



MA 3D animation for film & games

**Internationaler Masterstudiengang
International Master's Program**

Ausschreibung / Call for Applications 2020

Cologne Game Lab
TH Köln | University of Technology, Arts & Sciences
T +49 221 8275-3069 | www.colognegamelab.de

ifs internationale filmschule köln gmbh
T +49 221 920188-0 | www.filmschule.de

Character »Radi« by Hossam Tarek Abdallah

3D animation for film & games

Der Masterstudiengang 3D Animation for Film & Games ist ein berufsbegleitender Kooperationsstudiengang des Cologne Game Lab der TH Köln und der ifs internationale filmschule köln. Mit diesem projektorientierten, künstlerisch-wissenschaftlichen Weiterbildungsstudium bieten CGL und ifs kreativen Medien schaffenden die Möglichkeit, sich medienübergreifend mit den gestalterischen, technologischen und dramaturgischen Aspekten der 3D Animation auseinanderzusetzen.

Neben Animationsfilmen und digitalen Spielen sind immersive Technologien, wie z. B. Virtual Reality und Augmented Reality, zentrale Inhalte des Studiengangs, die den Studierenden neue künstlerische Gestaltungsräume und somit auch neue berufliche Perspektiven eröffnen. Im Zeitalter der konvergierenden Medienproduktion steigt der Anspruch an animierte Bilderwelten und damit auch an die sie erschaffenden Künstler*innen. Durch den dezidierten Praxisbezug, die enge Verzahnung mit der Industrie und ein breitgefächertes, medientheoretisches Portfolio werden die Studierenden des Programms optimal auf diese wachsenden Herausforderungen vorbereitet und zugleich in die Lage versetzt, das sich ständig erweiternde Arbeitsfeld zwischen linearen und nonlinearen Produktionen zukunftsweisend mitzugestalten.

Wesentliche Inhalte des viersemestrigen Studiums sind:

- **Projekte:** individuelle oder kollaborative Arbeit mentoriert durch Professor*innen und Lehrende
- **Animation:** Character Creation, Story & Performance, Immersive Animation (Virtual Reality und Augmented Reality)
- **Media & Game Studies:** Vermittlung von medienwissenschaftlichen Theorien und Modellen mit besonderem Schwerpunkt auf den medialen Transformationsprozessen der Digitalisierung in Kunst, Forschung und Gesellschaft
- **Animationsgeschichte:** Auseinandersetzung mit der Entwicklung der Animation von ihren analogen Wurzeln hin zur computergenerierten Kunstform
- **Methods & Tools:** projektbezogene Kenntnisse in gängigen Programmiersprachen, Game Engines und anderen relevanten Fertigkeiten für Modelling und Animation

Da die Animationsbranche stark international geprägt ist, findet die Lehre in englischer Sprache statt. Die internationale Zusammensetzung der Studierendenschaft fördert darüber hinaus die interkulturellen Kompetenzen der einzelnen Studierenden.

Lehrende

Für den Studiengang sind Prof. Björn Bartholdy (Ko-Direktor des Cologne Game Lab) mit dem Lehrgebiet Mediendesign und Prof. Rolf Mütze (ifs internationale filmschule köln) mit dem Lehrgebiet VFX & Animation verantwortlich.

Weitere Lehrende sind renommierte Persönlichkeiten aus Kunst und Wissenschaft – wie Waldemar Fast (Character Animator), Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (Media & Game Studies; Ko-Direktor des Cologne Game Lab), Prof. Dr. Joachim Friedmann (Serial Storytelling), Prof. Dr. Emmanuel Guardiola (Game Design), Prof. Nanette Kaulig (CG Art und 3D Animation).

Teilnehmer*innenzahl

6 – 24

Abschluss

Master of Arts (M.A.), 120 ECTS

Davon werden 30 ECTS im Rahmen des Bewerbungsprozesses erworben.

3D animation for film & games

The Master of Arts in 3D Animation for Film & Games is a project-oriented cooperative study program of the Cologne Game Lab of the TH Köln (University of Applied Sciences) and the ifs internationale filmschule köln. It allows students to pursue their career in the media industry, while at the same time expanding their expertise in 3D animation in such areas as design, technology and dramaturgy within an academic context.

The course of study covers animated movies, digital games and immersive technologies, such as virtual reality and augmented reality consequently granting students the opportunity to discover unique forms of creative expression and fresh professional perspectives. In the age of converging media, animated imageries as well as their production gain complexity, therefore, creating new challenges for 3D artists.

The MA 3D Animation for Film & Games prepares students for this dynamic working environment through a clear hands-on approach, cooperations with the industry and a wide portfolio of media theory, ultimately enabling them to shape the evolving field between linear and non-linear productions

Key aspects of the two-year curriculum are:

- **Projects:** work on personal and group projects supervised by professors and tutors
- **Animation:** Character Creation, Story & Performance, Immersive Animation (Virtual Reality and Augmented Reality)
- **Media & Game Studies:** media-theoretical knowledge of the transformative aspects of digitalization and its consequences for art, research and society
- **Animation history:** the development of animation from its analogue origins to a computer-generated art form
- **Methods & Tools:** project-oriented skills in programming languages, game engines and other skill sets relevant for modelling and animation

The lectures will be held in English, which prepares students for the international working environment of the animation industry. Additionally, the international composition of the program enhances and promotes the students' intercultural competence.

Professors and Lecturers

The professors responsible for the program are Björn Bartholdy (Co-Director of the Cologne Game Lab), for the subject area »Media Design«, and Rolf Mütze (ifs internationale filmschule köln) for the subject area »VFX & Animation«.

Additional lecturers are renowned personalities in the fields of art and science, such as Waldemar Fast (Character Animator), Prof. Gundolf S. Freyermuth, PhD (Co-Director of the Cologne Game Lab, Media & Game Studies), Prof. Joachim Friedmann, PhD (Serial Storytelling), Prof. Dr. Emmanuel Guardiola (Game Design), Prof. Nanette Kaulig (CG Art and 3D Animation) and more.

Number of Participants

6 – 24

Degree

Master of Arts (M.A.), 120 ECTS

30 ECTS will be awarded for the successful completion of the application process.

Die Kooperationspartner

Cologne Game Lab

Das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln ist ein Institut zur Erforschung und Entwicklung interaktiver Inhalte wie digitale Spiele, interaktive Film- und TV-Formate und ortsgebundene Installationen. Mit den Studiengängen Digital Games (B.A. und M.A.), Game Development and Research (M.A.) und dem neuen gemeinsamen Studiengang mit der ifs 3D Animation for Film & Games (M.A.) bietet das CGL eine fundierte Aus- und Weiterbildung in den Bereichen Game Design, Interaction Design, Animation und Game Studies und schlägt die Brücke zwischen interaktiver Kunst, Unterhaltung und Bildung. Auf eigenen Lectures, Workshops und Fachtagungen stellt das CGL aktuelle und kontroverse Spiele-Themen zur Diskussion, macht sie für die Öffentlichkeit zugänglich und fördert damit einen zielgruppen-übergreifenden Dialog. Die Institutssprache ist Englisch. 40% der Studierenden kommt aus dem Ausland, so z. B. aus Kolumbien, Italien, Ägypten, der Türkei und Ungarn. Projekte von CGL-Studierenden und -Alumni wurden bereits vielfach mit Preisen wie dem Deutschen Computerspielpreis, dem Deutschen Entwicklerpreis oder dem renommierten IGF-Award ausgezeichnet.

ifs internationale filmschule köln

Die ifs internationale filmschule köln ist eine künstlerisch-wissenschaftlich ausgerichtete Aus- und Weiterbildungsinstitution für Medienschaffende. Ihr Ruf, eine der besten Filmschulen in Deutschland zu sein, basiert insbesondere auf der intensiven Betreuung der Studierenden, der hervorragenden Lehre und Projektarbeit und nicht zuletzt auf zahlreichen Auszeichnungen, zu denen auch ein Studenten-Oscar zählt. Das Programmprofil der ifs umfasst den Bachelorstudiengang Film mit den Studienschwerpunkten Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation und Szenenbild sowie die internationalen Masterstudiengänge Serial Storytelling und Digital Narratives. Ergänzt wird dieses Portfolio durch den gemeinsamen Masterstudiengang 3D Animation for Film & Games mit dem CGL. Alle Studiengänge werden in Kooperation mit der TH Köln angeboten. Weitere Masterstudiengänge sind zurzeit in Planung. Darüber hinaus gibt es umfangreiche Weiterbildungsmöglichkeiten für professionelle Filmschaffende, von Kostümbild bis zur Masterclass Non-Fiction. 33 internationale Kooperationspartner der ifs bilden ein starkes Netzwerk. Die ifs ist u. a. Mitglied des internationalen Verbands der Filmhochschulen CILECT und des europäischen Verbands GEECT.

Termine (Änderungen vorbehalten)

| | |
|---|--|
| Online-Studieninfotermine: | 18. Februar 2020, 17.00 Uhr 10. März 2020, 17.00 Uhr (Anmeldung für die Infotermine bei: lf@colognegamelab.de) |
| Bewerbungsphase Studienprogramm: | 1. – 31. März 2020 |
| Bewerbungsphase uni-assist: | 1. Februar – 31. März 2020 (nur internationale Studierende) |
| Interviews: | Mitte Mai 2020 |
| Studienbeginn: | 28. September 2020 |
| Studiendauer: | 4 Semester (WiSe 2020 – SoSe 2022) |

Der Master 3D Animation for Film & Games ist ein berufs begleitendes Studienprogramm. Während der Vorlesungszeit sind pro Woche 12 Stunden Präsenzunterricht vorgesehen. Diese Angabe schließt die Eigenstudienzeit, d. h. im Besonderen die Projektarbeit, nicht mit ein. Vorlesungen und Seminare finden i.d.R. sowohl montags ganztägig als auch mittwochs abends statt. Die Eigenstudienzeit variiert, sollte aber mit mindestens 12 Stunden pro Woche eingeplant werden.

Die Studierenden werden ermutigt, einer beruflichen Tätigkeit innerhalb der Medienbranche nachzugehen. Doch sollte die durchschnittliche Wochenarbeitszeit erfahrungsbedingt nicht über 24 Stunden liegen.

The Cooperation Partners

Cologne Game Lab

The Cologne Game Lab (CGL) is an institute of TH Köln that focuses on the research and development of interactive content such as digital games, interactive film and TV formats and stationary installations. With its study programs Digital Games (BA and MA), Game Development and Research (MA) and the new joint program with the ifs 3D Animation for Film & Games (MA), the CGL offers a sound education and training in the field of game design, interaction design, animation and game studies, building the bridge between interactive art, entertainment and education.

CGL discusses current and controversial games topics at lectures, conferences and symposia, and makes them accessible to the public, and thus promotes an interdisciplinary dialogue. The language of instruction is English. 40 % of the students come from abroad, e.g. from Colombia, Italy, Egypt, Turkey and Hungary. Numerous projects by CGL students and alumni have been awarded prizes such as the German Computer Game Prize, the German Developer Award or the prestigious IGF Award.

ifs internationale filmschule köln

The ifs internationale filmschule köln is a full study and further education institution with an artistic-academic focus serving aspiring media professionals. The ifs is consistently ranked as one of the best film schools in Germany, based on its outstanding student support, excellent teaching and project work, and active festival participation, including a Student Oscar as a crowning so far.

The ifs' portfolio covers a Bachelor in Film, which can be studied in Screenwriting, Directing, Creative Producing, Director of Photography, Editing Picture & Sound, VFX & Animation, and Production Design, and international Master's programs in Serial Storytelling, Digital Narratives and the joint program 3D Animation for Film & Games with the CGL. These study programs are carried out in cooperation with the TH Köln (University of Applied Sciences). The ifs is also currently developing further Master's programs. In addition, there are several further education programs for media professionals ranging from Costume Design to Masterclass Non-Fiction.

33 international cooperation partners form a strong network. The school is a member of CILECT, the International Association of Film and Television Schools, and its European subdivision GEECT.

Schedule (subject to change)

| | |
|---|---|
| Online-infohour: | February 18, 2020, 5 pm March 10, 2020, 5 pm (Central European Summer Time, CEST) (Registration for online-infohour: lf@colognegamelab.de) |
| Application phase for the program: | March 1 – 31, 2020 |
| Application phase for uni-assist: | February 1 – March 31, 2020 (international students only) |
| Interviews: | May 2020 |
| Start of studies: | September 28, 2020 |
| Duration of studies: | 4 semesters (winter semester 2020 – summer semester 2022) |

The MA 3D Animation for Film & Games is a part-time study program with 120 ECTS. During the lecture period students will attend 12 hours of seminars, lectures and mentoring sessions per week on average. These will normally take place on Mondays (all day) and Wednesday evenings. The self-study time varies, but students should plan for at least 12 hours per week to do their project work and to prepare or follow up on classes.

Students are explicitly encouraged to pursue their career in the media industry while taking part in the program. Based on experience the working hours should, however, not exceed 24 hours per week.

Gebühren

| | |
|--|-----------|
| Studiengebühr pro Semester EU-Studierende: | 1.500 € |
| Studiengebühr pro Semester Non-EU-Studierende: | 2.500 € |
| Einmalige Einschreibgebühr: | 200 € |
| Semestergebühr der TH Köln (inkl. Semesterticket): | ca. 274 € |

Teilnahmevoraussetzungen

Das Programm richtet sich an talentierte und engagierte Medienschaffende aus den Bereichen Film, Games, Design, Architektur o. Ä., die über relevante Erfahrung in der Konzeption und Produktion von 3D-Animationen verfügen.

Formale Zugangsvoraussetzungen sind:

- Hochschulabschluss (Bachelor, Diplom, Magister, Master oder Staatsexamen) in den Studienrichtungen Film, Games, Design, Architektur oder einem vergleichbaren Studiengang
- Professionelle Erfahrung von 12 Monaten nach Studienabschluss in der Medien- und Kreativbranche

Bewerbungsprozess und -unterlagen

Bewerber*innen können Ihre Unterlagen vom **1. – 31. März 2020** über diesen Link einreichen:

application.colognegamelab.de/ma3d/

- Portfolio von bisherigen Arbeiten (Link zu einer Webseite)
- Projektidee, die während des Studiums verfolgt werden kann
- Analyse eines selbstgewählten 3D- oder Animations-Projekts (z. B. unter den Aspekten Design, Storytelling-Potenzial oder technische Umsetzung) und seiner Bedeutung für die Zukunft dieser Kunstform. Denkbar sind Projekte aus Film, Games und immersiven Medien. (1500–2000 Zeichen)
- Motivationsschreiben
- Nachweis der Hochschulzugangsberechtigung
- Nachweis eines ersten berufsbefähigenden Studienabschlusses (Bachelor, Magister, Diplom) in einem Kreativstudiengang (Film, Games, Design, Architektur, etc.)
- Lebenslauf (inkl. Angabe von Softwarekenntnissen)
- Foto
- Nachweis einer 12-monatigen studienplatzrelevanten Arbeitstätigkeit
- Für internationale Studierende:
Einreichung der übersetzten und beglaubigten Studienabschlussdokumente zur Prüfung bei uni-assist

Auf Basis der eingegangenen Bewerbungsunterlagen wird eine Auswahl von Kandidat*innen zu persönlichen Interviews eingeladen. Hierbei werden die künstlerische Eignung sowie die englischen Sprachkenntnisse der Bewerber*innen überprüft.

Hinweis zu uni-assist für internationale Studierende:

Die Bewerbung für den MA 3D Animation for Film & Games sowie die Zeugnisprüfung durch uni-assist sind zwei separate Prozesse, die internationale Studienbewerber*innen zu durchlaufen haben. Die Bearbeitungszeit der Zeugnisse durch uni-assist beläuft sich auf ca. 4 Wochen. Da eine Studienplatz-zusage erst nach einer positiven Prüfung durch uni-assist erfolgen kann, wird internationalen Studierenden empfohlen, ihre Zeugnisdokumente bereits Anfang Februar bei uni-assist einzureichen.

Weitere Informationen zu uni-assist sind hier einsehbar:
www.uni-assist.de/en/

Kontakt

Laura Frings | Programm Managerin
T +49 221 920184296 | lf@colognegamelab.de

www.filmschule.de/3d-animation

Fees

| | |
|--|---------------|
| Tuition fee per semester for EU-students: | 1,500 € |
| Tuition fee per semester for non-EU-students: | 2,500 € |
| One-time registration fee: | 200 € |
| Semester fee at TH Köln: (including the ticket for local public transportation in North Rhine-Westphalia) | approx. 274 € |

Entry Requirements

The program is aimed at talented and dedicated media professionals in the fields of film, games, design, architecture and similar areas, who have gained relevant experience in creating and producing 3D animation.

The entry requirements for the program are:

- First higher education degree (e.g. Bachelor, Diploma) in Film, Games, Design, Architecture or equivalent
- 12 months of relevant working experience in the media and creative industries

Application Process and Documents

The application deadline is **March 31, 2020**. Applicants should submit the following documents to this platform:
application.colognegamelab.de/ma3d/

- Portfolio of previous work (link to a webpage)
- project idea that may be pursued during the course of study
- Analysis of a self-chosen 3D or animation project (possible aspects: design, storytelling potential, technical realization or else) and its implications for the future of this art form. You may choose a project from film, games, or immersive media. (1500–2000 letters)
- motivation letter
- school diploma
- university degree (e.g. Bachelor, Diploma) in Film, Games, Design, Architecture or equivalent
- CV (incl. software skills)
- Photo
- proof of 12 months of professional-practical experience in a media-related area
- For international students only:
Validation of the applicant's school as well as university degree by uni-assist (separate process)

Based on these documents a group of applicants will be selected for a personal interview. During these interviews the artistic qualifications and the English language proficiency of the applicants will be examined.

Special information for international students

International applicants have to validate their formal entrance qualification to the MA 3D Animation for Film & Games through uni-assist in a separate process.

As the processing time for this is approximately four weeks, applicants are highly encouraged to hand in their certificates to uni-assist in early February. Without a positive evaluation by uni-assist, applicants cannot be admitted to the MA program.

Further information about uni-assist:
www.uni-assist.de/en/

Contact

Laura Frings | Program Manager
T +49 221 920184296 | lf@colognegamelab.de

www.filmschule.de/ma-3d-animation