

## Pressemitteilung

Nr. 84 vom 23. September 2015

### TH Köln baut ihr Institut Cologne Game Lab deutlich aus

Sechs neue Professorinnen und Professoren starten in diesem Semester

**Mit einem von zwei auf acht Professorinnen und Professoren erweiterten Lehrendenteam geht das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln an seinem neuen Standort in Köln-Mülheim in das Wintersemester 2015/16. Die neuen Dozentinnen und Dozenten waren zuvor für renommierte Studios und Computerspieleentwickler tätig und erweitern das thematische Spektrum des CGL.**

„Mit den Berufungen ist es uns gelungen, international anerkannte wissenschaftliche und künstlerische Persönlichkeiten an das CGL zu binden. Die Liste der Spiele, an denen sie mitgewirkt haben, ist beeindruckend. Sie reicht von millionenfach verkauften Titeln über Serious Games bis zu künstlerisch-experimentellen Werken“, sagt Kodirektor Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth. Kodirektor Prof. Björn Bartholdy betont die hervorragenden beruflichen Perspektiven, die sich den Studierenden des CGL eröffnen: „Gemeinsam mit unseren neuen Kolleginnen und Kollegen möchten wir eine Ausbildung anbieten, die in Deutschland einzigartig ist.“

Die Neuberufenen werden insbesondere im Bachelorstudiengang Digital Games unterrichten, in dem die Studierenden ab dem dritten Semester ihre Kenntnisse vertiefen. Zur Wahl stehen die Spezialisierungsrichtungen Game Design, Game Arts oder Game Programming. Die Professur im Bereich Game Design teilen sich künftig Prof. Bernd Diemer und Prof. Dr. Emmanuel Guardiola. Im Bereich Game Arts vertritt Prof. Nanette Kaulig die 3D-Animation, während Prof. Dr. Cécile Le Prado das Sound Design verantwortet. Wer sich für die Spezialisierung Game Programming entscheidet, wird künftig von Prof. Markus Hettlich unterrichtet, der schon länger am CGL tätig ist. Als übergreifender Bereich kommt das Fachgebiet Game Economics hinzu; Prof. Odile Limpach übernimmt diesen Bereich mit dem Ziel, die Studierenden auch unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten auf die berufliche Praxis vorzubereiten.

**Weitere Informationen: [www.colognegamelab.de](http://www.colognegamelab.de)**

**Bildmaterial zur honorarfreien Verwendung bei Copyright-Angabe stellen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Bitte wenden Sie sich dazu an [pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de).**

Kurzporträts der neuen Professorinnen und Professoren

**Prof. Bernd Diemer** übernimmt am CGL künftig ein halbe Professur im Game Design. In seiner Zeit bei Crytek wirkte er an allen Crysis-Spielen sowie Ryse mit, beim Entwickler Yager an Dead Island 2. Zurzeit arbeitet er an Roboterdinosauriern für Guerrilla Games. Er unterrichtet seit zehn Jahren Spieleentwicklung. Außerdem sitzt er im Beirat der Game Developers Conference Europe (GDCE).

**Prof. Dr. Emmanuel Guardiola** hat ebenfalls eine halbe Professur im Game Design inne. Als Game Director und Experte für Game-Design-Methodologie hat er zu mehr als 30 Spielen beigetragen. Parallel zu seiner Arbeit am CGL leitet er die Forschung für psychologische Profilierung von Spielern durch Gameplay am Computer Science Laboratory der Pariser CNAM (National Conservatory of Arts and Crafts).

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Christian Sander  
0221-8275-3582  
[pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de)

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:  
Claudiusstraße 1  
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 84 vom 23. September 2015  
Cologne Game Lab mit sechs neuen Professoren

**Prof. Markus Hettlich** ist am CGL künftig für den Bereich Game Informatics verantwortlich. Er arbeitet seit über 30 Jahren als freiberuflicher Software-Entwickler und konzipierte und programmierte Dutzende Spiele für Kinder sowie zahlreiche Großprojekte für internationale Konzerne.

**Prof. Nanette Kaulig** arbeitet seit über 14 Jahren in der Spieleindustrie. Am CGL unterrichtet sie nun das Lehrgebiet 3D Animation and CG Arts. Nach ihrer langjährigen Anstellung bei den britischen Lionhead Studios (Black & White 2, Fable 2 und 3) wechselte sie 2010 zur Berliner Yager GmbH, wo sie als Senior Cinematic & Character Animator an den Filmsequenzen von Spec Ops: The Line arbeitete und kürzlich zum Animation Director befördert wurde.

**Prof. Dr. Cécile Le Prado** wurde am Cologne Game Lab auf eine halbe Professur für Sound Design berufen. Zudem führt sie die Abteilung Sound Design im CNAM in Paris (National Conservatory of Arts and Crafts) und leitet ein Forschungsteam in der Gruppe ILJ (Interface zum Lesen und Spielen), welches an interaktivem Sound Design arbeitet.

**Prof. Odile Limpach** lehrt am CGL auf einer halben Professur Game Economics. Sie arbeitet zudem als Strategic Consultant für Serious Games und Cross-Media Projekte. Zwischen 2007 und 2014 war sie Geschäftsführerin des deutschen Software-Entwicklers Ubisoft Blue Byte, das sie in dieser Zeit zu einem großen, vielseitigen und international anerkannten Spiele-Studio aufbaute.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 24.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Das **Cologne Game Lab (CGL)** der TH Köln entwickelt und erforscht interaktive Inhalte und bildet Fachkräfte 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. Das CGL bietet den Bachelorstudiengang Digital Games sowie den Weiterbildungsstudiengang Game Development and Research (Master) an. Insgesamt sind über 100 Studierende eingeschrieben.