

2020 / Nr. 48 vom 16. Juni 2020

Der Senat hat in der Sitzung vom 09. Juni 2020 folgende Verordnungen erlassen, das Rektorat hat die Studien eingerichtet.

**148. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Media Production | Education“ (Certified Program)
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

149. Einrichtung des Universitätslehrganges „Digital Media Production | Education“

150. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Digital Media Production | Education“

**151. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

152. Einrichtung des Universitätslehrganges „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“

153. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“

**154. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „SpielKulturPädagogik“ (Certified Program)
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

**155. Einrichtung des Universitätslehrganges
„SpielKulturPädagogik“**

**156. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den
Universitätslehrgang „SpielKulturPädagogik“**

**148. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Media Production | Education“ (Certified Program)
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Ziel des Universitätslehrganges ist eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen im schulischen oder außerschulischen Aus- und Weiterbildungsbereich, die sich mit Grundlagen der digitalen Medienproduktion und ihrem pädagogischen Einsatz vertraut machen wollen. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt dabei auf der Vermittlung anwendungsorientierter Fähigkeiten und Fertigkeiten basierend auf praktisch und theoretisch fundierten Auseinandersetzungen mit durch digitale Technologien und interaktive Unterhaltungsmedien ausgelösten rechtlichen, ethischen und didaktischen Veränderungen im Bildungsbereich.
- ii. Der Unterricht hat praxisnah mit hohem akademischem Anspruch zu erfolgen und soll die Absolventinnen und Absolventen zu pädagogisch orientierter sowie qualitativ hochwertiger Medienproduktionsarbeit befähigen.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es Studierenden ermöglicht, rechtliche, ethische, technologische und gestalterische Aspekte der Medienproduktion im digitalen Zeitalter kritisch zu analysieren und zu reflektieren um in Folge neue Kommunikationstechnologien und digitale Medien didaktisch optimal und verantwortungsvoll einsetzen zu können.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Einfache digitale Medienprojekte konzipieren und gestalten
- ii. Grundlegende produktionstechnische Aspekte digitaler Medienprojekte benennen
- iii. Grundlagen der Kooperation und Führungspsychologie in gruppenspezifischen Prozessen hinsichtlich ihrer Bedeutung für das eigene Praxisfeld diskutieren
- iv. die Bedeutung grundlegender medienrechtlicher Fragen für die eigene Praxisarbeit diskutieren
- v. Konzepte der Medienethik und des Jugendschutzes hinsichtlich ihrer Bedeutung für das eigene Praxisfeld diskutieren
- vi. einfache digitale Lernspiele entwickeln
- vii. Mechanismen informeller Lernprozesse in interaktiven Medienwelten hinsichtlich ihrer Bedeutung für das eigene Praxisfeld diskutieren

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei Semester (30 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es ein Semester (30 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes studienrelevantes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
- (2) im Falle eines nicht studienrelevanten inländischen Hochschulstudiums (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenen gleichwertigen ausländischen Hochschulstudiums) zusätzlich der Nachweis einer dem Studienziel entsprechenden Berufs- oder Praxiserfahrung (über die Art des Nachweises entscheidet die Lehrgangsleitung), oder
- (3) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
- (4) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
- (5) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)

sowie

- (6) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs. 1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

** Im Rahmen dieser Lehrveranstaltungen wird insbesondere auf die digitale Medienproduktion für den bzw. im pädagogischen Kontext Bezug genommen.*

Fächer	UE	ECTS	Workload
Gender & Diversity	10	2	50
Medienrecht	10	2	50
Medienethik & Jugendschutz	30	6	150
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Einführung)*	15	3	75
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Vertiefung)*	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung I*	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung II*	15	3	75
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	20	4	100
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Lehrgangsstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder didaktisch zweckmäßig, als Fernstudieneinheiten angeboten werden. Dabei ist die Erreichung des Lehrzieles durch die planmäßige Abfolge von unterrichtlicher Betreuung und Selbststudium der Studierenden mittels geeigneter Lehrmaterialien sicherzustellen. Die Aufgliederung der Fernstudieneinheiten auf unterrichtliche Betreuung und Selbststudium, der Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

(1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.

- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Fächer.
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
- "Game-based Media & Education (Master of Science)"
 - "MedienSpielPädagogik (Master of Arts)"
 - "Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)"
 - "MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)"
 - "Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)"
 - "MedienSpielPädagogik" (Certified Program)
 - "Handlungsorientierte Medienpädagogik" (Certified Program)
 - „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und
- Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

149. Einrichtung des Universitätslehrganges „Digital Media Production | Education“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Digital Media Production | Education“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 12.06.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

150. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Digital Media Production | Education“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Media Production | Education“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

151. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program) (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen aus allen Bereichen der Gesellschaft, die sich wissenschaftlich fundiert mit den Gefahren und negativen Aspekten von digitalem Spiel, Glücksspiel und spielebasierter Kommunikation auseinandersetzen wollen. Im Mittelpunkt steht dabei die evidenzbasierte Unterscheidung zwischen realen Gefährdungen und (bewusst oder unbewusst) inszenierter Bedrohung, das Kennenlernen verschiedener Therapie- und Beratungskonzepte sowie die Entwicklung einer inhaltlich reflektierten, kritischen und produktiven Diskursposition.
- ii. Die Studierenden werden mit den nötigen spielewissenschaftlichen, psychologischen, medien- und gesellschaftstheoretischen sowie rechtlichen Konzepten vertraut gemacht, um mögliche negative Aspekte von Spiel (insbesondere Spiel- und Glücksspielsucht, Gewaltspiele und spielebasierte Manipulationsstrategien) realistisch einschätzen und bewerten zu können und in Folge eigenständige und verantwortungsvolle Handlungs- und Entscheidungskompetenzen für ihr jeweiliges Praxisfeld zu entwickeln.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, mögliche Probleme und Gefahren rund um das Thema Spiel („Gaming Hazards“) aus einer praxisnahen und theoretisch fundierten Perspektive zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Entwicklungen im Spielewesen kritisch reflektieren
- ii. kontroverielle Positionen zu Glücksspielthemen hinsichtlich ihrer Bedeutung für Individuum und Gesellschaft beurteilen
- iii. Warnzeichen für Spiel(e)sucht erkennen und geeignete Hilfsangebote identifizieren

- iv. Strategien der spielebasierten Manipulation im eigenen Praxisfeld erkennen und bewerten
- v. Vorgehensweisen und Materialien aus dem eigenen Praxisfeld hinsichtlich Fragen von Gender, Diversität und Inklusion verantwortungsbewusst gestalten
- vi. Studien zu Spiel-Gefahren hinsichtlich deren Relevanz für das eigene Praxisfeld interpretieren
- vii. Konzepte der Medienethik und des Jugendschutzes auf das eigene Praxisfeld anwenden

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei Semester (30 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es ein Semester (30 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
- (2) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
- (3) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
- (4) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)

sowie

- (5) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.

- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsstellung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs. 1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
Critical Game Studies	20	4	100
Glücksspiel, Individuum und Gesellschaft	20	4	100
Spiel(e)sucht: Definition, Diagnose, Therapie	20	4	100
Spielebasierte Manipulation: Gamification / Nudging / Social Engineering	20	4	100
Gender & Diversity	10	2	50
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Medienethik & Jugendschutz	30	6	150
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsstellung jeweils für einen Lehrgangsstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder didaktisch zweckmäßig, als Fernstudieneinheiten angeboten werden. Dabei ist die Erreichung des Lehrzieles durch die planmäßige Abfolge von unterrichtlicher Betreuung und Selbststudium der Studierenden mittels geeigneter Lehrmaterialien sicherzustellen. Die Aufgliederung der Fernstudieneinheiten auf unterrichtliche Betreuung und Selbststudium, der Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.

- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Fächer.
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
- „Game-based Media & Education (Master of Science)“
 - “Game Studies (Master of Arts)“
 - “Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - “Game Studies“ (Certified Program)
 - “Esports“ (Certified Program)

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und
- Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

152. Einrichtung des Universitätslehrganges „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 12.06.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

153. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

154. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „SpielKulturPädagogik“ (Certified Program)

(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen im schulischen oder außerschulischen Aus- und Weiterbildungsbereich sowie der Kinder- und Jugendarbeit, die sich mit Konzepten der Spielkulturpädagogik vertraut machen wollen. Spiel wird dabei ebenso als pädagogische Methode wie kulturelle Lebensäußerung verstanden und in einer großen medialen Bandbreite abgebildet, um spielpädagogische Zugänge unter Berücksichtigung der aktuellen Lebens- und Umweltbedingungen von Kindern und Jugendlichen zu entwickeln.
- ii. Der Unterricht hat praxisnah mit hohem akademischem Anspruch zu erfolgen.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es Studierenden ermöglicht, sich theoretische und praktische Grundlagen der Spielkulturpädagogik anzueignen und im eigenen beruflichen Umfeld bewusst und verantwortungsvoll anzuwenden. Unter Berücksichtigung der Unterschiede und Gemeinsamkeiten historischer und zeitgenössischer Spielformen, des erzählerischen und pädagogischen Potentials analoger wie digitaler Spielwelten sowie der Verbindung von klassischem Bewegungsspiel und digitalen mobilen Spielen sollen Studierende weiters dazu befähigt werden, Spiele im pädagogischen Umfeld kompetent und der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen gemäß auswählen, einsetzen, anleiten und reflektieren zu können.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. pädagogische Spielprozesse anleiten
- ii. auf Konflikte und spezielle Anforderungen im Rahmen pädagogischer Spielprozesse produktiv reagieren
- iii. Strategien zum Anknüpfen an die gegenwärtigen transmedialen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen entwickeln
- iv. Konzepte des mobilen Spiels für die eigene Zielgruppe adaptieren
- v. das Escape Room Konzept zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten nutzen.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsführung

- (1) Als Lehrgangsführung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsführung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei Semester (30 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es ein Semester (30 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes studienrelevantes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
 - (2) im Falle eines nicht studienrelevanten inländischen Hochschulstudiums (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenen gleichwertigen ausländischen Hochschulstudiums) zusätzlich der Nachweis einer dem Studienziel entsprechenden Berufs- oder Praxiserfahrung (über die Art des Nachweises entscheidet die Lehrgangsführung), oder
 - (3) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
 - (4) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
 - (5) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)
- sowie
- (6) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsführung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs. 1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
Grundkurs Spielkulturpädagogik I	30	6	150
Grundkurs Spielkulturpädagogik II	30	6	150
Helden *innen im Wandel (Spiel und Diversität)	30	6	150
Mobile Spiele	30	6	150
Escape Games	30	6	150
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgangsstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder didaktisch zweckmäßig, als Fernstudieneinheiten angeboten werden. Dabei ist die Erreichung des Lehrzieles durch die planmäßige Abfolge von unterrichtlicher Betreuung und Selbststudium der Studierenden mittels geeigneter Lehrmaterialien sicherzustellen. Die Aufgliederung der Fernstudieneinheiten auf unterrichtliche Betreuung und Selbststudium, der Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Fächer.
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
 - "Game-based Media & Education (Master of Science)"
 - "MedienSpielPädagogik (Master of Arts)"
 - "Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)"
 - "MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)"
 - "Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)"

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und
- Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

155. Einrichtung des Universitätslehrganges „SpielKulturPädagogik“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „SpielKulturPädagogik“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 12.06.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

156. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „SpielKulturPädagogik“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „SpielKulturPädagogik“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Michaela Pinter, MAS
Vorsitzende des Senats