

Curriculum

für das Masterstudium

Game Studies and Engineering

Kennzahl UL 066 992

Datum des Inkrafttretens
01.10. 2017

1. Änderung: Mitteilungsblatt 05.06.2019, 18. Stück, Nr. 110.4, gültig ab 1.10. 2019

Curriculum für das Masterstudium

Game Studies and Engineering

Inhaltsverzeichnis

§ 1	Allgemeines	- 3 -
§ 2	Qualifikationsprofil	- 3 -
§ 3	Zulassungsvoraussetzungen	- 5 -
§ 4	Akademischer Grad	- 6 -
§ 5	Aufbau und Gliederung des Studiums	- 6 -
§ 6	Auslandsstudien/Mobilität	- 8 -
§ 7	Lehrveranstaltungsarten	- 8 -
§ 8	Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer	- 9 -
§ 9	Lehrveranstaltungen der Gebundenen Wahlfächer	- 11 -
§ 10	Freie Wahlfächer	- 12 -
§ 11	Lehrveranstaltungen mit beschränkter Zahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern ..	- 12 -
§ 12	Lehrveranstaltungen mit besonderen Anmeldevoraussetzungen.....	- 12 -
§ 13	Masterarbeit	- 13 -
§ 14	Bestimmungen über die Absolvierung einer facheinschlägigen Praxis	- 13 -
§ 15	Prüfungsordnung	- 14 -
§ 16	In-Kraft-Treten	- 15 -
ANHANG 1:	Äquivalenztabelle	- 15 -
ANHANG 2:	Unverbindlicher empfohlener Studienverlauf zu Orientierungs- und Planungszwecken	- 17 -

§ 1 Allgemeines

Das interdisziplinäre Masterstudium Game Studies and Engineering wird gemeinsam von der Fakultät für Kulturwissenschaften und der Fakultät für Technische Wissenschaften getragen.

- (1) Der Umfang des Masterstudiums Game Studies and Engineering beträgt 120 ECTS-Anrechnungspunkte (ECTS-AP). Dies entspricht einer vorgesehenen Studiendauer von 4 Semestern. Das Masterstudium Game Studies and Engineering ist gemäß § 54 Abs. 1 Universitätsgesetz 2002 (im Folgenden: UG) der Gruppe der Interdisziplinären Studien zugeordnet.
- (2) Das Arbeitspensum für die einzelne Studienleistung wird in ECTS-AP angegeben, wobei das Arbeitspensum eines Jahres 1500 Echtstunden zu betragen hat und diesem Arbeitspensum 60 ECTS-AP zugeteilt werden (§ 54 Abs. 2 UG). Das Arbeitspensum umfasst den Selbststudienanteil und die Semesterstunden/Kontaktstunden inkl. der Teilnahme am Beurteilungsverfahren.
- (3) Das Masterstudium Game Studies and Engineering wird ausschließlich in englischer Sprache angeboten.

§ 2 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium Game Studies and Engineering dient der Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse auf der Grundlage forschungsgeleiteter Lehre.

Der Fokus des Studienprogramms liegt auf der interdisziplinären Verortung von Spielen im Schnittpunkt von Technologie, Ökonomie, Kultur und Gesellschaft. Insbesondere wird dabei das Verständnis des Designprozesses als Zusammenspiel unterschiedlicher Kompetenzen in einem kollektiven und iterativen System, der Rezeption von Spielen im intermedialen Kontext sowie der narrativen Strukturen und ästhetischen Dimensionen von Videospielen und deren historische Entwicklung vermittelt. Darüber hinaus werden die ethischen Aspekte des Mediums und seiner Verwendung im Hinblick auf vorhandene zu reflektierende Repräsentationsregime, das Design und Erleben von Spielen als technische, kulturelle, mediale und performative Praktiken und ihre gesellschaftliche Relevanz betrachtet. Grundlegendes Ziel ist es, theoretische Grundlagen sowie deren praktische Anwendung zu vermitteln. Gemäß Universitätsgesetz (UG) soll das Masterstudium Game Studies and Engineering Absolventinnen und Absolventen befähigen, verantwortlich zur Lösung der Probleme der Menschen sowie zur gedeihlichen Entwicklung der Gesellschaft und der natürlichen Umwelt beizutragen (§ 1 UG).

Im Rahmen des Masterstudium Game Studies and Engineering werden Studierende auf die Arbeit an und mit Videospielen vorbereitet. Tätigkeitsfelder die direkt abgeleitet werden können sind damit unter anderem:

- Community Management und Kommunikation
- Entwicklerin bzw. Entwickler in den Bereichen Programmierung, Audio-, Video- und Graphikproduktion
- Game Design: Entwurf von Spielprozessen und Spielmechaniken
- Nicht-lineares Story-Design
- Produktmanagement und Game Production

- Projektmanagement und Teamleitung für Entwicklung und Produktion von interaktiven und multimedialen Inhalten
- Qualitätsmanagement von interaktiven und multimedialen Inhalten
- Usability, Benutzerstudien im Kontext von interaktiven und multimedialen Inhalten und Playtests
- Wissenschaftliche Beforschung von Spielen und deren Auswirkung auf Kultur und Gesellschaft

Neben dem Kernbereich Spieleentwicklung und -veröffentlichung orientiert sich vieles in thematisch verwandten Bereichen stark an Videospielen. Vor allem im Bereich der interaktiven Medien, z.B. im WWW oder in sog. Apps, wird immer stärker auf Paradigmen aus der Videospieldwelt zurückgegriffen. Entsprechend können Absolventinnen und Absolventen des Studiums in folgenden Bereichen zusätzlich tätig werden:

- Entwurf, Entwicklung und Evaluation von interaktiven mobile Apps
- Entwurf, Entwicklung und Evaluation von interaktiven Webseiten
- Kreative, technische und Produktionsarbeit im Bereich der Werbetreibenden
- Kreative, technische und Produktionsarbeit im Bereich der Film- & Multimediaproduktion
- Entwurf, Entwicklung und Evaluation von Gamifizierung von Prozessen und Software
- Entwurf, Entwicklung und Evaluation in den Bereichen Edutainment, Educational Games & E-Learning

Die Kernkompetenz ist ein fundiertes Wissen darüber, wie die interdisziplinäre Verortung des Faches zu einem erweiterten Verständnis von Spielen im Schnittpunkt von Technologie, Ökonomie, Kultur und Gesellschaft beitragen kann. Erklärtes Ziel ist die Entwicklung eines breiten Spektrums von theoretischen, methodischen und praktischen Analyse- und Evaluierungsfähigkeiten. Diese ermöglichen Absolventinnen und Absolventen das Design und Erleben von Spielen im Kontext sich schnell ändernder globalisierter Medienwelten verorten und kritisch reflektieren zu können.

Zu den methodischen Kompetenzen gehören die Vertrautheit mit den Techniken intellektueller Arbeit, also z.B. Informationsbeschaffung, Informationsverarbeitung und Informationsweitergabe; die Aneignung der jeweils notwendigen Terminologien; Kenntnis der Prinzipien der Theoriebildung; Fähigkeiten zum analytischen Denken, zum Denken in Alternativen und zum synthetischen Erfassen komplexer Zusammenhänge, zum selbständigen Forschen, zur fachspezifischen Argumentation sowie zur kreativen Anwendung des erworbenen Wissens und dessen Übertragung auf neue Tätigkeitsfelder.

Fachkompetenzen in der Informatik und in Anwendungsbereichen enthalten: Theoretische Kenntnisse in der Kerninformatik, die Fähigkeit, diese Kenntnisse praktisch auf eigene Arbeiten anzuwenden und die Befähigung, im Rahmen der Masterarbeit eigenständig wissenschaftlich zu arbeiten. Absolventinnen und Absolventen haben tiefgreifendes Verständnis der Produktions- und Umsetzungsprozesse von interaktiven und multimedialen Inhalten, sowie die Anforderungen an dieselben mit Fokus auf (Video-)Spiele, und können diese kritisch diskutieren, deren Umsetzung analysieren und evaluieren.

Kulturwissenschaftliche Kompetenzen umfassen: Fähigkeiten zum differenzierten, problembewussten und eigenständigen Umgang mit (Video-)Spielen, Filmen, literarischen und anderen Texten, sowie mit kulturellen Artefakten im Allgemeinen; Kompetenzen zur

Situierung, Analyse und Kritik derselben im Rahmen kulturwissenschaftlicher Theorien und Erklärungsmodelle. Absolventinnen und Absolventen können Zusammenhänge zwischen (Video-)Spielen und Technologie, Ökonomie, Kultur und Gesellschaft identifizieren und kritisch bewerten.

Zu den interkulturellen Kompetenzen zählen: Die Kenntnis fachrelevanter kultureller Kontexte; die Fähigkeit, sich mit aktuellen kulturellen, sozialen und politischen Problemen kritisch und sachlich fundiert auseinander zu setzen, sowie die Bereitschaft, mit unterschiedlichen kulturellen Erfahrungen und Einstellungen problembewusst umzugehen. Absolventinnen und Absolventen erkennen Wechselwirkungen zwischen aktuellen kulturellen, sozialen und politischen Problemen und (Video-)Spielen und können diese analysieren.

Dazu kommen (i) humanitäre Kompetenzen, bzw. die Wahrnehmung der Verantwortung gegenüber der menschlichen Gesellschaft, vor allem die Achtung der Menschenrechte und Grundfreiheiten und die Gleichbehandlung von Frauen und Männern; (ii) soziale Kompetenzen, die aus der Erfahrung mit Arbeitsweisen wie Teamarbeit, Projektarbeit, Arbeitsgemeinschaften oder Simulationen resultieren und (iii) Gender-Mainstreaming, die produktive Auseinandersetzung mit Fragen der Gender Studies sowie die Vertrautheit mit Ansprüchen, Intentionen, Konzepten und Methoden der Frauen- und Geschlechterforschung als kritischer Wissenschaft.

Darüber hinaus fördert dieses Curriculum Global Citizenship Education im Sinne von Werten und Kompetenzen zeitgemäßer Bildung zur Bewältigung globaler Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft durch demokratische Partizipation und aktive Mitgestaltung der lokalen und globalen Gesellschaft. Global Citizens erkennen wirtschaftliche, politische, soziale, kulturelle, technologische und die Umwelt betreffende Zusammenhänge, hinterfragen wirtschaftliche und politische Asymmetrien historisch-kritisch, und wirken sozialer Ungerechtigkeit, Nicht-Einhaltung von Menschenrechten, Geschlechterdiskriminierung, Rassismus, Zerstörung von Ökosystemen und Ausbeutung nichtmenschlichen Lebens aktiv entgegen.

§ 3 Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Die Zulassung zu einem Masterstudium setzt den Abschluss eines fachlich in Frage kommenden Bachelorstudiums oder eines fachlich in Frage kommenden Fachhochschul-Bachelorstudienganges oder eines anderen gleichwertigen Studiums an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung voraus (§ 64 Abs. 3 UG). Fachlich in Frage kommend sind an der Universität Klagenfurt jedenfalls die Bachelorstudien Angewandte Informatik, Informatik, Angewandte Kulturwissenschaft, Anglistik und Amerikanistik, Informationsmanagement, Informationstechnik als auch Medien- und Kommunikationswissenschaften ohne weitere Voraussetzungen.
- (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.

- (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.

§ 4 Akademischer Grad

- (1) Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums Game Studies and Engineering wird entweder der akademische Grad “Master of Arts” (abgekürzt: “MA”) oder “Master of Science“ (abgekürzt: “MSc”) verliehen. Im Falle der Führung ist dieser akademische Grad dem Namen nachzustellen.
- (2) Der akademische Grad „Master of Arts“ wird an Absolventinnen und Absolventen verliehen, wenn die Masterarbeit dem Pflichtfach 2.2 Game Studies zugeordnet ist. Der akademische Grad „Master of Science“ wird an Absolventinnen und Absolventen verliehen, wenn die Masterarbeit dem Pflichtfach 2.1 Game Engineering zugeordnet ist.

§ 5 Aufbau und Gliederung des Studiums

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 absolvieren. Zudem ist eine Masterarbeit (26 ECTS-AP) zu verfassen und das zugehörige Privatissimum (2 ECTS-AP) zu absolvieren.

Fach	Fachbezeichnung	Intendierte Lernergebnisse	ECTS-AP
<i>Pflichtfächer</i>	1.1 Ergänzungsfach Engineering Skills	Studierende sind in der Lage, die wichtigsten Einsatzbereiche der Medientechnik und Webtechnologien zu beschreiben und die für ihre Anwendung richtige Methode zu implementieren. Sie verstehen Grundlagen der Programmierung und können einfache Computerprogramme erstellen.	8
	1.2 Ergänzungsfach Cultural and Media Skills	Studierende können zentrale Konzepte der Medien- und Kulturanalyse identifizieren und können diese entsprechend beschreiben und diskutieren.	
	1.3 Ergänzungsfach Vertiefung	Die Studierenden vertiefen ihr Basiswissen im Bereich der Ergänzungsfächer 1.1 und 1.2.	
	2.1 Game Engineering	Studierende sind in der Lage, Grundlagen der Computerspielgrafik und -programmierung anzuwenden. Sie	18

		unterscheiden und strukturieren Methoden, Prozesse und Rollen in der Entwicklung von Videospielen. Sie lernen Software und Interfaces im Bereich Videospiele zu evaluieren und qualitativ zu diskutieren. Sie können Softwareprojekte im Bereich Videospiele gestalten, organisieren und betreuen.	
	2.2 Game Studies	Studierende können grundlegende Begriffe der Game Studies und deren Anwendung wiedergeben. Sie können ihre theoretischen Strukturen und methodischen Ansätze feststellen und bauen ein Basiswissen im Bereich Videospieldkultur und deren Einfluss auf die Gesellschaft auf, das ein grundlegendes Verständnis von Mechaniken, Narrativen, Ästhetik, und Ethik in Videospielen umreißt. Studierende sind in der Lage, Videospiele kritisch und qualitativ zu analysieren.	22
<i>Praxis</i>	3 Game Production	Studierende lernen, digitale Spiele selbstständig zu entwerfen und umzusetzen, indem sie die erlernten Kompetenzen aus 2.1 und 2.2 anwenden.	12
<i>Gebundene Wahlfächer</i>	4.1 Gebundenes Wahlfach Game Engineering	Studierende sind in der Lage, den Stand der Technik in einem Teilbereich des Fachs zu recherchieren, diskutieren und präsentieren. Sie können geeignete Methoden und Technologien für Teilbereiche von Computerspielen auswählen und anwenden. Entsprechend ihren eigenen Interessen haben Studierende vertiefendes Wissen um Teilbereiche von Game Engineering & Production.	24
	4.2 Gebundenes Wahlfach Game Studies	Die Studierenden können Perspektiven im Bereich Medien und Kultur sozialwissenschaftlich hinterfragen und analysieren. Sie können gegenwärtige Herausforderungen an der Schnittstelle ihres erlernten theoretischen und praktischen Wissens im Umgang mit Medienkulturen diagnostizieren und kritisch darstellen.	
<i>Freie Wahlfächer</i>	5 Freie Wahlfächer	Studierende haben erweiterte Kompetenzen entsprechend den eigenen Interessen.	8
<i>Masterarbeit</i>	6 Masterarbeit und Privatissimum	Studierende können den Stand der Technik in einem Teilbereich des Fachs recherchieren und diskutieren. Sie können	28

		Problemstellungen innerhalb des Standes der Technik aufzeigen und Lösungsansätze für sie entwerfen, realisieren und validieren. Sie können die Ergebnisse ihrer Forschungen verschriftlichen.	
Summe			120

§ 6 Auslandsstudien/Mobilität

Es wird allen Studierenden des Masterstudiums Game Studies and Engineering empfohlen, einen Teil ihres Studiums (zumindest ein Semester) als Auslandsstudium zu absolvieren; zu diesem Zweck können die europäischen Mobilitätsprogramme, Fulbright Programme sowie Austauschprogramme mit Universitäten in Anspruch genommen werden. Auf die Möglichkeit des „Vorausbescheids“ gemäß § 78 Abs. 6 UG wird hingewiesen. Als Mobilitätsfenster wird das 3. Semester 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.
- (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) 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.

§ 8 Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer

- (1) Pflichtfächer sind die das Studium kennzeichnenden Fächer, über die Prüfungen abzulegen sind. Die Pflichtfächer des Masterstudiums Game Studies and Engineering, definiert durch § 5 (1), umfassen die Ergänzungsfächer, Game Engineering und Game Studies.
- (2) Eine Einführung in das Masterstudium Game Studies and Engineering wird für Studierende aus den unterschiedlichen Bachelorstudien (§ 3) durch die Ergänzungsfächer im Umfang von 8 ECTS-AP gewährleistet. Studierende müssen je nach absolviertem Studium das Ergänzungsfach belegen, dessen Veranstaltungen nicht Teil ihres Bachelorstudiums waren.
- (3) Studierende, die sowohl über ein abgeschlossenes technisches als auch über ein abgeschlossenes kultur-, sozial- oder medienwissenschaftliches Bachelorstudium verfügen oder die über ein abgeschlossenes Bachelorstudium verfügen, das Lehrveranstaltungen aus beiden Ergänzungsfächern 1.1 und 1.2 umfasst, sind verpflichtet Lehrveranstaltungen im Ausmaß von 8 ECTS-AP nach freier Wahl zu absolvieren, die als 1.3 Ergänzungsfach Vertiefung angerechnet werden. Insbesondere wird Studierenden angeraten, das englischsprachige Angebot an Lehrveranstaltungen im Bereich der Frauen- und Geschlechterforschung zu nutzen.
- (4) Der Regelfall der Belegung der Ergänzungsfächer für Absolventinnen und Absolventen der in § 3 (1) genannten Bachelorstudien wird durch folgende Tabelle abgebildet:

Studium / Fach	1.1 Ergänzungsfach Engineering Skills	1.2 Ergänzungsfach Cultural and Media Skills	1.3 Ergänzungsfach Vertiefung
Bachelorstudium Medien- und Kommunikationswissenschaften	X		
Bachelorstudium Anglistik und Amerikanistik	X		
Bachelorstudium Angewandte Kulturwissenschaft	X		
Bachelorstudium Angewandte		X	

Informatik			
Bachelorstudium Informationsmanagement		X	
Bachelorstudium Informationstechnik		X	
Sowohl Bachelorstudium der Kulturwissenschaften als auch Bachelorstudium der technischen Wissenschaften (gemäß § 3 Abs. 1)			X

(5) Die Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer sind in folgender Tabelle dargestellt.

	<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>
1.1 Ergänzungsfach Engineering Skills	Introduction to Media Informatics	VO	4
	Introduction to Multimedia Technology	VO	2
	Introduction to Multimedia Technology	KS	2
			<i>Summe: 8</i>
1.2 Ergänzungsfach Cultural and Media Skills	Introduction to Media and Communication Theory	VO	4
	Literary Terminology and the Practice of Interpretation for Game Studies and Engineering	VO	4
			<i>Summe: 8</i>
1.3 Ergänzungsfach Vertiefung	Auswahl nach Richtlinien in § 8 Abs. 3		8
			<i>Summe: 8</i>
2.1 Game Engineering	Game Engineering	VO	4
	Practical Game Engineering	KS	2
	Selected Topics in Game Engineering	VC	4
	Introduction to Computer Graphics	VC	4
	Non-Entertainment Games	SE	4
			<i>Summe: 18</i>
2.2 Game Studies	Game Studies	VO	4
	Practical Game Criticism	KS	2
	Representation and Configuration in Games	SE	8

	Issues in Game Studies	VC	4
	Selected Topics in Game Studies	VC	4
			<i>Summe: 22</i>

§ 9 Lehrveranstaltungen der Gebundenen 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.

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.

	<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>
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 Lernergebnissen, wenn auf Englisch angeboten)	SE	4
	Advanced Topics in Game Research and Engineering	SE	4
	Advanced Topics in Computer Graphics	VC	4
	<i>Zusätzlich zur Auswahl: Alle gebundenen Wahlfächer (Elective Subjects, § 9) des Curriculum MA Informatics.</i>		
4.2 Gebundenes Wahlfach Game Studies	Introduction to Translation	VO	3
	Topics in Professional Translation	PS	3
	Topics in Literary Translation	PS	3
	Media Law	VC	4
	IT Law	VC	4
	<i>Zusätzlich zur Auswahl: Alle gebundenen Wahlfächer (§ 9) des Curriculum MA</i>		

§ 10 Freie Wahlfächer

- (1) Freie Wahlfächer sind jene Fächer, die Studierende frei aus dem Lehrangebot anerkannter in- und ausländischer Universitäten wählen können. Lehrveranstaltungen, die zur Erlangung der Studienberechtigung oder zur Erlangung der allgemeinen bzw. besonderen Universitätsreife absolviert wurden, sind davon ausgenommen. Es sind 8 ECTS-AP an freien Wahlfächern zu absolvieren.
- (2) Es wird empfohlen, im Rahmen der freien Wahlfächer Lehrveranstaltungen im Bereich der Frauen- und Geschlechterforschung zu absolvieren. Insbesondere wird Studierenden angeraten, das englischsprachige Angebot an Lehrveranstaltungen im Bereich der Frauen- und Geschlechterforschung zu nutzen.

§ 11 Lehrveranstaltungen mit beschränkter Zahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern

- (1) Für alle prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungsarten nach § 7 Abs. 2 gilt die maximale Zahl von 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmern.
- (2) Eine Erhöhung dieser Zahl auf 35 durch die Studienprogrammleiterin bzw. den Studienprogrammleiter ist zulässig, wenn dies didaktisch vertretbar ist und ein Parallelkurs nicht angeboten werden kann.
- (3) Wenn bei diesen Lehrveranstaltungen die Zahl der Anmeldungen die Zahl der vorhandenen Plätze dennoch übersteigt, erfolgt die Aufnahme nach folgendem Verfahren:
 - a) Studierende des Masterstudiums Game Studies and Engineering sind bevorzugt aufzunehmen.
 - b) Studierende, die bereits einmal zurückgestellt wurden, sind bevorzugt zu behandeln.
 - c) Sofern unter Anwendung der Kriterien nach § 11 Abs. 3 lit. a - b die Zahl der Anmeldungen die festgelegte Höchstzahl noch immer überschreitet, entscheidet die Höhe der ECTS-AP, die bisher im Masterstudium Game Studies and Engineering von den betroffenen Studierenden erbracht wurden. Sollte infolgedessen immer noch ein Gleichstand der beteiligten Studierenden vorliegen und deshalb keine Entscheidung möglich sein entscheidet das Los.
- (4) Werden nicht alle Plätze durch Studierende des Masterstudiums Game Studies and Engineering belegt, können Restplätze an Studierende anderer Studien vergeben werden. Die Lehrveranstaltungsleiterin bzw. der Lehrveranstaltungsleiter entscheidet hierbei über die Vergabe der Restplätze.

§ 12 Lehrveranstaltungen mit besonderen Anmeldungsvoraussetzungen

Für eine Anmeldung zu den Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer 2.1 und 2.2 des Masterstudiums Game Studies and Engineering wird die positive Absolvierung von

Lehrveranstaltungen aus dem in § 8 Abs. 4 definierten, zu absolvierenden Ergänzungsfach (§ 8 Abs. 2) im Ausmaß von mindestens 4 ECTS-AP vorausgesetzt.

§ 13 Masterarbeit

- (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 Studierende ist zulässig, wenn die Leistungen der einzelnen Studierenden gesondert beurteilbar sind.
- (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.
- (3) Die Masterarbeit (Projekt und schriftliche Arbeit) umfasst 26 ECTS-AP. Begleitend muss ein Privatissimum im Rahmen von 2 ECTS-AP absolviert werden.
- (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.
- (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.

§ 14 Bestimmungen über die Absolvierung einer facheinschlägigen Praxis

- (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.
- (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.

- (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.
- (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.

§ 15 Prüfungsordnung

- (1) Lehrveranstaltungsprüfungen zu Vorlesungen (VO) werden - bevorzugt in schriftlicher Form - am bzw. nach Ende der Lehrveranstaltung in einem Prüfungsakt abgelegt und umfassen den Stoff der Lehrveranstaltung. Sie dienen der Feststellung des Erfolgs der Teilnahme an der Lehrveranstaltung und dem Nachweis der Beherrschung der in der Vorlesung vermittelten Kenntnisse, Methoden und Fähigkeiten. Als Maßstab sind insbesondere die im Qualifikationsprofil definierten Bildungsziele heranzuziehen.
- (2) Die Lehrveranstaltungen gemäß § 7 Abs. 2 haben immanenten Prüfungscharakter. Es besteht Anwesenheitspflicht, überdies werden von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die aktive Teilnahme am Diskussions- und Reflexionsprozess, sowie je nach Gegenstandsbereich Zwischen- und Schlusstests, schriftliche Arbeiten und / oder mündliche Präsentationen erwartet.
- (3) Das Masterstudium Game Studies and Engineering wird durch eine Masterprüfung abgeschlossen, die aus den folgenden Teilen besteht:
 - a) Lehrveranstaltungsprüfungen über alle der unter § 8 und § 9 genannten Lehrveranstaltungen;
 - b) erfolgreiche Absolvierung der Freien Wahlfächer gemäß § 10;
 - c) erfolgreiche Absolvierung der Praxis inklusive der zugehörigen Aufarbeitung gemäß § 14
 - d) Approbation der Masterarbeit (Projekt und schriftliche Arbeit);
 - e) abschließende mündliche kommissionelle Gesamtprüfung
- (4) Die kommissionelle Gesamtprüfung wird als mündliche Prüfung vor einer aus drei Personen bestehenden Prüfungskommission abgelegt. Sie umfasst als ersten Teil eine Präsentation und Verteidigung der Masterarbeit, sowie als zweiten Teil die Prüfung aus einem Themengebiet, das nicht dem zugeordneten Pflichtfach nach § 13 (4) entsprechen darf, dem das Thema der Masterarbeit zuzurechnen ist.

- (5) Voraussetzung für die Anmeldung zur mündlichen kommissionellen Gesamtprüfung ist der Abschluss der unter Abs. 3 lit. a - d genannten Teile der Masterprüfung.
- (6) Prüfungen, die bereits für den Abschluss der als Zulassungsvoraussetzung geltenden Studien verwendet wurden, können im Masterstudium nicht nochmals zur Erlangung des Studienabschlusses verwendet werden.

§ 16 In-Kraft-Treten

- (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.
- (2) Die Änderungen des Curriculums, verlautbart im Mitteilungsblatt der Universität Klagenfurt vom 5. Juni 2019, 18. Stück, Nr. 110.4, treten mit 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.
- (3) Die spezifischen Bestimmungen über die Gleichwertigkeit von Prüfungen des bisher geltenden und des geänderten Curriculums sind dem Anhang 1 zu entnehmen.

ANHANG 1: Äquivalenztabelle

Gebundenes Wahlfach 4.1 Game Engineering gemäß § 9:

MA Game Studies and Engineering 17W	MA Informatics 19W
Heuristic Search (VC, 4 ECTS-AP)	ECTS-AP im gleichen Ausmaß aus dem Spezialisierungsfach 3 Artificial Intelligence
Uncertain Knowledge: Reasoning and Learning (VC, 4 ECTS-AP)	
Knowledge Representation and Reasoning for Games (VC, 4 ECTS-AP)	
Simulation of Networked Systems (VC, 4 ECTS-AP)	ECTS-AP im gleichen Ausmaß aus dem Spezialisierungsfach 6 Distributed Systems
VC Current Topics in SE: Software Evolution (VC, 4 ECTS-AP)	ECTS-AP im gleichen Ausmaß aus dem Spezialisierungsfach 9 Multimedia Systems
Fundamental Topics I in Distributed Multimedia Systems (VC, 4 ECTS-AP)	
Selected Topics in Distributed Multimedia Systems (VC, 4 ECTS-AP)	

Gebundenes Wahlfach 4.2 Game Studies gemäß § 9:

MA Game Studies and Engineering 17W	MA Anglistik und Amerikanistik 18W
Graduate Student Forum (AG, 4 ECTS-AP)	Advanced Thesis Forum: Linguistics (AG, 8 ECTS-AP) ODER Advanced Thesis Forum:

	Literature & Culture Studies (AG, 8 ECTS-AP)
Cutting-Edge Research (KS, 4 ECTS-AP)	Advanced Research Methodologies: Linguistics (KS, 4 ECTS-AP) ODER Advanced Research Methodologies: Literary and Cultural Theory (KS, 4 ECTS-AP)
Research Forum (SE, 8 ECTS-AP)	Early Thesis Forum: Linguistics (AG, 8 ECTS-AP) ODER Early Thesis Forum: Literature and Culture Studies (AG, 8 ECTS-AP)
Thesis Writing (PK, 5 ECTS-AP)	Introduction to Thesis Writing and Research Methodologies (PK, 6 ECTS-AP)
Style and Rhetoric in Scholarship (PK, 5 ECTS-AP)	Research Colloquium (KS, 4 ECTS-AP)
Seminar in „Film, Literature and Culture Studies” focusing on issues in Gender Studies (SE, 8 ECTS-AP)	Advanced Topics in Literature and Culture Studies: Focus Gender (SE, 8 ECTS-AP)

ANHANG 2: Unverbindlicher empfohlener Studienverlauf zu Orientierungs- und Planungszwecken

Nachfolgende Tabelle schlägt eine Zuordnung von ECTS-AP zu Semester vor. Die Ergänzungsfächer werden im 1. Semester empfohlen, die Praxis inkl. Aufarbeitung im 3. Semester und die Masterarbeit inkl. Privatissimum im 4. Semester.

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Ergänzungsfächer	8 ECTS-AP			
Pflichtfächer	16 ECTS-AP	20 ECTS-AP	4 ECTS-AP	
Gebundene Wahlfächer	4 ECTS-AP	8 ECTS-AP	12 ECTS-AP	
Freifächer	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP
Praxis			12 ECTS-AP	
Masterarbeit				28 ECTS-AP

Im Detail wird folgender Verlauf für die Pflichtfächer empfohlen:

<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>	<i>Semester</i>
Game Engineering	VO	4	1
Practical Game Engineering	KU	2	1
Selected Topics Game Engineering	VC	4	2
Introduction to Computer Graphics	VC	4	2
Non-Entertainment Games	SE	4	3
Game Studies	VO	4	1
Practical Game Criticism	KU	2	1
Issues in Game Studies	VC	4	1
Selected Topics in Game Studies	VC	4	2
Representation and Configuration in Games	SE	8	2