

2020 / Nr. 45 vom 26. Mai 2020

Der Senat hat in der Sitzung vom 12. Mai 2020 die Änderung folgender Verordnungen genehmigt. Das Rektorat hat diese Änderungen nicht untersagt.

124. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies“ (Certified Program)

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

125. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“

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

126. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Game Studies (Master of Arts)“

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

127. 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 Kulturwissenschaften)

128. Änderung der Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges "Professional LL.M." (Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für Rechtswissenschaften und Internationale Beziehungen)

**129. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs
„Professional MSc Management und IT“
(Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für E-
Governance in Wirtschaft und Verwaltung)**

**130. Verordnung über das Curriculum des
Universitätslehrganges „Digital Corporate Governance“, MBA
(Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für E-
Governance in Wirtschaft und Verwaltung)**

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit Konzepten zu Theorie, Gestaltung, Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen vertraut gemacht, um auf dieser Basis fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Entwicklungen im Spielewesen kritisch reflektieren
- ii. Konzepte der Entwicklung von Unterhaltungsspielen anwenden
- iii. Konzepte der Entwicklung von Serious Games anwenden
- iv. eigene ARG-Konzepte sowie Strategien für den sinnvollen Einsatz von ARG-Konzepten entwickeln
- v. Spieleentwicklungsprojekte hinsichtlich ihrer Finanzierung, Administration und Vermarktung planen
- vi. Vorgehensweisen und Materialien aus dem eigenen Praxisfeld hinsichtlich Fragen von Gender, Diversität und Inklusion verantwortungsbewusst gestalten
- vii. statistische Methoden zur Auswertung spielebezogener Daten anwenden.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

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

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

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium zwei Semester (30 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es ein Semester (30 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
 - (2) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
 - (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)
- sowie
- (4) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Critical Game Studies	20	4	100

Gender & Diversity	10	2	50
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	20	4	100
Gesamt	150	30	750

§ 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) 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. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Fächer.
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
 - „Game-based Media & Education (Master of Science)“
 - „Game Studies (Master of Arts)“
 - „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - „Esports“ (Certified Program)
 - „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und

Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

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

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach den im Mitteilungsblatt Nr. 67/2008 vom 28. August 2008 oder im Mitteilungsblatt Nr. 43/2010 vom 16. Juni 2010 oder im Mitteilungsblatt Nr.118/2013 vom 18. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

125. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games unter besonderer Betonung von pädagogisch relevanten Anwendungsszenarien und dem technologischen wie gesellschaftlichen Innovationspotential neuer Medien vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit Konzepten zu Theorie, Gestaltung, Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen so weit vertraut gemacht, um fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.

- iii. 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).
- iv. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. spielewissenschaftliche Konzepte und Strategien benennen und diskutieren
- ii. die Bedeutung spielewissenschaftlicher Konzepte und Strategien für das eigene Praxisfeld bewerten
- iii. selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spielethoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsführung

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

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
- (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)

sowie

(4) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen 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

Es sind Pflichtfächer im Ausmaß von 30 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 30 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 18 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 12 ECTS können aus „Wahlfächer I“ und „Wahlfächer II“ gewählt werden. Die Zusammensetzung der zu wählenden Fächer hat in Absprache mit der Lehrgangsleitung zu erfolgen und ist in einem Learning Agreement festzuhalten.

Die Wahlfächer werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich der Anzahl der MindestteilnehmerInnen angeboten.

Fächer	UE	ECTS	Workload
1. Pflichtfächer: Applied Competence (30 ECTS)			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
2. Wahlfächer (30 ECTS)			
2a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100

Critical Game Studies	20	4	100
Gender & Diversity	10	2	50
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	20	4	100
Glücksspiel, Individuum und Gesellschaft	20	4	100
Spiel(e)sucht: Definition, Diagnose, Therapie	20	4	100
Spielebasierte Manipulation: Gamification / Nudging / Social Engineering	20	4	100
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Einführung in die Medienpsychologie	30	6	150
Einführung in die Spieltheorie	30	6	150
Einführung in die Blockchain Technologie	30	6	150
Blockchain-Technologie in der Praxis	20	4	100
Spieltheorie in der Praxis	20	4	100
Medienpsychologie in der Praxis	20	4	100
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Verantwortung und Glücksspiel	24	3,5	87,5
Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	24	3,5	87,5
Technologie	24	3,5	87,5
Glücksspielrecht	24	3,5	87,5
Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	24	3,5	87,5
Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	24	3,5	87,5
Individuelle Perspektiven im Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management	20	4	100
Esports: Basics (Einführung)	20	4	100
Esports: Training & Tournament Preparation (Training & Turniervorbereitung)	20	4	100
Esports: Eventmanagement	20	4	100
Esports: Workshop "Streaming"	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50

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
2b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 12 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
Gesamt		60	1500

§ 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) 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. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus
 - schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“

- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
- „Game-based Media & Education (Master of Science)“
 - „Game Studies (Master of Arts)“
 - „Game Studies“ (Certified Program)
 - „Digital Game Economics“ (Certified Program)
 - „Esports“ (Certified Program)
 - „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
 - „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und

Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

- (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 Game Studies“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 117/2013 vom 17. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.

126. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Game Studies (Master of Arts)“ (Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich der Digital Games unter besonderer Betonung von pädagogisch relevanten Anwendungsszenarien und dem technologischen wie gesellschaftlichen Innovationspotential neuer Medien vertraut machen wollen. Der Lehrgang richtet sich weiters an Personen in der universitären oder außeruniversitären Forschung, die sich mit dem Thema der Game Studies wissenschaftlich auseinandersetzen wollen.
- ii. Die Studierenden werden mit Konzepten zu Theorie, Gestaltung, Entwicklung und Management von digitalen interaktiven Medien in verschiedensten Praxisbezügen so weit vertraut gemacht, dass sie fachspezifische Entwicklungen kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. 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).
- iv. Ziel 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.
- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Game Studies aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. spielewissenschaftliche Konzepte und Strategien benennen und diskutieren
- ii. die Bedeutung spielewissenschaftlicher Konzepte und Strategien für das eigene Praxisfeld bewerten
- iii. selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen
- iv. eigene Forschungsvorhaben entwickeln und durchführen
- v. grundlegende Methodenentscheidungen treffen

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

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

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 4-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (3) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 8-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird

sowie

- (4) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen 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

Es sind Pflichtfächer im Ausmaß von 42 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 30 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 18 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 12 ECTS können aus „Wahlfächer I“ und „Wahlfächer II“ gewählt werden. Die Zusammensetzung der zu wählenden Fächer hat in Absprache mit der Lehrgangsunterweisung zu erfolgen und ist in einem Learning Agreement festzuhalten.

Die Wahlfächer werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich der Anzahl der MindestteilnehmerInnen angeboten.

Fächer	UE	ECTS	Workload
1. Pflichtfächer I: Applied Competence (30 ECTS)			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
2. Pflichtfächer II: Research (12 ECTS)			
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150
3. Wahlfächer (30 ECTS)			
3a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Critical Game Studies	20	4	100
Gender & Diversity	10	2	50
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	20	4	100
Glücksspiel, Individuum und Gesellschaft	20	4	100
Spiel(e)sucht: Definition, Diagnose, Therapie	20	4	100
Spielebasierte Manipulation: Gamification / Nudging / Social Engineering	20	4	100
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Einführung in die Medienpsychologie	30	6	150

Einführung in die Spieltheorie	30	6	150
Einführung in die Blockchain Technologie	30	6	150
Blockchain-Technologie in der Praxis	20	4	100
Spieltheorie in der Praxis	20	4	100
Medienpsychologie in der Praxis	20	4	100
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Verantwortung und Glücksspiel	24	3,5	87,5
Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	24	3,5	87,5
Technologie	24	3,5	87,5
Glücksspielrecht	24	3,5	87,5
Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	24	3,5	87,5
Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	24	3,5	87,5
Individuelle Perspektiven im Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management	20	4	100
Esports: Basics (Einführung)	20	4	100
Esports: Training & Tournament Preparation (Training & Turniervorbereitung)	20	4	100
Esports: Eventmanagement	20	4	100
Esports: Workshop "Streaming"	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50
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
3b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 12 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
4. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt		90	2250

§ 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) 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. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus
 - schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Master-Thesis und deren persönlicher Verteidigung vor einer Kommission
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:

- „Game-based Media & Education (Master of Science)“
- „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
- „Game Studies“ (Certified Program)
- „Digital Game Economics“ (Certified Program)
- „Esports“ (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
- „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und

Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

- (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.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach den im Mitteilungsblatt Nr. 67/2008 vom 28. August 2008 oder im Mitteilungsblatt Nr. 43/2010 vom 16. Juni 2010 oder im Mitteilungsblatt Nr.118/2013 vom 18. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.

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

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

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen, die sich mit aktuellen Entwicklungen im 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.
- ii. 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.
- iii. Der Lehrgang dient weiters der Förderung von Interdisziplinarität (insbesondere zwischen Spiele-, Medien- und Bildungsforschung).
- iv. 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).
- v. 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.
- vi. 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.
- vii. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema „Game-based Media & Education“ aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. grundlegende Konzepte der Spiele-, Medien- und Bildungsforschung benennen und diskutieren

- ii. ausgewählte Konzepte aus den Bereichen Spieltheorie, Medientechnologie und Medienbildung hinsichtlich ihres Mehrwert für das eigene Praxisfeld beurteilen
- iii. eigenständige Praxisprojekte durchführen
- iv. Methodenentscheidungen treffen und kritisch reflektieren
- v. eigenständig klar abgegrenzte Forschungsprojekte durchführen
- vi. eigene Forschungsvorhaben in einem größeren wissenschaftlichen Kontext verorten
- vii. Strategien zur Planung, Durchführung und Dissemination von Forschungsprojekten kennen und deren Nutzen für die eigene Forschungsarbeit einordnen

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

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

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium 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) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 4-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (4) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 8-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird

sowie

- (5) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen 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

Es sind Pflichtfächer im Ausmaß von 54 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 48 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 30 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 18 ECTS können aus „Wahlfächer I“ und „Wahlfächer II“ gewählt werden. Die Zusammensetzung der zu wählenden Fächer hat in Absprache mit der Lehrgangsleitung zu erfolgen und ist in einem Learning Agreement festzuhalten.

Die Wahlfächer werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich der Anzahl der MindestteilnehmerInnen angeboten.

Fächer	UE	ECTS	Workload
1. Pflichtfächer I: Applied Competence (30 ECTS)			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300
2. Pflichtfächer II: Research (12 ECTS)			
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150
3. Pflichtfächer III: fachspezifische Forschungsparadigmata, Theorienbildung und Methodenentwicklung (12 ECTS)			
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 (48 ECTS)			
4a. Wahlfächer I (Fachgrundlagen) (30-48 ECTS)			
Playcentered Game Design	30	6	150
Persuasive Game Design	30	6	150
Alternate Reality Games	20	4	100
Critical Game Studies	20	4	100
Business of Gaming	20	4	100
Game-based Data Science	20	4	100
Glücksspiel, Individuum und Gesellschaft	20	4	100
Spiel(e)sucht: Definition, Diagnose, Therapie	20	4	100
Spielebasierte Manipulation: Gamification / Nudging / Social Engineering	20	4	100
Spiel(e)sucht, Gewaltspiel und Computerspieleffekte: Daten & Fakten	30	6	150
Einführung in die Medienpsychologie	30	6	150
Einführung in die Spieltheorie	30	6	150
Einführung in die Blockchain Technologie	30	6	150
Blockchain-Technologie in der Praxis	20	4	100
Spieltheorie in der Praxis	20	4	100
Medienpsychologie in der Praxis	20	4	100
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
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
Gender & Diversity	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 Storytelling	15	3	75
Digital Literacy & Media Convergence	15	3	75
Participatory- & Converging Cultures	15	3	75
Media- & Cyberlaw	15	3	75
Transmedia Critique	15	3	75
Kommunikation und Leadership	10	2	50
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Einführung)	15	3	75
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Vertiefung)	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung I	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung II	15	3	75
Verantwortung und Glücksspiel	24	3,5	87,5
Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	24	3,5	87,5
Technologie	24	3,5	87,5
Glücksspielrecht	24	3,5	87,5
Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	24	3,5	87,5
Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	24	3,5	87,5
Individuelle Perspektiven im Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management	20	4	100
Grundkurs Spielkulturpädagogik I	30	6	150
Grundkurs Spielkulturpädagogik II	30	6	150
Helden*innen im Wandel (Spiel und Diversität)	30	6	150
Mobile Spiele	30	6	150
Escape Games	30	6	150

Esports: Basics (Einführung)	20	4	100
Esports: Training & Tournament Preparation (Training & Turniervorbereitung)	20	4	100
Esports: Eventmanagement	20	4	100
Esports: Workshop "Streaming"	10	2	50
Esports: Future Technologies	10	2	50
Digital Art	30	6	150
Social Media & User-generated content	30	6	150
Mobile Media & Augmented Reality Applications	30	6	150
Interactive Storytelling	30	6	150
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
4b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 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
5. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt		120	3000

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangslleitung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.

- (2) 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. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus
- schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Master-Thesis und deren persönlicher Verteidigung vor einer Kommission
- (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“ (Certified Program)
 - „Game Studies (Akademische/r Experte/in)“
 - „Game Studies (Master of Arts)“
 - „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
 - „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
 - „Transmedia Studies“ (Certified Program), zuvor: „Transmedia Design & Gamification“
 - „Transmedia Studies (Akademische/r Experte/in)“, zuvor: „Transmedia Design & Gamification (Akademische/r Experte/in)“
 - „Transmedia Studies (Master of Arts)“, zuvor: „Transmedia Design & Gamification (Master of Arts)“

- "Digital Game Economics" (Certified Program)
- "Esports" (Certified Program)
- „Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment“ (Certified Program)
- "SpielKulturPädagogik" (Certified Program)
- "Digital Media Production | Education" (Certified Program)
- „Leisure-, Entertainment- and Gaming Business Management, CP“

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und

Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

(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.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach der im Mitteilungsblatt Nr. 8/2014 vom 30. Jänner 2014 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach dieser Verordnung oder nach der neuen Verordnung abschließen.

128. Änderung der Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges "Professional LL.M." (Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für Rechtswissenschaften und Internationale Beziehungen)

§ 1. Weiterbildungsziel

JuristInnen begegnen in ihrer Berufspraxis vielfältigen fachlichen Herausforderungen. Eine immer komplexer werdende Rechtspraxis erfordert neben fachübergreifendem Grundlagenwissen sowie anwendungsorientierten Kenntnissen in der Vertragsgestaltung und Prozessführung zunehmend auch ein hohes Maß an Spezialisierung in einzelnen Rechtsgebieten. Das Anforderungsprofil für die Ausübung eines Rechtsberufs ist anspruchsvoll und entsprechend qualifizierte JuristInnen sind gefragt.

Der Professional LL.M. setzt hier an und zielt auf eine akademisch fundierte, anwendungsnahe juristische Weiterbildung von Juristinnen und Juristen ab. Vermittelt werden insbesondere Kernkompetenzen in der nationalen und internationalen Konfliktlösung, in der juristischen Kommunikation sowie im Einsatz von Software und Online-Diensten der Rechtspraxis ("Legal Tech"). Die verschiedenen Vertiefungen ermöglichen eine individuelle Spezialisierung in praxisrelevanten Rechtsbereichen, etwa in folgenden Themengebieten: „Arbitration and Dispute Resolution“, „Corporate Law / M&A“, „Datenschutz und Privacy“, „Geistiges Eigentum und Wettbewerb“, „Kommunalrecht“, „Risikomanagement und Versicherung“ oder „Professionelle Aufsichtsrats- und Gremientätigkeit“. Den Studierenden werden im Rahmen dieser Studieninhalte vertieftes Fachwissen und die erforderlichen Fachkompetenzen für die vielfältigen Anforderungen der rechtsberatenden und unternehmerischen Praxis vermittelt.

Lernergebnisse:

AbsolventInnen des Universitätslehrganges „Professional LL.M.“ sind nach Absolvierung des Kerncurriculums in der Lage,

- komplexe juristische Fragen der nationalen und internationalen Konfliktlösung zu beurteilen und umfassend zu Spezialfragen des Prozessrechts zu beraten;
- diverse kommunikatorische Techniken anzuwenden, um juristische Sachverhalte schriftlich und mündlich überzeugend zu argumentieren und zu präsentieren; und
- Trends des technologischen Fortschritts im Kontext juristischer Kernberufe zu nennen und deren Einsatzpotential für die eigene berufliche Tätigkeit zu analysieren.

AbsolventInnen sind nach Absolvierung der Vertiefung „Arbitration and Dispute Resolution“ in der Lage,

- die Grundprinzipien der Schiedsgerichtsbarkeit zu nennen und die Besonderheiten im Gegensatz zu Gerichtsverfahren erläutern;
- im Rahmen von Sachverhaltsdarstellungen einen schiedsrechtlichen Sachverhalt zu analysieren und die darin gestellten Rechtsfragen zu lösen;
- die Grundprinzipien des internationalen Investitionsschutzrechts wiederzugeben und im Rahmen einer Sachverhaltsdarstellung die investitionsschutzrechtlichen Fragestellungen zu analysieren und eine Lösungsskizze zu erstellen;
- für ein Mediationsverfahren sowie eine Verhandlung die jeweiligen Interessen von Positionen zu unterscheiden und Verfahren für die Erzielung eines Interessenausgleichs zu entwerfen.

AbsolventInnen sind nach der Absolvierung der Vertiefung „Corporate Law / M&A“ in der Lage,

- Detailfragen zum Personengesellschafts-, Kapitalgesellschafts- sowie Privatstiftungsrecht zu beurteilen und zu beantworten;
- im Rahmen von Sachverhaltsdarstellungen einen gesellschaftsrechtlichen Sachverhalt zu analysieren und die darin gestellten Rechtsfragen zu lösen;
- die Grundprinzipien des Konzernrechts und des Umgründungsrechts wiederzugeben und im Rahmen einer Sachverhaltsdarstellung konkrete Fragestellungen zu analysieren;
- das Verfahren eines M&A-Deals zu beschreiben und die erforderlichen Dokumente bzw. Verträge samt deren unterschiedlichen Klauseln zu nennen und diese auch zu verhandeln.

AbsolventInnen sind nach Absolvierung der Vertiefung „Datenschutz und Privacy“ in der Lage,

- das erworbene Wissen auf dem Gebiet des internationalen, europäischen und nationalen Datenschutzrechts auf typische Sachverhalte von Unternehmen oder der öffentlichen Verwaltung anzuwenden;
- typische technische oder organisatorische Maßnahmen betreffend Datensicherheit und Datenschutzmanagement auf Basis des gesetzlichen Rahmens zu evaluieren;
- Verträge, die personenbezogene Daten und/oder den internationalen Datenverkehr betreffen, und Richtlinien zu gestalten;
- vor dem Hintergrund der Komplexität des Datenschutzrechts, insbesondere im Zusammenspiel mit komplementären Rechtsbereichen, Analysen als Grundlage strategischer Entscheidungen durchzuführen.

AbsolventInnen sind nach Absolvierung der Vertiefung „Geistiges Eigentum und Wettbewerb“ in der Lage,

- wettbewerbs-, informations- und immaterialgüterrechtliche Fragestellungen zu analysieren und methodisch korrekt zu beantworten;
- das erworbene Wissen auf typische Sachverhalte der Kultur-, Kreativ- und Technologiebranche sowie des öffentlichen Bereichs anzuwenden;
- die facheinschlägige Judikatur zu diskutieren, kontextbezogen zu bewerten und diese in die beratende oder rechtsgestaltende Praxis einzubinden;
- vertragsrechtliche Herausforderungen zu erkennen sowie Verträge auf dem Gebiet des Informations- und Immaterialgüterrechts zu entwerfen;
- strategische und rechtliche Fragestellungen der Rechtsdurchsetzung in Bezug auf Geistiges Eigentum und Wettbewerbsrecht methodisch korrekt zu beantworten.

AbsolventInnen sind nach der Absolvierung der Vertiefung „Kommunalrecht“ in der Lage,

- Rechtsbegriffe und Grundlagen des Kommunalrechts darzulegen;
- die für Kommunalverantwortliche relevanten Rechtsmaterien zu benennen und deren Inhalte zu erläutern;
- mit dem erworbenen rechtlichen Fachwissen kommunalrelevante Fälle zu lösen.

AbsolventInnen sind nach der Absolvierung der Vertiefung „Risikomanagement und Versicherung“ in der Lage,

- die Aufgaben und Ziele des versicherungsrechtlichen und versicherungstechnischen Risikomanagements zu benennen;
- versicherbare und nicht versicherbare Risiken zu erkennen und zu analysieren;
- Risikoanalysen als Grundlage strategischer Entscheidungen durchzuführen;
- grundlegende Risikoprozessmethoden zu benennen und anzuwenden.

AbsolventInnen sind nach der Absolvierung der Vertiefung „Professionelle Aufsichtsrats- und Gremientätigkeit“ in der Lage,

- die Grundlagen der Betriebswirtschaft und Unternehmensführung insbesondere auch des Human Resource Managements in Hinblick auf die Tätigkeit eines Aufsichtsrats/einer Aufsichtsrätin zu erläutern;
- die Rolle und Aufgaben eines Aufsichtsrats bzw einer Aufsichtsrätin aus Sicht des Wirtschaftsrechts einschließlich ethischer Aspekte zu erklären und in Fallbeispielen umzusetzen;
- rechtliche und wirtschaftliche Rahmenbedingungen eines Unternehmens in Bezug zur Aufsichtsratsstätigkeit zu erläutern.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang wird berufsbegleitend in Modulform angeboten.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung sind vom Department für Rechtswissenschaften und internationale Beziehungen eine wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

Der Universitätslehrgang dauert berufsbegleitend drei Semester (60 ECTS-Punkte).

§ 5. Sprache

Der Universitätslehrgang wird in deutscher und/oder englischer Sprache abgehalten.

§ 6. Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang ist

- (1) ein abgeschlossenes österreichisches oder gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium (mindestens Bachelor) der Rechtswissenschaften oder des Wirtschaftsrechts

oder

- (2) inhaltlich gleichwertige (Abs. 1) Studienleistungen im Umfang von mindestens 180 ECTS, z.B. im Rahmen eines Diplomstudiums (Falls Hochschulzeugnisse vorgelegt werden, in denen noch keine ECTS-Punkte ausgewiesen sind, ist ein Nachweis zu erbringen, welchem ECTS-Umfang die vorgelegten Zeugnisse entsprechen).

oder

- (3) ein anderes erfolgreich abgeschlossenes fachfremdes österreichisches oder gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium (mindestens Bachelor) in Verbindung mit dem Abschluss des Universitätslehrgangs „Master of Legal Studies“ der Donau-Universität Krems oder einer gleichwertigen Weiterbildung;

und

- (4) der Nachweis von entsprechenden Englischkenntnissen (Die Art des Nachweises wird von der Lehrgangsleitung festgesetzt).

und

(5) ein erfolgreiches Aufnahmegespräch mit der Lehrgangsleitung.

§ 7. Studienplätze

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

§ 8. Zulassung

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

§ 9. Unterrichtsprogramm

Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrgangs setzt sich aus den in der nachfolgenden Tabelle angeführten Fächern zusammen. Neben dem Kerncurriculum (10 ECTS-Punkte) sind von den Studierenden zwei Vertiefungen (B, C, D, E, F, G, H) auszuwählen (jeweils 15 ECTS-Punkte, in Summe somit 30 ECTS-Punkte).

Die Vertiefungen werden vorbehaltlich einer MindestteilnehmerInnen-Anzahl angeboten, die von der Lehrgangsleitung bestimmt wird.

	Fächer (Module)	ECTS	UE
A	KERNCURRICULUM	10	80
	<u>Vertiefende Aspekte der nationalen und internationalen Konfliktlösung</u>	6	48
	<u>Vertiefende Aspekte juristischer Kommunikation in der Praxis</u>	3	24
	<u>Grundlagen Legal Tech</u>	1	8
B	VERTIEFUNG ARBITRATION AND DISPUTE RESOLUTION	15	128
	<u>Introduction to Alternative Dispute Resolution and Arbitration (The Arbitration Clause & The Arbitral Tribunal)</u>	3	24
	<u>The Arbitral Proceedings & The Arbitral Award</u>	4	32
	<u>Introduction to International Investment Law & Arbitration</u>	3	24
	<u>Business Mediation & Negotiation</u>	5	48
C	VERTIEFUNG CORPORATE LAW / M&A	15	120
	<u>Spezialfragen des Personengesellschaftsrechts</u>	2	16

	<u>Spezialfragen des Kapitalgesellschaftsrechts und der Privatstiftung</u>	5	40
	<u>Konzernrecht</u>	3	24
	<u>Mergers & Acquisitions (M&A)</u>	5	40
D	VERTIEFUNG DATENSCHUTZ UND PRIVACY	15	123
	<u>Grundlagen des Datenschutzes</u>	5	40
	<u>Technologie und Datensicherheit</u>	2	18
	<u>Vertragsmanagement und Internationaler Datenverkehr</u>	3	25
	<u>Datenschutzmanagement und -organisation</u>	2,5	20
	<u>Komplementäre Rechtsbereiche</u>	2,5	20
E	VERTIEFUNG GEISTIGES EIGENTUM UND WETTBEWERB	15	120
	<u>Rechte des Geistigen Eigentums</u>	7	56
	<u>Wettbewerbsrecht</u>	3	24
	<u>Digitalisierung und Vernetzung im Recht</u>	2	16
	<u>Komplementäre Rechtsgebiete</u>	1	8
	<u>IT/IP-Vertragsgestaltung</u>	1	8
	<u>Rechtsdurchsetzung</u>	1	8
F	VERTIEFUNG KOMMUNALRECHT	15	120
	<u>Grundlagen des Kommunalrechts</u>	4	32
	<u>Einführung in die österreichische Finanzverfassung und in das öffentliche Dienstrecht</u>	3	24
	<u>Vertiefung Verwaltungsrecht für Gemeinden</u>	3	24
	<u>Spezielle kommunale Rechtsbereiche</u>	3	24

	<u>Grundlagen des öffentlichen (kommunalen) Haushaltsrechts und der Finanzkontrolle</u>	2	16
G	VERTIEFUNG RISIKOMANAGEMENT UND VERSICHERUNG	15	120
	<u>Einführung in das versicherungsrechtliche und versicherungstechnische Risikomanagement</u>	2	16
	<u>Gewerbe- und Industriesachrisiken</u>	3	24
	<u>Spezialthemen der versicherungsrechtlichen und versicherungstechnischen Risikoanalyse I</u>	2	16
	<u>Spezialthemen der versicherungsrechtlichen und versicherungstechnischen Risikoanalyse II</u>	2	16
	<u>Business Continuity Management</u>	3	24
	<u>Supply Chain Management</u>	3	24
H	VERTIEFUNG PROFESSIONELLE AUFSICHTSRATS- UND GREMIENTÄTIGKEIT	15	120
	<u>Grundlagen der Betriebswirtschaft und Unternehmensführung</u>	4	32
	<u>Der Aufsichtsrat im Wirtschaftsrecht</u>	4	32
	<u>Human Resource Management & Spezialwissen für AufsichtsrätInnen</u>	4	32
	<u>Professionelles Gremienmanagement</u>	3	24
J	ABSCHLUSSARBEIT	20	24
	<u>Seminar zur Master-Thesis und zum wissenschaftlichen Arbeiten</u>	3	24
	<u>Master-Thesis</u>	17	
	GESAMT	60	

§ 10. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung jeweils für einen Lehrgangstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und gegenüber den Studierenden in angemessener Weise kundzumachen.
- (2) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und didaktisch zweckmäßig, als Blended-Learning- oder 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.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese umfasst
 - (a) im KERNCURRICULUM:
 - im Fach „Vertiefende Aspekte der nationalen und internationalen Konfliktlösung“ eine schriftliche und/oder mündliche Prüfung;
 - im Fach „Aspekte juristischer Kommunikation in der Praxis“ eine schriftliche und/oder mündliche Prüfung, alternativ erfolgt die Leistungsbeurteilung im Rahmen einer Hausarbeit;
 - im Fach „Grundlagen Legal Tech“ die erfolgreiche Teilnahme;
 - (b) in der Vertiefung „ARBITRATION AND DISPUTE RESOLUTION“
 - in folgenden Fächern je eine schriftliche und/oder mündliche Fachprüfung in der auch Prüfungsfälle zu bearbeiten sind:
 - Introduction to Alternative Dispute Resolution and Arbitration (The Arbitration Clause & The Arbitral Tribunal)
 - The Arbitral Proceedings & The Arbitral Award
 - Introduction to International Investment Law & Arbitration
 - die positive Beurteilung aufgrund der laufenden Mitarbeit und anhand der Bearbeitung eines Fallbeispiels im „Fach Business Mediation & Negotiation“;
 - (c) in der Vertiefung „CORPORATE LAW / M&A“
 - je eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung in folgenden Fächern:
 - Spezialfragen des Personengesellschaftsrecht
 - Spezialfragen des Kapitalgesellschaftsrecht und der Privatstiftung
 - Konzernrecht
 - Mergers & Acquisitions (M&A)
 - im Fach „Mergers & Acquisitions (M&A)“ erfolgt die Beurteilung zusätzlich aufgrund der laufenden Mitarbeit und anhand der Bearbeitung eines Fallbeispiels;
 - (d) in der Vertiefung „DATENSCHUTZ UND PRIVACY“
 - je eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung über die Fächer:
 - Grundlagen des Datenschutzes
 - Technologie und Datensicherheit
 - Vertragsmanagement und Internationaler Datenverkehr
 - Datenschutzmanagement und -organisation

- Komplementäre Rechtsbereiche;
- (e) in der Vertiefung „GEISTIGES EIGENTUM UND WETTBEWERB“
- je eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung über die Fächer:
 - Rechte des Geistigen Eigentums
 - Wettbewerbsrecht
 - Digitalisierung und Vernetzung im Recht
 - Komplementäre Rechtsgebiete
 - IT/IP-Vertragsgestaltung
 - Rechtsdurchsetzung;
- (f) in der Vertiefung „KOMMUNALRECHT“
- je eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung über die Fächer:
 - Grundlagen des Kommunalrechts
 - Einführung in die österreichische Finanzverfassung und in das öffentliche Dienstrecht
 - Vertiefung Verwaltungsrecht für Gemeinden
 - Spezielle kommunale Rechtsbereiche
 - erfolgreiche Teilnahme am Fach „Grundlagen des öffentlichen (kommunalen) Haushaltsrechts und der Finanzkontrolle“;
- (g) in der Vertiefung „RISIKOMANAGEMENT UND VERSICHERUNG“
- eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung über das Fach: „Einführung in das versicherungsrechtliche und versicherungstechnische Risikomanagement“;
 - die Beurteilung anhand der Lösung von Fallbeispielen und laufender Mitarbeit in folgenden Fächern:
 - Gewerbe- und Industriesachrisiken
 - Spezialthemen der versicherungsrechtlichen und versicherungstechnischen Risikoanalyse I
 - Spezialthemen der versicherungsrechtlichen und versicherungstechnischen Risikoanalyse II
 - Supply Chain Management
 - der erfolgreichen Teilnahme am Fach „Business Continuity Management“;
- (h) in der Vertiefung „PROFESSIONELLE AUFSICHTSRATS- UND GREMIENTÄTIGKEIT“
- je eine schriftliche oder mündliche Fachprüfung über die Fächer:
- Grundlagen der Betriebswirtschaft und Unternehmensführung
 - Der Aufsichtsrat im Wirtschaftsrecht
 - Human Resource Management & Spezialwissen für AufsichtsrätInnen
 - Professionelles Gremienmanagement;
- (i) die erfolgreiche Teilnahme am Seminar zur Master-Thesis und zum wissenschaftlichen Arbeiten
- (j) Erstellung, positive Beurteilung und Defensio der Master-Thesis
- (2) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht werden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (3) Leistungen aus den folgenden Universitätslehrgängen der Donau-Universität Krems sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen:

- „Corporate Law / M&A“
- „Sportrecht, Akademische Expertin/Akademischer Experte“,
- „Bau-Recht“,
- „Grundlagen des österreichischen und europäischen Rechts“,
- „Aufbaustudium für Europarecht und Europawirtschaft (Europastudien) zur Erlangung des akademischen Grades: Master in European Studies, M.E.S“,
- „Medizinrecht (Akademische/r ExpertIn in Medizinrecht)“,
- „Umwelt- und Energierecht“,
- „Computer- und IT-Recht (Akademische/r ExpertIn in Computer- und IT-Recht)“,
- „Datenschutz und Privacy“
- „Arbitration and Dispute Resolution“
- „Geistiges Eigentum und Wettbewerb“
- „Kommunalrecht“
- „Risikomanagement und Versicherung“
- „Professionelle Aufsichtsrats- und Gremientätigkeit“

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

- (1) Die Evaluation des Lehrgangs erfolgt durch
 - regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden.
 - regelmäßige Evaluation der Lehrinhalte und ReferentInnen
- (2) Auf Grundlage der Evaluation nach Abs. 1 werden von der Lehrgangsleitung Verbesserungsmaßnahmen erarbeitet und implementiert.

§ 13. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Dem Absolventen oder der Absolventin ist der akademische Grad „Master of Laws“, in abgekürzter Form „LL.M.“, zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Tag der Veröffentlichung in Kraft.

129. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs „Professional MSc Management und IT“ (Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für E- Governance in Wirtschaft und Verwaltung)

§ 1. Weiterbildungsziel

Der Universitätslehrgang „*Professional MSc Management und IT*“ zielt auf die nachhaltige Vermittlung von Inhalten und Methoden ab, die für den zielorientierten Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologien zur gesamtheitlich angelegten Führung von Institutionen in Wirtschaft und Verwaltung vor dem Hintergrund des digitalen Wandels erforderlich sind.

Dies bedeutet die Vermittlung zum einen von vertieften Kenntnissen der Anwendung der Informations- und Kommunikationstechnologie und deren Voraussetzungen, zum anderen von speziellem Wissen im Hinblick auf gesamtheitliches Management, also auf Systemführung und Leadership.

Der Universitätslehrgang geht von praktischen Fragestellungen des Managements in Wirtschaft und Verwaltung aus, ist also praxisbasiert, und führt über Erklärungsansätze der Theorie zu den Voraussetzungen für den effektiven und effizienten Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologie. Die gesamtheitliche Sichtweise bedingt die Berücksichtigung rechts- und verhaltenswissenschaftlicher Erkenntnisse für das Management einzelner Projekte und die Führung von Unternehmen insgesamt.

Lernergebnisse:

Die AbsolventInnen des „Professional MSc Management und IT“ sind nach der Vermittlung von Inhalten und Methoden und der individuellen Entwicklung von Kompetenzen in den Fächern des Kerncurriculums in der Lage,

- wirtschaftliche Mechanismen (sowohl in betriebs- als auch volkswirtschaftlicher Hinsicht) sowie relevante theoretische Konzepte des strategischen Managements zu beschreiben, zu erläutern sowie zu diskutieren sowie das Gelernte in ihrer beruflichen Praxis situativ umzusetzen.
- bestehende Konzepte des Controllings als Funktion der Unternehmensführung zu beschreiben und zu erläutern sowie Tools zur Analyse und Steuerung des Unternehmens anzuwenden und deren Ergebnisse zu beurteilen.
- die wichtigsten Grundlagen der österreichischen Rechtsordnung und des EU-Rechts wiederzugeben und die komplexen rechtlichen Grundstrukturen des unternehmerischen Handelns einer Führungskraft nach eigenen Überlegungen zu definieren und deren Einflüsse auf die Unternehmensführung zu beurteilen.
- relevante Theorien, Konzepte und Best Practice-Modelle im strategischen IT-Management zu beschreiben und zu diskutieren sowie Prozesse der Informationsverarbeitung und Kommunikation im Unternehmen und vom Unternehmen zu seiner Umwelt zu beschreiben und zu beurteilen.

Die AbsolventInnen des „Professional MSc Management und IT“ sind nach der Vermittlung von Inhalten und Methoden und der individuellen Entwicklung von Kompetenzen in den Fächern der Spezialisierung in der Lage,

- wissenschaftliche Fragestellungen differenziert nach unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen unter Berücksichtigung der spezifischen Anforderung der gewählten Spezialisierung selbstständig zu bearbeiten.
- die erworbenen Kenntnisse und Handlungs- sowie (insbesondere) Kommunikationskompetenzen im bisherigen oder neuen beruflichen Bereich anzuwenden.
- innovative und zukunftsorientierte berufliche Möglichkeiten in den einzelnen Branchen zu identifizieren und Synergien für einen weiteren fachlichen Austausch zu entwickeln.

Diesem Universitätslehrgang liegt ein integratives didaktisches Konzept zugrunde, das mit der Perspektive der optimalen Erreichung der ausgewiesenen Weiterbildungsziele, insbesondere der persönlichen Kompetenzentwicklung, adäquate mediale und personale Phasen in Präsenz- und online-Formaten kombiniert.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang „*Professional MSc Management und IT*“ ist als berufsbegleitende Studienvariante anzubieten. Er kann als Blended Education oder Distance Education Variante 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 Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

Die Dauer des Universitätslehrganges beträgt in der berufsbegleitenden Studienvariante vier Semester, dies entspricht 90 ECTS Credits.

Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauert es 3 Semester (90 Credit Points nach ECTS).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung zum „*Professional MSc Management und IT*“ ist:

- (1) ein akademischer Studienabschluss einer in- oder ausländischen Hochschule
oder
- (2) Personen, die die Voraussetzungen des Abs.1 nicht erfüllen, können dann zugelassen werden, wenn sie
 1. die allgemeine Universitätsreife erworben haben oder
 2. eine berufsspezifische Aus-/Fortbildung abgeschlossen haben (z.B. *Abschluss einer im Bereich der Informations- und Telekommunikationstechnik (IT-Fortbildungsverordnung) gemäß deutschem Bundesgesetzblatt, Teil I G 5702, Nr.*

30 ausgegeben in Bonn am 17. Mai 2002 oder dem IHK-Bildungsrahmen gemäß Verordnung über die Prüfung zum anerkannten Abschluss Geprüfter Betriebswirt/Geprüfte Betriebswirtin vom 22. Nov. 2004 nebst Anhang der Verordnung vom 12. Juli 2006).

Und darüber hinaus über mehrjährige qualifizierte Erfahrung verfügen, wobei vier Jahre einschlägig in einer qualifizierten Position ausgeübt worden sein müssen, und die studienrelevante Berufserfahrung nicht länger als ein Jahr zurückliegen darf, weiters ist ein Mindestalter von 25 Jahren erforderlich.

- (3) Für den in Abs.2 genannten Personenkreis ist festzustellen, dass diese Personen nur dann zum Studium für „Professional MSc Management und IT“ zugelassen werden können, wenn die unter den dort genannten Voraussetzungen erreichte Qualifikation mit einem Studium vergleichbar ist.

Und:

- (4) Absolvierung eines geeigneten Auswahlverfahrens

- (5) Nachweis von Englischkenntnissen.

§ 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 Lehrgangsführerin oder dem Lehrgangsführer nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

- (1) Das Unterrichtsprogramm ist modularartig aufgebaut.
- (2) Der Universitätslehrgang „Professional MSc Management und IT“ ist auf 4 Studiensemester angelegt.
- (3) Die Spezialisierungen werden vorbehaltlich einer MindestteilnehmerInnen-Anzahl angeboten. Welche Spezialisierungen pro Jahr (Lehrgangsstart) angeboten werden, wird in einem gesonderten Dokument veröffentlicht, das den BewerberInnen zeitgerecht übermittelt wird.

	Fächer	LV-Art	UE*	ECTS
A	Kerncurriculum		250	48
	Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen der Unternehmensführung	SE	30	7
	- Betriebswirtschaftliche Grundlagen der Unternehmensführung - Volkswirtschaftliche Rahmenbedingungen der Unternehmensführung			
	Strategische Planung und Steuerung	SE	40	7
	- Gesamtheitliche Unternehmensplanung - Finanzierung & Controlling			
	Leadership zur Digitalen Transformation	SE	40	7
	- Agiles Arbeiten - Designing Business & Management			

	Wirtschafts- und Informationsrecht	SE	40	7
	- Wirtschaftsrecht für Führungskräfte - Informationsrecht für Führungskräfte			
	Informationstechnologie zur Unternehmensführung	SE	40	7
	- Prozessoptimierung und Qualitätsmanagement - Informations- und IT-Management			
	Management der Digitalen Transformation	SE	60	7
	- Digitale, technologische Trends und Digitalisierungsstrategien - Veränderungsmanagement im digitalen Wandel			
	Lehrforschungsprojekt „Digitale Governance“			6
B	Spezialisierungen			20
	Ein Fach im Ausmaß von			20
	1. IT-Consulting		120	20
	IT-Consulting: Grundlagen und Herausforderungen	SE	30	5
	IT-Business Management	SE	30	5
	Governance, Risk und Compliance	SE	30	5
	Strategisches Consulting	SE	30	5
	2. Strategie, Technologie und Management		120	20
	Strategien für die digitale Netzwerkgesellschaft	SE	30	5
	Technologischer Wandel und Unternehmensführung	SE	30	5
	Management und Strategien der Innovation	SE	30	5
	Von der Strategie zum Organisationswandel	SE	30	5
	3. Supply Chain Management		120	20
	Beschaffung	SE	30	5
	Produktion	SE	30	5
	Distribution	SE	30	5
	Planning	SE	30	5
	4. Industrial Engineering		200	20
	Produktentwicklung	SE	50	5
	Produktionsmanagement	SE	50	5
	Produktivitätsmanagement & Controlling	SE	50	5
	Qualitätsmanagement	SE	50	5
	5. E-Government		200	20
	Grundlagen der Verwaltungsmodernisierung & rechtliche Rahmenbedingungen	SE	50	5
	E-Government Technologie & Kommunikationsarchitekturen	SE	50	5
	E-Government Anwendungen & Services	SE	50	5
	E-Government Policies	SE	50	5
	6. Information Security Management		120	20
	Sicherheits- & Security Management	SE	30	5
	Geschäftsmodelle und IT-Strategie	SE	30	5
	Governance, Risk & Compliance	SE	30	5
	Krise – Notfall – BCM	SE	30	5
	7. IT-Governance & Strategie		160	20
	IT-Management	SE	40	5
	IT-Strategie, Architektur & Value Management	SE	40	5
	IT-Governance, Risk & Compliance	SE	40	5
	Frameworks der Governance	SE	40	5
	8. IT-Architektur und Systemmanagement		160	20
	IT-Projektmanagement	SE	40	5
	IT-Architektur und IT-Service-Management	SE	40	5
	IT- und Systemmanagement	SE	40	5
	IT-Organisation und Business-Process-Modelling	SE	40	5
	9. Data Analytics Strategies		140	20
	Data-driven Business Strategy Development	SE	40	5

	Data-driven Governance	SE	40	5
	Data-driven Architectures	SE	40	5
	Data-driven Applications*	SE	20	5
	10. Industrial Maintenance Management		140	20
	Instandhaltungsgrundlagen und Asset Management	SE	40	5
	Instandhaltungsmanagement	SE	40	5
	Instandhaltungstechnologien	SE	40	5
	Maintenance Topics	SE	20	5
	11. Verwaltungsmanagement		140	20
	Public Governance	SE	40	5
	Angewandtes Management in der öffentlichen Verwaltung	SE	40	5
	Finanzielle Steuerung & öffentliches Haushaltswesen	SE	40	5
	Kooperation & Kommunikation	SE	20	5
C	Wissenschaftstheorie & Wissenschaftliches Arbeiten	SE	60	7
	- Wissenschaftstheorie & Universitäre Weiterbildung - Verfahren der Dokumentation in den Wirtschafts- und Sozialwissenschaften			
D	Master-Thesis			15
	Summe:			90

* Die UE beziehen sich auf die Blended Learning-Variante. Der Ausweis der UE der Distance Learning Variante wird vor Beginn des Universitätslehrgangs in einer eigenen Information ausgewiesen.

§ 9. Lehrveranstaltungen

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

(2) Der Universitätslehrgang ist modular aufgebaut und umfasst mediale und personale Elemente der Lehre, die durch eine zielorientierte Anordnung von Präsenz- und Distanzphasen integriert werden. Die Studientexte/Studienreader zum jeweiligen Fach/Modul sind thematisch aufeinander abgestimmt und pädagogisch-didaktisch durch die multimediale Darstellung der Lehrgangsinhalte auf das Selbststudium ausgerichtet.

Die Studientexte/Studienreader des Universitätslehrgangs werden dem Studierenden auf der E-Learning-Plattform ("Moodle") der Donau-Universität Krems online zugänglich gemacht.

Ein auf der E-Learning-Plattform eingerichtetes, multifunktionales Kommunikationsnetzwerk unterstützt die Interaktion zwischen der Lehrgangsleitung, den einzelnen Lehrbeauftragten und den Studierenden, und erlaubt eine individuelle Betreuung und Begleitung der Studierenden bis zum erfolgreichen Abschluss des Studiums.

(3) Der Universitätslehrgang „*Professional MSc Management und IT*“ kann in zwei didaktischen Lehrmodi durchgeführt werden: entweder nach dem Blended Education Concept (BEC) oder nach dem Distance Education Concept (DEC). Im BEC-Modus werden die medialen Lehrangebote durch personale Lehrveranstaltungen, i.d.R. an den Standorten der Donau-Universität, ergänzt. Im DEC-Modus werden tendenziell alle personalen Lehrveranstaltungen durch Online-Angebote in unterschiedlicher didaktisch-technischer Ausprägung ersetzt.

Die inhaltliche Basis für das Programm und seine Learning Outcomes stellen, unabhängig vom gewählten Lehrmodus, die nach didaktischen Vorgaben entwickelten Studientexte bzw. Reader dar.

(4) Die Veranstaltungen der Präsenzphasen sind zu Modulen geblockt. Im Kerncurriculum können mehrere Module ein Fach bilden. Alle Module sind studententext- oder readerbasiert und werden von ProfessorInnen verantwortlich betreut.

Im Kerncurriculum erfordert das erfolgreiche Absolvieren eines Moduls i.d.R. 75 Stunden à 60 Minuten an Arbeitsaufwand, wofür 3 Leistungspunkte gemäß ECTS vergeben werden. Im Blended Learning Modus umfassen sie ein eintägiges Seminar vor Ort, das im Distance Learning Modus über von TutorInnen betreute Arbeitsaufträge ersetzt wird.

In den Modulen der Spezialisierungen basieren die Seminare auf Studienreadern und erfordern für ein erfolgreiches Absolvieren i.d.R. 125 Stunden à 60 Minuten an Arbeitsaufwand, wofür 5 Leistungspunkte gemäß ECTS vergeben werden.

In den Modulen werden auch Lehrveranstaltungen mit Übungscharakter angeboten. Diese Formate dienen der Orientierung der Studierenden durch Präsentation von zusätzlichen, den Fächern bzw. Modulen zuzuordnenden Inhalten und der Entwicklung der Schlüsselkompetenzen. Sie umfassen ein eintägiges Seminar vor Ort sowie ergänzende Materialien, die durch die Lehrbeauftragten während des Präsenzseminars zur Verfügung gestellt werden. Im Distance Learning Modus werden diese Module durch Online-Seminare ersetzt.

Der Ablauf und Aufbau wird abhängig von der didaktischen Zielsetzung und den studententechnischen Bedingungen von der Lehrgangsleitung festgelegt.

§ 10. Prüfungsordnung

Es ist eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus:

- (1) schriftlichen Fachprüfungen über die Fächer des Kerncurriculums (inklusive praktischer Übungen). Für das Lehrforschungsprojekt „Digitale Governance“ ist eine Seminararbeit zu erstellen und zu präsentieren.
- (2) Lehrveranstaltungsprüfungen in der gewählten Spezialisierung. Die Teilnahme an der Spezialisierung setzt den positiven Nachweis aller Auflagen voraus, die sich aus dem Auswahlverfahren ergeben haben.
- (3) Fachprüfung im Fach C „Wissenschaftstheorie und Wissenschaftliches Arbeiten“ mit mündlichen und schriftlichen Teilprüfungen.
- (4) Erstellung, positive Beurteilung, Präsentation und Verteidigung der Master-Thesis.
- (5) Leistungen, die an universitären oder außer-universitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistung vorliegt.
- (6) Leistungen der Universitätslehrgänge „Certified E-Government Programme“ und „Certified E-Government Corporate Programme“, „Information Security Management CP“, „IT-Governance & Strategie CP“, „Data Analytics Strategies CP“, „MBA Corporate Governance und Management“ und „Verwaltungsmanager/in“ sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (7) Leistungen aus dem „Hagener Zertifikatsstudium Management“ sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.

- (8) Leistungen nach der Verordnung über die Einrichtung und den Studienplan des Universitätslehrganges „Industrial Engineering“ an der technischen Universität Wien, welcher gemeinsam mit dem WIFI durchgeführt wird, sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (9) Leistungen aus der Universitätsveranstaltung „IT-Management“ des Departments E-Governance in Wirtschaft und Verwaltung in Kooperation mit der ADV sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (10) Leistungen aus dem internationalen Weiterbildungslehrgang „Asset Management & Maintenance Technologies“ der Berufsakademie Sachsen/staatliche Studienakademie sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der AbsolventInnen und ReferentInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad Master of Science, MSc zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit WS 2020/2021 in Kraft.

§ 14. Übergangsregelung

Für Studierende, die erstmalig vor dem WS 2012/13 zugelassen wurden, gilt weiterhin die Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs "Professional MSc Management und IT" veröffentlicht im Mitteilungsblatt der Donau-Universität Krems Nr. 25 vom 11. Mai 2011.

Für Studierende, die erstmalig vor dem WS 2015/16 zugelassen wurden, gilt weiterhin die Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs "Professional MSc Management und IT" veröffentlicht im Mitteilungsblatt der Donau-Universität Krems Nr. 38 vom 20. Mai 2014.

Für Studierende, die erstmalig vor dem WS 2018/19 zugelassen wurden, gilt weiterhin die Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrgangs "Professional MSc Management und IT" veröffentlicht im Mitteilungsblatt der Donau-Universität Krems Nr. 83 vom 27. September 2017.

Nach Antrag der Studierenden und Genehmigung durch die Lehrgangsleitung können Studierende auch nach der aktuellen Verordnung abschließen.

Per WS 2030/31 treten die Verordnungen Nr. 25 vom 11. Mai 2011 und Nr. 38 vom 20. Mai 2014 zum „Professional MSc Management und IT“ außer Kraft.

130. Verordnung über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Corporate Governance“, MBA (Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für E- Governance in Wirtschaft und Verwaltung)

§ 1. Weiterbildungsziel

Der Universitätslehrgang „*Digital Corporate Governance*“ beschäftigt sich intensiv mit den aktuellen und zukünftigen gesellschaftlichen Herausforderungen der Digitalisierung. Durch den fundamentalen Strukturwandel entstehen Möglichkeiten und Grenzen bzw. Chancen und Risiken in allen Unternehmensbereichen. Der Universitätslehrgang zielt auf die nachhaltige Vermittlung von Inhalten und Methoden ab, die für eine gesamtheitlich angelegte Führung von Institutionen in Wirtschaft und Verwaltung vor dem Hintergrund des digitalen Wandels nötig sind, um die digitale Transformation zu gestalten.

Dies bezieht sich insbesondere auf die strategische Lenkung und Entwicklung von Unternehmen. Dahingehend werden in den ersten beiden Semestern die Fachkenntnisse auf den Gebieten der Betriebswirtschaftslehre sowie auf managementrelevanten Gebieten der Volkswirtschaftslehre, der Personalführung einschließlich der Personalentwicklung sowie der Unternehmensführung und Unternehmensbewertung im globalen Umfeld vermittelt. Zum anderen werden die technischen Grundlagen der digitalen Trends sowie ihre Wechselwirkung auf die Unternehmensführung aufgezeigt.

Der Universitätslehrgang geht von praktischen Fragestellungen des Managements in Wirtschaft und Verwaltung aus und führt über Erklärungsansätze der Theorie zu den Voraussetzungen für eine Unternehmensführung, die Aspekte der Compliance und der Corporate Social Responsibility aufnimmt. Die Besonderheiten der digitalen Veränderung (volatil, unsicher, komplex, mehrdeutig (VUCA-Modell)) werden durch eine ganzheitliche und strategische Sichtweise in den Lernergebnissen berücksichtigt. Methoden und Kompetenzen werden stets kontextbezogen angewandt sowie reflektiert.

In den auf konkrete Praxisfelder fokussierten Wahlfächern wird spezielles Anwendungswissen vermittelt und vertieft, um die Studierenden zu befähigen, selbstständig Lösungsszenarien in ihren beruflichen Umfeldern zu entwickeln.

Lernergebnisse:

Die AbsolventInnen des „*Digital Corporate Governance*“ sind nach der Vermittlung von Inhalten und Methoden sowie der individuellen Entwicklung von Kompetenzen in den Fächern des Kerncurriculums in der Lage,

- die strategischen Herausforderungen des digitalen Wandels und ihre disruptiven Auswirkungen analytisch aufzubereiten.
- die individuelle Position am Arbeitsmarkt bzw. die Position des eigenen Unternehmens im Hinblick auf die Digitalisierung zu analysieren und Maßnahmen formulieren zu können.
- komplexe Situationen in volatilen, dynamischen und mehrdeutigen Märkten im Hinblick auf strategische Management-Entscheidungen zu analysieren.
- die erworbenen Kenntnisse und Handlungs- sowie (insbesondere) Kommunikationskompetenzen durch Diskussion von internationalen und

praxisorientierten Case Studies im bisherigen oder neuen beruflichen Bereich anzuwenden.

Die AbsolventInnen des „*Digital Corporate Governance*“ sind nach der Vermittlung von Inhalten und Methoden und der individuellen Entwicklung von Kompetenzen in den Fächern des Wahlfachs in der Lage,

- innovative und zukunftsorientierte berufliche Möglichkeiten in den einzelnen Branchen zu identifizieren und Synergien für einen weiteren fachlichen Austausch zu entwickeln.
- in interdisziplinären Teams an Lösungsansätzen der digitalen Transformation zu arbeiten und diese als Handlungsempfehlung für das Management formulieren zu können.
- wissenschaftliche Fragestellungen differenziert nach unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen unter Berücksichtigung der spezifischen Anforderung des Wahlfachs selbstständig zu bearbeiten.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang „*Digital Corporate Governance*“ ist als berufsbegleitende Studienvariante anzubieten. Er kann als Blended Education oder Distance Education Variante 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 Universitätslehrganges, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

Die Dauer des Universitätslehrganges beträgt in der berufsbegleitenden Studienvariante fünf Semester und umfasst 120 ECTS Credits.

Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es 4 Semester (120 ECTS Credits).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang „*Digital Corporate Governance*“ sind:

- (1)
 - a. ein akademischer Studienabschluss einer in- oder ausländischen Hochschule oder
 - b. das Vorliegen der allgemeinen Universitätsreife und mindestens vier (4) Jahre studienrelevante, qualifizierte Berufserfahrung in adäquater Position, wenn die unter den dort genannten Voraussetzungen erreichte Qualifikation mit einem Studium vergleichbar ist.
 - c. ohne das Vorliegen der allgemeinen Universitätsreife mindestens acht (8) Jahre studienrelevante, qualifizierte Berufserfahrung in adäquater Position, wenn die unter den dort genannten Voraussetzungen erreichte Qualifikation mit einem Studium vergleichbar ist.

d. für b und c gilt: Es können Aus- und Weiterbildungszeiten eingerechnet werden (z.B. Abschluss einer Aus- bzw. Fortbildung im Bereich der Informations- und Telekommunikationstechnik (IT-Fortbildungsverordnung) gemäß deutschem Bundesgesetzblatt, Teil I G 5702, Nr. 30 ausgegeben in Bonn am 17. Mai 2002 oder nach dem IHK-Bildungsrahmen gemäß Verordnung über die Prüfung zum anerkannten Abschluss Geprüfter Betriebswirt / Geprüfte Betriebswirtin vom 22. Nov. 2004 nebst Anhang der Verordnung vom 12. Juli 2006).

- (2) Absolvierung eines geeigneten Auswahlverfahrens
- (3) Nachweis von Englischkenntnissen.

§ 6. Studienplätze

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

§ 7. Zulassung

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

§ 8. Unterrichtsprogramm

- (1) Das Unterrichtsprogramm ist modulartig aufgebaut.
- (2) Der Universitätslehrgang „Digital Corporate Governance“ ist auf 5 Studiensemester angelegt.
- (3) Es sind insgesamt das Kerncurriculum, ein Wahlfach (= Spezialisierung) und das Fach „Wissenschaftstheorie & Wissenschaftliches Arbeiten“ zu absolvieren.
- (4) Die Auswahl des Wahlfachs/der Spezialisierung muss durch die Lehrgangsleitung genehmigt werden.
- (5) Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.
- (6) Die im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs angebotenen Spezialisierungen (Wahlfächer) werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich einer MindestteilnehmerInnen-Anzahl angeboten.
- (7) Das Exkursionsziel im Fach „International Experience“ richtet sich nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen.

(Ausweis der Fächer entspricht zeitlichem Ablauf)

	Fächer	LV-Art	UE	ECTS
A	Kerncurriculum		440	78
	Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen der Unternehmensführung	SE	30	7
	- Betriebswirtschaftliche Grundlagen der Unternehmensführung - Volkswirtschaftliche Rahmenbedingungen der Unternehmensführung			
	Management der Digitalen Transformation	SE	60	7
	- Digitale, technologische Trends und Digitalisierungsstrategien - Veränderungsmanagement im digitalen Wandel			
	Leadership zur Digitalen Transformation	SE	40	7
	- Agiles Arbeiten - Designing Business & Management			
	Informationstechnologie zur Unternehmensführung	SE	40	7
	- Prozessoptimierung und Qualitätsmanagement - Informations- und IT-Management			
	Lehrforschungsprojekt „Digitale Governance“			6
	Strategische Planung und Steuerung	SE	40	7

	- Gesamtheitliche Unternehmensplanung - Finanzen & Controlling			
	Wirtschafts- und Informationsrecht	SE	40	7
	- Wirtschaftsrecht für Führungskräfte - Informationsrecht für Führungskräfte			
	Microeconomics of Competitiveness	SE	30	5
	Shared Value Management	SE	30	5
	Organizational Behavior	SE	20	5
	International Human Resource Management	SE	20	5
	International Experience (Exkursion)	Ex	50	5
	Advanced Scientific Methods	SE	30	5
	- Case Study als empirisch qualitatives Forschungsdesign: Methode, das Forschungsdesign, Erstellen und Schreiben einer Case Study			
B	Spezialisierungen – Wahlfächer			20
	1. IT-Consulting		120	20
	IT-Consulting: Grundlagen und Herausforderungen	SE	30	5
	IT-Business Management	SE	30	5
	Governance, Risk und Compliance	SE	30	5
	Strategisches Consulting	SE	30	5
	2. Strategie, Technologie und Management		120	20
	Strategien für die digitale Netzwerkgesellschaft	SE	30	5
	Technologischer Wandel und Unternehmensführung	SE	30	5
	Management und Strategien der Innovation	SE	30	5
	Von der Strategie zum Organisationswandel	SE	30	5
	3. Supply Chain Management		120	20
	Beschaffung	SE	30	5
	Produktion	SE	30	5
	Distribution	SE	30	5
	Planning	SE	30	5
	4. Industrial Engineering		200	20
	Produktentwicklung	SE	50	5
	Produktionsmanagement	SE	50	5
	Produktivitätsmanagement & Controlling	SE	50	5
	Qualitätsmanagement	SE	50	5
	5. E-Government		200	20
	Grundlagen der Verwaltungsmodernisierung & rechtliche Rahmenbedingungen	SE	50	5
	E-Government Technologie & Kommunikationsarchitekturen	SE	50	5
	E-Government Anwendungen & Services	SE	50	5
	E-Government Policies	SE	50	5
	6. Information Security Management		120	20
	Sicherheits- & Security Management	SE	30	5
	Geschäftsmodelle und IT-Strategie	SE	30	5
	Governance, Risk & Compliance	SE	30	5
	Krise - Notfall – BCM	SE	30	5
	7. IT-Governance & Strategie		120	20
	IT-Management	SE	30	5
	IT-Strategie, Architektur & Value Management	SE	30	5
	IT-Governance, Risk & Compliance	SE	30	5
	Frameworks der Governance	SE	30	5
	8. Digital Business Management		160	20
	Digital Corporate Governance	SE	40	5
	Digital Strategy & Innovation	SE	40	5
	Mobile Business & Commerce	SE	40	5
	Digital Marketing & Communication	SE	40	5

	9. IT-Architektur und Systemmanagement		160	20
	IT-Projektmanagement	SE	40	5
	IT-Architektur und IT-Servicemanagement	SE	40	5
	IT- und Systemmanagement	SE	40	5
	IT-Organisation und Business-Process-Modelling	SE	40	5
	10. Data Analytics Strategies		140	20
	Data-driven Business Strategy Development	SE	40	5
	Data-driven Governance	SE	40	5
	Data-driven Architectures	SE	40	5
	Data-driven Applications	SE	20	5
	11. Industrial Maintenance Management		140	20
	Instandhaltungsgrundlagen und Asset Management	SE	40	5
	Instandhaltungsmanagement	SE	40	5
	Instandhaltungstechnologien	SE	40	5
	Maintenance Topics	SE	20	5
	12. Verwaltungsmanagement		200	20
	Public Governance	SE	50	5
	Angewandtes Management in der öffentlichen Verwaltung	SE	50	5
	Finanzielle Steuerung & öffentliches Haushaltswesen	SE	50	5
	Kooperation & Kommunikation	SE	50	5
C	Wissenschaftstheorie & Wissenschaftliches Arbeiten	SE	60	7
	- Lehre und Forschung in der universitären Weiterbildung (Grundlagen der Wissenschaftstheorie, qualitative und quantitative Methoden; Untersuchungsdesign) - Wissenschaftliche Schreibwerkstatt (Wissenschaftssprache; Textsorte; Schreibtechniken; Argumentation, Rote Faden; Dokumentation der Ergebnisse)			
D	Master-Thesis			15
	Summe			120

§ 9. Lehrveranstaltungen

(1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Universitätslehrgang vor dessen Beginn in Form von Fernstudieneinheiten, Seminaren oder Übungen festzulegen und insbesondere in geeigneter Form kundzumachen. Geringfügige organisatorische Abweichungen hiervon sind zulässig.

(2) Der Universitätslehrgang ist modular aufgebaut und umfasst mediale und personale Elemente der Lehre, die durch eine zielorientierte Anordnung von Präsenz- und Distanzphasen integriert werden. Die Studienunterlagen sind thematisch aufeinander abgestimmt und pädagogisch-didaktisch durch die multimediale Darstellung der Lehrgangsinhalte auf das Selbststudium ausgerichtet.

Die Studienunterlagen des Universitätslehrgangs werden dem Studierenden auf der E-Learning-Plattform ("Moodle") der Donau-Universität Krems online zugänglich gemacht.

Ein auf der E-Learning-Plattform eingerichtetes, multifunktionales Kommunikationsnetzwerk unterstützt die Interaktion zwischen der Lehrgangsführung, den einzelnen Lehrbeauftragten und der Studierenden, und erlaubt eine individuelle Betreuung und Begleitung des/der Studierenden bis zum erfolgreichen Abschluss des Studiums.

(3) Die Veranstaltungen der Präsenzphasen sind zu Modulen geblockt. Im Kerncurriculum können mehrere Module ein Fach bilden. Alle Module sind studententext- oder readerbasiert und werden von ProfessorInnen verantwortlich betreut.

Im Kerncurriculum erfordert das erfolgreiche Absolvieren eines Moduls i.d.R. 75 Stunden à 60 Minuten an Arbeitsaufwand, wofür 3 Leistungspunkte gemäß ECTS vergeben werden. Im Blended Learning Modus umfassen sie ein eintägiges Seminar vor Ort, das im Distance Learning Modus über von TutorInnen betreute Arbeitsaufträge ersetzt wird.

In den Modulen der Spezialisierung (Wahlfach) basieren die Module auf Studienreadern und erfordern für ein erfolgreiches Absolvieren i.d.R. 125 Stunden à 60 Minuten an Arbeitsaufwand, wofür 5 Leistungspunkte gemäß ECTS vergeben werden.

In den Modulen werden auch Lehrveranstaltungen mit Übungscharakter angeboten. Diese Formate dienen der Orientierung der Studierenden durch Präsentation von zusätzlichen, den Fächern bzw. Modulen zuzuordnenden Inhalten und der Entwicklung der Schlüsselkompetenzen. Sie umfassen ein eintägiges Seminar vor Ort sowie ergänzende Materialien, die durch die Lehrbeauftragten während des Präsenzseminars zur Verfügung gestellt werden. Im Distance Learning Modus werden diese Module durch Online-Seminare ersetzt.

Der Ablauf und Aufbau wird abhängig von der didaktischen Zielsetzung und den studententechnischen Bedingungen von der Lehrgangsleitung festgelegt.

§ 10. Prüfungsordnung

Es ist eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus folgenden Prüfungen:

- (1) schriftlichen Fachprüfungen über die Fächer des Kerncurriculums (inklusive praktischer Übungen). Für das Lehrforschungsprojekt „Digitale Governance“ ist eine Seminararbeit zu erstellen und zu präsentieren.
- (2) Lehrveranstaltungsprüfungen in der gewählten Spezialisierung (Wahlfach). Die Teilnahme an der Spezialisierung setzt den positiven Nachweis aller Auflagen voraus, die sich aus dem Auswahlverfahren ergeben haben.
- (3) Fachprüfung im Fach C „Wissenschaftstheorie und Wissenschaftliches Arbeiten“ mit mündlichen und schriftlichen Teilprüfungen.
- (4) Erstellung, positive Beurteilung, Präsentation und Verteidigung der Master-Thesis.
- (5) Leistungen, die an universitären oder außer-universitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistung vorliegt.
- (6) Leistungen der Universitätslehrgänge „Certified E-Government Programme“ und „Certified E-Government Corporate Programme“, „Information Security Management – CP“, „IT-Governance & Strategie – CP“, „Human, Corporate & IT Competence“ und „Verwaltungsmanager/in“ „MBA Corporate Governance und Management“ und „Professional MSc Management und IT“ sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (7) Leistungen aus dem „Hagener Zertifikatsstudium Management“ sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (8) Leistungen nach der Verordnung über die Einrichtung und den Studienplan des Universitätslehrganges „Industrial Engineering“ an der technischen Universität Wien, welcher gemeinsam mit dem WIFI durchgeführt wird, sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (9) Leistungen aus der Universitätsveranstaltung „IT-Management“ des Departments E-Governance in Wirtschaft und Verwaltung in Kooperation mit der ADV sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.
- (10) Leistungen aus dem internationalen Weiterbildungslehrgang „Asset Management & Maintenance Technologies“ der Berufsakademie Sachsen/staatliche Studienakademie sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie durch eine Befragung der AbsolventInnen und ReferentInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 12. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad Master of Business Administration, MBA zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit WS 2020/ 2021 in Kraft.

Mag. Friedrich Faulhammer
Rektor

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