

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

Stand: April 2024

- Mathematisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
- Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen
- Ingenieurwissenschaftliche Grundlagen
- Grundlagen der Informatik
- Fachspezifische Module
- Überfachliche Inhalte
- Wahlpflichtmodul
- Wahlmodul¹
- Bachelorarbeit
- Grundlagen der Psychologie
- Grundlagen des Designs
- Projektmodul
- Praxisphase
- Praktische Ausbildung

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

¹Hier kann ein Modul über alle Studiengänge hinweg als Wahlmodul ausgewählt werden.

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

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

⁴ 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: „SOFTWAREENTWICKLUNG“ | WAHLPFLICHTKATALOG B: „MENSCH UND MEDIEN“ | WAHLPFLICHTKATALOG C: „DESIGN DIGITALER ERLEBNISSE“ |
|--|--|--|
| <p>Einführung in die Spieleentwicklung VR/AR Softwaretechnik Full Stack Programmierung Mobile Computing Angewandte künstliche Intelligenz im ECommerce Natural Language Processing</p> | <p>Sozialpsychologie und Positive Psychologie in der Digitalisierung eLearning and Knowledge Transfer soziale Robotik und virtuelle Assistenzsysteme Social Commerce and Social Media Transportation HMI New Work & Digital Leadership</p> | <p>Kreativmethoden und Qualitative Methoden im UX Design Inklusives IT Design Angewandte Mediendesign im eCommerce UX Design for Mobile Devices Best Practice in Human Centered Business Development</p> |

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