

Dein Masterplan: Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung

Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, M.Sc.

STUDIENGANGSPROFIL

- **Technisch-orientierter Game Development**
Master mit **Gründungs**-Spezialisierung
- Ziele
 - Fähigkeiten zur eigenständigen Entwicklung eines **digitalen Spiels**
 - Konzeption und Entwicklung der zugehörigen, **interaktiven Technologie**
 - **Wirtschaftliche Verwertung**, z.B. im Rahmen einer Gründung
 - Befähigung zum **eigenverantwortlichen** und **praxisnahen** Arbeiten
- Charakter
 - **Praxis-lastige** Inhalte und Prüfungen
 - **Industrie-nahe** Werkzeuge / Methoden
 - Erweiterung um **Gründungs-Themen**

Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, M.Sc.

STUDIENGANGSPROFIL

- Studententyp
 - **Weiterführendes** Studium
 - [Akkreditiert](#) durch THD (28.11.25)
- Studenumfang
 - **3 Semester**, 90 ECTS
- Studienstart
 - **Wintersemester** (01.10.)
- Studienform
 - In **Vollzeit** und **Präsenz**
- Studienort
 - Hauptcampus **Deggendorf**
- Unterrichtssprache
 - **Deutsch**, ggfs. Englisch in Materialien und Wahlmodulen



Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, M.Sc.

ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN

- Einschlägiger Bachelorabschluss
 - Studiengänge die **Grundlagen** der **Mathematik / Informatik** vermitteln
 - Aus Fachrichtungen wie **Interaktive Medien, Medientechnik, Medieninformatik, (Angewandte) Informatik**
 - Mit Studiumumfang von i.d.R. **210 ECTS-Punkten**, mind. jedoch 180 ECTS-Punkten
- Studiengangsspezifische Eignung
 - **Auswahlgespräch** (i.d.R. online)
 - Ausnahmen möglich, abhängig von Studienleistung / Praxiserfahrung
- Ausreichende Sprachkenntnisse
 - **Deutsch B2** (nach GER) (sofern nicht Muttersprache)



Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, M.Sc.

BEWERBUNG

- Bewerbungszeitraum
 - **15.04. - 15.09.**
- Bewerbungsprozess
 - [Informationsseite](#)
 - [Bewerbungsportal](#) (Primuss)

GEBÜHREN

- Bewerbung
 - Für Personen aus Nicht-EU/
EWR-Staaten **pauschal 60€**



Was beinhaltet das Studium?

Neben **Kernfächern** aus den Teilgebieten **Informatik**, **Medien** und **Wirtschaft** eröffnen **Wahlmodule** eine **Personalisierung** des Studiums. Durchgängige Arbeit an **Projekten** bringt die notwendige **Praxis**, die abschließende **Masterarbeit** ermöglicht erste eigene **Forschung**.

Technologie / Informatik

- Technische Grundlagen
- Game Engines
- Computergrafik, XR
- Interaktionsdesign
- Computersound

Gestaltung / Medien

- Game Design
- 3D-Modellierung

Gründung / Wirtschaft

- Unternehmensführung

Personalisierung und **Spezialisierung** : **Wahlpflichtmodul I, II**

Durchgängige **Praxis** : **Fallstudie I, II, III** (mit integrierter Entrepreneurship Education)

Erste eigene **Forschung** : **Masterarbeit** und **Kolloquium**

Optionale Entrepreneurship-**Events** : [DEGDEV GameJam](#), [Bayerwald Hackathon](#) u.v.m.

Wie läuft das Studium ab?

Im **1. Semester** erarbeitest du dir die **Grundlagen** deines interdisziplinären Studienfachs und probierst dich gleich an einem **ersten Spiele-Projekt** aus.

Masterstudiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung				Lehrumfang/ Lehrform				Prüfungen		
Modul-Nr.	Modul-Name	Kurs-Nr.	Kurs-Name	SWS	ECTS pro Kurs	ECTS	Lehrform	Zulassungs-voraussetzung (ZV)	Art der Prüfung	Dauer der Prüfung
GAM-01	Technische Grundlagen <i>Technical Basics</i>	GAM-01-1	Mathematik <i>Mathematics</i>	2	2	5	SU		schrP	90 min
		GAM-01-2	KI, Neuronale Netze <i>AI, Neural Networks</i>	2	3					
GAM-02	Game Design <i>Game Design</i>			4		5	S/SU/Ü		PoP	
GAM-03	Architektur und APIs von Game Engines <i>Architecture and APIs of Game Engines</i>			4		5	S/SU/Ü		PStA	
GAM-04	3D-Modellierung, Charakter- und Szenen-Entwurf <i>3D Modeling, Character and Scene Design</i>			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-05	Unternehmensführung <i>Company Management</i>	GAM-05-1	Softskills <i>Softskills</i>	2	2	5	SU		PoP	
		GAM-05-2	Businessplan, Finanzierung <i>Business Plan, Financing</i>	2	3					
GAM-06	Fallstudie I : Konzeption, Prototyping, Playtesting (2D-Spiel) <i>Case Study I: Concept Development, Prototyping, Playtesting (2D Game)</i>			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
	1. Semester gesamt			24		30				

Wie läuft das Studium ab?

Im **2. Semester** baust du **Kerngebiete** deines Studienfachs weiter aus, vertiefst von dir gewählte Themenbereiche mit **Wahlpflichtmodulen** und arbeitest an einem **zweiten Projekt**.

Masterstudiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung				Lehrumfang/Lehrform				Prüfungen		
Modul-Nr.	Modul-Name	Kurs-Nr.	Kurs-Name	SWS	ECTS pro Kurs	ECTS	Lehrform	Zulassungsvoraussetzung (ZV)	Art der Prüfung	Dauer der Prüfung
GAM-07	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) <i>Interaction Design (Devices, Procedures, Theory)</i>			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-08	Computersound <i>Computer Sound</i>			4		5	S/SU/Ü		PoP	
GAM-09	3D Computergrafik, Extended Reality (XR) <i>3D Computer Graphics, Extended Reality (XR)</i>			4		5	S/SU/Ü		PStA	
GAM-10	Fallstudie II: Agiles Projektmanagement, Agile Entwicklung im Team <i>Case Study II: Agile Project Management, Agile Development as a Team</i>			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-11	Wahlpflichtmodul I <i>Compulsory Elective Module I</i>			4		5	S/SU/Ü	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert
GAM-12	Wahlpflichtmodul II <i>Compulsory Elective Module II</i>			4		5	S/SU/Ü	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert
	2. Semester gesamt			24		30				

Wie läuft das Studium ab?

Im **3. Semester** rundest du dein Studium praktisch mit einer **dritten Projektarbeit** ab und tauchst mit deiner **Masterarbeit** tief in ein ausgewähltes Themengebiet ein.

Nach dem erfolgreichen **Abschluss aller Prüfungsleistungen** wird der akademische Grad **“Master of Science”**, Kurzform **“M.Sc.”**, verliehen

Masterstudiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung				Lehrumfang/ Lehrform				Prüfungen		
Modul-Nr.	Modul-Name	Kurs-Nr.	Kurs-Name	SWS	ECTS pro Kurs	ECTS	Lehrform	Zulassungs-voraussetzung (ZV)	Art der Prüfung	Dauer der Prüfung
GAM-13	Fallstudie III: Produktionsplanung, Game Slice, Game Pitch Case Study III: Production Planning, Game Slice, Game Pitch			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-14	Masterarbeit Master Thesis	GAM-14-1	Masterarbeit Master Thesis		22	25			MA	
		GAM-14-2	Kolloquium Colloquium	2	3		S		mdIP	30
	3. Semester gesamt			6		30				
	Studium gesamt			54		90				

Was kommt nach dem Studium?

Das Studium bereitet dich darauf vor, entsprechend deiner Interessen und Vorkenntnissen, **Schlüsselfunktionen in ganz unterschiedlichen Rollen** zu übernehmen:

Übliche Stellenprofile

- Gameplay Programmmer
- Game Developer
- 3D Software Engineer
- AR/VR/XR Specialist
- Technical Artist
- Technical Producer
- Game Producer
- Studio Manager
- Startup Founder

Häufige Tätigkeitsfelder

- Digitale Spiele
- Unterhaltung & Medien
- Interaktive Software
- Simulation & Training
- Marketing & Handel
- F&E und Innovation
- Startups im Bereich
Technologie & Medien

Hilfreiche Soft Skills

- Kreatives Denken
- Innovationsfähigkeit
- Veränderungsfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Interdisziplinäres Arbeiten
- Selbst- und Fremdorganisation
- Unternehmerische Persönlichkeit

Passt dieser Studiengang zu dir?

Ja, wenn...

...du einen **Bachelor-Studiengang** absolviert hast, der dir die notwendigen **Informatik-Grundlagen** vermittelt hat.

...du die **Konzeption** und **Weiterentwicklung interaktiver Technologien** spannend findest und dabei gerne **Neues ausprobierst**.

...du lernen möchtest, **innovative Spieleideen** zu entwerfen und in **zielgruppengerechte Produkte** zu verwandeln.

...du **anwendungsorientiert** und **praxisnah** studieren und dabei **industrierelevante Werkzeuge** und **Methoden** kennenlernen möchtest.

...du gerne mit **anderen kreativen Köpfen** zusammen **eindrucksvolle digitale Erlebnisse** schaffen willst.

...du schon während des Studiums an deinem **Portfolio arbeiten** möchtest und vielleicht sogar mit dem Gedanken spielst, **selbst zu gründen**.



Du möchtest mehr erfahren?



Studiengangsseite



Studien- und
Prüfungsordnung



Modulhandbuch



GAM-M iLearn-Kurs

Du möchtest dich noch genauer zum Studiengang **informieren** oder hast offene Fragen?

Unsere [Studiengangsseite](#) ist der beste Startpunkt für alle Informationen rund um den Studiengang.

In der [Studien- und Prüfungsordnung](#) findest du alle Voraussetzungen und Rahmenbedingungen.

Im [Modulhandbuch](#) kannst du dich über Ziele, Inhalte und Einordnung der Module informieren.

Der [GAM-M iLearn-Kurs](#) gibt THD-Studierenden einen Einblick in die Organisation des Studiums.

Du möchtest mehr erfahren?



Du möchtest dich noch genauer zum Studiengang informieren oder hast **offene Fragen**?

Prof. Daniel Volk

- Studiengangskoordinator, Studienfachberater
- Für inhaltliche Information, Beratung und Orientierung rund um den Studiengang
- Zu erreichen unter: daniel.volk@th-deg.de



Daniela Koch

- Studiengangsassistentin
- Für Hilfestellungen zu administrativen Themen, Unterstützung bei organisatorischen Abläufen
- Zu erreichen unter: daniela.Koch@th-deg.de
gam-m-info@th-deg.de