



Curriculum

für das Masterstudium

Game Studies and Engineering

Kennzahl UL 066 992
(Version 23W.1)

Datum des In-Kraft-Tretens
1. Oktober 2023

Curriculum für das Masterstudium

Game Studies and Engineering

Inhaltsverzeichnis

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

§ 1 Allgemeines

- (1) Der Umfang des Masterstudiums Game Studies and Engineering beträgt 120 European Credit Transfer System-Anrechnungspunkte (ECTS-AP) bei 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 in englischer Sprache abgehalten.

§ 2 Qualifikationsprofil und Kompetenzen

- (1) Das Qualifikationsprofil beschreibt die wissenschaftlichen und beruflichen Qualifikationen, die Studierende durch die Absolvierung des Studiums erwerben.
- (2) 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 im digitalen Wandel. Insbesondere wird dabei das Verständnis des Design- und Umsetzungsprozess als Zusammenspiel unterschiedlicher Kompetenzen in einem kollektiven und iterativen System, der Rezeption von Spielen im inter- und transmedialen Kontext sowie der narrativen, dramatischen und ästhetischen Dimensionen von Videospiele, deren historische Entwicklung und technologische Einordnung vermittelt. Darüber hinaus werden die ethischen Aspekte des Mediums und seiner Verwendung im Hinblick auf vorhandene zu reflektierende Repräsentationsregime, das Design und Erfahren 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 Videospiele vorbereitet. Tätigkeitsfelder die direkt abgeleitet werden können sind damit unter anderem:

- Community Management und Kommunikation
- Entwicklung in den Bereichen Programmierung, Audio-, Video- und Graphikproduktion
- Game Design im Sinne des Entwurfs von Spielprozessen und Spielmechaniken

- Nicht-lineares Story-Design
- Gestaltung virtueller Erfahrungen und Erlebnisräume
- Produktmanagement und Game Production
- Projektmanagement und Teamleitung für Entwicklung und Produktion von interaktiven und multimedialen Inhalten
- Qualitätsmanagement von interaktiven und multimedialen Inhalten
- Usability, User Studies 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 Videospiele. Vor allem im Bereich der interaktiven Medien, z.B. im WWW oder in sog. Apps, wird immer stärker auf Paradigmen aus der Videospielewelt zurückgegriffen. Entsprechend können Absolventinnen und Absolventen des Studiums zusätzlich im Entwurf, der Entwicklung und der Evaluation von

- interaktiven mobilen Apps
- interaktiven Webseiten
- Werbeproduktion
- Multimediaproduktion
- Gamifizierung von Prozessen und Software
- Edutainment, Educational Games, E-Learning Prozessen und Services
- Gaming für Mental Health, Recreation und Erholungsprozesse

tätig werden.

Die Kernkompetenz fußt auf einem fundierten 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, digitalen und multimedialen Inhalten, sowie die Anforderungen an dieselben mit Fokus auf Videospiele, und können diese kritisch diskutieren, deren Umsetzung analysieren und evaluieren.

Kulturwissenschaftliche Kompetenzen umfassen: Fähigkeiten zum differenzierten, problembewussten und eigenständigen Umgang mit Videospiele, 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 Videospiele 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 differenten 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.

Inter- und transdisziplinäre Kompetenzen umfassen: Die sinnhafte und kritisch-reflektierte Betrachtung kerninformatischer Erkenntnisse in aktiver wechselseitiger Beeinflussung mit der symbolischen und inhaltlichen Dimension kultureller Artefakte (in Form von Videospiele, interaktiven und spielerischen Medien und multimedialen Inhalten), die (Selbst-)Erfahrung und Nutznießung virtueller Erlebnisräume, sowie die Auslotung der pragmatischen und ideellen Dimensionen des Menschen im digitalen Zeitalter.

Dazu kommen (i) humanitäre Kompetenzen, bzw. die Wahrnehmung der Verantwortung gegenüber der menschlichen Gesellschaft und künftiger Generationen, 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- und Diversitätskompetenzen, die produktive Auseinandersetzung mit Fragen der Gender Studies sowie die Vertrautheit mit Ansprüchen, Intentionen, Konzepten und Methoden der Frauen- und Geschlechterforschung als kritischer Wissenschaft sowie (iv) eine kreative Auseinandersetzung, wie Spiele individuelle und kollektive Entscheidungsprozesse in Hinblick auf eine Nachhaltige Entwicklung unterstützen können.

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 anderen fachlich in Frage kommenden Studiums mindestens desselben hochschulischen Bildungsniveaus an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung oder eines im Curriculum des Masterstudiums definierten Studiums voraus (§ 64 Abs. 3 UG).
- (2) Fachlich in Frage kommend sind an der Universität Klagenfurt jedenfalls die Bachelorstudien Angewandte Informatik, Angewandte Kulturwissenschaft, Anglistik und Amerikanistik, Informatik, Informationsmanagement, Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Psychologie, Wirtschaftsinformatik, als auch Robotics and Artificial Intelligence ohne weitere Voraussetzungen.
- (3) Studierende, die ein geistes- und kulturwissenschaftliches Bachelorstudium, z.B. im Bereich der Anglistik, ein sozialwissenschaftliches Bachelorstudium, z.B. im Bereich der Medienkommunikation, ein technisches Bachelorstudium, z.B. im Bereich der Informatik, der Informationstechnik, der Wirtschaftsinformatik oder ein vergleichbares Studium mindestens desselben hochschulischen Bildungsniveaus an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung haben, sind zum Masterstudium zuzulassen, wenn sie einen Nachweis über Kenntnisse aus dem Bereich technischer oder medienwissenschaftlicher beziehungsweise literatur- oder kulturwissenschaftlicher Grundkompetenzen im Ausmaß von mindestens 8 ECTS-AP erbringen können.
- (4) Zum Ausgleich wesentlicher fachlicher Unterschiede anderer fachlich in Frage kommender Studien mindestens desselben hochschulischen Bildungsniveaus an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung können Ergänzungsprüfungen vorgeschrieben werden, die bis zum Ende des zweiten Semesters des Masterstudiums abzulegen sind. Das Rektorat kann festlegen, welche dieser Ergänzungsprüfungen Voraussetzung für die Ablegung von im Curriculum des Masterstudiums vorgesehenen Prüfungen sind (§ 64 Abs. 3 UG).
- (5) Bei Personen, deren Erstsprache nicht Englisch ist, werden Kenntnisse der englischen Sprache auf dem Niveau C1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GERS) vorausgesetzt.

§ 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 3 Game Studies zugeordnet ist. Der akademische Grad „Master of Science“ wird an Absolventinnen und Absolventen verliehen, wenn die Masterarbeit dem Pflichtfach 2 Game Engineering zugeordnet ist.

§ 5 Aufbau und Gliederung des Studiums/Intendierte Lernergebnisse

Im Rahmen des Masterstudiums Game Studies and Engineering sind die Pflichtfächer im Ausmaß von 50 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 (21 ECTS-AP) zu verfassen und das zugehörige Privatissimum (2 ECTS-AP) zu absolvieren. Des Weiteren ist die studienabschließende Gesamtprüfung im Ausmaß von 3 ECTS-AP abzulegen.

Tabelle 1: Aufbau des Masterstudiums Game Studies and Engineering

<i>Fach/Studienleistung</i>	<i>Fachbezeichnung</i>	<i>Intendierte Lernergebnisse</i>	<i>ECTS-AP</i>
<i>Pflichtfächer (Required Subjects)</i>	1 Introduction to Game Studies and Engineering	Die Studierenden sind gemäß dem eigenen Interesse und in Abhängigkeit des mitgebrachten Studienabschlusses nach erfolgreicher Absolvierung des Faches in der Lage, -die wichtigsten Einsatzbereiche der Medientechnik und Webtechnologien zu beschreiben und die für ihre Anwendung richtige Methode zu implementieren. Sie verstehen zudem die logischen Grundlagen der Programmierung - zentrale theoretische Konzepte und Schlüsselbegriffe der Medien- und Kulturanalyse zu identifizieren und diese entsprechend beschreiben und diskutieren zu können. Sie verstehen zudem kulturelle Artefakte in ihrem historiographischen Kontext -den Aufbau einer wissenschaftlichen Arbeit zu erklären und anhand von beispielhaften Artikeln analysieren und diskutieren zu können. Sie verfügen zudem über ein gehobenes Verständnis der Prinzipien aufrichtiger Forschungstätigkeit - Programmierfähigkeiten, kritisch-analytische Inhaltsbetrachtung, sowie wissenschaftliches Schreiben im Rahmen studentisch betriebener Lehre mit praktischen Tätigkeitsfeldern zu verknüpfen	14
	2 Game Engineering	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Faches in der Lage,	18

		Grundlagen der Computerspielgrafik und -programmierung anzuwenden. Sie 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.	
	3 Game Studies	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Faches in der Lage, grundlegende Begriffe der Game Studies und deren Anwendung wiederzugeben. 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. Die Studierenden sind außerdem in der Lage, Videospiele kritisch und qualitativ zu analysieren.	18
<i>Gebundene Wahlfächer (Elective Subjects)</i>	4.1 Game Engineering	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Faches 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 Game Studies	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Faches in der Lage, Perspektiven in den Bereichen Medien und Kultur wissenschaftlich hinterfragen und analysieren zu können. 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 Free Electives	Studierende erlangen Kompetenzen entsprechend der eigenen Interessen.	8
<i>Praxis</i>	6 Game Production (<i>Internship</i>)	Studierende lernen eine Rolle im Design- und Umsetzungsprozess für Videospiele und andere ludische Medien zu übernehmen und / oder zu begleiten,	12

		indem sie die erlernten Kompetenzen aus 2 und 3 anwenden. Dies beinhaltet auch die soziokulturelle Arbeit mit Videospiele und Forschungstätigkeiten mit dem Medium.	
<i>Masterarbeit</i>	7 Master´s Thesis	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Faches in der Lage, den Stand der Technik in einem Teilbereich des Fachs zu recherchieren und zu diskutieren. Sie können Problemstellungen innerhalb des Standes der Technik aufzeigen und Lösungsansätze für sie entwerfen, realisieren und validieren. Sie können die Ergebnisse ihrer Forschungen verschriftlichen.	21
<i>Privatissimum</i>	8 Research Seminar		2
Studienabschließende Gesamtprüfung	9 Final Examination		3
Summe			120

§ 6 Studienbezogener Auslandsaufenthalt/Mobilität

- (1) Es wird allen Studierenden des Masterstudiums nachdrücklich empfohlen, im Rahmen ihres Studiums einen studienbezogenen Auslandsaufenthalt zu absolvieren. Zu diesem Zweck können transnationale EU-, staatliche oder universitäre Mobilitätsprogramme in Anspruch genommen werden. Im Rahmen eines studienbezogenen Auslandsaufenthaltes absolvierte Prüfungen und anderen Studienleistungen werden nach Maßgabe der Bestimmungen gemäß § 78 UG für im Curriculum vorgeschriebene Prüfungen anerkannt. Als Mobilitätsfenster wird das 3. Semester empfohlen.
- (2) Auf Antrag ordentlicher Studierender, die Teile ihres Studiums im Ausland durchführen wollen, ist im Voraus mit Bescheid festzustellen, welche der geplanten Prüfungen und anderen Studienleistungen anerkannt werden können (§ 78 Abs. 5 UG). In jedem Fall sind interessierte Studierende aufgefordert, in Bezug auf die mögliche und beabsichtigte Anerkennung vorab die jeweilige zuständige Studienprogrammleiterin bzw. den jeweiligen zuständigen Studienprogrammleiter zu kontaktieren.

§ 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. Es sind insgesamt 50 ECTS-AP an Pflichtfächern zu absolvieren.
- (2) Das Pflichtfach Introduction to Game Studies and Engineering (Tabelle 2, Pflichtfach 1) dient der für die Absolvierung des interdisziplinären Masterstudiums erforderlichen fachspezifischen Ergänzung bzw. Festigung der Kompetenzen, abhängig vom jeweils absolvierten Bachelorstudium. Im Rahmen der Fächer 1.1 bis 1.3 ist jeweils eine Lehrveranstaltung aus den zugeordneten Lehrveranstaltungen auszuwählen.

Bei den Studienplanpunkten 1.1 - 1.3 ist aus den jeweils zugeordneten Lehrveranstaltungen genau eine Lehrveranstaltung zu wählen. Die Veranstaltung 1.4 Klagenfurt Critical Game Lab ist für alle Studierenden verpflichtend zu besuchen.

Es wird zudem empfohlen, Veranstaltungen der LV-Bezeichnung 1.4 Klagenfurt Critical Game Lab auch nach erfolgreichem Bestehen in zukünftigen Semestern freiwillig zu besuchen.

- (3) Die Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Tabelle 2: Lehrveranstaltungen der Pflichtfächer

	<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>
1 Introduction to Game Studies and Engineering	1.1 Auswahl <i>einer</i> Lehrveranstaltung für Technical and Media Skills ¹		
	Introduction to Media Informatics	VO	4
	Introduction to Multimedia Technology	VO+KS	4
	Andere Lehrveranstaltung zu Technical and Media Skills	*2	4
	1.2 Auswahl <i>einer</i> Lehrveranstaltung für Cultural and Analytical Skills ¹		
	Introduction to Media and Communication Theory	VO	4
	Literary Terminology and the Practice of Interpretation for Game Studies and Engineering	VO	4
	Andere Lehrveranstaltung zu Cultural and Analytical Skills	*2	4
	1.3 Auswahl <i>einer</i> Lehrveranstaltung für Writing Skills ¹		
	Scientific Writing	KS	4
	Creative Writing	KS	4
	Scientific Writing	SE	4
	Andere Lehrveranstaltung zu Writing Skills	*2	4
	1.4 Klagenfurt Critical Game Lab	SE	2
Summe:			14
2 Game Engineering	2.1 Game Engineering	VO	4
	2.2 Practical Game Engineering	KS	2
	2.3 Selected Topics in Game Engineering	VC	4
	2.4 Introduction to Computer Graphics	VC	4
	2.5 Non-Entertainment Games	SE	4
Summe:			18
3 Game Studies	3.1 Game Studies	VO	4

¹ Die Zuordnung passender Lehrveranstaltungen erfolgt durch die Studienprogrammleitung über das Campus-System.

² Verschiedene Lehrveranstaltungsarten sind möglich.

	3.2 Practical Game Criticism	KS	2
	3.3 Representation and Configuration in Games	SE	4
	3.4 Issues in Game Studies	VC	4
	3.5 Selected Topics in Game Studies	VC	4
		Summe:	18

§ 9 Lehrveranstaltungen der Gebundenen Wahlfächer

- (1) Gebundene Wahlfächer sind jene Fächer, die die Studierenden nach den Bestimmungen des Curriculums wählen 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.
- (2) Die Lehrveranstaltungen der Gebundenen Wahlfächer sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Tabelle 3: Lehrveranstaltungen der Gebundenen Wahlfächer

	<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>
4.1 Gebundenes Wahlfach Game Engineering	Advanced Topics in Game Research and Engineering	SE	4
	Advanced Topics in Computer Graphics	VC	4
	Selected Topics in Game Engineering focussing on Issues in Gender Studies (Alternativ: Lehrveranstaltungen aus Gender Studies im gleichen ECTS-AP Umfang und vergleichbaren intendierten Lernergebnissen, wenn auf Englisch angeboten)	SE	4
	Wahl von fachbezogenen Lehrveranstaltungen aus dem Masterstudium "Informatics"	*3	*4
	Interactive Systems	VC	4
	Human Centered Computing	VC	4
	Human Centered Computing II	VC	4
	Modeling Sustainability in Board Games	SE	2
4.2 Gebundenes Wahlfach Game Studies	Advanced Topics in Game Studies	SE	4
	Introduction to Translation	VO	3

³ Verschiedene Lehrveranstaltungsarten sind möglich.

⁴ Verschiedene ECTS-AP sind möglich.

	Topics in Professional Translation	PS	3
	Topics in Literary Translation	PS	3
	Wahl von fachbezogenen Lehrveranstaltungen aus dem Masterstudium "Anglistik und Amerikanistik"	*5	*6
	Media Law	VC	4
	IT Law	VC	4
	Lehrveranstaltung aus dem Bereich Gender Studies	*5	4

§ 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, können nicht für die Freien Wahlfächer verwendet werden.
- (2) Es sind 8 ECTS-AP an Freien Wahlfächern zu absolvieren.
- (3) Im Fall von Lehrveranstaltungen, die an anderen anerkannten in- oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtungen absolviert wurden, entscheidet die zuständige Studienprogrammleiterin bzw. der zuständige Studienprogrammleiter, ob eine Anerkennung als Freies Wahlfach für das gewählte Studium wissenschaftlich oder im Hinblick auf berufliche Tätigkeiten sinnvoll ist.
- (4) 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:

⁵ Verschiedene Lehrveranstaltungsarten sind möglich.

⁶ Verschiedene ECTS-AP sind möglich.

- a) Studierende, deren Curriculum die betreffende Lehrveranstaltung als Pflichtfach bzw. als Gebundenes Wahlfach vorsieht, werden bevorzugt aufgenommen.
- b) Sollte die Zahl der Anmeldungen dennoch die Zahl der verfügbaren Plätze übersteigen, erfolgt die Reihung anhand der bereits erworbenen ECTS-AP des Curriculums, das die betreffende Lehrveranstaltung als Pflicht- bzw. Gebundenes Wahlfach vorsieht. Eine höhere Gesamtsumme wird bevorzugt gereiht.

§ 12 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 gemeinsame Bearbeitung eines Themas durch mehrere Studierende ist zulässig, wenn die Leistungen der einzelnen Studierenden gesondert beurteilbar sind.
- (2) Die Masterarbeit ist in englischer Sprache abzufassen (§ 1 Abs. 3).
- (3) Die Masterarbeit des Masterstudiums Game Studies and Engineering muss einem der beiden Pflichtfächer (2 Game Engineering oder 3 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.
- (4) Die Masterarbeit (Projekt und schriftliche Arbeit) umfasst 21 ECTS-AP. Begleitend muss ein Privatissimum im Rahmen von 2 ECTS-AP absolviert werden.
- (5) 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.
- (6) 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.

§ 13 Bestimmungen über die Absolvierung einer facheinschlägigen Praxis

- (1) Zur Stärkung der Praxis- und Forschungserfahrung bzw. der Problemlösungskompetenz muss eine forschungs- oder anwendungsorientierte Praxis absolviert werden. Der Umfang der Praxis beträgt mindestens 250 Stunden. Weiters ist die Anfertigung eines Praxisberichts erforderlich. Der Praxis inklusive Praxisbericht sind 10 ECTS-AP zugeordnet. Die anwendungsorientierte Praxis kann in einem Unternehmen, einer

öffentlichen Verwaltungseinrichtung, einer Non-Profit Organisation oder einer außeruniversitären Forschungseinrichtung absolviert werden. Eine forschungsorientierte Praxis wird an einer Universität oder vergleichbaren, Forschung betreibenden Institution absolviert.

- (2) Vor Beginn der Praxis ist Kontakt mit einer Lehrkraft der Universität Klagenfurt aufzunehmen, welche die arbeitspraktische Erfahrung betreuend begleiten soll. Gemeinsam mit dieser ist ein Projekt zu definieren, welches im Rahmen der Praxisleistung zu bewältigen ist. Das Projekt soll im Studium Game Studies and Engineering gewonnene Kompetenzen in einem realen Arbeits-, beziehungsweise Forschungsfeld eigenständig zur Umsetzung bringen.
- (3) Die erbrachten Leistungen der Praxis und deren akademische Nachbearbeitung werden in den Lehrveranstaltungen „Game Production“ (10 ECTS-AP) und „Privatissimum zur Praxis“ (2 ECTS-AP) abgebildet. Studierende werden zu Beginn ihrer arbeitspraktischen Erfahrung von der sie betreuenden Lehrkraft zur Veranstaltung „Game Production“ angemeldet. Als Teil dieser Veranstaltung ist, zusätzlich zur Praxisleistung, ein schriftlicher Bericht im Umfang von mindestens 3000 Worten zur Dokumentation von Inhalt, Ergebnissen und Erfahrungen abzufassen. Eine Beurteilung der Praxiserfahrung erfolgt abschließend durch die betreuende Universitätslehrkraft auf Basis dieses Berichts und einer Aussprache.
- (4) Im Anschluss an die Praxisleistung 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 und zu diskutieren. Die Beurteilung der Lehrveranstaltung „Privatissimum zur Praxis“ erfolgt getrennt von der Beurteilung des Projekts. Die genaue Art und Weise des Privatissimums orientiert sich an den institutionellen Vorgaben der betreuenden Lehrkraft.

§ 14 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) studienabschließende Gesamtprüfung
- (4) Die studienabschließende Gesamtprüfung wird als mündliche Prüfung vor einer aus drei Personen bestehenden Prüfungskommission abgelegt. Sie umfasst als ersten Teil eine Präsentation und Verteidigung der Masterarbeit (1,5 ECTS-AP), sowie als zweiten Teil die Prüfung aus einem Themengebiet, das nicht dem zugeordneten Pflichtfach nach § 12 Abs. 3 entsprechen darf, dem das Thema der Masterarbeit zuzurechnen ist (1,5 ECTS-AP).
- (5) Voraussetzung für die Anmeldung zur studienabschließenden Gesamtprüfung ist der Abschluss der unter Abs. 3 lit. a - d genannten Teile der Masterprüfung.
- (6) Prüfungen und andere Studienleistungen, die bereits für den Abschluss der als Zulassungsvoraussetzung geltenden Studien verwendet wurden, können im Masterstudium nicht nochmals zur Erlangung des Studienabschlusses verwendet werden.
- (7) Für die facheinschlägige Praxis und die Lehrveranstaltung „Privatissimum zur Praxis“ gemäß § 13 ist eine Beurteilung mittels Benotungsschema vorgesehen.

§ 15 In-Kraft-Treten

Dieses Curriculum tritt nach der Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität Klagenfurt mit 1. Oktober 2023 in Kraft und gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2023/2024 ihr Masterstudium beginnen.

§ 16 Übergangsbestimmungen

Studierende, die bei In-Kraft-Treten dieses Curriculums in der Version 23W.1 dem vor Erlassung dieses Curriculums gültigen Mastercurriculum Game Studies and Engineering Version 17W unterstellt sind, sind berechtigt, ihr Studium nach den Bestimmungen des Curriculums Version 17W innerhalb von 5 Semestern abzuschließen. Wird das Studium bis zum 31. März 2026 nicht abgeschlossen, sind die Studierenden dem Curriculum für das Masterstudium Game Studies and Engineering in der jeweils gültigen Version zu unterstellen.

Studierende nach dem bisher gültigen Curriculum sind jederzeit berechtigt, sich dem aktuell gültigen Curriculum zu unterstellen.

ANHANG: Unverbindlicher empfohlener Studienverlauf

	1. Semester	2. Semester	3. Semester*	4. Semester
Pflichtfächer	26 ECTS-AP	20 ECTS-AP	4 ECTS-AP	
Gebundene Wahlfächer	4 ECTS-AP	8 ECTS-AP	12 ECTS-AP	
Freie Wahlfächer	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP	2 ECTS-AP
Praxis			12 ECTS-AP	
Masterarbeit				23 ECTS-AP
Studienabschließende Gesamtprüfung				3 ECTS-AP

*Als Mobilitätsfenster im Sinne des § 6 Abs. 1 wird das 3. Semester empfohlen.

Im Detail wird folgender Verlauf für die Pflichtfächer empfohlen:

<i>LV-Bezeichnung</i>	<i>LV-Art</i>	<i>ECTS-AP</i>	<i>Semester</i>
Technical and Media Skills	*	4	1
Cultural and Analytical Skills	*	4	1
Writing Skills	*	4	1
Klagenfurt Critical Game Lab	SE	2	1
Practical Game Engineering	KU	2	1
Practical Game Criticism	KU	2	1
Game Engineering	VO	4	1
Game Studies	VO	4	1
Selected Topics in Game Studies	VC	4	2
Issues in Game Studies	VC	4	2
Selected Topics Game Engineering	VC	4	2
Introduction to Computer Graphics	VC	4	2
Representation and Configuration in Games	SE	4	2
Non-Entertainment Games	SE	4	3