

Computerspielwissenschaften

M.A. / M.Sc.

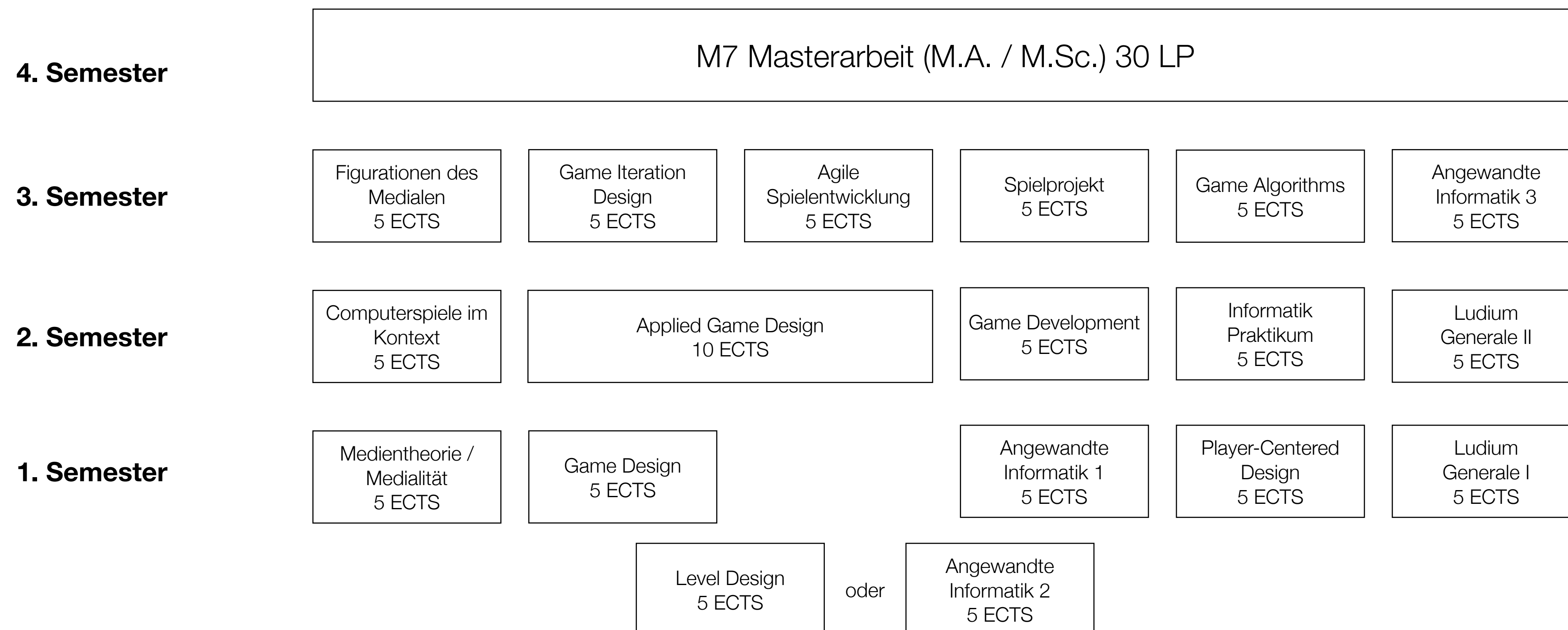
Entwurfssfassung, Tritt voraussichtlich ab Wintersemester 2026/27 in Kraft

Computerspielwissenschaften

Spiel und Medien

4. Semester	M7 Masterarbeit (M.A.) 30 LP					
3. Semester	Medienwissenschaft 3 5 ECTS	Medienwissenschaft 4 5 ECTS	Figurationen des Medialen 5 ECTS	Game Iteration Design 5 ECTS	Agile Spielentwicklung 5 ECTS	Spielprojekt 5 ECTS
2. Semester	Medienwissenschaft 2 5 ECTS	Interdisziplinäres Modul 2 5 ECTS	Computerspiele im Kontext 5 ECTS	Applied Game Design 10 ECTS		Ludium Generale II 5 ECTS
1. Semester	Medienwissenschaft 1 5 ECTS	Interdisziplinäres Modul 1 5 ECTS	Medientheorie / Medialität 5 ECTS	Game Design 5 ECTS	Level Design 5 ECTS	Ludium Generale I 5 ECTS

Computerspielwissenschaften



Computerspielwissenschaften

Spiel und Informatik

4. Semester

M7 Masterarbeit (M.Sc.) 30 LP

3. Semester

Game Iteration
Design
5 ECTS

Agile
Spielentwicklung
5 ECTS

Spielprojekt
5 ECTS

Game Algorithms
5 ECTS

Angewandte
Informatik 4
5 ECTS

Angewandte
Informatik 5
5 ECTS

2. Semester

Applied Game Design
10 ECTS

Game Development
5 ECTS

Informatik
Praktikum
5 ECTS

Angewandte
Informatik 3
5 ECTS

Ludium
Generale II
5 ECTS

1. Semester

Game Design
5 ECTS

Level Design
5 ECTS

Player-Centered
Design
5 ECTS

Angewandte
Informatik 1
5 ECTS

Angewandte
Informatik 2
5 ECTS

Ludium
Generale I
5 ECTS