

Medien- und Kommunikationsmanagement M.A. Vertiefung Games Management

Semesterübersicht 3 und 4 Semester

1. Semester	Einstieg mit 180 ECTS	2. Semester	Einstieg mit 210 ECTS	3. Semester	4. Semester
Advanced Digital Technologies 5 ECTS 3 SWS		Globale Entwicklungen in Wirtschaft und Gesellschaft 5 ECTS 3 SWS		Strategie- und Innovationsprozesse 5 ECTS 3 SWS	Führung und Entrepreneurship 5 ECTS 3 SWS
Aktuelle Themen im Medienmanagement 5 ECTS 3 SWS		Statistik und Wirtschaftsmathematik 5 ECTS 3 SWS		Medienökonomie und -management 5 ECTS 3 SWS	Medien- und Kommunikationsforschung 5 ECTS 2 SWS
Praxisorientiertes Projekt 10 ECTS 3 SWS		Kommunikationstheorien und -modelle 5 ECTS 3 SWS		Finanz- und Rechnungswesen 5 ECTS 3 SWS	Master Thesis 20 ECTS individuelle Betreuung
		Gaming und Gamers 5 ECTS 3 SWS		Video Games Business Models 5 ECTS 3 SWS	
Forschungsorientiertes Projekt 10 ECTS 3 SWS		Interdisziplinäres Projekt 10 ECTS 3 SWS		Fokusprojekt 10 ECTS 3 SWS	
30 ECTS / 12 SWS		30 ECTS / 15 SWS		30 ECTS / 15 SWS	
				30 ECTS / 5 SWS	

Mögliche Jobprofile

- Business Development Manager/in
- Spieleentwickler/in
- Community Manager/in
- CRM Manager/in
- Localisation Manager/in
- Product Manager/in

Projekte aus dem Studium

- Analyse der Typologie von Videospielelern auf der Grundlage psychologischer Merkmale und Prognose von Genrepräferenzen (Best Student Paper Award, Madrid)
- Faktoren der Akzeptanz von Micro Transactions in mobilen MMOs in Zusammenarbeit mit Travian Games (Top 10 Games Developer, Germany)
- E-Sports-Events als Plattform für „Non-Endemic Brands“ – Ableitung von Werbewirkungspotentialen für un-spezifische B2C-Marken im Umfeld der ESLM Finals (League of Legends) in Duisburg