

126. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game Studies (Master of Arts)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games unter besonderer Betonung von pädagogisch relevanten Anwendungsszenarien und dem technologischen wie gesellschaftlichen Innovationspotential neuer Medien vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit Konzepten zu Theorie, Gestaltung, Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen so weit vertraut gemacht, dass sie fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects).
- iv. Ziel des Lehrganges ist der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse unter besonderer Berücksichtigung spielethoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.
- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. spielewissenschaftliche Konzepte und Strategien benennen und diskutieren
- ii. die Bedeutung spielewissenschaftlicher Konzepte und Strategien für das eigene Praxisfeld bewerten
- iii. selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spielethoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen
- iv. eigene Forschungsvorhaben entwickeln und durchführen
- v. grundlegende Methodenentscheidungen treffen

§ 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 Lehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium fünf Semester (90 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es drei Semester (90 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
- (2) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 4-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 8-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird

sowie

- (4) 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 Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Es sind Pflichtfächer im Ausmaß von 42 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 30 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 18 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 12 ECTS können aus „Wahlfächer I“ und „Wahlfächer II“ gewählt werden. Die Zusammensetzung der zu wählenden Fächer hat in Absprache mit der Lehrgangsunterweisung zu erfolgen und ist in einem Learning Agreement festzuhalten.

Die Wahlfächer werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich der Anzahl der MindestteilnehmerInnen angeboten.

Fächer	UE	ECTS	Workload
1. Pflichtfächer I: Applied Competence (30 ECTS)			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
2. Pflichtfächer II: Research (12 ECTS)			
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150
3. Wahlfächer (30 ECTS)			
3a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Critical Game Studies	20	4	100
Gender & Diversity	10	2	50
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	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
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Einführung in die Medienpsychologie	30	6	150

Einführung in die Spieltheorie	30	6	150
Einführung in die Blockchain Technologie	30	6	150
Blockchain-Technologie in der Praxis	20	4	100
Spieltheorie in der Praxis	20	4	100
Medienpsychologie in der Praxis	20	4	100
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Verantwortung und Glücksspiel	24	3,5	87,5
Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	24	3,5	87,5
Technologie	24	3,5	87,5
Glücksspielrecht	24	3,5	87,5
Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	24	3,5	87,5
Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	24	3,5	87,5
Individuelle Perspektiven im Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management	20	4	100
Esports: Basics (Einführung)	20	4	100
Esports: Training & Tournament Preparation (Training & Turniervorbereitung)	20	4	100
Esports: Eventmanagement	20	4	100
Esports: Workshop "Streaming"	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50
Aktuelle Themen der Spielewissenschaften	30	6	150
Aktuelle Themen der Medienwissenschaften	30	6	150
Aktuelle Themen der Bildungswissenschaften	30	6	150
Kernkompetenz: Gamification	30	6	150
3b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 12 ECTS)			
Fachvertiefung: Games & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Games Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Game Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Media & Society	15	3	75

Fachvertiefung: Media Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Media Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Education & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Education Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Educational Practice (Applied Education)	15	3	75
4. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt		90	2250

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangslleitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und 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 Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien 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 Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Master-Thesis und deren persönlicher Verteidigung vor einer Kommission
- (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 (Akademische/r Experte/in)“
- „Game Studies“ (Certified Program)
- „Digital Game Economics“ (Certified Program)
- „Esports“ (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
- „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“

§ 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

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad „Master of Arts“, in abgekürzter Form „MA“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach den im Mitteilungsblatt Nr. 67/2008 vom 28. August 2008 oder im Mitteilungsblatt Nr. 43/2010 vom 16. Juni 2010 oder im Mitteilungsblatt Nr.118/2013 vom 18. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsführung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.