



Informationen zum Studienangebot

Bachelorstudiengänge

- Digital Games
- Integrated Design
- Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut

Masterstudiengänge

- Game Development and Research
- Integrated Design
- Produktdesign und Prozessentwicklung
- Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut

**Fakultät für
Kulturwissenschaften**

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**



Fakultät für Kulturwissenschaften

Die Fakultät für Kulturwissenschaften der TH Köln besteht aus dem Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft, der Köln International School of Design sowie dem Cologne Game Lab.



Institute der Fakultät für Kulturwissenschaften

CGL – Cologne Game Lab

Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft

KISD – Köln International School of Design

Inhaltsverzeichnis

Bachelorstudiengänge

Digital Games	4
Integrated Design	7
Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut	11

Masterstudiengänge

Game Development and Research	16
Integrated Design	19
Produktdesign und Prozessentwicklung	22
Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut	28



Bachelorstudiengang **Digital Games**

Das Cologne Game Lab (CGL) ist ein Institut der TH Köln und gehört zur Fakultät für Kulturwissenschaften. Seit 2010 betreibt das CGL erfolgreich den berufsbegleitenden Masterstudiengang „Game Development and Research (M. A.)“. Seit 2014 wird der Bachelorstudiengang „Digital Games (B. A.)“ mit den drei Spezialisierungen Game Arts, Game Design und Game Informatics jeweils zum Wintersemester angeboten.

Die Entwicklung von Computerspielen ist ein international stark wachsendes Feld, das traditionell in multinationalen Teams und über Landesgrenzen hinweg stattfindet. Auch in vielen in Deutschland ansässigen Entwicklerstudios ist oftmals die Arbeitssprache Englisch.

Das Studium am CGL soll die Studierenden von Anfang an dazu befähigen, in die Strukturen der Branche hineinzuwachsen. Die überwiegend englischsprachige Fachliteratur und international ausgerichtete Veranstaltungen legen für die Bachelorstudierenden ein gutes Fundament, um schnell aktiv im englischsprachigen Unterricht mitarbeiten zu können und im weiteren Studienverlauf ein Praktikum oder Auslandssemester ohne Sprachbarrieren durchlaufen zu können.

Für Studienanfängerinnen und Studienanfänger ist der englischsprachige Unterricht manchmal sicher eine zusätzliche Herausforderung. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter am CGL und eine Vielzahl der Professorinnen und Professoren sowie auch der Dozentinnen und Dozenten sprechen jedoch auch Deutsch, so dass stets eine gute Kommunikation gewährleistet ist.

Studienziele

Das CGL bildet die Absolventinnen und Absolventen in den Disziplinen Game-Design, Game-Art und Game-Programmierung zu eigenständigen und teamfähigen Persönlichkeiten aus. Sie sollen durch eine Mischung aus Theorie und Praxis, projektorientiertes Lernen und transdisziplinäre Kollaborationen den gegenwärtigen Anforderungen der Industrie gerecht werden und zukunftsgerichtet Denken und Handeln können.

Inhalte & Schwerpunkte/Studienfächer

Das Studium umfasst 7 Semester und schließt mit dem Bachelor of Arts ab. Es gibt drei mögliche Vertiefungsrichtungen:

Game Design, Game Arts und **Game Informatics**. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

Studieninhalte sind:

- Game Design
- Storytelling
- Audiovisuelles Design
- Animation
- Prototyping
- Programmierung und Technologie
- Projektmanagement
- Angewandte Medienwissenschaft

Außerdem ist ein Semester für ein Praktikum, ein Auslandssemester oder eine Projektarbeit vorgesehen.

Berufsfelder

- Game Designer
- Game Artist
- Game Programmer
- Interactive Designer
- Concept Author
- Stage Director
- Project Manager

Der weiterführende Masterstudiengang qualifiziert zudem für Tätigkeiten als Fachkraft in Transmedia-Produktionen, in der Computerspiel-Forschung und im Journalismus.

Studienabschluss

Bachelor of Arts (in Digital Games)

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Fachhochschulreife (schulischer und praktischer Teil) oder Abitur bzw. vergleichbarer Abschluss; Erfolgreiches Bestehen der künstlerisch-wissenschaftlichen Eignungsprüfung;

Die Eignungsprüfung besteht aus einem schriftlichen und einem praktischen Teil; nach erfolgter schriftlicher Bewerbung (mit Anschreiben, Lebenslauf und Schulzeugnis) erfolgt eine Hausarbeit zu einem vorgegebenen Thema, in der man ein Konzept für ein Computerspiel erstellen soll; ggf. erfolgt danach ein Vorstellungsgespräch, in dem unter anderem die Motivation für den Studiengang und die Englischkenntnisse geprüft werden.

Termine

Studienbeginn jeweils zum Wintersemester; Anmeldeschluss zum Eignungstest: voraussichtlich 31.03. jeden Jahres.

Fachstudienberatung

Herr Dr. André Czauderna

T: +49 221-8275-3482

E: andre.czauderna@th-koeln.de

Eine Studienberatung findet regelmäßig statt.

Termine hierzu finden Sie auf der Seite www.colognegamelab.de



Bachelorstudiengang **Integrated Design**

Die KISD (Köln International School of Design) ist ein Institut der TH Köln, eine der größten staatlichen Hochschulen Europas. Sie bietet ein projekt- und studierendenzentriertes Lern- und Forschungsumfeld, das die individuellen Interessen der Studierenden stärkt und fördert. Das Studium an der KISD ist – über alle Studiengänge und -richtungen hinweg – integrativ, interdisziplinär und international ausgerichtet.

Integrativ studieren

Seit nunmehr 25 Jahren setzen wir auf eine Struktur, die traditionelle und überkommene Fächergrenzen überwindet und unterschiedliche Perspektiven, Designansätze, -methoden und -praktiken integriert. In unserem Bachelorstudiengang arbeiten die Studierenden in mindestens zehn; im Masterstudiengang in mindestens drei der zwölf Fach- und Lehrgebiete der KISD. Das Studium führt designfachliche Perspektiven systematisch zusammen und vermittelt ein ganzheitliches Verständnis für Theorie und Praxis von Design.

Interdisziplinär studieren

Design ist schon lange nicht mehr nur auf die Gestaltung von Artefakten beschränkt. Design prägt, bestimmt und formt Sozialgefüge, Kommunikationsprozesse und vieles mehr. In unserem ganzheitlichen Ansatz betrachten und entwickeln wir Design mittels unterschiedlicher wissenschaftlicher und gestalterischer Perspektiven und Disziplinen. Die KISD unterhält zahlreiche

Kooperationen mit regionalen und internationalen Unternehmen, Institutionen und Verbänden und führt viele Forschungs- und Entwicklungsprojekte in enger Zusammenarbeit mit Wirtschaft und Wissenschaft durch. KISD-Studierende erhalten somit einen fundierten Einblick in die Praxis und wenden interdisziplinäre Zusammenarbeit direkt an.

International studieren

Die KISD ist nicht nur von ihrem Namen her »international«, sie setzt dies für Studierende dezidiert um und kontinuierlich fort. Singapur, Shanghai, Hongkong, London und New York – die KISD hat mit 45 weltweiten Designhochschulen Partner und befreundete Institutionen in Asien, Australien, Amerika und Europa. Attraktive Austauschprogramme, internationale Projekte und ein enges Netzwerk zu strategischen Partnern innerhalb und außerhalb Europas verdichten den internationalen Studienalltag an der KISD. Ein Großteil der Lehrveranstaltungen findet in englischer Sprache statt, gegenwärtig kommen circa 40 von 100 Studierenden an der KISD aus dem Ausland. Der Bachelorstudiengang eröffnet in zwei Studienrichtungen die Möglichkeit, in internationalen Kontexten zu studieren, interkulturelle Erfahrungen zu sammeln und diese später in der eigenen Arbeit gewinnbringend einzusetzen. Im Masterstudiengang besteht die Möglichkeit, durch eine Verlängerung des Studiums um ein Semester einen Double Degree mit der Tongji University in Shanghai zu erwerben, weitere Kooperationen für die thematisch ausgerichteten Doppelabschlüsse werden in den nächsten Jahren hinzukommen.

Studienziele

Das Studium an der KISD ist projektorientiert und fördert die semesterübergreifende Zusammenarbeit. Die Studierenden lernen so nicht nur miteinander, sondern auch voneinander. Neben gestalterischen, analytischen und konzeptionellen Fachkenntnissen werden wissenschaftliche Erkenntnisse, Methoden und deren Anwendung vermittelt, um komplexe Themenbereiche lösungs- und entwurfsorientiert selbstständig zu bearbeiten. Diese Qualifikationen werden durch die Förderung sprachlicher Kompetenzen und interkultureller Erfahrungen ergänzt. Die »Integrated Design«-Studiengänge ermöglichen es damit, sich vielseitig und flexibel in aktuelle Problemstellungen einzuarbeiten, unterschiedliche kulturelle Kontexte zu analysieren und Herausforderungen in einem internationalen Rahmen zu lösen.

Inhalte & Schwerpunkte/Studienfächer

Der Bachelorstudiengang Integrated Design steht für ein Designstudium, das »anders«, lebendig und impulsgebend ist. Er bietet ein bundesweit einzigartiges, nicht-lineares und semesterübergreifendes Studienmodell, das durch seine transdisziplinäre, projektorientierte und international geprägte Struktur ein hohes Maß an individuellen Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Die Studierenden wählen aus einem breiten Angebot die sie interessierenden Veranstaltungen aus. Damit ergeben sich individuelle Studienverläufe, die vom ersten Semester an die Eigenverantwortlichkeit und Einzigartigkeit der Studierenden fördern. Am Ende ihres ersten Studienjahres können sich Studierende für eine der beiden Studienrichtungen »**Integrated Studies in Design**« oder »**European Studies in Design**« entscheiden.

In »**Integrated Studies in Design**« arbeiten die Studierenden in Projekten und Seminaren semesterübergreifend an komplexen Gestaltungsprozessen. Sie erwerben sich ein breites Wissen über Inhalte, Arbeitsweisen und Methodiken des Designs. Dabei entwickeln sie umfassende analytische, konzeptionelle und gestalterische Kompetenzen und verbinden diese mit interkulturellen und internationalen Erfahrungen. Mit selbstinitiierten Lehr- und Forschungsprojekten bilden und erweitern sie eigene Interessen und setzen individuelle Schwerpunkte. Ein begleitendes Mentoring-Programm unterstützt sie in diesem Prozess und bietet Gelegenheit, ihre Entwicklung als Designerin und Designer immer wieder neu zu denken und zu diskutieren.

In »**European Studies in Design**« verbringen die Studierenden die ersten vier Semester ihres Studiums an der KISD. Anschließend studieren sie – jeweils für ein volles Jahr – an zwei der europäischen Partnerhochschulen des MEDes-Verbundes und schließen nach insgesamt 5 Jahren mit einem Mastergrad ab. Im MEDes stehen sieben europäische Hochschulen gemeinsam für eine innovative und international ausgerichtete Designausbildung ein. Dazu gehören neben der KISD die Aalto School of Art & Design (Helsinki, Finnland), die Glasgow School of Art (Glasgow, UK), ENSCI Les Ateliers (Paris, Frankreich), die Konstfack (Stockholm, Schweden), das Politecnico di Milano (Mailand, Italien) und die University of Aveiro (Aveiro, Portugal).

Berufsfelder

Dank des an der KISD gelehrt und gelebt Designverständnisses, das über ein traditionelles Verständnis von Design als »Formgebung« weit hinausgeht, eröffnet der Studiengang unter-

schiedliche berufliche Perspektiven. Designerinnen und Designer arbeiten in Teams, sie vermitteln, moderieren und setzen ihre Entwurfskompetenz nicht im Sinne serieller Handlungsanweisungen, sondern als ein Spektrum flexibler Lösungsstrategien ein, die auf unterschiedliche Probleme und Disziplinen abgebildet werden können. Unsere Absolventinnen und Absolventen besitzen eine hohe Kompetenz darin, universell zu agieren und sich schnell und reflektiert neue Problemfelder erschließen zu können. Durch die intensive und interdisziplinäre Form der Ausbildung sind sie in besonderem Maße auf die sich wandelnden Berufsbilder der kommenden Jahre vorbereitet. Dazu gehören selbstständige Tätigkeiten in einem eigenen Designstudio ebenso wie die Arbeit als Designer/in in einem Unternehmen, einer Designberatungs- oder Werbeagentur oder einem Designbüro. Tätigkeiten in Verbänden und öffentlichen Institutionen sind ebenso möglich wie die Arbeit in Positionen, die bisher noch als eher »designfern« gelten, in denen aber ausgeprägte Gestaltungskompetenz, Team- und Leitungsfähigkeit, Offenheit, Improvisationsvermögen, Empathie, Internationalität, Kommunikationsfähigkeiten und problemorientiertes Arbeiten eine Rolle spielen.

Studienabschluss

Bachelor of Arts (B. A. Integrated Design)

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Fachhochschulreife (schulischer und praktischer Teil) oder Abitur bzw. vergleichbarer Abschluss; Bestehen der studiengangsspezifischen Eignungsfeststellungsprüfung (Hausarbeit, Klausurarbeit und Kolloquium). Vor Aufnahme des Studiums muss eine in der Regel 6-monatige, spezifische praktische Tätigkeit in einem designrelevanten Bereich nachgewiesen werden. Weitere Infos unter www.kisd.de.

Termine

Die Aufnahme erfolgt einmal jährlich. Der Studienbeginn ist jeweils zum Wintersemester.

Die Bewerbung zur Teilnahme an dem Eignungsfeststellungsverfahren muss spätestens Anfang April auf dem Bewerberportal online eingereicht werden (<https://application.kisd.de/>).

Fachstudienberatung

E: office@kisd.de

Eine Studienberatung für den Bachelor findet an 4 bis 5 Terminen pro Semester, freitags um 9.00 Uhr, statt.

Die genauen Termine sowie FAQs finden Sie unter: www.kisd.de.



Bachelorstudiengang **Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut**

Für die Erhaltung von Kunstwerken werden Spezialistinnen und Spezialisten gebraucht, die neben ihrem manuellen Geschick und künstlerischem Einfühlungsvermögen ein fundiertes theoretisches Wissen, einen methodisch geschulten, analytischen Verstand und eine gehörige Portion an technischem Know-how besitzen. Diese Fähigkeiten bilden wir in unserem wissenschaftlichen und auch praktisch orientierten Studium aus.

Das Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft besteht seit 1986. Das bisherige Diplomstudium wurde im Zuge der Bologna-Reform in ein zweistufiges konsekutives Studiengangmodell mit einem 6-semesterigen Bachelorstudiengang und dem darauf aufbauenden 4-semesterigen Masterstudiengang umgeformt.

Das Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft verfolgt mit seinen Bachelor- und Masterstudiengängen das Ziel, sowohl berufliche Grunderfordernisse abzudecken als auch aktuelle Entwicklungen in der Konservierung und Restaurierung aktiv mitzugestalten.

Mit dem dreijährigen Bachelorstudium erwerben die Studierenden die geforderte Basisqualifikation für das Berufsfeld der Restauratorin/des Restaurators.

Neben der Lehre hat das Institut durch vielfältige Forschungs- und Projektarbeiten sowie durch zahlreiche nationale wie internationale Kooperationen ein wichtiges Standbein in der wissenschaftlichen Erforschung und der Erhaltung von Kunst- und Kulturgut.

Studienziele

Ziel des Bachelor- und Masterstudiums ist die breit angelegte Ausbildung von Restauratorinnen und Restauratoren, die in der Konservierung und Restaurierung, Erhaltung und Pflege sowie technologischen Erforschung von Kunst- und Kulturgut tätig sind. Die Aufgabe von Restauratorinnen und Restauratoren ist es, den materiellen Bestand der ihnen anvertrauten Objekte von historischer oder künstlerischer Bedeutung zu erfassen und zu bewahren. Dabei arbeiten sie eng mit Kunsthistorikerinnen und Kunsthistorikern, Denkmalpflegerinnen und Denkmalpflegern, Naturwissenschaftlerinnen und Naturwissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus weiteren Disziplinen zusammen. Durch ihre Tätigkeit übernehmen Restauratorinnen und Restauratoren eine hohe Verantwortung für die Erhaltung und weitere Überlieferung des kunst- und kulturhistorischen Erbes. Sie haben es stets mit unersetzbaren Originalen zu tun, an die sie – im Gegensatz zu anderen Disziplinen – „Hand anlegen“. Ein undurchdachter Eingriff kann zur Verfälschung des Originals führen oder Ursache einer beginnenden Zerstörung sein. Nur Restauratorinnen und Restauratoren mit qualifizierter theoretischer und praxisorientierter Ausbildung werden in der Lage sein, diese verantwortungsvolle Aufgabe nachhaltig zu erfüllen. Die fachlichen Kompetenzen von Restauratorinnen und Restauratoren sind vielfältig: Sie müssen in einer methodisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung alle historischen, stilistischen, ikonografischen sowie technologischen und materiellen Dimensionen von Kunstwerken bzw. kulturhistorischen Objekten verstehen, auf dieser Grundlage Konzepte zur Konservierung oder Restaurierung erarbeiten und begründen sowie diese verantwortlich durchführen. Zu den Fachkompetenzen, die die Studierenden im Laufe ihres Studiums erwerben, gehört die Fähigkeit, Probleme auf dem Gebiet der Restaurierung und Konservierung in ihren fachlichen und fachübergreifenden Zusammenhängen wissenschaftlich zu analysieren sowie die notwendigen praktischen Maßnahmen zur Erhaltung des Kunst- und Kulturguts zu planen und durchzuführen. Zu den Sozialkompetenzen zählt die Fähigkeit, mit anderen Disziplinen in einen Dialog zu treten, der eine wichtige Voraussetzung für die Arbeit von Restauratorinnen und Restauratoren darstellt.

Ein besonderes Merkmal des Studiengangs ist die Verknüpfung von Theorie und Praxis innerhalb des Studiums. Die hoch spezialisierte, praktische und interdisziplinäre Tätigkeit von Restauratorinnen und Restauratoren ist prägend für den Beruf und somit auch für die Ausbildung.

Das umfassende Lehrangebot vermittelt technologische Kenntnisse, naturwissenschaftliche Grundlagen und Zusammenhänge, Inhalte der Kunst- und Kulturgeschichte sowie künstlerische und manuelle Fertigkeiten, um die erforderlichen Maßnahmen an Kunstwerken und kulturhistorischen Objekten fachgerecht durchzuführen.

Profil des Studiengangs

Mit dem Bachelorabschluss erwerben die Studierenden die geforderte Basisqualifikation für das Berufsfeld der Restauratorin/des Restaurators. Die Absolventinnen und Absolventen werden in ihrer beruflichen Tätigkeit der besonderen Verantwortung gegenüber dem kulturellen Erbe gerecht und sind in der Lage, wissenschaftlich-analytisch den Zustand und das Umfeld des zu behandelnden Kulturguts einzuschätzen sowie selbstständig Konservierungskonzepte zu entwickeln und auszuführen.

Wesentliches Merkmal der Ausbildung zur Restauratorin/ zum Restaurator und damit auch unseres Studiengangs ist, dass von Beginn an eine Aufteilung in spezialisierte Studienrichtungen erfolgt:

Restaurierung und Konservierung:

- Gemälde, Skulptur, Moderne Kunst
- Objekte aus Holz und Werkstoffe der Moderne
- Schriftgut, Grafik, Fotografie und Buchmalerei
- Textilien und Archäologische Fasern
- Wandmalerei und Kulturgut aus Stein

Studienrichtungsübergreifend werden naturwissenschaftliche Grundlagen und Zusammenhänge sowie Inhalte der Kunst- und Kulturgeschichte im Bachelorstudium vermittelt.

Inhaltlicher Aufbau des Studiengangs

Das Bachelorstudium ist in vier Modulgruppen aufgeteilt. In der Modulgruppe „**Restaurierung und Konservierung in Theorie und Praxis**“ werden studienrichtungsspezifische Inhalte und die jeweilige Fachpraxis gelehrt. Die Modulgruppe „**Methoden und Materialien in der Restaurierung und Konservierung**“ (Pflicht- und Wahlelemente) vermittelt das Grundlagenwissen und bildet den fachlich-restauratorischen Kern des Studiums. In den „**Fachbezogenen Wissenschaften**“ werden die notwendigen Kenntnisse

zur Kunst- und Kulturgeschichte sowie zu den naturwissenschaftlichen Grundlagen gelehrt. Die Veranstaltungen „**Berufliche Grundlagen**“ vermitteln Kompetenzen, die auf die Bewährung in der Praxis zielen. Dazu zählen u. a. Dokumentationstechniken, Fachenglisch, Fotografie, Ausstellungstechnik und Wissenschaftliches Arbeiten.

Berufsfelder

Bachelor of Arts in Restaurierung und Konservierung arbeiten in der freien Wirtschaft oder im öffentlichen Dienst. Sie sind für die „restauratorische Grundversorgung“ nach modernsten Richtlinien zuständig. Typische Arbeitgeber sind Restaurierungsfirmen, Museen und/oder Museumsämter, Bibliotheken, Archive, Denkmalpflegeämter, Schlösserverwaltungen und Auktionshäuser. Tätigkeitsfelder liegen im Bereich der Objektrestaurierung, im Leihverkehr und der konservatorischen Betreuung des Kulturguts sowie im Ausstellungsbetrieb.

Studienabschluss

Bachelor of Arts

Praxisphase

Als Nachweis der praktischen Tätigkeit wird ein mindestens 1-jähriges studienrichtungsbezogenes Praktikum in einer Restaurierungswerkstatt eines Museums, der Denkmalpflege oder in einem privaten Unternehmen, das vergleichbare Maßstäbe in der Arbeitsqualität zugrunde legt, verlangt. Die praktische Tätigkeit muss vor der Aufnahme des Studiums vollständig absolviert und spätestens am Einschreibungstermin des betreffenden Jahres abgeschlossen sein. Das Praktikum dient der Vorbereitung auf das Hochschulstudium, indem es mit den grundlegenden Verfahren der Restaurierung und Konservierung vertraut macht. Der Schwerpunkt des Praktikums ist immer anwendungsbezogen. Im Verlauf des Studiums werden mehrere Praktika zum Teil als mehrwöchige Blockpraktika verlangt.

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Fachhochschulreife oder Abitur bzw. vergleichbarer Abschluss. Feststellung der besonderen studienengangbezogenen Eignung in Form einer Eignungsprüfung. Für diese sind verschiedene Unterlagen einzureichen. Weitere Informationen dazu, siehe unsere Webseiten: www.cics.th-koeln.de

Schriftliche Eignungsprüfung

Auf der Grundlage der eingereichten Unterlagen bzw. Nachweise wird in der Vorauswahl über die Zulassung der Bewerberin bzw. des Bewerbers zum weiteren Feststellungsverfahren entschieden. Bei erfolgreicher Vorauswahl wird die Bewerberin bzw. der Bewerber zu einer schriftlichen Eignungsprüfung (Termin: jährlich im Mai) gesondert eingeladen. Sie dauert eineinhalb Tage und umfasst restaurierungstechnologische, kunsthistorische und zeichnerisch-gestalterische Aufgaben.

Weitere Informationen unter www.cics.th-koeln.de

Termine

Studienbeginn ist jeweils zum Wintersemester. Anmeldeschluss für die Bewerbung ist der 01.04. eines jeden Jahres.

Weitere Informationen unter www.cics.th-koeln.de

Sekretariat CICS

Petra Christian

T: +49 221-/8275-3454

E: petra.christian@th-koeln.de

Studienberatungen durch die Fachdozenten finden mehrmals im Semester in den einzelnen Studienrichtungen statt.

Termine dafür bitte beim o. g. Sekretariat erfragen.



Masterstudiengang **Game Development and Research**

Das Cologne Game Lab (CGL) ist ein Institut der TH Köln und gehört zur Fakultät für Kulturwissenschaften. Seit 2010 betreibt das CGL den Masterstudiengang „Game Development and Research (M. A.)“.

Dieser Studiengang ist ein weiterbildender und berufsbegleitender Masterstudiengang. Präsenztage sind ein ganzer Tag (aktuell Montag) und ein Abend (aktuell Mittwoch) pro Woche.

Die Unterrichtssprache ist Englisch. Die Entwicklung von Computerspielen ist ein international stark wachsendes Feld, das traditionell in multinationalen Teams und über Landesgrenzen hinweg stattfindet. Auch in vielen in Deutschland ansässigen Entwicklerstudios ist oftmals die Arbeitssprache Englisch.

Studienziele

Ziel des Studiums ist die Ausbildung künstlerisch-gestalterischer Persönlichkeiten im Kontext der Entwicklung non-linearer Medien (insbesondere Games). Hierbei konzentriert sich das Programm auf die inhaltlich-konzeptionelle Entwicklung sowie die audiovisuelle Gestaltung dieser Inhalte. Das zur Masterprüfung führende praxisorientierte Weiterbildungsstudium soll wissenschaftliche Grundlagen und Methoden vermitteln sowie die analytischen, konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten der Studierenden vertiefen und sie zur selbständigen wissenschaftlichen und praktischen Tätigkeit auf internationaler Ebene befähigen.

Inhalte & Schwerpunkte/Studienfächer

Das Studium umfasst 4 Semester und schließt mit dem Master of Arts ab.

Abzuleistende Module sind:

- Experience Assessment
- Equalisation & Exchange
- Basic Game Design Theory
- Research & Experimentation
- Intermediate Game Design Theory
- Master Thesis Preparation
- Advanced Game Design Theory

Berufsfelder

- Game Designer
- Game Artist
- Game Programmer
- Interactive Designer
- Concept Author
- Stage Director
- Project Manager

Der weiterführende Masterstudiengang qualifiziert zudem für Tätigkeiten als Fachkraft in Transmedia-Produktionen, in der Computerspiel-Forschung und im Journalismus.

Kosten

850 € pro Semester für deutsche und EU-Bürger;
1750 € pro Semester für Nicht-EU-Bürger
zzgl. 200 € Einschreibegebühr für alle Studierenden.

Studienabschluss

Master of Arts

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Abgeschlossenes Studium (Bachelor, Diplom) sowie der Nachweis einer praktischen Tätigkeit von mindestens 12 Monaten im Bereich audiovisuelle Medien oder andere Bereiche der Computerspiel-industrie; erfolgreiches Bestehen eines Auswahlverfahrens (unter anderem Bericht über berufliche Tätigkeiten mit Projektkonzeption aus dem Game-Bereich); gute Englischkenntnisse.

Termine

Studienbeginn jeweils zum Wintersemester. Anmeldeschluss zum Eignungstest: voraussichtlich 31.03. jeden Jahres

Fachstudienberatung

Herr Dr. André Czauderna

T: +49 221-8275-3482

E: andre.czauderna@th-koeln.de

www.colognegamelab.de



Masterstudiengang **Integrated Design**

Inhalte & Schwerpunkte

Der Masterstudiengang Integrated Design überwindet traditionelle Fächergrenzen innerhalb und außerhalb des Designs und verbindet interdisziplinäre Experimente mit disziplinärer Exzellenz. In drei Semestern führt das Modell die integrative, interdisziplinäre und internationale Ausrichtung unseres Bachelorstudiengangs Integrated Design fort und setzt dabei auf die konsequente Weiterentwicklung transdisziplinärer Frage- und Problemstellungen. Der forschungs-, entwurfs- und entwicklungsbasierte Studiengang qualifiziert Studierende zu eigenständigen und wissenschaftlich fundierten Projektarbeiten und befähigt sie, in den sich dynamisch entwickelnden Berufsfeldern des Designs Leitungspositionen zu übernehmen oder ihre akademische Karriere fortzusetzen.

Der Masterstudiengang zielt darauf ab, dass Studierende ihre jeweils individuell ausgerichtete disziplinäre Exzellenz im Design formulieren, entwickeln und ausbauen. Dazu gehört für uns die ausgeprägte Kompetenz, sich zu unterschiedlichen Disziplinen, Berufsfeldern und Wissenskulturen mit einem klaren Designprofil positionieren zu können. Die KISD fördert dieses Vermögen durch die Entwicklung interdisziplinär geprägter Themenfelder, die von mehreren Fachgebieten in Kooperation vertreten und in Zusammenarbeit mit regionalen wie internationalen Partnern weiterentwickelt werden.

In Themenfeldern wie »Urban Transformations« formulieren Studierende ihre eigenen Frage- und Problemstellungen und verknüpfen sie mit Theorien, Methoden und Techniken etwa der Kultur-, Sozialwissenschaften, Wirtschafts- oder Ingenieurwissenschaften. Dabei durchlaufen sie die drei Studienabschnitte »Integrated«, »Interdisciplinary« und »Elaborated«. In allen Studienabschnitten werden die Studierenden durch mehrere Hochschullehrerinnen und Hochschullehrer begleitet und mit der Festlegung auf ein eigenes forschungs-, entwicklungs- oder entwurfsorientiertes Projekt im zweiten und dritten Semester von zwei Supervisoren intensiv betreut.

Berufsfelder

Bereits zu Beginn des Masterstudiums explorieren unsere Studierenden unterschiedliche Möglichkeiten der Professionalisierung in sich stetig wandelnden Berufsfeldern und -realitäten. Unsere Studierenden bilden ein individuelles Profil innerhalb eines breiten Kompetenzspektrums aus, das methodische, theoretische, soziale und kommunikative Aspekte vereint und sie befähigt, in einer sich stetig weiter entwickelnden Berufspraxis komplexe Designprozesse zu leiten und zu lenken sowie eigene wissenschaftliche Forschungs- und Entwicklungsvorhaben durchzuführen.

Studienabschluss

Master of Arts (M. A. Integrated Design)

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Nachweis eines mindestens mit einem Bachelor of Arts abgeschlossenen designrelevanten Studiums mit 210 CP oder eines vergleichbaren Abschlusses sowie Bestehen der studiengangsspezifischen Eignungsprüfung durch das Einreichen eines aussagekräftigen Portfolios, eines CV's, eines Motivationsschreibens und eines Empfehlungsschreibens sowie durch die Präsentation der eingereichten Unterlagen in einem persönlichen Gespräch mit der Aufnahmekommission. Weiterhin werden Englischkenntnisse auf dem Niveau B2 des Europäischen Referenzrahmens für Sprachen erwartet. Die Prüfung der Sprachkenntnisse erfolgt im Laufe des Bewerbungsverfahrens durch die Aufnahmekommission. Die Zulassung erfolgt nach Qualifikation, der studiengangsspezifischen Eignungsprüfung, und vorhandenen Kapazitäten. Den Zugang regelt die Aufnahmekommission der KISD.

Weitere Infos unter www.kisd.de.

Termine

Die Aufnahme erfolgt einmal jährlich. Der Studienbeginn ist jeweils zum Sommersemester. Die Bewerbung zur Teilnahme an dem Eignungsfeststellungsverfahren muss spätestens Anfang Oktober auf dem Bewerberportal online eingereicht werden (<https://application.kisd.de/>).

Fachstudienberatung

E: office@kisd.de

Eine Vorabinformation über unsere Publikationen, Ausstellungen, Vorträge und Konferenzen sowie der Besuch von Freitagspäsentationen sind empfehlenswert.



Masterstudiengang **Produktdesign und Prozessentwicklung**

„Innovationen kreativ umsetzen und intelligent vermarkten“ – unter dieser Überschrift initiieren 3 Institute der TH Köln diesen innovativen, interdisziplinären Masterstudiengang. Der Studiengang vereint Disziplinen, die traditionell nur wenig gemeinsam haben, und ermöglicht so eine hochmoderne, transdisziplinäre Zusatzqualifikation.

Als ein gemeinsames Angebot der Einrichtungen

- Institut für Allgemeinen Maschinenbau (IAM),
- Betriebswirtschaftliches Institut Gummersbach (BIG) und
- Köln International School of Design (KISD)

richtet sich der Studiengang an herausragende Absolventinnen und Absolventen von Maschinenbau-, Design- und Wirtschaftsingenieurstudiengängen, die gemeinsam und interdisziplinär ihr Wissen vertiefen und in projektorientierter Zusammenarbeit mit der Industrie erweitern oder auch grenzüberschreitende Forschungsobjekte konzipieren und durchführen wollen.

Der 3- oder 4-semestrige Studiengang bietet den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eine enge Zusammenarbeit mit den jeweils anderen Disziplinen. So werden die Absolventinnen und Absolventen in die Lage versetzt, in einer späteren Tätigkeit unterschiedliche Spezialistinnen und Spezialisten – beispielsweise in gemischten Arbeitsgruppen – verstehen und führen zu können.

Im 1. Semester arbeiten die Studierenden, die jeweils unterschiedliche Ausbildungswege absolviert haben, intensiv in einem großen Projekt zusammen. So werden Wissen und Lösungsstrategien zwischen den Disziplinen ausgetauscht. Die Wahlmöglichkeiten im 2. Semester ermöglichen die individuelle Ausprägung eines Schwerpunktes, der im 3. Semester vertieft und schließlich mit der Masterarbeit abgeschlossen wird. Die Vertiefung im 3. Semester bezieht sich auf die Möglichkeiten Projekte in Unternehmen oder Hochschulen bevorzugt im Ausland durchzuführen. Bei nachgewiesener einschlägiger Auslandserfahrung und 210 CP im Bachelorstudiengang kann das 3. Semester ersatzlos entfallen. Mit der hier angebotenen interdisziplinären Ausbildung ist es gelungen, den Forderungen großer und mittelständischer Unternehmen nachzukommen und Mitarbeiterinnen sowie Mitarbeiter auszubilden, die in der Lage sind, Projekte ganzheitlich zu bewältigen.

Studienziele

Produktdesign und Prozessentwicklung unmittelbar verbunden mit der Innovationskraft sind wesentliche Faktoren entwickelter Volkswirtschaften zur Überlebenseicherung. Die deutsche Industrie könnte offensichtlich auf diesem Gebiet besser sein. Zur Änderung dieser Situation kann die Ausbildung insbesondere auf den Gebieten beitragen, die in den Basisstudiengängen der Ingenieur- und Wirtschaftswissenschaften eher nachrangige Plätze einnehmen. Dies ist an erster Stelle die Förderung disziplinübergreifenden Denkens (zwischen den Bereichen Ingenieurwissenschaften und Betriebswirtschaft ist dies seit langer Zeit mit gutem Erfolg geschehen): Zwischen den Ingenieurwissenschaften – geprägt durch planerisches Handeln – und schöpferischen Designprozessen ist dies eher weniger der Fall. Die Integration zusätzlicher Disziplinen wie den Wirtschaftswissenschaften und der Informatik ist eine weitere Herausforderung, der sich gerade entwickelte Industrieländer in verstärktem Maße stellen müssen. Hinzu kommt das weitgehende Fehlen einer gezielten Ausbildung von schöpferisch-kreativen Prozessen in Ingenieurstudiengängen.

Das Studium ist ein projektorientiertes Studium, bei dem die Mehrzahl der Credits in Projekten bzw. Fallstudien erworben werden, die interdisziplinär (Maschinentechnik, Werkstoffkunde, Betriebswirtschaft, Design) durchgeführt werden. Zusätzlich sind Spezialisierungsvorlesungen verpflichtend. Der Masterstudiengang „Produktdesign und Prozessentwicklung“ zielt auf die integrale Vermittlung aller Kenntnisse und Fähigkeiten ab, die für die Entwicklung von Produkten einschließlich des Designs bis hin

zur Umsetzung in Fertigungsprozessen und den erforderlichen betriebswirtschaftlichen Kenntnissen, die von der Marktforschung/ Marktpotentialanalyse bis hin zur Kostenrechnung, den Absatzfördernden Maßnahmen und dem Controlling notwendig sind. Das ganzheitliche Verständnis der Produkt- und Prozessentwicklung – von der Kenntnis der Analysemethoden des Abnehmermarktes über die Ideenfindung bis hin zur technischen Umsetzung, einschließlich der Qualitätssichernden Maßnahmen und der Dokumentation – ist gerade für die mittelständische Industrie von herausragender Bedeutung, da diese Fähigkeiten langfristig die wesentlichen Aufgaben der Unternehmen der Industrieländer sein werden. Die intensive Zusammenarbeit mit entsprechenden Unternehmen und die Bearbeitung interdisziplinärer Fallstudien sind Bestandteil der Ausbildung.

Inhalte und Schwerpunkte

Interdisziplinäre Ausbildung und Anwendung von Fähigkeiten sind das Kennzeichen der Industrieländer. Spezialistinnen und Spezialisten in der Anwendung singulärer Fähigkeiten sind international zu finden, fortschrittliche Unternehmen müssen jedoch visionäre Ideen entwickeln, disziplinübergreifende Projekte koordinieren und Spezialistinnen und Spezialisten unterschiedlichster Fachrichtungen organisieren und im Hinblick auf ein gemeinsames Ziel effizient einsetzen. Dies setzt Verständnis der Fachrichtungen und Führungsfähigkeit voraus.

Die wissenschaftliche Diskussion zeichnet sich in einigen Hinsichten bereits ab: Möglichkeiten, Kreativitätsprozesse auf der Basis moderner Hirnforschung zu initialisieren, angemessene Organisationsformen als Ergebnisse soziologischer und psychologischer Forschung seien als Beispiele genannt.

Bei dem Masterstudiengang werden derartige Ergebnisse u. a. durch Gastvorträge externer Expertinnen und Experten eingebracht und sind selbstverständlich Gegenstand der Vorlesungen und wissenschaftlichen Seminare. Teilweise wird die Möglichkeit bestehen, Forschungsansätze selber im Rahmen von Gruppenarbeiten zu verifizieren (z. B. Erfolg unterschiedlicher Kreativitätsmethoden, Einflüsse unterschiedlicher Parameter). Zudem wird durch die Präsentation der Projekt- und Masterarbeiten die aktuelle wissenschaftliche Diskussion in die Veranstaltung eingebracht.

Studienfächer

1. Semester

Modul BWL I

- Marketing I (insb. Marktforschung)
- Unternehmensführung
- Business Engineering
- Querschnittsqualifikation
- Projekt- und Prozessmanagement
- Betriebliche Informatik / Datenbanken

Modul Technik I

- Produktentwicklung
- Ergonomie
- Energieeffiziente Produktion
- Produktion und Logistik
- Innovative Werkstoffe
- Qualitätsmanagement im Betrieb

Modul Design I

- Design im soziokulturellen Kontext
Sowie ein großes Projekt, das die Schwerpunkte BWL, Design und Technik abdeckt (inkl. Ringvorlesung)

2. Semester

Pflichtmodul „Skills“

- Corporate Identity / Typografie und Layout
- Designmanagement
- Produktdesign / Designkonzepte
- Knowledge Management + Human Resources
- Technische Anwendungen der modernen Physik

Wahl Modul I Technik II

- Virtuelle Prozessplanung
- Rapid Prototyping
- Werkstoffauswahl
- CAD-Techniken und Schnittstellen

Wahl Modul II Design II

- Design für Prototyping
- Service Design
- Interfacegestaltung/Produktionstechnologien
- Design und Ökologie
- Werkstoffauswahl

Wahl Modul III BWL II

- Unternehmensführung und Entrepreneurship
- Investitionsrechnung
- Marketing (Absatzpolitik)
- Intercultural Management
- Führung und Innovation

Berufsfelder

Die Studierenden werden für Fach- und Managementaufgaben qualifiziert, die alle Felder des Produktmanagements, insbesondere im Hinblick auf die ersten Phasen des Produktlebenszyklus, umfassen. Gerade die Schnittstellen zwischen Wirtschaft, Technik und Design bedürfen nicht nur außerordentlicher Teamfähigkeits- und Führungsqualifikationen, sondern auch interdisziplinärer Kenntnisse, ohne die eine erfolgreiche Zusammenführung aller bei der Produktentwicklung involvierten Wissensbereiche nicht möglich ist. Die Einsatzgebiete der Absolventinnen und Absolventen werden in Ingenieurbüros, bei der produzierenden Industrie und bei Herstellern von Investitions- und Konsumgütern gesehen.

Typische Positionen sind Produktmanager/innen, Produktentwickler/innen, Designmanager/innen, Entwicklungsleiter/innen, Prozessentwickler/innen und Prozessingenieure/-ingenieurinnen.

Studienabschluss

Master of Science

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss eines Hochschulstudiums „Allgemeiner Maschinenbau“, „Wirtschaftsingenieurwesen“ oder „Design“ (Mindestabschlussgrad „Bachelor of Engineering“ oder „Bachelor of Science“ im Falle der Fachrichtung „Design“ (TH Köln) mit dem Abschlussgrad „Bachelor of Arts“) und einer Gesamtnote von mindestens „gut“ (2,5) oder eines anderen einschlägigen Studiengangs gefordert; oder Nachweis eines mindestens mit einer Durchschnittsnote „gut“ (besser als 2,5) oder dem ECTS grade „B“ bewerteten ersten berufsqualifizierenden Abschlusses (Bachelor oder Diplom einer Universität, Fachhochschule oder einer vergleichbaren ausländischen Hochschule) in einschlägigen, für den Masterstudiengang relevanten Fachgebieten mit Studienleistungen im Umfang von mindestens 180 Credit Points (CP) bzw. 210 Credit Points mit einem Praxissemester im Ausland nach dem European Credit Transfer System (ECTS) oder, im Vergleich des jeweils landesüblichen Notensystems, äquivalenter Leistungen, das von der Prüfungskommission akzeptiert wird.

Die Diplom- und/oder Bachelorstudiengänge „Wirtschaftsingenieurwesen“ „Maschinentechnik“ „Design“ der TH Köln sind fachlich einschlägig; Studiengänge anderer Hochschulen können nur als einschlägig bewertet werden, wenn sie betriebswirtschaftlich-technische oder designorientiert-technische Anteile im Umfang von mindestens 120 Credits Points für einen Bachelorstudiengang mit insgesamt 180 CP bzw. 150 CP für einen (akzeptierten) Studiengang mit 210 CP aufweisen. Im Einzelfall kann die Auswahlkommission einschlägige Berufserfahrung als gleichwertig ansehen.

Termine

Studienbeginn jeweils zum Wintersemester.

Bewerbung an der TH Köln.

Fachstudienberatung

Prof. Dr. Thomas Münster

T: +49 2261-8196-6339

E: thomas.muenster@th-koeln.de

Prof. W. Laubersheimer

T: +49 221-8275-34 89

E: wl@kisd.de

Dipl.-Ing. A. Hadzeric

T: +49 2261-8196-6365

E: hadzeric@gm.th-koeln.de



Masterstudiengang **Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut**

Das zweijährige Masterstudium bietet eine fachliche Spezialisierung und Vertiefung in der Konservierung und Restaurierung und qualifiziert für die selbstständige und kompetente Wahrnehmung aller Aufgaben im Beruf. Das Masterstudium schließt mit einer forschungsrelevanten Masterthesis ab. Der Masterabschluss befähigt zur Promotion und ermöglicht den Zugang zu den Laufbahnen des höheren Dienstes.

Profil des Studiengangs

Auf dem 6-semesterigen Studiengang Bachelor of Arts in Restaurierung und Konservierung baut das 4-semesterige Masterstudium als konsekutiv-ergänzendes, vertiefendes und höherqualifizierendes Studium auf. Das Masterstudium bietet den Studierenden die Möglichkeit zur individuellen, vertiefenden Spezialisierung innerhalb der Konservierung und Restaurierung, nachdem sie im Bachelorstudium die theoretische und praktische Erstqualifikation erworben haben.

Der Masterstudiengang führt die fünf Studienrichtungen des Bachelorstudiums zusammen. Übergeordnete Aspekte der Restaurierung und Konservierung werden hier interdisziplinär verknüpft und vertieft. Das Studium enthält sowohl praxisorientierte als auch forschungsorientierte Bestandteile und ermöglicht durch die Wahl von Studienschwerpunkten individuelle Karrierewege.

Inhaltlicher Aufbau des Studiengangs

Die Besonderheit des Masterstudiengangs an der TH Köln ist die eigenständige Entwicklung und Durchführung eines Masterprojekts zusammen mit einem externen Kooperationspartner und unter intensiver und individueller Betreuung der Lehrenden am Institut. Das Masterprojekt kann aus verschiedenen Bereichen gewählt werden:

- Anwendungsorientierte Forschung in der Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft,
- Entwicklung und Anwendung von Restaurierungs- und Konservierungsmethoden/Präventive Konservierung,
- Fachübergreifende berufsrelevante Qualifikationen in der Restaurierung und Konservierung.

Das 1. Mastersemester dient den Studierenden zum einen als Orientierungs- und Projektfindungsphase für ihr Masterprojekt. Hierbei werden sie intensiv und individuell von ihren Betreuungsdozenten unterstützt. Andererseits beinhaltet das Semester einen hohen Anteil theoretischer Wissensvermittlung in Form von Vorlesungen und Seminaren. Die Veranstaltungen widmen sich vor allem innovativen Themen der Restaurierung und Konservierung in Theorie und Praxis.

Ab dem 2. Mastersemester starten die Studierenden in die Projektdurchführungsphase. Für die Projektarbeit sind während des 2. und 3. Semesters mehrwöchige Praktika vorgesehen, in denen die Studierenden in den Werkstätten des Instituts oder in den Werkstätten der Kooperationspartner an ihren Objekten effektiv und konzentriert arbeiten und forschen können. Die theoretischen Lehrveranstaltungen werden im Rahmen von Blockkursen und im Kontext der Projektarbeit fortgesetzt.

Hierzu zählt auch die Vermittlung von Sozial- und Selbstkompetenzen im Rahmen von Projektmanagement- und Kommunikationsseminaren.

Das 4. Semester widmet sich dem Projektabschluss und dem Verfassen der Masterarbeit. Diese wird in zugehörigen Seminaren begleitet.

Berufsfelder

Absolventinnen und Absolventen mit dem Studienabschluss Master of Arts arbeiten als selbstständige Restauratorinnen und Restauratoren, als wissenschaftliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an Hochschulen, in leitender Funktion in der freien Wirtschaft oder im öffentlichen Dienst, in Museen, Museumsämtern, Bibliotheken, Archiven, Denkmalämtern und Schlösserverwaltungen.

Ein Großteil der Absolventinnen und Absolventen nimmt eine selbstständige Tätigkeit in einem eigenen Unternehmen oder in Arbeitsgemeinschaften auf. Über die „klassischen“ Tätigkeitsfelder in der Objektrestaurierung und der konservatorischen Betreuung des Kulturguts hinaus, gewinnen weitere Aufgaben für Restauratorinnen und Restauratoren immer mehr Gewicht und zeigen die zukünftig erwartbaren Entwicklungen im Beruf auf:

- Restauratorische Begutachtungen und Beratungstätigkeiten,
- Forschung und Lehre in Hochschulen (Methodenforschung und -entwicklung, Erforschung der Restaurierungsgeschichte und -theorie, kunsthistorische und kunsttechnologische Forschung, naturwissenschaftliche Forschung im Bereich der Konservierung und Restaurierung),
- Präventive Konservierung, Qualitätssicherung und Risikoabschätzung,
- Projektmanagement (Ausstellungsmanagement und Sammlungsmanagement, Öffentlichkeitsarbeit und Kulturmanagement).

Der Masterabschluss befähigt zur Promotion und ermöglicht den Zugang zu Laufbahnen des höheren öffentlichen Dienstes

Studienabschluss

Master of Arts

Zulassungsvoraussetzungen

Der Masterstudiengang richtet sich an Studierende mit erfolgreich abgeschlossenem, grundständigem Hochschulstudium mit mindestens 6 Semestern (B. A., Diplom) in Restaurierung und Konservierung. Neben der für den Abschluss erforderlichen ECTS-Zahl von 180 Punkten wird ein Notendurchschnitt von mindestens 2,0 vorausgesetzt. Grundvoraussetzung ist ausreichende berufspraktische Erfahrung (Vorpraktikum, studienbegleitende Praktika und längere Praxisphasen in externen Werkstätten). Diese restaurierungspraktische Erfahrung ist über die Modulliste (Diploma Supplement) und gegebenenfalls mit Praktikumsberichten oder Dokumentationen zu belegen. Über die Anerkennung dieser Studienleistungen, z. B. in einem 8-semesterigen Diplomstudien-gang und evtl. vorzulegender zusätzlicher Gutachten, entscheidet der Prüfungsausschuss. Der Zugang ist unter bestimmten Bedingungen auch für Absolventinnen und Absolventen verwandter Studiengänge (Archäologie, Archäometrie, Kunstgeschichte) offen. Näheres regelt eine gesonderte Zulassungsordnung. Weitere Informationen unter www.cics.th-koeln.de

Termine

Das Studium wird jeweils zum Wintersemester begonnen. Bewerbungsfrist für das Masterstudium ist der 30.06. des jeweiligen Jahres. Das Bewerbungsformular für die Bewerbung beim Prüfungsausschuss finden Sie unter www.cics.fh-koeln.de.

Sekretariat

Petra Christian

T: +49 221-8275-34 54

E: petra.christian@th-koeln.de

Studienberatungen durch die Fachdozenten finden mehrmals im Semester in den einzelnen Studienrichtungen statt.

Termine dafür bitte beim o. g. Sekretariat erfragen.

www.cics.th-koeln.de

Weitere Informationen

Zentrale Studienberatung

Claudiusstraße 1

50678 Köln

T: +49 221-8275-3786 oder -3716

E: studieninfos@th-koeln.de

www.th-koeln.de/studieninfos

Nadine Sohn

Beauftragte für Studierende mit Beeinträchtigung

Claudiusstraße 1

50678 Köln

T: +49 221-8275-3248

E: nadine.sohn@th-koeln.de

www.th-koeln.de/best

Fakultät für Kulturwissenschaften

CGL – Cologne Game Lab

Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft

KISD – Köln International School of Design

Köln International School of Design

Ubierring 40, 50678 Köln

T: +49 221-8275-3607 (Sekretariat)

F: +49 221-31 88 22

www.kisd.de

Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft

Ubierring 40, 50678 Köln

T: +49 221-8275-3454 (Sekretariat)

F: +49-221-8275-3485

Cologne Game Lab

Schanzenstr. 28, 51063 Koeln

www.colognegamelab.de

www.f02.th-koeln.de

www.th-koeln.de

Öffentliche Verkehrsmittel

Straßenbahn Linie 15, 16

Buslinie 106, 132, 133 bis Haltestelle Ubierring oder Chlodwigplatz

