

Masterstudium inkl. Online-Semester
Medien- und Kommunikationsmanagement M.A.
Vertiefung Games Management

1. Semester	Einstieg mit 180 ECTS	2. Semester	3. Semester
Globale Entwicklungen in Wirtschaft und Gesellschaft 5 ECTS 3 SWS	Strategie- und Innovationsprozesse 5 ECTS 3 SWS	Führung und Entrepreneurship 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	
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		
Interdisziplinäres Projekt 10 ECTS 3 SWS	Fokusprojekt 10 ECTS 3 SWS		
Current Issues (Online Module) EN 5 ECTS 3 SWS	Digital Technologies (Online Module) EN 5 ECTS 3 SWS		
Practice-based Project (Online Module) EN 10 ECTS 3 SWS	Research-oriented Project (Online Module) EN 10 ECTS 3 SWS		
45 ECTS / 21 SWS	45 ECTS / 21 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 Videospielern 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