

2020 / Nr. 49 vom 17. Juni 2020

Der Senat hat in der Sitzung vom 09. Juni 2020 die Änderung folgender Verordnungen genehmigt. Das Rektorat hat diese Änderungen nicht untersagt.

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

**158. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

**159. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

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

**161. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

162. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“

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

163. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies“ (Certified Program) vormals: „Transmedia Design & Gamification“

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

164. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“

vormals: „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“

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

165. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies (Master of Arts)“ vormals: „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

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

**157. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (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 insbesondere von Pädagoginnen und Pädagogen, die sich mit aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien vertraut machen wollen. Dabei werden vor allem praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie Spiel-, Theater- oder Erlebnispädagogik kombiniert werden können.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik im Praxisfeld umsetzen zu können. Darüber hinaus erfahren sie, wie Spielinhalte mit unterschiedlichen Zielgruppen thematisiert, kritisch analysiert und in pädagogischen Maßnahmen eingesetzt werden können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Handlungsorientierten Medienpädagogik aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren. Darüber hinaus sollen Studierende zur Konzipierung und Durchführung eigener medienpädagogischer Praxisprojekte befähigt werden.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Kompetenzen in der Anwendung handlungsorientierter medienpädagogischer Konzepte entwickeln.

§ 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 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 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
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)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
- „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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. 40/2010 vom 9. Juni 2010 oder im Mitteilungsblatt Nr. 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

**158. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
(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 insbesondere von Pädagoginnen und Pädagogen, die sich mit aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien vertraut machen wollen. Dabei werden vor allem praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie Spiel-, Theater- oder Erlebnispädagogik kombiniert werden können.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik im Praxisfeld umsetzen zu können. Darüber hinaus erfahren sie, wie Spielinhalte mit unterschiedlichen Zielgruppen thematisiert, kritisch analysiert und in pädagogischen Maßnahmen eingesetzt werden können.
- iii. Ziel des Lehrgangs ist 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. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Handlungsorientierten Medienpädagogik aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren. Darüber hinaus sollen Studierende zur Konzipierung und Durchführung eigener medienpädagogischer Praxisprojekte befähigt werden.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Kompetenzen in der Anwendung handlungsorientierter medienpädagogischer Konzepte entwickeln.
- iv. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.

- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieltheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.

§ 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 vier Semester (60 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es zwei Semester (60 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 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
1: Fachgrundlagen			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
2: Applied Competence			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
Gesamt	255	60	1500

§ 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
- Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“

(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)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Master of Arts)“
- „MedienSpielPädagogik“ (Master of Arts)“
- „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist die Bezeichnung „Akademische/r Experte/in in Handlungsorientierter Medienpädagogik“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 117/2013 vom 17. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.

159. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik (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 insbesondere von Pädagoginnen und Pädagogen, die sich mit aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien vertraut machen wollen. Dabei werden vor allem praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie Spiel-, Theater- oder Erlebnispädagogik kombiniert werden können.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik im Praxisfeld umsetzen zu können. Darüber hinaus erfahren sie, wie Spielinhalte mit unterschiedlichen Zielgruppen thematisiert, kritisch analysiert und in pädagogischen Maßnahmen eingesetzt werden können.
- iii. Ziel des Lehrgangs ist 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. Darüber hinaus soll der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz ermöglicht werden. Dies geschieht auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse unter besonderer Berücksichtigung spielewissenschaftlicher, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.
- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Handlungsorientierten Medienpädagogik aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren. Darüber hinaus sollen Studierende zur Konzipierung und Durchführung eigener medienpädagogischer Praxisprojekte befähigt werden.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Kompetenzen in der Anwendung handlungsorientierter medienpädagogischer Konzepte entwickeln.
- iv. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.
- vi. Eigene Forschungsvorhaben im Bereich Handlungsorientierte Medienspielpädagogik entwickeln und durchführen.
- vii. Grundlegende Methodenentscheidungen in Bezug auf eigene Forschungsvorhaben treffen.

§ 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 fünf Semester (90 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es drei Semester (90 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 4-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (5) 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

- (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 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
1: Fachgrundlagen			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
2: Applied Competence			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
3: Research			
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150
4. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt	315	90	2250

§ 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
- 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)“
- „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

(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. 10/2011 vom 28. Februar 2011 oder im Mitteilungsblatt Nr. 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen mit einem beruflichen Interesse an aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Im Mittelpunkt steht dabei das Bestreben, einerseits neue Medien als Werkzeug und als Gegenstand in pädagogische Bestrebungen zu integrieren und andererseits eine pädagogische Perspektive für die Gestaltung dieser Medien, insbesondere vor dem Hintergrund der Spiel- und Medienpädagogik, zu eröffnen.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik, aber auch Ansätze des informellen Lernens in interaktiven Medien kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Zusammenwirken von Bildung, neuen Medien und Spiel aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Ansätze auch außerhalb der Pädagogik zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.

- iii. Grundlegende Handlungskompetenzen im Umgang mit spielebasierten medienpädagogischen Anwendungen entwickeln.

§ 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 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 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	20	4	100
Gesamt	150	30	750

§ 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 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)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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. 68/2008 vom 29. August 2008 oder im Mitteilungsblatt 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

161. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen mit einem beruflichen Interesse an aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Im Mittelpunkt steht dabei das Bestreben, einerseits neue Medien als Werkzeug und als Gegenstand in pädagogische Bestrebungen zu integrieren und andererseits eine pädagogische Perspektive für die Gestaltung dieser Medien, insbesondere vor dem Hintergrund der Spiel- und Medienpädagogik, zu eröffnen.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik, aber auch Ansätze des informellen Lernens in interaktiven Medien 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. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Zusammenwirken von Bildung, neuen Medien und Spiel aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Ansätze auch außerhalb der Pädagogik zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Handlungskompetenzen im Umgang mit spielebasierten medienpädagogischen Anwendungen entwickeln.
- iv. Konzepte der spielebasierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.

§ 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 vier Semester (60 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es zwei Semester (60 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 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 30 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 Lehrgangsführung 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: 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	60	12	300
2. Wahlfächer (30 ECTS)			
2a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
Kommunikation und Leadership	10	2	50
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

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
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
2b. 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
Gesamt		60	1500

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen gemäß § 8 sind von der Lehrgangsführung 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“

(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)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „SpielKulturPädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

(1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

(2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist die Bezeichnung „Akademische/r Experte/in in MedienSpielPädagogik“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

162. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen mit einem beruflichen Interesse an aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Im Mittelpunkt steht dabei das Bestreben, einerseits neue Medien als Werkzeug und als Gegenstand in pädagogische Bestrebungen zu integrieren und andererseits eine pädagogische Perspektive für die Gestaltung dieser Medien, insbesondere vor dem Hintergrund der Spiel- und Medienpädagogik, zu eröffnen.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik, aber auch Ansätze des informellen Lernens in interaktiven Medien kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiele-, 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 spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.
- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Zusammenwirken von Bildung, neuen Medien und Spiel aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Ansätze auch außerhalb der Pädagogik zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Handlungskompetenzen im Umgang mit spielebasierten medienpädagogischen Anwendungen entwickeln.
- iv. Konzepte der spielebasierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.
- vi. Eigene Forschungsvorhaben im Bereich der spielebasierten Medienpädagogik entwickeln und durchführen.
- vii. Grundlegende Methodenentscheidungen in Bezug auf eigene Forschungsvorhaben 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) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
- (3) 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

- (4) 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

- (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 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 Lehrgangsleitung 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	60	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)			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
Kommunikation und Leadership	10	2	50
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
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
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 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 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)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
- „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „SpielKulturPädagogik“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

(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. 68/2008 vom 29. August 2008 oder im Mitteilungsblatt 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

163. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies“ (Certified Program) vormals: „Transmedia Design & Gamification“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen, die sich praxisorientiert und theoretisch fundiert mit der Analyse, Gestaltung und der gesellschaftlichen Bedeutung transmedialer Strategien der Bedeutungskonstruktion auseinandersetzen wollen. Im Vordergrund steht insbesondere die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven, medienübergreifenden und partizipativen Mediennutzung und Medienproduktion. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen aus allen Bereichen der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikation wissenschaftlich vertieft auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien transmedialer Bedeutungskonstruktion wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen und aufgrund der Verbindung praktischer und theoretischer Kompetenzen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Grundlegende Konzepte und Strategien zur Analyse transmedialer Werke und transmedialer Bedeutungsproduktion anwenden und bewerten.

- ii. Die Besonderheiten transmedialer Medienproduktion reflektieren und hinsichtlich ihrer Relevanz für das eigene Praxisfeld diskutieren.
- iii. Die Bedeutung von Transmedialität für gesellschaftliche Bedeutungsproduktion und partizipatives Handeln unter den Bedingungen einer konvergenten Mediengesellschaft reflektieren.

§ 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 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 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
1: Transmedia Elements (Practice & Design)			
1a: Film & Video	15	3	75
1b: Image & Graphics	15	3	75
1c: Music & Audiodesign	15	3	75
1d: Text & Hypertext	15	3	75
1e: Game & Simulation	15	3	75
2: Transmedia Systems (Theory & Methodology)			
2a: Transmedia Storytelling	15	3	75
2b: Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
2c: Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
2d: Media- & Cyberlaw	15	3	75
2e: Transmedia Critique	15	3	75
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)“
 - “Transmedia Studies (Master of Arts)“
 - “Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - „Future Media“ (Certified Program)
 - „Digital Media Production | Education “ (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 der im Mitteilungsblatt Nr. 8/2014 vom 30. Jänner 2014 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

164. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“

vormals: „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen, die sich praxisorientiert und theoretisch fundiert mit der Analyse, Gestaltung und der gesellschaftlichen Bedeutung transmedialer Strategien der Bedeutungskonstruktion auseinandersetzen wollen. Im Vordergrund steht insbesondere die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven, medienübergreifenden und partizipativen Mediennutzung und Medienproduktion. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen aus allen Bereichen der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikation wissenschaftlich vertieft auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien transmedialer Bedeutungskonstruktion wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.
- iii. Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen im Bereich der transmedialen Bedeutungsvermittlung durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects).
- iv. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen und aufgrund der Verbindung praktischer und theoretischer Kompetenzen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Grundlegende Konzepte und Strategien zur Analyse transmedialer Werke und transmedialer Bedeutungsproduktion anwenden und bewerten.
- ii. Die Besonderheiten transmedialer Medienproduktion reflektieren und hinsichtlich ihrer Relevanz für das eigene Praxisfeld diskutieren.
- iii. Die Bedeutung von Transmedialität für gesellschaftliche Bedeutungsproduktion und partizipatives Handeln unter den Bedingungen einer konvergenten Mediengesellschaft reflektieren.
- iv. Konzepte der Transmedialität im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.

- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.

§ 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 vier Semester (60 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es zwei Semester (60 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 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 30 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 Lehrgangsführung 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. Wahlfächer (30 ECTS)			
2a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)			
Film & Video	15	3	75
Image & Graphics	15	3	75
Music & Audiodesign	15	3	75
Text & Hypertext	15	3	75
Game & Simulation	15	3	75
Transmedia Storytelling	15	3	75
Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
Media- & Cyberlaw	15	3	75
Transmedia Critique	15	3	75
Kommunikation & Leadership	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
Digital Art	30	6	150
Social Media & User-generated Content	30	6	150
Mobile Media & Augmented Reality Applications	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Interactive Storytelling	30	6	150
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
2b. 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
Gesamt		60	1500

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung 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“

(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)
- „Transmedia Studies (Master of Arts)“
- „Transmedia Studies“ (Certified Program)
- „Future Media“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

(1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist die Bezeichnung „Akademische/r Experte/in in Transmedia Studies“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 8/2014 vom 30. Jänner 2014 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

165. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Studies (Master of Arts)“ vormals: „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen, die sich praxisorientiert und theoretisch fundiert mit der Analyse, Gestaltung und der gesellschaftlichen Bedeutung transmedialer Strategien der Bedeutungskonstruktion auseinandersetzen wollen. Im Vordergrund steht insbesondere die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven, medienübergreifenden und partizipativen Mediennutzung und Medienproduktion. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen aus allen Bereichen der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikation wissenschaftlich vertieft auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien transmedialer Bedeutungskonstruktion wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.
- iii. Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungs Kompetenzen im Bereich der transmedialen Bedeutungsvermittlung 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 auch der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, medienwissenschaftlicher und gesellschaftstheoretischer Erkenntnisse.

- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen und aufgrund der Verbindung praktischer und theoretischer Kompetenzen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Grundlegende Konzepte und Strategien zur Analyse transmedialer Werke und transmedialer Bedeutungsproduktion anwenden und bewerten.
- ii. Die Besonderheiten transmedialer Medienproduktion reflektieren und hinsichtlich ihrer Relevanz für das eigene Praxisfeld diskutieren.
- iii. Die Bedeutung von Transmedialität für gesellschaftliche Bedeutungsproduktion und partizipatives Handeln unter den Bedingungen einer konvergenten Mediengesellschaft reflektieren.
- iv. Konzepte der Transmedialität im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.
- vi. Eigene Forschungsvorhaben im Bereich Transmedia Studies entwickeln und durchführen.
- vii. Unterschiedliche methodische Ansätze im Bereich Transmedia Studies unterscheiden und grundlegende Methodenentscheidungen in Bezug auf eigene Forschungsvorhaben treffen und begründen.

§ 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 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) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
 - (3) 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
 - (4) 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
- (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 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 Lehrgangsleitung 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)			
Film & Video	15	3	75
Image & Graphics	15	3	75
Music & Audiodesign	15	3	75
Text & Hypertext	15	3	75
Game & Simulation	15	3	75
Transmedia Storytelling	15	3	75
Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
Media- & Cyberlaw	15	3	75
Transmedia Critique	15	3	75
Kommunikation & Leadership	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
Digital Art	30	6	150
Social Media & User-generated Content	30	6	150
Mobile Media & Augmented Reality Applications	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Interactive Storytelling	30	6	150
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 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 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 (Master of Arts)“
- „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
- „Esports“ (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
- „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“
- „Transmedia Studies“ (Certified Program)
- „Future Media“ (Certified Program)
- „Digital Media Production | Education“ (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

- (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 der im Mitteilungsblatt Nr. 8/2014 vom 30. Jänner 2014 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

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