

Akkreditierungsurkunde

Der Studiengang

Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung

Master of Science (M.Sc.)

hat das interne Verfahren zur Qualitätssicherung mit Erfolg durchlaufen. Die Akkreditierung erfolgte durch ein Internes Audit, welches mit der Verleihung des Siegels des Akkreditierungsrates abschließt.

Die Technische Hochschule Deggendorf ist seit dem 09.09.2020 durch die Akkreditierungsagentur ASIIN systemakkreditiert und damit berechtigt, die Qualität ihrer Studiengänge anhand der European Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG), des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse und den Vorgaben aus dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag in Verbindung mit der Bayerischen Studienakkreditierungsverordnung (BayStudAkkV) selbst zu prüfen und zu akkreditieren.

Der Beschluss über die Akkreditierung erfolgt auf Basis der Ergebnisse des Internen Audits und der vorgeschlagenen Auflagen, Empfehlungen und Hinweise durch das Auditierungsgremium.

Die Akkreditierung wurde am 28.11.2025 vom internen Akkreditierungsgremium unter Auflagen beschlossen und ist vorläufig bis zum 28.11.2026 befristet.

Nach Aufлагenerfüllung gilt die Akkreditierung bis zum 28.11.2033.



Deggendorf, 28.11.2025

Prof. Waldemar Berg
Präsident

Kurzbeschreibung des Verfahrens

Die internen Akkreditierungen (= Interne Audits) finden alle acht Jahre statt. Die Gutachtergruppen setzen sich aus jeweils mindestens vier Personen aus verschiedenen Bereichen zusammen, was eine umfassende Einschätzung der Qualität eines Studiengangs sicherstellt:

- Mindestens zwei externe professorale Vertreterinnen oder Vertreter von Hochschulen und / oder Universitäten
- Mindestens eine Vertreterin oder ein Vertreter der Berufspraxis, Industrie- oder Unternehmensvertreterin oder Unternehmensvertreter
- Mindestens eine Vertreterin oder ein Vertreter der Studierenden, die oder der im Moment den gleichen bzw. einen ähnlichen Studiengang an einer anderen Hochschule bzw. Universität studiert oder vor kurzem abgeschlossen hat.

Die Begutachtung der formalen Akkreditierungsanforderungen und hochschulrechtlichen Vorgaben erfolgt bereits vorab im Rahmen der formellen Prüfung des Studiengangs durch das ZQM, wird aber mit den Gutachterinnen und Gutachtern nochmal aufgegriffen.

Die Überprüfung der für den jeweiligen Studiengang erforderlichen personellen und sächlich-räumlichen Ressourcen erfolgt durch die zuständige Fakultät, wird aber am Audittag auch nochmal aufgegriffen, um den Gesamteindruck des Studiengangs zu bewerten. Darüber hinaus bewerten die Verantwortlichen der Fakultät sowohl die fachlich-inhaltlichen als auch die formellen Kriterien innerhalb eines Selbstaudits und füllen eine Fakultätscheckliste aus.

Der Audittag ist so gestaltet, dass vom ZQM gezielt auf die Fragen und Bemerkungen eingegangen wird, welche die Gutachterinnen und Gutachter im Vorfeld bei einer Online-Befragung mit EvaSys beschrieben haben. Hierzu wurde den Gutachterinnen und Gutachtern eine Checkliste zur Verfügung gestellt, die die relevanten Punkte der BayStudAkkV abdeckt. Im Fokus steht eine fachlich-inhaltliche Bewertung des Studiengangs und des zugrunde gelegten Konzepts anhand der Gesamtdokumentation, die per Cloud geteilt wird.

Damit eine ganzheitliche Bewertung des Studiengangs möglich ist, sind bei einem Internen Audit Befragungen von Lehrenden und Studierenden des Studiengangs vorgesehen.

Die Internen Audits dienen zur Überprüfung, ob diese Prozesse auf der Ebene des Studiengangs umgesetzt und „gelebt“ werden. Die Verfahren weisen einen hohen Beratungscharakter auf und sind von einer großen Offenheit und gegenseitigem Respekt geprägt.

Zwischen zwei Audits, also nach vier Jahren, wird eine kleine Überprüfung des Studiengangs (= Internes Review) vorgenommen, um festzustellen, ob das Studiengangskonzept inkl. Qualifikationsprofil noch aktuell ist oder ob Verbesserungsbedarf besteht. Auch bei einem Internen Review wird der Studiengang gemeinsam mit Industrievertreterinnen und -vertretern, Vertreterinnen und Vertretern der Berufspraxis, Lehrenden und Studierenden bzw. Absolventinnen und Absolventen auf Aktualität und Adäquanz der Inhalte überprüft und ein Protokoll über mögliche Maßnahmen erstellt. Eine Umsetzung wird beim nächsten Internen Audit überprüft.

Kurzprofil des Studiengangs

Hochschule	Technische Hochschule Deggendorf			
Ggf. Standort	Campus Deggendorf			
Studiengang (Name/Bezeichnung) ggf. inkl. Namensänderungen	Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung			
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Master of Science (M.Sc.)			
Studienform	Präsenz	☒	Blended Learning	☐
	Vollzeit	☒	Intensiv	☐
	Teilzeit	☐	Joint Degree	☐
	Dual	☐	Lehramt	☐
	Berufsbegleitend	☐	Kombination	☐
	Fernstudium	☐	Double Degree	☐
Regelstudienzeit (in Semestern)	3			
Zulassungsvoraussetzungen	Qualifizierter Bachelorabschluss in einem Studiengang mit Bezug zur Informatik Nachweis der studiengangsspezifischen Eignung nach § 7 der Studien- und Prüfungsordnung			
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	90			
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch			
Kooperationen (studiengangsbezogen)	-			
Studienbeginn	Wintersemester			
Anzahl Studienanfänger pro Semester	ca. 5 Anfänger			
Studiengangskoordinator	Prof. Dr. Götz Winterfeldt			

Die Hochschule Deggendorf bietet Studierenden aus dem Bereich der Informatik im Rahmen des anwendungsorientierten Studiengangs „Spiele Entwicklung und Gründung“ die Möglichkeit, sich im Bereich der Entwicklung von digitalen Spielen zur Unterhaltung oder des Trainings weiterzubilden. Zusätzlich werden Kenntnisse im Bereich der Unternehmensgründung entwickelt und ausgebaut. Management und rechtliche Aspekte im Bereich „Gaming“ ergänzen diese Kernkompetenzen. Studierende arbeiten in interdisziplinären Projekten und gestalten digitale Applikationen zur Unterhaltung oder Weiterbildung. Absolventen werden im Bereich der Digitalisierung eingesetzt und übernehmen leitende Positionen im technischen Bereich der virtuellen Produktion und der Realisierung von virtuellen Welten. Zusätzlich werden sie in die Lage versetzt, Ideen innerhalb einer eigenen Firma zu kommerzialisieren.

Im Rahmen des Studiums erwerben die Studenten Kompetenzen, die sie befähigen, effektiv Projekte aus dem Bereich „Gaming und Medien“ abzuarbeiten:

- Studenten des Studiengangs sind in der Lage, komplexe Gaming-Projekte selbstständig und in Teams abzuwickeln. Sie können klassische und innovative Technologien zu Mediensystemen und -produkten kombinieren und wissen, welche Herausforderungen in den professionellen Umsetzungen liegen. Sie haben im Rahmen des Studiums Projekte umgesetzt und über Ergebnisse und erfolgreiche Vorgehensmodelle reflektiert.
- Studenten vertiefen Gaming-spezifische Kenntnisse. Sie bauen ihre Kenntnisse aus einschlägigen Bachelorstudiengängen aus und spezialisieren sich. Nach dem Studium sind sie als Experten in der Lage, in interdisziplinären Teams an innovativen Fragestellungen zu arbeiten. Sie verfügen über ein breites medienspezifisches Wissen und haben sich in Wahlgebiete (Storytelling, Gestaltung, Programmierung oder Sound) weiter eingearbeitet.
- Studierende haben in Projekten mitgearbeitet und wissen, wie verschiedenen Zielgruppen Arbeitsergebnisse präsentiert werden müssen und wie konstruktive Kritik formuliert wird. Diese Fähigkeiten befähigen Absolventen effektiv in Teams mitzuarbeiten und diese auch zu leiten.
- Die Absolventen und Absolventinnen sind dazu qualifiziert, anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben und Projekte wissenschaftlich fundiert und weitgehend selbstständig zu bearbeiten. Sie haben gelernt, Ziele zu definieren, dafür geeignete Mittel einzusetzen, Wissen selbstständig zu erschließen und darüber hinaus mögliche gesellschaftliche, wirtschaftliche, ökologische und ethische Auswirkungen der Tätigkeit systematisch und kritisch zu reflektieren und in ihr Handeln verantwortungsbewusst einzubeziehen.

- Die erworbenen Kompetenzen im Masterstudiengang qualifizieren zur Übernahme von Leitungsfunktionen in Unternehmen.
- Zusätzlich kann das Studium als Basis für die wissenschaftliche Weiterqualifizierung in einem anschließenden Promotionsverfahren dienen oder die Arbeit in wissenschaftlichen Einrichtungen ermöglichen.
- Zudem vermittelt das Studium betriebswirtschaftliche Fähigkeiten. Studenten kennen Methoden, um Innovationen strukturiert zu entwickeln. Sie haben Businesspläne für Projekte erstellt und sind in der Lage einzuschätzen, welche Aufwände Projektleistungen gegenüberstehen. Diese Fähigkeiten erlauben es Absolventen, sich schnell in Funktionen mit Personal- und Projektverantwortung einzuarbeiten.

Gutachtergruppe beim Internen Audit Master „Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung“ am 26.11.2025:

- Prof. Dr. Sebastian von Mammen: Professor, Professur für Games Engineering am Lehrstuhl für Informatik IX der Julius-Maximilians-Universität Würzburg
- Prof. Dr. Bernhard Axmann: Studienfachberater, Studiengangleiter Automotive Production Engineering (Master) an der Technischen Hochschule Ingolstadt
- Volker Hirsch: Owner & CEO der Try Hard Interactive GmbH
- Clemens Raddatz: Absolvent des Bachelors „Wirtschaftsinformatik“ (B.Sc.) an der Technischen Universität Braunschweig, Student im Master „Wirtschaftsinformatik“ (M.Sc.) an der Technischen Universität Braunschweig

Beschlussempfehlung des Gutachterteams:

Auf Basis der eingereichten, studiengangsspezifischen Unterlagen und der Dokumentation des Internen Audits haben die Gutachter festgestellt:

	Ja	Nein
Die formalen Kriterien sind erfüllt.	☐	☒
Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind erfüllt.	☐	☒

Auflagen, Empfehlungen und Hinweise des Gutachterteams zur Weiterentwicklung des Masterstudiengangs „Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung“:

Auflagen:

Auflage zum Prüfpunkt Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung, Punkt 30: *„Pro Modul ist nur eine Prüfung vorgesehen“*:

1. Die Prüfungen müssen in der Studien- und Prüfungsordnung eindeutig definiert werden. Eine Wahl zwischen zwei Prüfungen ist nur bei Wahlfächern oder AWP-Modulen zulässig.

Auflage zum Prüfpunkt Studiengangsprofil, Punkt 8: *„Die Studiengangsbezeichnung entspricht den Studiengangszielen“* und zum Prüfpunkt Modularisierung, Punkt 15: *„Alle Module des Studiengangs sind im Modulhandbuch der Fakultät beschrieben und enthalten die vorgegeben Inhalte als Mindestanforderung (a-i). Darüber hinaus sind Angaben zu*

Literaturempfehlungen und zur Gewichtung des Moduls in den Modulbeschreibungen enthalten":

2. Die (Qualifikations-)Ziele des Studiengangs sowie das Modulhandbuch müssen nachgeschärft und weiter ausformuliert werden. Dabei ist darauf zu achten, die Gründungsorientierung sowie den USP des Studiengangs stärker herauszustellen.

Auflage zum Prüfpunkt fachlich-inhaltliche Gestaltung allgemein und zum Prüfpunkt Modularisierung, Punkt 15: *„Alle Module des Studiengangs sind im Modulhandbuch der Fakultät beschrieben und enthalten die vorgegeben Inhalte als Mindestanforderung (a-i). Darüber hinaus sind Angaben zu Literaturempfehlungen und zur Gewichtung des Moduls in den Modulbeschreibungen enthalten":*

3. Das Modul „Spieltheorie / Gaming Theory“ muss zu „Game-Design“ umbenannt werden. Die Modulbeschreibung ist entsprechend anzupassen.

Empfehlungen:

Empfehlungen zum Prüfpunkt fachlich-inhaltliche Gestaltung:

4. Das Arbeiten in Gruppen sollte ein Qualifikationsziel sein.
5. Es sollte ein weiteres Modul der Prototypenrealisierung im Studiengang integriert werden.
6. Game-Design sollte im Studiengang stärker verankert werden.
7. Die Nutzung von KI sollte im Studiengang verstärkt gefördert und vermittelt werden.

Empfehlung zum Prüfpunkt Berufsbefähigung, Punkt 35: *„Die angestrebten Qualifikations- und Kompetenzziele ermöglichen den Studierenden eine angemessene Beschäftigung auf dem Arbeitsmarkt":*

8. Die Berufsbilder der Absolventinnen und Absolventen sollten klarer beschrieben werden.

Hinweis:

Hinweis zum Prüfpunkt Berufsbefähigung, Punkt 37: *„Der Einsatz von Gastreferenten / Lehrbeauftragten ist im Studiengang vorgesehen.":*

9. Das Gründungsökosystem (z.B. Gründerzentrum) der Region könnte curricular im Studiengang eingebunden werden.

Beschluss des internen Akkreditierungsgremiums an der Technischen Hochschule Deggendorf vom 28.11.2025:

Das Akkreditierungsgremium hat am 28.11.2025 beschlossen, den Studiengang Master „Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung“ mit den Auflagen, Empfehlungen und dem Hinweis des Gutachterteams zu akkreditieren. Der Studiengang wurde im Verfahren anhand der Mindestanforderungen geprüft.

Ergebnis:

	Ja	Nein
Die formalen Kriterien sind erfüllt.	☐	☒
Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind erfüllt.	☐	☒

Das Akkreditierungsgremium spricht für den Masterstudiengang „Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung“ (M.Sc.) eine Verleihung des Siegels des Akkreditierungsrates bis zum 28.11.2033 mit drei Auflagen, fünf Empfehlungen und einem Hinweis aus. Die Auflagen sind bis zum 28.11.2026 zu erfüllen.

Auflagenerfüllung:

Die Auflagen sind bis zum 28.11.2026 zu erfüllen.