

**Studien- und Prüfungsordnung
für den Master-Studiengang
Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung/
Entrepreneurial Game Engineering
an der Technischen Hochschule Deggendorf**

Vom 28. August 2026

Aufgrund von Art. 9, 80 Abs. 1, 84 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulinnovationsgesetzes (BayHIG) vom 5. August 2022 (GVBl. S. 414, BayRS 2210-1-3-WK), das zuletzt durch § 26 des Gesetzes vom 26. März 2026 (GVBl. S. 75) geändert worden ist, erlässt die Technische Hochschule Deggendorf folgende Satzung:

**§ 1
Studienziel**

Beschreibung des Studiengangs

Der Master-Studiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung ermöglicht es Absolventinnen und Absolventen eines Bachelor- oder Diplomstudiengangs der Informatik oder artverwandter Studienrichtungen, ihr bisher erworbenes Wissen in der Domäne der digitalen Spieleentwicklung zu vertiefen und zu spezialisieren.

Neben der Entwicklung von digitalen Spielen mit Unterhaltungs- oder Anwendungsfokus, steht auch der Erwerb von Kompetenzen rund um Interaktive Technologien selbst im Fokus. Die Vermittlung von Kenntnissen aus dem Bereich der Unternehmensgründung und -führung rundet die spezifische Ausgestaltung des Studiengangs ab.

Zielsetzung des Studiengangs

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs werden in die Lage versetzt, eigenständig ein digitales Spiel sowie die zugehörige, interaktive Technologie zu konzipieren, zu entwickeln und im Rahmen einer eigenen Gründung wirtschaftlich zu verwerten.

Der Studiengang baut hierfür auf dem erworbenen Wissen des grundständigen Studiums auf und vermittelt das notwendige interdisziplinäre Fachwissen zur Entwicklung von digitalen Spielen. Dieses wird mit Hilfe praxisnaher Methoden der Konzept- und Produkterstellung, vor allem in Form von den Studienverlauf durchgängig begleitenden Projektarbeiten, zur Anwendung gebracht. Regelmäßige Teamarbeit der Teilnehmerinnen

und Teilnehmer in wechselnden Rollen stärken dabei notwendige persönliche und soziale Kompetenzen.

Schwerpunkte des Studiengangs

Veranstaltungen rund um die Themenbereiche Game Technology und Game Production bilden den Schwerpunkt des tendenziell technisch ausgerichteten Studiengangs. Diese werden augmentiert durch die zum Verständnis der Domäne und für eine interdisziplinäre Zusammenarbeit notwendigen Kompetenzen in den Bereichen Game Design und Game Content. Zusätzliche Wissensvermittlung im Bereich Gründung und Unternehmertum verleiht dem Studiengang seine charakteristische Ausrichtung. Zudem ist eine persönliche Schwerpunktbildung durch integrierte Wahlpflichtmodule möglich.

Verwendbarkeit des Studiengangs

Absolventinnen und Absolventen des Master-Studiengangs Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung sind dazu befähigt, vor allem technische Entwicklungs- und Produktionsrollen und im weiteren Verlauf auch leitende Funktionen in der digitalen Spiele- oder auch der allgemeineren Medienindustrie zu übernehmen. Insbesondere sind sie dazu qualifiziert, im Bereich der digitalen Spieleentwicklung selbstständig zu arbeiten und eigene Unternehmen zu gründen.

Weitere Möglichkeiten ergeben sich in einer Tätigkeit als Spezialist/-in für interaktive Technologien innerhalb anderer Industriezweige oder - für besonders qualifizierte Absolventen - im Rahmen einer Promotion innerhalb des Forschungsbetriebs.

§ 2

Zugangsvoraussetzungen, Nachweis von Sprachkenntnissen, studiengangsspezifische Eignung

(1) Qualifikationsvoraussetzungen für den Zugang zum Masterstudiengang sind:

1. Der erfolgreiche Studienabschluss in einem einschlägigen Bachelor-Studiengang oder ein gleichwertiger Abschluss an einer in- oder ausländischen Hochschule, dessen Umfang in der Regel 210 ECTS-Punkte, mindestens jedoch 180 ECTS-Punkte umfasst. Einschlägig sind insbesondere die Studiengänge, in denen Grundlagen der Mathematik und Informatik (v.a. im Bereich Programmierung und Softwareentwicklung) vermittelt wurden. Über die Einschlägigkeit und/oder Gleichwertigkeit des Abschlusses sowie die Gleichwertigkeit der an ausländischen Hochschulen erworbenen Abschlüsse entscheidet die Prüfungskommission unter Beachtung des Art.86 BayHIG.
2. Der Nachweis der studiengangsspezifischen Eignung erfolgt im Rahmen eines Verfahrens nach § 7 dieser Studien- und Prüfungsordnung.

(2) Für diesen Studiengang sind ausreichende Kenntnisse der deutschen Sprache bereits bei der Bewerbung nachzuweisen.

Soweit Deutsch nicht die Muttersprache ist, sind Kenntnisse der deutschen Sprache auf dem Niveau B2 nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER) nachzuweisen.

Hinsichtlich des Nachweises gelten die Regelungen in § 3 der Rahmenprüfungsordnung für die Zusatzausbildung im Bereich der Fremdsprachen und Allgemeinwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule der Technischen Hochschule Deggendorf in der jeweils gültigen Fassung.

§ 3

Aufbau des Studiums, Regelstudienzeit

- (1) Das Studium wird als Vollzeitstudium angeboten; die Regelstudienzeit beträgt 3 Studiensemester.
- (2) Es sind 90 ECTS-Punkte zu erwerben.
- (3) Ein Anspruch darauf, dass der Masterstudiengang bei nicht ausreichender Anzahl von qualifizierten Teilnehmern und Teilnehmerinnen durchgeführt wird, besteht nicht.

§ 4

Nachweis fehlender ECTS-Punkte

Soweit Bewerber einen die Zulassung begründenden Hochschulabschluss nachweisen, für den weniger als 210 ECTS-Punkte, jedoch mindestens 180 ECTS-Punkte vergeben wurden bzw. als gleichwertig einzustufen waren, ist Voraussetzung für das Bestehen der Masterprüfung der Nachweis über die fehlenden ECTS-Punkte. Fehlende ECTS-Punkte, die bis zur Anmeldung der Masterarbeit gemäß § 9 erbracht sein müssen, können auf Antrag bei der Prüfungskommission über die Ableistung eines zusätzlichen Praktikums oder die Teilnahme an fachlich einschlägigen Hochschullehrveranstaltungen nachgewiesen werden. Der Nachweis kann bei jeder Variante nur einmal erbracht werden. Maximal sind 30 ECTS-Punkte nachweisbar. Einschlägige Berufserfahrung und in Hochschullehrveranstaltungen erworbene ECTS-Kreditpunkte, deren Inhalte über die des grundständigen und des vorliegenden Studiengangs hinausgehen, können nach Prüfung durch die Studiengangskoordinatorin oder den Studiengangskoordinator gemäß Richtlinie der Hochschule ebenfalls mit maximal 30 ECTS-Punkten angerechnet werden.

Für den Nachweis gelten folgende Bedingungen:

1. Praktikum:

Die erfolgreiche Ableistung eines einschlägigen Praktikums in den Bereichen Spieleentwicklung oder Softwareentwicklung von mindestens 20 Wochen Dauer.

2. Hochschullehrveranstaltungen:

Die Hochschullehrveranstaltungen müssen aus dem fachlich einschlägigen, grundständigen Studienangebot der Hochschule stammen. Vorab ist beim zuständigen Studienfachberater eine Beratung durchzuführen, in deren Verlauf gemeinsam mit dem Bewerber ein individuelles Konzept ausgearbeitet wird.

§ 5 Module und Kurse

- (1) Das Studium besteht aus Modulen, die sich aus fachlich zusammenhängenden Lehrveranstaltungen zusammensetzen können. Jedem Modul werden ECTS-Leistungspunkte zugeordnet, die den notwendigen Zeitaufwand der Studierenden berücksichtigen.
- (2) Die Pflicht- und Wahlpflichtmodule, die Lehrveranstaltungen, ihre Stundenzahl, die Art der Lehrveranstaltungen, die Prüfungen sowie die ECTS-Leistungspunkte sind in der Anlage zu dieser Satzung festgelegt. Die Regelungen werden für die allgemein- und fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule durch den Studienplan ergänzt.
- (3) Alle Module bestehen aus Pflichtmodulen, Wahlpflichtmodulen oder Wahlmodulen:
 1. Pflichtmodule sind die Module des Studiengangs, die für alle Studierenden verbindlich sind.
 2. Wahlpflichtmodule sind die Module, die einzeln oder in Gruppen alternativ angeboten werden. Die Studierenden müssen unter ihnen nach Maßgabe dieser Studien- und Prüfungsordnung eine bestimmte Auswahl treffen. Die gewählten Module werden wie Pflichtmodule behandelt.
 3. Wahlmodule sind Module, die für die Erreichung des Studienziels nicht verbindlich vorgeschrieben sind. Sie können von Studierenden aus dem Studienangebot der Hochschule zusätzlich gewählt werden.
- (4) Ein Anspruch darauf, dass die vorgesehenen Vertiefungsrichtungen sowie Wahlpflichtmodule und Wahlmodule tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. Desgleichen besteht kein Anspruch darauf, dass die dazugehörigen Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.
- (5) Ergänzend zu fachspezifischen Wahlpflichtmodulen (GAM-11, GAM-12), die in deutscher Sprache angeboten werden, stehen alternativ englischsprachige fachspezifische Wahlpflichtmodule zur Verfügung, die von den Studierenden auf freiwilliger Basis gewählt werden können.
- (6) Für Lehrveranstaltungen, in denen das Erreichen des Qualifikationszieles unmittelbar vom Grad der Anwesenheit der Studierenden abhängt, kann als Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung der Lehrveranstaltung eine prozentuale Mindestteilnahme als Erfordernis ausgewiesen werden. Etwaige Angaben hierzu sind der Anlage dieser Studien- und Prüfungsordnung zu entnehmen.

§ 6 Studienplan

Die zuständige Fakultät, derzeit die Fakultät Angewandte Informatik (AI), erstellt zur Sicherung des Lehrangebotes und zur Information der Studierenden einen Studienplan, aus dem sich der Ablauf des Studiums im Einzelnen ergibt.

Der Studienplan wird vom Fakultätsrat beschlossen und vor Semesterbeginn hochschulöffentlich bekannt gegeben. Die Bekanntmachung von Änderungen bzw. Neuregelungen muss spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, in dem diese Änderungen erstmals anzuwenden sind. Der Studienplan enthält insbesondere Regelungen und Angaben über:

1. die zeitliche Aufteilung der Semesterwochenstunden je Modul und Studiensemester inkl. ECTS-Punkten,
2. die Bezeichnung der Pflicht- und Wahlpflichtmodule sowie deren Semesterwochenstunden,
3. die fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule mit ihrer Stundenzahl,
4. die Lehrform in den einzelnen Modulen, soweit sie nicht in der Anlage abschließend festgelegt wurden,
5. die Prüfungsform und deren Dauer

§ 7

Nachweis der studiengangspezifischen Eignung

Allgemeine Festlegungen

- (1) Die Feststellung der studiengangspezifischen Eignung erfolgt im Rahmen eines mindestens 15-minütigen Auswahlgesprächs, welches ggfs. auch virtuell erfolgen kann.
- (2) Das Auswahlgespräch wird von einer Auswahlkommission durchgeführt, die sich aus mind. zwei Professoren/-innen des Fachgebiets zusammensetzt, von denen mindestens eine/-r Aufgaben im Masterstudiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung wahrnimmt. Die Bestellung erfolgt durch den Fakultätsrat.

Festlegungen Auswahlgespräch

- (3) Im Rahmen des Auswahlgesprächs werden insgesamt 60 Punkte vergeben. Für das erfolgreiche Ablegen des Auswahlgesprächs sind mind. 30 Punkten zu erreichen.
- (4) Gegenstand des Auswahlgesprächs sind Motivation für und Bezug zum angestrebten Studienfeld sowie vorhandene Kenntnisse, Kompetenzen und Erfahrungen mit Relevanz für das angestrebte Studium.

Organisatorischer Ablauf

- (5) Das Verfahren zur Feststellung der studiengangspezifischen Eignung wird einmal jährlich im Sommersemester für das nachfolgende Wintersemester durchgeführt.
- (6) Bewerber/-innen, bei denen die formalen Kriterien der Zulassung vorliegen, werden durch die Auswahlkommission zum Auswahlgespräch eingeladen.
- (7) Die Auswahlgespräche sind zu dokumentieren. Aus der Dokumentation müssen insbesondere Tag und Ort des Gesprächs, die Namen der Bewerberin/ des Bewerbers, die Gesprächsgegenstände und deren Bewertung, sowie das ermittelte Auswahlergebnis ersichtlich sein.
- (8) Die studiengangspezifische Eignung gilt als nachgewiesen, wenn das Auswahlgespräch „mit Erfolg“ abgelegt wird.
- (9) Die Mitteilung des Ergebnisses des Auswahlgesprächs erfolgt durch Zulassung zum Studiengang oder Ablehnung der Zulassung.

- (10) Bewerber/-innen, die den Nachweis der studiengangspezifischen Eignung nicht erbracht haben, können sich einmal zum Termin des folgenden Jahres erneut zum Auswahlgespräch anmelden. In begründeten Ausnahmefällen ist eine Anmeldung zu einem späteren Termin möglich. Eine weitere Wiederholung ist nicht möglich.

Ausnahmeregelungen

- (11) Die Auswahlkommission kann die Teilnahme am Verfahren zur Feststellung der studiengangspezifischen Eignung erlassen, wenn die Bewerberin/ der Bewerber
- überdurchschnittliche Leistungen in den Abschlüssen gemäß § 2 Abs. 1 Satz 1 nachweist. Als überdurchschnittlich gelten hierbei insbesondere Abschlüsse mit einer Note besser als 2,5.
 - umfangreiche praktische Erfahrung im Bereich Software- oder Spiele-Entwicklung in der Form von Praktika oder Projekten nachweisen kann.

§ 8

Prüfungsbewertung und Prüfungsgesamtnote

- (1) Für erfolgreich erbrachte Prüfungsleistungen werden die ECTS-Leistungspunkte gemäß Anlage vergeben.
- (2) Die Prüfungsgesamtnote wird durch Bildung des gewichteten arithmetischen Mittels der Einzelnoten errechnet. Das Gewicht einer Einzelnote ist dabei gleich der Anzahl der ECTS-Leistungspunkte, die dem Kurs zugeordnet sind, für das die Note vergeben wurde.
- (3) Zusätzlich zur Prüfungsgesamtnote nach Abs. 2 wird anhand des erreichten Zahlenwerts eine relative Note entsprechend dem ECTS-User-Guide nach den Regelungen in § 8 Abs. 6 der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Deggendorf ausgewiesen.
- (4) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, kann die Note „nicht ausreichend“ in einer Teilprüfung nicht durch eine bessere Note in einer anderen Teilprüfung ausgeglichen werden.

§ 9

Masterarbeit und Kolloquium

- (1) Zur Erlangung des Mastergrades ist eine Masterarbeit anzufertigen. In ihr sollen die Studierenden ihre Fähigkeit nachweisen, die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in einer selbständig erstellten, wissenschaftlichen Arbeit auf komplexe Aufgabenstellungen anzuwenden.
- (2) Zur Masterarbeit können sich Studierende anmelden, die mindestens 30 ECTS-Punkte aus dem Curriculum des vorliegenden Studiengangs erreicht sowie zusätzlich den Nachweis über etwaig fehlende 30 ECTS-Punkte gemäß § 4 erbracht haben.
- (3) Die Frist von der Themenstellung bis zur Abgabe beträgt 6 Monate. Die Frist kann aus wichtigem Grund auf Antrag und in Abstimmung mit der Prüferin oder dem Prüfer von der Prüfungskommission verlängert werden.

- (4) Die Masterarbeit kann bei Nichtbestehen einmal wiederholt werden.
- (5) Die Masterarbeit wird in deutscher oder in englischer Sprache abgefasst.
- (6) An die Masterarbeit schließt sich ein Master-Kolloquium (eine mündliche Prüfung) an. Im Rahmen des Kolloquiums sollen die Studierenden ihre Masterarbeit erläutern und sich einer Diskussion über Inhalt und Vorgehen stellen. Das Kolloquium wird vor zwei Prüfern, oder alternativ vor einem Prüfer und einem Beisitzer, der die Prüfereigenschaft besitzt, abgelegt. Diese sollten in der Regel identisch sein mit den Betreuern der Masterarbeit. Die Dauer des Kolloquiums beträgt 30 Minuten, das Kolloquium kann bei Nichtbestehen einmal wiederholt werden.

§ 10 Zeugnis

Über die bestandene Masterprüfung wird ein Zeugnis gemäß dem jeweiligen Muster in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Deggendorf ausgestellt.

§ 11 Akademischer Grad und Diploma Supplement

- (1) Aufgrund des erfolgreichen Abschlusses der Masterprüfung wird der akademische Grad „Master of Science“, Kurzform: „M.Sc.“ verliehen.
- (2) Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde gemäß dem jeweiligen Muster in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Deggendorf ausgestellt.
- (3) Der Urkunde wird eine englischsprachige Übersetzung und ein Diploma Supplement beigelegt, welches die wesentlichen, dem Abschluss zugrundeliegenden Studieninhalte, den Studienverlauf und die mit dem Abschluss erworbene Qualifikation beschreibt.

§ 12 Inkrafttreten

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt am 01. Oktober 2026 in Kraft. Sie gilt für Studierende, die ihr Studium ab dem Wintersemester 2026/27 aufnehmen.

Anlage zur Studien- und Prüfungsordnung für den Master-Studiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung/ Entrepreneurial Game-Engineering an der Technischen Hochschule Deggendorf

Masterstudiengang Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung / Entrepreneurial Game Engineering				Semesterwochenstunden (SWS)							Prüfungen		
Modul-Nr.	Modul-Name	Kurs-Nr.	Kurs-Name	SWS	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	ECTS pro Kurs	ECTS	Lehrform	Zulassungsvoraussetzung (ZV)	Art der Prüfung	Dauer der Prüfung
GAM-01	Technische Grundlagen <i>Technical Basics</i>	GAM 1101	Mathematik <i>Mathematics</i>	2	2			2	5	SU		schrP	90 min
		GAM 1102	KI, Neuronale Netze <i>AI, Neural Networks</i>	2	2			3					
GAM-02	Game Design <i>Game Design</i>	GAM 1103		4	4				5	S/SU/Ü		PoP	
GAM-03	Architektur und APIs von Game Engines <i>Architecture and APIs of Game Engines</i>	GAM 1104		4	4				5	S/SU/Ü		PStA	
GAM-04	3D-Modellierung, Charakter- und Szenen-Entwurf <i>3D Modeling, Character and Scene Design</i>	GAM 1105		4	4				5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-05	Unternehmensführung <i>Company Management</i>	GAM 1106	Softskills <i>Softskills</i>	2	2			2	5	SU		PoP	
		GAM 1107	Businessplan, Finanzierung <i>Business Plan, Financing</i>	2	2			3					
GAM-06	Fallstudie I : Konzeption, Prototyping, Playtesting (2D-Spiel) <i>Case Study I: Concept Development, Prototyping, Playtesting (2D Game)</i>	GAM 1108		4	4				5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-07	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) <i>Interaction Design (Devices, Procedures, Theory)</i>	GAM 2101		4		4			5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-08	Computersound <i>Computer Sound</i>	GAM 2102		4		4			5	S/SU/Ü		PoP	
GAM-09	3D Computergrafik, Extended Reality (XR) <i>3D Computer Graphics, Extended Reality (XR)</i>	GAM 2103		4		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>	GAM 2104		4		4			5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-11	Wahlpflichtmodul I <i>Compulsory Elective Module I</i>	GAM 2105		4		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>	GAM 2106		4		4			5	S/SU/Ü	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert	Wie im Modul definiert
GAM-13	Fallstudie III: Produktionsplanung, Game Slice, Game Pitch <i>Case Study III: Production Planning, Game Slice, Game Pitch</i>	GAM 3101		4			4		5	S/SU/Ü	eTN 80%	PoP	
GAM-14	Masterarbeit <i>Master Thesis</i>	GAM 3102	Masterarbeit <i>Master Thesis</i>					22	25	S		MA	30
		GAM 3103	Kolloquium <i>Colloquium</i>	2			2	3					
				54	24	24	6						
	Gesamt ECTS				30	30	30		90				
Stand 17.06.2026													
Abkürzungen													
ECTS	European Credit Transfer System		S	Seminar							schrP	Schriftliche Prüfung	
SWS	Semesterwochenstunden		SU	Seminaristischer Unterricht							mdIP	Mündliche Prüfung	
ZV	Zulassungsvoraussetzung		Ü	Übung							PStA	Prüfungsstudienarbeit	
eTN	Erforderliche Teilnahme										PrA	Projektarbeit	
											PoP	Portfolioprüfung	
											MA	Masterarbeit	

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Hochschulrats vom 29.07.2026 sowie des Fakultätsrats der Fakultät Angewandte Informatik der Technischen Hochschule Deggendorf vom 17.06.2026 und der Genehmigung der Hochschulleitung vom 28.08.2026 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung des Vize-Präsidenten der Technischen Hochschule Deggendorf vom 24.09.2026.

gez.
Prof. Dr. Marcus Herntrei
Vize-Präsident

Die Satzung wurde am 24.09.2026 in der Technischen Hochschule Deggendorf niedergelegt. Die Niederlegung wurde am 24.09.2026 durch Aushang bekannt gegeben. Tag der Bekanntmachung ist daher der