

Fokussiertes Studium

Am Standort Köln-Mülheim der TH Köln, in einer offenen Lern-umgebung, finden Studierende ideale Möglichkeiten explorativ zu denken und zu gestalten. Lehrveranstaltungen finden nicht par-allel statt, sondern wechseln in 2-wöchigen Blöcken. Dies erlaubt eine fokussierte Auseinandersetzung mit den Themen. Gleichzeitig bietet das Studium Semesterprojekte, in denen Kompetenzen praktisch erprobt und vertieft werden. Hierbei folgt das Studium den Entwicklungsphasen **Code, Design, Impact, Make** und **Launch**.

Die Phasen **Code** und **Design** ermöglichen kreatives Entdecken digitaler Grundlagen und gestalterischer Prinzipien. Neugier und Kreativität stehen hier im Vordergrund. Bei der **Impact**-Phase geht es um die Organisation und Gestaltung der öffentlichen Jahres-ausstellung ITERATION, also um selbst eine Wirkung für die Besu-cher*innen zu erzielen. In den **Make**-Phasen werden wesentliche Methoden und Techniken des Programmierens, des Entwickelns von Soft- und Hardware sowie der Produktgestaltung vertieft und praktisch umgesetzt. In der **Launch**-Phase konzentrieren sich die Studierenden auf die Wirkung der Produkte in Markt und Gesell-schaft und verfolgen und vertiefen eigene Ideen.

Die Kurse haben diese Themen:

- Advanced Clients

Agile Coding Practices

Agile Team Practices

Application Design

Blended International Project

Business Economics

Business Planning

Coding Essentials

Design As A Language

Designing Context

Design Thinking

DevOps

Generative Gestaltung

Human-Computer Impact
- Interaction Design

Interactive Applications

Internet of Things

Entrepreneurial Thinking

Experience Engineering

Open Design

Open Ecosystems

Prototyping Things

Machine Learning Basics

Making of Things

Microservice Architectures

Trend and Market Research

Things with Agency

Users and Situated Action

Projektorientiert und studierendenzentriert – der Studienverlauf

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	Optionales Semester	Finales Semester
Coding Software 1 Coding Essentials 1 Coding Essentials 2 6 CP	Coding Software 2 Agile Coding Practices Agile Team Practices 6 CP	Coding Software 3 Application Design 3 CP Designing Futures 3 Open Design 3 CP	Wahlpflicht 1 Zwei Wahlpflichtangebote aus den Handlungsfeldern 6 CP	Wahlpflicht 2 Zwei Wahlpflichtangebote aus den Handlungsfeldern 6 CP	Semester Abroad / Self-initiated projekt / Internship	Project Launch
Designing Futures 1 Prototyping Things Users and Situated Action 6 CP	Designing Futures 2 Generative Gestaltung Interaction Design 6 CP	Developing Things 2 Interactive Applications Experience Engineering 6 CP	Developing Things 3 Internet of Things Making of Things 6 CP	Creating Impact 2 Business Planning 1 Business Planning 2 6 CP		
Project Code Project Coding Essentials 3	Developing Things 1 Things with Agency Designing Context 6 CP	Creating Impact 1 Design Thinking Entrepreneurial Thinking 6 CP	Project Make 1	Project Make 2		
	Project Design	Project Impact				15 CP
						Bachelor Thesis
12 CP	6 CP	6 CP	12 CP	12 CP		
Community & Reflection 1	Community & Reflection 2	Community & Reflection 3	Community & Reflection 4	Community & Reflection 5		
						12 CP
						Bachelor Colloqu.
6 CP	6 CP	6 CP	6 CP	6 CP	30 CP	3 CP



Code & Context (B.Sc.)
Exploratives Bachelorstudium
im Spannungsfeld von Informatik,
Design und Gründung

- Studiengang.....Code & Context

AbschlussBachelor of Science (B.Sc.)

Studienform.....Vollzeitstudiengang

Studienbeginn.....Wintersemester

Regelstudienzeit.....6 Semester bzw.
7 Semester mit Praxissemester

Studienumfang.....180 ECTS bzw.
210 ECTS mit Praxissemester

Unterrichtssprache.....Deutsch

Studienort.....Standort Köln-Mülheim

ZulassungsbeschränktNein (Freie Vergabe)

Wichtiger Hinweis.....Fristende studiengangbezogene
Eignungsprüfung: 01. Juni

Weitere Informationenwww.th-koeln.de/coco

Zulassungsvoraussetzungen, Eignungsprüfung und Bewerbung

Aufnahme in den Studiengang

Für die Aufnahme sind zwei Verfahren zu durchlaufen:

- die **studiengangbezogene Eignungsprüfung**, über das Portal des Studiengangs: <https://coco.study>
- die allgemeine **Prüfung der Hochschulzugangsberechtigung**, über das Bewerbungsportal der TH Köln: <https://bewerbung.th-koeln.de> bzw. <https://www.uni-assist.de>

Studiengangbezogene Eignungsprüfung

Neben dem erforderlichen Schulabschluss hängt die Aufnahme von einer studiengangbezogenen Eignung ab. Diese wird durch eine Aufnahmekommission in einem zweistufigen Verfahren festgestellt:

- Stufe 1:** Bearbeitung einer Hausarbeit und Online-Anmeldung.
Stufe 2: Einladung zur mündlichen Prüfung und Interview vor Ort.
In der ersten Stufe des Verfahrens werden alle Bewerber*innen zugelassen, die eine Lösung der Hausarbeit online eingereicht und sich dabei fristgerecht und formal korrekt online angemeldet haben. Zur zweiten Stufe werden nur diejenigen eingeladen, die in der ersten Stufe die geforderten Anforderungen erfüllt haben.

Online-Anmeldung unter: <https://coco.study>
Bekanntgabe der Aufgabe für die Hausarbeit:01. April
Ende Einreichungsfrist für die Hausarbeit:01. Juni

- In der Eignungsprüfung stehen folgende Aspekte im Fokus:*
- *programmierpraktische Fähigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen;*
 - *individuelles Interesse, intrinsische Motivation und persönliche Ambition zur vertiefenden (praktischen) Auseinandersetzung mit digitalen Visionen, Innovationen, Produkten und Services;*
 - *die Befähigung, eigenverantwortlich und teamorientiert, gestalterische Projektarbeit leisten zu können;*
 - *die Befähigung gesellschaftliche, ethische und wirtschaftliche Potenziale für digitale Entwicklungen zu erkennen, kritisch zu bewerten und zu antizipieren;*
 - *Kenntnisse, Motivation und Befähigung über/zu konzeptioneller, künstlerisch-gestalterischer Arbeit.*

Allgemeine Prüfung der Hochschulzugangsberechtigung

Erforderlicher Schulabschluss

Fachhochschulreife (schulischer und praktischer Teil) oder Abitur bzw. vergleichbarer internationaler Abschluss.

a) Deutsche Staatsangehörige oder Bewerber*innen mit deutscher Hochschulzugangsberechtigung sowie Bewerber*innen mit deutschem Hochschulabschluss oder beruflich Qualifizierte nutzen bitte das Bewerbungsportal der TH Köln: Bewerbungsportal:<https://bewerbung.th-koeln.de>
Bewerbungsfrist : 15. Juli

b) Internationale Bewerber*innen nutzen bitte das Bewerbungsportal von uni-assist: uni-assist:<https://www.uni-assist.de>
Bewerbungsfrist:15. Juni
Wichtig: uni-assist e.V. ist eine von über 180 Hochschulen in Deutschland getragene Einrichtung zur Vorprüfung internationaler Studienbewerbungen. Bitte lesen Sie sich die Informationen zum Bewerbungsverfahren über uni-assist sorgfältig durch.

Bei Fragen zur Hochschulzugangsberechtigung wenden Sie sich bitte an die Zentrale Studienberatung der TH Köln: <https://www.th-koeln.de/studieninfos>

Bei Fragen zum Studiengang und den möglichen Berufsfeldern wenden Sie sich bitte an den Studiengang: coco@th-koeln.de

Absolvent*innenprofil und Handlungsfelder

Die zukünftigen Absolvent*innen verstehen die Digitalisierung als Treiberin technischer und sozialer Innovationen. Sie erkennen zukunftsrelevante Potenziale und sind in der Lage Szenarien sowie Prototypen bis zum Minimum Viable Product zu entwickeln und umzusetzen. Die Beschäftigungsfähigkeit in diesem neuen Berufsfeld erfordert eine Kombination von Qualifikationen und Kompetenzen, die bisher nur in einzelnen Studiengängen erlangt werden konnten. Im Studiengang »Code & Context« werden diese nunmehr interdisziplinär gebündelt und zu einer ganzheitlichen Sicht auf Hardware, Software und deren Wirkungsweisen zusammengeführt.

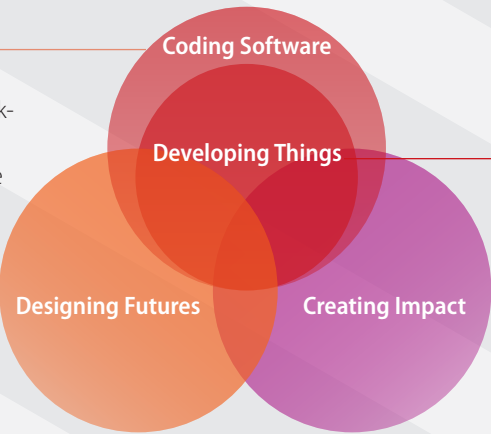
Darüber hinaus ergänzt das Studiengangebot Schnittstellen-Qualifikationen, die für die Arbeit in heterogenen Teams von großer Bedeutung sind.

Die kreative, experimentelle und agile Arbeitsweise der Absolvent*innen ermöglicht es ihnen, in vielfältigen soziokulturellen und wirtschaftlichen Kontexten gestaltend tätig zu sein.

Die Studieninhalte orientieren sich an vier Handlungsfeldern:

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.

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.



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.

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.

Im Spannungsfeld von Informatik, Design und Gründung

Wer wir sind:

Wir bei Code & Context glauben, unsere Zukunft ist digital und wir möchten diese Zukunft verantwortungsvoll gestalten. Im Zentrum unseres innovativen Lern- und Lehrkonzept stehen hierbei die Bereiche Informatik, Design und Gründung. Unsere Studierenden lernen, funktionierende Prototypen auf Soft- und Hardwarebasis zu bauen, Ideen und Methoden kritisch zu betrachten und Software, Artefakte und Dienstleistungen in die Welt zu bringen.

Wir sind eine heterogene und starke Community und arbeiten gemeinsam (Studierende und das Studiengangteam) in einer flexiblen und gestaltbaren Location in Köln Mülheim. Zudem sind an Code & Context Lehrende aus 4 Fakultäten beteiligt und bringen dadurch jede Menge Fachexpertisen und Kontakte in die unterschiedlichsten Businessbereiche mit ein.

Ab der zweiten Studienhälfte gibt es viele Möglichkeiten selbst einen Fokus zu setzen und ein eigenes Profil zu entwickeln. Einzigartig ist auch, dass unsere Studierende selbst Vorschläge für Themen und Projekte machen können.

Und was kommt nach dem Studium? An der TH Köln gibt es eine Reihe an passenden Masterstudiengängen und gleichzeitig ist der Bedarf an Entwickler*innen, Designer*innen und Gründer*innen digitaler Produkte und Dienstleistungen enorm.

Alle Links:

