

# **Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang „User Experience Design“ an der Technischen Hochschule Ingolstadt Vom 17.12.2018**

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2, Art. 58 Abs. 1 Satz 1, Art. 61 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) vom 23. Mai 2006 (GVBl S. 245, BayRS 2210-1-1-WFK) in der jeweils gültigen Fassung, erlässt die Technische Hochschule Ingolstadt folgende Satzung:

## **Vorbemerkung zum Sprachgebrauch**

Im Text erfolgt die Bezeichnung weiblicher und männlicher Personen aus Gründen der Lesbarkeit und Übersichtlichkeit jeweils in maskuliner Form. Mit allen verwendeten Personenbezeichnungen sind stets beide Geschlechter gemeint.

## **Inhaltsübersicht**

- § 1 Zweck der Studien- und Prüfungsordnung
- § 2 Studienziel
- § 3 Qualifikationsvoraussetzungen
- § 4 Eignungsverfahren
- § 5 Aufbau und Dauer des Studiums
- § 6 Leistungspunkte
- § 7 Module und Leistungsnachweise
- § 8 Modulhandbuch
- § 9 Masterarbeit
- § 10 Prüfungsgesamtnote
- § 11 Zeugnisse
- § 12 Akademischer Grad
- § 13 Inkrafttreten

## **§ 1**

### **Zweck der Studien- und Prüfungsordnung**

Diese Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen (RaPO) vom 17. Oktober 2001 (GVBl S. 686, Bay RS 2210-4-1-4-1-WFK) und der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Ingolstadt (APO THI) vom 25. Juli 2011 in ihrer jeweiligen Fassung.

## **§ 2 Studienziel**

- (1) <sup>1</sup>Der Masterstudiengang „User Experience Design“ hat das Ziel, Studierenden auf wissenschaftlicher Grundlage interdisziplinäres Fach- und Methodenwissen im Bereich interaktiver Systeme für Mensch-Technik Interaktion zu vermitteln. <sup>2</sup>Auf dieser Basis können Absolventen eigenständig kreative und innovative Ideen für interaktive Systeme entwickeln, Prototypen konzipieren und in Software und/oder Hardware umsetzen. Neben den grundlegenden Kompetenzen im Umgang mit interaktiven Technologien vermittelt der Studiengang das notwendige Know-how, um innerhalb des Berufsfelds in den Bereichen Gestaltung, Konzeption, Umsetzung, qualitative/quantitative Forschung sowie wissenschaftliches Arbeiten erfolgreich zu sein. <sup>3</sup>Neben analytischer und Methodenkompetenz werden des Weiteren Schlüsselqualifikationen im Bereich des Arbeitens im wissenschaftlichen Umfeld gestärkt. <sup>4</sup>Die Absolventen befinden sich in den Bereichen Forschungsmethoden in Mensch-Technologie Interaktion, Ergonomie, Design, Implementierung interaktiver Systeme, Umsetzung multimodaler Benutzungsschnittstellen auf dem aktuellsten Wissensstand und sind fähig, diesen in dem komplexen Themenumfeld selbständig einzusetzen und zu erweitern. <sup>5</sup>Absolventen können ihr erworbenes Wissen kompetent an Laien vermitteln und sich auch mit Wissenschaftlern im Bereich Mensch-Technologie Interaktion auf wissenschaftlichem Niveau austauschen.
- (2) <sup>1</sup>Die im Masterstudiengang „User Experience Design“ erworbenen Kenntnisse befähigen die Absolventen zur Übernahme qualifizierter Fach- und Führungsaufgaben im Bereich Mensch-Technik Interaktion und ermöglichen ihre Mitarbeit in komplexen Projekten oder deren Leitung. <sup>2</sup>Die Absolventen verfügen ferner über die interkulturellen und kommunikativen Kompetenzen, die eine Tätigkeit im internationalen Kontext erfordert. <sup>3</sup>Der Masterstudiengang eröffnet den Studierenden zudem die Möglichkeit einer anschließenden Promotion bzw. Tätigkeit in der Forschung.
- (3) Der Studiengang wird in englischer Sprache durchgeführt.

## **§ 3 Qualifikationsvoraussetzungen**

- (1) <sup>1</sup>Qualifikationsvoraussetzungen für die Zulassung zum Masterstudiengang ist der Nachweis eines erfolgreichen Abschlusses eines Studiums an einer deutschen Hochschule mit mindestens 210 ECTS-Leistungspunkten oder äquivalentem Studienumfang in ingenieurwissenschaftlichen Disziplinen, Interaktionsdesign, Informatik oder zu diesen artverwandten Bereichen oder ein gleichwertiger erfolgreicher in- oder ausländischer Abschluss.

- (2) <sup>1</sup>Bei Abschlüssen, die keine Leistungspunkte aufweisen, werden die nachgewiesenen Zeitstunden (Workload) in Leistungspunkte umgerechnet, wobei ein Leistungspunkt einer Stundenbelastung von 25 Zeitstunden entspricht. <sup>2</sup>Falls keine Zeitstunden nachgewiesen werden, werden pro theoretischem Studiensemester 30 ECTS anerkannt. <sup>3</sup>Praxissemester werden mit weiteren 30 ECTS angerechnet soweit diese dem praktischen Studiensemester in Art und Umfang an der Technischen Hochschule Ingolstadt entsprechen.
- (3) <sup>1</sup>Die Nachweise gemäß Abs. 1 sind spätestens am Tage der Immatrikulation zu erbringen. <sup>2</sup>Wird der Nachweis nach Abs. 1 nicht bis zum Ende des Bewerbungszeitraums erbracht, ist bis dahin eine entsprechende Bestätigung der Hochschule zu erbringen, die glaubhaft die Erfüllung der Voraussetzung gemäß Absatz 1 bis zum Ende des Immatrikulationszeitraums bestätigt; die Pflicht nach Satz 1 bleibt bestehen.
- (4) <sup>1</sup>Bewerber, die ein abgeschlossenes Hochschulstudium bzw. einen gleichwertigen Abschluss nachweisen, für das weniger als 210 ECTS, jedoch mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte vergeben wurden, können mit Zustimmung der Prüfungskommission zugelassen werden, wenn mit dem Antrag auf Zulassung die fehlenden Kompetenzen nachgewiesen werden. <sup>2</sup>Bei den fehlenden Kompetenzen nach Satz 1 handelt es sich um den Nachweis des Ausgleichs der Kompetenzlücke im Umfang von weiteren bis zu 30 ECTS-Leistungspunkten zu der in Abs. 1 Satz 1 nachzuweisenden Qualifikationsvoraussetzung auf mindestens Bachelorniveau. <sup>3</sup>Die fehlenden Kompetenzen sind spätestens zum Ende des Bewerbungszeitraums nachzuweisen und können wie folgt nachgewiesen werden:
- a) durch den Nachweis berufspraktischer Leistungen außerhalb des Studiums, welche inhaltlich und im Umfang dem Praxissemester eines Bachelorstudiengangs im Bereich Mensch-Maschine Interaktion, User Experience Design, Medieninformatik, Interactiondesign, Internet der Dinge, Informationstechnik, Informatik oder eines gleichwertigen anderen Bachelorstudiengangs, z.B. an der Technischen Hochschule Ingolstadt, entsprechen, sofern der vorgelegte Abschluss im Bereich der nachzuweisenden praktischen Kompetenzen gegenüber der Qualifikationsvoraussetzung nach Abs. 1 Satz 1 Defizite aufweist, oder
  - b) durch den Nachweis zusätzlich zum Erstabschluss an einer in- oder ausländischen Hochschule erbrachter praktischer oder theoretischer Studien- und Prüfungsleistungen, welche inhaltlich und im Umfang den Anforderungen eines Bachelorstudiengangs im Bereich Mensch-Maschine Interaktion, User Experience Design, Medieninformatik, Interactiondesign, Internet der Dinge, Informationstechnik, Informatik oder eines gleichwertigen anderen Bachelorstudiengangs, z.B. an der Technischen Hochschule Ingolstadt, entsprechen, sofern der vorgelegte Abschluss im Bereich der nachzuweisenden theoretischen oder praktischen Kompetenzen gegenüber der Qualifikationsvoraussetzung nach Abs. 1 Satz 1 Defizite aufweist.

<sup>4</sup>Über die Gleichwertigkeit entscheidet die Prüfungskommission unter Beachtung der Grundsätze des Art. 63 Abs. 1 BayHSchG. <sup>5</sup>Abs. 2 gilt entsprechend.

- (5) Bei Nichtzulassung eines Bewerbers wird ihm dies mit einer Begründung schriftlich mitgeteilt.

#### **§ 4 Eignungsverfahren**

- (1) Voraussetzung für die Teilnahme am Eignungsverfahren ist eine form- und fristgerechte Bewerbung und der Nachweis der Qualifikationsvoraussetzungen gemäß § 3.
- (2) <sup>1</sup>Für die Durchführung des Eignungsverfahrens wird eine Kommission bestehend aus zwei hauptamtlichen Professoren gebildet. <sup>2</sup>Die Besetzung der Kommission erfolgt durch den Fakultätsrat.
- (3) <sup>1</sup>Kriterium für das Bestehen des Eignungsverfahrens ist eine Note gebildet aus:
- a. der Note des Erstabschlusses mit Gewicht 0.6
  - b. einer Note mit Gewicht 0.4, mit der eine fachspezifische Eignung, selbstständiges wissenschaftliches Arbeiten und Erfahrung im Bereich von Konzeption, Design sowie Implementierung interaktiver Systeme bewertet und anhand folgender Kriterien ermittelt wird:
    - b.1) Kenntnisse aus den Bereichen Programmierung interaktiver Systeme, Rapid Prototyping in Software/Hardware, Spiele-Entwicklungsplattformen, Virtual/Augmented Reality (max. 15 Punkte)
    - b.2) Kenntnisse aus den Bereichen Interaktionsdesign, Gestaltung von Benutzerschnittstellen (Grafik, Audio, Video), Forschungsmethoden in HCI, Ergonomie, Psychologie (max. 15 Punkte)
    - b.3) praktische Erfahrung (vergleichbar einem praktischem Studiensemester) auf dem Gebiet der Entwicklung interaktiver Systeme einschließlich deren Umsetzung in Software/Hardware (pro Woche 0.5 Punkte, max. 10 Punkte)

<sup>2</sup>Die Benotung der fachspezifischen Eignung und der Erfahrung erfolgt auf folgender Grundlage:

- 0 Punkte: Note 5,0

-  $(40 - \text{erreichte Punkte}) \times 3/40 + 1.0 = \text{Note}$

<sup>3</sup>Die Eignung gilt als festgestellt, wenn das Eignungsverfahren mindestens mit der Gesamtnote „gut“ (2,5) bewertet wird. <sup>4</sup>Für diese Bewertung finden die Notenstufen des § 7 Abs. 5 RaPO entsprechende Anwendung.

- (4) <sup>1</sup>Das Ergebnis des Eignungsverfahrens wird dem Bewerber spätestens zwei Wochen vor Studienbeginn schriftlich mitgeteilt. <sup>2</sup>Ablehnende Bescheide sind zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

- (5) Erzielt der Bewerber im Eignungsverfahren das Ergebnis „nicht bestanden“, ist die Bewerbung zu einem weiteren, frühestens dem nächstjährigen Termin möglich.

## **§ 5**

### **Aufbau und Dauer des Studiums**

- (1) <sup>1</sup>Das Studium wird als konsekutiver Studiengang (Vollzeitstudium) angeboten. <sup>2</sup>Der Studiengang umfasst eine Regelstudienzeit von drei theoretischen Semestern mit einer Gesamtleistungspunktzahl von 90 ECTS. <sup>3</sup>In dieser Regelstudienzeit soll auch die Masterarbeit erstellt werden.
- (2) <sup>1</sup>Ein Anspruch darauf, dass der Masterstudiengang bei nicht ausreichender Anzahl qualifizierter Studienbewerber durchgeführt wird, besteht nicht. <sup>2</sup>Ebenso besteht kein Anspruch darauf, dass sämtliche Module in jedem Semester angeboten werden.
- (3) <sup>1</sup>Die Hochschule kann ihr Lehrangebot auch unterstützt durch virtuelle Lehrformen anbieten. <sup>2</sup>Die zum Einsatz kommenden virtuellen Lehrformen sind in der Anlage zur SPO angegeben und pro Modul ausgeführt. <sup>3</sup>Alles Nähere regelt das Modulhandbuch.

## **§ 6**

### **Leistungspunkte**

<sup>1</sup>Für bestandene Prüfungen und studienbegleitende Leistungsnachweise pro Modul sowie für erfolgreich abgeleistete Praktika werden Leistungspunkte vergeben. <sup>2</sup>In Anlehnung an das European Credit Transfer System (ECTS) werden pro Studienjahr 60 Leistungspunkte vergeben. <sup>3</sup>Dabei entspricht ein Leistungspunkt einer Studienbelastung von 25 Zeitstunden. <sup>4</sup>Die Anzahl der Leistungspunkte ergibt sich aus der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung.

## **§ 7**

### **Module und Leistungsnachweise**

- (1) Die Module, ihre Stundenzahl, ihre Leistungspunkte, die Art der Lehrveranstaltungen, die Prüfungen, studienbegleitenden Leistungsnachweise sowie weitere Bestimmungen sind in der Anlage zu dieser Satzung festgelegt.
- (2) Alle Module sind entweder Pflichtmodule oder Wahlpflichtmodule:
1. Pflichtmodule sind die Module des Studiengangs, die für alle Studierenden verbindlich sind.
  2. <sup>1</sup>Wahlpflichtmodule sind die Module des Studiengangs, die einzeln oder in Gruppen alternativ angeboten werden. <sup>2</sup>Jeder Studierende muss unter ihnen nach Maßgabe dieser Studien- und Prüfungsordnung eine bestimmte Auswahl treffen. <sup>3</sup>Die gewählten Module werden wie Pflichtmodule behandelt.

## **§ 8 Modulhandbuch**

- (1) <sup>1</sup>Die zuständige Fakultät erstellt zur Sicherstellung des Lehrangebots und zur Information der Studierenden ein Modulhandbuch, aus dem sich der Ablauf des Studiums im Einzelnen ergibt. <sup>2</sup>Das Modulhandbuch wird vom zuständigen Fakultätsrat beschlossen und ist hochschulöffentlich bekannt zu machen. <sup>3</sup>Die Bekanntmachung neuer Regelungen muss spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, in dem die Regelungen erstmals anzuwenden sind.
- (2) Das Modulhandbuch enthält insbesondere Regelungen und Angaben über
1. die Aufteilung der Semesterwochenstunden je Modul und Studiensemester,
  2. den Katalog der fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule mit der Bezeichnung der Module und ihrer Semesterwochenstundenzahl
  3. die Lehrveranstaltungsart der einzelnen Module, soweit sie nicht in der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung abschließend festgelegt wird,
  4. nähere Bestimmungen zu Art und Umfang der Modulprüfungen, soweit diese nicht in der Anlage abschließend festgelegt wurden,
  5. nähere Bestimmungen zu studienbegleitenden Leistungsnachweisen,
  6. die Form und Organisation von Lehrveranstaltungen
  7. die Studienziele (Lernergebnisse) und -inhalte der einzelnen Module,
  8. nähere Bestimmungen für Lehrveranstaltungen, die über neue Medien angeboten werden,
  9. die Unterrichts- und Prüfungssprache in den einzelnen Modulen, soweit diese nicht auf Englisch erfolgen. Da es sich um einen englischsprachigen Studiengang handelt, werden grundsätzlich alle Module in Englisch angeboten. Fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule (Individual Electives, dazu zählen insbesondere Module der Virtuellen Hochschule Bayern) können auch in deutscher Sprache angeboten werden (in der Anlage zur SPO mit Fußnote <sup>D)</sup> gekennzeichnet).
- (3) <sup>1</sup>Ein Anspruch darauf, dass sämtliche in einem Semester vorgesehenen Wahlpflichtmodule tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. <sup>2</sup>Desgleichen besteht kein Anspruch darauf, dass die dazugehörigen Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.

## **§ 9 Masterarbeit**

- (1) <sup>1</sup>Das Thema der Masterarbeit wird frühestens zu Beginn des zweiten Studiensemesters ausgegeben. <sup>2</sup>Die Ausgabe des Themas der Masterarbeit setzt voraus,

dass mindestens Studien- und Prüfungsleistungen im Umfang von 30 ECTS erfolgreich abgelegt wurden.

- (2) Die Bearbeitungszeit der Masterarbeit beträgt sechs Monate.
- (3) Im Übrigen finden die Regelungen zur Ausgabe der Abschlussarbeit in der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Ingolstadt Anwendung.

## **§ 10 Prüfungsgesamtnote**

Die Gewichtung einer Endnote bei der Bildung der Prüfungsgesamtnote ergibt sich aus der Anlage zu dieser Satzung.

## **§ 11 Zeugnisse**

- (1) <sup>1</sup>Über die bestandene Masterprüfung wird ein Zeugnis gemäß dem in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Ingolstadt enthaltenen Muster ausgestellt. <sup>2</sup>Das Zeugnismuster wird entsprechend dieser Studien- und Prüfungsordnung konkretisiert.
- (2) Zusammen mit dem Zeugnis über die bestandene Masterprüfung wird ein Diploma Supplement gemäß dem in der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Ingolstadt enthaltenen Muster ausgestellt.

## **§ 12 Akademischer Grad**

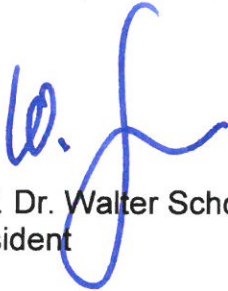
- (1) Aufgrund des erfolgreichen Abschlusses der Masterprüfung wird der akademische Grad „Master of Science“, Kurzform „M.Sc.“, verliehen.
- (2) Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde gemäß dem in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Ingolstadt enthaltenem Muster ausgestellt.

## **§ 13 Inkrafttreten**

<sup>1</sup>Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt mit Wirkung zum 15.03.2020 in Kraft. <sup>2</sup>Sie gilt für Studierende, die ihr Studium in diesem Studiengang ab dem Sommersemester 2020 im ersten Studiensemester aufnehmen.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Hochschule Ingolstadt vom 17.12.2018, des Beschlusses des Hochschulrates vom 16.05.2019 und der Genehmigung durch das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst, StmWK vom 02.07.2019, Az.: H.7-H3441.IN/52/6 und durch den Präsidenten genehmigt.

Ingolstadt, 05.08.2019



Prof. Dr. Walter Schober  
Präsident

Die Satzung wurde am 06.08.2019 in der Technischen Hochschule Ingolstadt niedergelegt. Die Niederlegung wurde am 06.08.2019 durch Aushang bekannt gegeben. Tag der Bekanntgabe ist daher der 06.08.2019.