

2014/ Nr. 08 vom 30. Jänner 2014

Der Senat hat am 14. Jänner 2014 folgende Verordnungen erlassen, das Rektorat hat die Studien eingerichtet.

30. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game-based Media & Education (Master of Science)“

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

31. Einrichtung des Universitätslehrganges „Game-based Media & Education (Master of Science)“

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

32. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game-based Media & Education (Master of Science)“

33. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification“

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

34. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification“

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

- 35. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification“**
- 36. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)**
- 37. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)**
- 38. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“**
- 39. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)**
- 40. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)**
- 41. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“**
- 42. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**

- 43. Einrichtung des Universitätslehrganges „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**
- 44. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)**
- 45. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**
- 46. Einrichtung des Universitätslehrganges „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**
- 47. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat)**
- 48. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**
- 49. Einrichtung des Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)
(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**
- 50. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)**

30. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game-based Media & Education (Master of Science)“

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

§ 1. Weiterbildungsziel

- (1) Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Spannungsfeld digitaler Spiele, neuer Medien und innovativer Bildungskonzepte vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema „Game-based Media & Education“ wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- (2) Die Studierenden werden mit Konzepten zu digitalem Spiel, neuen Medien und innovativen Bildungskonzepten in verschiedensten Praxisbezügen vertraut gemacht, um auf dieser Basis fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- (1) Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects)
- (2) Grundlage des Lehrganges ist der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse unter besonderer Berücksichtigung spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.
- (5) Ziel des Lehrgangs ist die Vorbereitung zur eigenständigen wissenschaftlichen Forschungstätigkeit. Ein vertiefender Einblick in Forschungsstand, Methodenentwicklung und Theorienbildung der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung ermöglicht die Anknüpfung an die aktuelle Forschungspraxis, und eine flexible Gestaltung des Lehrplans fördert das Herausbilden und Bearbeiten individueller Forschungsschwerpunkte.
- (6) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema Game-based Media and Education aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann teilweise in englischer Sprache angeboten werden.

§ 3. Lehrgangsleitung

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

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante sechs Semester (120 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es vier Semester (120 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) bei Vorliegen der Universitätsreife (Studienberechtigung) eine mindestens 4-jährige (einschlägige) qualifizierte Berufserfahrung in adäquater Position. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (4) Ohne Vorliegen der Universitätsreife (Studienberechtigung) kann in besonders qualifizierten Ausnahmefällen unter Nachweis von mindestens 8 Jahren (einschlägiger) qualifizierter Berufserfahrung (dabei können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden) und wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, eine Zulassung erfolgen.

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsleitung.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Fächer	UE	ECTS	Workload*
1. Pflichtfächer I: Applied Competence		30	750
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Future Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
2. Pflichtfächer II: Research		12	300
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150

3. Pflichtfächer III: fachspezifische Forschungsparadigmata, Theorienbildung und Methodenentwicklung		12	300
Philosophy of Science Vertiefung	15	3	75
Research & Writing for Game-, Media- and Education Studies	15	3	75
Fachspezifische Methodik I: Qualitatives Paradigma in der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung	15	3	75
Fachspezifische Methodik II: Quantitatives Paradigma in der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung	15	3	75
4. Wahlfächer I** (im Ausmaß von min. 30 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	30	6	150
Critical Game Studies	30	6	150
Business of Gaming	30	6	150
Medienpädagogische Grundlagen	30	6	150
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
Film & Video	15	3	75
Image & Graphics	15	3	75
Music & Audiodesign	15	3	75
Text & Hypertext	15	3	75
Game & Simulation	15	3	75
Transmedia Management	15	3	75
Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
Media- & Cyberlaw	15	3	75
Digital Business Models	15	3	75

Aktuelle Themen der Spielewissenschaften**	30	6	150
Aktuelle Themen der Medienwissenschaften**	30	6	150
Aktuelle Themen der Bildungswissenschaften**	30	6	150
Kernkompetenz: Gamification	30	6	150
5. Wahlfächer II** (im Ausmaß von max. 18 ECTS)			
Fachvertiefung: Games & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Games Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Game Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Media & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Media Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Media Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Education & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Education Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Educational Practice (Applied Education)	15	3	75
6. Master Thesis		18	450
Gesamt	465	120	3000

* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

** Im Rahmen der Wahlfächer sind insgesamt Fächer im Ausmaß von 48 ECTS zu wählen. Dabei sind aus dem Fächerangebot "Wahlfächer I", Fächer im Ausmaß von mindestens 30 ECTS zu wählen. Die weiteren 18 ECTS können sowohl aus dem Fächerangebot "Wahlfächer I" als auch aus dem Fächerangebot "Wahlfächer II" gewählt werden.

Die Lehrgangsleitung entscheidet darüber, welche Fächer im Rahmen der Fachvertiefungen für den jeweiligen Lehrgangsstart angeboten werden, ebenso über die Aktuellen Themen der Spiele-, Medien und Bildungswissenschaften.

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen
- (2) Alle Lehrveranstaltungen werden im Lehrveranstaltungstyp Blended Learning (BL) angeboten. Die in Präsenz angebotenen Unterrichtseinheiten werden dabei von tutoriell über eine Lernplattform betreuten Online-Phasen begleitet. Die konkreten didaktisch-methodischen Konzepte der einzelnen Module orientieren sich am dargebotenen Inhalt und den jeweiligen Lehrzielen. Der Ablauf eines Moduls besteht prototypisch aus einem Online-Start mit Bereitstellung der relevanten Literatur und konkreten Fragestellungen dazu, der Bearbeitung von

themenspezifischen Fragebereichen in einer Lerngruppe über ein moderiertes Diskussionsforum, inhaltlichen Inputs sowie intensivem Erfahrungsaustausch und Diskussion während des Präsenztages, der Nachbereitung der Präsenz mit konkreten Arbeitsaufträgen (Einzelarbeit oder Gruppenarbeit), der Erstellung eines eigenen „Lernprodukts“ sowie einer Feedbackphase und der Abschlussbeurteilung.

- (3) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und 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 Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus:
- schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen über die in §8 beschriebenen Pflicht- und Wahlfächer. Dabei ist im Pflichtfach „Applied Project“ (Pflichtfächer I: Applied Competence) eine Projektarbeit abzufassen und positiv zu beurteilen.
 - Erstellung, positiver Beurteilung und Verteidigung einer Master Thesis.
- (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 Studies“
 - “Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - “Game Studies (Master of Arts)“
 - “MedienSpielPädagogik“
 - “MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - “MedienSpielPädagogin Master of Arts“
 - “Handlungsorientierte Medienpädagogik“
 - “Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - “Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
 - “Transmedia Design & Gamification“
 - “Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“
 - “Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.

- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsleitung umzusetzen.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad „Master of Science“, in abgekürzter Form „MSc“ zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

31. Einrichtung des Universitätslehrganges „Game-based Media & Education (Master of Science)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Game-based Media & Education (Master of Science)“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

32. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Game-based Media & Education (Master of Science)“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Game-based Media & Education (Master of Science)“ wird mit € 11.400,-- festgelegt.

33. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziel

(1) Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Professionalistinnen und Professionalisten aus dem Medienbereich, die sich mit praxisorientierten Ansätzen in Design und Entwicklung von transmedialen Unternehmens- und Produktstrategien auseinander setzen wollen. Dabei soll insbesondere auf die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven und partizipativen Mediennutzung eingegangen werden. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikationsstrategien wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.

(2) Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien im Umgang mit transmedialen Strategien und Produkten wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.

(3) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen, insbesondere der Medien-, Rechts- und Managementwissenschaften zu behandeln und zu diskutieren.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann teilweise oder auch zur Gänze in englischer Sprache angeboten werden.

§ 3. Lehrgangsleitung

(1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.

(2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Lehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante 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 Studienberechtigung (Matura) eine mindestens 2-jährige einschlägige Berufserfahrung. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder

(4) Ohne Studienberechtigung (Matura) eine mindestens 5-jährige einschlägige Berufserfahrung. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden).

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsleitung.

§ 6. Studienplätze

(1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.

(2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Fächer	UE	ECTS	Workload*
1: Transmedia Design			
1a: Film & Video	15	3	75
1b: Image & Graphics	15	3	75
1c: Music & Audiodesign	15	3	75
1d: Text & Hypertext	15	3	75
1e: Game & Simulation	15	3	75
2: Transmedia Development			
2a: Transmedia Management	15	3	75
2b: Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
2c: Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
2d: Media- & Cyberlaw	15	3	75
2e: Digital Business Models	15	3	75
Gesamt	150	30	750

* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

§ 9. Lehrveranstaltungen

(1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder

- Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Alle Lehrveranstaltungen werden im Lehrveranstaltungstyp Blended Learning (BL) angeboten. Die in Präsenz angebotenen Unterrichtseinheiten werden dabei von tutoriell über eine Lernplattform betreuten Online-Phasen begleitet. Die konkreten didaktisch-methodischen Konzepte der einzelnen Module orientieren sich am dargebotenen Inhalt und den jeweiligen Lehrzielen. Der Ablauf eines Moduls besteht prototypisch aus einem Online-Start mit Bereitstellung der relevanten Literatur und konkreten Fragestellungen dazu, der Bearbeitung von themenspezifischen Fragebereichen in einer Lerngruppe über ein moderiertes Diskussionsforum, inhaltlichen Inputs sowie intensivem Erfahrungsaustausch und Diskussion während des Präsenztages, der Nachbereitung der Präsenz mit konkreten Arbeitsaufträgen (Einzelarbeit oder Gruppenarbeit), der Erstellung eines eigenen „Lernprodukts“ sowie einer Feedbackphase und der Abschlussbeurteilung.
 - (3) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und 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 Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen 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.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.
- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsführung umzusetzen.

§ 12. Abschluss

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

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

34. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification“

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

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

35. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification“ wird mit € 4.850,-- festgelegt.

36. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“

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

§ 1. Weiterbildungsziel

(1) Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Professionalistinnen und Professionalisten aus dem Medienbereich, die sich mit praxisorientierten Ansätzen in Design und Entwicklung von transmedialen Unternehmens- und Produktstrategien auseinandersetzen wollen. Dabei soll insbesondere auf die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven und partizipativen Mediennutzung eingegangen werden. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikationsstrategien wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.

(2) Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien im Umgang mit transmedialen Strategien und Produkten wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.

(3) Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen in der transmedialen Bedeutungsvermittlung durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien- und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects).

(4) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen, insbesondere der Medien-, Rechts- und Managementwissenschaften zu behandeln und zu diskutieren.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann teilweise oder auch zur Gänze in englischer Sprache angeboten werden.

§ 3. Lehrgangsleitung

(1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.

(2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Lehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante vier Semester (60 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es zwei Semester (60 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 Studienberechtigung (Matura) eine mindestens 2-jährige einschlägige Berufserfahrung. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder

(4) Ohne Studienberechtigung (Matura) eine mindestens 5-jährige einschlägige Berufserfahrung. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden).

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsleitung.

§ 6. Studienplätze

(1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.

(2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Fächer	UE	ECTS	Workload*
1: Transmedia Design			
1a: Film & Video	15	3	75
1b: Image & Graphics	15	3	75
1c: Music & Audiodesign	15	3	75

1d: Text & Hypertext	15	3	75
1e: Game & Simulation	15	3	75
2: Transmedialen Development			
2a: Transmedia Management	15	3	75
2b: Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
2c: Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
2d: Media- & Cyberlaw	15	3	75
2e: Digital Business Models	15	3	75
3: Applied Competence			
3a: Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
3b: Kernkompetenz: Future Media	30	6	150
3c: Kernkompetenz: Gamification	30	6	150
3d: Applied Project	15	12	300
Gesamt	255	60	1500

* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsheitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Alle Lehrveranstaltungen werden im Lehrveranstaltungstyp Blended Learning (BL) angeboten. Die in Präsenz angebotenen Unterrichtseinheiten werden dabei von tutoriell über eine Lernplattform betreuten Online-Phasen begleitet. Die konkreten didaktisch-methodischen Konzepte der einzelnen Module orientieren sich am dargebotenen Inhalt und den jeweiligen Lehrzielen. Der Ablauf eines Moduls besteht prototypisch aus einem Online-Start mit Bereitstellung der relevanten Literatur und konkreten Fragestellungen dazu, der Bearbeitung von themenspezifischen Fragebereichen in einer Lerngruppe über ein moderiertes Diskussionsforum, inhaltlichen Inputs sowie intensivem Erfahrungsaustausch und Diskussion während des Präsenztages, der Nachbereitung der Präsenz mit konkreten Arbeitsaufträgen (Einzelarbeit oder Gruppenarbeit), der Erstellung eines eigenen „Lernprodukts“ sowie einer Feedbackphase und der Abschlussbeurteilung.
- (3) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und 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 Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen über die in §8 beschriebenen Fächer. Im Fach "3d: Applied Project" ist eine Projektarbeit abzufassen und positiv zu beurteilen.
- (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 dem Lehrgang "Transmedia Design & Gamification " jedenfalls anzuerkennen.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.
- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsleitung umzusetzen.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist die Bezeichnung „Akademische/r Experte/in in Transmedia Design & Gamification“ zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

37. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

38. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“ wird mit € 7.850,-- festgelegt.

39. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

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

§ 1. Weiterbildungsziel

- (1) Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung von Professionalistinnen und Professionalisten aus dem Medienbereich, die sich mit praxisorientierten Ansätzen in Design und Entwicklung von transmedialen Unternehmens- und Produktstrategien auseinandersetzen wollen. Dabei soll insbesondere auf die wachsende gesellschaftliche Bedeutung einer multimodalen, interaktiven und partizipativen Mediennutzung eingegangen werden. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema transmedialer Kommunikationsstrategien wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- (2) Die Studierenden werden mit theoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, dass sie Szenarien im Umgang mit transmedialer Strategien und Produkten wissenschaftlich fundiert analysieren und reflektieren können.
- (3) Weiters erfolgt die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen in der transmedialer Bedeutungsvermittlung durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects).
- (4) Ziel des Lehrganges ist auch der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, medienwissenschaftlicher und wirtschaftswissenschaftlicher Erkenntnisse.
- (5) Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen, insbesondere der Medien-, Rechts- und Managementwissenschaften zu behandeln und zu diskutieren.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten. Der Lehrgang kann teilweise oder auch zur Gänze in englischer Sprache angeboten werden.

§ 3. Lehrgangsführung

(1) Als Lehrgangsführung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.

(2) Die Lehrgangsführung entscheidet in allen Angelegenheiten des Lehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante fünf Semester (90 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es drei Semester (90 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) bei Vorliegen der Universitätsreife (Studienberechtigung) eine mindestens 4-jährige (einschlägige) qualifizierte Berufserfahrung in adäquater Position. (Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder

(4) Ohne Vorliegen der Universitätsreife (Studienberechtigung) kann in besonders qualifizierten Ausnahmefällen unter Nachweis von mindestens 8 Jahren (einschlägiger) qualifizierter Berufserfahrung (dabei können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden) und wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, eine Zulassung erfolgen.

Über die Aufnahme entscheidet die Lehrgangsführung.

§ 6. Studienplätze

(1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.

(2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsführung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

Fächer	UE	ECTS	Workload*
1: Transmedia Design			
1a: Film & Video	15	3	75
1b: Image & Graphics	15	3	75
1c: Music & Audiodesign	15	3	75

1d: Text & Hypertext	15	3	75
1e: Game & Simulation	15	3	75
2: Transmedia Development			
2a: Transmedia Management	15	3	75
2b: Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
2c: Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
2d: Media- & Cyberlaw	15	3	75
2e: Digital Business Models	15	3	75
3: Applied Competence			
3a: Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
3b: Kernkompetenz: Future Media	30	6	150
3c: Kernkompetenz: Gamification	30	6	150
3d: Applied Project	15	12	300
4: Research			
4a: Philosophy of Science	30	6	150
4b: Research Methods	30	6	150
4c: Master Thesis	0	18	450
Gesamt	315	90	2250

* Der studentische Workload (1 ECTS = 25 Stunden Workload) beinhaltet Präsenzübungseinheiten, Vor- und Nachbereitungen, das Anfertigen von Seminar- oder Kursarbeiten, Prüfungsvorbereitungen sowie das eigenständige vertiefende Studium in dem Unterrichtsfach.

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Alle Lehrveranstaltungen werden im Lehrveranstaltungstyp Blended Learning (BL) angeboten. Die in Präsenz angebotenen Unterrichtseinheiten werden dabei von tutoriell über eine Lernplattform betreuten Online-Phasen begleitet. Die konkreten didaktisch-methodischen Konzepte der einzelnen Module orientieren sich am dargebotenen Inhalt und den jeweiligen Lehrzielen. Der Ablauf eines Moduls besteht prototypisch aus einem Online-Start mit Bereitstellung der relevanten Literatur und konkreten Fragestellungen dazu, der Bearbeitung von themenspezifischen Fragebereichen in einer Lerngruppe über ein moderiertes Diskussionsforum, inhaltlichen Inputs sowie intensivem Erfahrungsaustausch und Diskussion während des Präsenztages, der Nachbereitung der Präsenz mit konkreten Arbeitsaufträgen (Einzelarbeit oder Gruppenarbeit), der Erstellung eines eigenen „Lernprodukts“ sowie einer Feedbackphase und der Abschlussbeurteilung.

- (3) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und 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 Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen über die in §8 beschriebenen Fächer. Im Fach "3d: Applied Project" ist eine Projektarbeit abzufassen und positiv zu beurteilen. Im Fach "4c: Master Thesis" ist eine Master Thesis abzufassen, positiv zu beurteilen und zu verteidigen.
- (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 den Lehrgängen "Transmedia Design & Gamification " und "Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)" jedenfalls anzuerkennen.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Qualitätskontrolle erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller Referenten und Referentinnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der Absolventen und Absolventinnen nach Beendigung des Lehrgangs.
- (2) Die bei der Evaluation aufgezeigten Verbesserungspotentiale sind nach Maßgabe der Möglichkeiten von der Lehrgangsleitung umzusetzen.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad „Master of Arts“, in abgekürzter Form „MA“ zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

40. Einrichtung des Universitätslehrganges „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Bildwissenschaften)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“ und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur eingerichtet.

41. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“ wird mit € 11.400,-- festgelegt.

42. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) (Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)

Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Lehrgangziel

Im Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ werden die theoretisch fachlichen Inhalte des besonderen Teils (Aufbaumodul) der Ausbildung zur Gesundheitspsychologin/zum Gesundheitspsychologen gemäß § 14 (3) des Psychologengesetzes 2013 vermittelt. Ziel ist der Erwerb der besonderen theoretisch fachlichen Kompetenz in Gesundheitspsychologie im Sinne einer praxisorientierten Vertiefung von gesundheitspsychologischen Erkenntnissen und Methoden.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ ist als berufs begleitende Studienvariante anzubieten.

§ 3. Dauer

Der Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ umfasst mindestens 3 Semester, im Vollstudium wären das 1 Semester (30 ECTS).

§ 4. Lehrgangsleitung

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

§ 5. Zulassungsbedingungen

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“:
 - a) Absolvierung eines Hochschulstudiums mit der damit erworbenen Berechtigung zur Führung der Bezeichnung „Psychologin“ oder „Psychologe“ gemäß § 4 Abs. 1 bis 3 des Psychologengesetzes 2013 und
 - b) Erfüllung des § 7 (1-2) des Psychologengesetzes 2013
 - c) sowie positiv absolviertes Grundmodul für Gesundheits- und Klinischer Psychologie, Psychologengesetz 2013 § 14 (2) und § 23 (2)
- (2) Über die Zulassung zum Universitätslehrgang wird nach einer Kontaktaufnahme mit der Lehrgangsleitung entschieden.

§ 6. Deutsch-Nachweis

- (1) Der gesamte Lehrgang ist in deutscher Sprache anzubieten.
- (2) Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben vor ihrer Zulassung gute Kenntnisse der deutschen Sprache nachzuweisen.

§ 7. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, richtet sich nach § 9 (3) des Psychologengesetzes 2013.

§ 8. Zulassung

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

§ 9. Unterrichtsprogramm

- (1) Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrgangs „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ umfasst 120 Unterrichtseinheiten und wird vom Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit der Donau-Universität Krems in Entwicklung und Durchführung verantwortet.
- (2) Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ sind folgende Pflichtfächer in Form von Block-Lehrveranstaltungen zu absolvieren:

FÄCHER	LV	LV-A	UE	ECTS	WL
Fach 1: Konzepte			30	5	125
	Erarbeitung, Umsetzung und Evaluation gesundheitspsychologischer Konzepte	VO	30	5	
Fach 2: Diagnostik und Behandlung			30	5	125
	Strategien, Methoden und Techniken der gesundheitspsychologischen Diagnostik in spezifischen Tätigkeitsfeldern	KS	15	2,5	
	Strategien, Methoden und Techniken der gesundheitspsychologischen Behandlung in spezifischen Tätigkeitsfeldern	KS	15	2,5	
Fach 3: Gesundheitspsychologische Maßnahmen			30	5	125
	Gesundheitspsychologische Maßnahmen unter Berücksichtigung medizinischer Aspekte und multiprofessioneller Zusammenarbeit	KS	30	5	
Fach 4: Beratung			15	2	50
	Gesundheitspsychologische Beratung, Training und Coaching bei unterschiedlichen Personen, Gruppen und Organisationen	UE	15	2	

Fach 5: Gesundheitsmanagement			15	2	50
	Gesundheitsmanagement und Öffentlichkeitsarbeit	KS	15	2	
Projektarbeit				5	125
Fallstudie				6	150
	Gesamt UE/ECTS/Workload		120	30	750

Die Nachweise über den Erwerb der praktisch fachlichen Kompetenz sowie über die absolvierte Selbsterfahrung und Fallsupervision laut Psychologengesetz 2013 sind vor Abschluss des Lehrgangs zu erbringen.

§ 10. Lehrveranstaltungen

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 Stundenplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 11. Prüfungsordnung

Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus:

- a) Verfassung und positive Beurteilung einer Projektarbeit
- b) Verfassung und positive Beurteilung einer Fallstudie
- c) Schriftliche oder mündliche Prüfungen über die Fächer 1 bis 5.
- d) Kommissionelle mündliche Prüfung am Ende des Studiums. Gegenstand dieser Prüfung sind die Präsentation der Fallstudie und der Projektarbeit sowie einer sich daraus ergebenden Fachdiskussion, in der die laut Psychologengesetz 2013 § 12 (5) 1 geforderten Fähigkeiten beurteilt werden.

§ 12. Anerkennung

Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.

§ 13. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Es erfolgt eine laufende Evaluation aller Vortragenden durch die Studierenden.
- (2) Eine Evaluation der Lehrinhalte und der Vortragenden wird am Ende des Lehrganges durchgeführt, die Ergebnisse werden bei der Erarbeitung von Verbesserungsmaßnahmen berücksichtigt.

§ 14. Abschluss

Nach erfolgreich abgelegter Abschlussprüfung sind der Absolventin oder dem Absolventen ein Abschlussprüfungszeugnis sowie ein Abschlusszertifikat auszustellen.

§ 15. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

43. Einrichtung des Universitätslehrganges „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) (Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Gesundheit und Medizin eingerichtet.

44. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Gesundheitspsychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) wird mit € 3.000,-- festgelegt.

45. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat) (Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)

Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Lehrgangsziel

Im Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ werden die theoretisch fachlichen Inhalte des allgemeinen Teils (Grundmodul) der Ausbildung zur Klinischen- und Gesundheitspsychologin/zum Klinischen- und Gesundheitspsychologen gemäß § 14 (1-2) sowie § 23 (1-2) des Psychologengesetzes 2013 vermittelt. Ziel ist der Erwerb der allgemeinen theoretisch fachlichen Kompetenz in Klinischer Psychologie und Gesundheitspsychologie im Sinne einer Anwendung von klinisch psychologischen und gesundheitspsychologischen Erkenntnissen und Methoden.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ ist als berufsbegleitende Studienvariante anzubieten.

§ 3. Dauer

Der Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ umfasst mindestens 2 Semester, im Vollstudium wäre das 1 Semester (30 ECTS).

§ 4. Lehrgangsleitung

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

§ 5. Zulassungsbedingungen

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“:
 - a) Absolvierung eines Hochschulstudiums mit der damit erworbenen Berechtigung zur Führung der Bezeichnung „Psychologin“ oder „Psychologe“ gemäß § 4 Abs. 1 bis 3 des Psychologengesetzes 2013 und
 - b) Erfüllung des § 7 (1-2) des Psychologengesetzes 2013
- (2) Über die Zulassung zum Universitätslehrgang wird nach einer Kontaktaufnahme mit der Lehrgangsleitung entschieden.

§ 6. Deutsch-Nachweis

- (1) Der gesamte Lehrgang ist in deutscher Sprache anzubieten.
- (2) Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben vor ihrer Zulassung gute Kenntnisse der deutschen Sprache nachzuweisen.

§ 7. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, richtet sich nach § 9 (3) des Psychologengesetzes 2013.

§ 8. Zulassung

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

§ 9. Unterrichtsprogramm

- (1) Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrgangs „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ umfasst 220 Unterrichtseinheiten und wird vom Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit der Donau-Universität Krems in Entwicklung und Durchführung verantwortet.
- (2) Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ sind folgende Pflichtfächer in Form von Block-Lehrveranstaltungen zu absolvieren:

FÄCHER	LV	LV-A	UE	ECTS	WL
Fach 1: Ethik sowie rechtliche und psychosoziale Rahmenbedingungen			30	4	100
	Ethische Grundlagen und professionelle Grundhaltung	VO	15	2	
	Gesundheitsrechtliche, berufsrechtliche und psychosoziale Rahmenbedingungen	PS	15	2	
Fach 2: Gesprächsführung und Kommunikation			30	4	100
	Psychologische Gesprächsführung und Kommunikation	UE	30	4	
Fach 3: Gesundheitsdienstleistungen, Konzepte der Gesundheitsvorsorge/-förderung			30	4	100
	Psychologische Gesundheitsdienstleistungen im intra- und extramuralen Bereich	VO	15	2	
	Psychologische Konzepte der Gesundheitsvorsorge/-förderung: Planen, Implementieren und Umsetzen	PS	15	2	

Fach 4: Krisenintervention			30	4	100
	Akutintervention, Krisenintervention, Notfallpsychologie	KS	25	3	
	Erste Hilfe	KS	5	1	
Fach 5: Beratung			30	4	100
	Beratungsmethoden und –settings bei unterschiedlichen Personen-/Patientengruppen sowie Supervisions- und Mediationsmethoden	UE	30	4	
Fach 6: Diagnostik und Behandlung			35	4	100
	Strategien, Methoden und Techniken der Diagnostik	PS	15	2	
	Psychologische Behandlungsmaßnahmen bei Personen aller Altersstufen und Gruppen	UE	20	2	
Fach 7. Psychopharmakologie und Psychopathologie			10	2	50
	Psychopharmakologie	VO	5	1	
	Psychopathologie	VO	5	1	
Fach 8: Befunderstellung, Evaluation und Qualitätssicherung			25	4	100
	Erstellung von Befunden, Erstattung von Zeugnissen, Gutachten und Stellungnahmen	VO	15	2	
	Evaluation von psychologischen Leistungen und Qualitätssicherung	PS	10	2	
	Gesamt UE/ECTS/Workload		220	30	750

§ 10. Lehrveranstaltungen

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 Stundenplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 11. Prüfungsordnung

Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus:

schriftliche theoretische Prüfungen an Hand von Fragenkatalogen gemäß § 12 (1) des Psychologengesetzes 2013 über die Unterrichtsfächer:

- Fach 1: Ethik sowie rechtliche und psychosoziale Rahmenbedingungen
- Fach 2: Gesprächsführung und Kommunikation
- Fach 3: Gesundheitsdienstleistungen, Konzepte der Gesundheitsvorsorge/-förderung
- Fach 4: Krisenintervention
- Fach 5: Beratung
- Fach 6: Diagnostik und Behandlung
- Fach 7: Psychopharmakologie und Psychopathologie
- Fach 8: Befunderstellung, Evaluation und Qualitätssicherung

§ 12. Anerkennung

Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.

§ 13. Evaluation und Qualitätsverbesserung

(1) Es erfolgt eine laufende Evaluation aller Vortragenden durch die Studierenden.

(2) Eine Evaluation der Lehrinhalte und der Vortragenden wird am Ende des Lehrganges durchgeführt, die Ergebnisse werden bei der Erarbeitung von Verbesserungsmaßnahmen berücksichtigt.

§ 14. Abschluss

Nach erfolgreich abgelegter Abschlussprüfung sind der Absolventin oder dem Absolventen ein Abschlussprüfungszeugnis sowie ein Abschlusszertifikat auszustellen.

§ 15. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

46. Einrichtung des Universitätslehrganges „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat) (Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat) und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Gesundheit und Medizin eingerichtet.

47. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat)

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Grundlagen für Klinische Psychologie und Gesundheitspsychologie (Grundmodul)“ (Zertifikat) wird mit € 3.600,-- festgelegt.

48. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) **(Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)**

Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Lehrgangsziel

Im Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ werden die theoretisch fachlichen Inhalte des besonderen Teils (Aufbaumodul) der Ausbildung zur Klinischen Psychologin/zum Klinischen Psychologen gemäß § 23 (3) des Psychologengesetzes 2013 vermittelt. Ziel ist der Erwerb der besonderen theoretisch fachlichen Kompetenz in Klinischer Psychologie im Sinne einer praxisorientierten Vertiefung von klinisch-psychologischen Erkenntnissen und Methoden.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ ist als berufsbegleitende Studienvariante anzubieten.

§ 3. Dauer

Der Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ umfasst mindestens 3 Semester, im Vollstudium wären das 1 Semester (30 ECTS).

§ 4. Lehrgangsleitung

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

§ 5. Zulassungsbedingungen

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“:
 - a) Absolvierung eines Hochschulstudiums mit der damit erworbenen Berechtigung zur Führung der Bezeichnung „Psychologin“ oder „Psychologe“ gemäß § 4 Abs. 1 bis 3 des Psychologengesetzes 2013 und
 - b) Erfüllung des § 7 (1-2) des Psychologengesetzes 2013
 - c) sowie positiv absolviertes Grundmodul für Gesundheits- und Klinischer Psychologie, Psychologengesetz 2013 § 14 (2) und § 23 (2)
- (2) Über die Zulassung zum Universitätslehrgang wird nach einer Kontaktaufnahme mit der Lehrgangsleitung entschieden.

§ 6. Deutsch-Nachweis

- (1) Der gesamte Lehrgang ist in deutscher Sprache anzubieten.
- (2) Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben vor ihrer Zulassung gute Kenntnisse der deutschen Sprache nachzuweisen.

§ 7. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, richtet sich nach § 9 (3) des Psychologengesetzes 2013.

§ 8. Zulassung

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

§ 9. Unterrichtsprogramm

- (1) Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrgangs „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ umfasst 120 Unterrichtseinheiten und wird vom Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit der Donau-Universität Krems in Entwicklung und Durchführung verantwortet.
- (2) Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ sind folgende Pflichtfächer in Form von Block-Lehrveranstaltungen zu absolvieren:

FÄCHER	LV	LV-A	UE	ECTS	WL
Fach 1: Differentialdiagnostik			30	5	125
	Strategien und Methoden der differentialdiagnostischen Abklärung	VO	30	5	
Fach 2: Befunderstellung			15	2	50
	Klinisch-psychologische Befunderstellung und Sachverständigentätigkeit	KS	15	2	
Fach 3: Behandlung und Beratung			30	5	125
	Techniken und Interventionsstrategien der klinisch-psychologischen Behandlung	KS	15	2,5	
	Techniken und Interventionsstrategien der klinisch-psychologischen Beratung	UE	15	2,5	
Fach 4: Klinisch-psychologischer Mitteleinsatz			30	5	125
	Einsatz klinisch-psychologischer Mittel bei verschiedenen psychischen Störungsbildern in Abgrenzung zu medizinischen Aspekten und bei multiprofessioneller Zusammenarbeit	KS	30	5	
Fach 5: Patienten- und Schnittstellenmanagement			15	2	50
	Patientenmanagement und Schnittstellenmanagement	VO	15	2	
Fallstudie 1				5	125
Fallstudie 2				6	150
	Gesamt UE/ECTS/Workload		120	30	750

Die Nachweise über den Erwerb der praktisch fachlichen Kompetenz sowie über die absolvierte Selbsterfahrung und Fallsupervision laut Psychologengesetz 2013 sind vor Abschluss des Lehrgangs zu erbringen.

§ 10. Lehrveranstaltungen

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 Stundenplan und die vorgesehenen Lehrmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 11. Prüfungsordnung

Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus:

- Verfassung und positive Beurteilung einer Fallstudie 1
- Verfassung und positive Beurteilung einer Fallstudie 2

- c) Schriftliche oder mündliche Prüfungen über die Fächer 1 bis 5.
- d) Kommissionelle mündliche Prüfung am Ende des Studiums. Gegenstand dieser Prüfung sind die Präsentation der Fallstudie und der Projektarbeit sowie einer sich daraus ergebenden Fachdiskussion, in der die laut Psychologengesetz 2013 § 12 (5) 2 geforderten Fähigkeiten beurteilt werden.

§ 12. Anerkennung

Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.

§ 13. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Es erfolgt eine laufende Evaluation aller Vortragenden durch die Studierenden.
- (2) Eine Evaluation der Lehrinhalte und der Vortragenden wird am Ende des Lehrganges durchgeführt, die Ergebnisse werden bei der Erarbeitung von Verbesserungsmaßnahmen berücksichtigt.

§ 14. Abschluss

Nach erfolgreich abgelegter Abschlussprüfung sind der Absolventin oder dem Absolventen ein Abschlussprüfungszeugnis sowie ein Abschlusszertifikat auszustellen.

§ 15. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.

49. Einrichtung des Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) (Fakultät für Gesundheit und Medizin, Department für Psychotherapie und Biopsychosoziale Gesundheit)

Aufgrund des Curriculums über den Universitätslehrgang Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) und der Stellungnahme des Rektorats vom 28.01.2014 wird der Universitätslehrgang an der Fakultät für Gesundheit und Medizin eingerichtet.

50. Festlegung des Lehrgangsbeitrages für den Universitätslehrgang Universitätslehrganges „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat)

Der Lehrgangsbeitrag für den Universitätslehrgang „Klinische Psychologie (Aufbaumodul)“ (Zertifikat) wird mit € 3.000,-- festgelegt.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

Univ.- Prof. Dr. Christoph Gisinger
Vorsitzender des Senats