

4/2010

28. Januar 2010

Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln startet Freitag mit 48-Stunden-Game-Workshop Anmeldungen sind noch möglich

Im Rahmen des dritten Global Game Jam, einem internationalen Game Workshop, bei dem innerhalb von 48 Stunden Computerspiele entwickelt werden, präsentiert sich das neu gegründete Cologne Game Lab (CGL) der Fachhochschule Köln erstmals der Öffentlichkeit. Der Global Game Jam findet simultan an Universitäten, Labs und Game Studios rund um den Globus statt und verfolgt keine kommerziellen Ziele. Initiiert wurde der Game Jam aus den Reihen der International Game Developers Association (IGDA). Der zweite Global Game Jam im Jahr 2009 mobilisierte bereits 1600 Teilnehmer in 23 Ländern! **Am CGL wird der Global Game Jam 2010 als experimenteller Workshop stattfinden. Unter dem Leitmotiv »48 hours« sollen innerhalb eines Wochenendes spannende Games entwickelt werden** (Fachhochschule Köln, Ubierring 40, 50678 Köln). Bewerben können sich Autorinnen und Autoren, Designerinnen und Designer, Programmierinnen und Programmierer und andere Kreative. Die Teilnehmerzahl ist auf 50 Personen begrenzt. Die Teilnahme ist kostenfrei. Anmeldungen sind bis Veranstaltungsbeginn am **Freitag, 29. Januar 2010**, 16.00 Uhr möglich (vorausgesetzt es sind noch Plätze frei). **Journalistinnen und Journalisten sind am Samstag, 30. Januar 2010, um 15.30 Uhr herzlich zu einer Presselounge eingeladen, bei der auch die ersten Spiele präsentiert werden.**

Geleitet wird das Institut CGL von Prof. Björn Bartholdy und Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth. Zu den wissenschaftlichen Mitarbeitern des CGL zählt Krystian Majewski. Gemeinsam mit den Professoren Bartholdy und Freyermuth ist Krystian Majewski für den Aufbau des Master-Studiengangs »Game Development und Research« zuständig. **»Mit unserem neuen Studiengang können wir der zukünftigen Generation von Spiele-Entwicklern ganz neue Perspektiven eröffnen. Die Spielbranche ist bereit für Neues und wir können uns aktiv daran beteiligen.« Krystian Majewski weiß, wovon er spricht: Sein aktuelles Game-Projekt »Trauma« wurde jetzt beim Independent Games Festival in San Fransisco für gleich drei Awards nominiert.** »Mir war es besonders wichtig, ein reiches Erlebnis zu schaffen, statt die Spieler nur mit kniffligen Rätseln herauszufordern«, sagt er. »Viel zu wenige Entwickler setzen sich bislang mit dem expressiven Potenzial von Computerspielen auseinander.«

»Der Global Game Jam ist die Feuertaufe für uns«, sagt Krystian Majewski.

Weitere Informationen / Kontakt für die Medien

Fachhochschule Köln, Cologne Game Lab
Katharina Tillmanns

Claudiusstraße 1
D 50678 Köln

Telefon: +49 221/8275-31 90
Telefax: +49 221/8275-33 94
pressestelle@fh-koeln.de
www.fh-koeln.de

- Tel.: 0177/76 47 859; Fax: 0221/31 88 22
- E-Mail: kt@colognegamelab.de
- **www.colognegamelab.de**

- **Fachhochschule Köln**
- Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Petra Schmidt-Bentum
- Tel.: 0221/82 75-31 19; Fax: 0221/82 75-33 94
- E-Mail: petra.schmidt-bentum@fh-koeln.de
- **www.fh-koeln.de**

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 ca. 70 Studiengänge, jeweils etwa die Hälfte in Ingenieurwissenschaften bzw. Geistes- und Gesellschaftswissenschaften. Hinzugekommen sind im Herbst 2009 Angewandte 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 (European University Association, 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.

Das Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln entwickelt und erforscht interaktive Inhalte und bildet Fachkräfte mit Querschnittskompetenzen für die Games-Branche aus. Zu den Arbeitsgebieten des Instituts 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. Des Weiteren sollen innovative narrative Formate und Interaktionsschnittstellen entwickelt werden.

Die Arbeit des CGL basiert auf drei Säulen:

- dem berufsbegleitenden Workshop-Programm für Professionals aus der Spiele- und Medienbranche
- dem weiterbildenden nicht-konsekutiven Master-Studiengang
- dem multidisziplinären und anwendungsorientierten Forschungsprogramm