

# Studien- und Prüfungsordnung

## Besonderer Teil 0026

Satzungsteil des an der Ferdinand Porsche FernFH GmbH (in der Folge: FernFH) eingerichteten Fachhochschulkollegiums gemäß § 10 Abs 3 Z 10 FHG in der Fassung des Kollegiumsbeschlusses vom 28.06.2021

### Besonderer Teil für den Lehrgang zur Weiterbildung 0026 Empathic Design & Innovation

1. Formale Angaben .....	1
2. Zugangsvoraussetzungen .....	1
Fachliche Zugangsvoraussetzungen .....	1
3. Aufnahmeverfahren und Aufnahmeordnung.....	2
4. Curriculum.....	2
Zielsetzung des Lehrgangs, Qualifikationsprofil und Kompetenzerwerb der Absolvent_innen .....	2
Gesamtcurriculum .....	2
5. Lehrgangsspezifische Ergänzungen der Bestimmungen der allgemeinen Prüfungsordnung .....	3

#### 1. Formale Angaben

Art des Studienprogramms:	Kurzlehrgang
Programm-Level (ISCED-P)	6
Lehrgangskennzahl:	0240026
Bezeichnung des Lehrgangs:	Empathic Design & Innovation
ECTS Anrechnungspunkte:	20
Abschluss:	Zertifikat
Niveau des Programmabschlusses (ISCED-A):	5
Spezialisierungsrichtungen / Schwerpunkte:	—
Studienart und Organisationsform:	Blended Learning, berufsbegleitend
Zielgruppenspezifischer Zugang:	nein
Transfer-Credits in nachfolgende Programme:	—
Mindest- und Höchstzahl der zugelassenen Teilnehmer_innen:	keine
Unterrichtssprache(n):	Deutsch/Englisch
Erstes vom Kollegium genehmigtes Studienjahr des Lehrgangs:	WS 2021/22
Lehrgangsleitung:	Dr. <sup>in</sup> Astin Malschinger
Gemeinsame Durchführung des Lehrgangs mit:	—

#### 2. Zugangsvoraussetzungen

##### Fachliche Zugangsvoraussetzungen

Allgemeine Universitätsreife nach § 64 Abs 1 UG.

### 3. Aufnahmeverfahren und Aufnahmeordnung

Die Lehrgangsführung überprüft anhand eines standardisierten Bewerbungsbogens, Lebenslaufs und den zum Nachweis erforderlichen Unterlagen (Zeugnisse) die formalen Zugangsvoraussetzungen der Bewerber\_innen.

Für die Aufnahme ist die Erfüllung der formalen Zugangsvoraussetzungen entscheidend.

### 4. Curriculum

#### Zielsetzung des Lehrgangs, Qualifikationsprofil und Kompetenzerwerb der Absolvent\_innen

Die Erfolgchancen von neuen Produkten oder Dienstleistungen erhöhen sich deutlich, wenn bei deren Entwicklung von Beginn an konsequent aus Sicht der Nutzer\_innen gedacht und entwickelt wird. Ziel dieses Kurzlehrgangs ist es, ein Verständnis für nutzenorientierte Innovation mittels Denkwerkzeugen und Methoden herzustellen. Interaktive Lernmethoden schaffen hier zudem ein besseres Verständnis für den gesamten Prozess, so dass die Teilnehmer\_innen die Werkzeuge schnell im Arbeitsalltag umsetzen können. Ein weiteres Ziel ist es, die Kreativitätskompetenz der Studierenden zu trainieren und zu zeigen, Kreativität ist erlernbar.

Qualifikationsprofil:

Die Absolvent\_innen entwickeln ein Verständnis für die zentralen Bedürfnisse und Motivationen der Nutzer\_innen-Zielgruppen ihrer Produkte oder Dienstleistungen. Sie erlernen auf verschiedenste Innovationsfragestellungen nutzungszentrierte neue Lösungen zu entwickeln und können diese mit geringem Aufwand mit den zukünftigen Nutzer\_innen testen.

Die Absolvent\_innen wissen um die Notwendigkeit eines kreativen Mindsets und können Kleingruppen anleiten, um originelle Lösungen zu entwickeln, die einen konkreten Nutzen erfüllen

Kompetenzerwerb der Absolvent\_innen

- Die Absolvent\_innen haben ein Verständnis für die eigene Kreativität entwickelt und sind in der Lage, alle Phasen im kreativen Prozess – von der gründlichen Definition des Problems, der Aufgabe oder des Innovationsauftrages über die detaillierte Recherche aller relevanten Informationen, der Ideengenerierung und -bewertung bis zur Inszenierung der Favoriten-Ideen und zur Erstellung eines Maßnahmenplans zu lenken.
- Die Absolvent\_innen kennen zahlreiche Kreativitätsmethoden und können diese gezielt anwenden.
- Sie haben die qualitative Nutzer\_innenbeobachtung eingeübt.
- Sie wissen wie bekannte oder bisher unentdeckte Bedürfnisse systematisch zu neuen Ideen und Lösungen entwickelt und schnell und einfach mit Nutzer\_innen getestet werden.
- Sie können Workshops ergebnisorientiert mit Kleingruppen durchführen.
- Sie können Ideen visualisieren und unternehmensintern vermarkten.

#### Gesamtcurriculum

Empathic Design & Innovation	ECTS	SWS
Empathic Design	5	2
Design Thinking	5	2
Strategic Thinking	5	2
Ideation	5	2
Summe	20	8

## **5. Lehrgangsspezifische Ergänzungen der Bestimmungen der allgemeinen Prüfungsordnung**

Das Zertifikat wird ausgestellt, wenn alle Lehrveranstaltungen des Kurzlehrganges erfolgreich absolviert wurden.