

127. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game-based Media & Education (Master of Science)“

(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 Spannungsfeld digitaler Spiele, neuer Medien und innovativer Bildungskonzepte vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema „Game-based Media & Education“ wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit Konzepten zu digitalem Spiel, neuen Medien und innovativen Bildungskonzepten in verschiedensten Praxisbezügen vertraut gemacht, um auf dieser Basis fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Der Lehrgang dient weiters der Förderung von Interdisziplinarität (insbesondere zwischen Spiele-, Medien- und Bildungsforschung).
- iv. 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).
- v. Grundlage 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.
- vi. Ziel des Lehrgangs ist die Vorbereitung zur eigenständigen wissenschaftlichen Forschungstätigkeit. Ein vertiefender Einblick in Forschungsstand, Methodenentwicklung und Theorienbildung der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung ermöglicht die Anknüpfung an die aktuelle Forschungspraxis, und eine flexible Gestaltung des Lehrplans fördert das Herausbilden und Bearbeiten individueller Forschungsschwerpunkte.
- vii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema „Game-based Media & Education“ aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. grundlegende Konzepte der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung benennen und diskutieren

- ii. ausgewählte Konzepte aus den Bereichen Spieltheorie, Medientechnologie und Medienbildung hinsichtlich ihres Mehrwert für das eigene Praxisfeld beurteilen
- iii. eigenständige Praxisprojekte durchführen
- iv. Methodenentscheidungen treffen und kritisch reflektieren
- v. eigenständig klar abgegrenzte Forschungsprojekte durchführen
- vi. eigene Forschungsvorhaben in einem größeren wissenschaftlichen Kontext verorten
- vii. Strategien zur Planung, Durchführung und Dissemination von Forschungsprojekten kennen und deren Nutzen für die eigene Forschungsarbeit einordnen

§ 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 sechs Semester (120 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es vier Semester (120 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 54 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 48 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 30 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 18 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. Pflichtfächer III: fachspezifische Forschungsparadigmata, Theorienbildung und Methodenentwicklung (12 ECTS)			
Philosophy of Science Vertiefung	15	3	75
Research & Writing for Game-, Media- and Education Studies	15	3	75
Fachspezifische Methodik I: Qualitatives Paradigma in der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung	15	3	75

Fachspezifische Methodik II: Quantitatives Paradigma in der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung	15	3	75
4. Wahlfächer (48 ECTS)			
4a. Wahlfächer I (Fachgrundlagen) (30-48 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Critical Game Studies	20	4	100
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	20	4	100
Glücksspiel, Individuum und Gesellschaft	20	4	100
Spiel(e)sucht: Definition, Diagnose, Therapie	20	4	100
Spielebasierte Manipulation: Gamification / Nudging / Social Engineering	20	4	100
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Einführung in die Medienpsychologie	30	6	150
Einführung in die Spieltheorie	30	6	150
Einführung in die Blockchain Technologie	30	6	150
Blockchain-Technologie in der Praxis	20	4	100
Spieltheorie in der Praxis	20	4	100
Medienpsychologie in der Praxis	20	4	100
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Gender & Diversity	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
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 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
Verantwortung und Glücksspiel	24	3,5	87,5
Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	24	3,5	87,5
Technologie	24	3,5	87,5
Glücksspielrecht	24	3,5	87,5
Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	24	3,5	87,5
Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	24	3,5	87,5
Individuelle Perspektiven im Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management	20	4	100
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

Esports: Basics (Einführung)	20	4	100
Esports: Training & Tournament Preparation (Training & Turniervorbereitung)	20	4	100
Esports: Eventmanagement	20	4	100
Esports: Workshop "Streaming"	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50
Digital Art	30	6	150
Social Media & User-generated content	30	6	150
Mobile Media & Augmented Reality Applications	30	6	150
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
4b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 18 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
5. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt		120	3000

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangslleitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

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

§ 10. Unterrichtssprache

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

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus
- schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Master-Thesis und deren persönlicher Verteidigung vor einer Kommission
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
- „Game Studies“ (Certified Program)
 - „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - „Game Studies (Master of Arts)“
 - „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
 - „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
 - „Transmedia Studies“ (Certified Program), zuvor: „Transmedia Design & Gamification“
 - „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“, zuvor: „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“
 - „Transmedia Studies (Master of Arts)“, zuvor: „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

- "Digital Game Economics" (Certified Program)
- "Esports" (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
- "SpielKulturPädagogik" (Certified Program)
- "Digital Media Production | Education" (Certified Program)
- „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

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

§ 13. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad „Master of Science“, in abgekürzter Form „MSc“ 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 Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.