



**Amtliche Mitteilung Nr. 05/2025**

Satzung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Studiengang Game Development and Research mit dem Abschlussgrad Master of Arts nach der Prüfungsordnung vom 12. Oktober 2023 (Amtliche Mitteilung Nr. 24/2023) an der Fakultät für Kulturwissenschaften, Cologne Game Lab (CGL), der Technischen Hochschule Köln

Vom 03. Februar 2025

Herausgegeben am 06. Februar 2025

**Technology**  
**Arts Sciences**  
**TH Köln**

**Hinweis:**

Es wird darauf hingewiesen, dass gemäß § 12 Abs. 5 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG NRW) eine Verletzung von Verfahrens- oder Formvorschriften des Ordnungs- oder des sonstigen autonomen Rechts der Hochschule nach Ablauf eines Jahres seit dieser Bekanntmachung nicht mehr geltend gemacht werden kann, es sei denn

- 1) die Ordnung ist nicht ordnungsgemäß bekannt gemacht worden,
- 2) das Präsidium hat den Beschluss des die Ordnung beschließenden Gremiums vorher beanstandet,
- 3) der Form- oder Verfahrensmangel ist gegenüber der Hochschule vorher gerügt und dabei die verletzte Rechtsvorschrift und die Tatsache bezeichnet worden, die den Mangel ergibt, oder
- 4) bei der öffentlichen Bekanntmachung der Ordnung ist auf die Rechtsfolge des Rügeausschlusses nicht hingewiesen worden.

Satzung zur Änderung  
der Prüfungsordnung  
für den Studiengang Game Development and  
Research mit dem Abschlussgrad  
Master of Arts  
nach der Prüfungsordnung vom 12. Oktober 2023  
(Amtliche Mitteilung Nr. 24/2023)  
an der Fakultät für Kulturwissenschaften,  
Cologne Game Lab (CGL),  
der Technischen Hochschule Köln

Vom 03. Februar 2025

Aufgrund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 16. September 2014 (GV. NRW. S. 547), zuletzt geändert durch Gesetz vom 29. Oktober 2024 (GV. NRW S. 704) hat die Technische Hochschule Köln die folgende Satzung erlassen:

## Artikel 1

Die Masterprüfungsordnung für den Studiengang Game Development and Research der Technischen Hochschule Köln vom 12. Oktober 2023 (Amtliche Mitteilung 24/2024) wird wie folgt geändert:

1. § 3 Abs. 1 erhält folgende Neufassung:

„Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums sind der erfolgreiche Abschluss eines Hochschulstudiums mit dem Abschlussgrad Bachelor, Diplom, Magister, Master oder Staatsexamen bzw. ein vergleichbarer Studienabschluss sowie der Nachweis einer praktischen Tätigkeit von 12 Monaten und das Bestehen eines Assessment-Verfahrens (Modul: Experience Assessment), in dessen Verlauf auch ausreichende Englischkenntnisse (mindestens Niveau B2) nachzuweisen sind. Das Nähere zum sog. Assessment Verfahren ist in Absatz 3 geregelt.“

2. § 3 Abs. 3 erhält folgende Neufassung:

„Entscheidungen über die Anerkennung der praktischen Tätigkeit nach Absatz 2 trifft der Prüfungsausschuss. Der Prüfungsausschuss setzt für die Eignungsfeststellung eine Auswahlkommission aus dem Kreis der Prüferinnen und Prüfer unter Wahrung der professoralen Mehrheit ein. Die in der Regel vierköpfige Auswahlkommission setzt sich aus drei Professorinnen bzw. Professoren des Cologne Game Lab sowie aus der Studiengangmanagerin bzw. dem Studiengangmanager des Masterstudiengang Game Development and Research zusammen. Die Auswahlkommission prüft die Bewerberinnen und Bewerber auf der Grundlage der Eignungskriterien nach § 3 Abs. 2. Die Auswahlkommission prüft die Englischkenntnisse sowie die berufspraktische Tätigkeit und das Portfolio (siehe unten zu Stufe 1) im Laufe des Assessment-Verfahrens. Die Gültigkeit des berufsqualifizierenden Abschlusses (Bachelor, Master, Diplom, Magister etc.) von internationalen Studienbewerberinnen und -bewerber wird durch Uni-Assist geprüft. Studienbewerberinnen und -bewerber, die nach Absatz 1 und 2 keine 12-monatige qualifizierte Berufspraxis vorzuweisen haben, können diese in Ausnahmefällen auch durch Vorlage eigenhändig angefertigter Arbeiten substituieren, die in einem für den Studiengang relevanten Zusammenhang stehen. Der Prüfungsausschuss stellt die besondere künstlerische Qualität dieser Arbeiten fest und überprüft die Äquivalenz zu der unter Absatz 1 und 2 geforderten qualifizierten beruflichen Praxis.“

Bewerberinnen und Bewerber, deren Bewerbung die Voraussetzungen nach Absatz 1 bis 3 erfüllen, werden zum Assessment-Verfahren eingeladen. Das Assessment-Verfahren wird nicht benotet. Es kann nur "bestanden" oder "nicht bestanden" werden. Das erfolgreiche Bestehen des Assessment-Verfahrens ist zentrale Voraussetzung für die Studienaufnahme. Bei erfolgreichem Durchlaufen des Assessment-Verfahrens werden hierfür gleichzeitig mit der Zulassung zum Studium 30 ECTS im Modul Experience Assessment (siehe Studienverlaufsplan Anlage 1) angerechnet. Das Assessment-Verfahren verläuft in folgenden Stufen:

- 1) Registrierung der Bewerberinnen und Bewerber auf der Online-Bewerbungsplattform des CGL sowie Einreichung folgender Dokumente: Lebenslauf, Zeugnisse und relevante Arbeitsproben (Portfolio), Nachweis über Praxiserfahrungen (z.B. in der Form von Arbeitszeugnissen) und ausreichende Englischkenntnisse (mindestens Niveau B2).
- 2) Bearbeitung einer Hausaufgabe innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens. Er beträgt in der Regel einen Monat. Die Aufgabenstellung wie Bearbeitungshinweise werden über die Internetseite des Studiengangs rechtzeitig veröffentlicht.

- 3) Bewertung der eingereichten Unterlagen und Hausaufgaben durch die Auswahlkommission.
- 4) In Zweifelsfällen lädt die Kommission einzelne Bewerberinnen und Bewerber zu einem strukturierten Interview ein. Das Interview kann vor Ort oder in Form eines Videointerviews durchgeführt werden.“

3. § 28 Abs. 1 erhält folgende Neufassung:

„Die Masterarbeit ist fristgemäß einmal – auch zum Zwecke der Plagiatsüberprüfung – in üblichen Dateiformaten (Texte z. B. als PDF) bei der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses oder einer von ihr oder ihm hierfür benannten Stelle abzuliefern. Der Zeitpunkt der Abgabe ist aktenkundig zu machen. Bei der Abgabe der Masterarbeit hat die beziehungsweise der Studierende schriftlich zu versichern, dass sie beziehungsweise er die Arbeit – bei einer Gruppenarbeit den entsprechend gekennzeichneten Anteil der Arbeit – selbständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen und bei Zitaten kenntlich gemachten Quellen und Hilfsmittel benutzt hat.“

## **Artikel 2**

- (1) Diese Satzungsänderung tritt am 01. März 2025 in Kraft und wird in den Amtlichen Mitteilungen der Technischen Hochschule Köln veröffentlicht.
- (2) Diese Satzungsänderung gilt für alle Studierenden, die ab dem Sommersemester 2025 ein Studium im Studiengang Game Development and Research der Technischen Hochschule Köln aufnehmen oder sich dafür bewerben. Artikel 1 Nr. 3 gilt abweichend von Satz 1 auch für alle Studierenden, die bereits in den Studiengang Game Development and Research eingeschrieben sind und sich ab dem 01. März 2025 für die Abschlussarbeit anmelden.
- (3) Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fakultätsrats der Fakultät für Kulturwissenschaften der Technischen Hochschule Köln vom 06. Januar 2025 und nach rechtlicher Überprüfung durch das Präsidium der Technischen Hochschule Köln vom 29. Januar 2025.

Köln, den 03. Februar 2025

Die Präsidentin  
der Technischen Hochschule Köln

Prof. Dr. Sylvia Heuchemer