

Auszug aus Mitteilungsblatt 2023 / Nr. 71 vom 20. Oktober 2023

304. Verordnung der Universität für Weiterbildung Krems über das Curriculum des Masterstudiums der Weiterbildung „Game Studies MA (CE)“

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

Studium gemäß § 56 (2) UG

§ 1. Studienziele

Das Studium richtet sich an Personen mit einem vorrangig berufsbezogenen Interesse an einer akademisch fundierten Weiterbildung im Bereich „Game Studies“. Im Studium erfolgt eine Vertiefung von Inhalten und Kompetenzen im Bereich der Spieleforschung sowie in eng mit diesem Forschungszweig verbundenen Disziplinen und Praxisbereichen. Besondere Berücksichtigung finden dabei die Anwendungspotentiale dieser Inhalte und Kompetenzen in verschiedenen Bereichen beruflicher Praxis und wissenschaftlicher Forschung. Dabei achtet die Universität für Weiterbildung Krems insbesondere aber auf eine starke Ausrichtung hinsichtlich einer Individualisierung und einer Internationalisierung der Studien. Es wird speziell auf die individuellen Kenntnisse und Bedürfnisse der Studierenden eingegangen, und das Curriculum bietet die Möglichkeit individueller Studienschwerpunkte.

§ 2. Qualifikationsprofil

Das Qualifikationsprofil des Masterstudiums der Weiterbildung „Game Studies MA (CE)“ an der Universität für Weiterbildung Krems zielt darauf ab Studierende zu befähigen, Dimensionen und Anwendungsbereiche der Spieleforschung umfassend zu verstehen und kritisch zu reflektieren, sowie die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zur Erforschung und/oder praktischen Erweiterung individueller Problemstellungen im Umfeld der Spieleforschung zielgerichtet und effektiv anzuwenden.

Angestrebte Lernergebnisse (learning outcomes):

- Studierende können analytische, gestalterische, pädagogische, sozialwissenschaftliche sowie geistes- und kulturwissenschaftliche Dimensionen der Spieleforschung kritisch reflektieren
- Studierende können theoretische Problemstellungen, praktischen Nutzen und gesellschaftliche Implikationen von spezifischen Anwendungsfeldern der Spieleforschung kritisch reflektieren.

Auszug aus Mitteilungsblatt 2023 / Nr. 71 vom 20. Oktober 2023

- Studierende können Gender- & Diversitätsperspektiven anwenden, um Themen aus dem Forschungsbereich „Game Studies“ kritisch zu reflektieren
- Studierende können eigenständige Projekte mit Forschungs- bzw. Praxisausrichtung aus dem Bereich Game Studies entwickeln und durchführen
- Studierende können eine Masterarbeit im Bereich „Game Studies“ entwickeln und durchführen

§ 3. Studienform und Dauer

Das Studium ist berufsbegleitend, dauert 8 Semester und umfasst insgesamt 120 ECTS-Punkte.

§ 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) Abgeschlossenes Bachelorstudium aus dem Bereich der Kultur-, Sozial- oder Medienwissenschaften mit mindestens 180 ECTS-Anrechnungspunkten, oder
- (2) Abgeschlossenes Lehramts-Bachelorstudium an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung, oder
- (3) ein anderes fachlich in Frage kommendes Studium mindestens desselben hochschulischen Bildungsniveaus an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung,

und

- (4) mehrjährige einschlägige Berufserfahrung

sowie

- (5) der positive Abschluss des Auswahlverfahrens an der Universität für Weiterbildung Krems.

Auszug aus Mitteilungsblatt 2023 / Nr. 71 vom 20. Oktober 2023

(6) Zusätzlich sind im Aufnahmeverfahren Aufnahmegespräche zu führen, in denen gemeinsam mit der Studienleitung die Auswahl der Wahlmodule vorgenommen und in einem „Learning Agreement“ vermerkt wird.

§ 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

Das Studium gliedert sich in eine Orientierungsphase (0), Pflichtmodule (1) Methodenmodule (4) und ein Masterarbeits-Projekt inklusive Kolloquien (5). Darüber hinaus sind in Absprache mit der Studienleitung zwei Vertiefungen zu wählen: mindestens eine Vertiefung aus dem Lehrangebot der unten angeführten Certified Programs des Zentrums für Angewandte Spieleforschung (Punkt 2), eine weitere Vertiefung kann in Form einer individuellen Vertiefung aus Einzelmodulen – wie in der Tabelle beschrieben (Punkt 3) - gewählt werden.

Die Vertiefungen sind in Form eines Learning Agreements festzuhalten.

(Die endgültige Fixierung des Learning Agreements muss spätestens im Anschluss an das erste Modul erfolgen, siehe „Orientation“).

Module	ECTS-Punkte
0. Orientation	6
AGS-M-ALL-1: Studying Game Studies	6
1. Game Studies Fundamentals*	24
Es sind alle Module des Certified Programs "Game Studies Fundamentals" (24 ECTS) zu absolvieren	24
2. Study Focus**	24-48
Es ist mindestens ein Study Focus auszuwählen:	
Study Focus: Game-based Education	

Auszug aus Mitteilungsblatt 2023 / Nr. 71 vom 20. Oktober 2023

Module	ECTS-Punkte
Es sind Module des Certified Programs „Game-based Education“ im Ausmaß von 24 ECTS zu absolvieren.	24
Study Focus: Game Design: Theories & Applications	
Es sind Module des Certified Programs „Game Design: Theories & Applications“ im Ausmaß von 24 ECTS zu absolvieren.	24
Study Focus: Emerging Technologies	
Es sind Module des Certified Programs „Emerging Technologies“ im Ausmaß von 24 ECTS zu absolvieren.	24
3. Individual Study Focus	0-24
Es sind Module im Ausmaß von 24 ECTS entweder aus den unter Punkt 2 genannten Certified Programs und/oder aus folgenden Modulen zu wählen (davon aber jedenfalls ein weiteres „Research/Practice Project (RPP)“):	
AGS-M-IMP-1 **: Interdisciplinary Applications of Media Pedagogy	3/6/9
AGS-M-IMP-RPP **: Research/Practice Project Interdisciplinary Applications of Media Pedagogy	6
AGS-M-IGS-1 **: Interdisciplinary Applications of Game Studies	3/6/9
AGS-M-IGS-RPP **: Research/Practice Project Interdisciplinary Applications of Game Studies	6
4. Methods*	15
Es sind Module des Certified Programs “Methods of Arts & Cultural Studies / Methoden der Kunst- und Kulturwissenschaften“ im Ausmaß von 15 ECTS zu absolvieren. Alternative Methodenmodule sind in Absprache mit der Lehrgangsführung möglich.	15
5. Master-Thesis Project	27
AGS-M-COL-1: Master-Thesis Colloquia (6)	6
AGS-M-THE-1: Master-Thesis** (21)	21
Summe	120

* Modul mit Inhalten zu Gender&Diversity

** Modul mit Inhalten zu SDG

Auszug aus Mitteilungsblatt 2023 / Nr. 71 vom 20. Oktober 2023

§ 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:

- Positive Beurteilung aller Pflichtmodule, teilweise in Form von Teilleistungen über die Kurse.
- Positive Beurteilung der Module der gewählten Vertiefungen laut Curricula der CPs, auf die hier verwiesen wird bzw. der anderen - als individuelle Vertiefung - gewählten Module, teilweise in Form von Teilleistungen über die Kurse.
- Verfassen, positive Beurteilung und Verteidigung der Masterarbeit (Master-Thesis).

§ 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.
- (2) Der Absolventin bzw. dem Absolventen ist der akademische Grad Master of Arts (Continuing Education), abgekürzt MA (CE) zu verleihen.

§ 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.