

Jetzt bewerben!

## Master of Games

Master-Programm „Game Development and Research“ am Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln bildet Vordenker der digitalen Content-Industrie aus. Das praxisorientierte Programm ermöglicht auch ein berufsbegleitendes Studium. Bewerberinnen und Bewerber können sich ab sofort online registrieren.

**April 2010**

Aktuelle Termine:

- 01. April** Start der Bewerbungsphase (Online-Registrierung)
- 23. April** Informationsveranstaltung zum CGL-Master-Programm im Anschluss an die „Clash of Realities 2010“.  
16:00 Uhr in den Räumen des CGL.



### Be Part of the Digital Avantgarde

Games prägen zunehmend Kunst und Unterhaltung. Grundelemente digitaler Spiele wie Interaktivität, künstliche Intelligenz und audiovisuelle Simulationen verändern inzwischen aber auch Wissenschaft und Wirtschaft. Damit bietet sich allen, die heute kreativ arbeiten, eine einzigartige Gelegenheit, entscheidende Weichen zu stellen und wichtige Anfänge aktiv mit zu gestalten.

Mit dem zweijährigen künstlerisch-wissenschaftlichen Masterstudiengang „Game Development and Research“ bildet das CGL Vordenker für die digitale Content-Industrie aus. Die Absolventinnen und Absolventen sollen dazu befähigt werden, komplexe Aufgaben in den Gebieten des AV-Designs und non-linearer Narration eigenständig und im Team zu bearbeiten.

Das CGL setzt auf eine enge Verzahnung von Forschung, Lehre und Praxis. Das Weiterbildungsprogramm kann auch berufsbegleitend absolviert werden und ist kostenpflichtig.



## DAS INSTITUT

Das Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln wird in enger Zusammenarbeit mit der ifs internationale filmschule köln betrieben. Das Cologne Game Lab entwickelt und erforscht interaktive Inhalte und bildet entsprechende Fachkräfte für die Games-Branche aus. Zu den Arbeitsgebieten des CGL zählen neben (digitalen) Spielen auch interaktive Film- und TV-Formate, nonlineare Bildungsangebote sowie verwandte Formen digitaler Kunst und Unterhaltung. Im Zentrum steht die kreative Auseinandersetzung mit den Bereichen Konzeption / Game Design / Autorenschaft sowie audiovisuelle Gestaltung. Weiterhin sollen innovative narrative Formate und Interaktionsschnittstellen entwickelt werden.

Weitere Informationen zum Programm und zum Curriculum finden Sie unter [www.colognegamelab.de](http://www.colognegamelab.de)

## FACHHOCHSCHULE KÖLN

Die Fachhochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. 16.000 Studierende werden von rund 400 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten und des Instituts für Tropentechnologie umfasst rund 70 Studiengänge, jeweils etwa die Hälfte in Ingenieurwissenschaften bzw. Geistes- und Gesellschaftswissenschaften: von Architektur über Elektrotechnik und Maschinenbau, Design, Restaurierung, Informationswissenschaft, Sprachen und Soziale Arbeit bis hin zu Wirtschaftsrecht und Medieninformatik. Neu hinzugekommen sind im Herbst 2009 die Angewandten Naturwissenschaften. Zur Hochschule gehören neben Standorten in Köln-Deutz und in der Kölner Südstadt auch der Campus Gummersbach; im Aufbau ist der Campus Leverkusen. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der Vereinigung Europäischer Universitäten (EUA), sie gehört dem Fachhochschulverbund UAS 7 und der Innovationsallianz der nordrhein-westfälischen Hochschulen an. Die Hochschule ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte und zertifizierte umweltorientierte Einrichtung.

## KONTAKT

Fachhochschule Köln  
Cologne Game Lab  
Katharina Tillmanns  
Public Relations für das Cologne Game Lab  
Ubierring 40  
50678 Köln

Jetzt auch hier!



Fon: +49 (0)221 8275 - 3095  
Mobil: +49 (0)177 76 478 59  
Web: <http://www.colognegamelab.de>  
Mail: [kt@colognegamelab.de](mailto:kt@colognegamelab.de)