

Curriculum alt	Curriculum ab 1. Oktober 2019
<p><b>Curriculum</b></p> <p>für das Masterstudium</p> <p>Game Studies and Engineering</p> <p>Kennzahl L 066 992</p> <p>Datum des Inkrafttretens 01.10. 2017</p>	<p><b>Curriculum</b></p> <p>für das Masterstudium</p> <p>Game Studies and Engineering</p> <p>Kennzahl <b>UL</b> 033 511</p> <p>Datum des Inkrafttretens 01.10. 2017</p> <p><b>1. Änderung: Mitteilungsblatt 05.06.2019, 18. Stück, Nr. 110.4, gültig ab 1.10. 2019</b></p>

## Allgemeines

Folgende allgemeinen Änderungen wurden am Curriculum durchgeführt:

- Anpassen des Curriculums an das aktuelle Mustercurriculum.

### § 3 Zulassungsvoraussetzung

<p>(2) Studierende, die ein kultur-, sozial- oder medienwissenschaftliches Bachelorstudium, ein Bachelorstudium im Bereich der Informatik, der Informationstechnik, der Anglistik oder Medienkommunikation oder ein vergleichbares Studium an einer in- und ausländischen Universität, Fachhochschule oder anderen anerkannten postsekundären Bildungseinrichtung abgeschlossen haben, sind zum Masterstudium zuzulassen, wenn sie den Nachweis der Kenntnisse aus dem Bereich der Ergänzungsfächer 1.1 Ergänzungsfach Engineering oder 1.2 Ergänzungsfach Kultur- und Medienwissenschaften im Ausmaß von mindestens 8 ECTS-AP erbringen.</p> <p>(3) Da das Masterstudium Game Studies and Engineering ausschließlich in englischer Sprache angeboten wird (§ 15), sind Englischkenntnisse auf dem C1 Level des europäischen Referenzrahmens für Sprachen nachzuweisen. Das Rektorat kann gem. § 71e Abs. 4 UG die Zulassung durch ein Aufnahmeverfahren regeln.</p>	<p>(2) Studierende, die ein kultur-, sozial- oder medienwissenschaftliches Bachelorstudium, ein Bachelorstudium im Bereich der Informatik, der Informationstechnik, des Informationsmanagements, der Anglistik oder Medienkommunikation oder ein vergleichbares Studium an einer in- und ausländischen Universität, Fachhochschule oder anderen anerkannten postsekundären Bildungseinrichtung abgeschlossen haben, sind zum Masterstudium zuzulassen, wenn sie den Nachweis der Kenntnisse aus dem Bereich der Ergänzungsfächer (1.1 Ergänzungsfach Engineering Skills oder 1.2 Ergänzungsfach Cultural and Media Skills) im Ausmaß von mindestens 8 ECTS-AP erbringen.</p> <p>(3) Da das Masterstudium Game Studies and Engineering ausschließlich in englischer Sprache angeboten wird, sind Englischkenntnisse auf dem Niveau C1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GERS) nachzuweisen. Das Rektorat kann die Zulassung durch ein Aufnahmeverfahren gemäß § 63a Abs. 8 UG regeln.</p>
--	---

### § 5 Aufbau und Gliederung des Studiums

<p>Im Rahmen des Masterstudiums Game Studies and Engineering sind die Pflichtfächer im Ausmaß von 48 ECTS-AP (siehe § 8), die Praxis inklusive der Aufarbeitung derselben im Ausmaß von 10+2 ECTS-AP, gebundene Wahlfächer im Ausmaß von 24 ECTS-AP und freie Wahlfächer im Ausmaß von</p>	<p>Im Rahmen des Masterstudiums Game Studies and Engineering sind die Pflichtfächer im Ausmaß von 48 ECTS-AP (siehe § 8), die Praxis (10 ECTS-AP) inklusive der Aufarbeitung (2 ECTS-AP) derselben, Gebundene Wahlfächer im Ausmaß von 24 ECTS-AP und Freie Wahlfächer im Ausmaß von 8 ECTS-AP zu</p>
--	---

8 ECTS-AP zu absolvieren. Zudem ist eine Masterarbeit zu verfassen und das zugehörige Privatissimum im Ausmaß von 26+2 ECTS-AP zu absolvieren.	absolvieren. Zudem ist eine Masterarbeit (26 ECTS-AP) zu verfassen und das zugehörige Privatissimum (2 ECTS-AP) zu absolvieren.
[...] aus der Tabelle, vorletzte Zeile, zweite Spalte: 6 Masterarbeit	[...] aus der Tabelle, vorletzte Zeile, zweite Spalte: 6 Masterarbeit und Privatissimum

## § 6 Auslandsstudien/Mobilität

[...] Darüber hinaus wird allen Studierenden die Teilnahme an eventuellen Exkursionen im Rahmen der freien Wahlfächer nach § 10 gemäß § 7 Abs. 2 lit g empfohlen.	[...] Darüber hinaus wird allen Studierenden die Teilnahme an eventuellen Exkursionen im Rahmen der freien Wahlfächer empfohlen
--	--

## § 7 Lehrveranstaltungsarten

(1) Vorlesungen (VO) sind Lehrveranstaltungen, bei denen die Wissensvermittlung durch Vortrag der Lehrenden erfolgt. Die Prüfung findet in einem einzigen (schriftlichen und/oder mündlichen) Prüfungsakt statt.	(1) Vorlesungen (VO) sind Lehrveranstaltungen, bei denen die Wissensvermittlung durch Vortrag der Lehrenden erfolgt. Die Prüfung findet in einem einzigen (schriftlichen und/oder mündlichen) Prüfungsakt statt.
(2) Prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen sind Lehrveranstaltungen, in denen die Beurteilung nicht in einem einzigen Prüfungsakt erfolgt, sondern auf Grund von schriftlichen und/oder mündlichen Beiträgen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer während der Lehrveranstaltung oder – bei schriftlichen Arbeiten oder Projekten (Seminararbeiten oder Arbeiten vergleichbaren Aufwands) – bis zum Ende des auf die Abhaltung der Lehrveranstaltung folgenden Semesters. Prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen sind:	(2) Prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen sind Lehrveranstaltungen, in denen die Beurteilung nicht in einem einzigen Prüfungsakt erfolgt, sondern auf Grund von schriftlichen und/oder mündlichen Beiträgen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Ist im Rahmen einer prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung eine Seminararbeit oder eine Arbeit mit vergleichbarem Aufwand zu verfassen, so ist das Nachreichen der Arbeit bei Lehrveranstaltungen des Wintersemesters bis zum darauffolgenden 30. Juni, bei Lehrveranstaltungen des Sommersemesters bis zum 31. Jänner des Folgejahres möglich.
	(3) Prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen sind:

- a) Arbeitsgemeinschaften (AG): Arbeitsgemeinschaften dienen der praktischen Erprobung und öffentlichen Präsentation von Forschungsergebnissen.
- b) Vorlesung mit Kurs (VC): Eine derartige Lehrveranstaltung setzt sich aus einem Vorlesungsteil und einem Kursteil zusammen, die didaktisch eng miteinander verknüpft sind und gemeinsam beurteilt werden.
- c) Kurs (KS): Kurse dienen dem Erwerb, dem Ausbau und der Vertiefung von sowohl wissenschaftlichen als auch praktischen Kompetenzen und bestehen darin, dass Lehrende und Studierende gemeinsam konkrete Fragestellungen bearbeiten.
- d) Proseminar (PS): Proseminare sind Vorstufen des Seminars und dienen der Ausbildung bzw. Entwicklung des wissenschaftlichen Diskurses; es werden zentrale Probleme des Faches in Form von Referaten, Diskussionen und konkreter Analysearbeit behandelt. In der Regel ist im Rahmen eines Proseminars eine schriftliche Arbeit zu verfassen. Das Arbeitspensum beträgt 3 ECTS-AP.
- e) Seminar (SE): Seminare sind forschungs- bzw. theorieorientierte Lehrveranstaltungen, die sich an fortgeschrittene Studierende richten und der Reflexion und Diskussion spezieller wissenschaftlicher Probleme dienen. In der Regel ist im Rahmen eines Seminars eine schriftliche Arbeit zu verfassen.
- f) Portfoliokurs (PK): In einem Portfoliokurs werden im Verlauf des Semesters mehrere Einzelarbeiten (Portfolio) verfasst.
- g) Exkursion (EX): Exkursionen sind Lehrveranstaltungen, in denen die Studierenden die Lehrinhalte gemeinsam mit den Lehrenden im Wesentlichen außerhalb der Universität erarbeiten. Es muss mindestens eine schriftliche Arbeit im Ausmaß eines Proseminars (Portfolio) verfasst werden.

- a) Vorlesung mit Kurs (VC): Eine derartige Lehrveranstaltung setzt sich aus einem Vorlesungsteil und einem Kursteil zusammen, die didaktisch eng miteinander verknüpft sind und gemeinsam beurteilt werden.
  - b) Kurs (KS): Kurse dienen dem Erwerb, dem Ausbau und der Vertiefung von sowohl wissenschaftlichen als auch praktischen Kompetenzen und bestehen darin, dass Lehrende und Studierende gemeinsam konkrete Fragestellungen bearbeiten.
  - c) Proseminar (PS): Proseminare sind Vorstufen des Seminars und dienen der Ausbildung bzw. Entwicklung des wissenschaftlichen Diskurses; es werden zentrale Probleme des Faches in Form von Referaten, Diskussionen und konkreter Analysearbeit behandelt. In der Regel ist im Rahmen eines Proseminars eine schriftliche Arbeit zu verfassen.
  - d) Seminar (SE): Seminare sind forschungs- bzw. theorieorientierte Lehrveranstaltungen, die sich an fortgeschrittene Studierende richten und der Reflexion und Diskussion spezieller wissenschaftlicher Probleme dienen. In der Regel ist im Rahmen eines Seminars eine schriftliche Arbeit zu verfassen.
  - e) Privatissimum (PV): Ein Privatissimum ist ein spezielles Forschungsseminar, das Studierende auf eine Masterarbeit vorbereitet oder die Ausfertigung der Masterarbeit begleitet.
- (4) Für Lehrveranstaltungen, die aus anderen Curricula übernommen werden, gelten die Definitionen der jeweiligen Curricula.

h) Privatissimum (PV): Ein Privatissimum ist ein spezielles Forschungsseminar, das Studierende auf eine Masterarbeit vorbereitet oder die Ausfertigung der Masterarbeit begleitet.	
--	--

**§ 9 Gebundene Wahlfächer**

Gebundene Wahlfächer sind jene Fächer, die die Studierenden aus den vom Curriculum vorgegebenen Fächern auswählen können. Es sind insgesamt 24 ECTS-AP an gebundenen Wahlfächern zu absolvieren. Dabei gilt, dass aus jedem der zwei gebundenen Wahlfächer ein Minimum an 8 ECTS-AP absolviert werden muss.

Gebundene Wahlfächer sind jene Fächer, die die Studierenden aus den vom Curriculum vorgegebenen Fächern auswählen können. Es sind insgesamt 24 ECTS-AP an gebundenen Wahlfächern zu absolvieren. Dabei gilt, dass aus jedem der zwei gebundenen Wahlfächer ein Minimum an 8 ECTS-AP absolviert werden muss.

Zum Wahlfach 4.1 Game Engineering gehören die Lehrveranstaltungen aus untenstehender Tabelle sowie die gebundenen Wahlfächer (Elective Subjects) nach § 9 des Curriculum MA Informatics.

Zum Wahlfach 4.2 Game Studies gehören die Lehrveranstaltung aus untenstehender Tabelle sowie die gebundenen Wahlfächer nach § 9 des Curriculum MA Anglistik und Amerikanistik.

	LV-Bezeichnung	LV-Art	ECTS-AP
4.1 Gebundenes Wahlfach Game Engineering	Heuristic Search	VC	4
	Uncertain Knowledge: Reasoning and Learning	VC	4
	Knowledge Representation and Reasoning for Games	VC	4
	Simulation of Networked Systems	VC	4

	LV-Bezeichnung	LV-Art	ECTS-AP
4.1 Gebundenes Wahlfach Game Engineering	Interactive Systems	VC	4
	Human Centered Computing	VC	4
	Human Centered Computing II	VC	4
	Selected Topics in Game Engineering focussing on Issues in Gender Studies (Alternativ: Kurse aus Gender Studies im gleichen ECTS-AP Umfang und vergleichbaren intendierten	SE	4

	VC Current Topics in SE: Software Evolution	VC	4		Lernergebnissen, wenn auf Englisch angeboten)		
	Interactive Systems (HCC)	VC	4		Advanced Topics in Game Research and Engineering	SE	4
	Human Centered Computing	VC	4		Advanced Topics in Computer Graphics	VC	4
	Human Centered Computing II	VC	4		<i>Zusätzlich zur Auswahl: Alle gebundenen Wahlfächer (Elective Subjects, § 9) des Curriculum MA Informatics.</i>		
	Fundamental Topics I in Distributed Multimedia Systems	VC	4				
	Selected Topics in Distributed Multimedia Systems	VC	4	4.2 Gebundenes Wahlfach Game Studies	Introduction to Translation	VO	3
	Selected Topics in Game Engineering focussing on Issues in Gender Studies (Alternativ: Kurse aus Gender Studies im gleichen ECTS-AP Umfang und vergleichbaren intendierten Lernergebnissen, wenn auf Englisch angeboten)	SE	4		Topics in Professional Translation	PS	3
	Advanced Topics in Game Research and Engineering	SE	4		Topics in Literary Translation	PS	3
	Advanced Topics in Computer Graphics	VC	4		Media Law	VC	4
			IT Law		VC	4	
			<i>Zusätzlich zur Auswahl: Alle gebundenen Wahlfächer (§ 9) des Curriculum MA Anglistik und Amerikanistik.</i>				
4.2 Gebundenes Wahlfach Game Studies	Introduction to Translation	VO	3				
	Topics in Professional Translation	PS	3				
	Topics in Literary Translation	PS	3				
	Style and Rhetoric in Scholarship	PK	5				

	Thesis Writing	PK	5
	Issues in Culture	SE	6
	Advanced Topics in Film, Literature and Culture Studies	SE	8
	Seminar in Film, Literature and Culture Studies focussing on issues in Gender Studies (Alternativ: Kurse aus Gender Studies im gleichen ECTS-AP Umfang und vergleichbaren intendierten Lernergebnissen, wenn auf Englisch angeboten)	SE	8
	Graduate Student Forum	AG	4
	Cutting-Edge Research	KS	4
	Research Forum	SE	8
	Media Law	VC	4
	IT Law	VC	4

### § 13 Masterarbeit

<p>(1) Die Masterarbeit ist die wissenschaftliche Arbeit, die dem Nachweis der Befähigung dient, wissenschaftliche Themen selbständig sowie inhaltlich und methodisch vertretbar zu bearbeiten. Die Aufgabenstellung der Masterarbeit ist so zu wählen, dass den Studierenden die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist. Die Masterarbeit ist in englischer Sprache abzufassen (§ 15). Die gemeinsame Bearbeitung eines Themas durch mehrere</p>	<p>(1) Die Masterarbeit ist die wissenschaftliche Arbeit, die dem Nachweis der Befähigung dient, wissenschaftliche Themen selbständig sowie inhaltlich und methodisch vertretbar zu bearbeiten. Die Aufgabenstellung der Masterarbeit ist so zu wählen, dass den Studierenden die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist. Die Masterarbeit ist in englischer Sprache abzufassen (§ 1 Abs. 3). Die gemeinsame Bearbeitung eines Themas durch mehrere</p>
---	---

<p>Studierende ist zulässig, wenn die Leistungen der einzelnen Studierenden gesondert beurteilbar sind.</p> <p>(2) Die Masterarbeit des Masterstudiums Game Studies and Engineering muss einem der beiden Pflichtfächer (2.1 Game Engineering oder 2.2 Game Studies) zugeordnet sein. Sie besteht aus einem praktischen Gamedesign- und Gameengineering-Projekt, als dessen Resultat ein funktionierendes Spiel entstehen muss, und einer schriftlichen Arbeit zur Dokumentation und wissenschaftlich Reflexion als theoretisch-kritischen Teil dieses Projektes. Der theoretisch-kritische Teil der Masterarbeit hat einen Umfang von mindestens 30.000 Wörtern im Haupttext aufzuweisen. Dabei sollen die Studierenden (i) das im Studium Gelernte praktisch anwenden, (ii) vorbereitend auf die Berufswelt in einem interdisziplinären Team arbeiten, und dennoch (iii) den theoretisch-kritischen Teil selbstständig einzeln behandeln (schriftliche Arbeit).</p> <p>(3) Praktische Aspekte der Masterarbeit werden in der Regel durch interdisziplinäre technisch-kulturwissenschaftliche Projektteams, bei denen einzelne Teammitglieder jeweils unterschiedliche Aspekte einbringen, bearbeitet. Über Ausnahmen entscheidet die Studienprogrammleiterin bzw. der Studienprogrammleiter.</p> <p>(4) Die Masterarbeit (Projekt und schriftliche Arbeit) umfasst 26 ECTS-AP. Begleitend muss ein Privatissimum im Rahmen von 2 ECTS-AP absolviert werden.</p> <p>(5) Gemäß Satzung der Universität Klagenfurt, Teil B: Studienrechtliche Bestimmungen § 18 hat die bzw. der Studierende das Thema und die Betreuerin oder den Betreuer der Masterarbeit der Studienrektorin bzw. dem Studienrektor vor Beginn der Bearbeitung schriftlich bekannt zu geben. Das Thema und die Betreuerin oder der Betreuer gelten als</p>	<p>Studierende ist zulässig, wenn die Leistungen der einzelnen Studierenden gesondert beurteilbar sind.</p> <p>(2) Die Masterarbeit des Masterstudiums Game Studies and Engineering muss einem der beiden Pflichtfächer (2.1 Game Engineering oder 2.2 Game Studies) zugeordnet sein. Sie besteht aus einem praktischen Gamedesign- und Gameengineering-Projekt, als dessen Resultat ein funktionierendes Spiel entstehen muss, und einer schriftlichen Arbeit zur Dokumentation und wissenschaftlich Reflexion als theoretisch-kritischen Teil dieses Projektes. Der theoretisch-kritische Teil der Masterarbeit hat einen Umfang von mindestens 30.000 Wörtern im Haupttext aufzuweisen.</p> <p>(3) Die Masterarbeit (Projekt und schriftliche Arbeit) umfasst 26 ECTS-AP. Begleitend muss ein Privatissimum im Rahmen von 2 ECTS-AP absolviert werden.</p> <p>(4) Gemäß Satzung Teil B § 18 Abs. 4 und 2a sind das Thema und die Betreuerin oder der Betreuer der Masterarbeit von der Studienrektorin bzw. dem Studienrektor zu genehmigen. Der Antrag ist vor Beginn der Bearbeitung zu stellen. Bis zur Einreichung der Masterarbeit ist ein Wechsel der Betreuerin oder des Betreuers zulässig. Eine Betreuung durch zwei betreuungsbefugte Personen ist in begründeten Einzelfällen (interdisziplinäre Ausrichtung des Themas) zulässig.</p> <p>(5) Die abgeschlossene Masterarbeit ist bei der Studienrektorin bzw. beim Studienrektor in elektronischer Form einzureichen. Auf Verlangen der Betreuerin oder des Betreuers ist dieser oder diesem von der Verfasserin oder dem Verfasser ein gebundenes Exemplar vorzulegen. Die Betreuerin oder der Betreuer hat die Masterarbeit innerhalb von zwei Monaten ab der Einreichung zu beurteilen.</p>
---	---



<p>angenommen, wenn die Studienrektorin bzw. der Studienrektor diese innerhalb eines Monats nach Einlangen der Bekanntgabe nicht bescheidmäßig untersagt. Bis zur Einreichung der Masterarbeit ist ein Wechsel der Betreuerin oder des Betreuers zulässig.</p> <p>(6) Die abgeschlossene Masterarbeit ist bei der Studienrektorin bzw. beim Studienrektor in gedruckter sowie in elektronisch lesbarer Form zur Beurteilung einzureichen. Genauere Bestimmungen dazu sind von der Studienrektorin bzw. vom Studienrektor unter Bedachtnahme auf die technische Entwicklung zu erlassen. Die Betreuerin oder der Betreuer hat die Masterarbeit innerhalb von zwei Monaten ab der Einreichung zu beurteilen.</p>	
--	--

#### § 14 Bestimmungen über die Absolvierung einer facheinschlägigen Praxis

<p>(1) Zur Stärkung der Praxis- und Forschungserfahrung bzw. der Problemlösungskompetenz muss im Fach Game Production entweder eine Forschungs- oder Industriepraxis (mit einem Umfang von 10 ECTS-AP bzw. entsprechend 250 Arbeitsstunden) absolviert werden.</p> <p>(2) In einer Forschungs- bzw. einer Industriepraxis wird ein vorab definiertes Projekt unter Betreuung durch eine Universitätslehrerin bzw. einen Universitätslehrer bearbeitet. Die Industriepraxis kann in einem Unternehmen, einer öffentlichen Verwaltungseinrichtung, einer Non-Profit Organisation oder einer außeruniversitären Forschungseinrichtung mit einer Mindestdauer von 2 Monaten absolviert werden. Eine Forschungspraxis wird an einer Universität absolviert.</p>	<p>(1) Zur Stärkung der Praxis- und Forschungserfahrung bzw. der Problemlösungskompetenz muss im Fach Game Production entweder eine Forschungs- oder Industriepraxis (mit einem Umfang von 10 ECTS-AP bzw. entsprechend 250 Arbeitsstunden) absolviert werden.</p> <p>(2) In einer Forschungs- bzw. einer Industriepraxis wird ein vorab definiertes Projekt unter Betreuung durch eine Universitätslehrerin bzw. einen Universitätslehrer bearbeitet. Die Industriepraxis kann in einem Unternehmen, einer öffentlichen Verwaltungseinrichtung, einer Non-Profit Organisation oder einer außeruniversitären Forschungseinrichtung mit einer Mindestdauer von 2 Monaten absolviert werden. Eine Forschungspraxis wird an einer Universität absolviert.</p>
--	--

<p>(3) Die Beurteilung der Praxis erfolgt über die Lehrveranstaltung Privatissimum zur Praxis (2 ECTS-AP).</p>	<p>(3) Als Teil des Projekts ist ein schriftlicher Bericht im Umfang von mindestens 3000 Worten zur Dokumentation von Inhalt, Ergebnissen und Erfahrungen abzufassen. Eine Beurteilung des Projektsemesters erfolgt durch den betreuenden Universitätslehrer auf Basis dieses Berichts und einer Aussprache.</p> <p>(4) Im Anschluss an das Projekt, üblicherweise im gleichen oder darauffolgenden Semester, ist von den Studierenden im Rahmen einer gemeinsamen Lehrveranstaltung „Privatissimum zur Praxis“ (2 ECTS-AP) der Inhalt des schriftlichen Berichts in einem Vortrag zu präsentieren. Die Beurteilung der Lehrveranstaltung „Privatissimum zur Praxis“ erfolgt getrennt von der Beurteilung des Projekts.</p>
--	---

### § 15 Verwendung von anderen Sprachen als Deutsch

Ersatzlos in neuem Curriculum gestrichen, da Studium auf Englisch

### § 16 Prüfungsordnung

In neuem Curriculum „§ 15 Prüfungsordnung“

### § 17 In-Kraft-Treten

In neuem Curriculum „§ 16 In-Kraft-Treten“

<p>Dieses Curriculum tritt nach der Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität Klagenfurt mit 1. Oktober 2017 in Kraft und gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2017/2018 ihr Masterstudium beginnen.</p>	<p>(1) Dieses Curriculum tritt nach der Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität Klagenfurt mit 1. Oktober 2017 in Kraft und gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2017/2018 ihr Masterstudium beginnen.</p> <p>(2) Die Änderungen des Curriculums, verlautbart im Mitteilungsblatt der Universität Klagenfurt vom 5. Juni 2019, 18. Stück, Nr. 110.4, treten mit</p>
---	--

	<p>1. Oktober 2019 in Kraft. Da es sich um eine nichtstrukturelle Änderung handelt, sind alle Studierenden des Masterstudiums ab dem Zeitpunkt des In-Kraft-Tretens dem geänderten Curriculum unterstellt.</p> <p>(3) Die spezifischen Bestimmungen über die Gleichwertigkeit von Prüfungen des bisher geltenden und des geänderten Curriculums sind dem Anhang 1 zu entnehmen.</p>
--	---

#### ANHANG 1: Äquivalenztabelle

Da die im alten Curriculum genannten gebundenen Wahlfächer nach Änderungen in anderen Curricula nicht mehr angeboten werden, gibt eine Äquivalenzliste an welche Lehrveranstaltungen aus MA Informatics 19W und MA Anglistik und Amerikanistik 18W den im alten Curriculum genannten entsprechen.