

# STUDIENGANG: MENSCH-TECHNIK-INTERAKTION B.SC.

Studiengangsleitung: Stefan Geisler

(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                                     |
|---|---|---|---|---|--|---|
| Diskrete Mathematik<br>6 Credits                          | Grundlagen der Ingenieurmathematik<br>6 Credits                     | IT Projektmanagement<br>6 Credits                                 | MTI in Wissenschaft und Praxis<br>6 Credits                                     | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits            | Praxissemester und Praxisseminar<br>26 + 2 Credits<br>(semesterübergreifend) |   |
| Grundlagen der Informatik und Programmierung<br>6 Credits | Datenbanken<br>6 Credits  | Angewandte Statistik<br>6 Credits                                 | Web-Frontend-Entwicklung und -Visualisierung<br>6 Credits                       | Computergrafik<br>6 Credits                           |  |   |
| Digitales Mediendesign<br>6 Credits                       | Objektorientierte Programmierung<br>6 Credits                       | Modellierung und Programmierung interaktiver Systeme<br>6 Credits | Positive Computing und Diversity in der Mensch-Technik-Interaktion<br>6 Credits | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits            | Wahlpflichtmodul <sup>4</sup><br>6 Credits                                   | Bachelorarbeit und Kolloquium<br>12 + 2 Credits |
| Grundlagen der Psychologie und Ergonomie<br>6 Credits     | User Experience Design<br>6 Credits                                 | Software Ergonomie und Usability Engineering<br>6 Credits         | Wahlmodul <sup>1</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          | Kognitions-, und Kommunikations- und Medienpsychologie<br>6 Credits | Englisch<br>6 Credits   | WPM Wirtschaft und Recht <sup>2</sup><br>6 Credits                              | Interdisziplinäres Projekt <sup>3</sup><br>12 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: #00A0C0;">■</span> Fachspezifische Module                         | <span style="color: #F39C12;">■</span> Überfachliche Inhalte                   | <span style="color: #4A0070;">■</span> Wahlpflichtmodul                      | <span style="color: #8E44AD;">■</span> Wahlmodul <sup>1</sup>    |
| <span style="color: #A9A9A9;">■</span> Bachelorarbeit                                 | <span style="color: #8B4513;">■</span> Praktische Ausbildung                   | <span style="color: #FFD700;">■</span> Grundlagen der Psychologie            | <span style="color: #34495E;">■</span> Grundlagen des Designs    |

Stand: April 2024

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 DEN WAHLPFLICHTKATALOGEN

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