

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

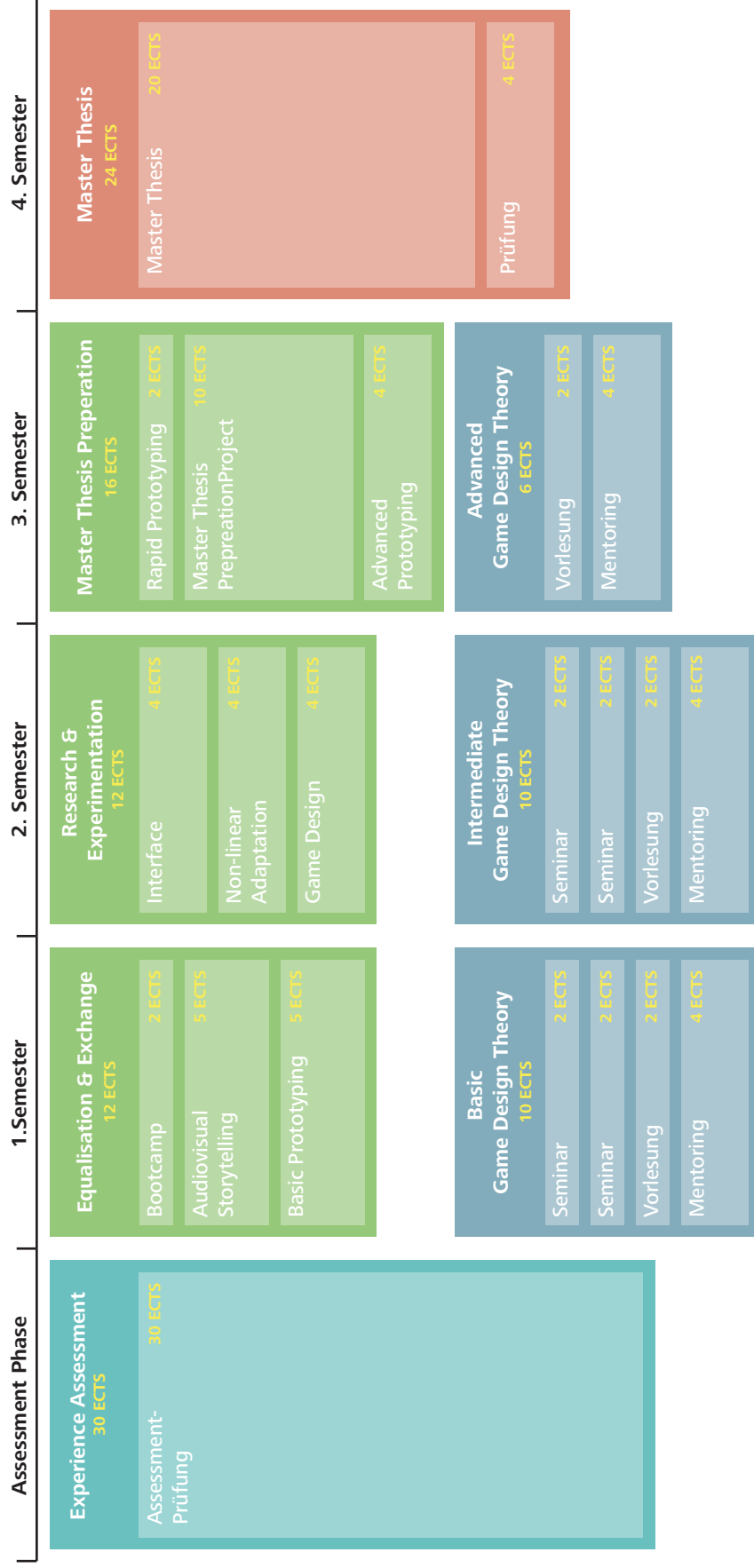
3. Semester

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
Vorraussetzungen:	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.