

MA

# Game Studies

Master of Arts – 5 Semester, berufsbegleitend  
Certified Program – 2 Semester, berufsbegleitend

Donau-Universität Krems. Zentrum für Angewandte Spieleforschung.  
Karin Kirchmayer | E-Mail: [karin.kirchmayer@donau-uni.ac.at](mailto:karin.kirchmayer@donau-uni.ac.at) | Tel.: +43 (0)2732 893-2346

[www.donau-uni.ac.at/ags](http://www.donau-uni.ac.at/ags)



# Game Studies

Digitale Spiele nehmen eine immer dominanter werdende Rolle in allen Bereichen der Gesellschaft ein. Bereits heute stellen sie einen der bedeutendsten Industriezweige und gleichzeitig eine der größten kulturellen Herausforderungen dar.

Ob in Form von eSport, Game Based Learning oder Virtual Reality: neue Technologien verändern die Kulturtechnik des Spielens und machen das Spiel zu einem zentralen Element in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft. Der Universitätslehrgang „Game Studies“ widmet sich Fragen zur Theorie, zur Gestaltung und zur gesellschaftlichen Bedeutung des Spiel(en)s und ermöglicht so einen ebenso praxisnahen wie akademisch fundierten Zugang zur Welt der Spielewissenschaft.

Der Universitätslehrgang ist berufs begleitend und für Studierende aus dem Ausland als Fernstudium in 6 Semestern möglich. Seitens der Zentrumsleitung wird jedoch die Möglichkeit des Präsenzstudiums empfohlen. Die Studienzeit verringert sich auf 5 Semester. Seminare mit hochkarätigen Dozenten, sowie die Möglichkeit des Austausches zwischen den Studenten fördern zudem die Netzwerkbildung.

## Lehrgangsziel

Ziel des Lehrgangs ist der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs-, Handlungs- und Entscheidungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse unter besonderer Berücksichtigung spieltheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.

## Inhalte

- > Playcentered Game Design – Prototyping
- > Persuasive Game Design – Einführung in die Spieleprogrammierung
- > Alternate Reality Games, Augmented Reality Games und andere innovative Spielkonzepte
- > Critical Game Studies – Kritische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Computerspiel
- > Business of Gaming – Ein Blick hinter die Kulissen der Games Branche
- > Future Media – Kennenlernen von State-of-the-Art Hard- und Softwarelösungen
- > Theory of Games – Grundlagen der Spieltheorie
- > Innovative Education – Spiele im pädagogischen Kontext
- > Philosophy of Science – Grundlagen der Wissenschaftstheorie
- > Research Methods – Forschungsmethodik
- > Applied Project – Umsetzung einer praxisbezogenen Projektarbeit
- > Master Thesis – wissenschaftliche Abschlussarbeit

## Fachvertiefung „Medienproduktion“

## Fachvertiefung „Blockchain & Gaming“

## Zielgruppen

- > ProfessionalistInnen mit berufsbezogenem Fachinteresse am Thema Computerspiel
- > Personen in der Entwicklung oder Produktion von multimedialen Bildungs- und Kommunikationsangeboten
- > TrainerInnen und Coaches
- > Personen in der universitären oder außeruniversitären Computerspiel- oder Medienforschung
- > Personen, die das Potential digitaler Spiele für ihr berufliches Praxisfeld nutzen oder bewerten möchten, insbesondere:
  - IT-Consultants, JournalistInnen, sowie MitarbeiterInnen von Unternehmen, die verstärkt digitale Spiele und Medien in PR, Werbung und Marketing einsetzen wollen
  - Personen mit Interesse an eigener wissenschaftlicher Tätigkeit im Bereich der Medien- und Spieleforschung

## Zulassungsvoraussetzungen

- > abgeschlossenes Hochschulstudium (mindestens Bachelor-Abschluss) **oder**
- > abgeschlossenes Studium an einer pädagogischen Akademie **oder**
- > allgemeine Hochschulreife und mehrjährige Berufserfahrung

## Sprache

Deutsch

## Start

Wintersemester

Das Startdatum entnehmen Sie bitte der Webseite.

## Abschluss / Teilnahmegebühr

- > **Certified Program – Präsenz**  
2 Semester, berufs begleitend: EUR 3.900,–
- > **Master of Arts, MA – Präsenz**  
5 Semester, berufs begleitend: EUR 7.200,–

## Für Studierende aus dem Ausland

- > **Certified Program – Fernlehre**  
EUR 2.700,–
- > **Master of Arts, MA – Fernlehre**  
EUR 5.400,–

zahlbar in Semesterraten

Die Teilnahmegebühren sowie anfallende Lehrgangskosten sind zu ca. 40–50 % steuerlich absetzbar.

## Information und Bewerbung

### Donau-Universität Krems

Zentrum für Angewandte Spieleforschung

E-Mail: [karin.kirchmayer@donau-uni.ac.at](mailto:karin.kirchmayer@donau-uni.ac.at)

Tel. +43(0)2732 893-2346

[www.donau-uni.ac.at/ags](http://www.donau-uni.ac.at/ags)

Herausgeber: Donau-Universität Krems

Für den Inhalt verantwortlich: Zentrum für Angewandte Spieleforschung

Fotos: iStock, Herta Hurnaus; Druck: 10/2018

Änderungen vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.



Die Donau-Universität Krems ist spezialisiert auf berufs begleitende Weiterbildung und bietet exklusive Master-Studiengänge und Kurzprogramme in den Bereichen • Medizin, Gesundheit und Soziales • Wirtschaft und Unternehmensführung • Recht, Verwaltung und Internationales • Bildung, Medien und Kommunikation sowie • Kunst, Kultur und Bau. Mit rund 9.000 Studierenden und 20.000 AbsolventInnen aus 93 Ländern ist sie einer der führenden Anbieter von Weiterbildungsstudien in Europa. Die Donau-Universität Krems verbindet 20 Jahre Erfahrung in postgradualer Bildung mit permanenter Innovation in Forschung und Lehre und führt das Qualitätssiegel der AQ-Austria. Krems liegt in der einzigartigen Natur- und Kulturlandschaft Wachau, 80 km von Wien entfernt.

Donau-Universität Krems. Die Universität für Weiterbildung.