



Jahrgang 2023 / Nr. 67 vom 29. September 2023

Der Senat hat am 26.09.2023 folgende Verordnungen erlassen, das Rektorat hat die Studien eingerichtet.

282. Verordnung der Universität für Weiterbildung Krems über das Curriculum des Weiterbildungsstudiums „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“

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

Studium gemäß § 56 (1) UG

283. Einrichtung des Weiterbildungsstudiums „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“

(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur)

284. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für das Weiterbildungsstudium „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“

285. Verordnung der Universität für Weiterbildung Krems über das Curriculum des Weiterbildungsstudiums „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“

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

Studium gemäß § 56 (1) UG

286. Einrichtung des Weiterbildungsstudiums „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“

(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur)

287. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für das Weiterbildungsstudium „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“

282. Verordnung der Universität für Weiterbildung Krems über das Curriculum des Weiterbildungsstudiums „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“

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

Studium gemäß § 56 (1) UG

§ 1. Studienziele

Das Studium richtet sich an Personen mit einem vorrangig berufsbezogenen Interesse an einer akademisch fundierten Weiterbildung im Bereich „Game Studies Fundamentals“.

Im Studium sollen Studierende die bestimmenden konzeptionellen Grundlagen, theoretischen Perspektiven und methodischen Herangehensweisen des Forschungsfelds „Game Studies“ kennenlernen. Diese Kenntnisse sollen Studierende weiters dazu befähigen, Anwendungspotentiale spielewissenschaftlicher Dimensionen für die berufliche Praxis und die wissenschaftliche Forschung zu identifizieren. Dabei achtet die Universität für Weiterbildung Krems insbesondere auf eine starke Ausrichtung hinsichtlich einer Individualisierung und einer Internationalisierung der Studien. Es wird auf die individuellen Kenntnisse und Bedürfnisse der Studierenden eingegangen.

§ 2. Qualifikationsprofil

Studierende erwerben fundierte Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich „Game Studies Fundamentals“ (nach Möglichkeit mit Bezug auf ihr eigenes derzeitiges oder künftig angestrebtes Berufsfeld).

Angestrebte Lernergebnisse (learning outcomes):

- **Spiel als Medium:** Studierende können die medienspezifischen Eigenschaften des Mediums Spiel hinsichtlich ihrer Bedeutung für analytische und gestalterische Zugänge kritisch reflektieren
- **Die Wirkung von Spielen:** Studierende können pädagogisch-psychologische Dimensionen der Spieleforschung kritisch reflektieren
- **Spiel und Gesellschaft:** Studierende können sozialwissenschaftliche Dimensionen der Spieleforschung kritisch reflektieren
- **Games, Play & Culture:** Studierende können kulturwissenschaftliche Dimensionen der Spieleforschung kritisch reflektieren

§ 3. Studienform und Dauer

Das Studium dauert 2 Semester und umfasst insgesamt 24 ECTS-Punkte. Der Ablauf des Studiums ist so organisiert, dass berufsbegleitend studiert werden kann.

§ 4. Studienleitung

- (1) Es ist eine Studienleitung zu bestellen. Diese kann aus einer oder mehreren hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierten Personen bestehen. Im Falle mehrerer Personen muss ein_e Koordinator_in bestimmt werden und zumindest eine der Personen muss die wissenschaftlichen Anforderungen erfüllen.
- (2) Die Studienleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Studiums, soweit diesbezüglich keine andere Zuständigkeit vorliegt. Im Falle mehrerer Personen entscheidet im Streitfall der_die Koordinator_in.

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Allgemeine Universitätsreife, oder
 - (2) abgeschlossene Ausbildung auf mindestens NQR- Niveau IV, oder
 - (3) mehrjährige einschlägige Berufserfahrung
- und
-
- (4) positiver Abschluss des Auswahlverfahrens an der Universität für Weiterbildung Krems.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Studium erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studienstart zur Verfügung steht, ist von der Studienleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

Die endgültige Entscheidung und Zulassung der Studierenden bei Vorliegen der Voraussetzungen gemäß § 5 und § 6 obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG dem Rektorat.

§ 8. Aufbau und Gliederung

Module		ECTS-Punkte
AGS-M-FUN-1	Games as a Medium	6
AGS-M-FUN-2	The Impact of Games	6
AGS-M-FUN-3	Games & Society*	6
AGS-M-FUN-4	Games, Play & Culture	6
Summe		24

* Modul mit Inhalten zu Gender & Diversity

§ 9. Kurse

Module können aus mehreren Kursen bestehen. Angaben zu den Kursen sind von der Studienleitung vor dem jeweiligen Studienstart in geeigneter Weise kundzumachen.

§ 10. Prüfungsordnung

Für die positive Absolvierung des Studiums sind folgende Leistungen zu erbringen:

- a) Positive Beurteilung aller Pflichtmodule, in Form von Teilleistungen über die Kurse.

§ 11. Evaluation und Qualitätsentwicklung

Alle Studienangebote sind in das gem. Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz zertifizierte Qualitätsmanagement-System der UWK eingebunden. Die Kurse und das gesamte Weiterbildungsstudium werden durch die Studierenden bzw. Absolvent_innen regelmäßig evaluiert. Die Rückmeldungen von Studierenden und Lehrenden sind maßgeblich für die qualitätsvolle Weiterentwicklung des Studienangebots.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach der positiven Beurteilung aller Leistungen ist dem/der Studierenden ein Abschlusszeugnis auszustellen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität für Weiterbildung Krems folgt.

**283. Einrichtung des Weiterbildungsstudiums „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur)**

Aufgrund des Curriculums über das Weiterbildungsstudium „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 27.09.2023 wird das Weiterbildungsstudium an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

284. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für das Weiterbildungsstudium „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“

Der Lehrgangsbeitrag für das Weiterbildungsstudium „Game Studies Fundamentals (Certified Program)“ wird mit € 3.500,-- festgelegt.

285. Verordnung der Universität für Weiterbildung Krems über das Curriculum des Weiterbildungsstudiums „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“

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

Studium gemäß § 56 (1) UG

§ 1. Studienziele

Das Studium richtet sich an Personen mit einem vorrangig berufsbezogenen Interesse an einer akademisch fundierten Weiterbildung im Bereich „Game Design: Theories & Applications“.

Im Studium sollen Studierende Kompetenzen im Bereich „Game Design: Theories & Applications“ unter besonderer Berücksichtigung von Anwendungspotentialen in der beruflichen Praxis und wissenschaftlichen Forschung erwerben. Dabei achtet die Universität für Weiterbildung Krems insbesondere auf eine starke Ausrichtung hinsichtlich einer Individualisierung und einer Internationalisierung der Studien. Es wird auf die individuellen Kenntnisse und Bedürfnisse der Studierenden eingegangen, und die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten werden im Rahmen eines Forschungs- bzw. Praxisprojekts auf individuell zu entwickelnde Problemstellungen mit maßgeblichem Bezug zum Bereich „Game Design: Theories & Applications“ angewandt.

§ 2. Qualifikationsprofil

Studierende erwerben fundierte Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich „Game Design: Theories & Applications“ und können diese im Rahmen eines Forschungs- bzw. Praxisprojekts auf eine individuell zu entwickelnde Problemstellung (nach Möglichkeit mit Bezug auf ihr eigenes derzeitiges oder künftig angestrebtes Berufsfeld) anwenden.

Angestrebte Lernergebnisse (learning outcomes):

- **Kontexte des Game Design:** Studierende können die Bedeutung theoretischer, produktionsbedingter und sozio-kultureller Einflüsse auf das Praxisfeld Game Design kritisch reflektieren.
- **Praktiken des Game Design:** Studierende können abgestimmt auf die eigenen Möglichkeiten und Notwendigkeiten eigene Spielideen unter Zuhilfenahme grundlegender Game Design Strategien ressourceneffizient umsetzen.
- **Individuelle Problemstellungen im Bereich „Game Design: Theories & Applications“:** Studierende können das Themenfeld „Game Design: Theories & Applications“ (unter besonderer Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Perspektiven und mit Blick auf die eigene gegenwärtige oder angestrebte berufliche Praxis) wissenschaftlich beforschen und/oder praktisch erweitern.

§ 3. Studienform und Dauer

Das Studium dauert 2 Semester und umfasst insgesamt 24 ECTS-Punkte. Der Ablauf des Studiums ist so organisiert, dass berufsbegleitend studiert werden kann.

§ 4. Studienleitung

(1) Es ist eine Studienleitung zu bestellen. Diese kann aus einer oder mehreren hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierten Personen bestehen. Im Falle mehrerer Personen muss ein_e Koordinator_in bestimmt werden und zumindest eine der Personen muss die wissenschaftlichen Anforderungen erfüllen.

(2) Die Studienleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Studiums, soweit diesbezüglich keine andere Zuständigkeit vorliegt. Im Falle mehrerer Personen entscheidet im Streitfall der/die Koordinator_in.

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Allgemeine Universitätsreife, oder
 - (2) abgeschlossene Ausbildung auf mindestens NQR- Niveau IV, oder
 - (3) mehrjährige einschlägige Berufserfahrung
- und
- (4) positiver Abschluss des Auswahlverfahrens an der Universität für Weiterbildung Kreams.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Studium erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studienstart zur Verfügung steht, ist von der Studienleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

Die endgültige Entscheidung und Zulassung der Studierenden bei Vorliegen der Voraussetzungen gemäß § 5 und § 6 obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG dem Rektorat.

§ 8. Aufbau und Gliederung

Module		ECTS-Punkte
AGS-DES-M-1	Game Design in Context*	9
AGS-DES-M-2	The Game Design Process	9
AGS-DES-M-RPP	Research/Practice Project Game Design: Theories & Applications**	6
Summe		24

* Modul mit Inhalten zu Gender & Diversity

** Modul zur Internationalisierung

§ 9. Kurse

Module können aus mehreren Kursen bestehen. Angaben zu den Kursen sind von der Studienleitung vor dem jeweiligen Studienstart in geeigneter Weise kundzumachen.

§ 10. Prüfungsordnung

Für die positive Absolvierung des Studiums sind folgende Leistungen zu erbringen:

- a) Positive Beurteilung aller Pflichtmodule, in Form von Teilleistungen über die Kurse.

§ 11. Evaluation und Qualitätsentwicklung

Alle Studienangebote sind in das gem. Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz zertifizierte Qualitätsmanagement-System der UWK eingebunden. Die Kurse und das gesamte Weiterbildungsstudium werden durch die Studierenden bzw. Absolvent_innen regelmäßig evaluiert. Die Rückmeldungen von Studierenden und Lehrenden sind maßgeblich für die qualitätsvolle Weiterentwicklung des Studienangebots.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach der positiven Beurteilung aller Leistungen ist dem/der Studierenden ein Abschlusszeugnis auszustellen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität für Weiterbildung Krems folgt.

286. Einrichtung des Weiterbildungsstudiums „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur)

Aufgrund des Curriculums über das Weiterbildungsstudium „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 27.09.2023 wird das Weiterbildungsstudium an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

287. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für das Weiterbildungsstudium „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“

Der Lehrgangsbeitrag für das Weiterbildungsstudium „Game Design: Theories & Applications (Certified Program)“ wird mit € 3.500,-- festgelegt.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Anja Grebe
Vorsitzende des Senats