

Erfolgreiche Bewerber und Bewerberinnen besitzen:

- ein abgeschlossenes Bakkalaureats-, Magister- oder Diplomstudium an einer inländischen Universität, Fachhochschule oder Pädagogischen Hochschule bzw. ein nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges Universitäts- oder Fachhochschulstudium, oder
- ein abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie bzw. ein gleichwertiger ausländischer Abschluss, oder
- eine gleichzuhaltende Qualifikation unter folgenden Bedingungen: vierjährige einschlägige Berufserfahrung in adäquater Position, Mindestalter von 24 Jahren.

Die Lehrgänge sind:

berufsbegleitend ausgelegt und nutzen einen Blended-Learning-Ansatz, um die Anzahl der Präsenzzeiten - verteilt über einen Zeitraum von zwei Jahren - zu reduzieren. Jedes Lehrmodul besteht dabei in der Regel aus einer Vorbereitungsphase, einer oder zwei Präsenzeinheiten, sowie einer Nachbereitungsphase mit abschließender Leistungsfeststellung. Durch die gezielte inhaltliche Vorbereitung wird dabei eine optimale Ausnutzung der Präsenzzeiten gewährleistet. Mit Ausnahme von Projektarbeit und Master Thesis erfolgt die Leistungsfeststellung der einzelnen Module über ein elektronisches Arbeitsportfolio (ePortfolio).

Donau-Universität KREMS

Die Donau-Universität KREMS ist der europaweit führende Anbieter von berufsbegleitenden Aufbaustudiengängen. Spezialisiert auf universitäre Weiterbildung aktualisiert sie das Wissen von AkademikerInnen und Führungskräften und stellt sich der gesellschaftlichen Herausforderung des lebenslangen Lernens. Neben hoher Qualität in Lehre, Forschung und Consulting sind Kundenorientierung und Praxisnähe die Markenzeichen des europäischen Modellprojekts. Das Studienangebot umfasst mehr als 150 Studiengänge aus den Bereichen Wirtschaft und Management, Kommunikation, IT und Medien, Medizin und Gesundheit, Recht, Verwaltung und Internationale Beziehungen, Kultur- und Bildungswissenschaften sowie Bauen und Umwelt. Rund 5.500 Studierende aus über 60 Ländern sind in KREMS inskribiert und schließen ihre Studiengänge mit einem international anerkannten Grad ab, etwa einem Master of Business Administration (MBA), Master of Science (MSc), Master of Arts (MA) oder Master of Laws (LL.M.).

Weitere Informationen
www.donau-uni.ac.at/ags

www.donau-uni.ac.at/ags

Information und Anmeldung

Donau-Universität KREMS
Department für Bildwissenschaften
Fachbereich Applied Game Studies
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
3500 KREMS, Austria

Tel.: +43 (0)2732 893-2346
Fax: +43 (0)2732 893-4551
ags@donau-uni.ac.at



Die **Donau-Universität KREMS** ist spezialisiert auf universitäre Weiterbildung und bietet exklusive Aufbaustudien in den Bereichen • Wirtschaft und Management, • Kommunikation, IT und Medien, • Medizin und Gesundheit, • Recht, Verwaltung und Internationale Beziehungen, • Kultur- und Bildungswissenschaften sowie • Bauen und Umwelt. Mehr als 5.500 Studierende aus 60 Ländern leben die Philosophie des Lifetime Learning und absolvieren ein Studium an der Universität für Weiterbildung. KREMS liegt – 80 km von Wien entfernt – in der einzigartigen Natur- und Kulturlandschaft Wachau, die zum Weltkulturerbe der UNESCO ernannt wurde.

Lifetime Learning.

Impressum
Herausgeber: Donau-Universität KREMS, Department für Bildwissenschaften
Fotos: Donau-Universität KREMS, Änderungen vorbehalten.



Applied Game Studies



MedienSpielPädagogik, MA
Game Studies, MA
Handlungsorientierte Medienpädagogik, MA
Educational Technology Multimedia Leadership, MSc
Game Design Bootcamp, Workshop
Games 4 Emotional Health, Workshop

Donau-Universität KREMS
Department für Bildwissenschaften

www.donau-uni.ac.at/ags

Der Fachbereich "Applied Game Studies" des Departments für Bildwissenschaften beschäftigt sich mit Fragen der Übertragung von aktuellen Ergebnissen in der Erforschung interaktiver visueller Medien auf die professionelle Praxis. Besondere Berücksichtigung finden dabei die Anwendungsbereiche Medien- und Game Design sowie Bildung und Erziehung. Im Zentrum des inhaltlichen Interesses steht insbesondere auch die Analyse jener gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Prozesse, die durch das neue Medium Computerspiel ausgelöst werden.

Game Studies, MA

Digitale Spiele nehmen eine immer dominanter werdende Rolle in allen Bereichen der Gesellschaft ein. Bereits heute stellen sie einen der bedeutendsten Industriezweige und gleichzeitig eine der größten kulturellen Herausforderungen dar. Erst vor wenigen Jahren begann sich aufgrund dieser Entwicklung die junge Wissenschaftsdisziplin der Game Studies zu etablieren. Obwohl deren Bedeutung und Ansehen immer weiter zunimmt, existieren weltweit kaum Weiterbildungsangebote, die einen raschen Quereinstieg in das Thema ermöglichen. Der Lehrgang in Game Studies füllt diese Lücke.

Weitere Informationen
www.donau-uni.ac.at/gamestudies

Educational Technology Multimedia Leadership, MSc

Der Lehrgang konzentriert sich auf den technisch sicheren Umgang sowie die offene und variantenreiche inhaltliche Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten Medien im Hinblick auf den Einsatz in Unterricht, Lehre und betrieblicher Weiterbildung. Vermittelt werden Kompetenzen in der Produktion und Gestaltung von Ton, Bild, Film, Video, (Computer-)Animation, (Computer-)Spiel, und nicht zuletzt auch des partizipativen Webs (Web 2.0). Aktualität und Qualität der vermittelten Inhalte wird durch ein international ausgewiesenes Leitungsteam garantiert. Der Lehrgang wird in Kooperation mit dem Institut für Medienbildung Salzburg durchgeführt. Die Präsenztermine finden in Salzburg und Krems statt.

Weitere Informationen
www.donau-uni.ac.at/etml
www.imb-salzburg.at

> Applied Game Studies



MedienSpielPädagogik, MA

Im Aus- und Weiterbildungsbereich beobachten wir derzeit eine intensive Auseinandersetzung mit den Chancen und Risiken der Verwendung von digitalen interaktiven Medien. Besonderes Interesse gilt dabei den Vorteilen des Game Based Learning, insbesondere auch im Zusammenhang mit kommerziellen Computerspielen, sowie damit zusammenhängend auch des verstärkten Einsatzes allgemeiner spielerischer Lehrmethoden.

Der aktive Umgang mit diesem Thema ermöglicht es Pädagoginnen und Pädagogen, Trainerinnen und Trainern ihre eigene Unterrichts- / Coachingtätigkeit an einer zunehmend interaktiv werdenden, medialen Lebensumwelt auszurichten. Darüber hinaus bietet die Auseinandersetzung mit dem Lernpotential von Computerspielen die Möglichkeit eigene pädagogisch-didaktische Innovationen zu entwickeln und sich damit innerhalb des Berufsfeldes zu positionieren.

Weitere Informationen
www.donau-uni.ac.at/msp

Handlungsorientierte Medienpädagogik, MA

Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Dabei werden insbesondere praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie Spiel-, Theater- oder Erlebnispädagogik kombiniert werden können. Der Lehrgang wird in Kooperation mit der Fachhochschule Köln durchgeführt. Die Präsenztermine finden in Köln und Krems statt.

Weitere Informationen
www.donau-uni.ac.at/homp
www.f01.fh-koeln.de/go/homp

Game Design Bootcamp, Workshop

Das Game Design Bootcamp bietet eine umfassende praktische Einführung in das Thema Game Design. Dabei geht es nicht nur um Computerspiele sondern vielmehr um Spiele im Allgemeinen. Die TeilnehmerInnen des Workshops lernen an Hand von zahlreichen Übungen wie eine Spielidee entsteht und wie daraus mit einfachsten Mitteln ein spielbarer Prototyp entwickelt werden kann.

Games 4 Emotional Health, Workshop

Computerspiele finden bereits auch jenseits reiner Unterhaltung in den unterschiedlichsten Bereichen ihre Anwendung. Im Rahmen der Bewegung "Games 4 Health" werden sie mehr und mehr auch zur Förderung der emotionalen Gesundheit eingesetzt.