

124. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies“ (Certified Program) (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 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 vertraut gemacht, um auf dieser Basis fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. 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. Entwicklungen im Spielewesen kritisch reflektieren
- ii. Konzepte der Entwicklung von Unterhaltungsspielen anwenden
- iii. Konzepte der Entwicklung von Serious Games anwenden
- iv. eigene ARG-Konzepte sowie Strategien für den sinnvollen Einsatz von ARG-Konzepten entwickeln
- v. Spieleentwicklungsprojekte hinsichtlich ihrer Finanzierung, Administration und Vermarktung planen
- vi. Vorgehensweisen und Materialien aus dem eigenen Praxisfeld hinsichtlich Fragen von Gender, Diversität und Inklusion verantwortungsbewusst gestalten
- vii. statistische Methoden zur Auswertung spielebezogener Daten anwenden.

§ 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 Lehrgangs, 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
- (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)

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 Lehrgangsführung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 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
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
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung 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 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)"
- "Esports" (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 aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 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 Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.