

**Fachprüfungs- und Studienordnung  
für den Masterstudiengang  
Computerspielwissenschaften  
an der Universität Bayreuth  
vom 20. Mai 2026**

Auf Grund von Art. 9 Satz 1 in Verbindung mit Art. 80 Abs. 1 Satz 1, Art. 84 Abs. 2 Satz 1 und Art. 90 Abs. 1 Satz 2 des Bayerischen Hochschulinnovationsgesetzes (BayHIG) erlässt die Universität Bayreuth folgende Satzung:

**Inhaltsverzeichnis**

|   |   |    |
|---|---|----|
| § 1   | Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung ..... | 2  |
| § 2   | Ziel und Gliederung des Studiengangs .....    | 2  |
| § 3   | Zugang zum Studium .....                      | 3  |
| § 4   | Ergänzungen und Abweichungen .....            | 4  |
| § 5   | Inkrafttreten.....                            | 6  |
| Anhang 1: Module, Leistungspunkte und Prüfungen ..... |   | 7  |
| Anhang 2: Eignungsverfahren.....                      |   | 10 |

## § 1

### Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung

<sup>1</sup>Das Studium des Masterstudiengangs Computerspielwissenschaften wird durch die Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung für die Bachelor- und Masterstudiengänge an der Universität Bayreuth (APSO) geregelt. <sup>2</sup>Ergänzende und abweichende Regelungen für das Studium des Masterstudiengangs Computerspielwissenschaften sind in dieser Satzung genannt.

## § 2

### Ziel und Gliederung des Studiengangs

(1) <sup>1</sup>Der Masterstudiengang Computerspielwissenschaften vermittelt der oder dem Studierenden folgende Kompetenzen:

- Perspektiven, um das Medium Computerspiel auf verschiedenen Ebenen zu analysieren und weiterzuentwickeln,
- einen berufsqualifizierenden Abschluss im Bereich der Computerspiele, der sie dazu befähigt in dieser Branche tätig zu werden,
- die Befähigung zur weitergehenden selbstständigen wissenschaftlichen Arbeit.

<sup>2</sup>Der Masterstudiengang Computerspielwissenschaften wird einschließlich aller Prüfungen in deutscher Sprache abgehalten. <sup>3</sup>Es können jedoch auch Module bzw. die jeweiligen Prüfungen in englischer Sprache angeboten werden.

(2) <sup>1</sup>Der Masterstudiengang ist als Vollzeitstudiengang zu absolvieren. <sup>2</sup>Das Studium kann zum Wintersemester aufgenommen werden.

(3) <sup>1</sup>Der Studiengang ist in drei Tracks gegliedert, von denen genau einer gewählt werden muss:

- Track A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies),
- Track B: Spiel und Medien (Games and Media) oder
- Track C: Spiel und Informatik (Games and Computer Science).

<sup>2</sup>Die Wahl des Tracks erfolgt bei der Anmeldung zur ersten Modulprüfung. <sup>3</sup>Der gewählte Track wird in deutscher und englischer Bezeichnung im Zeugnis ausgewiesen. <sup>4</sup>Ein Wechsel des Tracks ist auf schriftlichen Antrag der oder des Studierenden beim Prüfungsamt bis zur Anmeldung der Masterarbeit möglich. <sup>5</sup>Sind zum Zeitpunkt des Wechsels im bisherigen Track Prüfungen nicht bestanden worden, so müssen diese Prüfungen nach Wechsel des Tracks nicht mehr wiederholt

werden, sofern sie nicht Pflichtbestandteil des neuen Tracks sind. <sup>6</sup>Ein Wechsel des Tracks kann nicht zu einer Verlängerung der in der Prüfungsordnung gesetzten Fristen führen.

- (4) Auf Grund der bestandenen Masterprüfung verleiht die Universität
- bei der Wahl des Tracks A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) mit einer Masterarbeit in den Medienwissenschaften oder des Tracks B: Spiel und Medien (Games and Media) durch die Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät den akademischen Grad eines Master of Arts (abgekürzt: M.A.) bzw.
  - bei der Wahl des Tracks A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) mit einer Masterarbeit in der Informatik oder des Tracks C: Spiel und Informatik (Games and Computer Science) durch die Fakultät für Mathematik, Physik und Informatik den akademischen Grad eines Master of Science (abgekürzt: M.Sc.).

### § 3

#### Zugang zum Studium

- (1) Voraussetzungen für den Zugang zum Masterstudiengang sind:
1. ein Hochschulabschluss im Bachelorstudiengang Medienwissenschaft und Medienpraxis mit Kombinationsfach Angewandte Informatik – Multimedia oder im Bachelorstudiengang Informatik mit Nebenfach Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth oder ein damit gleichwertiger Abschluss,
  2. der durch die DSH-Prüfung mit dem Gesamtergebnis DSH 2 oder eine vergleichbare Prüfung erbrachte Nachweis der fachlich erforderlichen Kenntnisse der deutschen Sprache bei Studienbewerberinnen und Studienbewerbern, die weder ihre Hochschulzugangsberechtigung noch den Zugang zum Studium eröffnenden Erstabschluss in deutscher Sprache erworben haben,
  3. der Nachweis von Englischkenntnissen mindestens der Niveaustufe B2+ des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen bei Studienbewerberinnen und Studienbewerbern, die weder ihre Hochschulzugangsberechtigung noch den Zugang zum Studium eröffnenden Erstabschluss in englischer Sprache erworben haben,
  4. die Feststellung der studiengangspezifischen Eignung in einem Verfahren gemäß Anhang 2.
- (2) <sup>1</sup>Die Abschlüsse dürfen hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen keine wesentlichen Unterschiede zu den in Abs. 1 Nr. 1 genannten Abschlüssen aufweisen. <sup>2</sup>Sind ausgleichsfähige wesentliche Unterschiede gegeben, können Bewerberinnen und Bewerber mit der Auflage zugelassen werden, zusätzlich zu den im Masterstudiengang zu erbringenden Leistungen auch noch Stu-

dien- und Prüfungsleistungen im Umfang von maximal 30 Leistungspunkten aus dem Bachelorstudiengang spätestens bis zum Ende des zweiten Semesters erfolgreich zu absolvieren; andernfalls gelten die Voraussetzungen für den Zugang zum Studium als nicht erfüllt. <sup>3</sup>Dabei finden die Regelungen der jeweiligen Fachprüfungs- und Studienordnung der in Abs. 1 Nr. 1 genannten Bachelorstudiengänge an der Universität Bayreuth in der jeweils geltenden Fassung Anwendung. <sup>4</sup>Für die Feststellung der Anerkennungsfähigkeit von in- und ausländischen Abschlüssen gilt Art. 86 BayHIG. <sup>5</sup>Diese Entscheidungen trifft der Prüfungsausschuss.

- (3) <sup>1</sup>Wenn das Zeugnis des einschlägigen Erstabschlusses noch nicht vorliegt, muss eine Bestätigung mit Einzelnoten über alle bis zum Anmeldetermin erbrachten Prüfungs- und Studienleistungen vorgelegt werden. <sup>2</sup>Diese Leistungen müssen einen Gesamtumfang von mindestens 135 Leistungspunkten umfassen. <sup>3</sup>Bewerberinnen und Bewerber, die die Voraussetzungen nach Satz 2 erfüllen, werden unter der Bedingung immatrikuliert, dass sie das Zeugnis des einschlägigen Erstabschlusses bis zum Ende des zweiten Semesters nachreichen.

## § 4

### Ergänzungen und Abweichungen

- (1) <sup>1</sup>Ergänzend zu § 2 Abs. 1 Satz 4 APSO werden zwei Mitglieder des Prüfungsausschusses und deren Ersatzvertreterinnen und/oder Ersatzvertreter vom Fakultätsrat der Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät aus dem Bereich Medienwissenschaft und ein Mitglied des Prüfungsausschusses und deren oder dessen Ersatzvertreterin oder Ersatzvertreter vom Fakultätsrat der Fakultät für Mathematik, Physik und Informatik aus dem Bereich Informatik gewählt.
- (2) <sup>1</sup>Ergänzend zu § 6 APSO ist die Ablegung weiterer Prüfungen aus nicht belegten Tracks möglich; Abs. 3 und § 14 Abs. 1 APSO sind zu beachten. <sup>2</sup>Eine Wiederholungspflicht für nicht bestandene weitere Prüfungsleistungen besteht nicht. <sup>3</sup>Die weiteren Prüfungsleistungen werden im Zeugnis ausgewiesen, soweit die oder der Studierende nichts Gegenteiliges beantragt.
- (3) Abweichungen bzw. Ergänzungen zu § 14 Abs. 1 APSO:
1. Abweichend von Satz 1 errechnet sich die Gesamtnote der Masterprüfung aus der Durchschnittsnote der mit den Leistungspunkten gewichteten Modulnoten der Fachmodule und der Note der Masterarbeit im Verhältnis 2:1.
  2. Ergänzend gehen in die Berechnung der Gesamtnote nur die am besten bewerteten Module ein, wenn im Bereich der Fachmodule des gewählten Tracks mehr Leistungspunkte erbracht werden als erforderlich sind. Dabei wird das Modul mit der schlechtesten Note nur noch anteilig mit den noch erforderlichen Leistungspunkten in die Berechnung der Gesamtnote einbezogen.

3. Die nach Abs. 2 weiteren abgelegten Prüfungen aus nicht belegten Tracks gehen nicht in die Gesamtnotenberechnung ein.
- (4) <sup>1</sup>Abweichend von § 15 Abs. 2 APSO können zur Notenverbesserung bis zu zwei bestandene Prüfungen freiwillig wiederholt werden. <sup>2</sup>Eine freiwillige Wiederholung der bestandenen Masterarbeit ist nicht zulässig.
- (5) Abweichungen bzw. Ergänzungen zu § 31 APSO:
  1. Ergänzend zu Abs. 2 Satz 2 ist die Masterarbeit je nach gewähltem Track in der Medienwissenschaft oder der Informatik anzufertigen. Im Track A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) kann die Masterarbeit sowohl in der Medienwissenschaften als auch in der Informatik verfasst werden.
  2. Ergänzend zu Abs. 3 Satz 1 umfasst der Arbeitsaufwand von 900 Stunden die Zeit für das Anfertigen der Masterarbeit (870 Stunden) und die Vorbereitung der Disputation (30 Stunden).
  3. Abweichend von Abs. 4 Satz 5 muss die Masterarbeit eine Zusammenfassung in deutscher Sprache enthalten, sofern die Arbeit auf Englisch verfasst wurde.
  4. Ergänzend zu Abs. 5 sind zwei Exemplare der Masterarbeit in Maschinschrift, gebunden und paginiert bei den Prüfenden fristgemäß abzugeben, es sei denn, diese verzichten jeweils auf die Einreichung des gedruckten Exemplars.<sup>5</sup> Ergänzend zur Masterarbeit werden die Inhalte der Masterarbeit in einem 20-minütigen Vortrag (Disputation) präsentiert. An den Vortrag schließt eine 30-minütige Diskussion an, die die Inhalte der Masterarbeit in einen größeren fachlichen Kontext stellt. Der Vortrag erfolgt vor den Gutachterinnen und/oder Gutachtern und der Öffentlichkeit. Auf Antrag der oder des Studierenden kann der Vortrag nicht öffentlich sein. Für die Leistung wird von jeder oder jedem Prüfenden eine Note gemäß § 13 APSO vergeben. Bei Bewertung mit „nicht ausreichend“ (5,0) durch mindestens eine Prüfende oder einen Prüfenden kann der Vortrag einmal wiederholt werden.
  6. Abweichend von Abs. 8 Satz 1 berechnet sich die Gesamtnote der Masterarbeit aus den Einzelnoten der Masterarbeit (dreifach gewichtet) und der Disputation (einfach gewichtet).
- (6) Ergänzend zu § 33 Abs. 1 Satz 3 APSO wird die Urkunde
  - bei der Wahl des Tracks A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) mit einer Masterarbeit in der Medienwissenschaft oder des Tracks B: Spiel und Medien (Games and Media) von der Dekanin oder dem Dekan der Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät bzw.

- bei der Wahl des Tracks A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) mit einer Masterarbeit in der Informatik oder des Tracks C: Spiel und Informatik (Games and Computer Science) von der Dekanin oder dem Dekan der Fakultät für Mathematik, Physik und Informatik unterzeichnet.

## **§ 5**

### **Inkrafttreten**

- (1) <sup>1</sup>Diese Satzung tritt am 21. Mai 2026 in Kraft. <sup>2</sup>Sie gilt für Studierende, die ab dem Wintersemester 2026/2027 mit diesem Studiengang beginnen. <sup>3</sup>Die übrigen Studierenden gestalten ihr Studium nach der bisherigen Prüfungs- und Studienordnung für den Masterstudiengang Computerspielwissenschaften an der Universität Bayreuth vom 14. Juli 2015 (AB UBT 2015/026), die zuletzt durch Satzung vom 09. Januar 2023 (AB UBT 2023/002) geändert worden ist; auf schriftlichen Antrag an das Prüfungsamt können sie ihr Studium nach dieser Satzung gestalten.
- (2) Mit dem Inkrafttreten dieser Satzung tritt die Prüfungs- und Studienordnung für den Masterstudiengang Computerspielwissenschaften an der Universität Bayreuth 14. Juli 2015 (AB UBT 2015/026), die zuletzt durch Satzung vom 09. Januar 2023 (AB UBT 2023/002) geändert worden ist, vorbehaltlich der Regelung in Abs. 1 Satz 3 außer Kraft.

## Anhang 1: Module, Leistungspunkte und Prüfungen

Im Folgenden sind die Modulbereiche, die jeweiligen Module, Leistungspunkte (ECTS) und die zugehörigen Prüfungen aufgeführt.

Jedes Modul gehört zu einem oder mehreren Tracks:

- Im Track A: Computerspielwissenschaften (Computer Game Studies) müssen die Module aus der Spalte A belegt werden. Zusätzlich ist ein Modul zu absolvieren, das in der Spalte mit „(x)“ gekennzeichnet ist.
- Im Track B: Spiel und Medien (Games and Media) sind die Module aus der Spalte B zu belegen.
- Im Track C: Spiel und Informatik (Games and Computer Science) sind die Module aus der Spalte C zu belegen.

Module, die bereits im zu Grunde liegenden Bachelorstudiengang belegt wurden, können im Masterstudiengang nicht anerkannt oder belegt werden.

Module, die mehreren Tracks bzw. mehreren Modulbereichen zugeordnet werden können, dürfen nur einmal eingebracht werden.

### Abweichungen bzw. Ergänzungen zu § 9 APSO:

- Sofern es fachlich erforderlich ist, wird die mündliche Prüfung (Abs. 6) in englischer Sprache durchgeführt (abweichend zu § 2 Abs. 1 Satz 2); die Bekanntgabe erfolgt durch die Prüfende oder den Prüfenden.
- Ergänzend zu Abs. 8 Satz 7 sind Hausarbeiten der oder dem Prüfenden zu Beginn der Vorlesungszeit des folgenden Semesters vorzulegen.

### Abkürzungen:

|      |   |
|------|---|
|      | Senkrechte Striche zwischen Prüfungsformen markieren mögliche Alternativen.   |
| +    | Pluszeichen definieren mehrere abzuleistende Prüfungsleistungen.  |
| x/y  | Brüche kennzeichnen die Gewichtung, mit der die jeweilige Prüfungsleistung in die Modulnote eingeht.  |
| ( )  | Runde Klammern gruppieren zusammengehörige Prüfungsbestandteile. Sie können verwendet werden, um alternative Prüfungsformen einer Prüfungsleistung, oder die Aufteilung einer Prüfungsleistung auf mehrere zu definieren. |
| *    | Mit „*“ gekennzeichnete Prüfungsleistungen gehen nicht in die Berechnung der Modulnote bzw. Gesamtnote ein.   |
| K    | Klausur   |
| mP   | mündliche Prüfung   |
| H    | Hausarbeit  |
| P    | Präsentation  |
| semA | semesterbegleitende Aufgaben  |
| sA   | schriftliche Ausarbeitung   |
| W    | Werkstück   |

| CO-Kennung | Track A | Track B | Track C | Modulbezeichnung  | LP        | Prüfung  |
|------------|---------|---------|---------|---|-----------|--|
|            |         |         |         | <b>Fachmodule</b>   | <b>90</b> |  |
| Fak413425  | x       | x       |         | Medientheorie/Medialität  | 5         | <b>H</b>   |
| Fak430342  | x       | x       | x       | Game Design   | 5         | <b>sA</b>  |
| Fak430343  | (x)     | x       | x       | Level Design  | 5         | <b>W</b>   |
| Fak130344  | x       |         | x       | Player-centered Design  | 5         | Portfolioprüfung<br><b>(K   mP) 3/4 + semA 1/4</b> |
| Fak430345  | x       | x       |         | Computerspiele im Kontext   | 5         | <b>H</b>   |
| Fak430346  | x       | x       | x       | Applied Game Design   | 10        | Portfolioprüfung<br><b>sA + W</b>                  |
| Fak113447  | x       |         | x       | Informatik-Praktikum  | 5         | <b>W</b>   |
| Fak430347  | x       |         | x       | Game Development  | 5         | <b>sA</b>  |
| Fak430348  | x       | x       |         | Figurationen des Medialen   | 5         | <b>H</b>   |
| Fak430349  | x       | x       | x       | Game Iteration Design   | 5         | <b>semA</b>  |
| Fak430358  | x       | x       | x       | Agile Spielentwicklung  | 5         | <b>W</b>   |
| Fak430378  | x       | x       | x       | Spielprojekt  | 5         | <b>W</b>   |
| Fak130359  | x       |         | x       | Game Algorithms   | 5         | Portfolioprüfung<br><b>H + P</b>                   |
|            |         |         |         | <b>Medienwissenschaft</b>   |           |  |
|            |         | x       |         | Wählbar ist ein Modul aus dem Masterangebot der Medienwissenschaft.   | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            |         | x       |         | Wählbar ist ein Modul aus dem Masterangebot der Medienwissenschaft.   | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            |         | x       |         | Wählbar ist ein Modul aus dem Masterangebot der Medienwissenschaft.   | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            |         | x       |         | Wählbar ist ein Modul aus dem Masterangebot der Medienwissenschaft.   | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            |         |         |         | <b>Angewandte Informatik</b>  |           |  |
|            | x       |         | x       | Wählbar ist ein Modul aus dem Angebot der Informatik und der Angewandten Informatik, dessen Kennung mit INF2.. oder INF3.. beginnt. | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            | x       |         | x       | Wählbar ist ein Modul aus dem Angebot der Informatik und der Angewandten Informatik, dessen Kennung mit INF2.. oder INF3.. beginnt. | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |
|            | (x)     |         | x       | Wählbar ist ein Modul aus dem Angebot der Informatik und der Angewandten Informatik, dessen Kennung mit INF2.. oder INF3.. beginnt. | 5         | siehe jeweilige (F)PSO                             |

| CO-Kennung | Track A | Track B | Track C | Modulbezeichnung  | LP         | Prüfung                         |
|------------|---------|---------|---------|---|------------|---------------------------------|
|            |         |         | x       | Wählbar ist ein Modul aus dem Angebot der Informatik und der Angewandten Informatik, dessen Kennung mit INF2.. oder INF3.. beginnt.   | 5          | siehe jeweilige (F)PSO          |
|            |         |         | x       | Wählbar ist ein Modul aus dem Angebot der Informatik und der Angewandten Informatik, dessen Kennung mit INF2.. oder INF3.. beginnt.   | 5          | siehe jeweilige (F)PSO          |
|            |         |         |         | <b>Interdisziplinäre Module</b>   |            |                                 |
|            |         | x       |         | Wählbar ist nach Absprache mit der oder dem jeweiligen Modulverantwortlichen ein Modul aus dem Masterangebot der Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät oder der Kulturwissenschaftlichen Fakultät. | 5          | siehe jeweilige (F)PSO          |
|            |         | x       |         | Wählbar ist nach Absprache mit der oder dem jeweiligen Modulverantwortlichen ein Modul aus dem Masterangebot der Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät oder der Kulturwissenschaftlichen Fakultät. | 5          | siehe jeweilige (F)PSO          |
|            |         |         |         | <b>Ludium Generale</b>  |            |                                 |
| UBTX13479  | x       | x       | x       | Ludium Generale I   | 5          | <b>semA   sA   W</b>            |
| UBTX13480  | x       | x       | x       | Ludium Generale II  | 5          | <b>semA   sA   W</b>            |
|            |         |         |         | <b>Masterarbeit</b>   | <b>30</b>  |                                 |
| Fak430360  | x       | x       | x       | Masterarbeit - Computerspielwissenschaften  | 30         | <b>Masterarbeit 3/4 + P 1/4</b> |
|            |         |         |         | <b>SUMME pro Track</b>  | <b>120</b> |                                 |

## **Anhang 2: Eignungsverfahren**

### **1. Zweck des Eignungsverfahrens**

Gemäß Art. 90 Abs. 1 Satz 2 BayHIG wird die Eignung der Bewerberinnen und Bewerber für das Studium im Masterstudiengang Computerspielwissenschaften an der Universität Bayreuth entsprechend § 3 Abs. 1 Nr. 4 festgestellt.

### **2. Ausschuss für die Durchführung des Eignungsverfahrens**

<sup>1</sup>Die Vorbereitung und die Durchführung des Eignungsverfahrens obliegen dem Prüfungsausschuss gemäß § 2 APSO i. V. m. § 4 Abs. 1. <sup>2</sup>Der Prüfungsausschuss kann für die Durchführung des Eignungsverfahrens weitere Personen des hauptberuflichen wissenschaftlichen Personals, die die Prüfungsberechtigung besitzen, hinzuziehen. <sup>3</sup>Dabei müssen die Hochschullehrerinnen und Hochschullehrer im Ausschuss eine Mehrheit bilden.

### **3. Verfahren zur Feststellung der Eignung**

3.1 <sup>1</sup>Das Eignungsverfahren wird einmal jährlich im Sommersemester durchgeführt. <sup>2</sup>Die Unterlagen für die Zulassung zum Eignungsverfahren sind online über das Bewerbungsportal der Universität Bayreuth hochzuladen. <sup>3</sup>Die Unterlagen müssen für das jeweils folgende Wintersemester bis zum 15. Juli eines Studienjahres elektronisch über das Bewerbungsportal bei der Universität Bayreuth eingegangen sein (Ausschlussfrist). <sup>4</sup>Unterlagen gemäß Nrn. 3.2.2 und 3.2.3 können für das Wintersemester bis zum 15. August nachgereicht werden.

3.2 Folgende Unterlagen sind hochzuladen:

3.2.1 Eine schriftliche Begründung von maximal 2 DIN-A 4 Seiten für die Wahl des Masterstudiengangs Computerspielwissenschaften, in der die Bewerberin oder der Bewerber darlegt, aufgrund welcher spezifischer Kompetenzen sie oder er sich für den angestrebten Studiengang besonders geeignet hält. Die besondere Leistungsbereitschaft ist beispielsweise durch Ausführungen zu studiengangspezifischen Berufsausbildungen, Praktika, Auslandsaufenthalten oder über eine fachgebundene Weiterbildung im Bachelorstudium, die über Pflichtveranstaltungen hinausgegangen ist, zu begründen. Ggf. sind Nachweise beizufügen.

3.2.2 Das Zeugnis des einschlägigen Erstabschlusses (z. B. Bachelorzeugnis) gemäß § 3. Wenn das Zeugnis des einschlägigen Erstabschlusses noch nicht vorliegt, muss eine Bestätigung mit Einzelnoten über alle bis zum Nachreichtermin erbrachten Prüfungs- und Studienleistungen vorgelegt werden. Diese Leistungen müssen einen Gesamtumfang von mindestens 135 Leistungspunkten umfassen. Das Zeugnis des einschlägigen Erstabschlusses ist bis zum Ende des zweiten Semesters nachzureichen.

3.2.3 Soweit vorhanden, Nachweise einschlägiger besonderer Qualifikationen (z. B. Berufsausbildungen, Werkstücke, Auszeichnungen, Praktika, Stipendien, Auslandsaufenthalte).

3.2.4 Ggf. ein Antrag auf Nachteilsausgleich gemäß § 12 APSO.

#### **4. Zulassung zum Eignungsverfahren**

4.1 Die Zulassung zum Eignungsverfahren setzt voraus, dass die in Nr. 3.2 genannten Unterlagen fristgerecht über das Bewerbungsportal bei der Universität Bayreuth eingegangen sind.

4.2 Mit den Bewerberinnen und Bewerbern, die die erforderlichen Voraussetzungen erfüllen, wird das Eignungsverfahren gemäß Nr. 5 durchgeführt.

4.3 Bewerberinnen und Bewerber, die nicht zugelassen werden, erhalten einen Ablehnungsbescheid; Nr. 6.2 gilt entsprechend.

#### **5. Durchführung des Eignungsverfahrens**

5.1 <sup>1</sup>Der Ausschuss prüft auf der Grundlage der hochgeladenen Bewerbungsunterlagen, ob die Bewerberin oder der Bewerber aufgrund ihrer oder seiner nachgewiesenen Qualifikation und ihrer oder seiner dargelegten spezifischen Kompetenzen für das Studium im Masterstudiengang Computerspielwissenschaften geeignet ist (erste Stufe des Eignungsverfahrens). <sup>2</sup>Die Bewertung erfolgt auf einer Skala von 0 bis 80 Punkten, wobei 0 das schlechteste und 80 das beste zu erzielende Ergebnis ist. <sup>3</sup>Die Punkte werden vom Ausschuss nach den folgenden Kriterien vergeben:

##### **5.1.1 Begründungsschreiben gemäß Nr. 3.2.1**

Die schriftliche Begründung der Bewerberin oder des Bewerbers wird auf einer Skala von 0 bis 20 Punkte bewertet. Zwei Ausschussmitglieder bewerten unabhängig voneinander die nachfolgenden Kriterien und bepunkteten diese. Die Punktzahl ergibt sich aus der Summe der beiden Einzelbewertungen dividiert durch zwei, wobei auf ganze Punktzahlen aufgerundet wird. Der Inhalt des Begründungsschreibens wird nach den folgenden Kriterien mit den in Klammern angegebenen maximal erreichbaren Punkten bewertet:

- a) sprachlicher Ausdruck (2 Punkte)
- b) logischer Aufbau, klare Struktur (3 Punkte)
- c) Begründung für die Wahl des Studiengangs, Interesse (5 Punkte)
- d) Besondere Leistungsbereitschaft (10 Punkte).

##### **5.1.2 Studienleistung gemäß Nrn. 3.2.2**

Die fachspezifischen Studien- und Prüfungsleistungen des einschlägigen Erstabschlusses gemäß § 2 werden mit bis zu 40 Punkten in die Bewertung einbezogen. Dabei werden die Punkte nicht aus der Gesamtnote des Erststudiums, sondern aus den berücksichtigten, fachbezogenen Modulen wie folgt ermittelt:

- a) Medienwissenschaft (10 Punkte)
- b) Game Design (10 Punkte)
- c) Game Development / Game Engineering (10 Punkte)
  
- d) Informatik (10 Punkte).

#### 5.1.3 Besondere Qualifikation gemäß Nr. 3.2.5

Die besondere Qualifikation gemäß Nr. 3.2.5 wird anhand der folgenden Kompetenzfelder ermittelt:

- a) Medienwissenschaft (5 Punkte)
- b) Game Design (5 Punkte)
- c) Game Development/Game Engineering (5 Punkte)
  
- d) Informatik (5 Punkte).

5.1.4 Die Gesamtpunktzahl der Bewerberin oder des Bewerbers für die erste Stufe des Eignungsverfahrens ergibt sich aus der Summe der Bewertungen aus den Nrn. 5.1.1 bis 5.1.3.

5.1.5 Bewerberinnen und Bewerber, die in der ersten Stufe des Eignungsverfahrens mindestens 56 Punkte erreicht haben, erhalten eine Bestätigung über das bestandene Eignungsverfahren.

5.1.6 Bewerberinnen und Bewerber, deren Ergebnis schlechter als 25 Punkte beträgt, werden am weiteren Verfahren nach Nr. 5.2 nicht mehr beteiligt. Sie erhalten einen Ablehnungsbescheid; Nr. 6.2 gilt entsprechend.

5.2 <sup>1</sup>Die übrigen Bewerberinnen und Bewerber mit Bewertungen zwischen 25 und 55 Punkten werden zu einem Eignungsgespräch eingeladen (zweite Stufe des Eignungsverfahrens). <sup>2</sup>Der Termin für dieses Gespräch wird mindestens eine Woche vorher bekanntgegeben. <sup>3</sup>Wer zu dem festgesetzten Termin nicht erscheint, gilt als abgelehnt; Nr. 6.2 gilt entsprechend. <sup>4</sup>Ist die Bewerberin oder der Bewerber aus von ihr oder ihm nicht zu vertretenden Gründen an der Teilnahme am Eignungsgespräch verhindert, so wird auf begründeten Antrag ein Nachtermin bis spätestens zwei Wochen vor Vorlesungsbeginn anberaumt.

- 5.2.1 Das Eignungsgespräch ist als Einzelgespräch oder in Gruppen mit maximal zwei Bewerberinnen und/oder Bewerbern durchzuführen. Das Gespräch dauert pro Bewerberin oder Bewerber mindestens 15 und höchstens 30 Minuten und soll zeigen, ob aufgrund der Vorbildung der Bewerberin oder des Bewerbers zu erwarten ist, dass sie oder er das Ziel des Studiengangs erreicht. Im Gespräch werden die wissenschaftlich-theoretische sowie die anwendungsorientierte-praktische Eignung in den Fächern Medienwissenschaft und Informatik in Hinblick auf die Anforderungen des Studiengangs überprüft. Die Bewerberin oder der Bewerber soll nachweisen, dass sie oder er Computerspiele in beiden Fächern in angemessener Weise analysieren, reflektieren und diskutieren sowie eigene Spielproduktionen in angemessener Weise konzipieren, planen und gestalten kann. Das Eignungsgespräch wird von zwei Mitgliedern des Ausschusses durchgeführt. Jedes Mitglied hält das Ergebnis des Eignungsgesprächs auf einer Punkteskala von 0 bis 20 fest. Die Gesamtpunktzahl des Eignungsgesprächs ergibt sich aus der Summe der beiden Teilergebnisse. Das Ergebnis des Eignungsgesprächs setzt sich zu gleichen Teilen aus der medienwissenschaftlichen und der informatischen Eignung zusammen, wobei 0 die schlechteste und 40 die beste zu erzielende Punktzahl ist.
- 5.2.2 Bei der Gesamtbewertung des Eignungsverfahrens werden das Ergebnis des Eignungsgesprächs und die bisherige Studienleistung gemäß Nr. 5.1.2 zusammengezählt. Bewerberinnen und Bewerber, die in der zweiten Stufe des Eignungsverfahrens mindestens 56 Punkte erreicht haben, erhalten eine Bestätigung über das bestandene Eignungsverfahren. Die übrigen Bewerberinnen und Bewerber haben das Eignungsverfahren nicht bestanden und erhalten einen Ablehnungsbescheid; Nr. 6.2 gilt entsprechend.
- 5.2.3 Über den Ablauf des Eignungsgesprächs ist eine Niederschrift anzufertigen, aus der Tag, Dauer und Ort der Feststellung, die Namen der Ausschussmitglieder, die Namen der Bewerberinnen und Bewerber und die Beurteilung der Ausschussmitglieder sowie das Gesamtergebnis ersichtlich sein müssen.<sup>2</sup>Aus der Niederschrift müssen die Themen des Gesprächs mit den Bewerberinnen und Bewerbern und die Gründe für die Bewertung ersichtlich sein.<sup>3</sup>Die Gründe und die Themen können stichwortartig aufgeführt werden.<sup>4</sup>Die Niederschrift ist von den anwesenden Ausschussmitgliedern zu unterzeichnen.

## **6. Feststellung und Bekanntgabe des Ergebnisses**

- 6.1 Der Ablauf des Eignungsverfahrens ist zu dokumentieren; insbesondere müssen die Entscheidungen des Ausschusses gemäß dieser Satzung und das Gesamtergebnis ersichtlich sein.
- 6.2 <sup>1</sup>Das Ergebnis des Eignungsverfahrens wird der Bewerberin oder dem Bewerber schriftlich mitgeteilt. <sup>2</sup>Ablehnende Bescheide sind mit einer Begründung und einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

6.3 Zulassungen im Rahmen des Eignungsverfahrens für den Masterstudiengang Computerspielwissenschaften gelten bei allen Folgebewerbungen in diesem Studiengang, soweit sich Inhalt und Ziel des Studiengangs nicht so wesentlich geändert haben, dass die Eignung für diesen Studiengang nicht mehr aufgrund der zu einem früheren Zeitpunkt durchgeführten Eignungsverfahren nachgewiesen werden kann.

## 7. Wiederholung

Bewerberinnen und Bewerber, die den Nachweis der Eignung für den Masterstudiengang Computerspielwissenschaften nicht erbracht haben, können sich einmal erneut zum Eignungsverfahren anmelden.

## 8. Eignungsverfahren für höhere Fachsemester

Für Bewerberinnen und Bewerber, die in höhere Fachsemester einsteigen möchten (Hochschulwechselnde, Quereinsteigende), gelten die Nrn. 3 bis 7 entsprechend.

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Senats der Universität Bayreuth vom 13. Mai 2026 und der Genehmigung des Präsidenten der Universität Bayreuth vom 15. Mai 2026, Az. A-3740.61 - I/1.

Bayreuth, 20. Mai 2026

UNIVERSITÄT BAYREUTH  
DER PRÄSIDENT



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'S. Leible'.

Professor Dr. Dr. h. c. Stefan Leible

Diese Satzung wurde am 20. Mai 2026 in der Hochschule niedergelegt.

Die Niederlegung wurde am 20. Mai 2026 durch Anschlag in der Hochschule bekannt gegeben.

Tag der Bekanntmachung ist der 20. Mai 2026.