

2010/Nr. 43 vom 16. Juni 2010

Der Senat hat am 27. Mai 2010 folgende Verordnungen erlassen, das Rektorat hat die Änderungen nicht untersagt und die Lehrgangsbeiträge festgelegt.

**109. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „TV & Film – Produktion Master of Arts (MA)“ der Donau-Universität Krems (Department für Arts und Management)  
(Wiederverlautbarung)**

**110. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „Social Work (MSc)“ (Department für Klinische Medizin und Biotechnologie)  
(Wiederverlautbarung)**

**111. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies“ (Department für Bildwissenschaften)  
(Wiederverlautbarung) bisher: „Applied Game Studies (Distance Mode)“**

**112. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game Studies“**

**113. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies (Master of Arts)“ (Department für Bildwissenschaften)  
(Wiederverlautbarung) bisher: „Applied Game Studies (Distance Mode) (Master of Arts)“**

**114. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game Studies (Master of Arts)“**

**109. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges  
„TV & Film – Produktion Master of Arts (MA)“ der Donau-Universität  
Krems  
(Department für Arts und Management)  
(Wiederverlautbarung)**

**Allgemeine Bestimmungen**

**§ 1. Weiterbildungsziel**

Der Universitätslehrgang TV & Film - Produktion hat das Ziel, den Studierenden vertiefte, problem- und anwendungsorientierte Kenntnisse in der Fernseh- und Filmproduktion zu vermitteln. Die Absolvent/innen sollen die wissenschaftlichen und praktischen Voraussetzungen erhalten, die es ihnen ermöglichen, Film- und Fernsehproduktionen professionell zu planen und zu realisieren.

**§ 2. Studienform**

Der Universitätslehrgang TV & Film - Produktion ist als berufsbegleitendes Studium anzubieten.

**§ 3. Studiendauer**

Der Universitätslehrgang TV & Film - Produktion umfasst drei Semester.

**§ 4. 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.

**§ 5. Wissenschaftlicher Beirat**

- (1) Auf Vorschlag der Departmentleitung ist ein wissenschaftlicher Beirat für eine bestimmte Periode einzurichten, der die Lehrgangsleitung bei der Gestaltung, Koordination und Organisation des Studiums zu beraten und bei Kontakten zu Wirtschaft, Wissenschaft und Politik zu unterstützen hat.

**§ 6. Unterrichtssprachen**

Die Unterrichtssprachen des Lehrgangs sind Deutsch und Englisch.

**Zulassung**

**§ 7. Zulassungsbedingungen**

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang TV & Film - Produktion ist

- (1) ein abgeschlossenes ordentliches Studium aller Studienrichtungen an einer in- oder ausländischen Hochschule aller Studienrichtungen.
- (2) eine vierjährige einschlägige Berufserfahrung, wenn damit eine Qualifikation erreicht wird, die den in Abs. 1 genannten Voraussetzungen vergleichbar ist und die Ablegung einer Eignungsprüfung.

**§ 8. Bewerbungs- und Zulassungsverfahren**

- (1) Die Zulassung ist an die erfolgreiche Absolvierung des Bewerbungsverfahrens mit der Bewerberin bzw. dem Bewerber, in dem die Vorqualifikationen festgehalten und die Entwicklungspotentiale festgestellt werden, gebunden.

- (2) Bei dieser Beurteilung kann die Lehrgangsleitung vom Wissenschaftlichen Beirat sowie von den Gastprofessorinnen und -professoren des Österreichischen Studienzentrums für Film unterstützt werden.
- (3) Die Lehrgangsleitung entscheidet insbesondere auch über das Vorliegen der in § 7 genannten Zulassungsvoraussetzungen.
- (4) Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG 2002 dem Rektorat.

### § 9. Sprachkenntnisse

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache nachzuweisen. Die Art des Nachweises ist von der Lehrgangsleitung festzulegen.

### § 10. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang TV & Film – Produktion erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Lehrgang zur Verfügung stehen, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen, organisatorischen wie auch ökonomischen Gesichtspunkten festzusetzen.

### § 11. Stundenausmaß

Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrgangs TV & Film - Produktion umfasst 405 Unterrichtsstunden zu je 45 Minuten und die Verfassung einer Master-Thesis (Insgesamt 90 ECTS).

### § 12. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs TV & Film – Produktion sind folgende Lehrveranstaltungen zu absolvieren:

Fach	Lehrveranstaltung	LV-Art	UE	ECTS
<b>Stoffentwicklung und Dramaturgie</b>			<b>60</b>	<b>9</b>
	Dramaturgie	VO	28	4
	Stoffentwicklung	VO	32	5
<b>Filmfinanzierung, Kalkulation</b>			<b>40</b>	<b>5</b>
	Filmfinanzierung	VO	20	3
	Kalkulation	VO	20	2
<b>Produktionsleitung &amp; professionelle Kommunikation</b>			<b>80</b>	<b>11</b>
	Produktionsleitung	VO	20	3
	Professionelle Kommunikation	VO	32	4
	Projektmanagement	VO	28	4
<b>Europäische Koproduktionen</b>			<b>20</b>	<b>4</b>
	Europäische Koproduktionen	VO	20	4
<b>Verwertungswege und Rechtssituation im Film/Medienmarkt</b>			<b>100</b>	<b>14</b>
	Rechtssituation im Film	VO	28	4
	Verwertungswege	VO	72	10

Fach	Lehrveranstaltung	LV-Art	UE	ECTS
<b>Distributionsmedien, Neue Medien</b>			<b>80</b>	<b>11</b>
	Distribution	VO	48	7
	Neue Medien	VO	32	4
<b>Praxis</b>			<b>10</b>	<b>13</b>
	Praxis	EX	10	13
<b>Wissenschaftliches Arbeiten</b>			<b>15</b>	<b>3</b>
	Seminar zur Master Thesis	SE	15	3
<b>Master Thesis</b>				<b>20</b>
<b>Gesamt</b>			<b>405</b>	<b>90</b>

### § 13. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind in Form von Unterrichtsblöcken (Modulen) vom Zentrumsleiter oder der Zentrumsleiterin oder von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgang im Einklang mit dem gegenständlichen Studienplan festzulegen.
- (2) Die inhaltlichen Schwerpunkte, die Lernziele sowie die Termine der Lehrveranstaltungen sind zeitgerecht in geeigneter Form bekannt zu geben.
- (3) Geringfügige Abweichungen von der in § 12 angeführten Fächerstruktur sind aus pädagogischen und organisatorischen Gründen zulässig. Von der Zentrumsleitung oder Lehrgangsleitung können in diesem Sinne geringfügige Modifikationen und Aktualisierungen der Lehrinhalte nach individuellen Bedürfnissen der Studierenden getroffen werden.

### Beurteilung

#### § 14. Prüfungsordnung

Es ist eine Abschlussprüfung abzulegen. In die Leistungsbeurteilung fließt auch die laufende Mitarbeit der Studierenden ein.

Die Abschlussprüfung besteht aus:

- (1) Der ersten mündlichen oder schriftlichen Fachprüfung über das Fach:
  - Stoffentwicklung und Dramaturgie
- (2) Der zweiten mündlichen oder schriftlichen Fachprüfung über das Fach:
  - Produktionsleitung & professionelle Kommunikation
- (3) Der mündlichen oder schriftlichen Gesamtprüfung über die Fächer:
  - Europäische Koproduktionen
  - Verwertungswege und Rechtssituation im Film/Medienmarkt
  - Filmfinanzierung, Kalkulation
  - Distributionsmedien, Neue Medien
- (4) Der erfolgreichen Teilnahme am Wissenschaftlichen Arbeiten
- (5) Der erfolgreichen Teilnahme an der Praxis inklusive Erstellung eines Abschlussberichtes
- (6) Der Erstellung, positiven Beurteilung sowie Präsentation und Verteidigung einer Master-These.

Leistungen, die an universitären oder außer-universitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.

#### § 15. Master-These

- (1) Für den Abschluss des Lehrganges ist die Verfassung und Beurteilung einer Master-These erforderlich.

- (2) Das Thema der Master-Thesis ist zu einer ausgewählten Fragestellung aus einem im Lehrgang unterrichteten Fachbereich zu wählen.
- (3) Die Master-Thesis ist in einer kommissionellen, mündlichen Prüfung zu präsentieren und zu verteidigen.
- (4) Die Master-Thesis ist bei der Zentrumsleitung einzureichen. Die Abgabefristen sind zeitgerecht von der Zentrumsleitung oder Lehrgangsleitung bekannt zu geben.

## **Abschluss**

### **§ 16. Abschlussprüfungszeugnis und Akademischer Grad**

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung und der positiven Beurteilung der Master-Thesis ist der/dem Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Studierenden oder dem Studierenden ist der akademische Grad Master of Arts (MA) zu verleihen.

### **§ 17. Evaluation und Qualitätsverbesserung**

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- durch eine Befragung der AbsolventInnen und ReferentInnen nach Beendigung des Lehrgangs

und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

## **Schlussbestimmungen**

### **§ 18. Inkrafttreten**

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

### **§ 19. Übergangsbestimmungen**

Studierende, die vor Inkrafttreten dieser Verordnung zum Studium zugelassen wurden, können nach dieser oder nach der Verordnung im Mitteilungsblatt Nr. 11/2008 abschließen.

# **110. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „Social Work (MSc)“ (Department für Klinische Medizin und Biotechnologie) (Wiederverlautbarung)**

## **§ 1. Weiterbildungsziel**

Der Studiengang qualifiziert Fachkräfte, die in der Sozialen Arbeit bzw. im sozialen Feld tätig sind. Er reagiert auf die vielfältigen interdisziplinären Ansprüche, die mit dieser Tätigkeit verbunden sind, aber auch darauf, dass die Komplexität des Feldes eine Leitungs- und Steuerungskompetenz für das Bearbeiten sozialer Konfliktlagen erfordert, die über die Unmittelbarkeit sozialen Beziehungshandelns hinausgeht und gleichermaßen vernetzendes Denken und Handeln erfordert.

Der Universitätslehrgang bildet methodenübergreifend, interdisziplinär und forschungsorientiert aus. Vertiefte Kenntnisse der Wirkmechanismen und Wirkfaktoren von Handlungsstrategien und Arbeitsformen in der Arbeit mit Familien, Kindern und Jugendlichen sowie eine methodisch wissenschaftlich fundierte (selbst-)reflexive Kompetenz und Haltung, die vor allem im Zusammenhang der Präsenzphasen erworben und habitualisiert wird, qualifiziert die Studierenden des MSc Lehrgangs für personen- und feldbezogene Soziale Arbeit.

## **§ 2. Studienform**

Der Universitätslehrgang ist als berufsbegleitendes Online-Studium mit begleitenden Präsenzphasen 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**

Der Universitätslehrgang umfasst fünf Semester mit 50 Semesterstunden. Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es 4 Semester (120 ECTS Punkte).

## **§ 5. Zulassungsvoraussetzungen**

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang ist

- (1) ein international anerkannter akademischer Studienabschluss einer Hochschule oder
- (2) eine mindestens zweijährige einschlägige Berufserfahrung und weitere berufliche Qualifikationen im sozialen Bereich, wenn damit eine gleich zu haltende Eignung erreicht wird.

## **§ 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 Lehrgangsleiterin oder dem Lehrgangsleiter nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

## **§ 7. Zulassung**

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

## § 8. Unterrichtsprogramm

Das Unterrichtsprogramm setzt sich aus 12 Fächern, einer Projektarbeit und einer Master-Thesis zusammen.

### Lehrveranstaltungsübersicht

	<b>FÄCHER</b>	<b>UE</b>	<b>ECTS</b>
1	<b>Grundlagentheoretische Bezüge und Erkenntniszugänge Sozialer Arbeit</b>	<b>30</b>	<b>5</b>
2	<b>Methoden Sozialer Arbeit</b>	<b>30</b>	<b>5</b>
3	<b>Kernkompetenzen professionellen Leitungshandelns</b>	<b>45</b>	<b>5</b>
4	<b>Leitung und Steuerung sozialer Unternehmen</b>	<b>50</b>	<b>6</b>
5	<b>Recht</b>	<b>50</b>	<b>6</b>
	Arbeitsrecht	25	3
	Sozialrecht	25	3
6	<b>Finanzierung sozialer Dienstleistungen im nationalen und europäischen Kontext</b>	<b>45</b>	<b>5</b>
7	<b>Arbeitsfeld: Familie</b>	<b>75</b>	<b>11</b>
	Sozialpolitik/Familienpolitik / Familiensoziologie	20	3
	Pädagogik	20	3
	Case-Management	35	5
8	<b>Arbeitsfeld: Interkulturelles</b>	<b>75</b>	<b>11</b>
	Migration / europäische Integration	20	3
	Kulturelle Identität	20	3
	Case-Management	35	5
9	<b>Arbeitsfeld: SeniorInnen</b>	<b>75</b>	<b>11</b>
	Theorien und Konzepte von Altenhilfe	20	3
	Strukturen von Altenhilfe	20	3
	Case-Management	35	5
10	<b>Arbeitsfeld: Soziale Randgruppen</b>	<b>75</b>	<b>11</b>
	Reintegration und Resozialisierung	20	3
	Diskriminierung	20	3
	Case-Management	35	5
11	<b>Systemische Sozialarbeit, sozialräumlicher Ansatz</b>	<b>45</b>	<b>5</b>
12	<b>Wissenschaftliches Arbeiten, Methoden empirischer Wirtschafts- und Sozialforschung</b>	<b>30</b>	<b>4</b>
	<b>Projektarbeit</b>	<b>125</b>	<b>15</b>
	<b>Masterthesis</b>		<b>20</b>
		<b>750</b>	<b>120</b>

## § 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. Prüfungsordnung**

Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.

Die Abschlussprüfung besteht aus:

- a) Schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen über die Fächer 1 – 11
- b) erfolgreiche Teilnahme am Fach 12
- c) der Verfassung und positiven Beurteilung der Projektarbeit
- d) Verfassung, positiven Beurteilung und Verteidigung der Master Thesis

Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt. Eine Anerkennung in Bezug auf die Master-Thesis ist nicht möglich.

## **§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung**

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller Referenten durch die Studierenden sowie
- durch eine Befragung der Absolventen und Referenten sechs Monate nach Beendigung des Lehrgangs

und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

## **§ 12. Abschluss**

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

(2) Der Absolventin oder dem Absolventen wird der akademische Grad Master of Science in Social Work – MSc - verliehen.

## **§ 13. Inkrafttreten**

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

## **§ 14. Übergangsbestimmungen**

Für Studierende, die vor dem WS 2009/10 zugelassen wurden, gilt weiterhin die Verordnung über die Einrichtung und das Curriculum des Universitätslehrgangs "Social Work (MSc)" veröffentlicht im Mitteilungsblatt der Donau-Universität Krems Nr. 45 vom 16. Mai 2008.

# **111. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game Studies“ (Department für Bildwissenschaften) (Wiederverlautbarung) bisher: „Applied Game Studies (Distance Mode)“**

## **§ 1. Weiterbildungsziel**

- (1) Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games unter besonderer Betonung von pädagogisch relevanten Anwendungsszenarien vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- (2) Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten zu Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen so weit vertraut gemacht, um fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- (3) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

## **§ 2. Studienform**

Der Universitätslehrgang ist als Fernlehrgang in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann in englischer Sprache angeboten werden.

## **§ 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 drei 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) eine gleichzuhaltende Qualifikation unter folgenden Bedingungen: vierjährige einschlägige Berufserfahrung in adäquater Position, Mindestalter von 24.

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsleitung.

## **§ 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

Fächer*	Art	UE	SS	ECTS	Workload**
1. Playcentered Game Design	ON	30	4	6	150
2. Persuasive Game Design	ON	30	4	6	150
3. Games and Society	ON	30	4	6	150
4. Critical Game Studies	ON	30	4	6	150
5. Business of Gaming	ON	30	4	6	150
<b>Gesamt</b>		<b>300</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>750</b>

\* Die Fächer sind zu Lehrveranstaltungen gleichwertig.

\*\* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

## § 9. Lehrveranstaltungen

(1) Die Lehrveranstaltungen sind als Fernstudieneinheiten anzubieten. 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. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen 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.

## § 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.
- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsleitung umzusetzen.

## § 12. Abschluss

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

## § 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

#### **§ 14. Übergangsbestimmungen**

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 67/2008 vom 28. August 2008 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.

### **112. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game Studies“**

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Game Studies“ wird mit € 2.700,-- festgelegt.

### **113. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game Studies (Master of Arts)“ (Department für Bildwissenschaften) (Wiederverlautbarung) bisher: „Applied Game Studies (Distance Mode) (Master of Arts)“**

#### **§ 1. Weiterbildungsziel**

- (1) Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games unter besonderer Betonung von pädagogisch relevanten Anwendungsszenarien vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- (2) Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten zu Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen so weit vertraut gemacht, um fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- (3) Ziel des Lehrganges ist der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse.
- (4) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

#### **§ 2. Studienform**

Der Universitätslehrgang ist als Fernlehrgang in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann in englischer Sprache angeboten werden.

#### **§ 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 sechs 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) eine gleichzuhaltende Qualifikation unter folgenden Bedingungen: vierjährige einschlägige Berufserfahrung in adäquater Position, Mindestalter von 24.

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsleitung.

## § 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

Fächer*	Art	UE	SS	ECTS	Workload**
1. Playcentered Game Design	ON	30	4	6	150
2. Persuasive Game Design	ON	30	4	6	150
3. Games and Society	ON	30	4	6	150
4. Critical Game Studies	ON	30	4	6	150
5. Business of Gaming	ON	30	4	6	150
6. Serious and Applied Games	ON	30	4	6	150
7. Alternate Reality Games	ON	30	4	6	150
8. Media Convergence	ON	30	4	6	150
9. Applied Project	ON	15	2	12	300
10. Philosophy of Science	ON	30	4	6	150
11. Research Methods	ON	15	2	6	150
12. Master Thesis		0	0	18	450
<b>Gesamt</b>		<b>300</b>	<b>40</b>	<b>90</b>	<b>2250</b>

\* Die Fächer sind zu Lehrveranstaltungen gleichwertig.

\*\* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

## § 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind als Fernstudieneinheiten anzubieten. 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. Prüfungsordnung**

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen über die in §8 beschriebenen Fächer. Es ist eine Projektarbeit abzufassen und positiv zu beurteilen sowie eine Master Thesis abzufassen, positiv zu beurteilen und zu verteidigen.
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Leistungen aus dem Lehrgang Game Studies sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.

#### **§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung**

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.
- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsleitung umzusetzen.

#### **§ 12. 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.

#### **§ 13. Inkrafttreten**

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

#### **§ 14. Übergangsbestimmungen**

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 67/2008 vom 28. August 2008 veröffentlichten Verordnung begonnen haben, können den Lehrgang nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.

### **114. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game Studies (Master of Arts)“**

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Game Studies (Master of Arts)“ wird mit € 5.400,- festgelegt.

Univ.- Prof. Dr. Michael G. Wagner, MBA  
Vorsitzender des Senats

Univ.- Prof. Dr. Jürgen Willer  
Rektor