

Producent gier (m/w) (Game Producer (m/w))

Im BIS anzeigen



Główne działania (Haupttätigkeiten)

Producenci gier (m/k) opracowują gry cyfrowe, takie jak gry wideo na różne urządzenia, takie jak komputery PC, konsole do gier, smartfony i automaty do gier. Dziedzinę pracy można podzielić na cztery główne obszary, z których niektóre wymagają odmiennego przeszkolenia i umiejętności: koncepcja gry, grafika gry, programowanie gier i testowanie gier. Projektowanie gier to rozwijanie koncepcji gier cyfrowych, np. B. ze względu na poziom trudności i układ. Określa treść, cel gry i wrażenia gracza. Sztuka gier to wizualny projekt gry. Do tworzenia modeli 2D i 3D postaci, środowisk i obiektów gier wykorzystuje się różne programy graficzne. Programowanie gier odbywa się przy użyciu języków programowania takich jak C++, C# czy JavaScript. Wdraża koncepcję i projekt oraz umożliwia szeroki zakres funkcji. Testowanie gier to ostateczna kontrola błędów wykonania mająca na celu zapewnienie doskonałych wrażeń z gry. Wszystkie cztery obszary są istotne dla rozwoju gry cyfrowej i ściśle ze sobą współpracują w trakcie procesu tworzenia.

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.

Dochód (Einkommen)

Producent gier (m/w) zarabia od 2.740 do 3.180 euro brutto miesięcznie (Game Producers (m) verdienen ab 2.740 bis 3.180 Euro brutto pro Monat).

W zależności od poziomu kwalifikacji wynagrodzenie początkowe może być wyższe (Je nach Qualifikationsniveau kann das Einstiegsgehalt auch höher ausfallen):

- Zawód z krótkim lub specjalnym przeszkoleniem : 2.740 do 3.180 euro brutto (Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto)
- Zawód w wyższej szkole zawodowej i szkoleniu technicznym : 2.740 do 3.180 euro brutto (Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto)
- Zawód akademicki : 2.950 do 3.180 euro brutto (Akademischer Beruf: 2.950 bis 3.180 Euro brutto)

Możliwości zatrudnienia (Beschäftigungsmöglichkeiten)

Producenci gier (m/k) pracują w firmach zajmujących się tworzeniem gier wideo i oprogramowania – od małych niezależnych studiów po duże firmy zajmujące się grami, a nawet niezależnie. Znajdują również zatrudnienie w firmach z branży kasyn i gier hazardowych.

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

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

Aktuelle wakaty

(Aktuelle Stellenangebote)

.... w internetowym serwisie pośrednictwa pracy AMS (eJob-Room): (.... in der online-Stellenvermittlung des AMS (eJob-Room):) [2](#)  do AMS eJob Room (zum AMS-eJob-Room)

Umiejętności zawodowe wymagane w reklamach

(In Inseraten gefragte berufliche Kompetenzen)

- Grafika komputerowa i animacja 3D (3D Computergrafik und -animation)
- C # (C#)
- C++ (C++)
- Debugowanie (Debugging)
- angielski (Englisch)
- Silniki gier (Game Engines)
- Zapewnienie jakości gry (Game Quality Assurance)
- Projekt gry (Game-Design)
- Programowanie gier (Game-Programmierung)
- JavaScript (JavaScript)
- Projekt poziomu (Level-Design)
- Scrum (Scrum)
- Opowiadanie historii (Storytelling)
- Rozwój interfejsu użytkownika (UI-Entwicklung)

Inne umiejętności zawodowe

(Weitere berufliche Kompetenzen)

Podstawowe umiejętności zawodowe

(Berufliche Basiskompetenzen)

- Silniki gier (Game Engines)
- Projekt gry (Game-Design)
- Znajomość języków programowania (Programmiersprachen-Kenntnisse)
- Umiejętności tworzenia oprogramowania (Softwareentwicklungskenntnisse)

Techniczne umiejętności zawodowe

(Fachliche berufliche Kompetenzen)

- Sztuczna inteligencja (Artificial Intelligence)
 - Obszary zastosowań sztucznej inteligencji (KI-Anwendungsbereiche) (z. B. Wykorzystanie sztucznej inteligencji w sektorze mediów (Verwendung von KI im Medienbereich))
- Umiejętności w zakresie produkcji audio, wideo i teatralnej (Audio-, Video- und Theater-Produktionskenntnisse)
 - Inżynieria dźwięku (Tontechnik) (z. B. Projekt dźwięku (Sound-Design))
- Znajomość systemów operacyjnych (Betriebssystemkenntnisse)
 - Systemy operacyjne (Betriebssysteme) (z. B. LINUX (LINUX), macOS (macOS), Okna (Windows), Android (Android), Apple iOS (Apple iOS))
- Wiedza o bezpieczeństwie danych (Datensicherheitskenntnisse)
 - Cyberbezpieczeństwo (Cyber Security)
 - Standardy bezpieczeństwa IT (IT-Sicherheitsstandards)
- Wiedza dydaktyczna (Didaktikkenntnisse)
 - E-learning (E-Learning) (z. B. Narzędzia autorskie (Autorentools), Systemy zarządzania nauką (Learning Management Systeme))

- Teorie uczenia się (Lerntheorien) (z. B. Grywalizacja (Gamification))
- Znajomość języków obcych (Fremdsprachenkenntnisse)
 - angielski (Englisch)
- Znajomość grafiki, projektowania stron internetowych i oprogramowania do edycji obrazów (Grafik-, Web-Design- und Bildbearbeitungssoftware-Kenntnisse)
 - Oprogramowanie graficzne (Grafik-Software) (z. B. Autodesk 3ds Max (Autodesk 3ds Max), Autodesk Maya (Autodesk Maya), Mikser (Blender))
- Umiejętności graficzne (Grafikkenntnisse)
 - Grafika komputerowa i animacja 3D (3D Computergrafik und -animation) (z. B. Grafika komputerowa (CGI), Renderowanie (Rendering), Projekt 3D (3D-Design), Rozwój animacji komputerowej (Entwicklung von Computeranimationen), Malowanie postaci (Character Painting))
- Zarządzanie projektami IT i umiejętności konsultingowe (IT-Projektmanagement- und Consultingkenntnisse)
 - Zarządzanie projektami IT (IT-Projektmanagement) (z. B. Planowanie sprintów (Planung von Sprints), Zwinne tworzenie oprogramowania (Agile Softwareentwicklung), Scrum (Scrum), JIRA (JIRA))
- Umiejętności multimedialne (Multimediakenntnisse)
 - Rozwój gry (Game-Development) (z. B. Silniki gier (Game Engines), Jedność (Unity), Niestandardowy silnik (Unreal Engine), Silnik CryEngine (CryEngine), Lokalizacja gry (Game-Lokalisierung), Projekt gry (Game-Design), Rozgrywka (Gameplay), Programowanie gier (Game-Programmierung), Projekt poziomu (Level-Design))
 - Krzyż Rzeczywistości (Cross Reality) (z. B. Rzeczywistość wirtualna (Virtual Reality), Rzeczywistość rozszerzona (Augmented Reality), Mieszana rzeczywistość (Mixed Reality))
 - Projektowanie stron internetowych (Webdesign) (z. B. Projekt UX (UX-Design), Mapowanie historii użytkownika (User Story Mapping))
- Znajomość języków programowania (Programmiersprachen-Kenntnisse)
 - Języki programowania obiektowego (Objektorientierte Programmiersprachen) (z. B. Java (Java), C # (C#))
 - Języki programowania kompilatora (Compiler Programmiersprachen) (z. B. C++ (C++))
 - Języki znaczników (Auszeichnungssprachen) (z. B. HTML5 (HTML5), CSS (CSS))
 - Języki skryptowe (Script-Sprachen) (z. B. Maszynopis (TypeScript), JavaScript (JavaScript))
 - Tłumacz języków programowania (Interpreter Programmiersprachen) (z. B. Python (Python))
- Umiejętności tworzenia oprogramowania (Softwareentwicklungskenntnisse)
 - Rozwój interfejsu użytkownika (UI-Entwicklung) (z. B. GUI (GUI))
 - Programowanie oprogramowania (Softwareprogrammierung) (z. B. Debugowanie (Debugging), Konsolidacja kodów (Code-Konsolidierung), Dokumentacja kodu (Code-Dokumentation), Prototypowanie (Prototyping))
 - Testy oprogramowania (Softwaretests) (z. B. Przeprowadzanie testów wydajnościowych (Durchführung von Performancetests), Test integracji (Integrationstest))
 - Metody opracowywania oprogramowania (Softwareentwicklungsmethoden) (z. B. Architektura oprogramowania (Softwarearchitektur), Wielowątkowość (Multi-threading))
 - Projektowanie oprogramowania (Softwaredesign) (z. B. Wzorce projektowania oprogramowania (Software Design Patterns))
 - Planowanie oprogramowania (Softwareplanung) (z. B. Inżynieria Systemów (Systems Engineering))
 - Zarządzanie zmianami oprogramowania (Software Change Management) (z. B. Git (Git))

Ogólne umiejętności zawodowe

(Überfachliche berufliche Kompetenzen)

- Umiejętności analityczne (Analytische Fähigkeiten)
- Odczucie estetyczne (Ästhetisches Gefühl)
- Myślenie projektowe (Design Thinking)
- Koligacja IT (IT-Affinität)
- Kreatywność (Kreativität)
- Umiejętności rozwiązywania problemów (Problemlösungsfähigkeit)
- Praca zespołowa (Teamfähigkeit)

Kompetencje cyfrowe według DigComp (Digitale Kompetenzen nach DigComp)

1 Podstawowe		2 osoby prowadzące działalność na własny rachunek		3 Zaawansowane		4 Wysoce wyspecjalizowane	
Opis: 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.							

Szczegółowe informacje na temat umiejętności cyfrowych (Detailinfos zu den digitalen Kompetenzen)

Obszar kompetencji	Poziom(y) kompetencji od ... do ...								Opis
0 - Podstawy, dostęp i zrozumienie cyfrowe	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 - Postępowanie z informacjami i danymi	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 - Komunikacja, interakcja i współpraca	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.

Obszar kompetencji	Poziom(y) kompetencji od ... do ...								Opis
3 - Kreacja, produkcja i publikacja	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.
4 - Bezpieczeństwo i zrównoważone wykorzystanie zasobów	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 - Rozwiązywanie problemów, innowacje i ciągłe uczenie się	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.

Szkolenia, certyfikaty, dalsze szkolenia (Ausbildung, Zertifikate, Weiterbildung)

Typowe poziomy umiejętności (Typische Qualifikationsniveaus)

- Zawód z krótkim lub specjalnym przeszkoleniem (Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung)
- Zawód w wyższej szkole zawodowej i szkoleniu technicznym (Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung)
- Zawód akademicki (Akademischer Beruf)

Szkolenie (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

Certyfikaty i kwalifikacje (Zertifikate und Ausbildungsabschlüsse)

- Szkolenia w zakresie gier wideo (Ausbildungen im Bereich Videospiele)
 - Kurs podstawowy VR/AR/Game Design (Basislehrgang VR/AR/Game-Design)
 - Twórca gier z Unity (Game Developer mit Unity)
 - Dyplom z programowania gier (Games Programming Diploma)

Kształcenie ustawiczne

(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

Znajomość języka niemieckiego według 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.

Dalsze informacje zawodowe

(Weitere Berufsinfos)

Samozatrudnienie

(Selbstständigkeit)

Eine selbständige Berufsausübung ist im Rahmen eines freien Gewerbes möglich.

Środowisko pracy

(Arbeitsumfeld)

- Praca na ekranie (Arbeit am Bildschirm)
- Domowe biuro (Home Office)
- Miejsce pracy niezależne od lokalizacji (Ortsunabhängiger Arbeitsplatz)
- Stałe siedzenie (Ständiges Sitzen)

Kwestionariusz kompetencji

(Berufsspezialisierungen zur Vermittlung)

Ten sześciocyfrowy numer nie jest już używany. Zastępuje go następujący sześciocyfrowy numer: (Hinweis: Es gibt keine Berufsspezialisierungen zur Vermittlung.)

Specjalizacje zawodowe

(Berufsspezialisierungen)

Producent gier komputerowych (ComputerspieleproduzentIn)

Programista silników gier (m/w) (Game Engine Developer (m/w))

Twórca gier online (m/k) (Online Game Developer (m/w))

twórca gier (SpieleentwicklerIn)

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

Artysta 3D do gier (m/w) (Game 3D Artist (m/w))

Artysta gry (mężczyzna/kobieta) (Game Artist (m/w))

Projektant gierW (GamedesignerIn)

Projektant poziomów (m/w) (Level Designer (m/w))

Artysta efektów wizualnych (m/w) (VFX Artist (m/w))

Programista gier komputerowych (ComputerspieleprogrammiererIn)

Programista gier (m/k) (Game Programmer (m/w))

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

Tester gier (Game-TesterIn)

Inżynier ds. zapewnienia jakości gier (m/w) (Game Quality Assurance Engineer (m/w))

Zawody pokrewne

(Verwandte Berufe)

- Informatyk (InformatikerIn)
- kierownik projektu IT (IT-ProjektmanagerIn)
- kierownik ds. jakości IT (IT-QualitätsmanagerIn)
- Programista (SoftwareentwicklerIn)

Przydział do obszarów i grup zawodowych BIS

(Zuordnung zu BIS-Berufsbereichen und -obergruppen)

Elektrotechnika, elektronika, telekomunikacja, IT (Elektrotechnik, Elektronik, Telekommunikation, IT)

- **Technologia oprogramowania, programowanie (Softwaretechnik, Programmierung)**

Media, grafika, projektowanie, druk, sztuka, rzemiosło (Medien, Grafik, Design, Druck, Kunst, Kunsthandwerk)

- Grafika, projektowanie (Grafik, Design)

Przydział do klasyfikacji zawodowej AMS (sześciocyfrowy)

(Zuordnung zu AMS-Berufssystematik (Sechssteller))

- 680612 Projektant gry (producent gry) (Gamedesigner/in (Gameproducer/in))

Informationen im Lexikon der Berufe
(Informationen im Berufslexikon)

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

Informationen im Ausbildungsstellenverzeichnis
(Informationen im Ausbildungskompass)

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



Tekst został przetłumaczony automatycznie z języka niemieckiego. Terminy niemieckie podano w nawiasach. TA USŁUGA MOŻE OBEJMOWAĆ TŁUMACZENIA DOSTARCZANE PRZEZ GOOGLE. GOOGLE ZRZĘKA SIĘ WSZELKIEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA TŁUMACZENIA, WYRAŻNE LUB DOROZUMIANE, W TYM WSZELKIEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA DOKŁADNOŚĆ, NIEZAWODNOŚĆ I WSZELKIEJ DOROZUMIANEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA WYDAJNOŚĆ RYNKU I WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI.

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.

Ten profil zawodowy został zaktualizowany 31. Oktober 2025 . (Dieses Berufsprofil wurde aktualisiert am 31. Oktober 2025.)