

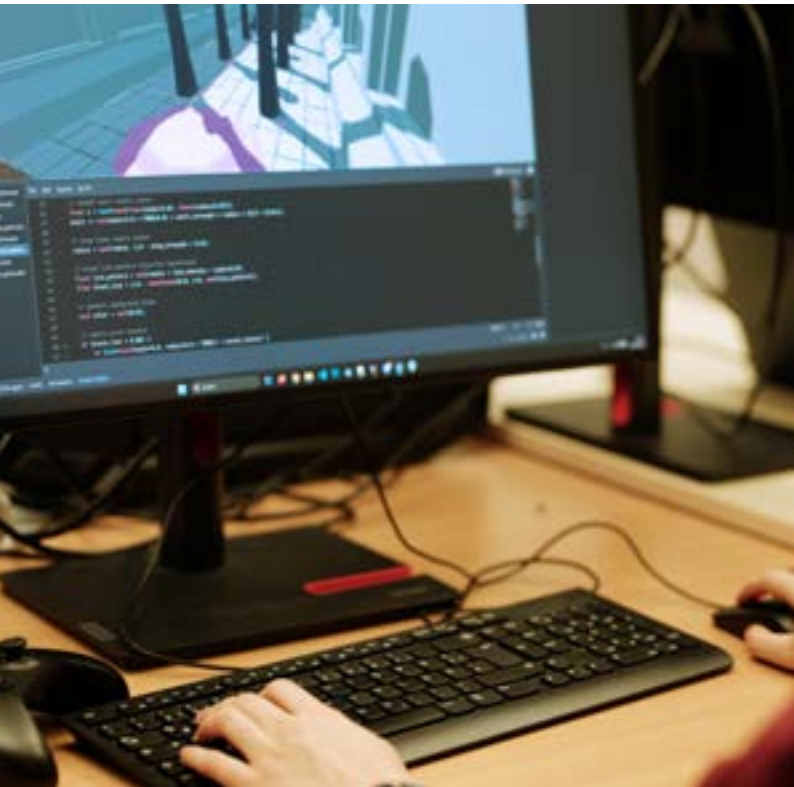


UNIVERSITÄT
BAYREUTH

Master of Science
Master of Arts

Computerspielwissenschaften

Spiele denken. Spiele machen.



Ein Studiengang, drei Tracks.

Ab dem Wintersemester 2026/27 studieren Sie Computerspielwissenschaften noch flexibler: Je nach Voraussetzungen, Interessen und Zielen wählen Sie einen von drei Tracks.

- **Computerspielwissenschaften** –
die bewährte Kombination aus **Game Studies**,
Game Design, **Game Development** und **Informatik**.
- **Spiel und Medien** –
mit Schwerpunkt auf medien- und geisteswissenschaftlichen Methoden und Inhalten, auch über Game Studies hinaus, ergänzt um **Game Design** und **Projektentwicklung**.
Technische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, informatische Veranstaltungen nicht vorgesehen.
- **Spiel und Informatik** –
mit Schwerpunkt auf Informatik, auch über Games-Themen hinaus, ergänzt um **Game Design** und **Game Development**.
Geisteswissenschaftliche Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, geisteswissenschaftliche Veranstaltungen nicht vorgesehen.

Ihren Track wählen Sie erst mit der Anmeldung zur ersten Modulprüfung, ein Wechsel ist jederzeit möglich.

In den Spielprojekten arbeiten Studierende aller Tracks in interdisziplinären Teams zusammen und entwickeln digitale, analoge oder hybride Spiele.

Ihr Masterplan.

Der Masterstudiengang umfasst vier Semester (120 Leistungspunkte). Der Track **Spiel und Medien** führt zum **Master of Arts**, **Spiel und Informatik** zum **Master of Science**. Im Track **Computerspielwissenschaften** wählen Sie zwischen beiden Abschlüssen. Nach dem Abschluss stehen Ihnen alle Wege offen: die wissenschaftliche Weiterqualifikation im angeschlossenen Promotionsprogramm Computerspielwissenschaften (im Fach **Informatik** oder **Medienwissenschaft**), eine Karriere in der Spieleindustrie oder eine berufliche Perspektive im kulturellen Sektor.

1	2	3	4	Tracks		
Medien- und Geisteswissenschaften	Masterarbeit	Spiel und Medien	Computerspielwissenschaften	Spiel und Informatik		
Game Studies						
Game Design und Projekte						
Game Development						
Informatik						
30	30	30	30			
				120		

Ein Studenumfeld, das in Rankings Bestnoten erzielt.

Die Universität Bayreuth ist eine Campusuniversität mit rund 13.500 Studierenden. Alles liegt nah beieinander, und Sie lernen schnell Studierende anderer Fächer kennen. Auch außerhalb der Hörsäle ist viel geboten: studentische Initiativen, ein umfangreiches Hochschulsportangebot, regelmäßige Kinovorführungen, Ausstellungen, Theater- und Musikveranstaltungen sowie das jährliche Uni-Open-Air – alles direkt auf dem Campus. Im Vergleich zu anderen Universitätsstädten bietet Bayreuth zudem bezahlbaren Wohnraum und niedrige Lebenshaltungskosten.



Die Computerspielwissenschaften in Bayreuth zeichnen sich durch eine intensive Verbindung von theoretisch-analytischen mit praktisch-konzeptuellen Zugangsweisen aus.

Untersuchen Sie eine Beziehung der besonderen Art.

Computerspiele sind aus unserer kulturellen Landschaft nicht mehr wegzudenken: Die Games-Branche ist ein zentraler Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Rund 950 Unternehmen entwickeln und vermarkten hierzulande digitale Spiele. Zugleich sind Computerspiele längst ein fester Gegenstand medien-, kulturwissenschaftlicher und informatischer Forschung.

Mit dem **Masterstudiengang Computerspielwissenschaften** bietet Ihnen die Universität Bayreuth seit 2015 eine interdisziplinäre Ausbildung mit deutschlandweit einzigartigem Profil im Spannungsfeld von Medienwissenschaft und Informatik. Der berufsqualifizierende Abschluss befähigt Sie, in einer wachsenden Branche tätig zu werden oder sich im Rahmen einer Promotion wissenschaftlich weiterzuqualifizieren.



Zu den Besonderheiten des Studiengangs gehören problemorientiertes Lernen in Kleingruppen und ein hoher Anteil projektformigen Arbeitens.

Schöpfen Sie aus dem Vollen.

In enger Verknüpfung von theoretischem und praktischem Arbeiten vermittelt Ihnen der Studiengang medienwissenschaftliche und/oder informatische Konzepte und Methoden, um Computerspiele sowohl in ihrer soziokulturellen Bedeutung als auch in ihrer technischen Gemachtheit zu verstehen, sie kritisch einzuordnen und aktiv mitzugestalten. Sie setzen sich mit den historischen, ästhetischen und technischen Dimensionen von Computerspielen auseinander, entwerfen neue Spielkonzepte und loten die Entwicklungspotenziale des Mediums aus.

Dafür finden Sie an der Universität zahlreiche Angebote, Know-how und technische Ausstattung: Arbeitsplätze mit branchenüblicher Software, das [Game Innovation Lab](#), ein [Game Experience Lab](#) mit Testumgebung, ein [Tonstudio](#) für Game Sound sowie unser [Gründerzentrum](#).



Zum grundlegenden Verständnis von Computerspielen als digitale Medien gehört auch der Umgang mit Computer-Codes.

Jede Menge Zukunftschancen erwarten Sie.

Mit der weiten Verbreitung von Computerspielen wächst der Bedarf, Games als spezifische Medien umfassend zu analysieren, zu verstehen und zu entwickeln. Diese Reflexions- und Handlungskompetenzen werden in vielfältigen Berufsfeldern gebraucht:

- Programmierung: Middleware, KI, Grafik, Interfaces, Gameplay, Simulation
- Game Design und Game Writing
- Beratung zu Gamification und Gamebased Learning
- Redaktionelle Tätigkeiten und Journalismus
- Erwachsenen-, Fort- und Weiterbildung
- Kuratorische und organisatorische Tätigkeiten in Kulturinstitutionen
- PR, spielorientiertes Marketing, Kulturmanagement, Marktforschung
- Wissenschaftliche Weiterqualifizierung in Form einer Promotion



Prof. Dr. Jochen Koubek, Prof. Dr. Christine Hanke und Prof. Dr. Michael Guthe stimmen ihre Lehre in den Computerspielwissenschaften eng aufeinander ab.

Jetzt noch die Voraussetzungen erfüllen und los geht's!

Sie haben einen Bachelorabschluss in Medienwissenschaft, Informatik oder einem verwandten Fach? Dann sind Sie hier richtig – auch ohne Games-Bezug: Für den Track **Spiel und Medien** brauchen Sie keine technischen, für **Spiel und Informatik** keine geisteswissenschaftlichen Vorkenntnisse. Je nach Ausbildungshintergrund können Sie fehlende Module nachholen.

Bewerben Sie sich bis zum 15. Juli für die Aufnahme!

Studienbeginn: jeweils im **Wintersemester**

Informationen zum Zulassungsverfahren
finden Sie unter:

computerspielwissenschaften.uni-bayreuth.de



UNIVERSITÄT
BAYREUTH

Programmkordinator
Prof. Dr. Jochen Koubek
Universität Bayreuth
95440 Bayreuth

Telefon: +49 (0)921 55- 4602 (Sekretariat)
E-Mail: jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Zentrale Studienberatung
Telefon: +49 (0)921 55 -5245, -5249 sowie -5328
Sekretariat / Infothek: +49 (0)921 55-5246
E-Mail: studienberatung@uni-bayreuth.de

Weitere Informationen finden Sie hier:
www.studienberatung.uni-bayreuth.de
computerspielwissenschaften.uni-bayreuth.de