

(amtlich bekannt gemachte PO vom 07.03.2017 für Studierende ab WiSe 2017/18)

1. SEMESTER	2. SEMESTER	3. SEMESTER	4. SEMESTER	5. SEMESTER	6. SEMESTER	7. SEMESTER	8. SEMESTER	9. SEMESTER	
Diskrete Mathematik 6 Credits	Mathematik 1 (Ingenieurmathematik) 6 Credits	Digitales Mediendesign 6 Credits	User Experience Design 6 Credits	Algorithmen und Datenstrukturen 6 Credits	Softwaretechnik 6 Credits	IT Projekt Management 6 Credits	Praxissemester und Praxisseminar 26 + 2 Credits (semesterübergreifend)		
Grundlagen der Informatik und Programmierung 6 Credits	Datenbanken 6 Credits	Grundlagen der Psychologie und Ergonomie 6 Credits	Kognitions-, Kommunikations- und Medienpsychologie 6 Credits	Angewandte Statistik 6 Credits	Software Ergonomie und Usability Engineering 6 Credits	Computergrafik und Visualisierung 6 Credits			
Kompetenzentwicklung 6 Credits	Programmierung 2 6 Credits	Praktische Ausbildung im Betrieb (nach 12 Monaten Betriebspraxis erfolgt die Zwischenprüfung und nach weiteren 9 Monaten die Abschlussprüfung bei der IHK / HWK)		MMI und GUI Programmierung 6 Credits	Web- und Multimedia-technologien 6 Credits	Wahlmodul 1 6 Credits	Positive Computing und Diversity in der Mensch-Technik-Interaktion 6 Credits	Bachelorarbeit und Kolloquium 12 + 2 Credits	
				Ausgewählte Gebiete der Mensch-Technik-Interaktion 6 Credits	Sozialpsychologie und Positive Psychologie 6 Credits	Wahlpflichtmodul <sup>2</sup> 1 6 Credits	Wahlmodul 2 6 Credits		
				Englisch 6 Credits	Wirtschaft und Recht 6 Credits	Wahlpflichtmodul <sup>2</sup> 2 6 Credits	Wahlpflichtmodul <sup>2</sup> 3 6 Credits		

  

<span style="color: #0070C0;">■</span> Mathematisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen	<span style="color: #E67E22;">■</span> Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen	<span style="color: #2ECC71;">■</span> Ingenieurwissenschaftliche Grundlagen	<span style="color: #27AE60;">■</span> Grundlagen der Informatik
<span style="color: #00AEEF;">■</span> Fachspezifische Module	<span style="color: #F39C12;">■</span> Überfachliche Inhalte	<span style="color: #6B342A;">■</span> Wahlpflichtmodul	<span style="color: #8E44AD;">■</span> Wahlmodul
<span style="color: #A9A9A9;">■</span> Bachelorarbeit	<span style="color: #8B4513;">■</span> Praktische Ausbildung	<span style="color: #F1C40F;">■</span> Grundlagen der Psychologie	<span style="color: #34495E;">■</span> Grundlagen des Designs

Stand: Mai 2021

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

<sup>1</sup>Aufgrund kontinuierlicher Aktualisierung können sich laufend Änderungen ergeben. Alle Änderungen und die aktuellen Wahl(-pflicht)kataloge werden jeweils zu Beginn des Semesters durch Aushang bekannt gegeben.

<sup>2</sup>Um einen Schwerpunkt zu belegen, müssen 2 Wahlpflichtmodule aus dem entsprechenden Katalog gewählt werden und zusätzlich ein Projekt aus dem gewählten Bereich.

## AUSZUG AUS DEM WAHLKATALOG

WAHLPFLICHTKATALOG A: „HMI IM FAHRZEUG“	WAHLPFLICHTKATALOG B: „EHEALTH UND AMBIENT ASSISTED LIVING“	WAHLPFLICHTKATALOG C: „BENUTZERSCHNITTSTELLEN FÜR MOBILGERÄTE“
Fahrerassistenzsysteme Automotive HMI / Traffic Psychology (English) Projekt: HMI im Fahrzeug <sup>2</sup>	Informationssysteme im Gesundheitswesen eHealth and Ambient Assisted Living Projekt: eHealth and Ambient Assisted Living <sup>2</sup>	UX Design for Mobile Devices (English) Mobile Computing Projekt: Benutzerschnittstellen für Mobilgeräte <sup>2</sup>

### WAHLMODULE OHNE SCHWERPUNKT

Automotive Electronics and Sensors (English)  
 Betriebssysteme  
 Bildverarbeitung  
 Blue Science  
 Computernetze  
 Digitale Signalverarbeitung  
 Digitale Systeme  
 Eingebettete Systeme  
 Eingebettete Systeme 2  
 e-Learning und Mediendidaktik  
 Empfehlungssysteme  
 Grundlagen der Unternehmensgründung und Innovation  
 Kommunikation für Energiesysteme  
 Kommunikations- und Nachrichtentechnik  
 Mess- und Regelungstechnik  
 Neuroinformatik  
 Projekt  
 Robotik  
 Sicherheit und Zuverlässigkeit  
 Stereotypen – Mechanismen, Ursachen, Inhalte und Auswirkungen in Theorie und Praxis  
 Verteilte Systeme  
 Virtual und Augmented Reality