



Studienverlaufsplan

	Explore		Make		Launch		
	Coding Software 1 Computational Thinking Coding Essentials 1 Coding Essentials 2 Client Server Basics <hr/> 12 ECTS	Coding Software 2 Agile Team Coding Application Design Clean Code DevOps <hr/> 12 ECTS	Developing Things 1 Advanced Clients Microservice Architectures Immersive Applications <hr/> 9 ECTS	Developing Things 2 Applied AI Connected Products Internet of Things <hr/> 9 ECTS	Designing Futures 2 Open Design Global Citizenship <hr/> 6 ECTS	Praxissemester (optional) Semester abroad Self-initiated Project Internship <hr/> 30 ECTS	Praxisprojekt <hr/> 10 ECTS
	Designing Futures 1 Design Thinking Generative Gestaltung Product Dimensions <hr/> 9 ECTS	Creating Impact 1 Entrepreneurial Thinking Rapid Prototyping Social Hubs <hr/> 9 ECTS	Creating Impact 2 Open Ecosystems Business Economics Trend & Market Research <hr/> 9 ECTS	Designing Futures 2 Design as a Language Interaction Design Users & Situated Action <hr/> 9 ECTS	Creating Impact 3 Business Models & Plans Entrepreneurial Marketing <hr/> 6 ECTS		Bachelorarbeit <hr/> 12 ECTS
Backbone Grundlagen, Methoden, Konzepte und Theorien			Project Make 1 <hr/> 7 ECTS	Project Make 2 <hr/> 7 ECTS	Project Launch <hr/> 13 ECTS		
Projekte Technologien, Erfahrungen, Impulse und Praxis	Project Explore 1 <hr/> 4 ECTS	Project Explore 2 <hr/> 4 ECTS					Kolloquium <hr/> 3 ECTS
Community & Reflection Workshops, Social Hubs, Mentoring und Events	Community & Reflection 1 <hr/> 5 ECTS	Community & Reflection 2 <hr/> 5 ECTS	Community & Reflection 3 <hr/> 5 ECTS	Community & Reflection 4 <hr/> 5 ECTS	Community & Reflection 5 <hr/> 5 ECTS		Community & Reflection 6 <hr/> 5 ECTS
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	Optionales Semester	Finales Semester

Mehr Informationen unter:
www.th-koeln.de/code_and_context_ba



In der Software Entwicklung modellieren und abstrahieren Studierende die fachlichen Aspekte von Anwendungssystemen. Sie dekomponieren Problemstellungen in Teilprobleme, die in dedizierten Software-Komponenten durch eine Implementierung gelöst werden.

Coding Software

Developing Things

Die Studierenden realisieren digitale Produkte als smarte Objekte, die nicht nur ein digitales Abbild, sondern auch eine dingliche Repräsentanz besitzen und so mit der realen Welt korrespondieren.

Studierende erfassen die ganzheitliche Wirkung von interdisziplinären Ideen, Phänomenen, Szenarien, Visionen, Hypothesen, Produkten und deren Wirkungsweisen. Sie stellen sich den Herausforderungen einer sich rapide und nachhaltig wandelnden Gesellschaft, Kultur, Politik und Wirtschaft.

Designing Futures

Creating Impact

Die Studierenden entwerfen, entwickeln und evaluieren digitale Produkte und Applikationen, die auf soziale, kulturelle und ökonomische Phänomene und Entwicklungen reagieren und einwirken. Sie erkennen gesellschaftliche und wirtschaftliche Strömungen, können diese bewerten und daraus Potenziale für digitale Produkte und soziale Innovationen ableiten.