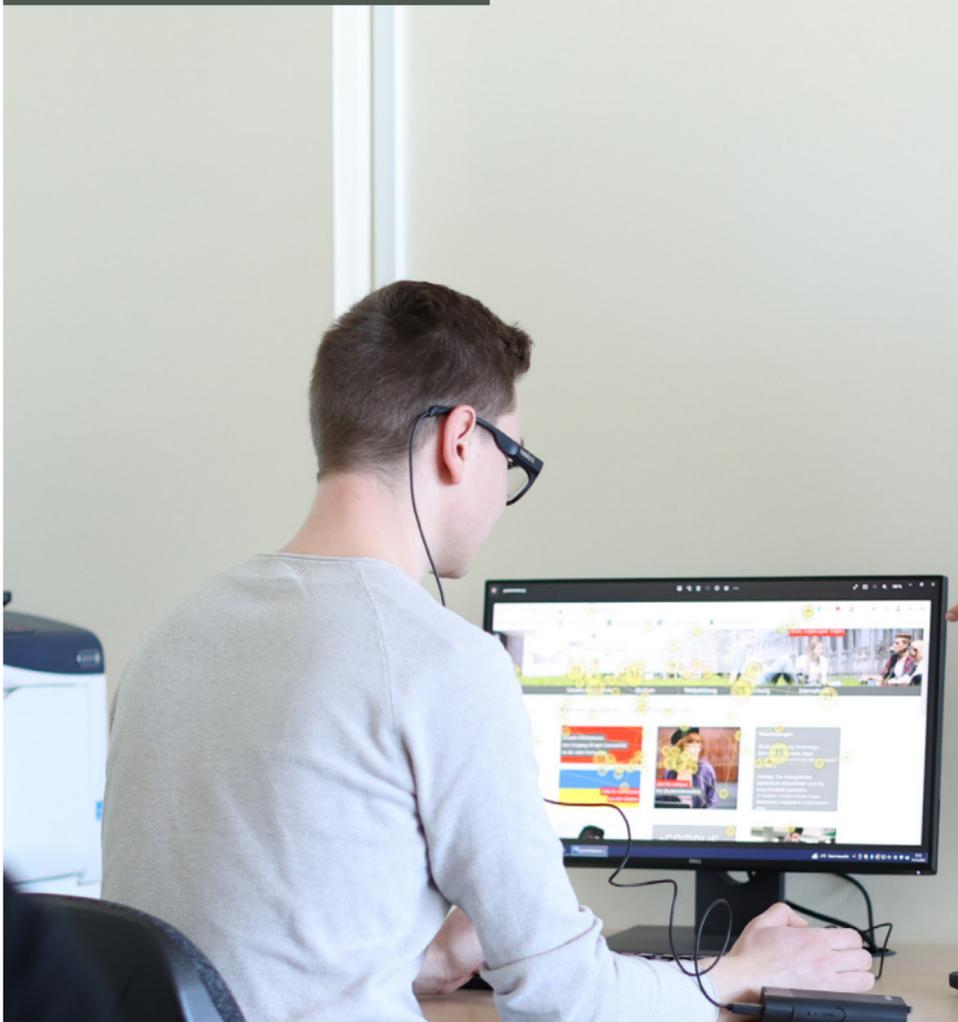


Zukunft gestalten



Bachelor of Science

# UX/XR – Usability und Digitale Welten

  
JADE HOCHSCHULE  
Wilhelmshaven Oldenburg Elsfleth  


  
Besser studieren



## Zukunftsperspektive UX/XR

Unsere Absolvent\_innen können Digitalisierungsprozesse in Unternehmen durch ihre interdisziplinäre Ausbildung maßgeblich mitgestalten.

Sie sind in der Lage, sowohl die Sicht der Entwickelnden als auch die der Nutzenden einzunehmen und zu verstehen. So können sie nutzerfreundliche, digitale Anwendungen konzipieren, realisieren und betreiben.

Der Studiengang vereint die wachsende Bedeutung von Usability und digitaler Visualisierung. So können unsere Absolvent\_innen branchenunabhängig einen wichtigen Beitrag als Designer\_in, Entwickler\_in oder Manager\_in im Bereich UX oder XR einen wichtigen Beitrag für die anstehende Digitalisierung leisten.

In der sich zunehmend digitalisierenden Wirtschaft und Gesellschaft bieten sich gute Aussichten für einen direkten Berufseinstieg.

## UX/XR - Usability und Digitale Welten

Die Digitalisierung schreitet voran und damit auch die Entwicklung und Nutzung von immersiven Technologien für Unternehmen und öffentliche Einrichtung. Unsere Studierenden widmen sich der Konzeption, Realisierung, dem Betrieb und der Weiterentwicklung von Applikationen und Werkzeugen, die Digitalisierungsprojekte in den Unternehmen voranbringen.

### Wir bilden die Menschen mit einem hohen Praxisbezug aus, die unsere digitalisierte Welt der Zukunft mitgestalten wollen.

Dabei lernen sie in sechs Semestern neben der Programmierung digitaler Welten auch, diese mit gestalterischen Möglichkeiten so zu konzipieren, dass sie von den Nutzer\_innen schnell verstanden und sicher angewandt werden können. Die Medienwirkung sowie die Kommunikation zwischen Menschen und Maschinen nehmen dabei eine ebenso wichtige Rolle ein wie die Wirtschaftlichkeit.

Semester	Studienverlauf "UX/XR - Usability und Digitale Welten" Start Wintersemester					
1	Grundlagen der Ökonomie	Psychologie	Grundlagen der Informatik	Programmieren 1: Grundlagen der Programmierung	Mathematik	Gestaltung: Grundlagen/ Technik
2	English for the Media	Medien und Kommunikation	Datenbanken	Programmieren 2: Algorithmen und Datenstrukturen	Angewandte Statistik	Typographie und Layout
3	Entrepreneurship	Grundzüge des IT-Rechts	Internet-technologien 1	Programmieren virtueller Welten 1	Data Science und Künstliche Intelligenz	User-Centered Design
4	Designthinking	Wissenschaftliches Arbeiten	Internet-technologien 2	Programmieren virtueller Welten 2	Usability Testing	IT-Projekt-Management
5	Wahlpflicht-modul 1	Wahlpflicht-modul 2	Projekt User Experience (UX)	Projekt Extended Reality (XR)	Extended Reality in der industriellen Anwendung	Wahlpflicht-modul 3
6	Praxisphase und Bachelorarbeit					

### Anmerkung zum Studienverlauf

Bitte beachten Sie, dass nicht alle Module in jedem Semester angeboten werden. Je nach dem ob Sie Ihr Studium im Sommersemester oder Wintersemester beginnen ändert sich Ihr Studienverlauf.

### Wahlpflichtmodule

Unter anderem Arbeitswissenschaft, Bildgestützte Automatisierung, Business Intelligence, Digital Lean Manufacturing, Facility Layout Planning, Internet of Things, Marketing und Strategie, Technische Produktentwicklung oder Technology of Cyber-Physical Systems.

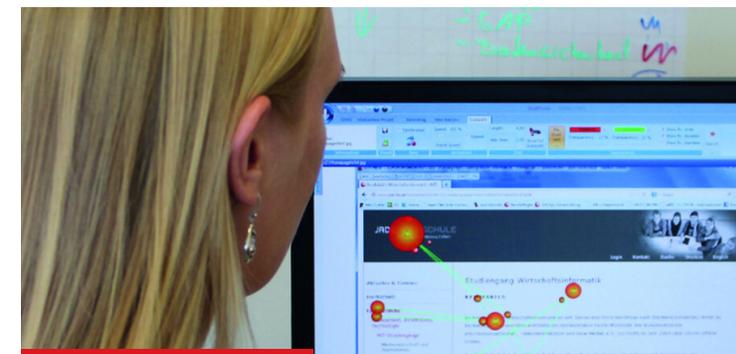
Semester	Studienverlauf "UX/XR - Usability und Digitale Welten" Start Sommersemester					
1	Grundlagen der Ökonomie	Psychologie	Grundlagen der Informatik	Programmieren 1: Grundlagen der Programmierung	Mathematik	Gestaltung: Grundlagen/ Technik
2	Grundzüge des IT-Rechts	Medien und Kommunikation	Datenbanken	Programmieren 2: Algorithmen und Datenstrukturen	Angewandte Statistik	Typographie und Layout
3	Entrepreneurship	English for the Media	Internet-technologien 1	Programmieren virtueller Welten 1	Designthinking	User-Centered Design
4	Data Science und Künstliche Intelligenz	Wissenschaftliches Arbeiten	Internet-technologien 2	Programmieren virtueller Welten 2	Extended Reality in der industriellen Anwendung	IT-Projekt-Management
5	Wahlpflicht-modul 1	Wahlpflicht-modul 2	Projekt User Experience (UX)	Projekt Extended Reality (XR)	Usability Testing	Wahlpflicht-modul 3
6	Praxisphase und Bachelorarbeit					

## Modulkatalog

Neben den klassischen Grundlagenmodulen werden in praxisnahen Projekten bestehende Prozesse analysiert, neue Anwendungen konzipiert und implementiert. Über Wahlpflichtmodule können Sie sich auf bestimmte Aspekte des Berufsfeldes spezialisieren.

Zusätzlich zur methodischen Kompetenz werden soziale Fähigkeiten und die Selbstorganisation gestärkt, um auf berufliche Herausforderungen optimal vorbereitet zu sein.

Das Studium umfasst ebenfalls Persönlichkeitsentwicklung, gesellschaftliches Engagement und die Fähigkeit, ethische Aspekte im beruflichen Handeln zu berücksichtigen.



Zur Vertiefung bieten sich die Möglichkeit einen unserer weiterführenden Masterstudiengänge anzuschließen:

- **Master Management Digitaler Medien**
- **Master Wirtschaftsingenieurwesen**

## Gut zu wissen

Der Studienstart ist sowohl zum Sommer- als auch zum Wintersemester möglich.

Ein Vorpraktikum ist nicht erforderlich.

## Jade Hochschule

Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth  
 Fachbereich MIT  
 Friedrich-Paffrath-Straße 101  
 26389 Wilhelmshaven  
 Tel +49 4421 985-2500  
 E-Mail [ux-xr@jade-hs.de](mailto:ux-xr@jade-hs.de)  
[jade-hs.de/ux-xr](http://jade-hs.de/ux-xr)



Dieser Flyer wurde nach bestem Wissen erarbeitet. Rechtliche Ansprüche können aus dem Inhalt nicht abgeleitet werden. Änderungen vorbehalten. Stand 11/2024