

Teil B:

Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang User Experience der Hochschule Aalen (Teil BA-BT-UX-34)

Vom 24. Februar 2022

Lesefassung vom 21. Juli 2025

Auf Grund von § 8 Abs. 5 in Verbindung mit § 32 des Gesetzes über die Hochschulen in Baden-Württemberg (Landeshochschulgesetz LHG) in der Fassung vom 1. Januar 2005 (GBl. S. 1), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 17. Dezember 2020 (GBl. S. 1204), in der Fassung ab dem 1. Januar 2021, hat der Senat der Hochschule Aalen – Technik und Wirtschaft am 9. Februar 2022 folgende Studien- und Prüfungsordnung beschlossen. Mit Verfügung vom 24. Februar 2022 hat der Rektor dieser Studien- und Prüfungsordnung (Teil BA-TB-UX-34) zugestimmt.

Am 07. Dezember 2022 hat der Senat der Hochschule Aalen – Technik und Wirtschaft die 1. Änderung zur Studien- und Prüfungsordnung (SPO BA-TB-UX-34) beschlossen. Mit Verfügung vom 13. Dezember 2022 hat der Rektor dieser Änderung der Studien- und Prüfungsordnung zugestimmt.

Am 09. Juli 2025 hat der Senat der Hochschule Aalen – Technik, Wirtschaft und Gesundheit die 2. Änderung zur Studien- und Prüfungsordnung (BA-BT-UX-34) beschlossen. Mit Verfügung vom 21. Juli 2025 hat der Rektor dieser Änderung der Studien- und Prüfungsordnung zugestimmt.

§ 1 Allgemeines

Für den Teil B der Studien- und Prüfungsordnung des Studiengangs User Experience gelten die allgemeinen Regelungen Teil A „BA-TA-18-1“ in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Studiengang User Experience

I. Präambel – Qualifikationsziele

Der Studiengang User Experience hat das Ziel, durch praxisorientierte Lehre eine auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und praxiserprobter Methoden beruhende Ausbildung zu vermitteln. Das Studium befähigt zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit in User Research (Nutzerforschung), sowie in Gestaltung, Entwicklung und Evaluierung (der Schnittstellen) interaktiver Systeme unter durchgängiger Berücksichtigung der menschenzentrierten Perspektive sowie der individuellen Produktwahrnehmung und der soziologischen Diversität.

Ziel ist es, sich (bspw. durch neue Technologien) stetig verändernden und weiterentwickelnden Nutzungskontexten und den damit einhergehenden Anforderungen an die Gestaltung von Produkten und Dienstleistungen, Gebrauchstauglichkeit und Benutzererlebnis (User Experience) gerecht zu werden. Hier spielen Aspekte wie Werte, Emotionen, Erfahrungen, interkulturelle Unterschiede und Fähigkeiten eine Rolle. Durch eine benutzerzentrierte Vorgehensweise (Menschzentriertes Design) werden interaktive Systeme und deren Schnittstellen möglichst optimal für bestimmte Nutzergruppen gestaltet. Die Ausbildung soll in den einschlägigen Fächern auch dazu befähigen, die Auswirkungen der Tätigkeiten von User Experience Professionals auf die Gesellschaft und die Umwelt zu erkennen, sowie unter ethischen Perspektiven zu reflektieren, und nachteilige Auswirkungen soweit wie möglich zu vermeiden.

Die Absolventen können ...

- ein tiefgreifendes und umfassendes Verständnis für Menschen in deren Lebensumwelt entwickeln, indem sie Nutzungskontexte erforschen, beschreiben und analysieren.
- menschenzentrierte Produkte und Services gestalten (Anforderungsdefinition, Entwurf, Konzeption, Benutzerführung, Interface Design, Service Design, Spezifikation und Produktintegration).
- menschenzentrierte Produkte und Services entwickeln (Projektmanagement, Systementwurf, Implementierung, Softwaretest, Softwareverifikation).
- menschenzentrierte Produkte und Services evaluieren (Ergonomiebewertung, Probandenstudien (z. B. Usability Test), Akzeptanzanalysen und Begutachtung (z. B. Usability Inspektion)).
- fachliche Entscheidungen kritisch entwickeln, beurteilen und bewerten. Dabei bedienen sie sich der im Studium erlernten Verfahren, Kreativtechniken und Innovationsmethoden und können vertiefend wissenschaftlich innovativ tätig sein.
- verschiedene Methoden im Projektmanagement anwenden und Projekte selbstständig planen und durchführen.
- in interdisziplinären, interkulturellen Teams arbeiten. Interdisziplinäre und internationale Studienaspekte befähigen, sich den zunehmend globalen Herausforderungen und Ansprüchen zu stellen und sich auch auf globalen Märkten zu behaupten.
- interdisziplinäre, interkulturelle Teams anleiten und führen. Die Vermittlung methodischer und sozialer Kompetenzen und die stark seminaristische und projektorientierte Ausrichtung der Module fördern die Persönlichkeitsbildung und die Entwicklung von Führungsqualitäten.
- in verschiedenen Arbeitswelten (Präsenzarbeit, Homeoffice, hybride und mobile Formen) interagieren und kommunizieren.

- ethische wie auch gesellschaftliche Aspekte innerhalb ihrer Tätigkeit berücksichtigen. Sie reflektieren ihr berufliches Handeln und entwickeln somit ein berufliches Selbstbild.

Der Studiengang User Experience befähigt zu einer Berufstätigkeit in erster Linie in folgenden Bereichen:

- Erforschen und Analysieren von Lebens- und Nutzungskontexten und Zielgruppen (User Research, Erfordernisse und Nutzungsanforderungen ableiten)
- Gestaltung menschenzentrierter Produkte und Services (Anforderungsdefinition, Entwurf, Konzeption, Benutzerführung, Interface Design, Service Design, Spezifikation und Produktintegration)
- Entwicklung menschenzentrierter Produkte und Services (Projektmanagement, Systementwurf, Implementierung, Softwaretest, Softwareverifikation)
- Evaluierung menschenzentrierter Produkte und Services (Ergonomiebewertung, Probandenstudien (z. B. Usability Test), Akzeptanzanalysen und Begutachtung (z. B. Usability Inspektion))

Die Absolventen des Studiengangs User Experience arbeiten bspw. in folgenden Berufsfeldern (in mittelständischen und großen Unternehmen, (Design-)Agenturen sowie Organisationen oder selbständig): in den Bereichen Research, Konzeption, Design oder Evaluation als bspw. Usability Engineer, User Experience Consultant, Usability Consultant, User Interface Designer, User Experience Designer oder auch Product Owner.

Die Befähigung zum zivilgesellschaftlichen Engagement ist im Rahmen des Studium Generale verankert. In Seminaren, durch aktiven Einsatz in Projekten des Campuslebens oder bei Tätigkeiten in sozialen Einrichtungen erwerben die Studierenden weitere Soft-Skills und überfachliche Kompetenzen, die für das spätere Berufsleben und zur Persönlichkeitsentwicklung unerlässlich sind. Die Persönlichkeitsbildung umfasst auch die künftige zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle. Dadurch werden die Absolventen dazu befähigt, über aktuelle, historische und anstehende Themenkomplexe differenziert zu diskutieren sowie Offenheit für verschiedene Sichtweisen und Positionen zu entwickeln.

II. Studienaufbau und -umfang

(1) Studienaufbau und Umfang

Der Bachelorstudiengang User Experience umfasst insgesamt 7 Semester, davon 6 Studiensemester und 1 Praktisches Studiensemester (5. Semester).

Die Regelstudienzeit im Bachelorstudium beträgt insgesamt 7 Semester. Der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderliche Lernumfang beträgt 210 Credit Points (CP). Davon sind 180 CP Pflicht und 30 CP Wahlpflicht.

(2) Praktisches Studiensemester

- a) **Ausbildungsziel** des praktischen Studiensemesters sind die Festigung der bereits erworbenen Fähigkeiten und Kompetenzen der vorangegangenen Studiensemester und die Schwerpunktvertiefung in den erforderlichen Arbeitstechniken der gewählten Branche.
- b) **Ausbildungsort** kann ein Unternehmen, eine Forschungseinrichtung, eine öffentliche Verwaltung, eine Non-Profit-Organisation oder eine vergleichbare Institution sein.
- c) Die **erforderlichen Prüfungsleistungen** zum Praktischen Studiensemester sind in der Modulbeschreibung „Praktisches Studiensemester“ geregelt.
- d) Das Praktische Studiensemester umfasst ein Semester, mindestens jedoch 95 Präsenztage.

(3) Wahlpflichtmodule

- a) Aus den Modulen des Wahlpflichtbereichs müssen Module im Gesamtumfang von 30 CP ausgewählt werden. Hierbei sind ab dem 6. Studiensemester Leistungen im Umfang von 30 CP zu erbringen. Es können beliebig viele Wahlpflichtmodule ausgewählt werden. Vor Ausstellung des Abschlusszeugnisses muss der Studierende verbindlich festlegen, welche Module im Zeugnis als Wahlpflichtmodule eingebunden werden sollen. Zusätzlich erbrachte Module können auf Antrag als Zusatzfach im Zeugnis ausgewiesen werden.
- b) Zu Beginn eines jeden Semesters wird vom Studiengang eine Liste der möglichen Wahlpflichtmodule des Wahlbereichs des Studiengangs öffentlich bekannt gegeben sowie in den entsprechenden Medien publiziert. Die Studierenden können aus dieser Liste für den Wahlpflichtbereich nach Abs. (3) a) entsprechende Module wählen. In der unter Abs. 6 dargestellten Tabelle sind beispielhafte Wahlpflichtmodule aufgelistet.
- c) 3 Module können aus dem Bachelorangebot der Hochschule Aalen nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss gewählt werden.

(4) Internationales Semester („International User Experience“)

- a) Die Studierenden haben auf Antrag die Möglichkeit, Leistungsnachweise im Ausland (Modulnamen: „International User Experience 1 – 6“) im 6. Studiensemester zu erbringen. Der Antrag ist beim Prüfungsausschuss zu stellen. Dem Antrag ist stattzugeben, wenn der Studierende geeignete Nachweise führt (bspw. durch ein Learning Agreement oder einen Vertrag mit einem Forschungsinstitut), dass der Auslandsaufenthalt studienförderlich organisiert ist. Dabei werden die Kompetenzziele des 6. Studiensemesters angemessen berücksichtigt. Die Module „International User Experience 1 – 6“ ersetzen dabei die Wahlpflichtmodule im 6. Studiensemester.
- b) Werden im Rahmen der Module „International User Experience 1 – 6“ nicht alle vereinbarten Leistungen erbracht, so werden die mit Erfolg erbrachten Leistungen trotzdem gemäß Learning Agreement oder Vertrag auf die entsprechenden Wahlpflichtmodule des 6. Studiensemesters angerechnet. Über die entsprechenden Anerkennungen entscheidet der Prüfungsausschuss aufgrund geeigneter Nachweise.
- c) Werden im Rahmen des Internationalen Semesters ein Modul oder mehrere Module „International User Experience 1 – 6“ nicht erfolgreich bestanden, so kann der Studierende die fehlenden CP aus dem Wahlpflichtbereich sinnvoll ergänzen.

(5) Studienplan

Pflichtmodule Studiengang User Experience

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art ¹	Studiensemester							CP ²
			1	2	3	4	5	6	7	
94001	Technik						Praktisches Studiensemester			5
94101	Technik Grundlagen	V, Ü	2							5
94102	Technisches Darstellen	V, Ü	2							
94002	Mathematik									5
94103	Mathematik	V, Ü	4							5
94003	Programmieren									5
94104	Programmieren	V	2							5
94105	Programmieren – Übung	Ü	2							
94004	User Research									5
94106	User Research	S	4							5
94005	Kommunikation und Didaktik									5
94107	Kommunikation und Didaktik	V, Ü	4							5
94006	Intercultural Communication									5
94108	Intercultural Communication	V, Ü	4							5
94007	Produktentwicklung									5
94201	Produktentwicklung	V		2						5
94202	3D-CAD	Ü		2						
	Summe SWS		24	4						
	Summe CP		30	5						
	Summe Prüfungen		6	1						

¹ Art der Lehrveranstaltung: Die Arten der Lehrveranstaltungen sind im § 62 des allgemeinen Teils BA-TA-18-1 erläutert. K (Kolloquium), L (Labor), P (Projekt), PR (Praktikum), S (Seminar), Ü (Übung), V (Vorlesung)

² CP: Credit Points

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94008	Web Engineering						Praktisches Studiensemester			5
94203	Web Engineering	V, Ü		4						5
94009	Requirements Engineering									5
94204	Requirements Engineering	V, Ü		4						5
94010	Kognitive Psychologie									5
94205	Kognitive Psychologie	V, Ü		4						5
94011	Gestaltung									5
94206	Gestaltung	V		2						5
94207	Gestaltung – Übungen	Ü		2						
94012	Datenanalyse und -visualisierung									5
94208	Datenanalyse und -visualisierung	V, Ü		4						5
94013	Virtuelle Modellierung									5
94301	3D-Illustration	V, Ü			2					5
94302	3D-Rendering	V, Ü			2					
94014	Datenmanagement									5
94303	Datenmanagement	V			2					5
94304	Datenmanagement – Übungen	L			2					
94015	Software Prototyping									5
94305	Software Prototyping	S			4					5
	Summe SWS		24	24	12					
	Summe CP		30	30	15					
	Summe Prüfungen		6	6	3					

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94016	Interaction Design						Praktisches Studiensemester			5
94306	Interaction Design	S			4					5
94017	2D-Visualisierung									5
94307	2D-Visualisierung	V, Ü, PR			4					5
94018	Menschzentriertes Design									5
94308	Menschzentriertes Design	S			4					5
94019	Rapid Manufacturing									5
94401	Rapid Manufacturing	V				2				5
94402	Rapid Manufacturing – Labor	L				2				
94020	Software Engineering									5
94403	Software Engineering	V, Ü				4				5
94021	Usability Testing									5
94404	Usability Testing	S				4				5
94022	Visual Design									5
94405	Visual Design	S				4				5
94023	3D-Visualisierung									5
94406	3D- Visualisierung	V, Ü				4				5
94024	Produktmanagement									5
94408	Produktmanagement	V, Ü				4				5
	Summe SWS		24	24	24	24				
	Summe CP		30	30	30	30				
	Summe Prüfungen		6	6	6	6				

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94500	Praktisches Studiensemester									30
94501	Begleitseminar	S					x			30
94502	Praktikum	PR					x			
94503	Kolloquium zum Praktikum	K					x			
94025	User Experience Projekt									10
94701	User Experience Projektarbeit	P							2	10
94702	Kolloquium zum Projekt	K							1	
94026	Wissenschaftliches Arbeiten									5
94703	Wissenschaftliches Arbeiten	S							1	5
99999	Bachelorarbeit									12
9999	Bachelorarbeit	P							X	12
9998	Kolloquium zur Bachelorarbeit	K							X	
94999	Studium Generale								X	3
	Summe SWS		24	24	24	24	X		X	
	Summe CP		30	30	30	30	30		30	
	Summe Prüfungen		6	6	6	6	1		4	

Wahlpflichtmodule Studiengang User Experience

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94027	Wahlpflichtmodul 1							X		5
94028	Wahlpflichtmodul 2							X		5
94029	Wahlpflichtmodul 3							X		5
94030	Wahlpflichtmodul 4							X		5
94031	Wahlpflichtmodul 5							X		5
94032	Wahlpflichtmodul 6							X		5
Beispielhafte Wahlpflichtmodule des Studiengangs User Experience Eine vollständige Liste der Wahlpflichtmodule wird zu Beginn eines jeden Semesters öffentlich bekannt gegeben.										
98801	Creative Writing									5
98601	Creative Writing	P						4		5
94802	International Collaboration Project									5
94602	International Collaboration Project	P						2		5
94603	International Collaboration Colloquium	K						x		
94803	Persuasive UX & Gamification									5
94604	Persuasive UX & Gamification	S						4		5
94804	Technikgestaltung									5
94605	Technikgestaltung	S						4		5
94805	Technisches naturwissenschaftliches Projekt									5
94606	Technische naturwissenschaftliche Projektarbeit	P						x		5
94607	Kolloquium zum Technischen naturwissenschaftlichen Projekt	K						x		
94806	User Experience Ethik									5
94608	User Experience Ethik	S						4		5

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94807	Virtual and Augmented Reality									5
94609	Virtual and Augmented Reality	S						4		5
94808	1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen (nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss)									5
94610	Wahlfach HS-1	X						X		5
94809	2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen (nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss)									5
94611	Wahlfach HS-2	X						X		5
94810	3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen (nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss)									5
94612	Wahlfach HS-3	X						X		5
	Summe SWS		24	24	24	24	X	X	X	
	Summe CP		30	30	30	30	30	30	30	
	Summe Prüfungen		6	6	6	6	1	6	4	

International User Experience

Wählbares Internationales Semester (Wahlleistungen des 6. Semesters können entsprechend Learning Agreement oder Vertrag im Ausland nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss anerkannt werden; möglich ist die Anerkennung von höchstens sechs der folgenden Module „International User Experience“).

Nr.	Modul Lehrveranstaltung	LV- Art	Studiensemester							CP
			1	2	3	4	5	6	7	
94850	International User Experience 1									5
94880	International User Experience 1	X						X		5
94851	International User Experience 2									5
94881	International User Experience 2	X						X		5
94852	International User Experience 3									5
94882	International User Experience 3	X						X		5
94853	International User Experience 4									5
94883	International User Experience 4	X						X		5
94854	International User Experience 5									5
94884	International User Experience 5	X						X		5
94855	International User Experience 6									5
94885	International User Experience 6	X						X		5

§ 3 Inkrafttreten / Übergangsregelungen

Diese Satzung tritt zum Wintersemester 2022/2023 in Kraft.

24.02.2022

Gez.

Prof. Dr. H. Riegel

Rektor