



**Gutachten zur Akkreditierung
des Studiengangs „Game Development & Research“
an der Fachhochschule Köln**

Begehung am 15. und 16.04.2010



AQAS

Agentur für Quali-
tätssicherung durch
Akkreditierung von
Studiengängen

Gutachtergruppe:

Prof. Thomas Meyer-Hermann

Kunsthochschule Kassel,
Trickfilmklasse

Prof. Torsten Stapelkamp

Hochschule Hof,
Studiengangsleitung Mediendesign

Sebastian Grünwald

BrainGame Publishing GmbH, Head of Research &
Development, Vertreter der Berufspraxis

Michael Wendt

Student der Universität Hohenheim,
studentischer Gutachter

Koordination:

Katja Kluth

Geschäftsstelle AQAS, Bonn

1. Beschluss

Auf der Basis des Berichts der Gutachterinnen und Gutachter und der Beratungen der Akkreditierungskommission in der 39. Sitzung vom 17. und 18.05.2010 spricht die Akkreditierungskommission folgende Entscheidung aus:

1. Der Studiengang „**Game Development & Research**“ mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ an der **Fachhochschule Köln** wird unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 8.12.2009) mit einer Auflage akkreditiert, da die darin genannten Qualitätsanforderungen für die Akkreditierung von Studiengängen grundsätzlich erfüllt sind und die Akkreditierungskommission davon ausgeht, dass die im Verfahren festgestellten Mängel voraussichtlich innerhalb von neun Monaten behebbar sind.
2. Es handelt sich um einen **weiterbildenden** Master-Studiengang. Die Akkreditierungskommission stellt für den Studiengang ein **stärker anwendungsorientiertes** Profil fest.
3. Die Auflagen sind umzusetzen. Die Umsetzung der Auflagen ist schriftlich zu dokumentieren und AQAS spätestens bis zum **28.02.2011** anzuzeigen.
4. Die Akkreditierung wird für eine Dauer von fünf Jahren (unter Berücksichtigung des vollen zuletzt betroffenen Studienjahres) ausgesprochen und ist gültig bis zum 30.09.2015.
5. Sollte der Studiengang zu einem späteren Zeitpunkt anlaufen, kann die Akkreditierung auf Antrag der Hochschule entsprechend verlängert werden.

Auflage

Es ist transparent zu machen und zu kommunizieren, welche durchschnittliche wöchentliche Arbeitszeit bzw. welche Art der Tätigkeit neben dem Studium leistbar ist, wenn das Studium in der Regelstudienzeit von 4 Semestern abgeschlossen werden soll. Dies ist in die Prüfungs- bzw. Zulassungsordnung aufzunehmen.

Empfehlung

Die Hochschule sollte verstärkt darauf achten, dass ausreichend strategisch-taktische Kompetenzen vermittelt werden.

2. Profil und Ziele

Das Cologne Game Lab (CGL) wurde im Herbst 2009 als fakultätsunabhängiges Institut der Fachhochschule Köln gegründet und besteht aus drei Säulen: einem multidisziplinären und anwendungsorientierten Forschungsprogramm im Bereich Game Development & Research, einem berufsbegleitenden Workshop-Programm für Professionals aus der Spiele- und Medienbranche sowie dem berufsbegleitenden weiterbildenden Masterstudiengang „Game Development and Research“, dessen Akkreditierung nun beantragt wird.

Der Studiengang fügt sich in den Forschungsschwerpunkt „Virtuelle Welten“ an der FH Köln ein und ergänzt das medienpezifische Angebot der Fachhochschule im Kontext der Medienregion Köln.

Die FH Köln verfügt über ein Konzept zur Geschlechtergerechtigkeit.

Der zweijährige weiterbildende Masterstudiengang „Game Development and Research“ soll Vor-denker der digitalen Content-Industrie ausbilden.

Gegenstand der Ausbildung sollen schwerpunktmäßig digitale Spiele sowie andere Varianten nonlinearer Produktion sein (bspw. nonlineare Bildungsinhalte, populäres Edutainment, interaktive Film-, TV- und Werbeformate, Online-Kunst und interaktive Offline-Installationen).

Das Master-Programm richtet sich an Medienschaffende - Designer, Filmemacher, Bildende Künstler, Autoren und kreative Talente aus verwandten Bereichen, die sowohl nonlineare Audiovisionen für den bestehenden Markt herstellen, als auch der digitalen Content-Industrie neue ästhetische und wirtschaftliche Impulse verleihen wollen.

Die Absolventen des Studienganges sollen dazu befähigt werden, komplexe Aufgaben in den Bereichen von AV-Design und nonlinearer Narration zu lösen sowie auch international eigenständig oder in einem interkulturellen Team zielorientiert zu arbeiten.

Über die Verbindung von komplexer Content-Produktion mit theoretisch-perspektivischer Unterrichtung sollen eigenständige kreative Persönlichkeiten ausgebildet werden, die in der Lage sind, auf technologischen, ästhetischen und wirtschaftlichen Wandel im Bereich nonlinearer Audiovisionen und speziell in der Spielebranche richtungsweisend zu reagieren.

Dabei legt der Studiengang großes Gewicht auf die Etablierung eines künstlerisch-wissenschaftlichen Fundaments bei den Studierenden, indem der Vermittlung medienhistorischen Wissens und der Befähigung zu ästhetischer wie kultureller Urteilskraft ebenso Raum eingeräumt werden soll, wie der Förderung des individuellen künstlerischen Talents.

Ziel der Hochschule ist es, ein multidisziplinäres Ausbildungsangebot anzubieten, das der hybriden Struktur von Computerspielen und anderem nonlinearem Content entspricht. Im Zentrum des Studiums steht daher die wissenschaftliche Erforschung und künstlerische Entwicklung interaktiver Inhalte. Besonderes Gewicht soll dabei die kreative Auseinandersetzung mit der Spielentwicklung auf den Ebenen audiovisueller Gestaltung von Inhalten und Interfaces sowie mit nonlinearer Narration erhalten.

Der Studiengang verfolgt ein dezidiert internationales Profil. Die Unterrichtssprache ist weitgehend Englisch.

Bewertung

Die Ziele des Studiengangs "Game Development & Research" sind ambitioniert. Überblickt man die akademische Landschaft, dann fällt auf, dass hier Neuland betreten wird. Es öffnet sich gerade in Deutschland eine Lücke in Forschung, Lehre und Ausbildung, gemessen an den Anforderungen des Wachstumsmarktes der digitalen Spiele. In Nordrhein-Westfalen gibt es auf der Ebene der staatlichen Hochschulen überhaupt kein vergleichbares Angebot mit dieser spezifischen Fokussierung. Die Ambition des CGL ist nun, diese Lücke zu schließen, in der ganzen Breite der

gestalterischen, technischen, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Aspekte. Damit ergeben sich auf mehreren Ebenen Anknüpfungspunkte zum bestehenden Angebot der Fachhochschule Köln. Gleichzeitig wird das Profil der Hochschule um ein wichtiges neues Berufsbild erweitert.

Der interdisziplinäre Ansatz macht es besonders sinnvoll, mit verwandten Ausbildungsstätten und Initiativen zu kooperieren. Personell vorgegeben ist die Verbindung zur kisd (Köln International School of Design) und zur ifs (Internationale Filmschule Köln), ebenso zur Filmakademie Ludwigsburg und zu anderen Hochschulen, die zumindest peripher das Thema Games behandeln. Auch Kooperationen mit Initiativen in den USA wurden bereits angebahnt.

So groß die Herausforderung ist, im Rahmen des Masterstudiengangs, der nur zwei Jahre dauert und zudem berufsbegleitend ist, den ganzen Bereich der Spieleentwicklung abzudecken, so sinnvoll ist es, diese Herausforderung anzunehmen angesichts der fehlenden Alternativen, die sich den Studierenden in Deutschland, aber auch europa- und weltweit bieten. Der Studiengang "Game Development & Research" füllt eine Marktlücke und macht sich damit unverzichtbar.

Der Schwerpunkt des Studiengangs liegt dort, wo die Lücke sich besonders weit öffnet: im konzeptionellen und gestalterischen Bereich. Hier ist der Bedarf des boomenden Marktes besonders augenfällig. Die Branche der Computer-Games hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Motoren dieser Entwicklung waren die technische Innovation und das Potenzial der wirtschaftlichen Auswertung. Der künstlerische Aspekt kam zu kurz. In der unübersehbaren Menge von Games, die der Markt hervorbringt, finden wir nur wenige Beispiele, die dem Anspruch eines kulturellen Leitmediums gerecht werden. Originelle Ideen, die unsere Gegenwart reflektieren und gestalterisch innovativ umgesetzt werden, sind Mangelware. Der Studiengang "Game Development & Research" setzt hier an. Hervorzuheben ist, dass er diesen konzeptionellen und gestalterischen Schwerpunkt in Beziehung setzt zu den technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bedingungen der Spieleproduktion. Besonders vorbildlich für einen künstlerischen Studiengang ist das wissenschaftliche Angebot, das thematisch direkt mit der praktischen Projektarbeit der Studierenden verlinkt ist. Durch die Verbindung von theoretischer Basis und Praxisbezug erlaubt der Masterstudiengang den Absolventen, als urteilsfähige und verantwortungsbewusste Persönlichkeiten in das Berufsleben einzutreten. Dazu gehört die Öffnung der männerdominierten Spielebranche zu "weiblichen Themen" und weiblicher Teilnahme. Auch diesem Teil der gesellschaftlichen Verantwortung wird vom Konzept des CGL Rechnung getragen.

Insgesamt erfüllt das Konzept den Anspruch, Vordenker der digitalen Content-Industrie auszubilden, und damit nicht nur auf den Markt zu reagieren, sondern entscheidende Impulse für die Weiterentwicklung zu geben.

3. Curriculum

Die Zulassungsvoraussetzungen des Masterstudienganges „Game Development and Research“ sind: der erfolgreiche Abschluss eines Bachelor-, Diplom-, Magister-, Master-, oder Staatsexamensstudienganges, der Nachweis einer für das Studium relevanten Tätigkeit von mindestens 12 Monaten nach Abschluss des Studiums sowie der Nachweis der besonderen studiengangsbezogenen Eignung. Letztere wird im Rahmen eines sogenannten Assessment-Verfahrens überprüft. Dazu müssen die Studierenden, die die formalen Voraussetzungen erfüllen, eine ausführliche Begründung für Ihre Wahl des Studienganges einreichen sowie eine Hausarbeit anfertigen, die i.d.R. die ausführliche Projektskizze eines hypothetischen Projekts, das der Bewerber im Verlauf des Studiums am Cologne Game Lab gerne umsetzen möchte, enthalten soll. Daneben müssen die Bewerber ein Kolloquium bestehen. Im Assessment-Verfahren werden die

in der beruflichen Praxis erworbenen fachlichen Vorkenntnisse anhand entsprechender Nachweise qualitativ geprüft und dahingehend bewertet, ob daraus 30 Credits im Bereich medienpraktische und medientheoretische Kompetenzen im Rahmen des Moduls „Experience Assessment“ auf das Studium angerechnet werden können. Dass diese Anrechnung erfolgen kann, ist i.d.R. Voraussetzung für das Studium.

Die Hochschule hat sogenannte „Experience Assessment Guidelines“ erarbeitet, die angeben wie die Kompetenzen geprüft und angerechnet werden sollen.

Der Studiengang umfasst 120 Credits, von denen jedoch nur 90 Credits von der Hochschule angeboten werden. 30 Credits werden aus der berufspraktischen Erfahrung der Studienbewerber angerechnet. Die verbleibenden 90 Credits sind auf vier Semester verteilt (22, 22, 22, 24), so dass das Studium berufsbegleitend absolviert werden können soll. Diese Belastung ist nach Auffassung der Hochschule auch deshalb machbar, weil i.d.R. zwischen Beruf und Studium größere Synergien zu erwarten sind.

Dem Aufbau des Curriculums liegt die Grundsystematik zu Grunde, dass je Semester praxisorientierte Projektarbeit und die Vermittlung historisch-theoretischen Wissens in gesonderten Modulen zusammengefasst wurden. Insbesondere der Projektarbeit fällt im Studiengang eine zentrale Rolle zu – in unterschiedlichen Projekten werden die Studierenden mit unterschiedlichen ästhetisch-praktischen Herausforderungen konfrontiert, die eigenverantwortlich und teamorientiert bearbeitet werden sollen.

Parallel zur praxisorientierten Projektarbeit sollen Vorlesungen und Seminare historisch-theoretisches Reflexions- und Orientierungswissen im Bereich nonlineare Audiovisionen, Games, aber auch in Wechselwirkung mit verwandten Medien und Künsten, wie Film, Fernsehen, Theater, Malerei, Musik und Literatur, vermitteln. Die theoretischen Seminare folgen dabei dem Paradigma der Angewandten Medienwissenschaften, d.h. der medienpraktischen Anwendung bzw. Vermittlung medientheoretischen Wissens seitens der Studierenden (z.B. in multimedialen Präsentationen, interaktiven Installationen, Wikis, Theorieclips etc.).

Als Projektmodule sind im Studienverlauf die Module „Equalisation & Exchange“, „Research & Experimentation“ sowie „Master Thesis Preparation“ vorgesehen. Der Projektanteil umfasst damit 40 Credits.

Als Theoriemodule absolvieren die Studierenden: „Basic Game Design Theorie“, „Intermediate Game Design Theory“ und „Advanced Game Design Theory“ mit einem Umfang von insgesamt 26 Credits. Darin integriert sind im Umfang von 12 Credits Mentoring-Veranstaltungen, in denen sich kleine Gruppen von Studierenden regelmäßig mit den Lehrenden austauschen und eine individuelle Betreuung und künstlerisch-wissenschaftliche Beratung erfahren sollen.

Die Masterthesis (20 Credits) im 4. Semester bildet den Abschluss des Masterstudienganges. Neben der Masterthesis müssen die Studierenden ein Kolloquium (4 Credits) erfolgreich bestehen.

Bewertung

Die curriculare Struktur wirkt gut durchdacht und sinnvoll. Das ausgewogene Verhältnis von Theorie und Praxis fällt positiv auf. Im Studium selbst gelingt eine Verzahnung von Theorie und Praxis zu fast gleichen Teilen. Auch der Projektbezug und die Ergebnisorientierung wirken sich positiv auf das Studium aus und sind dem Gegenstand adäquate Lehr- und Lernmethoden. Das Curriculum ist damit zielführend im Hinblick auf die zuvor definierten Bildungsziele. Was die Inhalte der Module anbetrifft, sollte die Hochschule jedoch verstärkt darauf achten, dass ausreichend strategisch/taktische Kompetenzen vermittelt werden (**Empfehlung**).

Dies ist als Zielstellung formuliert, findet sich in den Modulen und deren Beschreibungen aber nur in geringem Umfang wieder. Siehe dazu auch die im nächsten Kapitel folgenden Ausführungen zur Berufsfeldorientierung.

Die Zugangsvoraussetzungen sind klar definiert und die Kriterien für das Auswahlverfahren transparent. Das Verfahren zur Anrechnung von Credits im Umfang von 30 CP für bereits im Beruf erworbene Kompetenzen auf das Studium ist im Rahmen der „Experience Assessment Guidelines“ nicht nur formal, sondern auch inhaltlich, d.h. mit Bezug zu den anzurechnenden Kompetenzen ausreichend definiert. Das sehr differenzierte Aufnahmeverfahren stellt sicher, dass nur diejenigen Bewerber aufgenommen werden relevante Kompetenzen im Umfang von 30 CP in der Praxis erworben haben.

Der Studiengang ist modularisiert und entspricht dem ECTS. Zudem sind die einzelnen Module mit der zuvor gemachten Einschränkung vollständig im Modulhandbuch dokumentiert und die Lernergebnisse der einzelnen Module sind an den Gesamtzielen des Studiengangs orientiert, wobei die Modulprüfungen, bezogen auf die jeweils angestrebten Kompetenzen, angemessen sind. Die Prüfungen orientieren sich am Erreichen und Verifizieren von definierten Bildungszielen und sie sind wissens- und kompetenzorientiert ausgestaltet.

Die im Modulhandbuch dargestellten Lernergebnisse entsprechen dem im Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse skizzierten Profil für Masterabschlüsse.

4. Berufsfeldorientierung

Studienziel ist eine praxisnahe und zukunftssichere Ausbildung zum Game Designer. Dabei, so die Hochschule, sind die Berufsfelder in der jungen Games-Branche nur partiell eindeutig ausdifferenziert und unterliegen ansonsten einer dynamischen Entwicklung.

Spezifisch für die Absolventen des Studienganges Game Development and Research ist aus Sicht der Hochschule die Kombination aus künstlerisch-kreativen, handwerklich-technischen und kommunikativ-organisatorischen Kompetenzen. Dabei enthielten Stellenausschreibungen, die eben diese Kompetenzen nachfragen, ganz unterschiedliche Berufsbezeichnungen, beispielsweise Game Designer, Level Designer, Konzeptautor, Stage Director, Game Director, etc.

Dieser offenen Situation möchte die Hochschule in ihrem Studiengang in zweifacher Hinsicht Rechnung tragen: Einerseits soll durch Kooperationen mit Unternehmen und durch den Einsatz von Praktikern insbesondere im Rahmen der Projektarbeiten Praxisnähe erzeugt werden, zum anderen möchte das Cologne Game Lab das Berufsbild durch die Kooperation mit Unternehmen selbst mit prägen und das Berufsbild aus dem Studiengang heraus richtungsweisend verändern.

Der Studiengang hat daher zum Ziel, technisch versierte und kreative Fachkräfte auszubilden, die Kenntnisse der Tradition mit der Befähigung zur Innovation verbinden und in ihrer Praxis- wie Zukunftsorientierung nicht nur den Status Quo zu bedienen vermögen, sondern ihn auch kreativ überwinden wollen.

Dabei versteht sich das Cologne Game Lab nach eigener Aussage auch nach Studienende als Partner der Studierenden und möchte die Absolventen dabei unterstützen, die Projekte der Masterarbeiten am Markt zu realisieren. Dabei sollen sowohl der Verkauf der Konzepte an Dritte also auch die Gründung eigener Unternehmen und / oder die Beantragung nachgelagerter Projektförderung durch öffentliche Programme und Partnerschaften mit der Industrie unterstützt werden.

Bewertung

Das erste Studium des Selbstreports und des angedachten Curriculums stellte die Gutachtergruppe vor die Frage, ob neben dem historisch-theoretischem Wissens eine markt-, kognitions- oder sozialwissenschaftliche Methodiklehre (bspw. qualitative Sozialforschung, Marktforschung, Produktanalysen, Machbarkeitsstudien, Statistik o.ä.) in zu geringem Umfang angeboten würde. Die vorgelegten Stundenpläne sowie das angegebene Profil des Studiengangs legen den Schwerpunkt verstärkt auf eine medienhistorische Fundierung sowie die Ausprägung ästhetischen Empfindens. Der Erwerb „taktisch-strategischer“ Kompetenz ist zwar theoretisch angedacht und in den Antragsunterlagen als Zielstellung formuliert. findet aber in dem vorgelegten Schriftstück darüber hinaus keine wirklich praktische Repräsentanz.

Fehlende Ausbildung im marktwirtschaftlichen Umfeld oder ein zu geringes Verständnis der Zielgruppe (bzw. die Bereitschaft, selbige nach fachlicher Methodik zu analysieren) verringert aber möglicherweise den Einfluss des Absolventen auf Führungs- und Entscheidungsebenen. Möchte der Absolvent mit „ästhetischen und wirtschaftlichen Impulsen“ in der Spielebranche „richtungsweisend“ reagieren, wären -so die Gutachtergruppe- auch konkrete Produkt- und Marktforschungskennnisse entscheidende Faktoren für die Berufsbefähigung der Studierenden. Sie/er muss die Sprache von Producern und Vertriebsleuten „sprechen“, ihre strategischen Vorgehensweisen begreifen und darauf reagieren sowie medien- und wirtschaftsrechtliche Besonderheiten abwägen können, kurz: den ästhetischen Impuls auch in die interdisziplinär angeschlossenen Felder übersetzen können.

Die Gutachtergruppe hat sich im Rahmen der Vor-Ort-Begehung erklären lassen, wie das CGL dieser Problematik begegnen will. Die angebrachten Argumente waren für die Gutachter überzeugend:

- Die Profilbandbreite reicht von „kreativ-independent“ bis „industriell-angestellt“: Der Studiengang erlaubt die Ausprägung in beide Berufsrichtungen und unterstützt die Studierenden dabei mit unterschiedlichen Programmen. So werden Kreative eher bei Förderanträgen oder bei der Einreichung bei Games-Festivals unterstützt, während die Studierenden, die zu einer Festanstellung tendieren, die Nähe und die Kooperationsmöglichkeiten mit der Branche wahrnehmen können. Ein Absolvent des Studiengangs muss also nicht zwingend direkt in eine der marktwirtschaftlichen „Mainstream“-Bereiche der Branche wechseln, sondern könnte durchaus auch den rein unabhängigen, kreativen Weg einschlagen und im low-cost-Segment als Independent-Entwickler wirken.
- Die Expertise der ifs – Internationale Filmschule Köln: Die Erfahrungen aus der ifs, die einen ähnlich offenen Ansatz verfolgt, konnten schlüssig dargestellt werden. Auch bei der ifs schwankt der berufliche Werdegang der Absolventen von „herkömmlicher“ Festanstellung in der Film- und TV-Branche bis zum unabhängigen Filmemacher, der auf Anschubfinanzierung oder Förderungen angewiesen ist. Langfristig ist es ggf. auch denkbar, dass die ifs hier auch Beratungsdienstleistungen für das CGL übernimmt und Studenten bei Förderanträgen für Projekte unterstützt.“
- In NRW ist mittelfristig eine Games-Förderung zu erwarten; wenn das der Fall ist, soll das Themenfeld „Förderantrag“ Teil der Masterarbeit werden.
- Für die Ausprägung marktwirtschaftlichen Wissens sind zudem Pitch-Übungen direkt mit der Branche, also in Zusammenarbeit mit Publishern und Entwicklern, in das Curriculum integriert.

- Die Fachhochschule pflegt zusätzlich einen engen Kontakt zum AV-Gründerzentrum NRW, das junge Medienprofis auf ihrem Weg in die Branche begleitet und Erfolg versprechende Unternehmensgründungen mit gezieltem Know-how-Transfer unterstützt.

Aus den o.g. Punkten erscheint es der Gutachtergruppe möglich, sich die notwendigen „strategisch-taktischen“ Kompetenzen anzueignen. Die Gutachtergruppe empfiehlt darüber hinaus, diesen Bereich im fortlaufendem Prozess der Studiengangausprägung immer mitzudenken und die Studierenden zu ermutigen, die verschiedenen Angebote in diesem Zusammenhang wahrzunehmen und sich nicht ausschließlich auf den vergleichsweise geringen Anteil der Games-Markt-Theorie im Curriculum zu verlassen. Insbesondere sollte darauf geachtet werden, diese Aspekte auch immer mit den laufenden Projekten zu verzahnen. Dies gilt insbesondere vor dem Gesichtspunkt, dass möglicherweise noch nicht alle Studierenden über die Relevanz dieser Kompetenz reflektieren und sich möglicherweise zu sehr auf den historisch-theoretischen Schwerpunkt des Curriculums verlassen. Beide Aspekte gemeinsam (Vermittlung des historisch-theoretischen Wissens im Curriculum sowie der taktisch-strategischen Kompetenz durch Projekte, Förderung und „Pitch-Übungen“) dürften durchaus zu einer guten Berufsbefähigung der Absolventen führen.

Sehr gut gefallen hat der Umgang des CGL mit der Branche selbst: Die geplanten Kooperationen und Mitgliedschaften mit einflussreichen Unternehmen und Verbänden werden den Berufseinstieg der Studierenden durch frühzeitiges „Networking“ und die Selbstfindung zwischen selbst erfahrener wissenschaftlicher Lehre und den tatsächlichen wirtschaftlichen Anforderungen in der Praxis erleichtern. Der rege Kontakt mit der Branche sollte auch längerfristige Anforderungen des Berufsfeldes absichern.

Dass der Studiengang eine wissenschaftliche Laufbahn zwar nicht fokussiert, aber bei Bedarf durchaus ermöglicht, erscheint vor dem Hintergrund des Profils des Curriculums konsequent und richtig.

5. Studierbarkeit

Unterstützung im Studienalltag sollen die Studierenden vorrangig im Rahmen der Mentoring-Veranstaltungen der ersten drei Semester erfahren. Die individuelle Betreuung und Beratung der Studierenden leisten damit die jeweils verantwortlichen Mentoren. Zusätzlich ist die Studiengangsleitung beratend tätig.

Zweimal im Jahr finden am Cologne Game Lab Semester-Planungssitzungen statt, die von der Semesterplanungskommission vorbereitet werden. Auf den Sitzungen analysieren die Lehrenden das vergangene und planen das neue Semester. Darüber hinaus plant der Institutsvorstand die Lehrveranstaltungen und sonstigen Ereignisse (Ausstellungen, Kooperationen, Messebeteiligungen, Austauschprogramme etc.) und konzipiert daraus ein Semesterprogramm. Der finalisierte Semesterplan wird rechtzeitig vor Semesterbeginn im Intranet des Cologne Game Lab veröffentlicht, um den Studierenden die notwendige zeitliche Planung ihres Studiums zu ermöglichen.

Prüfungsleistungen sind in der Regel Dokumentationen und Präsentationen von Projekten und Seminararbeiten. Dabei werden die Ergebnisse der Projekte entweder institutsintern oder öffentlich präsentiert und diskutiert. Nach der Präsentation der Masterprojekte treffen sich die Lehrenden zu einer gemeinsamen Zensurenkonferenz, um die Ergebnisse der Abschlussarbeiten zu vergleichen und zu diskutieren.

Im Interesse der Transparenz der Bewertungsprozesse studentischer Leistungen, werden darüber hinaus alle Arbeiten und Dokumentationen der Studierenden archiviert.

Der Anspruch auf Nachteilsausgleich für behinderte Studierende ist in §16 Absatz 4 der Prüfungsordnung geregelt.

Bewertung

Die Gutachtergruppe kommt bei der Bewertung der Studierbarkeit zu einem insgesamt positiven Fazit.

Die Hilfestellungen zur Studienorganisation sind positiv einzuschätzen. Während den ersten drei Semestern des Studiums werden die Studierenden durch umfangreiche Mentoring-Veranstaltungen in der Bewältigung des Studiums unterstützt. Weiterführend steht die Studiengangsleitung beratend zur Seite. Außerdem wird durch gezielte Veranstaltungen der Austausch unter den Studierenden verschiedener Fachsemester unterstützt sowie eine Teilnahme an „[...]nicht-studiengangspezifischen Veranstaltungen oder anderen kulturellen Institutionen[...]“ gefördert.

Auch die Prüfungsorganisation und Semesterorganisation sind insgesamt positiv zu sehen. Eine Festlegung der Anzahl an Prüfungen sowie eine terminliche Koordination auf Überschneidungsfreiheit findet statt. Nicht bestandene Prüfungen können im folgenden Semester wiederholt werden. Die Prüfungsformen sind abgestimmt auf die Lernziele der Module und können beispielsweise Präsentationen, Praxisprojekte oder Seminararbeiten sein. Beurteilungen werden in einer Zensurenkonferenz diskutiert. Es wird eine höchstmögliche Bewertungstransparenz der Prüfungen angestrebt, wobei alle Arbeiten der Studierenden archiviert werden.

In den jährlich zweimal stattfindenden CGL Semesterplanungs-Sitzungen werden Lehrangebote für die folgenden Semester erarbeitet und darüber abgestimmt. An den Sitzungen sind auch gewählte studentische Vertreter beteiligt. Ein Semesterplan wird rechtzeitig im Intranet bereitgestellt. Das Intranet war noch nicht zu begutachten. Es ist aber anzunehmen, dass vor dem Hintergrund der Erfahrungen von verwandten Studiengängen (KISD) ein gutes Ergebnis im Hinblick auf das Intranet erzielt werden wird.

Aus den Antragsunterlagen geht hervor, dass es sich beim dem Masterstudiengang Game Development and Reserach um einen berufsbegleitenden Studiengang handelt. Die Gutachter stimmen hier nicht uneingeschränkt überein. Im Gespräch mit der Hochschule wurde eine beispielhafte Woche dargelegt. Diese sieht einen kompletten und einen halben Tag an der Hochschule vor. Die Gutachter halten dies für eine sehr gelungene und die womöglich einzig praktikable Lösung. Allerdings lässt dies nach Meinung der Gutachter keine klassische Vollzeitätigkeit zu. Zumindest dann nicht, wenn der Arbeitgeber keine Reduktion der Arbeitszeit für das Studiums einräumt. Die Beschreibung als berufsbegleitender Studiengang kann daher irreführend sein. Umgekehrt existiert gerade in Softwareunternehmen häufig keine klassische 40-Stunden-Woche. Eine Nebentätigkeit bis zu einem bestimmten Umfang, oder eine freiberufliche Tätigkeit ist neben dem Studium aus Sicht der Gutachter durchaus denkbar. Es ist transparent zu machen und in den Werbematerialien deutlich zu kommunizieren, wie hoch die wöchentliche Arbeitsbelastung durch das Studium ist, damit für die Studierenden einschätzbar ist, ob das Studium neben ihrer Berufstätigkeit leistbar ist. **(Auflage)**

Darüber hinaus könnte z.B. der beispielhafte Wochenablaufplan, den die Hochschule im Rahmen der Vor-Ort-Begehung präsentieren konnte, Studieninteressierten frühzeitig zur Kenntnis gegeben werden, um Ihnen eine realistische Einschätzung der Arbeitsbelastung zu ermöglichen. Transparent sollte auch sein, dass das Studium neben einer beruflichen Tätigkeit absolviert werden kann, die Berufstätigkeit aber keine zwingende Voraussetzung für das Studium ist. Die Anerkennung von Kompetenzen aus der beruflichen Praxis im Umfang von 30 ECTS wird durch das Aufnahmeverfahren sichergestellt und entlastet das viersemestrige Studium. Die restlichen 90 ECTS

werden innerhalb von 4 Semestern erbracht. Die Gutachter halten dies für ein sehr gelungenes Modell. Die erfolgreiche Absolvierung des Studienganges innerhalb der Regelstudienzeit scheint mit der zuvor formulierten Einschränkung daher gegeben.

Der Anspruch auf Anerkennung von extern erbrachten Studienleistungen ist in §10 der Prüfungsordnung geregelt.

6. Qualitätssicherung

Das Cologne Game Lab stützt sich bei der Qualitätssicherung zum einen auf anonymisierte online-basierte Verfahren. Zum zweiten setzt das Institut auf qualitative Untersuchungen des Studienganges im persönlichen Austausch mit den Studierenden.

Neben den im Curriculum verankerten Maßnahmen zur Qualitätssicherung (z.B. Mentoring) soll jeweils zum Ende eines Masterjahrganges eine detaillierte Analyse inklusive einer Befragung der Absolventinnen und Absolventen durchgeführt werden. Dabei sollen mit der Durchführung dieser Studie im Interesse der Objektivität externe Kräfte beauftragt werden.

Daneben finden auch am Cologne Game Lab die Maßnahmen Anwendung, die im Rahmen der Evaluationsordnung der FH Köln hochschulweit vorgesehen sind, dazu zählen u.a. interne und externe Evaluationen sowie Lehrveranstaltungsbefragungen.

Durch die regelmäßige Teilnahme an Fachveranstaltungen sollen die Lehrenden ihr Wissen auf dem aktuellen Stand halten. Hochschuldidaktisch können sich die Lehrenden zudem im Rahmen eines landesweiten hochschuldidaktischen Weiterbildungsprogramms (HDW/NRW) weiterbilden.

Die Planung des Cologne Game Lab sieht zudem die Einrichtung eines Advisory Boards, besetzt mit erfahrenen Persönlichkeiten aus Industrie und Forschung, vor.

Bewertung

Das CGL strebt bei der Evaluation eine Mischung aus Mentoring und Online-Fragebögen an. Dass dabei der Fokus hauptsächlich auf das Mentoring gelenkt werden soll, erscheint bei der relativ geringen Studierendenzahl angemessen.

Negative Evaluation hat bei Dozenten eine direkte Auswirkung: Durch die Flexibilität eines großen Dozenten-Pools und die semesterweise Zusammenstellung der Lehrbeauftragten werden schlecht abschneidende Lehrkräfte zunächst beobachtet und danach ggf. nicht erneut eingeladen.

Glaubhaft haben die Verantwortlichen auch ihre Verpflichtung zur Weiterbildung dargelegt. Die Lehrenden publizieren selbst und nutzen die in der Branche gängigen Medien (z.B. Twitter, Blogs). An Veranstaltungen aller Art wird „wie selbstverständlich“ teilgenommen. Die Nähe zur Kölner Messe „GamesCom“ wird genutzt. Für Lehrbeauftragten aus der Wirtschaft gilt ohnehin eine Verpflichtung zum dauerhaften „up-to-date“ sein.

Insgesamt erscheinen die vorhandenen Instrumente gut geeignet, um die Qualität des Studienganges sicherzustellen. Bereits die sehr gelungene Dokumentation des Studienganges hat den Qualitätsanspruch des CGL dokumentiert.

7. Ressourcen

Der Studiengang ist als weiterbildender Studiengang im Sinne des Hochschulgesetzes NRW konzipiert. Dies bedeutet, dass das Angebot für die Studierenden kostenpflichtig ist und sich weitgehend selbst tragen muss.

Personell stützt sich der Studiengang auf ein Kernteam von Professorinnen und Professoren verschiedener Fakultäten der FH Köln. Zusätzlich ist geplant, punktuell mit anderen Hochschulen zu kooperieren (Uni Duisburg-Essen, Fraunhofer-Gesellschaft St. Augustin, Robert-Schumann Hochschule Düsseldorf etc.). Hinzu kommen freie Dozentinnen und Dozenten aus der Computerspiele-Branche und angrenzenden Bereichen. Grundsätzlich ist auch geplant, im Bereich der freien Dozenten kontinuierliche Lehrverhältnisse zu schaffen und in einzelnen Bereichen feste Teams zu etablieren (z. B. im Prototyping). Daneben soll aber ein ständiger Austausch der Lehrenden aus den audiovisuellen Künsten und angrenzenden Fachbereichen stattfinden, so dass wechselnde Fachleute temporär zu Projekten, Vorträgen, Seminaren und Workshops an das CGL gerufen werden. Die im Kontext des CGL lehrenden Professorinnen und Professoren, tun dies nebenamtlich. Durch die Definition des Master Programms als Weiterbildungsstudiengang, kann dieser ohne Effekt auf die Deputate der Lehrenden als zusätzliche Lehrtätigkeit wahrgenommen werden.

Die Lehrenden werden über entsprechende leistungsbezogene Verträge an das Institut gebunden. Ausnahme sind die Wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die durch entsprechende Festanstellungen dauerhaft vertraglich gebunden sind.

Der Studiengang finanziert sich in erster Linie über die Studiengebühren in Höhe von ca. 3000 Euro pro Semester, daraus ergibt sich ein Etat von ca. 90.000 Euro pro Jahrgang bei durchschnittlich 15 Studierenden. Im ersten Jahr wird das Cologne Game Lab etwa 6 Lehrende einsetzen, im zweiten Jahr geht die aktuelle Planung von etwa 4 weiteren Lehrenden aus.

Das Cologne Game Lab wird verteilt auf die kommenden drei Jahre (bis 2013) über Drittmittel in Höhe von ca. 500.000 Euro verfügen, die das Institut im Rahmen des NRW-EU2-Zielförderprogramms „Medien.NRW“ zum Aufbau des Instituts erhält.

Die notwendigen Räumlichkeiten werden dem Cologne Game Lab von der Fachhochschule Köln kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Bewertung

Auch wenn die Räumlichkeiten von der Gutachtergruppe noch nicht begangen werden konnten, waren die gezeigten Konzepte und der angemeldete Raumbedarf klar und realistisch definiert. Das CGL strebt ein zweigeteiltes Konzept zwischen Gruppenarbeitsräume für spezielle Fälle/Apparaturen und den Gebrauch eigener Technik (z.B. eigenem Laptop o.ä.) an. Diese Vorgehensweise erscheint realistisch und kostensparend. Die Fachhochschule hat eine klare Zusage für die notwendigen Räumlichkeiten an das CGL ausgesprochen. Die Wartung wird gemeinsam mit einem Leasing-Abkommen gesichert. Insofern scheinen die Voraussetzungen für den Raumbedarf sowohl konzeptionell wie finanziell gegeben.

Auch bei den personellen Ressourcen (Lehrende) konnten die Verantwortlichen glaubhaft machen, dass durch rechtzeitige Planung und den wachsenden Dozenten-Pool das Curriculum gut abgesichert ist. Die vorhandenen Kooperationen mit Lehrenden der Hochschulen in Duisburg-Essen und Paderborn sind wertvolle Ansätze, die die Ressourcenlage weiter positiv verstärken.

Die weitere Finanzierung des Studiengangs ist ebenfalls solide: Mittel über die Medienförderung NRW sind vorhanden. Desweiteren ist das CGL um Mittel aus Forschungsvorhaben bemüht. Ein erstes entsprechendes Vorhaben konnte präsentiert werden und macht zuversichtlich, dass sich

das CGL in der Zukunft weitere Mittel für Forschungsvorhaben wird sichern können, Mehrere Möglichkeiten wurden genannt (Projektförderung, Förderung virtueller Welten, Netzwerk-Förderung, Kooperationen mit TV-Anstalten etc.).

Auch die Finanzierung der Ausstattung erscheint realistisch und kostensparend. Für spezielle Apparaturen wie zur Konsolentwicklung unabdingbare Entwickler-Kits und Entwickler-Hardware, die privat nicht besorgt werden können, strebt das CGL eine „On Demand“-Lösung an: Equipment wird erst dann angeschafft, wenn sich im interdisziplinär aufgestelltem Studiengang ein Bedarf dafür ergibt. Das derzeitige Budget von 75.000 €, auf die das CGL bei Bedarf zugreifen kann, erscheint dafür realistisch.

Insgesamt wurde die Ressourcenplanung für die Gutachtergruppe damit sehr überzeugend dargestellt.

8. Zusammenfassende Bewertung

Mit dem Studiengang folgt das CGL den Impulsen der Wirtschaft und füllt damit eine „Marktnische“. Aufbau, Profil und Differenzierung des Studiengangs bauen auf ähnlichen Prämissen wie die ifs in Köln auf und sind überzeugend.

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