Letzte Aktualisierung: 28.02.2024

Hinweise zum Ausfüllen (Zeilen mit Hinweistext bitte vor Übermittlung entfernen)

Die Modulmatrix diert der Zuordnung aller Module (bzw. Teilmodule) eines Studiengangs zu den Handlungsleidem, für die der Studiengang qualificieren will, zowie zu den Kompetenzmentmalen, die das Absolvent "innerprofil kennzeichnen. Darüber hinaus erfolgt eine Zuordnung zu ausgewählten Studiengangskriterien. Über diese definiert die TH Köln ihr Selbstherssändnis in Lehre und Studium. Dami de Matrix des Qualifiationsprofil abhidden kann, ist es enforteriech inniciende au differencieren, all werder le Handungsleder und Kompetenmenheine de Module jeweils primit einzahlen. Eine durchglingige Zundrung der Module eines Studiergings zu (mehr oder weniger) allen Feldem und Merkmalen lässt kein Pfüll mehr erhernen. Alternativ zum Anhreuzen kann die Zuschtung auch über einer Verteilung der Leistungspruhkte erfolgen, wenn mehrham auch des Leistungsgruhkte erfolgen, wenn mehrham auch des Leistungsgruhktersgruhkter erfolgen, wenn mehrham auch des Leistungsgruhktersgruhktersgruhkter erfolgen, wenn mehrham auch des Leistungsgruhktersgruhkte

WiSe Advanced Business Intelligence and Analytics WiSe Advanced Rendering Techniques		ECTS - Punkte Handlungsfelder / Aufteilung ECTS-Pu					ng ECTS-Punk	te	Zuordnung Kompetenzen Absolvent*innenprofil												Zuordnung Studiengangkriterien									
																				9		# #				de				
											nforder ungen und adarfe	eșde zuc	staltung	chnologie	itwurf	plementierung	novation	anagement	ommuni kation	nalyse, Studien un perimente	tuated interaction	hik und Gesellsch	lbstlernen und lbstkompeterz	edien	ploration & eativität	twicklungsmetho Prototyping	obal Citizenship	terntionalisierung	terdis ziplinarität	ansfor
		Teilmodu	/ Lehrveranstaltung (optional)	Teilmodul	Gesamt 6	DUX	DEV	EXA ×	CREA X	INDI	¥ ĕ	ž	ð	ř	ŭ ×	E X	Ē	ž	ž	×	Ø X	ă х	88	ž	9.5	ம் ⊲	ਰ	Ē	Ē	_ <u>F</u>
					6	×	x	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	x		×	× .	×			×	×				×
					6		_ ^			¥			^		×	_ ^		×			¥	×	×							
	Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction Augmented Reality				6		×	×	×	×				×	×	×	×	×			×	×				×				×
WiSe	Beautiful Code				6		×	-							×	Y	-	×								х х				
SoSe	Business Process Management				6		×		×		x				×	×		×		x	×	×			×			×		×
SoSe	Coding Excellence				6	×	x		×			×		×	×	×		×			×	×				×		x		×
SoSe	Computerethik				6	×			×	×	x		x		×			×			×	×			×	×	×		×	
SoSe	Current Approaches to Marketing and Innovation				6				×		x				x			x		х	×	x					×		x	
WiSe	Data Driven Modelling				6		×	×	×						×	×		×		х	×	×				×				×
WiSe	Design Methodologies				6	×		x	×		×	×	x					×	×		×	×				×	×		×	
WiSe	Domain-Driven Design of Large Software Systems				6		×		×			х			×	×		х			×							×		×
SoSe	Enterprise Architecture Management				6	x	x	x				×		×	×			×	×									x		
SoSe	Entrepreneurship & Businessplan				6		x		x						x			x		x	x	×					×			х
WiSe	Fortgeschrittene Themen verteilter, web-basierter Systeme				6		x							×	х						x	x								
immer	Guided Project				12	×	x	x	x	×	х	x	x	×	х	×	х	x	х	х	x	×	×	х	×	x	×	х	x	х
immer	Guided Project on Designing for User Experiences				12																						×		x	х
immer	Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems				12																						×		×	х
immer	Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media				12																						x		x	×
SoSe	IT Consulting				6				x		×									×	×	×								×
SoSe	IT Strategy Innovation Management				6		×	×	x x					×	×		×	×		×	×	x x			×			×	x	×
WiSe	Interaction Design				6	×		x	x x	×	×	×	×		×		×	x	×	x	×	×	×	×	×		×	×	x	
WiSe	Interactive Media Products				6	×		×	×	×	^	×	×				×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	x
SoSe SoSe	Künstliche Intelligenz				6		×	×	×				_	×	×	×	×	×		_ ^		×			-	×	×		_	×
SoSe	Leadership Principles and Strategic Management				6	×		_ ^	×				×		×		_ ^	×		×	×	×						×	×	×
WiSe	Management Simulation Game				6				×		x				x			x		x					×				x	x
WiSe	Management und Unternehmenssteuerung				6				x	×	x				×			x		x	×	×				×		×		×
immer	Masterarbeit inkl. Kolloquium				30	×	x	×	x	×	×	×	x	×	×	×	×	x	×	×	×	×	×	×	×	×	×			×
SoSe	Mobile and Distributed Interactive Systems				6		×	×		×				×	×	×	×	×	×					×		×				
SoSe	Modern Database Systems				6		x	x				x			x			x								x	x			
WiSe	Netz-Architekturen, -Design und -Infrastrukturen				6		x	x				×	×		x			×						×						x
WiSe	Open Science				6			х	x	x			x		x			×			×	x			×	x	x		х	x
SoSe	Performance Management				6				x											×	×	×							x	
WiSe	Process Mining	1	1		6			x	х	×	-		x		х			×	-	×	×	×		×	×	×			×	х
WiSe	Psychological aspects of digital transformation		1		6	x		x	х	×	х							x	-	х	×	х		-	×		×		x	
WiSe	Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen	1	+	1	6		 		 	×	х				×		-	×	 	l		 	×	×	×	×	×		х	
SoSe	Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement	1	1		6		-		X		-	×			×			×	-	×		-		-	-	×	×			×
SoSe	Requirements Engineering Project	1	1	1	6	×	×	×	x	×	×	×			×		1	×		×	_	×	×		×	_	×			
WiSe	Research Methods for Interactive Media Sichere Softwareentwicklung verteilter, web-basierte Systeme				6	×	×	x	×	×	×	×		×	×			x	×		х	×	×	×		×	×			
SoSe	Sichere Solwareen wicklung verleiter, web-dasierte Systeme Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen		1		6		_ ^			×				Y Y					_ ^					_ ^	¥	_ ^	· ·			
WiSe	Soziotechnische Entwurfsmuster	1	1	1	6					Y Y	l	¥			×		-	×	l	×			—	l	· ·	×	¥		¥	
WiSe	Spezielle Gebiete der Gamification	!	1	1	6	×		×	×	×	×	×	×		×		×	×	×	×		×		×	×		×		×	
WiSe	Spezielle Gebiete der Mathematik				6			×					×		×		×	×					×			×				
SoSe	Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion				6	×		×	×	×	×	×	×		×			×	×		×	×	×	×	×	×			×	
WiSe	Storytelling und Narrative Strukturen				6	x		x	×	×	×		×					×		×		×			×				×	×
WiSe	Ubiquitous Computing				6		×	×		×				×	×	×	×	×	×			×		×		×	×			х
SoSe	Virtualisierung und Dienstarchitekturen				6		×							×	×	×		×			×									
SoSe	Visualisierung				6	x	×	x			x	×	×	×	×		×	×			×		×							
SoSe	Web Technologien				6	x	×	x	x			x		x	x	×		×		x		×				×				
	Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und - ernehniesen				6			x	x	x			x		×			×		x	×	x			×	×			x	x
									•																					

Letzte Aktualisierung: 10.05.2024

Module / Lehrveranstaltungen		Pflicht- / Wahl- module	ECT Leistungs		als Zu	Anwesenheitsp assungsvoraussetzung zu	flicht Ir (Teil) Modulprüfung	als Zulas	Prüfungsvorleis sungsvoraussetzung	tung zur Modulprüfung	Prüfungsform	Anza	ahl	Summe	
Semester	Modul	Teilmodul / Lehrveranstaltung (optio	Pflichtmodul (PF) Wahlpflichtmodul (WPF) Wahlmodul (WF)	Teilmodul	Gesamt	ja / nein?	wenn ja, Mindestpräsenzzeit angeben	wenn ja, bitte begründen	ja / nein?	wenn ja, welche(s) (Teil)Modul(e)	wenn ja, bitte begründen		Prüfungs- leistungen pro (Teil)Modul	Mindest- anzahl zu belegender WPF, WF	Prüfungen 52
WiSe	Advanced Business Intelligence and Analytics		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Portfolio-Erstellung und anschließendem Fachgespräch	1		1
	Advanced Rendering Techniques		WPF		6	nein			nein			Mündliche Prüfung und Fachvortrag	1		1
SoSe	Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction Augmented Reality		WPF WPF		6	nein nein			nein nein			Lemportfolio Fachvortrag und Projektarbeit	1 1	+	1
WiSe	Beautiful Code		WPF		6	nein			nein			Hausarbeit	1	-	1
SoSe	Business Process Management		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt in Verbindung mit Präsentation und Fachgespräch	1		1
SoSe SoSe	Coding Excellence Computerethik		WPF WPF		6	nein			nein nein			Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präsentation	1		1
SoSe	Current Approaches to Marketing and Innovation		WPF		6	nein nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	1		1
WiSe	Data Driven Modelling		WPF		6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit semesterbegleitendem Projekt / Präsentation	1		1
	Design Methodologies		WPF	 	6	nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit	1	+	1
WiSe	Domain-Driven Design of Large Software Systems Enterprise Architecture Management		WPF		6	nein nein			nein nein			Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präsentation Fachgespräch	1		1
SoSe	Entrepreneurship & Businessplan		WPF		6	nein			nein			schriftlich ausgearbeiteter Businessplan und Präsentation des Businessplans	1		1
WiSe	Fortgeschrittene Themen verteilter, web-basierter Systeme Guided Project		WPF WPF		12	nein nein			nein nein			Hausarbeit und mündliche Prüfung Projektarbeit	1		1
	Guided Project on Designing for User Experiences		WPF	1	12	nein			nein			Projektarbeit Projektarbeit	1	-+	1
immer	Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems		WPF		12	nein			nein			Projektarbeit	1		1
immer	Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media IT Consulting		WPF WPF		12 6	nein nein			nein			Projektarbeit Präsentation mit Reflektionsbericht	1	\longrightarrow	1 1
SoSe	IT Strategy		WPF		6	nein			nein			Fachgespräch / Präsentation zu Thema oder Artefakt	1	-	1
WiSe	Innovation Management		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt	1		1
WiSe SoSe	Interaction Design Interactive Media Products		WPF PF	 	6	nein nein			nein nein			Projektarbeit Hausarbeit	1	+	1 1
SoSe	Künstliche Intelligenz		WPF		6	nein			nein			Klausur oder mündlicher Beitrag oder Projektarbeit oder mündliche Prüfung	i		- 1
SoSe	Leadership Principles and Strategic Management		WPF		6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit semesterbegleitendem Projekt / Präsentation	1		1
WiSe	Management Simulation Game Management und Unternehmenssteuerung		WPF WPF	 	6	nein nein			nein nein			Semesterbegleitendes Projekt in Verbindung mit Präsentation und Fachgespräch Fachgespräch	1	+	1 1
immer	Masterarbeit inkl. Kolloquium		PF		30	nein			nein			siehe Prüfungsordnung	1		1
SoSe	Mobile and Distributed Interactive Systems Modern Database Systems		WPF WPF		6	nein			nein			Projektarbeit	1		1
WiSe			WPF		6	nein nein			nein nein			Wissenschaftliches Paper mit Präsentation Fachgespräch oder Klausur	1	-	1
WiSe	Open Science		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	1		- 1
SoSe WiSe	Performance Management Process Mining		WPF WPF	<u> </u>	6	nein nein			nein nein			Klausur in Verbindung mit einer Poster-Session (semesterbegleitend vorbereitet) Semesterbegleitendes Proiekt mit Präsentation	1		1 1
	Psychological aspects of digital transformation		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Prasentation Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	1	-	1
	Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen		WPF		6	nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit	1		1
SoSe	Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement		WPF		6	nein			nein			Semesterbegleitende Portfolio-Erstellung mit anschließender schriftlicher Erfolgskontrolle und Reflektion	1		1
SoSe WiSe	Requirements Engineering Project Research Methods for Interactive Media		WPF PF		6	nein nein			nein nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Fachgespräch Projektarbeit	1 1		1 1
			WPF		6	nein			nein			Hausarbeit und mündliche Prüfung	1	+	1
WiSe	Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen		WPF		6	nein			nein			Fachgespräch über semesterbegleitendes wissenschaftliches Paper mit Präsentation	1		1
WiSe	Soziotechnische Entwurfsmuster Spezielle Gebiete der Gamification		WPF WPF		6	nein nein			nein nein			Hausarbeit Projektarbeit und mündlicher Beitrag	1	\longrightarrow	1
WiSe	Spezielle Gebiete der Mathematik		WPF		6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit einem semesterbegleitendem wissenschaftlichen Paper / Präsentation	1		1
	Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion		WPF		6	nein			nein			Wissenschaftliches Paper	1	\longrightarrow	1
WiSe	Storytelling und Narrative Strukturen		WPF		6	nein			nein			Projektarbeit und mündlicher Beitrag	1		1
WiSe SoSe	Ubiquitous Computing Virtualisierung und Dienstarchitekturen		WPF WPF		6	nein			nein			Projektarbeit und mündlicher Beitrag	1		1
SoSe	Visualisierung		WPF		6	nein nein			nein nein			Projektarbeit Mündliche Prüfung und mündlicher Beitrag	1	+	1
SoSe	Web Technologien		WPF		6	nein			nein			Lemportfolio und mündliche Prüfung	1		1
WiSe	Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und -ergebnissen		WPF		6	nein			nein			Hausarbeit	1	\longrightarrow	1_
														+	
		+												\longrightarrow	
														-	
				1										+	
_					_										
				1					-				 	-+	
														\longrightarrow	
				1					·					+	
		 		1									1	\longrightarrow	