnet. Gleichwertige Studien- und Prüfungsleistungen, die an Hochschulen außerhalb des Geltungsbereichs des Grundgesetzes erbracht wurden, werden auf Antrag angerechnet. Sonstige Kenntnisse und Qualifikationen werden auf Antrag auf der Grundlage vorgelegter Unterlagen auf den Studiengang angerechnet. Den Studierenden trifft eine Offenbarungspflicht über anderweitig zum Zeitpunkt der Einschreibung an der Fachhochschule Köln bereits abgelegte Studien- und Prüfungsleistungen. Hat ein Prüfling an der Fachhochschule Köln in einem Modul einen Prüfungsversuch unternommen, ist die Anrechnung einer an einer anderen Hochschule oder in einem anderen Studiengang erbrachten Prüfungsleistung auf dieses Modul ausgeschlossen, solange die Einschreibung fortbesteht.

(2) Für Studien- und Prüfungsleistungen, die angerechnet werden, wird die entsprechende Anzahl von Leistungspunkten nach dem ECTS laut Studienplan (Anlage) gutgeschrieben.

(3) Über die Anrechnungen nach Absatz 1 entscheidet der Prüfungsausschuss, im Zweifelsfall nach Anhörung der für die Module zuständigen Prüferinnen und Prüfer.

§ 11 Bewertung von Prüfungsleistungen

(1) Prüfungsleistungen sind durch Noten differenziert und nachvollziehbar zu beurteilen, die Bewertung ist auf Anforderung des Prüfungsausschusses schriftlich zu begründen. Die Noten für die einzelnen Prüfungsleistungen werden von der jeweiligen Prüferin oder dem jeweiligen Prüfer festgesetzt.

(2) Benotete Prüfungsleistungen im Sinne des Absatz 1 sind alle Modulprüfungen des Studiengangs sowie die Masterarbeit und das Kolloquium.

(3) Sind mehrere Prüferinnen oder Prüfer an einer Prüfung beteiligt, so bewerten sie die Gesamtpfungsleistung gemeinsam, sofern nicht nachfolgend etwas anderes bestimmt ist. Bei nicht übereinstimmender Beurteilung oder in Fällen, in denen die Modulprüfung aus mehreren Einzelleistungen besteht, ergibt sich die Note aus dem arithmetischen Mittel der Einzelbewertungen.

(4) Für die Bewertung der Prüfungsleistungen sind folgende Noten zu verwenden:

Note	Bewertung	Definition
1,0 / 1,3	sehr gut	eine hervorragende Leistung;
1,7 / 2,0 / 2,3	gut	eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt;
2,7 / 3,0 / 3,3	befriedigend	eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht;
3, 7 / 4,0	ausreichend	eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt;
5	nicht ausreichend	eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

Die Noten 0,7; 4,3; 4,7 und 5,3 sind ausgeschlossen.

(5) Bei der Bildung von Noten aus Zwischenwerten ergibt ein rechnerischer Wert

bis 1,5 die Note „sehr gut“

über 1,5 bis 2,5 die Note „gut“

über 2,5 bis 3,5 die Note „befriedigend“

über 3,5 bis 4,0 die Note „ausreichend“

über 4,0 die Note „nicht ausreichend“

Hierbei werden Zwischenwerte nur mit der ersten Dezimalstelle berücksichtigt; alle weiteren Stellen hinter dem Komma werden ohne Rundung gestrichen.

(6) Eine Prüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistung mindestens als „ausreichend“ bewertet worden ist. Besteht die Modulprüfung aus mehreren einzelnen Prüfungsleistungen, ist das Modul bestanden, wenn der Durchschnitt der Prüfungsleistungen unter Berücksichtigung ihrer Gewichtung untereinander die Note „ausreichend“ (4,0) ergibt.

(7) Die Bewertung der Prüfungsleistungen muss innerhalb von sechs Wochen erfolgen und den Studierenden mitgeteilt werden. Die Bekanntmachung durch Aushang ist ausreichend. Die Bewertung der Masterarbeit ist den Studierenden nach spätestens acht Wochen mitzuteilen.

§ 12 Leistungspunkte (Credits) nach dem ECTS (European Credit Transfer System)

(1) Jeder Lehrveranstaltung des Master-Studiengangs werden Leistungspunkte zugeordnet, die eine Anrechnung im Rahmen des European Credit Transfer Systems (ECTS) ermöglichen. Sie sind ein quantitatives Maß für den zeitlichen Arbeitsaufwand, bestehend aus Präsenzzeiten, Zeiten für Vor- und Nachbereitung der Veranstaltung, Selbststudium sowie für Prüfung und Prüfungsvorbereitung, den durchschnittlich begabte Studierende aufbringen müssen, um die Lehrveranstaltung erfolgreich abzuschließen.

(2) Der für ein erfolgreiches Studium nach Studienplan zugrunde gelegte Arbeitsaufwand für ein Studienjahr liegt unter Berücksichtigung der anzurechnenden praktischen Tätigkeit bei 44 bis 46 Leistungspunkten. Hierbei entspricht 1 Leistungspunkt einem studentischen Arbeitsaufwand von 30 Stunden.

(3) Leistungspunkte werden nur bei erfolgreichem Abschluss eines Moduls vergeben. Das bedeutet, dass für jede mindestens mit „ausreichend“ bestandene, benotete Modulprüfung im Sinne des § 11 Abs. 2 und 6 die volle Punktzahl unabhängig von der erreichten Einzelnote vergeben wird. Insgesamt sind für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums 120 Leistungspunkte erforderlich.

(4) Die Zuordnung von Leistungspunkten zu einzelnen Modulen sowie zu der Master Thesis ergibt sich aus § 24 und wird im Modulhandbuch näher erläutert.

(5) An anderen Hochschulen innerhalb und außerhalb des Geltungsbereichs des Grundgesetzes nach dem ECTS erbrachte Leistungspunkte werden auf der Grundlage anerkannter Gleichwertigkeit der zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsleistungen nach § 10 Abs. 1 maximal mit der Punktzahl angerechnet, die für diese Leistung im aktuellen Studiengang vorgesehen sind. Im Übrigen gelten die Regelungen des § 10.

§ 13 Bewertung von Prüfungsleistungen nach dem ECTS-Notensystem

Das den Studierenden ausgestellte Zeugnis nach § 31 Abs. 1 weist die Noten auch nach dem ECTS-Notensystem aus. Das Nähere wird zu einem späteren Zeitpunkt auf der Grundlage der Beschlüsse der Kultusministerkonferenz und der Hochschulrektorenkonferenz festgelegt.

§ 14 Wiederholung von Prüfungsleistungen

(1) Modulprüfungen können, wenn sie nicht bestanden sind oder als nicht bestanden gelten, wiederholt werden. Ist eine Modulprüfung nicht bestanden und besteht die Prüfung eines Moduls aus mehreren Einzelleistungen oder einer Kombination unterschiedlicher Prüfungsformen beschränkt sich die Wiederholung auf die jeweils nicht bestandenen Einzelleistungen.

(2) Im Falle des Nichtbestehens können die Masterarbeit je einmal und die Modulprüfungen je zweimal wiederholt werden.

(3) Eine mindestens als „ausreichend“ bewertete Prüfung kann nicht wiederholt werden.

§ 15 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung

(1) Eine Prüfungsleistung gilt als „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet, wenn der Prüfling zu einem Prüfungstermin ohne triftige Gründe nicht erscheint oder wenn er nach Beginn der Prüfung ohne triftige Gründe von der Prüfung zurücktritt oder die Prüfungsleistungen nicht vor Ablauf der Prüfungszeit erbringt. Satz 1 gilt entsprechend, wenn der Student oder die Studentin die Masterarbeit nicht fristgemäß abliefern.

(2) Die für den Rücktritt oder das Versäumnis geltend gemachten Gründe müssen dem Prüfungsausschuss unverzüglich angezeigt, schriftlich dargelegt und glaubhaft nachgewiesen werden. Bei Krankheit des Studenten oder der Studentin wird die Vorlage eines nachvollziehbaren ärztlichen Attestes verlangt, aus dem hervorgeht, dass sie oder er prüfungsunfähig ist. Erkennt der Prüfungsausschuss die Gründe an, so wird dem Prüfling mitgeteilt, dass er die Zulassung zu der entsprechenden Prüfungsleistung erneut beantragen kann.

(3) Versucht der Student oder die Studentin das Ergebnis seiner Prüfungsleistung durch Täuschung oder Benutzung nicht zulässiger Hilfsmittel zu beeinflussen, gilt die betreffende Prüfungsleistung als „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet. Ein Prüfling, der den ordnungsgemäßen Ablauf der Prüfung stört, kann von der jeweiligen Prüferin oder dem jeweiligen Prüfer bzw. der oder dem Aufsichtsführenden in der Regel nach Abmahnung von der Fortsetzung der Prüfungsleistung ausgeschlossen werden; in diesem Fall gilt die betreffende Prüfungsleistung als „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet. Die Gründe für den Ausschluss sind aktenkundig zu machen. Wird der Prüfling von der weiteren Erbringung einer Prüfungsleistung ausgeschlossen, kann er verlangen, dass diese Entscheidung vom Prüfungsausschuss überprüft wird. Dies gilt entsprechend bei Feststellungen einer Prüferin oder eines Prüfers bzw. einer oder eines Aufsichtsführenden gemäß Satz 1. Auf die Ahndungsmöglichkeiten des § 63 Abs. 5 HG wird hingewiesen.

II. Modulprüfungen

§ 16 Ziel, Umfang und Form der Modulprüfungen

(1) Das Studium ist in einzelne Module unterteilt, die jeweils mit einer Prüfung abgeschlossen werden. Der Inhalt eines Moduls kann in einer oder mehreren Veranstaltungen mit unterschiedlichen Lehr- und Lernformen vermittelt werden und erstreckt sich auf ein Studiensemester. Die Modulprüfung kann sich in mehrere einzelne Prüfungsleistungen mit gleicher oder unterschiedlicher Prüfungsform nach den §§ 19 bis 22 untergliedern. In den Prüfungen soll festgestellt werden, ob die Studierenden Inhalt und Methoden der Module in den wesentlichen Zusammenhängen beherrschen und die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten selbständig anwenden können.

(2) Die Prüfungsanforderungen sind auf der Grundlage der angebotenen Lehrveranstaltungen an den für das Modul definierten Lernergebnissen zu orientieren, die im Modulhandbuch für das betreffende Modul beschrieben werden. Relevante Fachinhalte vorangegangener Module können vorausgesetzt werden. Lehrveranstaltungen und Prüfungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden. Näheres ergibt sich aus den §§ 23, 24, dem Studienverlaufsplan (Anlage) und dem Modulhandbuch.

(3) Die Prüfungsform orientiert sich an den Erfordernissen des jeweiligen Moduls. Dabei sind schriftliche Klausurarbeiten (§§ 19, 20), mündliche Prüfungen (§ 21) von 10 bis 30 Minuten Dauer pro Prüfling und weitere Prüfungsformen (§ 22) sowie Kombinationen dieser Prüfungsformen zulässig. Die Gesamtprüfungsbelastung der Studierenden je Modulprüfung soll bei Modulprüfungen, die eine Kombination mehrerer Prüfungsformen beinhalten, nicht höher liegen, als bei Vorliegen von nur einer Prüfungsform.

(4) Der Prüfungsausschuss legt in der Regel zu Beginn eines Semesters im Benehmen mit den Prüferinnen und Prüfern für jedes Modul die Prüfungsform und die Prüfungsmodalitäten unter Beachtung der Studierbarkeit und der Modulbeschreibung fest. Besteht die Prüfung innerhalb eines Moduls aus mehreren Einzelleistungen oder einer Kombination unterschiedlicher Prüfungsformen, ist darüber hinaus auch die Gewichtung der einzelnen Prüfungsteile zueinander festzulegen. Ist keine besondere Gewichtung festgelegt, ist die Gesamtnote aus dem arithmetischen Mittel der jeweiligen Einzelbewertungen zu bilden. Der Prüfungszeitraum für die Klausuren und mündlichen Prüfungen wird vom Prüfungsausschuss in der Regel zwei Monate vor dem Prüfungszeitraum für alle Studierenden der jeweiligen Modulprüfung einheitlich und verbindlich festgelegt. Für gesetzte Prüfungstermine gelten die Regelungen des § 18 Abs. 2 PO.

(5) Im Falle weiterer Prüfungsformen legt der Prüfer oder die Prüferin den Terminplan für die Erbringung der Prüfungsleistungen im ersten Viertel der Veranstaltung fest und zeigt dies dem Prüfungsausschuss an. In dieser Zeitspanne gibt die Prüferin oder der Prüfer den Terminplan für die Erbringung der Prüfungsleistungen bekannt. Die Bekanntgabe durch Aushang oder in einem elektronischen Prüfungsverwaltungssystem oder in einem elektronischen Prüfungsverwaltungssystem ist ausreichend. § 18 Abs. 1 Satz 2 findet keine Anwendung.

§ 17 Zulassung zu Modulprüfungen

(1) Der Antrag auf Zulassung ist in dem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Anmeldezeitraum über das vom Studierenden- und Prüfungsservice zur Verfügung gestellte elektronische An- und Abmeldeverfahren oder ggf. schriftlich an den Studierenden- und Prüfungsservice zu richten. Der Student oder die Studentin muss sich durch Einsicht in die Zulassungslisten davon überzeugen, dass die Anmeldung korrekt vermerkt ist. Nur zugelassene Studierende dürfen an der Prüfung teilnehmen.

(2) Zu einer Prüfung kann nur zugelassen werden, wer

1. an der Fachhochschule Köln als Studentin oder Student eingeschrieben oder zugelassen ist und die Zugangsvoraussetzungen des § 3 erfüllt,
2. als Zweithörer oder Zweithörerin nach § 52 Abs. 1 HG an der Fachhochschule Köln noch keinen Prüfungsversuch in diesem Fach als Ersthörerin oder Ersthörer an anderen Hochschulen unternommen,
3. und zum Studium des Studiengangs „Game Development and Research“ an der Fachhochschule Köln zugelassen worden ist sowie die besondere Gasthörergebühr gemäß § 62 Abs. 4 Satz 1 HG gezahlt hat.

(3) Für die Zulassung zu den Modulprüfungen kann das Bestehen weiterer Modulprüfungen zur Voraussetzung gemacht werden; Näheres hierzu regeln § 24 in Verbindung mit dem Studienplan (Anlage).

(4) Dem Antrag sind folgende Unterlagen beizufügen oder bis zu einem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Termin nachzureichen, sofern sie nicht bereits früher vorgelegt wurden:

1. die Nachweise über die in den Absätzen 2 und 3 genannten Zulassungsvoraussetzungen,
2. eine Erklärung über bisherige Versuche zur Ablegung entsprechender Prüfungen sowie über bisherige Versuche zur Ablegung einer Master- oder sonstigen Abschlussprüfung im gleichen Studiengang,
3. eine Erklärung darüber, ob bei mündlichen Prüfungen einer Zulassung von Zuhörerinnen oder Zuhörern widersprochen wird.

Ist es dem Prüfling nicht möglich, eine nach Satz 1 erforderliche Unterlage in der vorgeschriebenen Weise beizufügen, kann der Prüfungsausschuss gestatten, den Nachweis auf andere Art zu führen.

(5) Der Antrag auf Zulassung zu einer Modulprüfung kann schriftlich beim Studierenden- und Prüfungsservice oder über das ggf. vom Studierenden- und Prüfungsservice zur Verfügung gestellte An- und Abmeldeverfahren bis sieben Tage vor dem festgesetzten Prüfungstermin ohne Anrechnung auf die Zahl der möglichen Prüfungsversuche zurückgenommen werden.

(6) Über die Zulassung zur Modulprüfung entscheidet die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses und im Zweifelsfall der Prüfungsausschuss.

(7) Die Zulassung ist zu versagen, wenn

- a) die in Absätzen 2 bis 4 genannten Voraussetzungen nicht erfüllt sind oder
- b) die Unterlagen unvollständig sind und nicht bis zu dem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Termin ergänzt werden oder
- c) der Prüfling eine entsprechende Prüfung in einem vergleichbaren Studiengang endgültig nicht bestanden
- d) oder im Geltungsbereich des Grundgesetzes die Master- oder eine sonstige Abschlussprüfung im gleichen Studiengang endgültig nicht bestanden hat oder der Prüfling im Geltungsbereich des Grundgesetzes seinen Anspruch auf Teilnahme an einer nach der Prüfungsordnung erforderlichen Prüfung verloren hat.

§ 18 Durchführung von Modulprüfungen

(1) Für die Modulprüfungen nach § 19 und 20 ist in der Regel ein Prüfungstermin in jedem Semester anzusetzen. Sie sollen innerhalb von Prüfungszeiträumen stattfinden, die vom Prüfungsausschuss festgesetzt und bei Semesterbeginn oder zum Ende des vorhergehenden Semesters bekannt gegeben werden. Während dieses Prüfungszeitraums sollen keine Lehrveranstaltungen stattfinden.

(2) Die Termine der einzelnen Präsentationen im Kontext der Projekte und die Abgabe der dazugehörigen Dokumentationen, sowie die gegebenenfalls stattfindenden Prüfungen und die Zulassung zur Prüfung werden den Studierenden rechtzeitig, in der Regel mindestens zwei Wochen vor der betreffenden Prüfung, bekannt gegeben. Die Bekanntgabe durch Aushang ist ausreichend.

(3) Studierende haben sich auf Verlangen mit einem amtlichen Lichtbildausweis auszuweisen.

(4) Macht eine Studentin oder ein Student durch ein ärztliches Zeugnis oder auf andere Weise glaubhaft, dass sie oder er wegen einer Behinderung oder chronischen Erkrankung im Sinne des § 3 Behindertengleichstellungsgesetz nicht in der Lage ist, die Prüfung oder die Studienleistungen ganz oder teilweise in der vorgesehenen Form abzulegen, kann die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses die Verlängerung der Bearbeitungszeit für die Prüfungsleistungen bzw. die Fristen für das Ablegen von Prüfungen oder die Erbringung gleichwertiger Prüfungsleistungen in einer anderen Form gestatten. Kommen verschiedene gleichwertige Nachteilsausgleiche in Betracht, entscheidet die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses über die Form, Zeitpunkt und Dauer der Prüfung nach pflichtgemäßem Ermessen. Diese Regelung gilt entsprechend für Studienleistungen und Zulassungsprüfungen. Die Sätze 1 bis 3 finden in Ausnahmefällen auch bei einer vorübergehenden gesundheitlichen Beeinträchtigung Anwendung.

(5) Prüfungsleistungen in Prüfungen, mit denen Studiengänge abgeschlossen werden, und in Prüfungen, deren Bestehen Voraussetzung für die Fortsetzung des Studiums ist, sind von mindestens zwei Prüferinnen oder Prüfern zu bewerten.

§ 19 Klausurarbeiten

(1) In den Klausurarbeiten soll der Prüfling nachweisen, dass er in begrenzter Zeit und mit beschränkten Hilfsmitteln Probleme aus Gebieten des jeweiligen Moduls mit geläufigen wissenschaftlichen Methoden seiner Fachrichtung erkennt und auf richtigem Wege zu einer Lösung finden kann.

(2) Eine Klausurarbeit findet unter Aufsicht statt. Über die Zulassung von Hilfsmitteln entscheidet die Prüferin oder der Prüfer.

(3) Die Klausurarbeit wird in der Regel von nur einer Prüferin oder einem Prüfer gestellt. In fachlich begründeten Fällen, insbesondere wenn in einem Modul mehrere Fachgebiete zusammenfassend geprüft werden, kann die Prüfungsaufgabe auch von mehreren Prüferinnen oder Prüfern gestellt werden. In diesem Fall legen die Prüferinnen oder die Prüfer die Gewichtung der Anteile an der Prüfungsaufgabe vorher gemeinsam fest; ungeachtet der Anteile und ihrer Gewichtung beurteilt jede Prüferin oder jeder Prüfer die gesamte Klausurarbeit. Abweichend davon kann der Prüfungsausschuss wegen der Besonderheit eines Fachgebietes bestimmen, dass die Prüferin oder der Prüfer nur den Teil der Klausurarbeit beurteilt, der ihrem oder seinem Fachgebiet entspricht. In diesem Fall wird die Bewertung entsprechend der vorher festgelegten Gewichtung der Anteile berücksichtigt. § 18 Abs. 5 bleibt unberührt.

§ 20 Schriftliche Prüfungen im Antwortwahlverfahren

(1) Klausurarbeiten können ganz oder teilweise auch in der Form des Antwortwahlverfahrens durchgeführt werden. Hierbei haben die Studierenden unter Aufsicht schriftlich gestellte Fragen durch die Angabe der für zutreffend befundenen Antworten aus einem Katalog vorgegebener Antwortmöglichkeiten zu lösen. Das Antwortwahlverfahren kommt in dazu geeigneten Modulen auf Antrag der Prüfenden und mit Zustimmung des Prüfungsausschusses zur Anwendung.

(2) Die Prüfungsfragen müssen auf die mit dem betreffenden Modul zu vermittelnden Kenntnisse und Qualifikationen abgestellt sein und zuverlässige Prüfungsergebnisse ermöglichen.

(3) Die Festlegung der Prüfungsfragen und der vorgegebenen Antwortmöglichkeiten (Prüfungsaufgaben) erfolgt durch die Prüfenden. Dabei ist auch schriftlich festzuhalten, welche der Antwortmöglichkeiten als zutreffende Lösung der Prüfungsfragen anerkannt werden.

(4) Die Bewertung der schriftlichen Arbeit hat folgende Angaben zu enthalten:

1. Die Zahl der gestellten und die Zahl der vom Prüfling zutreffend beantworteten Prüfungsfragen,
2. die erforderliche Mindestzahl zutreffend zu beantwortender Prüfungsfragen (Bestehensgrenze),
3. im Falle des Bestehens die Prozentzahl, um die Anzahl der zutreffend beantworteten Fragen die Mindestanforderungen übersteigt,
4. die vom Studenten oder von der Studentin erzielte Note.

(5) Die Prüfenden haben bei der Auswertung der Prüfungsleistungen aller Studierenden darauf zu achten, ob sich aufgrund der Häufung fehlerhafter Antworten auf bestimmte Prüfungsfragen Anhaltspunkte dafür ergeben, dass die Prüfungsaufgabe fehlerhaft formuliert war. Ergibt sich nach der Durchführung der Prüfung, dass einzelne Prüfungsfragen oder Antwortmöglichkeiten fehlerhaft sind, gelten die betreffenden Prüfungsaufgaben als nicht gestellt. Die Zahl der Prüfungsaufgaben vermindert sich entsprechend, bei der Bewertung ist die verminderte Aufgabenzahl zugrunde zu legen. Die Verminderung der Prüfungsaufgaben darf sich nicht zum Nachteil der Studierenden auswirken.

(6) Mit elektronischen Hilfen durchgeführte Prüfungen werden wie schriftliche Prüfungen behandelt.

§ 21 Mündliche Prüfungen

(1) Mündliche Prüfungen werden in der Regel vor einer Prüferin oder einem Prüfer in Gegenwart einer sachkundigen Beisitzerin oder eines sachkundigen Beisitzers (§ 9 Abs. 1) oder vor mehreren Prüferinnen oder Prüfern (Kollegialprüfung) als Gruppenprüfungen oder als Einzelprüfungen abgelegt. Werden in einer Prüfung mehrere Fachgebiete gemeinsam geprüft, wird der Prüfling in einem Modul grundsätzlich nur von einer Prüferin oder einem Prüfer geprüft. Vor der Festsetzung der Note hat die Prüferin oder der Prüfer die Beisitzerin oder den Beisitzer oder die anderen Prüferinnen oder Prüfer zu hören.

(2) Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der Prüfung, insbesondere die für die Benotung maßgeblichen Tatsachen, sind in einem Protokoll festzuhalten. Die Note ist den Studierenden im Anschluss an die Prüfung bekannt zu geben.

(3) Studierenden des gleichen Studiengangs soll bei mündlichen Prüfungen die Teilnahme als Zuhörerin oder Zuhörer nach Maßgabe der räumlichen Verhältnisse ermöglicht werden, sofern nicht ein Prüfling bei der Meldung zur Prüfung widersprochen hat. Die Zulassung erstreckt sich nicht auf die Beratung und Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses.

§ 22 Weitere Prüfungsformen

(1) Weitere Prüfungsformen sind Projektprüfungen, Hausarbeiten oder Portfolio und mündliche Beiträge.

(2) Die Prüfungen der weiteren Prüfungsformen werden in der Regel von einer Prüferin oder einem Prüfer bewertet, sofern nicht ein Fall des § 19 Abs. 4 vorliegt.

(3) Eine Projektprüfung dient der Feststellung, ob der Prüfling befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eigenverantwortlich ein praktisches Projekt durchzuführen, die Ergebnisse plausibel zu präsentieren und den Projektverlauf nachvollziehbar zu dokumentieren. Sie besteht aus einer praktischen Ausarbeitung, einer Dokumentation der Arbeit und einer Präsentation der Ergebnisse. Die Art der praktischen Ausarbeitung, der Umfang der Präsentation (z.B. Länge) und der Umfang der Dokumentation (z.B. Seitenzahl des Textteils) werden von der Prüfling bzw. dem Prüfer zu Beginn des Semesters festgelegt. Die Note ist dem Prüfling spätestens eine Woche nach der Prüfung bekannt zu geben.

(4) Eine Hausarbeit (z.B. Fallstudie, Recherche) oder ein Portfolio dient der Feststellung, ob der Prüfling befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine Fachaufgabe nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig in schriftlicher oder darstellerischer Form zu bearbeiten. Das Thema und der Umfang (z. B. Seitenzahl des Textteils) der Hausarbeit oder des Portfolio werden von der Prüferin bzw. dem Prüfer zu Beginn des Semesters festgelegt. Die Note für die Hausarbeit bzw. das Portfolio ist dem Prüfling spätestens drei Wochen nach Abgabe der Arbeit bekannt zu geben.

(5) Ein mündlicher Beitrag (z. B. Präsentation, Verhandlung, Moderation) dient der Feststellung, ob der Prüfling befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine praxisorientierte Aufgabe nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig zu bearbeiten und mittels verbaler Kommunikation fachlich angemessen darzustellen. Die Dauer des mündlichen Beitrags wird von der Prüferin bzw. dem Prüfer zu Beginn des Semesters festgelegt. Die für die Benotung des mündlichen Beitrags maßgeblichen Tatsachen sind in einem Protokoll festzuhalten. Die Note ist dem Prüfling spätestens eine Woche nach dem mündlichen Beitrag bekannt zu geben.

(6) Hausarbeiten, mündliche Beiträge und Projektprüfungen können auch in Form einer Gruppenarbeit zugelassen werden, wenn der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag des einzelnen Studierenden aufgrund der Angabe von Abschnitten, Arbeitsgebieten, Seitenzahlen (bei Hausarbeiten) oder

anderen objektiven Kriterien, die eine eindeutige Abgrenzung ermöglichen, deutlich unterscheidbar und bewertbar ist.

III. Studienverlauf

§ 23 Module und Abschluss des Studiums

(1) Im Studium sind in allen vorgeschriebenen Modulen Modulprüfungen in den Prüfungsformen der §§ 19 – 22 abzulegen. Die Module des Studiums sind in §24 aufgeführt, die Prüfungsformen sind, sofern sie nicht vom Prüfungsausschuss im Einzelnen festgelegt werden (§ 16 Abs. 4 Satz 1) dem Modulhandbuch zu entnehmen.

(2) Der Studienverlauf, die Prüfungsverfahren und der Studienplan sind so zu gestalten, dass alle gem. § 5 Abs. 1 zu absolvierenden Prüfungen bis zum Ende des vierten Semesters vollständig abgelegt werden können.

§ 24 Modulprüfungen

(1) Im Studiengang sind in folgenden Fächern Modulprüfungen abzulegen

Modul	ECTS Punkte
Experience Assessment	30
Equalisation & Exchange	12
Basic Game Design Theory	10
Research & Experimentation	12
Intermediate Game Design Theory	10
Master Thesis Preparation	16
Advanced Game Design Theory	6
Master Thesis	24

(2) Das Modul „Experience Assessment“ gilt als erbracht, wenn die unter § 3 genannten Voraussetzungen erfüllt und im Rahmen eines Assessment-Verfahrens ordnungsgemäß nachgewiesen sind. Der oder dem Studierenden werden 30 ECTS gemäß § 10 Abs. 1 Satz 3 gutgeschrieben.

(3) Das Assessment-Verfahren verfolgt zwei Ziele:

1. im Verbund mit der Eignungsprüfung die Auswahl der Bewerberinnen und Bewerber, die zum berufsbegleitenden Masterstudium „Game Development and Research“ zugelassen werden sowie
2. die qualitative Prüfung und Bewertung der von den Bewerberinnen und Bewerbern im Rahmen ihrer beruflichen Praxis erworbenen fachlichen Vorkenntnisse.

Der Teilnahme an dem Assessment-Verfahren geht die Prüfung und Feststellung der formalen Qualifikation der Bewerberinnen und Bewerber gemäß § 3 Abs. 1 voraus. Nur solche Bewerberinnen und Bewerber, die diese Kriterien erfüllen bzw. die geforderte Praxiserfahrung bis zur Aufnahme des Studiums nachweisen können, werden zum Assessment-Verfahren zugelassen. In die Bewertung im Rahmen des Assessment-Verfahrens fließen die Aussagen der von den Bewerberinnen und Bewerbern vorgelegten Zeugnisse über Führung und Leistung sowie die Aussagen eines von ihnen vorgelegten, ausführlichen Berichtes über ihre Praxiserfahrungen ein.

IV. Masterarbeit

§ 25 Masterarbeit; Zweck, Thema, Prüferinnen oder Prüfer

(1) Die Masterarbeit ist in der Regel eine praxisorientierte Projektarbeit und kann in begründeten Ausnahmefällen auch eine rein schriftliche Hausarbeit sein. Sie soll zeigen, dass der Prüfling befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine Aufgabe aus seinem Fachgebiet sowohl in ihren fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig zu bearbeiten. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit ist auch bei der Abschlussarbeit zu berücksichtigen.

(2) Das Thema der Masterarbeit kann von jeder Professorin und jedem Professor, die oder der nach § 9 Abs. 1 hierzu bestellt werden kann, gestellt und die Bearbeitung von ihr oder ihm betreut werden. Auf Antrag des Prüflings kann der Prüfungsausschuss auch eine Honorarprofessorin oder einen Honorarprofessor oder mit entsprechenden Aufgaben betraute Lehrbeauftragte gemäß § 9 Abs. 1 zur Betreuung oder zum Betreuer bestellen, wenn feststeht, dass das vorgesehene Thema der Masterarbeit nicht durch eine fachlich zuständige Professorin oder einen fachlich zuständigen Professor betreut werden kann. Die Masterarbeit darf mit Zustimmung der oder des Vorsitzenden des Prüfungsausschusses in einer Einrichtung außerhalb der Hochschule durchgeführt werden, wenn sie dort ausreichend betreut werden kann. Dem Studierenden ist Gelegenheit zu geben, Vorschläge für den Themenbereich der Masterarbeit zu machen. Prüferinnen und Prüfer anderer Fakultäten können in fachlich geeigneten Fällen ebenfalls als Betreuerin oder Betreuer gewählt werden.

(3) Auf Antrag sorgt die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses dafür, dass ein Prüfling rechtzeitig ein Thema für die Masterarbeit erhält.

(4) Die Masterarbeit kann auch in der Form einer Gruppenarbeit zugelassen werden, wenn der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag der oder des Einzelnen aufgrund der Angabe von Projektbestandteilen, Abschnitten, Seitenzahlen oder anderen objektiven Kriterien, die eine eindeutige Abgrenzung ermöglichen, deutlich unterscheidbar und bewertbar ist und die Anforderungen nach Absatz 1 erfüllt.

(5) Die Masterarbeit sollte in englischer Sprache verfasst werden, kann aber auch in deutscher Sprache vorgelegt werden.

§ 26 Zulassung zur Masterarbeit

(1) Zur Masterarbeit kann zugelassen werden, wer die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 17 Abs. 2 und 5 erfüllt und aus den nach § 24 Abs. 1 vorgeschriebenen Prüfungen mit Ausnahme des Moduls „Experience Assessment“ insgesamt 66 ECTS Leistungspunkte gem. § 12 erreicht hat.

(2) Der Antrag auf Zulassung ist schriftlich über den Studierenden- und Prüfungsservice an die Vorsitzende oder den Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zu richten. Dem Antrag sind folgende Unterlagen beizufügen, sofern sie nicht bereits vorgelegt wurden:

1. die Nachweise über die in Absatz 1 genannten Zulassungsvoraussetzungen,
2. eine Erklärung über bisherige Versuche zur Bearbeitung einer Masterarbeit oder einer anderen Abschlussprüfung und zur Ablegung der Masterprüfung.
3. eine Erklärung darüber, welche Prüferin oder welcher Prüfer zur Vorbereitung des Themas und zur Betreuung der Masterarbeit bereit ist und
4. die Angabe des Themenvorschlages der Masterarbeit.

- (3) Der Antrag auf Zulassung kann schriftlich bis zur Bekanntgabe der Entscheidung über den Antrag ohne Anrechnung auf die Zahl der möglichen Prüfungsversuche zurückgenommen werden.
- (4) Über die Zulassung entscheidet die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses und in Zweifelsfällen der Prüfungsausschuss. Die Zulassung ist zu versagen, wenn
- a) die in Absatz 1 genannten Voraussetzungen nicht erfüllt oder
 - b) die Unterlagen unvollständig sind oder
 - c) im Geltungsbereich des Grundgesetzes eine entsprechende Abschlussarbeit des Prüflings ohne Wiederholungsmöglichkeit als "nicht ausreichend" bewertet worden ist oder der Prüfling eine der in Absatz 2 Satz 2 Nr. 2 genannten Prüfungen endgültig nicht bestanden hat.

Im Übrigen darf die Zulassung nur versagt werden, wenn der Prüfling im Geltungsbereich des Grundgesetzes seinen Prüfungsanspruch im gleichen Studiengang, z.B. durch Versäumen einer Wiederholungsfrist, verloren hat.

§ 27 Ausgabe und Bearbeitung der Masterarbeit

- (1) Die Ausgabe der Masterarbeit erfolgt über die Vorsitzende oder den Vorsitzenden des Prüfungsausschusses. Als Zeitpunkt der Ausgabe gilt der Tag, an dem die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses das von der Betreuerin oder dem Betreuer der Masterarbeit gestellte Thema dem Studenten oder der Studentin bekannt gibt; der Zeitpunkt ist aktenkundig zu machen.
- (2) Die Bearbeitungszeit (Zeitraum von der Ausgabe bis zur Abgabe der Masterarbeit) beträgt vier Monate. Das Thema und die Aufgabenstellung müssen so beschaffen sein, dass die Masterarbeit innerhalb der vorgesehenen Frist abgeschlossen werden kann. Im Ausnahmefall kann die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses aufgrund eines vor Ablauf der Frist gestellten begründeten Antrages die Bearbeitungszeit um bis zu acht Wochen verlängern. Die Betreuerin oder der Betreuer der Masterarbeit soll zu dem Antrag gehört werden.
- (3) Der Textteil der Masterarbeit soll in der Regel 50-80 Seiten umfassen und 100 Seiten nicht überschreiten.
- (4) Das Thema der Masterarbeit kann nur einmal und nur innerhalb der ersten vier Wochen der Bearbeitungszeit ohne Angabe von Gründen zurückgegeben werden. Im Falle der Wiederholung gemäß § 14 Abs. 2 ist die Rückgabe nur zulässig, wenn der Student oder die Studentin bei der Anfertigung seiner ersten Masterarbeit von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch gemacht hatte.
- (5) Im Falle einer körperlichen Behinderung des Studenten oder der Studentin findet § 18 Abs. 4 entsprechende Anwendung.

§ 28 Abgabe und Bewertung der Masterarbeit

- (1) Die Masterarbeit ist fristgemäß zweifach in gebundener Form sowie einmal auf elektronischem Datenträger im Format PDF/A bei der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses oder einer von ihr oder ihm hierfür benannten Stelle abzuliefern. Die Übermittlung durch Telekommunikationsgeräte ist ausgeschlossen. Außerdem ist die Masterarbeit zum Zwecke der Plagiatsüberprüfung an die durch den Studierenden- und Prüfungsservice angegebene Internetadresse zu übermitteln. Der Zeitpunkt der Abgabe ist aktenkundig zu machen; bei Zustellung der Arbeit durch die Post ist der Zeitpunkt der Einlieferung bei der Post maßgebend. Bei der Abgabe der Masterarbeit hat der Studierende schriftlich zu versichern, dass er seine Arbeit - bei einer Gruppenarbeit seinen entsprechend gekennzeichneten Anteil der Arbeit - selbstständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen und bei Zitaten kenntlich gemachten

Quellen und Hilfsmittel benutzt hat. Auf die Ahndungsmöglichkeit von Täuschungsversuchen nach § 15 Abs. 3 wird hingewiesen.

(2) Die Masterarbeit ist von zwei Prüferinnen oder Prüfern zu bewerten. Eine der Prüferinnen oder einer der Prüfer soll die Betreuerin oder der Betreuer der Masterarbeit sein. Die andere Prüferin bzw. der andere Prüfer wird vom Prüfungsausschuss bestimmt. Im Fall des § 25 Abs. 2 S. 2 muss sie oder er eine Professorin oder ein Professor sein. Bei nicht übereinstimmender Bewertung durch die Prüferinnen oder Prüfer wird die Note der Masterarbeit aus dem arithmetischen Mittel der Einzelbewertungen gebildet, wenn die Differenz der beiden Noten weniger als 2,0 beträgt. Beträgt die Differenz 2,0 oder mehr, wird vom Prüfungsausschuss eine dritte Prüferin oder ein dritter Prüfer bestimmt. In diesem Fall ergibt sich die Note der Masterarbeit aus dem arithmetischen Mittel der beiden besseren Einzelbewertungen. Die Masterarbeit kann jedoch nur dann als "ausreichend" oder besser bewertet werden, wenn mindestens zwei der Noten "ausreichend" oder besser sind.

(3) Der oder die Studierende stellt die Arbeit in Form einer Präsentation den beiden Prüferinnen oder Prüfern innerhalb einer Woche nach Abgabe persönlich vor. Die Form ist frei zu wählen. Diese Präsentation ist kein Bestandteil des Kolloquiums. Die Präsentation wird mit 4 ECTS-Punkten bewertet, die zu 15% in die Note der schriftlichen und praktischen Ausarbeitung (Masterarbeit) eingeht. Erst auf dieser Grundlage entscheiden die Prüfer, ob die Arbeit mit mindestens »ausreichend« bewertet wird.

§ 29 Kolloquium

(1) Das Kolloquium soll innerhalb einer Woche nach Abgabe der Masterarbeit stattfinden. Es dient der Feststellung, ob der Student oder die Studentin befähigt ist,

1. die Ergebnisse der Masterarbeit,
2. ihre fachlichen und methodischen Grundlagen,
3. fachübergreifende Zusammenhänge und
4. außerfachliche Bezüge

mündlich darzustellen, selbständig zu begründen und ihre Bedeutung für die Praxis einzuschätzen.

(2) Zum Kolloquium kann nur zugelassen werden, wer

1. sämtliche Modulprüfungen bestanden hat,
2. als Student oder Studentin oder als Zweithörer oder Zweithörerin gemäß § 52 Abs. 2 HG eingeschrieben oder zugelassen ist und
3. wessen Masterarbeit mindestens mit »ausreichend« bewertet wurde.

(3) Der Student oder die Studentin kann die Zulassung zum Kolloquium bereits bei der Zulassung zur Masterarbeit nach § 26 beantragen; in diesem Fall erfolgt die Zulassung zum Kolloquium, sobald alle erforderlichen Nachweise und Unterlagen dem Studierenden- und Prüfungsservice vorliegen.

(4) Das Kolloquium wird in der Regel von den Prüferinnen und Prüfern der Masterarbeit abgenommen und bewertet. Im Fall des § 28 Abs. 2 wird das Kolloquium von den Prüferinnen und Prüfern abgenommen, aus deren Einzelbewertungen die Note der Masterarbeit gebildet worden ist.

- (5) Das Kolloquium wird als mündliche Prüfung von etwa 30 Minuten Dauer durchgeführt. Die Vorschriften für mündliche Modulprüfungen (§ 21) finden entsprechende Anwendung.
- (6) Das Kolloquium kann einmal wiederholt werden.
- (7) Für die bestandene Masterarbeit einschließlich Präsentation und Kolloquium werden insgesamt 24 ECTS-Punkte vergeben. Diese setzen sich (nach § 12) aus 16 ECTS-Punkten für die Umsetzung des Projektes, bzw. der Forschungsarbeit, 4 ECTS-Punkten für die bestandene Präsentation gemäß § 28 Abs. 3 und der Dokumentation der Masterarbeit (4 ECTS-Punkte nach § 12) zusammen.
- (8) Die Masterarbeit wird zusammen mit dem Kolloquium benotet. Die Note der Arbeit selbst zählt 70%, die Präsentation 15%, die Note des Kolloquium zählt 15% der Note der Masterarbeit.

V. Ergebnis der Masterprüfung

§ 30 Ergebnis der Masterprüfung

- (1) Die Masterprüfung ist bestanden, wenn 120 Leistungspunkte erbracht worden sind. Dies setzt voraus, dass alle geforderten Modulprüfungen bestanden, die Qualität der erforderliche praktische Tätigkeit nachgewiesen und festgestellt sowie die Masterarbeit und das Kolloquium mindestens als „ausreichend“ bewertet worden sind.
- (2) Die Masterprüfung ist nicht bestanden, wenn eine der in Absatz 1 genannten Prüfungsleistungen endgültig als "nicht ausreichend" bewertet worden ist oder als "nicht ausreichend" bewertet gilt. Über die nicht bestandene Masterprüfung wird ein Bescheid erteilt, der mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen ist. Auf Antrag stellt die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses nach der Exmatrikulation eine Bescheinigung aus, die die erbrachten Prüfungs- und Studienleistungen und deren Benotung sowie die zur Masterprüfung noch fehlenden Prüfungsleistungen enthält. Aus der Bescheinigung muss hervorgehen, dass der Student oder die Studentin die Masterprüfung endgültig nicht bestanden hat. Auf Antrag stellt die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses eine Bescheinigung aus, die nur die erbrachten Prüfungs- und Studienleistungen und deren Benotung enthält.

§ 31 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement

- (1) Über die bestandene Masterprüfung wird unverzüglich, möglichst innerhalb von vier Wochen nach der letzten Prüfungsleistung, ein Zeugnis ausgestellt. Das Weiterbildungszertifikat enthält die Noten und Leistungspunkte aller Modulprüfungen, das Thema und die Noten und Leistungspunkte der Masterarbeit sowie die Gesamtnote der Masterprüfung und gegebenenfalls, bei einer von anderen Hochschulen übernommenen bzw. anerkannten Leistung, deren Herkunft.
- (2) Die Gesamtnote der Masterprüfung wird wie folgt gebildet:

Modul	Anteil in der Endnote
Equalisation & Exchange	13 %
Basic Game Design Theory	11 %
Research & Experimentation	13 %
Intermediate Game Design Theory	11 %
Master Thesis Preparation	18 %
Advanced Game Design Theory	7 %
Master Thesis	27 %

(3) Das Zeugnis ist von der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zu unterzeichnen und trägt das Datum des Tages, an dem die letzte Prüfungsleistung erbracht worden ist.

(4) Gleichzeitig mit dem Zeugnis wird dem Studenten oder der Studentin die Masterurkunde mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. Darin wird die Verleihung des Mastergrades gemäß § 2 Abs. 6 beurkundet.

(5) Die Masterurkunde wird vom Vorstand des CGL und der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel der Fachhochschule versehen.

(6) Gleichzeitig mit Zeugnis und Urkunde wird ein Diploma Supplement in englischer Sprache entsprechend den Richtlinien und Vereinbarungen der Hochschulrektorenkonferenz ausgestellt.

VI. Schlussbestimmungen

§ 32 Einsicht in die Prüfungsakten

(1) Nach Ablegung des jeweiligen Versuchs einer Modulprüfung bzw. der Masterarbeit wird der Studentin bzw. dem Studenten auf Antrag Einsichtnahme in die betreffende schriftliche Prüfungsarbeit, in ggf. vorhandene darauf bezogene Gutachten der Prüfenden und in das Prüfungsprotokoll einer mündlichen Prüfung gewährt. Die Einsichtnahme in eine mindestens mit „ausreichend“ bewertete Masterarbeit ist erst nach deren Begutachtung möglich. Die Einsichtnahme ist binnen eines Monats nach Bekanntgabe der Note der Modulprüfung bzw. der Aushändigung des Prüfungszeugnisses oder der Bescheinigung über das endgültige Nichtbestehen der Masterprüfung bei der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zu beantragen. Die oder der Vorsitzende bestimmt Ort und Zeit der Einsichtnahme.

§ 33 Ungültigkeit von Prüfungen

(1) Hat der Student oder die Studentin bei einer Prüfung getäuscht und wird diese Tatsache erst nach der Aushändigung des Zeugnisses und der Bescheinigungen nach § 30 Abs. 2 Satz 3 und 4 und § 31 Abs. 1 und 6 festgestellt, so kann der Prüfungsausschuss nachträglich die Noten für diejenigen Prüfungsleistungen, bei deren Erbringung der Student oder die Studentin getäuscht hat, entsprechend berichtigen und die Masterprüfung ganz oder teilweise für nicht bestanden erklären.

(2) Waren die Voraussetzungen für die Zulassung zu einer Prüfung nicht erfüllt, ohne dass der Student oder die Studentin hierüber täuschen wollte, und wird diese Tatsache erst nach Aushändigung des Zeugnisses oder der Bescheinigung nach § 29 Abs. 2 Satz 3 und 4 und § 30 Abs. 1 und 6 bekannt, wird dieser Mangel durch das Bestehen der Prüfung geheilt. Hat der Student oder die Studentin die Zulassung vorsätzlich zu Unrecht erwirkt, entscheidet der Prüfungsausschuss unter Beachtung des Verwaltungsvorgangsgesetzes für das Land Nordrhein-Westfalen über die Rechtsfolgen.

(3) Das unrichtige Prüfungszeugnis, die Masterurkunde und das Diploma Supplement oder die unrichtige Bescheinigung nach § 30 Abs. 2 Satz 3 und 4 sind einzuziehen und gegebenenfalls neu zu erteilen. Eine Entscheidung nach Absatz 1 ist nach einer Frist von zehn Jahren nach Ausstellung des Prüfungszeugnisses oder der Bescheinigung nach § 30 Abs. 2 Satz 3 und 4 ausgeschlossen.

§ 34 Inkrafttreten

- (1) Diese Masterprüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 01. September 2010 in Kraft und wird in den Amtlichen Mitteilungen der Fachhochschule Köln veröffentlicht.
- (2) Diese Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2010 ein Studium im Studiengang Game Development and Research der Fachhochschule Köln aufnehmen.
- (3) Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Cologne Game Lab, Institute for Game Development and Research, der Fachhochschule Köln vom 2. November 2011 und nach rechtlicher Überprüfung durch das Präsidium der Fachhochschule Köln vom 7. März 2012.

Köln, den 16.03.2012

Der Präsident
der Fachhochschule Köln

(Prof. Dr. phil. J. Metzner)

Anlage:

- Studienverlaufsplan mit Modulhandbuch

Studienverlaufsplan mit Modulhanbuch

Stand 29.02.2012

Studienverlauf in MA-Studiengang „Game Design & Research“

Assessment Phase

Modul	ECTS
„Experience Assessment“	30
Assessment-Prüfung	30
<hr/>	
Erbrachte Studienleistungen in der Assessment Phase	30

1. Semester

Modul	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
„Equalisation & Exchange“	108 h	252 h	12
Projekt „Bootcamp“	12 h	48 h	2
Projekt „Audiovisual Storytelling“	48 h	102 h	5
Projekt „Basic Prototyping“	48 h	102 h	5
„Basic Game Design Theory“	178 h	122 h	10
Seminar	44 h	16 h	2
Seminar	44 h	16 h	2
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen im 1. Semester	286 h	374 h	22

2. Semester

Modul	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
„Research & Experimentation“	108 h	252 h	12
Projekt „Interface“	36 h	84 h	4
Projekt „Non-linear Adaptation“	36 h	84 h	4
Projekt „Game Design“	36 h	84 h	4
„Intermediate Game Design Theory“	178 h	122 h	10
Seminar	44 h	16 h	2
Seminar	44 h	16 h	2
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen im 2. Semester	286 h	374 h	22

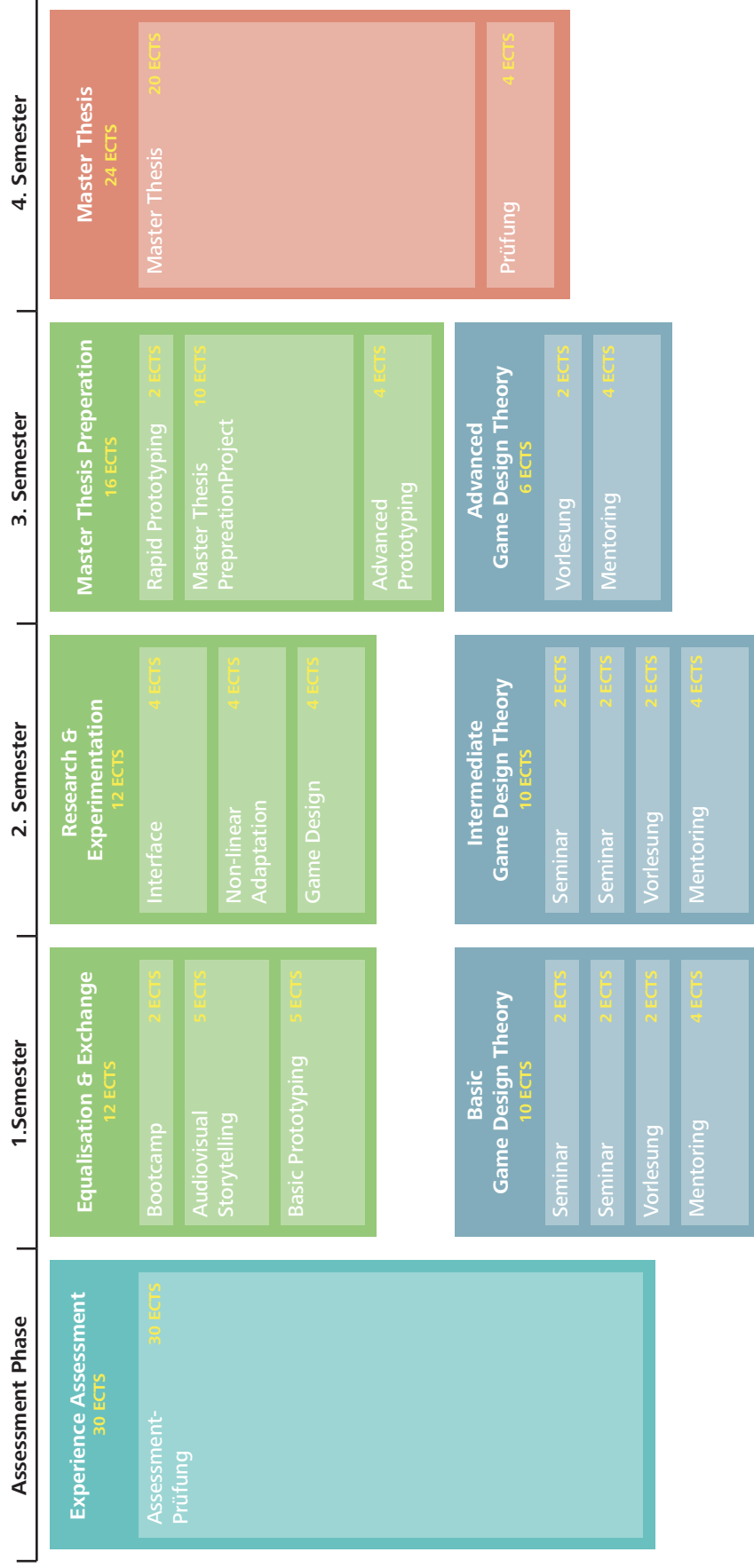
3. Semester

Modul	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
„Master Thesis Preperation“	176 h	304 h	16
Projekt "Rapid Prototyping"	24 h	36 h	2
Projekt "Master Thesis Preperation Project"	76 h	224 h	10
Projekt "Advanced Prototyping"	76 h	44 h	4
„Advanced Game Design Theory“	90 h	90 h	6
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen im 3. Semester	266 h	394 h	22

4. Semester

Modul	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
„Master Thesis“	180 h*	540 h*	24
Master-Thesis			20
Prüfung und Kolloquium			4
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen im 4. Semester	180 h	540 h	24
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen in allen Semestern	974 h	1846 h	90
Erbrachte Studienleistungen in der Assessment Phase			30
<hr/>			
Erbrachte Studienleistungen in Studiengang			120

* Die vorliegende Rechnung geht pauschal von einem 1:3 Verhältnis zwischen Kontaktzeit und Selbststudium während des Master-Thesis aus.



Modul "Experience Assessment"

Studiensemester:	Assessment Phase
Voraussetzungen:	Keine
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Prüfung	ECTS
Assessment-Verfahren	30
Summe	30

Ablauf

Im Modul „Experience Assessment“ wird der Kenntnis- und Erfahrungsstand der Studienanfängerinnen und Studienanfänger evaluiert. Im ersten Schritt werden gemäß der Prüfungsordnung die akademischen Qualifikationen sowie die mindestens zwölfmonatigen Praxiserfahrungen der Bewerber und Bewerberinnen überprüft.

Wer diese Auswahlkriterien formal erfüllt, wird zum zweiten inhaltlichen Teil des Assessment-Verfahrens zugelassen. Es besteht wiederum aus zwei Teilen: der qualitativen Bewertung der eingereichten Unterlagen und Hausarbeiten sowie einem Colloquium, bei dem Lehrende des CGL unter Beteiligung von Vertretern der Berufspraxis die Eignung der Bewerberinnen und Bewerber ermitteln. Mit dem erfolgreichen Abschluss dieses zweistufigen Assessment-Verfahrens gelten die Modulleistungen als erbracht.

Inhalt

Das Assessment-Verfahren verfolgt zwei Ziele. Erstens soll anhand der eingereichten schriftlichen Unterlagen zunächst die formale Qualifikation der Bewerberinnen und Bewerber überprüft werden. Damit wird die notwendige Vorauswahl für die im zweiten Schritt erfolgende individuelle und qualitative Evaluierung getroffen. Bei ihr sollen die im vorgängigen Studium und in der mindestens zwölfmonatigen Medienpraxis bereits erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten bewertet sowie die persönlichen Interessen und Motivationen evaluiert werden. Dies geschieht anhand der eingereichten schriftlichen Begründung für die Wahl des Studiengangs, vorhandener Leistungs-, Arbeits- und Praktikumszeugnisse, der erbrachten medienpraktischen Hausarbeit sowie im Rahmen eines Colloquiums. Im persönlichen Gespräch werden die wissenschaftlichen und künstlerischen Interessen der Bewerberinnen und Bewerber sowie ihre medienpraktischen Erfahrungen und Fähigkeiten ermittelt.

Der genaue Ablauf des Verfahrens wird durch die Experience Assessment Guidelines vorgegeben.

Abschluss

Das Ergebnis des Assessment-Verfahrens wird in einem schriftlichen Gutachten festgehalten und bildet die Grundlage sowohl der Zulassung zum Studium durch die Prüfungskommission wie auch zur qualitativen Bewertung der im Modul „Experience Assessment“ erbrachten Leistungen.

Ergebnisse

- Nachweis des erfolgreichen Abschlusses eines Hochschulstudiums mit dem Abschlussgrad Bachelor, Diplom, Magister, Master oder Staatsexamen.
- Nachweis einer für die Produktion nonlinearer Audiovisionen relevanten praktischen Tätigkeit von insgesamt mindestens einem Jahr. (Diese Praxiszeit muss bis zum Studienbeginn vollständig absolviert sein, kann aber kumulativ erworben werden.)
- Nachweis medienpraktischer Fähigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen.
- Nachweis des individuellen Interesses, der intrinsischen Motivation und persönlichen Ambition zur vertiefenden medienpraktischen wie medientheoretischen Auseinandersetzung mit nonlinearen Audiovisionen.
- Demonstration der medienpraktischen Befähigung, eigenverantwortlich und teamorientiert gestalterische Projektarbeit leisten zu können.
- Demonstration der medientheoretischen Befähigung zur Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs.

Modul "Equalisation & Exchange"

Studiensemester:	1. Semester
Voraussetzungen:	Keine
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Projekt "Bootcamp"	12 h	48 h	2
Projekt "Audiovisual Storytelling"	48 h	102 h	5
Projekt "Prototyping"	48 h	102 h	5
Summe	108 h	252 h	12

Ablauf

Das Modul „Equalization & Exchange“ bündelt die medienpraktische Arbeit des ersten Semesters im Studiengang „Game Design & Research“ und umfasst drei separate Projekte: das kurze Einführungsprojekt „Bootcamp“ sowie die beiden umfangreicheren Projekte „Audiovisual Storytelling“ und „Prototyping“. Die Arbeit in allen drei Projekten wird von den Studierenden dokumentiert. Dies kann schriftlich, visuell oder audiovisuell und sowohl in linearer wie auch nonlinear-interaktiver Form geschehen. Die Projektergebnisse werden von den Studierenden innerhalb des Jahrgangs oder auch institutsöffentlich präsentiert und zur Diskussion gestellt.

Inhalt

Das Modul verfolgt zwei Ziele. Zum einen sollen sich die Studierenden in praktischer Arbeit mit den organisatorischen, technischen und sozialen Strukturen des Cologne Game Lab vertraut machen. Selbständiges und sicheres Agieren im Produktionsumfeld des CGL stellt eine Grundvoraussetzung für effektives Lernen und künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten im weiteren Verlauf des Studiums dar.

Zum zweiten werden den Studierenden grundlegende praktische Kenntnisse und Fähigkeiten zur Ausarbeitung und Kommunikation kreativer Konzepte in den Bereichen audiovisuellen Narration und der Entwicklung von interaktiven Spielmechaniken vermittelt. Dazu gehört wesentlich auch der intensive Erfahrungsaustausch unter den Studierenden selbst, über ihre unterschiedlichen akademischen Wissensfelder wie über ihre spezifischen Erfahrungen in der Medienpraxis („Exchange“). Die Studierenden erreichen so ein vergleichbares Kompetenzniveau („Equalization“) und lernen, in der Beherrschung fundamentaler Kreativtechniken und Werkzeuge einen „common ground“ herzustellen. Damit werden sie befähigt, im weiteren Verlauf des Studiums wie später im Berufsleben effektiv in Teams konzeptionell gestalterisch tätig zu sein.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls beziehungsweise seiner Teile bildet zum einen die Abgabe der jeweiligen Projektdokumentationen sowie zum zweiten die Präsentation und Diskussion der Projektergebnisse innerhalb des Jahrgangs oder auch in der Institutsöffentlichkeit. Ist in allen drei Modulteilern beides erfolgt, gilt das Modul als erfolgreich abgeschlossen (Vergabe der Credit Points).

Lernergebnisse

- Effektive Gründung und Selbstorganisation von Arbeitsgruppen
- Eigenverantwortliches Entwickeln und Umsetzen von Konzepten
- Selbstkonzeption und -darstellung im öffentlichen Kontext
- Grundlagen multimedialer Präsentation, Rhetorik, Dramaturgie, Moderation.
- Audiovisuelle Analyse
- Analyse dynamischer Spielsysteme
- Zielsetzung und Evaluation audiovisueller Strategien sowie dynamischer Spielsysteme
- Systematik und Werkzeuge im audiovisuellen Gestaltungsprozess
- Audiovisuelle sowie interaktive Rhetorik und Dramaturgie.
- Entwicklung von Notationen für dynamische Spielsysteme
- Digitale, hybride und analoge Prototypenentwicklung
- User-Testing

Modul "Basic Game Design Theory"

Studiensemester:	1. Semester
Voraussetzungen:	Keine
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Seminar	44 h	16 h	2
Seminar	44 h	16 h	2
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
Summe	178 h	122 h	10

Ablauf

Das Modul „Basic Game Design Theory“ bündelt die medientheoretische und analytisch-reflektierende Arbeit des ersten Semesters im Studiengang „Game Design & Research“ und umfasst vier separate Teile: die Seminare „From Analog to Digital: Games, Audiovisual Narratives and Their Theories“ und „Digital Audiovisual Arts: History, Theory, Practice“, die Vorlesungsreihe „Games and the Other Arts: Storytelling and Audiovisual Design“ sowie das Mentoringprogramm.

Alle vier Modulteile erstrecken sich über das gesamte erste Semester. Voraussetzung für den erfolgreichen Abschluss der Seminare ist jeweils die eigenständige Aufarbeitung und Präsentation eines historisch-theoretischen Themenkomplexes. Diese Leistung kann in schriftlichen, visuellen und audiovisuellen Darstellungsformen erbracht werden (Referate, Wikis und andere hypertextuell organisierte Webseiten, multimediale Präsentationen, Theorie-Clips). Die Vorlesungsreihe und das Mentoringprogramm sind mit intensiver Vor- und Nacharbeit verbunden.

Inhalt

Die vier Modulteile begleiten die praktischen Projekte und legen das theoretische Fundament für die künstlerisch-wissenschaftliche Auseinandersetzung mit nonlinearen Medien. In ihnen werden die Studierenden zur aktiven Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs wie zur selbständigen Reflexion ihres eigenen künstlerischen Schaffens angeleitet.

Das Seminar „From Analog to Digital: Games, Audiovisual Narratives and Their Theories“ vermittelt den Studierenden einen Einblick in die Geschichte und Theorien des Spiels im Kontext audiovisueller Narration (vom Trauer- und Lustspiel über den Spiel- und Dokumentarfilm zu Fernsehspiel und Spielshow). Damit sollen den Studierenden insbesondere die dramaturgischen und erzählerischen Grundlagen für eine historisch informierte Analyse und theoretisch fundierte Kritik der eigenen praktischen Arbeit vermittelt werden.

Im Seminar „Digital Audiovisual Arts: History, Theory, Practice“ beschäftigen sich die Studierenden mit der Geschichte und Theorie der Digitalisierung von Kunst und Kommunikation und deren Folgen für die Produktion, Distribution und Rezeption ästhetischer Werke. Der vom digitalen Medienumbruch ausgelöste Wandel wird im Spannungsfeld von Technik-, Medien-, Kunst- und Kulturgeschichte untersucht. Vermittelt wird neben medienhistorischem und medientechnischem Wissen ein medien- wie kulturwissenschaftliches Verständnis der Mechanismen, die den digitalen Medienumbruch vorantreiben. Das Seminar soll den Studierenden die eigene Orientierung im gegenwärtig beschleunigten technischen und ästhetischen Wandel erleichtern und sie auch zukünftig bei eigenen kreativen Entscheidungen anleiten.

In der Vorlesungsreihe „Games and the Other Arts: Storytelling and Audiovisual Design“ (an der auch die Studierenden des dritten Semesters teilnehmen) vertiefen Lehrende des CGL und Gastdozenten aus Forschung und Medienpraxis – Theoretiker, Künstler, Experten einzelner Bereiche und Gewerke der audiovisuellen Produktion – jeweils Themen, die von besonderer Relevanz für die Projektarbeit oder für die wissenschaftliche, kulturelle und sozio-ökonomische Auseinandersetzung mit nonlinearen Audiovisionen und speziell Games sind.

Parallel zu den Seminaren und der Vorlesungsreihe findet im Rahmen des Moduls ein intensives Mentoring statt. Einzelnen oder in kleinen Gruppen tauschen sich die Studierenden regelmäßig mit Lehrenden aus und erfahren dabei individuelle Betreuung und künstlerisch-wissenschaftliche Beratung sowohl im Hinblick auf studienrelevante Fragen wie auf ihr künstlerisches Selbstverständnis und berufliche Zukunftsperspektiven.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls beziehungsweise seiner Teile bilden die Präsentation und Diskussion der angefertigten Seminararbeiten, die Dokumentation der Vorlesungen sowie die Vorbereitung eines eigenständig moderierten Screenings im Rahmen des Mentoringprogramms. Die Vergabe der Credit Points erfolgt, wenn alle vier Modulteile regelmäßig besucht und die erforderlichen Seminararbeiten und Dokumentationen erbracht wurden.

Lernergebnisse

- Theoretisch-historisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich audiovisueller Narrationen und Spiele
- Theoretisch-historisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich medialer Digitalisierung und ihrer ästhetischen und sozio-kulturellen Konsequenzen für audiovisuelle Kunst und Kommunikation
- Transferkompetenz zwischen Theorien zu analogen und digitalen Medien
- Sensibilisierung für soziale, kulturelle und wirtschaftliche Zusammenhänge der Spielentwicklung
- Aktualisierung und Steigerung der Befähigung zu wissenschaftlicher Arbeit, speziell Analyse, Kritik, Wertung
- Befähigung zur Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs, Vermittlung von Grundlagen für eigenständige Forschung im Bereich nonlinearer Audiovisionen
- Anleitung zur selbständigen Reflexion des eigenen künstlerischen Schaffens
- Befähigung zur Reflexion des eigenen künstlerischen Selbstverständnisses im Bezug auf die kulturelle Bedeutung und den sozialen Einfluss nonlinearer Audiovisionen.

Modul "Research & Experimentation"

Studiensemester:	2. Semester
Voraussetzungen:	Vor Abschluss des Moduls muss das Modul "Equalisation & Exchange" erfolgreich absolviert worden sein.
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Projekt "Interface"	36 h	84 h	4
Projekt "Non-linear Adaptation"	36 h	84 h	4
Projekt "Game Design"	36 h	84 h	4
Summe	108 h	252 h	12

Ablauf

Das Modul „Research & Experimentation“ organisiert die medienpraktische Arbeit des zweiten Semesters und umfasst die drei aufeinander aufbauenden Projekte „Interface“, „Non-linear Adaptation“ und „Game Design“. Die Arbeit in allen drei Projekten wird von den Studierenden dokumentiert. Dies kann schriftlich, visuell oder audiovisuell und sowohl in linearer wie auch nonlinear-interaktiver Form geschehen. Die Projektergebnisse werden von den Studierenden innerhalb des Jahrgangs oder auch institutsöffentlich präsentiert und zur Diskussion gestellt.

Inhalt

Ziel des Moduls ist die Erprobung und vertiefende Anwendung der im ersten Semester (Modul „Equalization & Exchange“) eingeführten Werkzeuge und Methoden. Die drei Projekte des zweiten Semesters zeichnen sich daher durch unterschiedliche, relativ offene Aufgabenstellungen aus, die von den Studierenden eigenverantwortlich zu lösen sind. Sukzessive wird so das Spektrum der Herausforderungen in der Produktion nonlinearer Medien erschlossen und erforscht.

Die praktische Projektarbeit kann dabei auf den Modulen des ersten Semesters aufbauen und den besonderen Fokus auf die Rolle nonlinearer Medien im gesellschaftlichen Kontext legen. Die Aufgabenstellungen animieren die Studierenden, ihr eigenes Arbeiten zu reflektieren und Zielsetzungen bewusst auf ihre medialen, sozialen und ethischen Aspekte zu befragen. In enger inhaltlicher Verzahnung mit den Veranstaltungen des parallel stattfindenden Moduls „Intermediate Game Design Theory“ werden die Studierenden so angeleitet, ihre Haltung und Rolle als Kulturschaffende zu bedenken und zu definieren.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls beziehungsweise seiner Teile bildet zum einen die Abgabe der jeweiligen Projektdokumentationen sowie zum zweiten die Präsentation und Diskussion der Projektergebnisse innerhalb des Jahrgangs oder auch in der Institutsöffentlichkeit. Ist in allen drei Modulteilern beides erfolgt, gilt das Modul als erfolgreich abgeschlossen (Vergabe der Credit Points).

Lernergebnisse

- Analyse und Evaluation von Interaktionsszenarien
- Sensibilität für Spannungen und Synergien zwischen linearen und non-linearen Inhalten
- Analyse und Wertung non-linearer Lösungen unter medialen, sozialen und ethischen Aspekten
- Reflexion und kritische Analyse von Trends und Entwicklungen in der Games-Branche
- Konzeption und Entwicklung von Interaktionsformen
- Transfer und Adaption etablierter Inhalte in non-lineare Formen.
- Transfer und Weiterentwicklung etablierter non-linearer Lösungen
- Wirksame Nutzung der Umgebung im spielerischen Kontext
- Rhetorik und Dramaturgie von Interaktionsszenarien.
- Aktive Partizipation am Diskurs und innovativen Entwicklungen innerhalb der Games-Branche
- Kombination non-linearer Lösungen.
- Praktische Umsetzung von Erkenntnissen aus der Game-Design-Theorie.
- Entwicklung langfristiger Strategien für die Arbeit mit non-linearen Medien.

Modul "Intermediate Game Design Theory"

Studiensemester:	2. Semester
Voraussetzungen:	Vor Abschluss des Moduls muss das Modul „Basic Game Design Theory“ erfolgreich absolviert worden sein.
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Seminar	44 h	16 h	2
Seminar	44 h	16 h	2
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
Summe	178 h	122 h	10

Ablauf

Das Modul „Intermediate Game Design Theory“ organisiert die medientheoretische und analytisch-reflektierende Arbeit des zweiten Semesters und umfasst vier separate Teile: die beiden Seminare „From Mechanical Man to Virtual Man: Conceptions and Representations of Humanity from the Renaissance to the Digital Age“ und „Games Today and Tomorrow: Narration, Design, Genre, Culture, Economy, Society“, die Vorlesungsreihe „Are You Game?“ sowie das Mentoringprogramm.

Alle vier Modulteile erstrecken sich über das gesamte erste Semester. Voraussetzung für den erfolgreichen Abschluss der Seminare ist jeweils die eigenständige Aufarbeitung und Präsentation eines historisch-theoretischen Themenkomplexes. Diese Leistung kann in schriftlichen, visuellen und audiovisuellen Darstellungsformen erbracht werden (Referate, Wikis und andere hypertextuell organisierte Webseiten, multimediale Präsentationen, Theorie-Clips). Die Vorlesungsreihe und das Mentoringprogramm sind mit intensiver Vor- und Nacharbeit verbunden.

Inhalt

Die vier Modulteile begleiten die praktischen Projekte und festigen das theoretische Fundament für die künstlerisch-wissenschaftliche Auseinandersetzung mit nonlinearen Medien. Dabei findet die Vermittlung wissenschaftlichen Wissens in enger Verzahnung mit dem künstlerisch-praktischen Modul „Research & Experimentation“ statt. Wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven verbinden sich mit dem Ziel, die Bedeutung historischen Vergleichswissens und theoretischer Perspektiven für die kreative Praxis der Studierenden und insbesondere für die Entwicklung analytisch-kritischer Reflexionsfähigkeit und die kreative Nutzung des eigenen künstlerischen bzw. medienpraktischen Potenzial zu demonstrieren.

Das Seminar „From Mechanical Man to Virtual Man: Conceptions and Representations of Humanity from the Renaissance to the Digital Age“ vermittelt den Studierenden einen Einblick in die Entwicklung (audio-) visueller Menschenbilder in der Neuzeit und gibt ihnen damit zugleich – pars pro toto – einen Überblick über die Geschichte neuzeitlicher Kunstproduktion (Bildende Kunst, Literatur, Theater, Fotografie, Film, Fernsehen, Games). In praktischen Sehübungen erkannt und diskutiert wird, wie seit der Renaissance insbesondere in den jeweiligen audiovisuellen Leitmedien Bühne, Kino und Fernsehen entscheidende — medientechnische, ästhetische, kognitive, soziale — Voraussetzungen für die gegenwärtige Digitalisierung audiovisueller Produktion geschaffen wurden.

Im Seminar „Games Today and Tomorrow: Narration, Design, Genre, Culture, Economy, Society“ beschäftigen sich die Studierenden unter medien-, erzähl- und genretheoretischen, kultur- und sozialwissenschaftlichen sowie wirtschaftlichen Gesichtspunkten mit dem aktuellen Stand der Gamesforschung und Gamesproduktion sowie mit erkennbaren Tendenzen zukünftiger Entwicklung.

In der Vorlesungsreihe „Are You Game?“ werden Themen der künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit des zweiten Semesters vertieft. Diese Vorlesungsreihe wird daher hauptsächlich von Lehrenden des Cologne Game Lab durchgeführt. An ihr nehmen – anders als bei der Vorlesungsreihe „Games and the Other Arts: Storytelling and Audiovisual Design“, die von Studierenden des älteren und jüngeren Jahrgangs

gemeinsam besucht werden – jeweils nur die Studierenden des zweiten Semesters teil.

Parallel zu den Seminaren und der Vorlesungsreihe findet im Rahmen des Moduls ein intensives Mentoring statt. Einzelnd oder in kleinen Gruppen tauschen sich die Studierenden regelmäßig mit Lehrenden aus und erfahren dabei individuelle Betreuung und künstlerisch-wissenschaftliche Beratung sowohl im Hinblick auf studienrelevante Fragen wie auf ihr künstlerisches Selbstverständnis und berufliche Zukunftsperspektiven.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls beziehungsweise seiner Teile bilden die Präsentation und Diskussion der angefertigten Seminararbeiten, die Dokumentation der Vorlesungen sowie die Vorbereitung eines eigenständig moderierten Screenings im Rahmen des Mentoringprogramms. Die Vergabe der Credit Points erfolgt, wenn alle vier Modulteile regelmäßig besucht und die erforderlichen Seminararbeiten und Dokumentationen erbracht wurden.

Lernergebnisse

- Theoretisch-historisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich der Geschichte (audio-) visueller Menschenbilder und generell zur neuzeitlichen Medien- und Kunstgeschichte
- Theoretisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich der aktuellen Gamesforschung und Gamesproduktion unter medien-, erzähl- und genretheoretischen, kultur- und sozialwissenschaftlichen sowie wirtschaftlichen Gesichtspunkten
- Theoretisches Reflexionswissen zur Dynamik und Entwicklung digitaler Medien und Künste
- Transferkompetenz zwischen Theorien zu analogen und digitalen Medien
- Sensibilisierung für soziale, kulturelle und wirtschaftliche Zusammenhänge der Spielentwicklung
- Vertiefung der Befähigung zu wissenschaftlicher Arbeit, speziell Analyse, Kritik, Wertung
- Vertiefung der Befähigung zur Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs und der Grundlagen für eigenständige Forschung im Bereich nonlinearer Audiovisionen
- Vertiefung der Anleitung zur selbständigen Reflexion des eigenen künstlerischen Schaffens
- Vertiefung der Befähigung zur Reflexion des eigenen künstlerischen Selbstverständnisses im Bezug auf die kulturelle Bedeutung und den sozialen Einfluss nonlinearer Audiovisionen.

Modul "Master Thesis Preparation"

Studiensemester:	3. Semester
Voraussetzungen:	Vor Abschluss des Moduls muss das Modul "Research & Experimentation" erfolgreich absolviert worden sein.
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Projekt "Rapid Prototyping"	24 h	36 h	2
Projekt "Master Thesis Preparation Project"	76 h	224 h	10
Projekt "Advanced Prototyping"	76 h	44 h	4
Summe	176 h	304 h	16

Ablauf

Das dreiteilige Modul „Master Thesis Preparation“ organisiert die medienpraktische Arbeit des dritten Semesters, das wesentlich der Vorbereitung auf die Master Thesis dient. Das Kurzprojekt „Rapid Prototyping“ vermittelt und erprobt zunächst medienpraktische Fähigkeiten und stimmt auf die Bewältigung der größeren Aufgabe ein. Im Zentrum des Moduls steht dann das umfangreiche „Master Thesis Preparation Project“. In ihm entwickeln die Studierenden Ideen und Konzepte für ihre Abschlussarbeit. Technisch gefördert und betreut wird dieser Prozess im parallel stattfindenden Projekt „Advanced Prototyping“.

Im Laufe des Moduls bilden die Studierenden feste Teams und erarbeiten ein detailliertes Master Thesis Proposal, das sie zum Abschluss des Moduls präsentieren. Dieser Vorschlag für die Masterarbeit wird von den betreuenden Professoren evaluiert und zusätzlich in einem Kolloquium auf seine Tragfähigkeit geprüft.

Inhalt

Ziel des Moduls ist es, den Studierenden die Erarbeitung eines Konzepts für ihre Master Thesis zu ermöglichen und sie bei diesem Prozess zu betreuen und zu unterstützen. In dem ersten kompakten Projekt „Rapid Prototyping“ sollen in kurzer Zeit eine Vielzahl von Ideen und Konzepten entwickelt werden. Die im ersten Studienjahr erworbenen Techniken und Methoden werden so aufgefrischt und noch einmal erprobt. Die entwickelten Konzepte sollen den Ausgangspunkt für die Konzeption der Master Thesis bilden.

Die eigentliche Konzeption des Master Thesis Proposals findet dann im „Master Thesis Preparation Project“ statt. Die Studierenden sollen dabei ein stimmiges Konzept für eine prototypische Produktion im Bereich nonlinearer Audiovisionen entwerfen, das sich innerhalb des vorgegebenen Zeitraumes und mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen realistisch umsetzen lässt.

Im parallelen Projekt „Advanced Prototyping“ vertiefen die Studierenden an konkreten Beispielen ihre Kenntnisse und die Fähigkeit, interaktive Prototypen nonlinearer Audiovisionen zu erstellen. Das Projekt soll nicht zuletzt auch dazu genutzt werden, die beim „Master Thesis Preparation Project“ entstehenden Ideen auf ihre Machbarkeit zu testen.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls bilden die Einreichung des Master Thesis Proposals in schriftlicher oder multimedialer Form und seine Evaluierung in einem Colloquium. Der Vergabe der Credit Points erfolgt nach erfolgreicher Überprüfung und Abnahme des Master Thesis Proposals.

Lernergebnisse

- Kreative Arbeit mit hohen Iterationsfrequenzen
- Kulturell reflektierte und marktrelevante Konzeptbildung
- Effektive Problemlösungsstrategien im extrem kurzen Zeiträumen.
- Adaptation an Prototyp-orientierte Arbeitsweisen
- Vertiefung avancierter Prototyping-Techniken und entsprechende Spezialisierung
- Erfahrung mit der Arbeit an Prototypen non-linearer Medienprodukte.
- Kompetenz im Umgang mit realistischen Ressourcenvorgaben
- Modellierung von Workflow-Prozessen in einer Produktionssituation
- Team-, Ressourcen- und Zeitmanagement.
- Professionelle Dokumentation und Präsentation kreativer Konzepte

Modul „Advanced Game Design Theory“

Studiensemester:	3. Semester
Voraussetzungen:	Vor Abschluss des Moduls muss das Modul „Intermediate Game Design Theory“ erfolgreich absolviert worden sein.
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Lehrveranstaltung	Kontaktzeit	Selbststudium	ECTS
Vorlesung	44 h	16 h	2
Mentoringprogramm	46 h	74 h	4
Summe	90 h	90 h	6

Ablauf

Das Modul „Advanced Game Design Theory“ umfasst die medientheoretische und analytisch-reflektierende Arbeit des dritten Semesters. Sein Ablauf unterscheidet sich von den vorherigen historisch-theoretischen Modulen, da mit Rücksicht auf das in diesem Semester zentrale Modul „Master Thesis Preparation“ keine Seminare mehr stattfinden.

Das Modul besteht insofern aus zwei Teilen: der Vorlesungsreihe „Games and the Other Arts: Storytelling and Audiovisual Design“ (gemeinsam mit den Studierenden des ersten Semesters) sowie dem intensiven Mentoringprogramm.

Beide Modulteile erstrecken sich über das dritte Semester. Die Vorlesungsreihe und das Mentoringprogramm sind mit intensiver Vor- und Nacharbeit verbunden.

Inhalt

Die beiden Modulteile begleiten die praktischen Projekte und eröffnen Perspektiven zur eigenständigen Fortsetzung der künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit unter Berücksichtigung der besonderen Anforderungen der Master Thesis.

In der Vorlesungsreihe „Games and the Other Arts: Storytelling and Audiovisual Design“ (an der auch die Studierenden des ersten Semesters teilnehmen) vertiefen Lehrende des CGL und Gastdozenten aus Forschung und Medienpraxis – Theoretiker, Künstler, Experten einzelner Bereiche und Gewerke der audiovisuellen Produktion – jeweils Themen, die von besonderer Relevanz für die künstlerische Projektarbeit oder für die wissenschaftliche, kulturelle und sozio-ökonomische Auseinandersetzung mit nonlinearen Audiovisionen und speziell Games sind.

Parallel zu der Vorlesungsreihe findet ein intensives Mentoring statt. Einzelnen oder in kleinen Gruppen tauschen sich die Studierenden regelmäßig mit Lehrenden aus und erfahren dabei individuelle Betreuung und künstlerisch-wissenschaftliche Beratung in enger Verzahnung mit dem Modul „Master Thesis Preparation“ und der kreativen Konzeption der Masterarbeit. Dabei werden die Studierenden angeleitet und motiviert, individuell oder in Teams eigenverantwortlich zu arbeiten.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls beziehungsweise seiner Teile bilden die Dokumentation der Vorlesungen sowie die Ausarbeitung eines Online-Portfolios im Rahmen der Mentoringprogrammes.

Lernergebnisse

- Theoretisch-historisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich wissenschaftlicher, kultureller und sozio-ökonomischer Auseinandersetzung mit nonlinearen Audiovisionen und speziell Games
- Vertiefung der Befähigung zu wissenschaftlicher Arbeit, speziell Analyse, Kritik, Wertung
- Vertiefung der Befähigung zur Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs und Eröffnung neuer Perspektiven im Bereich des Game Designs, seiner Erforschung und seines künstlerischen Potenzials
- Vertiefung der Anleitung zur selbständigen Reflexion des eigenen künstlerischen Schaffens
- Vertiefung der Befähigung zur Reflexion des bisherigen Studienverlaufs und der weiteren Karriereplanung.

Modul "Master Thesis"

Studiensemester:	4. Semester
Voraussetzungen:	Vor Abschluss des Moduls muss das Modul „Master Thesis Preparation“ erfolgreich absolviert worden sein.
Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:	Prof. Gundolf S. Freyermuth und Prof. Björn Bartholdy (Leiter des Cologne Game Lab) sowie Dipl. Des. Krystian Majewski (Programme Coordinator)

Prüfung	ECTS
Master-Thesis	20
Prüfung und Kolloquium	4
Summe	24

Ablauf

Das Modul „Master Thesis“ beschließt den Studiengang „Game Design & Research“. In diesem Modul arbeiten die Studierenden in Kleingruppen an der Realisierung ihres im dritten Semester entwickelten Master Thesis Proposals. Idealerweise gelingt dabei die praktische Umsetzung eines veröffentlichungsreifen audiovisuellen Produkts. Diese Projektarbeit ist von den Studierenden zu dokumentieren.

Zum Abschluss des Moduls werden die Arbeitsergebnisse institutsöffentlich präsentiert. Anhand der Dokumentationen des Projektverlaufs sowie in einem Colloquium werden die individuellen Leistungen der Studierenden evaluiert und benotet.

Nach erfolgreicher Prüfung werden die Master-Arbeiten in einer öffentlichen Veranstaltung der Branche vorgestellt.

Inhalt

In diesem Modul erproben die Studierenden ihre Befähigung, im Bereich nonlinearer Audiovisionen kreativ, selbständig und eigenverantwortlich tätig zu sein und insbesondere ein künstlerisch-wissenschaftliches Projekt entwickeln, vorantreiben und abschließen zu können. Dabei stellen sie unter Beweis, dass sie in der Lage sind, unter Berücksichtigung technologischer wie ökonomischer Vorgaben ästhetisch innovative wie kulturell und sozial wertvolle und potenziell am Markt erfolgreiche Werke zu konzipieren, zu realisieren sowie die erzielten Arbeitsergebnisse und die ihnen zugrunde liegenden Ideen adäquat zu kommunizieren.

Die Master-Arbeit stellt damit die Schnittstelle zur beruflichen Praxis in den nonlinearen Medien und speziell in der Spielebranche dar.

Abschluss

Den Abschluss des Moduls bilden die Präsentation der Master-Arbeit sowie ihre Verteidigung in einem Colloquium (siehe Prüfungsordnung).

Lernergebnisse

- Eigenständige Erarbeitung von Problemlösungsstrategien im Kontext der Entwicklung nonlinearer Inhalte
- Metakonzepte und -Strategien
- Differenzierte Verfahren gestalterischer Ideenfindung sowie deren Ausarbeitung, Verfeinerung und Evaluation
- Technologie-bezogenes Entwerfen und Entwickeln
- Komplexe praktische Umsetzung nonlinearer Medienkonzepte
- Entwicklungsrelevante Aspekte von Usability und Nutzerfeedback
- Dynamische Management-Prozesse und deren Ökonomie
- Transfer- und Schnittstellenkompetenz
- Eigenständige Projektplanung und -leitung.
- Professionelle multimediale Präsentation, Rhetorik, Dramaturgie und Moderation
- Veröffentlichungsreife Projekt-Dokumentation.