

Hinweis: Bitte fügen Sie diesem Selbstreport keine Nachweise bei, bei Bedarf fordert das Rektorat diese an.

Das Rektorat hat gem. § 3 Abs. 2 der Richtlinie der Hochschule Furtwangen über das Verfahren und die Vergabe von Leistungsbezügen für Hochschullehrerinnen und Hochschullehrer einen nicht abschließenden Katalog der besonderen Leistungen beschlossen. Für besondere Leistungen in den Bereichen Forschung, Lehre, Kunst, Weiterbildung und Nachwuchsförderung, **die in der Regel über mehrere Jahre erbracht werden müssen**, können Leistungsbezüge nach § 38 Abs. 1 Nr. 2 LBesGBW gewährt werden. Neben den Leistungen im Hauptamt sind Nebentätigkeiten nur zu berücksichtigen, wenn sie auf Verlangen, Vorschlag oder Veranlassung der Hochschule ausgeübt werden oder die Hochschule ein dienstliches Interesse an der Übernahme anerkannt hat und sie unentgeltlich ausgeübt werden.

Einen monatlichen besonderen Leistungsbezug kann erhalten, wer aus diesem nicht abschließenden Katalog der besonderen Leistungen bzw. vergleichbaren besonderen Leistungen i. d. R. mindestens vier Leistungspunkte erhält. Gleichartige Leistungen können nicht gleichzeitig bei einem und zwei Leistungspunkten gewertet werden. Es werden nur Leistungen bewertet, die in den Berichtszeitraum fallen. **Die gleiche Leistung, die überschneidend in mehrere Berichtszeiträume fällt, wird nur einmal anerkannt.**

Regulär erwartbare Tätigkeiten, die Sie im Rahmen Ihrer **Dienstaufgaben** als Hochschullehrerin/Hochschullehrer ausüben, **zählen nicht** als besondere Leistungen.

**Bitte kreuzen Sie die für Sie zutreffenden besonderen Leistungen an.**

**Beschreiben Sie in diesen Fällen aussagekräftig die von Ihnen erbrachten besonderen Leistungen in den Freitextfeldern.**

**Ich habe im Berichtszeitraum besondere Leistungen in folgenden Bereichen erbracht:**

### 1. Forschung

#### 1.1 Besondere Leistungen mit einem Leistungspunkt (Forschung)

##### 1.1.1 Intensive Kommunikation und Beratung von Unternehmen in FuE-Fragen (inkl. Transferaktivitäten)

Beispiele sind u. a. die Erläuterung von FuE-Angeboten der HFU bei Firmenbesuchen, Unterstützung bei Expertensuche für FuE-Fragestellungen an der Hochschule, Unternehmen bitte benennen

- Naturpark Südschwarzwald (Feldberg)
- Luftmeister GmbH (Kirchzarten)
- Stadt Bad Salzuflen (ebenda)
- Steinbeis Interagierende Systeme GmbH (Stuttgart)
- VR-Project (München)

### 1.1.2 Bearbeitung von Forschungsprogrammen im eigenen Fachgebiet

Beispiele sind u. a. aktive Informationsbeschaffung zu Ausschreibungen, Kontaktierung von Ansprechpartnern zur Ausschreibung, Ansprechen von potentiellen Partnern (Firmen, Forschungspartner), bitte benennen

**- Gemeinsamer Forschungsantrag zur digitalen Hochschulbildung, zusammen mit der Leibniz-Universität Hannover und der Hochschule Karlsruhe, wurde von mir organisiert.**

### 1.1.3 Aktive Mitarbeit am IAF

### 1.1.4 Federführende Mitgestaltung zur Einrichtung fakultätsinterner Forschungsschwerpunkte

Beispiele sind u. a. die Organisation von fakultätsinternen Gesprächskreisen, Beiträge (Vorträge) zu Forschungsthemen in der Fakultät, inhaltliche Impulse zu Forschungsschwerpunkten (kontinuierlich)

**- Einrichtung des Zertifikatprogramms "Digital Games" an der Fakultät Digitale Medien.**

### 1.1.5 Beiträge im hochschulinternen Forschungsbericht

Beiträge (keine Kurzbeiträge) und Jahre der Veröffentlichung benennen

### 1.1.6 Aufbau von und Mitwirkung in Netzwerken im Bereich Transfer

Beispiele sind u. a. BioPro, Photonics, MST-BW, bitte benennen

**- Gründung einer Alumni-Gruppe im Bereich digitaler Medien und Games auf LinkedIn mit derzeit über 100 Mitgliedern**

### 1.1.7 Aktive Mitarbeit in regionalen Fachgremien/Verbänden

Bitte benennen

**- Gründung des Stammtisch Games Südbaden, der Spielemacher der Region vernetzt.**

### 1.1.8 Eigene Vorträge bei wissenschaftlichen Konferenzen oder Vorträge über eigene FuE-relevante Tätigkeiten an der Hochschule

Bitte benennen, inkl. Datumsangaben

**- GameDays, Hochschule der Medien Stuttgart, 29.11.2019**

**- German Dev Days, Frankfurt, 28.5.2019**

### 1.1.9 Beantragen von Drittmitteln für die Forschung in nicht geringem Umfang

Hier nur die Drittmittelprojekte eintragen, die nicht gewährt wurden (gewährte Projekte siehe 1.2.7)

Projekte benennen und Umfang angeben

**- Oben genannter Forschungsantrag mit Hannover/Karlsruhe, Umfang 1.199.892,00 €.**

### 1.1.10 Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

## 1.2 Besondere Leistungen mit zwei Leistungspunkten (Forschung)

### 1.2.1 Gutachtertätigkeit für FuE-Programme (außerhalb der dienstlichen Verpflichtungen gem. § 46 Abs. 5 LHG)

Bitte benennen, inkl. Datumsangaben

### 1.2.2 Regelmäßige Veröffentlichungen eigener Forschungsbeiträge in Fachzeitschriften

Bitte benennen, inkl. Datumsangaben

- 1.2.3** Entwicklung und Etablierung von neuen hochschulweiten FuE-Themen im eigenen Fachgebiet  
Beispiele sind u. a. die Ausgestaltung eines neuen Forschungsschwerpunkts der HFU, Leitungsfunktion in einem Forschungsinstitut der Hochschule soweit nicht als Deputat angerechnet, Aufbau eines neuen Forschungsinstituts nach Kriterien der HFU, bitte benennen  
**- FUDGE - Furtwangen University Didactic Game Engine/Editor. Erforschung und Entwicklung einer Konstruktionsumgebung für browserbasierte Spiele und interaktive Anwendungen auf der Basis von Webtechnologien für den Einsatz in der Lehre an Hochschulen.**
- 1.2.4** Invited speaker bei bedeutenden internationalen Konferenzen  
Bitte benennen, inkl. Datumsangaben  
**- FMX-Stuttgart, 4.5.2021**  
**- Buchmesse Leipzig, 24.3.2019**
- 1.2.5** Mitgliedschaft in Programmkomitees von Konferenzen und wissenschaftlichen Zeitschriften  
Bitte benennen
- 1.2.6** Herausgebertätigkeit für wissenschaftliche Zeitschriften  
Bitte benennen
- 1.2.7** Einwerben von Drittmitteln für die Forschung in nicht geringem Umfang  
Projekte benennen, Laufzeit und Umfang angeben  
**- Hikeventures Wandergames, € 6000,-**  
**- Interaktives Stadtmodell Bad Salzuflen, € 6500,-**  
**- X6-Simulatorgame, Leihgabe des X6-Simulator auf unbestimmte Zeit im Wert von ca. €50.000,-**
- 1.2.8** Durchführung von Forschungs-Drittmittelprojekten, für die keine Deputatsanerkennung erfolgt  
Projekte benennen, Laufzeit und Umfang angeben
- 1.2.9** Mitwirkung bei der Standardisierung oder in Normenausschüssen  
Beispiele sind u. a. DIN, ISO, IEC, bitte benennen
- 1.2.10** Pflege von Forschungsk Kooperationen mit ausländischen Fachkolleginnen und -kollegen/ Teilnahme an internationalen Forschungsnetzwerken  
Beispiele sind Forschungsk Kooperationen und Forschungsnetzwerke, die zu konkreten Ergebnissen wie ein gemeinsamer Forschungsantrag oder eine gemeinsame Publikation oder eine gemeinsame Betreuung von Promotionen führen, bitte benennen
- 1.2.11** Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind  
**- Jurymitglied beim Hackthon „Smart & Digital Health“ im Mai 2020 in Freiburg**

## 2. Lehre

### 2.1 Besondere Leistungen mit einem Leistungspunkt (Lehre)

#### 2.1.1 Über die eigenen Lehrveranstaltungen hinausgehenden Aktivitäten

Beispiele sind u. a. die Herausgabe eines Lehrbuchs, eigene HS-Didaktik-Veranstaltungen/Konzeptionen, Nominierung oder Erhalt des HFU-Lehrpreises, Aufbau von neuen Laboren oder Lehrschwerpunkten, bitte benennen

**- Veröffentlichung des Projektes „Computergrafik-Online“, eine öffentlich erreichbare und kostenfreie Lernumgebung zum Thema Computergrafik**

**- Nominierung für den HFU-Lehrpreis 2019 für "Spieleentwicklung 2D/3D"**

**- Nominierung für den HFU-Lehrpreis 2018 für "EIA 2"**

**- Nominierung für den HFU-Lehrpreis 2017 für "GameDesign-Workshop"**

#### 2.1.2 Federführende Neukonzeption eines Studiengangs

Bitte benennen

#### 2.1.3 Innovativer Einsatz digitaler Medien in Lehrveranstaltungen

Bitte benennen

**- Einsatz der eigenen Konstruktionsumgebung FUDGE**

#### 2.1.4 Entwicklung und Einsatz von Methoden, Simulationen, Experimenten, die erheblich zur Veranschaulichung komplexer Inhalte beitragen und den Lehrerfolg verbessern

Bitte benennen

**- Entwicklung und Einsatz des Inverted Classroom seit 2019 für „EIA2“**

#### 2.1.5 Aktive und verantwortliche Gestaltung der Verzahnung des Lehrbetriebs mit Industrie und Schulen

Beispiele sind u. a. die kontinuierliche Mitarbeit in Arbeitskreisen Schule/Wirtschaft

#### 2.1.6 Aktive Gestaltung fakultätsübergreifender Lehre und/oder fakultätsübergreifender Laborvernetzung

Beispiele sind u. a. Fachgruppen-Meetings, Aufgaben-Pools oder fakultätsübergreifend verfügbare Lehr- und Übungsmaterialien

#### 2.1.7 Über die Lehrverpflichtung deutlich hinausgehende Lehrtätigkeit

Deputat in den einzelnen Semestern des Berichtszeitraums bitte jeweils angeben

**- Angegeben sind Überdeputate, Summe insgesamt: 32,6**

**S17 +2 | S18 +4 | W18 +4 | W19 +3 | S20 +14,6 | W20 +1 | S21 +4**

#### 2.1.8 Lehrbelastung mit besonderem Betreuungsaufwand

Beispiele sind u. a. die aktive und kontinuierliche Beteiligung an Lehrwerkstätten, virtuelle Projektgruppen/Vorlesungen, Durchführung von Lehrveranstaltungen unter besonderer Einbeziehung der Studierenden, z. B. Lange Nacht der ...  
bitte benennen

**- Durchführung jährlicher Veranstaltungen im Rahmen des Global Game Jams. Weltweit treten Entwicklerteams an, um in 48 Stunden Prototypen von Digitalen Spielen zu einem vorgegebenen Thema zu konzipieren und produzieren. Das Spiellabor ist unter meiner Leitung jedes mal dabei.**

#### 2.1.9 Besondere Belastungen durch Prüfungstätigkeiten

Bitte benennen

**- Master-GameJam. Im Masterkurs GameDevelopment ist die Prüfungsform ein fünftägiger GameJam, den ich mit Kollege Christoph Müller rund um die Uhr betreue.**

### 2.1.10 Akquirierung von Studienplätzen und Praktikumsplätzen im Ausland

Bitte benennen

### 2.1.11 Regelmäßige Gewinnung von Gastwissenschaftlern oder Lehrbeauftragten aus dem Ausland

Bitte benennen

### 2.1.12 Entwicklung oder regelmäßige Durchführung englischsprachiger Vorlesungen

Bitte benennen

**- Gamedesign Workshop**

**- PRIMA: Prototyping interactive Media-Apps and Games**

### 2.1.13 Beantragen von Drittmitteln für die Lehre oder für den Bereich Internationales in nicht geringem Umfang

Hier nur die Drittmittelprojekte eintragen, die nicht gewährt wurden (gewährte Projekte siehe 2.2.5)

Projekte benennen und Umfang angeben

### 2.1.14 Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

## 2.2 Besondere Leistungen mit zwei Leistungspunkten (Lehre)

### 2.2.1 Aktive und verantwortliche Schaffung neuer Studiengänge, inhaltliche Ausgestaltung neuer Konzepte oder aktive und verantwortliche Mitarbeit bei der Konzeption und Einführung von international ausgerichteten und/oder englischsprachigen Studiengängen

Bitte benennen

### 2.2.2 Implementierung neuer Verfahren/Möglichkeiten zur Verbesserung der Lehre/Qualitätssicherung auf Hochschulebene im Rahmen der Akkreditierung

Bitte benennen

**- Konzeption der Einrichtung von Zertifizierungsprogrammen an der Fakultät Digitale Medien. Die Idee für Zusatzzertifikate zur Konzentration von Wahlpflichtveranstaltungen wurde von der Akkreditierungskommission bei der letzten SPO-Reform an der Fakultät Digitale Medien begrüßt. 2017 hatte ich ein Konzept vorgelegt, nach dem bereits das Zertifikat „Digitale Games“ ausgegeben wird.**

### 2.2.3 Aktive Mitgestaltung der Weiterentwicklung der Lehre im Hinblick auf die bilinguale Hochschule

Bitte benennen

### 2.2.4 Verantwortliche wesentliche Weiterentwicklung bzw. Neuanbahnung von internationalen strategischen Partnerschaften

Bitte benennen

### 2.2.5 Einwerben von Drittmitteln für die Lehre oder für den Bereich Internationales in nicht geringem Umfang

Projekte benennen, Laufzeit und Umfang angeben

### 2.2.6 Entwicklung und Umsetzung neuer Studienmodelle, insbesondere in enger Verzahnung mit Unternehmen/Praxispartnern

Bitte benennen

- 2.2.7** Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind  
**- Gutachtertätigkeit als Mitglied der Akkreditierungskommission im Rahmen der Akkreditierung des Studiengangs GameDesign an der Designhochschule Schwerin (2016).**

### 3. Weiterbildung

#### 3.1 Besondere Leistungen mit einem Leistungspunkt (Weiterbildung)

- 3.1.1** Konzeption und Angebot eigener Weiterbildungsveranstaltungen in der HFU Akademie  
Bitte benennen
- 3.1.2** Über die Lehrverpflichtung hinausgehende aktive und verantwortliche Mitarbeit bei der Konzeption von Weiterbildungsangeboten oder Weiterbildungsstudiengängen der HFU  
Bitte benennen
- 3.1.3** Lehrbelastung in der Weiterbildung mit überdurchschnittlichem Betreuungsaufwand  
Bitte erläutern
- 3.1.4** Vorbereitung zur Generierung von Einnahmen im Bereich der Weiterbildung in nicht geringem Umfang  
Bitte benennen und Umfang angeben
- 3.1.5** Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

#### 3.2 Besondere Leistungen mit zwei Leistungspunkten (Weiterbildung)

- 3.2.1** Akquisition von Unternehmenskunden für Weiterbildungsprojekte in nicht geringem Umfang  
Kunden benennen und Umfang angeben
- 3.2.2** Generierung von Einnahmen im Bereich der Weiterbildung in nicht geringem Umfang  
Einnahmen und deren Höhe benennen
- 3.2.3** Programmverantwortung bei der Entwicklung und Durchführung von Weiterbildungsangeboten oder Weiterbildungsstudiengängen der HFU  
Bitte benennen
- 3.2.4** Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

## 4. Nachwuchsförderung

### 4.1 Besondere Leistungen mit einem Leistungspunkt (Nachwuchsförderung)

#### 4.1.1 Durchführung besonderer Formen der Nachwuchsbetreuung

Beispiele sind u. a. Start-up-Projekte, Schülerprojekte, bitte benennen

**- Operative und Inhaltliche Leitung des StartUpSpaces in Furtwangen zusammen mit den Kollegen Hans-Georg Enkler und David Lochmann.**

#### 4.1.2 Ausbau oder kontinuierliche Betreuung von Schulkontakten

Bitte benennen

**- Pflege des Kontaktes zur Computerspielschule Freiburg und Organisation gemeinsamer Workshops für Schüler**

#### 4.1.3 Einbindung von Forschungsprojekten in die Lehre zur Stärkung der Forschungskompetenz des Nachwuchses

Bitte benennen

#### 4.1.4 Herausragend aktive Alumni-Arbeit

Bitte benennen

**- Gründung (2021) und Leitung des „Team-Coop“, des Furtwanger Coworking-Spaces für Startups im Games-Bereich und angrenzenden Bereichen. Drei EXIST-geförderte Startups arbeiten bereits dort.**

#### 4.1.5 Regelmäßige Durchführung besonderer Formen der Nachwuchsförderung

Beispiele sind u. a. Schülerforschungszentren, Jugend forscht, bitte benennen

**- Kinder-Uni**

**- Science Days Rust**

#### 4.1.6 Beratung und Betreuung der Studierenden bei Auslandsstudium (Incomings und Outgoings)

Beispiele sind u. a. die Förderung des Auslandsaufenthaltes von HFU-Studierenden oder die Betreuung ausländischer Studierender an der HFU (Learning Agreement, Kontaktpflege, Anerkennung von Studienleistungen), bitte benennen

#### 4.1.7 Betreuung oder Begutachtung von Promotionsarbeiten, für die keine Deputatsanerkennung erfolgt

Bitte benennen, inkl. Datumsangaben

#### 4.1.8 Besondere Leistungen bei der Förderung des weiblichen wissenschaftlichen Nachwuchses

Bitte benennen

**- Mentorenschaft für das rein weibliche Games-Startup „Hokabento Studio“ und Förderung beim „Female Founder's Cup“**

#### 4.1.9 Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

**- Teilnahme beim Wettbewerb „Open Culture BW meets VR“ 2020 mit dem Mastermodul Gamedevelopment. Wir stellten 5 der 15 Projekte verschiedener Hochschulen und erhielten zwei**

**der drei ausgeschriebenen Preise:**

**- Most Innovative**

**- Most Cultural**

### 4.2 Besondere Leistungen mit zwei Leistungspunkten (Nachwuchsförderung)

**4.2.1** Ausarbeitung und erfolgreiche Beantragung eines kooperativen Promotionskollegs mit Hochschulen, die Promotionsrecht haben  
Bitte benennen

**4.2.2** Zusammenarbeit mit Studierenden bei gemeinsamen Publikationen (die Professorin/der Professor ist erste Autorin/erster Autor)  
Bitte benennen, inkl. Datumsangaben  
**„Sound of Magic“, 2018. Das preisgekrönte Audio-Smartphone-Adventure begann als Masterarbeit unter meiner Leitung und basierend auf meiner Idee. Wir beantragten daraufhin Fördermittel der MFG und entwickelten das Spiel gemeinsam zur Marktreife und publizierten es.**

**4.2.3** Weitere besondere Leistungen, die nicht im Katalog der nicht abschließenden besonderen Leistungen aufgeführt sind

- Ich vertrete die Hochschule im game e.V., dem Verband der deutschen Gamesbranche. Dort bin ich Mitglied der Arbeitsgemeinschaft „Talent“ in der es um die Förderung und Ausbildung deutscher Spielentwickler geht.
- Dieses Jahr wurde ich in eine Arbeitsgruppe berufen, organisiert von der Freiburg Wirtschaft Touristik und Messe GmbH & Co. KG. als Experte für digitale Spiele und vor Allem für die Ausbildung in diesem Bereich.
- Nicht unerwähnt bleiben sollen auch einige Auftritte als Experte für Spielthemen im öffentlich rechtlichen Rundfunk, Radio wie Fernsehen, sowie in der Presse.

## 5. Kunst

Für im Rahmen ihrer Dienstaufgaben künstlerisch aktive Professorinnen und Professoren kann Kunst den Aspekt Forschung ersetzen. Die Anerkennung künstlerischer Leistungen wird derzeit als Einzelfallprüfung durchgeführt – bitte vorab Kontaktaufnahme mit dem Rektorat.

### Für W3-Professuren gilt zusätzlich Folgendes:

Entsprechend dem W3-Profil der Funktionsbeschreibung sind kennzeichnende Merkmale:

- a) Publikationen/Patente
- b) erfolgreiche Einwerbung von Drittmitteln für die Forschung in nicht geringem Umfang

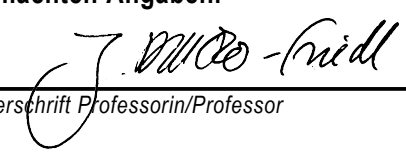
Zu diesen beiden Punkten sind aus dem Katalog mit je zwei Leistungspunkten im Bereich Forschung zwei besondere Leistungen nachzuweisen.

**Ich versichere die Richtigkeit der in diesem Selbstreport gemachten Angaben.**

Hinterzarten, 14.5.2021

---

Ort, Datum

  
Unterschrift Professorin/Professor