

## Fokussiertes Studium

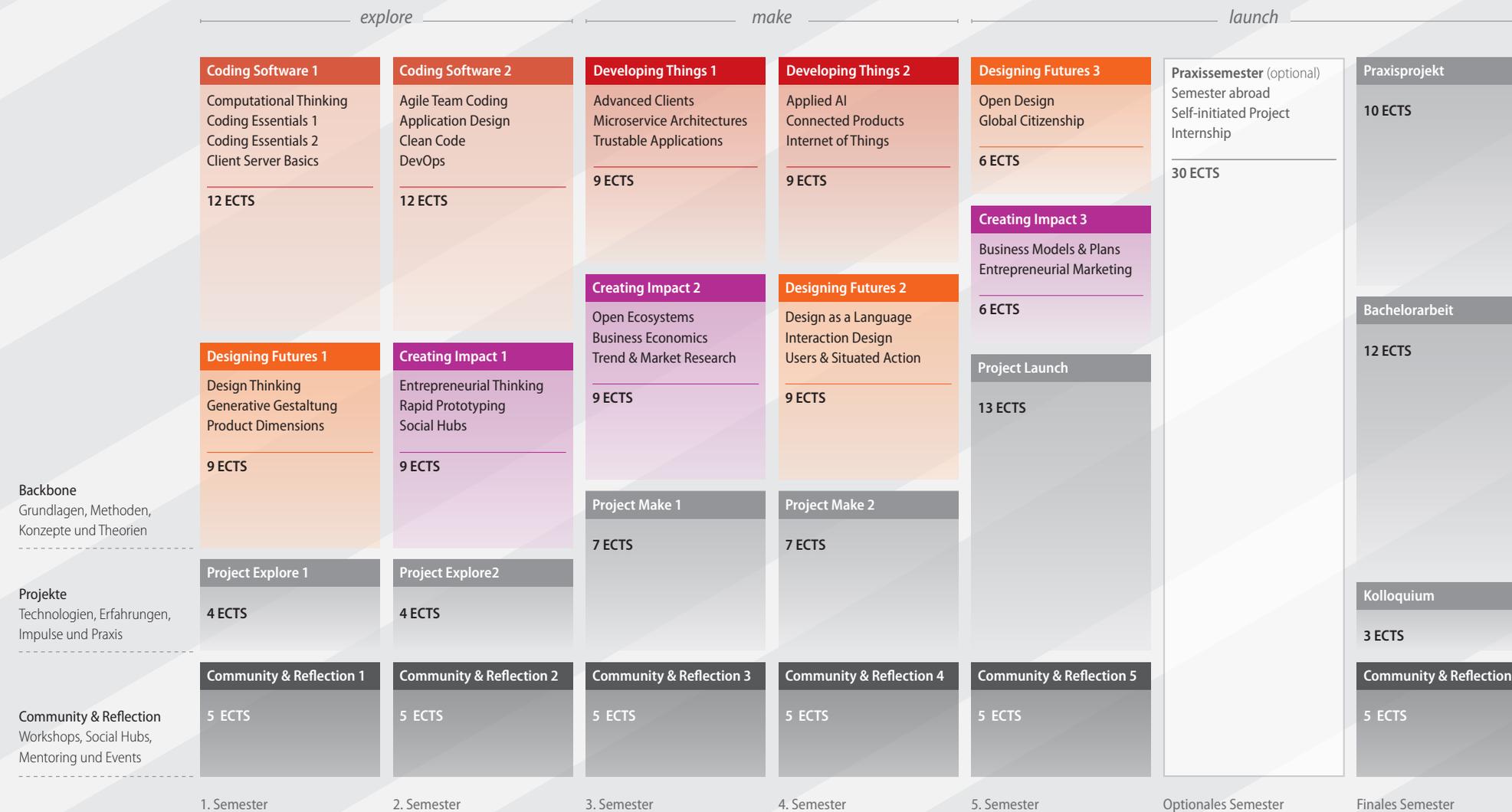
Am Standort Köln-Mülheim der TH Köln, in einer offenen Lernumgebung, finden die Studierenden die idealen Möglichkeiten explorativ zu denken und zu gestalten. Die Lehrveranstaltungen finden nicht parallel statt, sondern sie wechseln in 2-wöchigen Blöcken. Dies erlaubt eine fokussierte Auseinandersetzung mit den jeweiligen Themen. Gleichzeitig bietet das Studium Semesterprojekte, in deren Rahmen die gebildeten Kompetenzen praktisch erprobt und vertieft werden. Hierbei folgt das Studium den drei Produktentwicklungsphasen **Explore**, **Make** und **Launch**.

Die **Explore**-Phase ermöglicht kreatives Entdecken und weckt Neugier und Kreativität. In der **Make**-Phase werden wesentliche Methoden und Techniken des Programmierens, des Entwickelns von Soft- und Hardware sowie der Produktgestaltung gelernt und praktisch umgesetzt. In der **Launch**-Phase konzentrieren sich die Studierenden auf die Wirkung der Produkte in Markt und Gesellschaft.

### Die Studieninhalte umfassen die Themen:

Advanced Clients, Agile Team Coding, Application Design, Applied AI, Business Economics, Business Models and Plans, Clean Code, Client Server Basics, Coding Essentials, Computational Thinking, Connected Products, Design Thinking, Design as a Language, DevOps, Entrepreneurial Marketing, Entrepreneurial Thinking, Generative Gestaltung, Global Citizenship, Interaction Design, Internet of Things, Microservice Architectures, Open Design, Open Ecosystems, Product Dimensions, Rapid Prototyping, Social Hubs, Trend and Market Research, Trustable Applications, Users and Situated Action.

## Projektorientiert und studierendenzentriert – der Studienverlauf



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

Studiengang.....Code & Context  
 Abschluss.....Bachelor 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  
 Zulassungsbeschränkt.....Nein (Freie Vergabe)  
**Wichtiger Hinweis..... Fristende studiengangbezogene  
 Eignungsprüfung: 01.06.2020**  
 Weitere Informationen.....www.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: <https://coco.study> 31.03.2020

**Ende Einreichungsfrist für die Hausarbeit: 01.06.2020**

## 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](https://bewerbung.th-koeln.de)  
Bewerbungsfrist: <https://bewerbung.th-koeln.de> 15.07.2020

**b)** Internationale Bewerber\*innen nutzen bitte das Bewerbungsportal von uni-assist: [uni-assist: https://www.uni-assist.de](https://www.uni-assist.de)  
Bewerbungsfrist: <https://www.uni-assist.de> 15.06.2020  
*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](mailto: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.

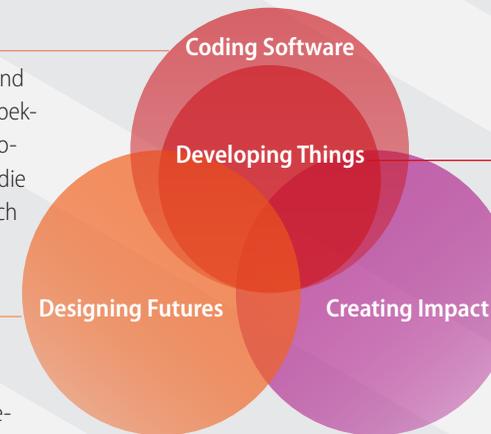
Darüber hinaus ergänzt das Studiengangebot Schnittstellen-Qualifikationen, die für die Arbeit in heterogenen Teams von großer Bedeutung sind.

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 und Design

**Algorithmen und Codes sind das Material, aus dem unsere Zukunft gebaut wird. Ihre sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontexte müssen verantwortungsvoll gestaltet werden.**

Code & Context ist ein interdisziplinärer, werkstatorientierter Informatik-Bachelorstudiengang, der seine Studierenden in besonderer Weise auf die gesellschaftlichen, technischen und ökonomischen Anforderungen der Welt von morgen vorbereitet.

Im Spannungsfeld von Informatik und Design und mittels innovativer Lehr- und Lernformen ermöglicht dieser neue Studiengang seinen Studierenden den Erwerb wissenschaftlich fundierter und praktischer Kompetenzen. Vom ersten Tag an beschäftigen sich die Studierenden mit der Entwicklung, der Gestaltung und der Umsetzung innovativer Technologien, Produkte und Services im Kontext der Digitalisierung. In einer offenen Lernumgebung finden die Studierenden Räume und Möglichkeiten für exploratives Denken und Gestalten.

Wesensbestimmend für Code & Context sind die Handlungsfelder **Coding Software, Developing Things, Designing Futures** und **Creating Impact**.

- Weitere Studienfelder sind:
- Software Development and Architecture
  - Dual Reality and Smart Spaces
  - Interaction, Empathy and Emotion
  - Product Dimensions
  - Agile Methoden
  - Communication
  - Technical Society, Culture and Ethics
  - Creative Coding
  - Entrepreneurship and Social Innovation
  - Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz