

(amtlich bekannt gemachte PO vom 13.06.2024 für Studierende ab Wintersemester 2024/25)

| 1. SEMESTER   | 2. SEMESTER                                     | 3. SEMESTER   | 4. SEMESTER   | 5. SEMESTER   | 6. SEMESTER  | 7. SEMESTER   | 8. SEMESTER                                | 9. SEMESTER                                     |
|---|---|---|---|---|--|---|--|---|
| Diskrete Mathematik<br>6 Credits                          | Grundlagen der Ingenieurmathematik<br>6 Credits | Grundlagen der Psychologie und Ergonomie<br>6 Credits             | Kognitions-, Kommunikations- und Medienpsychologie<br>6 Credits | IT Projektmanagement<br>6 Credits                         | MTI in Wissenschaft und Praxis<br>6 Credits  | Computergrafik<br>6 Credits                           | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits      |
| Grundlagen der Informatik und Programmierung<br>6 Credits | Objektorientierte Programmierung<br>6 Credits   | Digitales Mediendesign<br>6 Credits                               | User Experience Design<br>6 Credits                             | Software Ergonomie und Usability Engineering<br>6 Credits | WPM Wirtschaft und Recht <sup>2</sup><br>6 Credits   | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits            | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits      |
| Einführung in akademisches Arbeiten<br>6 Credits          | Datenbanken<br>6 Credits                        | Modellierung und Programmierung interaktiver Systeme<br>6 Credits | Web-Frontend-Entwicklung und -Visualisierung<br>6 Credits       | Angewandte Statistik<br>6 Credits                         | Positive Computing und Diversity in der MTI<br>6 Credits                                   | Interdisziplinäres Projekt <sup>3</sup><br>12 Credits |  | Wahlmodul <sup>1</sup><br>6 Credits             |
| Phase 1: Praxiseinstiegsphase<br>2 Credits                |   | Phase 2: Praxisaufbauphase<br>2 Credits                           |   | Englisch<br>6 Credits                                     | Phase 3: Praxistransferphase mit Praxistransferprojekt und Praxisseminar<br>22 + 2 Credits |   |  | Bachelorarbeit und Kolloquium<br>12 + 2 Credits |
| Studienintegrierte Praxisphasen (semesterübergreifend)    |   |   |   |   |  |   |  |   |

Stand: April 2024

- Mathematisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
- Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen
- Ingenieurwissenschaftliche Grundlagen
- Grundlagen der Informatik
- Fachspezifische Module
- Überfachliche Inhalte
- Wahlpflichtmodul
- Wahlmodul<sup>1</sup>
- Bachelorarbeit
- Grundlagen der Psychologie
- Grundlagen des Designs
- Praktische Ausbildung
- Projektmodul
- Praxisphase

Dieser Studienverlaufsplan zeigt einen **optimalen Verlauf**, der sich individuellen Umständen anpassen kann. Änderungen vorbehalten.

<sup>1</sup>Hier kann ein Modul über alle Studiengänge hinweg als Wahlmodul ausgewählt werden.

<sup>2</sup> Es muss ein Modul aus dem Wahlpflichtkatalog „Wirtschafts und Recht“ erfolgreich absolviert werden.

<sup>3</sup> Alternative Wahl durch Studierende: “Interdisziplinäres Projekt” nur im 5. Semester und Wahlpflicht 3 dafür vom 5. ins 6. Semester verschoben.

<sup>4</sup> Um einen Schwerpunkt anerkannt zu bekommen, müssen 3 Module aus dem entsprechenden Wahlpflichtkatalog und aus den anderen beiden jeweils ein Modul erfolgreich absolviert werden.

## AUSZUG AUS DEM WAHLKATALOG

| WAHLPFLICHTKATALOG A:<br>„SOFTWAREENTWICKLUNG“   | WAHLPFLICHTKATALOG B:<br>„MENSCH UND MEDIEN“   | WAHLPFLICHTKATALOG C:<br>„DESIGN DIGITALER ERLEBNISSE“   |
|--|--|--|
| <p>Einführung in die Spieleentwicklung<br/>VR/AR<br/>Softwaretechnik<br/>Full Stack Programmierung<br/>Mobile Computing<br/>Angewandte künstliche Intelligenz im ECommerce<br/>Natural Language Processing</p> | <p>Sozialpsychologie und Positive Psychologie in der Digitalisierung<br/>eLearning and Knowledge Transfer<br/>soziale Robotik und virtuelle Assistenzsysteme<br/>Social Commerce and Social Media<br/>Transportation HMI<br/>New Work &amp; Digital Leadership</p> | <p>Kreativmethoden und Qualitative Methoden im UX Design<br/>Inklusives IT Design<br/>Angewandte Mediendesign im eCommerce<br/>UX Design for Mobile Devices<br/>Best Practice in Human Centered Business Development</p> |

| WAHLPFLICHTKATALOG:<br>„WIRTSCHAFT UND RECHT“ <sup>2</sup>   |
|--|
| <p>Wirtschaft und Recht<br/>Online Marketing<br/>Rechtliche Grundlagen des eCommerce<br/>Entrepreneurship<br/>Wirtschaft 1<br/>Wirtschaftsrecht<br/>Innovations- und Changemanagemen</p> |