

Game Producer (m/w) (Game Producer (m/w))

Im BIS anzeigen



Main activities (Haupttätigkeiten)

Game producers (m/f) develop digital games such as video games for various devices such as PCs, game consoles, smartphones, or arcade machines. Their responsibilities can be divided into four main areas, some of which require different training and skills: game conception, game art, game programming, and game testing. Game design is the development of a concept for digital games, e.g., for the difficulty level and layout. The content, goal of the game, and player experience are defined. Game art is the visual design of a game. This involves creating 2D and 3D models of game characters, environments, and objects using various graphics programs. Game programming is done using programming languages such as C++, C#, or JavaScript. This implements the concept and design and enables a wide variety of functions. Game testing is the final check for bugs during execution to ensure a flawless gaming experience. All four areas are important for the development of a digital game and are closely intertwined during the development process.

Game Producer (m/w) entwickeln digitale Spiele wie Videospiele für verschiedene Geräte wie PCs, Spielkonsolen, Smartphones oder Spielautomaten. Das Aufgabengebiet kann in vier wesentliche Bereiche unterteilt werden, die teilweise verschiedene Ausbildungen und Kompetenzen erfordern: Game Konzeption, Game Art, Game-Programmierung und Game Testing.

Game Design ist die Entwicklung eines Konzepts für digitale Spiele, z. B. für den Schwierigkeitsgrad und das Layout. Es wird der Inhalt, das Ziel des Spiels und die Spielererfahrung festgelegt.

Game Art ist die visuelle Gestaltung eines Spiels. Dabei werden mit verschiedenen Grafikprogrammen 2D- und 3D-Modelle von Spielecharakteren, Umgebungen und Objekten erstellt.

Game-Programmierung erfolgt mithilfe von Programmiersprachen wie C++, C# oder JavaScript. Damit wird das Konzept und das Design umgesetzt und verschiedenste Funktionen ermöglicht.

Game Testing ist die abschließende Überprüfung von Bugs in der Ausführung, um eine fehlerfreie Spielerfahrung zu erreichen.

Alle vier Bereiche sind für die Entwicklung eines digitalen Spiels wichtig und stehen im Entwicklungsprozess in regem Austausch miteinander.

Income (Einkommen)

Game Producer (m/w) earn from 2.740 to 3.180 euros gross per month (Game Producers (m) verdienen ab 2.740 bis 3.180 Euro brutto pro Monat).

Depending on the level of qualification, the starting salary can also be higher (Je nach Qualifikationsniveau kann das Einstiegsgehalt auch höher ausfallen):

- Job with special training courses : 2.740 to 3.180 euros gross (Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto)
- Job with higher vocational school and technical training : 2.740 to 3.180 euros gross (Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto)
- Job in academia : 2.950 to 3.180 euros gross (Akademischer Beruf: 2.950 bis 3.180 Euro brutto)

Employment opportunities (Beschäftigungsmöglichkeiten)


Game producers work in video game and software development companies, from small independent indie studios to large game companies, or as freelancers. They also find employment in companies in the casino and gaming industry.

Game Producer (m/w) arbeiten in Unternehmen für Videospiele- und Softwareentwicklung, von kleinen

unabhängigen Indie-Studios bis zu großen Spielefirmen, oder auch selbstständig. Auch in Unternehmen der Casino- und Glücksspielbranche finden sie Beschäftigung.

Current vacancies

(Aktuelle Stellenangebote)

.... in the AMS online job placement service (eJob-Room): (.... in der online-Stellenvermittlung des AMS (eJob-Room):) [1](#)  to the AMS eJob Room (zum AMS-eJob-Room)

Professional skills requested in advertisements

(In Inseraten gefragte berufliche Kompetenzen)

- 3D computer graphics and animation (3D Computergrafik und -animation)
- C # (C#)
- C ++ (C++)
- Debugging (Debugging)
- English (Englisch)
- Game Engines (Game Engines)
- Game Quality Assurance (Game Quality Assurance)
- Game design (Game-Design)
- Game programming (Game-Programmierung)
- JavaScript (JavaScript)
- Level design (Level-Design)
- Scrum (Scrum)
- Storytelling (Storytelling)
- UI development (UI-Entwicklung)

Further professional skills

(Weitere berufliche Kompetenzen)

Basic professional skills

(Berufliche Basiskompetenzen)

- Game Engines (Game Engines)
- Game design (Game-Design)
- Knowledge of programming languages (Programmiersprachen-Kenntnisse)
- Software development skills (Softwareentwicklungskenntnisse)

Technical professional skills

(Fachliche berufliche Kompetenzen)

- Artificial Intelligence (Artificial Intelligence)
 - AI application areas (KI-Anwendungsbereiche) (z. B. Use of AI in the media sector (Verwendung von KI im Medienbereich))
- Audio, video and theater production skills (Audio-, Video- und Theater-Produktionskenntnisse)
 - Sound engineering (Tontechnik) (z. B. Sound design (Sound-Design))
- Operating system knowledge (Betriebssystemkenntnisse)
 - Operating systems (Betriebssysteme) (z. B. LINUX (LINUX), macOS (macOS), Windows (Windows), Android (Android), Apple iOS (Apple iOS))
- Data security knowledge (Datensicherheitskenntnisse)
 - Cyber Security (Cyber Security)
 - IT security standards (IT-Sicherheitsstandards)
- Didactic knowledge (Didaktikkenntnisse)
 - E-learning (E-Learning) (z. B. Authoring tools (Autorentools), Learning Management Systems (Learning Management Systeme))
 - Learning Theories (Lerntheorien) (z. B. Gamification (Gamification))

- Foreign language skills (Fremdsprachenkenntnisse)
 - English (Englisch)
- Knowledge of graphics, web design and image editing software (Grafik-, Web-Design- und Bildbearbeitungssoftware-Kenntnisse)
 - Graphics software (Grafik-Software) (z. B. Autodesk 3ds Max (Autodesk 3ds Max), Autodesk Maya (Autodesk Maya), Blender (Blender))
- Graphics skills (Grafikkenntnisse)
 - 3D computer graphics and animation (3D Computergrafik und -animation) (z. B. CGI (CGI), Rendering (Rendering), 3D design (3D-Design), Computer animation development (Entwicklung von Computeranimationen), Character Painting (Character Painting))
- IT project management and consulting skills (IT-Projektmanagement- und Consultingkenntnisse)
 - IT project management (IT-Projektmanagement) (z. B. Planning Sprints (Planung von Sprints), Agile software development (Agile Softwareentwicklung), Scrum (Scrum), JIRA (JIRA))
- Multimedia skills (Multimediakenntnisse)
 - Game Development (Game-Development) (z. B. Game Engines (Game Engines), Unity (Unity), Unreal Engine (Unreal Engine), CryEngine (CryEngine), Game Localization (Game-Lokalisierung), Game design (Game-Design), Gameplay (Gameplay), Game programming (Game-Programmierung), Level design (Level-Design))
 - Cross Reality (Cross Reality) (z. B. Virtual Reality (Virtual Reality), Augmented Reality (Augmented Reality), Mixed Reality (Mixed Reality))
 - Web design (Webdesign) (z. B. UX design (UX-Design), User Story Mapping (User Story Mapping))
- Knowledge of programming languages (Programmiersprachen-Kenntnisse)
 - Object-oriented programming languages (Objektorientierte Programmiersprachen) (z. B. Java (Java), C # (C#))
 - Compiler programming languages (Compiler Programmiersprachen) (z. B. C ++ (C++))
 - Markup languages (Auszeichnungssprachen) (z. B. HTML5 (HTML5), CSS (CSS))
 - Script languages (Script-Sprachen) (z. B. TypeScript (TypeScript), JavaScript (JavaScript))
 - Interpreter programming languages (Interpreter Programmiersprachen) (z. B. Python (Python))
- Software development skills (Softwareentwicklungskenntnisse)
 - UI development (UI-Entwicklung) (z. B. GUI (GUI))
 - Software programming (Softwareprogrammierung) (z. B. Debugging (Debugging), Code Consolidation (Code-Konsolidierung), Code documentation (Code-Dokumentation), Prototyping (Prototyping))
 - Software tests (Softwaretests) (z. B. Carrying out performance tests (Durchführung von Performancetests), Integration test (Integrationstest))
 - Software development methods (Softwareentwicklungsmethoden) (z. B. Software architecture (Softwarearchitektur), Multi-threading (Multi-threading))
 - Software design (Softwaredesign) (z. B. Software design patterns (Software Design Patterns))
 - Software planning (Softwareplanung) (z. B. Systems Engineering (Systems Engineering))
 - Software Change Management (Software Change Management) (z. B. Git (Git))

General professional skills

(Überfachliche berufliche Kompetenzen)

- Analytical skills (Analytische Fähigkeiten)
- Aesthetic feeling (Ästhetisches Gefühl)
- Design Thinking (Design Thinking)
- IT affinity (IT-Affinität)
- Creativity (Kreativität)
- Problem solving skills (Problemlösungsfähigkeit)
- Teamwork (Teamfähigkeit)

**Digital skills according to DigComp
(Digitale Kompetenzen nach DigComp)**

1 Basic		2 Independent		3 Advanced		4 Highly specialized	
<p>Description: Da Game Producer (m/w) für die Entwicklung eines digitalen Mediums verantwortlich sind, sind sie hochspezialisierte Expertinnen und Experten für alle Bereiche der Digitalisierung. Sie sind in der Lage, komplexe Software und Spiele-Engines zu nutzen und zu programmieren. Darüber hinaus beherrschen sie verschiedene Programmiersprachen und sind dazu in der Lage komplizierte technische Probleme zu lösen. Sie nutzen unterschiedliche Grafikprogramme, um 2D- und 3D-Modelle, Animationen und visuelle Effekte zu erstellen.</p>							

**Detailed information on the digital skills
(Detailinfos zu den digitalen Kompetenzen)**

Area of competence	Skill level(s) from ... to ...								Description
0 - Basics, access and digital understanding	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) haben ein ausgeprägtes und umfassendes Verständnis für die komplexen Zusammenhänge in der digitalen Spieleentwicklung. Sie können sowohl allgemeine als auch spezialisierte digitale Anwendungen (z. B. Spiele-Engines, Künstliche Intelligenz, Virtual Reality, Multiplayer-Netzwerkprotokolle und Grafikrendering) und Technologien selbstständig und sicher anwenden. Sie sind in der Lage, auch komplexe und unvorhergesehene Herausforderungen eigenständig und im Team flexibel zu bewältigen und können neue Spiele, Funktionen und innovative Lösungen eigenständig entwickeln und umsetzen.
1 - Handling information and data	1	2	3	4	5	6	7	8	Der Umgang mit großen Daten- und Informationsmengen ist für Game Producer (m/w) selbstverständlich. Sie sammeln, analysieren und bewerten in ihrer Arbeit kontinuierlich Spieldaten und Spielerinteraktionen, um daraus Anwendungen und Lösungen für komplexe Herausforderungen und Designentscheidungen zu entwickeln.
2 - Communication, interaction and collaboration	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) sind im ständigen Austausch untereinander und verwenden dabei digitale Anwendungen zur Kommunikation, Zusammenarbeit und Dokumentation auf höchstem Niveau.
3 - Creation, production and publication	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) verwenden Methoden für die automatisierte Analyse und Auswertung großer Datenmengen in verschiedenen spielrelevanten Kontexten. Sie erstellen digitale Informationen und Spieldaten routiniert und selbstständig und bereiten diese für bestehende und neue Spielmechaniken und Features auf.

Area of competence	Skill level(s) from ... to ...								Description
4 - Security and sustainable use of resources	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) beurteilen die für ihre Arbeit relevanten Datenschutz- und Sicherheitsregeln und können diese eigenständig in ihrer Tätigkeit anwenden und in ihrem Verantwortungsbereich für die Einhaltung und Umsetzung dieser Regeln sorgen. Zudem tragen sie zur Entwicklung neuer Maßnahmen zur Datensicherheit im Spielentwicklungsprozess bei.
5 - Problem solving, innovation and continued learning	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) entwickeln selbstständig und im Team digitale Lösungen für komplizierte Fragestellungen, die während des Entwicklungsprozesses aufkommen. Sie entwerfen neue Features und Mechaniken, auch für vage oder schlecht definierte Problemstellungen.

Training, certificates, further education (Ausbildung, Zertifikate, Weiterbildung)

Typical qualification levels (Typische Qualifikationsniveaus)

- Job with special training courses (Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung)
- Job with higher vocational school and technical training (Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung)
- Job in academia (Akademischer Beruf)

Apprenticeship (Ausbildung)

BHS - Berufsbildende höhere Schule [nQR^v](#)

- Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik

Hochschulstudien [nQR^{vii}](#) [nQR^{viii}](#)

- Informatik, IT
 - Informatik, Computer- und Datenwissenschaften
 - Medieninformatik, Mediendesign

Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge

- Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik

Certificates and qualifications (Zertifikate und Ausbildungsabschlüsse)

- Training in video games (Ausbildungen im Bereich Videospiele)
 - Basic Course in VR/AR/Game Design (Basislehrgang VR/AR/Game-Design)
 - Game Developer with Unity (Game Developer mit Unity)
 - Games Programming Diploma (Games Programming Diploma)

Further education (Weiterbildung)

Fachliche Weiterbildung Vertiefung

- 3D Computergrafik und -animation
- Analyse von Big Data
- Artificial Intelligence

- Augmented Reality
- Computerlinguistik
- E-Learning
- Grafikdesign
- Programmierung von Simulationssoftware
- Softwaredesign
- UI-Entwicklung
- Virtual Reality
- Visuelle Effekte

Fachliche Weiterbildung Aufstiegsperspektiven

- Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge - Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik
- Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge - Fachspezifische Universitäts- und Fachhochschullehrgänge
- Hochschulstudien - Informatik, Computer- und Datenwissenschaften

Bereichsübergreifende Weiterbildung

- Datenschutz
- Datensicherheit
- Teammanagement

Weiterbildungsveranstalter

- Betriebsinterne Schulungen
- Fachverband Unternehmensberatung, Buchhaltung und IT
- Hersteller- und Zulieferbetriebe
- Fachmesse- und Tagungsveranstalter
- Erwachsenenbildungseinrichtungen und Online-Lernplattformen
- Fachhochschulen
- Universitäten

Knowledge of German according to CEFR

(Deutschkenntnisse nach GERS)

B2 Gute bis C1 Sehr gute Deutschkenntnisse

Sie müssen Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen sowie umfassend im Team kommunizieren können. Im Mittelpunkt ihrer Tätigkeit steht die Zusammenarbeit und Abstimmung mit verschiedenen Teammitgliedern, wobei gute Sprachkenntnisse für eine effektive Kommunikation und die technische Dokumentation erforderlich sind. Für den Einstieg in die Ausbildung sollte bereits eine überdurchschnittliche Sprachbeherrschung (Niveau B2) vorhanden sein.

Further professional information

(Weitere Berufsinfos)

Self-employment

(Selbstständigkeit)

Eine selbständige Berufsausübung ist im Rahmen eines freien Gewerbes möglich.

Work environment

(Arbeitsumfeld)

- Work on screen (Arbeit am Bildschirm)
- home office (Home Office)
- Location-independent workplace (Ortsunabhängiger Arbeitsplatz)
- Constant sitting (Ständiges Sitzen)

Competency Questionnaire

(Berufsspezialisierungen zur Vermittlung)

This six-digit number has been discontinued; the following six-digit number is its successor: (Hinweis: Es gibt keine Berufsspezialisierungen zur Vermittlung.)

Occupational specializations

(Berufsspezialisierungen)

Computer game producer (ComputerspieleproduzentIn)

Game Engine Developer (m/w) (Game Engine Developer (m/w))

Online Game Developer (m / w) (Online Game Developer (m/w))
game developer (SpieleentwicklerIn)

Game-UX-Designer (m/w) (Game-UX-Designer (m/w))

Game 3D Artist (m/w) (Game 3D Artist (m/w))

Game Artist (m/w) (Game Artist (m/w))

GamedesignerIn (GamedesignerIn)

Level Designer (m/w) (Level Designer (m/w))

VFX Artist (m/w) (VFX Artist (m/w))

Computer game programmer (ComputerspieleprogrammiererIn)

Game Programmer (m / f) (Game Programmer (m/w))

Unity Game Developer (m/w) (Unity Game Developer (m/w))

Game-TesterIn (Game-TesterIn)

Game Quality Assurance Engineer (m/w) (Game Quality Assurance Engineer (m/w))

Related professions

(Verwandte Berufe)

- Computer scientist (InformatikerIn)
- IT project manager (IT-ProjektmanagerIn)
- IT quality manager (IT-QualitätsmanagerIn)
- Software Developer (SoftwareentwicklerIn)

Allocation to BIS occupational areas and upper groups

(Zuordnung zu BIS-Berufsbereichen und -obergruppen)

Electrical engineering, electronics, telecommunications, IT (Elektrotechnik, Elektronik, Telekommunikation, IT)

- **Software technology, programming (Softwaretechnik, Programmierung)**

Media, graphics, design, printing, art, handicrafts (Medien, Grafik, Design, Druck, Kunst, Kunsthandwerk)

- Graphics, design (Grafik, Design)


Allocation to AMS occupational classification (six-digit)

(Zuordnung zu AMS-Berufssystematik (Sechssteller))

- 680612 Game Designer (Game Producer) (Gamedesigner/in (Gameproducer/in))


Information in the vocational lexicon

(Informationen im Berufslexikon)

-  Game Producer (m/w) (Game Producer (m/w))

Information in the training compass

(Informationen im Ausbildungskompass)

-  Game Producer (m/w) (Game Producer (m/w))

 powered by **Google Translate**

The text was automatically translated from German. The German terms are shown in brackets.
THIS SERVICE MAY INCLUDE TRANSLATIONS PROVIDED BY GOOGLE. GOOGLE DISCLAIMS ANY LIABILITY WITH RESPECT TO TRANSLATIONS, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY LIABILITY FOR ACCURACY, RELIABILITY AND ANY IMPLIED LIABILITY FOR MARKET EFFICIENCY AND DISCLAIMER.

Der Text wurde automatisiert aus dem Deutschen übersetzt. Die deutschen Begriffe werden in Klammern angezeigt.

DIESER DIENST KANN ÜBERSETZUNGEN ENTHALTEN, DIE VON GOOGLE BEREITGESTELLT WERDEN. GOOGLE SCHLIEßT IN BEZUG AUF DIE ÜBERSETZUNGEN JEGLICHE HAFTUNG AUS, SEI SIE AUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND, EINSCHLIEßLICH JEGLICHER HAFTUNG FÜR DIE GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT UND JEGLICHE STILLSCHWEIGENDE HAFTUNG FÜR DIE MARKTGÄNGIGKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHTVERLETZUNG FREMDER RECHTE.

This job profile was updated on 31. Oktober 2025 . (Dieses Berufsprofil wurde aktualisiert am 31. Oktober 2025.)