



UNIVERSITÄT
BAYREUTH

Computerspiel- wissenschaften.

Der Masterstudiengang





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-Industrie bildet einen zentralen Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Etwa 320 Unternehmen befassen sich hauptsächlich mit der Entwicklung und der Vermarktung digitaler Spiele. Gleichzeitig rückt die Auseinandersetzung mit dem noch jungen Medium Computerspiel zunehmend in den Fokus wissenschaftlicher Forschung.

Wir bieten Ihnen mit diesem Masterstudiengang eine – deutschlandweit einmalige – interdisziplinäre Ausbildung im Spannungsfeld von Medienwissenschaft und Informatik. Mit dieser besonderen Verbindung erhalten Sie einen exzellenten berufsqualifizierenden Abschluss, der Sie sowohl dazu befähigt in dieser schnell wachsenden Branche tätig zu werden als auch sich im Rahmen einer Promotion für einen weiteren wissenschaftlichen Werdegang zu qualifizieren.



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

Schöpfen Sie aus dem Vollen.

In enger Verknüpfung von theoretischem und praktischem Arbeiten vermittelt Ihnen dieser Masterstudiengang medienwissenschaftliche und 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 intensiv mit den historischen, ästhetischen und technischen Dimensionen von Computerspielen auseinander, um vor diesem Hintergrund neue Spielkonzepte zu entwerfen und die zukünftigen Entwicklungspotentiale des Mediums auszuloten. Sie finden hierzu an der Universität zahlreiche Angebote, Know-How und technische Ausstattungen. Dazu zählen neben Arbeitsplätzen mit branchenüblicher Ausstattung ein interaktives Labor für die Arbeit mit experimentellen Interfaces, ein Fernsehstudio mit Motion-Capturing-System, ein Tonstudio für die Aufnahme von 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.

Angesichts der weiten Verbreitung von Computerspielen wächst die Notwendigkeit, Games als spezifische Medien umfassend zu analysieren, zu verstehen und zu entwickeln. Diese Reflexions- und Handlungskompetenzen werden in vielfältigen Berufsfeldern benötigt:

- Programmierung: Middleware, KI, Grafik, Interfaces, Gameplay, Simulation
- Game Writing, (Technisches) Gamedesign
- Beratung in Bereichen wie gamification und game-based learning
- Redaktionelle Tätigkeiten, Journalismus
- Erwachsenen-, Fort- und Weiterbildung
- Organisatorische und kuratorische Tätigkeiten in Kulturreferaten und ähnlichen Institutionen
- PR, spielorientiertes Marketing, Kulturmanagement, Marktforschung
- Wissenschaftliche Weiterqualifizierung in Form einer Promotion

Übersicht Module				Speziali- sierung
1	2	3	4	
Medientheorie/ Medialität	Figurationen des Medialen	Computerspiele im Kontext	Masterarbeit	Medienwissenschaft
Game Design I	Game Design II			
Angewandte Informatik I	Spielprojekt	Spielproduktion im Kontext		Game Designer
	Informatik Praktikum	Spiel und Informatik III		
Spiel und Informatik I	Spiel und Informatik II	Angewandte Informatik II	Informatik	Computer Scientist
30	30	30		30
 = Verbundene Module			Gesamt	120

Ihr Masterplan.

Während des Studienverlaufs können vier Spezialisierungen zwischen Theorie und Praxis sowie zwischen Informatik und Medienwissenschaft entwickelt werden. Je nach gewähltem Studienschwerpunkt stehen Ihnen anschließend die Wege in eine wissenschaftliche Weiterqualifikation in dem angeschlossenen Promotionsprogramm Computerspielwissenschaften, entweder im Fach Informatik oder im Fach Medienwissenschaft, eine berufliche Perspektive im kulturellen Sektor oder eine Karriere in der Spieleindustrie offen.



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 entweder einen Bachelor-Abschluss mit Games-Bezug bzw. ein grundständiges Bachelor-Studium der Medienwissenschaft oder der Informatik abgeschlossen, in dem Sie sich bereits mit Spielen oder Fragen der Programmierung beschäftigt haben.

Dann bewerben Sie sich bis zum 15. Juli für die Aufnahme in den Studiengang zum Wintersemester. Je nach Ausbildungshintergrund können Sie fehlende Module der Medienwissenschaft bzw. der Informatik nachholen.

Studienbeginn: jeweils im Wintersemester

Weitere Informationen zum Zulassungsverfahren finden Sie auf unserer Website unter:

computerspielwissenschaften.uni-bayreuth.de



An der Universität Bayreuth treffen Sie auf vielfältige Möglichkeiten zum interdisziplinären Austausch und zum konzentrierten Arbeiten.

Die Universität Bayreuth.

Die Universität Bayreuth gehört heute zur Spitzengruppe der jungen Universitäten und belegt im weltweiten Ranking „100 under 50“ des Wissenschaftsmagazins Times Higher Education eine Top-Platzierung. Dieses Ranking ermittelt weltweit die 100 besten Universitäten, die vor weniger als 50 Jahren gegründet wurden. Als kleine und feine Campusuniversität legt sie den Fokus nicht auf Wachstum, sondern konzentriert sich auf den Ausbau einer Qualitätsinfrastruktur. Dabei setzt die Universität Bayreuth auf disziplinäre Schwerpunkte und vielfältige interdisziplinäre Verknüpfungen auf hohem Niveau, die ihr erlauben, international zu den Besten zu gehören. Mit dem Studiengang Computerspielwissenschaften geht die Universität neue Wege einer Verbindung von Medienwissenschaft und Informatik, die im Spannungsfeld von Theorie und Praxis das Medium Computerspiele wissenschaftlich untersucht.



UNIVERSITÄT
BAYREUTH

Universität Bayreuth
Medienwissenschaft
Universitätsstraße 30
95447 Bayreuth

Ansprechpartner

Prof. Dr. Jochen Koubek
Telefon: +49 (0) 921 / 55-5096
jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Sekretariat

Pia Weber
Telefon: +49 (0) 921 / 55-5077