

2020 / Nr. 44 vom 25. Mai 2020

Der Senat hat in der Sitzung vom 13. Mai 2020 folgende Verordnungen erlassen, das Rektorat hat die Studien eingerichtet.

115. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Game Economics“ (Certified Program) (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

116. Einrichtung des Universitätslehrganges „Digital Game Economics“

117. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Digital Game Economics“

118. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Esports“ (Certified Program)

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

119. Einrichtung des Universitätslehrganges „Esports“

120. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Esports“

121. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Future Media“ (Certified Program)

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

122. Einrichtung des Universitätslehrganges „Future Media“

123. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Future Media“

115. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Game Economics“ Certified Program)

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Universitätslehrgang richtet sich an Personen, die sich auf einer wissenschaftlich fundierten Basis mit den Auswirkungen digitaler Technologien auf ökonomische Systeme auseinandersetzen wollen. Ausgangspunkt dafür bietet die Anwendung von Konzepten der mathematisch-ökonomischen Spieltheorie auf Blockchain-basierte ökonomische Systeme unter besonderer Berücksichtigung der medienpsychologischen Grundlagen von Entscheidungsprozessen im Zeitalter digitaler Information.
- ii. Die Studierenden werden mit den nötigen technologischen, spieltheoretischen und medienpsychologischen Konzepten vertraut gemacht, um die Herausforderungen und Chancen einer sich durch Spiel und neue (Blockchain-)Technologien verändernden Wirtschaftswelt erkennen und bewerten zu können, und in Folge eigenständige und verantwortungsvolle Handlungs- und Entscheidungskompetenzen für ihr jeweiliges Praxisfeld zu entwickeln.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema Digital Game Economics aus einer praxisnahen und theoretisch fundierten Perspektive zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes):

Studierende können:

- i. Ausgewählte Konzepte der Medienpsychologie hinsichtlich ihrer ökonomischen Relevanz diskutieren
- ii. Ausgewählte Konzepte der Spieltheorie hinsichtlich ihrer ökonomischen Relevanz diskutieren
- iii. Ausgewählte Konzepte der Blockchain Technologie hinsichtlich ihrer ökonomischen Relevanz diskutieren
- iv. Ideen zur Anwendung von Blockchain Technologien in der ökonomischen Praxis entwickeln
- v. Ideen zur Anwendung von Spieltheorie in der ökonomischen Praxis entwickeln
- vi. Ideen zur Anwendung medienpsychologischer Konzepte in der ökonomischen Praxis entwickeln

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsführung

- (1) Als Lehrgangsführung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsführung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
 - (4) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)
- 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 Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsführung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
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
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgangstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder 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 Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien 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 Fächer.
- (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-based Media & Education (Master of Science)“
 - “Game Studies (Master of Arts)“
 - “Game Studies (Akademische/r Experte/in)“

§ 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

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

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

116. Einrichtung des Universitätslehrganges „Digital Game Economics“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Digital Game Economics“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 14.05.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

117. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Digital Game Economics“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Digital Game Economics“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

118. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Esports“ (Certified Program) (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 Bereich des eventorientierten professionellen und semi-professionellen Wettbewerbs mittels interaktiver Unterhaltungsmedien („Esports“) vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema Esports wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden sowohl mit rechtlichen, administrativen und technologischen Aspekten der Vorbereitung, Durchführung und Dissemination von Esports Events als auch mit den medienethischen und medientheoretischen Grundlagen des interaktiven Wettbewerbsspiels vertraut gemacht. Studierende sollen dazu befähigt werden, Entwicklungen, Herausforderungen und Chancen des Esports Bereichs zu identifizieren und kritisch zu reflektieren, um in weiterer Folge eigenständige und verantwortungsvolle Handlungskompetenzen entwickeln zu können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema Esports aus einer praxisnahen und theoretisch fundierten Perspektive zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Entwicklungen im Spielewesen kritisch reflektieren
- ii. eigene Handlungsstrategien für den Esports-Bereich entwickeln
- iii. Methoden für das Training von Esports-AthletInnen auswählen und anwenden
- iv. Konzepte zur Planung und Durchführung von Esports-Events erarbeiten
- v. Konzepte zur Durchführung von Streaming-Events erarbeiten
- vi. das Potential technologischer Entwicklungen für den Esports-Sektor bewerten
- vii. Konzepte der Medienethik und des Jugendschutzes auf das eigene Praxisfeld anwenden
- viii. Vorgehensweisen und Materialien aus dem eigenen Praxisfeld hinsichtlich Fragen von Gender, Diversität und Inklusion verantwortungsbewusst gestalten.
- ix. die Bedeutung grundlegender medienrechtlicher Fragen für die eigene Praxisarbeit bewerten.

§ 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 Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
 - (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)
- sowie
- (4) 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 Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
Critical Game Studies	20	4	100
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
Medienethik & Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Medienrecht	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Lehrgangsstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder 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 Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien 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 Fächer.
- (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-based Media & Education (Master of Science)"
- "Game Studies (Master of Arts)"
- "Game Studies (Akademische/r Experte/in)"
- "Game Studies" (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)

§ 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

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

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

119. Einrichtung des Universitätslehrganges „Esports“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Esports“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 14.05.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

120. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Esports“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Esports“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

121. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Future Media“ (Certified Program) (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 auf zukünftige technologische Medienentwicklungen und deren gesellschaftliche Auswirkungen vorbereiten wollen. Dabei soll insbesondere auf das Wechselverhältnis zwischen medialer Kommunikation, technischer Innovation und künstlerischer Produktion (und Intervention) im Prozess gesellschaftlicher Ausverhandlung und Bedeutungskonstruktion eingegangen werden. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in allen Bereichen der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit medial bedingten gesellschaftlichen Veränderungen unter dem Blickwinkel emergenter Medientechnologien und Kommunikationskonzepte wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Auf Grundlage einer intensiven Auseinandersetzung sowohl mit medial bedingten gesellschaftlichen Veränderungen der Vergangenheit und Gegenwart, als auch mit aktuellen und innovativen Konzepten aus dem Bereich der Medienkunst, der Medientechnologie und der gesellschaftlichen Kommunikation werden Studierende in die Lage versetzt, kommende mediale Entwicklungen und deren gesellschaftliche Folgen identifizieren und kritisch zu reflektieren sowie in Folge eigenständige Handlungskompetenzen und verantwortungsvolle Strategien im Umgang mit diesen Veränderungen entwickeln zu können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema des medialen Wandels und seiner Folgen aus der Perspektive verschiedener Disziplinen, insbesondere der Medienkunst, der Medientechnologie, der Medientheorie und der Mediengestaltung, zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Entwicklungen in der digitalen Medienkunst benennen und diskutieren
- ii. Vorgehensweisen und Materialien aus dem eigenen Praxisfeld mit Fragen von Gender, Diversität und Inklusion in Beziehung setzen
- iii. Ideen für einen positiven gesellschaftlichen Umgang mit aktuellen medialen Entwicklungen (z.B. social media, user-generated content, augmented reality applications, alternate reality games) entwickeln
- iv. Narrative Strategien in interaktiven Medien identifizieren und benennen.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsführung

- (1) Als Lehrgangsführung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsführung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
 - (4) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)
- 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 Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsführung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzulegen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
Digital Art	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Social Media & User-generated Content	30	6	150
Mobile Media & Augmented Reality Applications	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Interactive Storytelling	30	6	150
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Lehrgangstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

Die Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch oder 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 Studienplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien 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 Fächer.
- (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-based Media & Education (Master of Science)"
 - "Game Studies (Master of Arts)"
 - "Game Studies (Akademische/r Experte/in)"
 - "Game Studies" (Certified Program)

- „Digital Game Economics“ (Certified Program)
- “Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment” (Certified Program)
- “Esports” (Certified Program)
- „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“
- „Transmedia Studies (Master of Arts)“, zuvor: “Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)”
- „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“, zuvor: “Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)”

§ 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

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

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

122. Einrichtung des Universitätslehrganges „Future Media“

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Future Media“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 14.05.2020 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

123. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Future Media“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Future Media“ wird mit € 3.900,- festgelegt.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Michaela Pinter, MAS
Vorsitzende des Senats