

Kurzbericht

Bachelor »Code & Context«

TH Köln

29. Januar 2025

Version: fb77a57 / Wed Jan 29 19:38:39 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Profil des Studiengangs	1
1.1	Einordnung des Studiengangs in das strategische Profil der TH Köln	1
1.2	Zuordnung zur Wissenschaftsdisziplin	2
2	Studiengangziele, Absolvent*innenprofil, externe Expertise, Studierendenbeteiligung	3
2.1	Wann wurde die Curriculumwerkstatt (CW) durchgeführt?	3
2.2	Für welche gesellschaftlichen Bedarfe sowie berufliche Handlungsfelder qualifiziert der Studiengang (Studiengangziele)?	4
2.2.1	Berufliche Handlungsfelder	6
2.3	Welche Kompetenzen erwerben die Absolvent*innen, um in den unter 2.2 genannten Handlungsfeldern wissenschaftsgeleitet und verantwortungsvoll tätig sein zu können (Absolvent*innenprofil)?	6
2.4	In welcher Form wurde die externe Expertise eingebunden?	8
2.5	Stellen Sie begründet dar, ob, wo und in welchem Umfang die externe Expertise Eingang in die (Weiterentwicklung der) Studiengangziele und des Absolvent*innenprofils gefunden hat.	9
2.6	In welcher Form wurden Studierende an der (Weiter-)Entwicklung des Studiengangs beteiligt?	9
2.7	Was wurde am Studiengang aufgrund der Stellungnahme der Studierenden geändert bzw. neu abgestimmt?	10
2.8	Gab es weitere, besonders nennenswerte Veränderungen (z.B. am Studiengangskonzept, Beratungsangebot etc.) innerhalb des letzten Akkreditierungszyklus, die Sie hervorheben möchten?	11
3	Umsetzung Studiengangskriterien, Studierbarkeit	12
3.1	Legen Sie kurz und begründet dar, welche Schwerpunkte Sie in Ihrem Studiengang hinsichtlich der Studiengangskriterien Global Citizenship, Internationalisierung, Interdisziplinarität und Transfer setzen. Diese Kriterien untermauern in besonderer Weise das Leitmotiv der TH Köln: Soziale Innovation zu gestalten.	12
3.2	Legen Sie kurz und begründet dar, welche der weiteren Studiengangskriterien (Employability, Kompetenzorientierung, Wissenschaftlichkeit, Diversity, Digitalisierung, Demokratisierung) besonders zur Profilierung Ihres Studiengangs beitragen.	13
3.3	Didaktische Begründung für den Wechsel von benotet zu bestanden/nicht bestanden	14
3.3.1	Mindestanforderungen	15

3.4	Prüfungsformen	15
3.5	Wahlpflichtangebot	16
4	Externe Begutachtung	17
4.1	Wann und in welcher Form wurde die externe Begutachtung durchgeführt?	17
4.2	Was ist das Ergebnis der externen Begutachtung?	17
4.3	Welche Veränderungen hat die Fakultät daraufhin an dem Studiengangskonzept bzw. den Dokumenten vorgenommen?	18
5	Datenanalyse	19
5.1	Zulassungszahlen	19
5.2	Studiendauer	20
5.3	Abschlussquote	20
5.4	Abbrecherquote	20
5.5	Studierendenmobilität	20
6	Anlagen	21
6.1	Referenzen	21

1 Profil des Studiengangs

- Einordnung des Studiengangs in das strategische Profil der TH Köln
- Zuordnung zur Wissenschaftsdisziplin

Mit »Code & Context« betreiben wir einen Bachelorstudiengang über die klassischen Fachgrenzen von Informatik, Design, und BWL hinweg. Die TH Köln bringt dafür als besondere Eigenschaft die Vielfalt ihres Fächerspektrums ein.

Die im Studiengang durchgeführte explorative und praxisnahe Informatikausbildung verfolgt einen ganzheitlichen Anspruch, der Programmieren ebenso einschließt wie integratives Design, das Denken in digitalen Geschäftsmodellen und den Blick auf gesellschaftliche und ökonomische Konsequenzen des eigenen Handelns. Zu den vermittelten Kompetenzen zählt ausdrücklich auch die unternehmerische Qualifikation der Studierenden durch Entrepreneurship Education ([Technische Hochschule Köln, 2018](#)).

Damit ist »Code & Context« ein interdisziplinärer, werkstattorientierter Informatik-Bachelorstudiengang, der Studierende in besonderer Weise auf die gesellschaftlichen, technischen und ökonomischen Anforderungen der Digitalisierung vorbereitet. Absolvent*innen werden dazu ausgebildet, den Herausforderungen einer sich rapide und nachhaltig wandelnden Gesellschaft und Wirtschaft zu begegnen.

Dieser Anspruch findet sich im Curriculum in vier Handlungsfeldern wieder: *Designing Futures*, *Creating Impact*, *Agile Coding* und *Developing Things*.

1.1 Einordnung des Studiengangs in das strategische Profil der TH Köln

Der Studiengang "Code & Context" der Technischen Hochschule Köln trägt maßgeblich zum strategischen Profil der Hochschule bei, indem er durch sein einzigartiges projektorientiertes

Lehrkonzept eine praxisnahe und interdisziplinäre Ausbildung bietet. Studierende arbeiten in Projekten, die reale, komplexe Herausforderungen adressieren und fördern dabei ihre technischen, gestalterischen und unternehmerischen Kompetenzen. Dieser Ansatz ermöglicht es ihnen, Lösungen zu entwickeln, die in einem größeren gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontext stehen, was perfekt zur strategischen Ausrichtung der TH Köln auf Anwendungsorientierung und Innovationskraft passt.

Durch die Projektarbeit erwerben Studierende Fähigkeiten wie Teamarbeit, Problemlösung und Eigeninitiative, die in der modernen Berufswelt unerlässlich sind. Damit unterstützt der Studiengang die TH Köln in ihrer Mission, zukunftsorientierte Bildung anzubieten und ihre Position als Vorreiterin in der digitalen Transformation zu festigen. "Code & Context" stärkt somit das Profil der TH Köln als innovative und praxisnahe Hochschule, die ihre Absolventen bestens auf die Anforderungen der digitalen Welt vorbereitet.

1.2 Zuordnung zur Wissenschaftsdisziplin

Der Studiengang verbindet verschiedene angewandte Wissenschaften interdisziplinär und fokussiert sich im Kern auf die *Informatik* durch die Beteiligung der Fakultäten F10 (Inst. CIDE, AMI) und F07 (Inst. ICCT, IMP). Er vermittelt umfassende Kenntnisse in der Programmierung und Softwareentwicklung, die es Studierenden ermöglichen, komplexe digitale Lösungen zu entwickeln. Ein wesentlicher Aspekt des Programms ist das *Design*, eingebracht von der F02 (Inst. KISD), wobei der Schwerpunkt nicht nur auf der User Experience liegt, sondern besonders auf der Verbindung von digitalen und physischen Komponenten. Dies umfasst die Gestaltung von Schnittstellen, die eine nahtlose Integration digitaler Technologien in die physische Welt ermöglichen. Zudem wird der wirtschaftliche und unternehmerische Bereich der *BWL* abgedeckt durch die F10 (Inst. IBAL). Psychologische Aspekte sowie Customer Centricity und kreative Methoden werden durch die F03 (Inst. IWS) eingebracht. Die Studierenden lernen über Planspiele, Geschäftsmodelle, wirtschaftliche Zusammenhänge und entwickeln unternehmerische Fähigkeiten, die entscheidend sind für die erfolgreiche Umsetzung und Vermarktung innovativer digitaler Produkte und Dienstleistungen.

2 Studiengangziele, Absolvent*innenprofil, externe Expertise, Studierendenbeteiligung

- Wann wurde die Curriculumwerkstatt (CW) durchgeführt?
- Für welche gesellschaftlichen Bedarfe sowie berufliche Handlungsfelder qualifiziert der Studiengang (Studiengangziele)?
 - Berufliche Handlungsfelder
- Welche Kompetenzen erwerben die Absolvent*innen, um in den unter 2.2 genannten Handlungsfeldern wissenschaftsgeleitet und verantwortungsvoll tätig sein zu können (Absolvent*innenprofil)?
- In welcher Form wurde die externe Expertise eingebunden?
- Stellen Sie begründet dar, ob, wo und in welchem Umfang die externe Expertise Eingang in die (Weiterentwicklung der) Studiengangziele und des Absolvent*innenprofils gefunden hat.
- In welcher Form wurden Studierende an der (Weiter-)Entwicklung des Studiengangs beteiligt?
- Was wurde am Studiengang aufgrund der Stellungnahme der Studierenden geändert bzw. neu abgestimmt?
- Gab es weitere, besonders nennenswerte Veränderungen (z.B. am Studiengangskonzept, Beratungsangebot etc.) innerhalb des letzten Akkreditierungszyklus, die Sie hervorheben möchten?

2.1 Wann wurde die Curriculumwerkstatt (CW) durchgeführt?

Im Prozess zur Re-Akkreditierung wurde 2022 ein erster CW-Workshop durchgeführt mit dem Ziel, die Struktur des Curriculum aufzulockern. 2023 folgte im Rahmen des jährlichen Retreats mit allen Lehrenden ein zweiter CW-Workshop, in dem erste Prototypen für alternative Curricula entwickelt wurden.

In 2024 wurden drei CW-Workshops durchgeführt zu den Themen:

-
- Curriculum entschlacken
 - Prüfen
 - Modul Community & Reflection

Das Zentrum für Lehrentwicklung (ZLE) hat das Entwicklungsteam bei der Konzeption und Moderation der CW unterstützt. Zudem fand ein intensiver Austausch mit Susanne Gotzen (ZLE) statt, zur Reflexion von Meilensteinen und bei zentralen didaktischen Fragestellungen.

Zudem hat sich das Entwicklungsteam in dieser Zeit wöchentlich remote getroffen. An zwei zentralen Terminen wurden alle Lehrenden und Mitarbeitenden sowie die Studierendenvertretung eingeladen. Einmal zu Beginn der CW, um Fristen, Prozess und Arbeitsweise vorzustellen und abzustimmen, und einmal am Ende der CW, um über die Ergebnisse und Neuerungen zu informieren.

Wichtige Erkenntnisse zur Entwicklung zentraler how-might-we-Fragen **Punkt 2.7** wurden aus **SWOT-Analysen** mit Studierenden, Alumni und Lehrenden gewonnen. Eine Übersicht dazu ist auf dem **miro-Board** des Entwicklungsteams.

Als Pilot hat der Studiengang am Pitch der AG Studiengangentwicklung des Expertisezirkel RE-DiEE teilgenommen. Der Pitch ist ein strukturiertes Gesprächsformat, in dem Studiengangentwicklungsakteure besonders innovative Ideen einem heterogenen Kollegium aus Mitarbeiter*innen verschiedener Hochschulreferate, dem ZLE und interessierten Lehrenden aus anderen Fakultäten vorstellen. Primäre Funktion des Pitches ist, die Gangbarkeit innovativer Ideen bei der Studiengangentwicklung schon während der Entwicklungsphase multiperspektivisch zu prüfen bzw. diese Ideen unter Beteiligung verschiedener Fachlichkeiten für eine Umsetzbarkeit zu validieren. Im Zuge dessen kommen insbesondere die (administrativen, rechtlichen, prozessqualitätsbezogenen) Sichtweisen der Verwaltungseinheiten nicht bloß limitierend ins Spiel, sondern werden in ihrem co-kreativen Potential zur Geltung gebracht. Dadurch werden auch Organisationsentwicklungsprozesse angestoßen, die das Verhältnis von hochschuldidaktischen Akteuren und Mitarbeiter*innen der Verwaltung synergetischer gestalten können.

2.2 Für welche gesellschaftlichen Bedarfe sowie berufliche Handlungsfelder qualifiziert der Studiengang (Studiengangziele)?

Der Studiengang bereitet Studierende optimal auf die vielfältigen beruflichen Handlungsfelder in der digitalen Welt vor, indem er besonderes Augenmerk auf Interdisziplinarität, Dialogfähigkeit sowie Umsetzungskompetenz im Bereich Coding legt. Die Absolvent*innen des Studiengangs verfügen über die Fähigkeit, technische Kenntnisse mit kreativen und kommunikativen Ansätzen zu verknüpfen. Dies ermöglicht ihnen, innovative Lösungen zu entwickeln und erfolgreich in Teams zu arbeiten, in denen unterschiedliche Disziplinen zusammenkommen.

Die **Berufsfelder der Absolvent*innen** sind vielfältig, deren Bezeichnungen sehr heterogen und – wie Digitalisierung als ihr Treiber – in ständigem Wandel. Zudem verlangen neue technologische und gesellschaftliche Herausforderungen nach neuen Berufsfeldern. Die bisherigen Absolvent*innen tragen beispielsweise diese Berufsbezeichnungen:

- *Business and Integration Architect* (Accenture),
- *Backend Engineer* (rise),
- *Full Stack Developer* (ticket.io, codestra.io),
- *User Experience Designer* (railslove),
- *Junior Software Engineer* (accso),
- *Product Owner* (QOSSMIC).

Darüber hinaus zeigt sich ein starkes Gründungspotenzial unter den Absolvent*innen, was die interdisziplinäre und umsetzungsorientierte Ausbildung weiter untermauert. Diese Gründungserfolge zeigen, dass die Studierenden nicht nur technisches Know-how besitzen, sondern auch in der Lage sind, in interdisziplinären Teams zu arbeiten, um kreative Geschäftsideen zu verwirklichen und reale Probleme zu adressieren. Der Studiengang bietet somit eine hervorragende Basis für eine zukunftsorientierte Karriere in der dynamischen digitalen Landschaft. Was sich später als Gründung offenbart ist oftmals in den Projekten ab Semester 3, dort können Studierende Themen vorschlagen und wählen, eingeleitet worden. Folglich können die Studierenden ihre kreativen Gründungsideen anreichern und vertiefen, was zu nachhaltig resilienten Produkten führt.

Einige geförderte Gründungsvorhaben sind:

- *DECIDER* – eine innovative E-Learning-Wirtschaftssimulation, die Studierenden nachhaltige unternehmerische Entscheidungen nahebringt, **DECIDER**
- *FeelMyMoods* – ein Ringpaar, welches dislozent als Freundschafts- und Beziehungsringe funktioniert. Durch Berührung des Ringes kann ein Mood eingestellt werden und so eine Gefühlslage, ohne Handynutzung, an eine geliebte Person übermittelt werden.
- *Motion Runner* – KI-gestützte Posenerkennung, um den Spaß an mehr Bewegung zu erhöhen und somit eine tägliche Bewegungsroutine zu etablieren.
- *ruumio* – a creative space for remote teams.
- *Wilma* – eine Plattform, die weiblichen Privatpersonen den Zugang zu Business Coaching vereinfacht, um Geschlechterparität in der Wirtschaft zu fördern, **Wilma**
- *Wristed* – ein haptisches Gaming-Armband für intensives Spielerlebnis mit realistischem Feedback, das visuelle Information in haptisches Feedback überträgt.
- *Warmor* – eine Trainings-App für Kampfsportarten, **Warmor**

2.2.1 Berufliche Handlungsfelder

Zusammenfassend lassen sich vier Handlungsfelder identifizieren, in denen die Absolvent*innen des Studiengangs im späteren Berufsfeld tätig werden. Während es für jedes dieser Handlungsfelder auch spezialisierte Studiengänge gibt, werden diese im Studiengang »Code & Context« in Bezug zueinander gesetzt, so dass die Absolvent*innen ihre Tätigkeiten an der Schnittstelle dieser vier Bereiche übernehmen können. Im Detail lassen sich diese Handlungsfelder wie folgt beschreiben.

Handlungsfeld »Coding Software«: Absolventen entwickeln Software durch Modellierung, Implementierung und Dekomposition von Problemen in Teams, nutzen agile Methoden und sichern Systeme ab.

Handlungsfeld »Developing Things«: Sie erstellen smarte Objekte, die mit der realen Welt interagieren, durch Prototyping, Sensor- und Aktoreinsatz.

Handlungsfeld »Designing Futures«: Absolventen gestalten innovative Produkte mittels interdisziplinärem Design, erfassen Kontexte und entwickeln neue Ideen in kreativen Prozessen.

Handlungsfeld »Creating Impact«: Sie entwerfen Produkte und Applikationen, die auf gesellschaftliche Trends reagieren, um soziale Innovationen voranzutreiben.

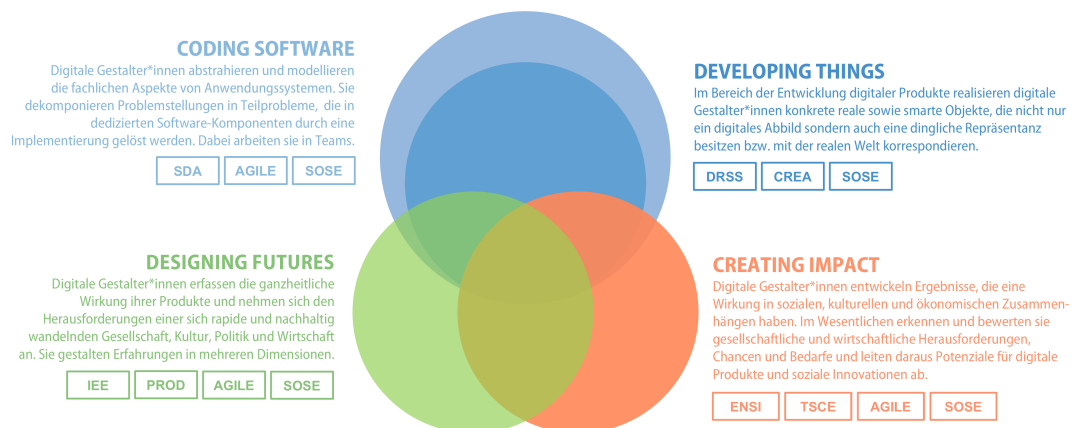


Abbildung 2.1: Die vier Handlungsfelder der Absolvent*innen

2.3 Welche Kompetenzen erwerben die Absolvent*innen, um in den unter 2.2 genannten Handlungsfeldern wissenschaftsgeleitet und verantwortungsvoll tätig sein zu können (Absolvent*innenprofil)?

Der Studiengang bildet fachlich versierte, kreative Persönlichkeiten mit hohem Gestaltungswillen, technischem Verständnis und sozialem Verantwortungsbewusstsein aus. »Coding« bedeu-

tet für die Studierenden eine Auseinandersetzung mit aktuellen Digitalisierungsthemen (wie beispielsweise Künstliche Intelligenz, Arbeitswelten der Zukunft, Coded Society) unter Anwendung von agilen Ansätzen, Design Thinking und Prototyping und mit dem Einsatz von Hardware und Software als Material.

Ein Leitbild für das Profil der Absolvent*innen lässt sich wie folgt formulieren:

»Code & Context« bildet neugierige Gestalter*innen und kritische Akteur*innen im Spannungsfeld zwischen Coding und Design aus. Als technisch handlungsfähige soziale Innovator*innen begegnen sie den Herausforderungen der sich durch digitale Phänomene rapide wandelnden Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft. Durch ihre ganzheitliche Perspektive auf Hardware, Software und deren Wirkungsweisen können sie Potenziale über Fachgrenzen hinweg erkennen und bewerten, um somit zukunftsrelevante Szenarien, Produkte und Ökosysteme zu antizipieren und zu gestalten. Als Absolvent*innen arbeiten sie in heterogenen Teams und erschließen sich selbstständig Methoden, Technologien und Tools, um neue Ideen vom Prototypen bis zum Minimum Viable Product zu entwickeln. Ihre kreative, experimentelle und agile Arbeitsweise ermöglicht es ihnen, in diversen soziokulturellen Kontexten unternehmerische Modelle zu realisieren.

Der Studiengang soll die Absolvent*innen befähigen,

- mit kritischem Denken, lösungsorientierten Ansätzen und ausgeprägter Persönlichkeit einen relevanten Beitrag zur zukünftigen Coded Society zu leisten,
- gesellschaftliche, ethische und wirtschaftliche Potenziale für digitale Entwicklungen zu erkennen, zu bewerten und zu antizipieren,
- fundiertes technisches Informatikwissen mit interdisziplinären, sozio-politischen, philosophischen und ästhetischen Schnittstellen zu verbinden und in konzeptstarke Entwurfsprozesse zu überführen,
- theoretische und methodische Kompetenz aus den drei Disziplinen Informatik, Design und BWL bei Problemdefinition einzusetzen und Lösungen auf der Basis theoretischer oder empirischer Grundlagen zu reflektieren,
- durch ein gutes Verständnis für soziokulturelle Phänomene, Zusammenhänge, Gefahren und Chancen über Fachgrenzen hinweg zu erkennen und zu bewerten,
- problemlos zukunftsrelevante Szenarien darzustellen, indem sie spekulativ die Bedürfnisse des Nutzers von morgen wahrnehmen,
- Produkte aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, zu definieren und neu zu verhandeln – ob Software, Hardware, Objekt, Plattform, Maschine, Service oder Prozess,
- mit Leichtigkeit sowohl im Netzwerk mit Spezialist*innen aus verschiedensten Disziplinen zu interagieren, als auch schnell und selbstständig die Kompetenzen, Technologien und Tools zu erlernen, um die prototypische Realisierung ihrer eigenen Ideen voranzutreiben und in frühen Phasen unternehmerisch zu betreiben,
- in beruflichen und lebensweltlichen Kontexten reflektiert zu handeln,

-
- selbständig und unternehmerisch zu agieren, Geschäftsmodelle bzw. Anwendungsfelder zu finden und die neuen Dimensionen von technologischer Produktgestaltung in einer ganzheitlichen Sicht, vom Prototypen bis zum Minimum Viable Product, zu entwickeln,
 - es durch eine kreative Arbeitsweise zu ermöglichen, ihre Fähigkeiten auch abseits der herkömmlichen Wege zu nutzen und so in unterschiedlichsten Umgebungen zu sozialen Innovator*innen zu werden,
 - mit kulturell unterschiedlichen Personengruppen zu kommunizieren, zusammenzuarbeiten und Konflikte zu lösen,
 - wissenschaftlich, selbstständig, reflektiert und eigenverantwortlich zu denken und zu arbeiten.

2.4 In welcher Form wurde die externe Expertise eingebunden?

Externe Expertise wurde kontinuierlich und in unterschiedlichen Formen eingebunden, um die Qualität und Aktualität des Studiums zu sichern und die Weiterentwicklung des Curriculum zu gewähren.

Jahresausstellung ITERATION Die jährlichen ITERATION-Veranstaltungen (von den Studierenden konzipiert und realisiert) boten eine Plattform für Austausch mit externen Vortragenden und Gästen aus Wirtschaft und Gesellschaft. In der Breite der Diskurse traten vier Aspekte in den Vordergrund. Lob und Erstaunen haben die in Exponaten und Talks erlebte Interdisziplinarität und die sichtbare Qualität der studentischen Beiträge zum Transfer hervorgerufen. Auch der Mut zum Experiment und der Wille, gesellschaftliche Fragestellungen mit Start-Up-Ideen zu begegnen wurde positiv hervorgehoben. Eine klare Empfehlung ergab sich bei Gesprächen zur Blockstruktur des Studium dahingehend, Erholungs- und Reflektionsphasen im Curriculum zu verankern. Zudem wurde bestätigt, die Absolvierenden hätten gute Chancen auf dem Arbeitsmarkt und würden als technisch versierte Innovator*innen mit Schnittstellenkompetenzen die Digitalbranche bereichern.

Hochschulgremien Im Rahmen der Besuche des wissenschaftlichen Beirats der TH Köln (10.2022) und des Hochschulrats der TH Köln (04.2024) zeigten sich beide Gremien beeindruckt von der angewandten Interdisziplinarität der Projektarbeiten und besonders vom Vorhaben, den Frauenanteil unter den Studierenden in einem klassischen MINT-Studiengang zu steigern (Anm.: im aktuellen Jahrgang, Start WS 24/25, ist das Geschlechterverhältnis ausgeglichen). Gleichzeitig haben Mitglieder des Hochschulrats empfohlen, die Gründungsstärke bei Studierenden und Absolvierenden mehr, gerade im Studiengangsmarketing, herauszustellen.

Vernetzungstreffen Projektstudiengänge Der Studiengang ist maßgeblich an einer Vernetzungsinitiative von Projektstudiengängen im MINT-Bereich beteiligt. Bei einem Plenum an der HRW (09.2024) wurde das geplante Curriculum präsentiert und diskutiert. Insbesondere die Einführung der sogenannten Projektwochen (Entspannung der Blockstruktur) sowie die unbenoteten Module fanden Unterstützung und wurden als zukunftsweisend betrachtet. Anzumerken ist,

dass großes Interesse der Projektpartner daran besteht, zu lernen wie ein Studiengang funktioniert, der von 4 Fakultäten und aktuell 7 Instituten betrieben wird.

Meet-Up und Projektbörse mit Rewe Digital 05.2024 Bei einem Meet-up mit Rewe Digital haben die Studierenden den Mitarbeiter*innen von Rewe Digital Studienprojekte präsentiert. Im Gegenzug hat Rewe Digital (die Abteilungen Software-Engineering, Engineering Management, Research & Innovation) aktuelle Innovationsprojekte (Lieferung per Drohne, virtueller Supermarkt, Einsatz von KI beim Customer Testing) vorgestellt und zudem die Arbeitsweise in den Entwicklungsteams offengelegt. Im anschließenden Austausch hat sich gezeigt, dass sich die Grundanforderungen des Unternehmens an die Mitarbeiter*innen vor allem auf Teamfähigkeit, Neugier sowie den Willen und die Fähigkeit zum beständigen Lernen fokussieren. Spezielle Software-Skills werden inhouse vermittelt. Bereits in 2020 gab es ein Treffen mit Rewe Digital zu Kollaborations-Optionen. Inzwischen arbeiten mehrere Studierende bei Rewe Digital und die Scouting-Specialists haben bestätigt, dass das Profil der Absolvent*innen genau den Anforderungen moderner Software- und Digital-Produktentwicklung entspricht.

Lehrbeauftragte aus der Praxis und Lehrkooperationen Zusätzliche Impulse erhält der Studiengang durch Lehrbeauftragte der Digitalbranche, u.A. von: Trusted Shops, Accso, Thoughtworks. Lehrkooperationen bestehen beispielsweise mit NGOs und Unternehmen wie: Artinvest, unlabel, Sipgate, Malteser Hilfsdienst, ART+COM. Alle Lehrbeauftragten und externen Partner schätzten und betonten die Bedeutung einer interdisziplinären und projektorientierten Ausbildung. Diese Aktivitäten unterstrichen das Engagement des Studiengangs, den Studierenden eine praxisnahe und zukunftsfähige Ausbildung zu bieten.

2.5 Stellen Sie begründet dar, ob, wo und in welchem Umfang die externe Expertise Eingang in die (Weiterentwicklung der) Studiengangziele und des Absolvent*innenprofils gefunden hat.

Der Austausch mit externen Expert*innen hat zur Weiterentwicklung am Curriculum geführt, welche unter [Punkt 3.3](#) erläutert wird. Die Studiengangziele und das Absolvent*innenprofil hingegen wurden nicht verändert, da sie von externen Expert*innen, den Studierenden und im Rahmen der externen Begutachtung durchgehend Bestätigt wurden.

2.6 In welcher Form wurden Studierende an der (Weiter-)Entwicklung des Studiengangs beteiligt?

Die aktive Einbindung der Studierenden in die Studiengangentwicklung fand regelmäßig über die TAP-Sessions (Teaching Analysis Poll) statt, die vom ZLE und QM durchgeführt wurden. Die

Ergebnisse der TAP werden im Anschluss im Townsquare-Meeting mit allen Studierenden besprochen und sind auf TH-Spaces studiengangsöffentlich einsehbar. Innerhalb der Lehreinheiten kamen Keep-Drop-Try-Formate zum Einsatz, die den Studierenden ermöglichten, Vorschläge zur Verbesserung der Kurse zu machen. Darüber hinaus nahmen die gewählten Studierendenvertreter*innen an den Sitzungen der Studiengangskommission teil und bringen ihre Perspektiven direkt in die Entscheidungsprozesse mit ein. Die Studierenden haben zudem eine eigene Fachschaft gegründet (abgekoppelt von der Fachschaft der F10), mit der ein regelmässiger Austausch besteht. Studierende sind auch beteiligt an Entwicklungsworkshops zu speziellen Themen wie Studieninformationskampagnen (gemeinsam mit den Teams Öffentlichkeitsarbeit und Zentrale Studienberatung). Im Kontext der Re-Akkreditierung wurde ein Zwischenstand den Studierenden (alle Jahrgänge waren vertreten) präsentiert und zur Diskussion gestellt. Die Themen der TAPs waren beispielsweise: Social Glue, Core Identity, Core Vision, Teamwork, Profilbildung, Coding-Kurse, Lernerfolg und Onboarding.

2.7 Was wurde am Studiengang aufgrund der Stellungnahme der Studierenden geändert bzw. neu abgestimmt?

Konkrete Schlussfolgerungen aus dem Studierendenfeedback für die Weiterentwicklung des Studiengangs waren:

- Verringerung der Prüfungslast
- Blockstruktur entlasten (aber Blockung selbst beibehalten)
- mehr individuelle Profilbildung durch Projektvorschläge
- mehr Abstimmung unter den Coding-Kursen (umgesetzt)
- ein fester Selbstlerntag pro Woche für flexible Eigenarbeit oder Lohnarbeit (umgesetzt, Mittwoch)
- Community & Reflection Module besser abstimmen (umgesetzt durch ein festes Angebot)

Im Prozess der Curriculumwerkstatt ist das Studierendenfeedback mit der Stakeholderanalyse angereichert worden und über How-might-we-Fragen weiterentwickelt worden.

How-might-we:

- angeleitetes Lernen reduzieren und mehr Selbstlernzeit integrieren?
- die Blockstruktur entschlacken?
- das Studium individualisierbarer machen und trotzdem eine einheitliche Grundlage schaffen?
- die 2-wöchige Blockstruktur mit mehr fachlicher & thematischer Tiefe kombinieren? (mehr Wiederholung ermöglichen)
- Kurse/Kursinhalte besser aufeinander abstimmen?
- weniger aber besser prüfen? Wann sind gute Prüfungszeiträume?
- allgemein mit weniger Noten arbeiten?
- die intrinsische Lernmotivation steigern?

-
- Fehlzeiten ohne Anwesenheitspflicht reduzieren?
 - Reflexions-/Feedbackgespräche im Studium einbauen?
 - Interdisziplinarität in der Lehre unterstützen?
 - die Ausstattung mit in die Lehre integrieren?

Auch auf Grundlage des Studierendenfeedback werden zur Re-Akkreditierung mehrere bedeutende Änderungen angezeigt:

- Einführung einer neuen Blockstruktur, bei der zwei Kursblöcke mit einer abschließenden Modulwoche kombiniert wurden, sodass ein Modul nun aus zwei Kursen (je zwei Wochen) besteht und innerhalb von fünf Wochen abgeschlossen wird.
- Grundlagenkurse und -projekte sollen statt Bewertung mit Noten mit „bestanden/nicht bestanden“ geprüft werden.
- die Projektstruktur soll von Explore, Make und Launch verändert werden zu: Code, Design, Impact, Make und Launch.
- die Jahresveranstaltung ITERATION soll als integraler Bestandteil der Lehre in das Projekt Impact aufgenommen werden.
- Einführung von Wahlpflichtangeboten zur Profilbildung
- das Modul Community & Reflection im Abschlussemester soll zugunsten des Project Launch entfallen.

Die Weiterentwicklungen und deren didaktische Argumentation sind unter [Punkt 3.3](#) erläutert.

2.8 Gab es weitere, besonders nennenswerte Veränderungen (z.B. am Studiengangskonzept, Beratungsangebot etc.) innerhalb des letzten Akkreditierungszyklus, die Sie hervorheben möchten?

Wir haben kontinuierlich und iterativ Änderungen vorgenommen, erwähnenswert sind hier unsere Initiativen zur Stärkung der [Internationalisierung](#), zur stetigen Entwicklung eines [Code of Conduct](#) sowie vielfältige Angebote zur Vernetzung und Unterstützung von [FLINTA*](#) in unserem Studiengang. Außerdem haben wir ein C&R Modul zur Unterstützung beim Programmieren sowie zum Support der Einrichtung von Entwicklungsumgebung und Versionskontrollsystem eingerichtet.

3 Umsetzung Studiengangskriterien, Studierbarkeit

- Legen Sie kurz und begründet dar, welche Schwerpunkte Sie in Ihrem Studiengang hinsichtlich der Studiengangskriterien Global Citizenship, Internationalisierung, Interdisziplinarität und Transfer setzen. Diese Kriterien untermauern in besonderer Weise das Leitmotiv der TH Köln: Soziale Innovation zu gestalten.
- Legen Sie kurz und begründet dar, welche der weiteren Studiengangskriterien (Employability, Kompetenzorientierung, Wissenschaftlichkeit, Diversity, Digitalisierung, Demokratisierung) besonders zur Profilierung Ihres Studiengangs beitragen.
- Didaktische Begründung für den Wechsel von benotet zu bestanden/nicht bestanden
 - Mindestanforderungen
- Prüfungsformen
- Wahlpflichtangebot

3.1 Legen Sie kurz und begründet dar, welche Schwerpunkte Sie in Ihrem Studiengang hinsichtlich der Studiengangskriterien Global Citizenship, Internationalisierung, Interdisziplinarität und Transfer setzen. Diese Kriterien untermauern in besonderer Weise das Leitmotiv der TH Köln: Soziale Innovation zu gestalten.

Im Rahmen unseres Studiengangs legen wir großen Wert auf *Interdisziplinarität* und den *Transfer* von Wissen und Technologien in die Praxis. Der Studiengang ist darauf ausgelegt, den Austausch zwischen verschiedenen Disziplinen gezielt zu fördern. Durch die Zusammenarbeit in Projekten, die Expertisen aus unterschiedlichen Fachrichtungen vereinen, lernen die Studierenden, komplexe Fragestellungen ganzheitlich zu betrachten und innovative Lösungen zu entwi-

ckeln. Diese methodische Vielfalt ist entscheidend für das Verständnis und die Gestaltung sozialer Innovationen. Kooperationen in der projektorientierten Lehre, insbesondere in den Projekten Impact, Make 1, Make 2 und Launch, ermöglichen den Studierenden, ihr Wissen direkt anzuwenden und Innovationen in reale gesellschaftliche Kontexte zu übertragen.

Diese praxisnahe Herangehensweise fördert nicht nur die beruflichen Kompetenzen der Studierenden, sondern trägt auch zur Lösung aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen bei: im Rahmen der Themen bei projektbasierten Aufgaben explorieren Studierende Innovationen in Bezug auf ihre Verantwortbarkeit im *Global Citizenship* als inhaltliches Querschnittsthema als auch durch Methoden der Technikethik und der pluralistischen Diskursgestaltung.

Um die *Internationalisierung* weiter zu stärken, thematisieren zahlreiche Kurse internationale Einbettung ihrer Inhalte. Insbesondere haben wir ein spezielles C&R-Angebot zu diesem Thema etabliert. Zudem bieten wir die Möglichkeit für ein optionales Auslandssemester, das den Studierenden wertvolle internationale Erfahrungen ermöglicht. Regelmäßig begrüßen wir auch Incoming-Studierende, die zur kulturellen Vielfalt und zum interkulturellen Austausch beitragen, wodurch alle Beteiligten von einer globalen Perspektive profitieren können.

3.2 Legen Sie kurz und begründet dar, welche der weiteren Studiengangskriterien (Employability, Kompetenzorientierung, Wissenschaftlichkeit, Diversity, Digitalisierung, Demokratisierung) besonders zur Profilierung Ihres Studiengangs beitragen.

Kompetenzorientierung: Studierende arbeiten in Teams an konkreten Projekten, die realen Herausforderungen nachempfunden sind. Diese projektbasierten Arbeiten ermöglichen es den Studierenden, ihre theoretischen Kenntnisse in der Praxis anzuwenden und gleichzeitig wichtige soziale Kompetenzen wie Teamarbeit, Problemlösung und Kommunikation zu entwickeln.

Digitalisierung: Inhaltlich steht der Ansatz der digitalen Dinglichkeiten im Zentrum des Studiengangs und beleuchtet die Digitalisierung und damit einhergehende Innovationspotentiale für bisher analoge Arbeits- und Lebenswelten. Auch methodisch wird digitale, iterative Zusammenarbeit vom ersten Tag an praktiziert: Wir setzen auf die Nutzung von GIT, einem wesentlichen Werkzeug für die Versionskontrolle und Zusammenarbeit in der Softwareentwicklung. Zudem nutzen wir die Lehrplattform Spaces, um eine digitale Lernumgebung zu schaffen, die den Studierenden den Zugang zu Kursmaterialien, interaktiven Lernmodulen und kollaborativen Werkzeugen ermöglicht. Dies bereitet die Studierenden optimal auf die digitale Arbeitswelt vor.

Employability: Wir fördern die Beschäftigungsfähigkeit unserer Studierenden durch die gezielte Ermöglichung von Start-up-Aktivitäten. Studierende haben die Möglichkeit, eigene Geschäftsideen zu entwickeln und zu verwirklichen, wobei sie von Mentoren unterstützt werden. Diese

Praxisnähe trägt dazu bei, unternehmerische Fähigkeiten zu stärken und gleichzeitig wertvolle Kontakte zu Branchenakteuren zu knüpfen.

Unser Studiengang legt großen Wert auf *Diversity* und fördert aktiv eine inklusive Lernumgebung. Ein besonderes Augenmerk liegt auf unseren vielfältigen Aktivitäten zur Unterstützung von FLINTA* (Frauen, Lesben, intersexuelle, nicht-binäre, trans und agender Personen) im Studiengang. Dazu gehört ein eigenes Community & Reflection-Angebot, das die stetige Entwicklung eines Code of Conduct unterstützt, um eine respektvolle und inklusive Atmosphäre zu schaffen. Wir organisieren Workshops, Netzwerkveranstaltungen und Mentoring-Programme, die speziell auf die Bedürfnisse von FLINTA*-Personen ausgerichtet sind, um Chancengleichheit und ein unterstützendes Umfeld zu gewährleisten. Diese Initiativen fördern das Bewusstsein für Diversity und unterstützen die Integration vielfältiger Perspektiven, was zur Schaffung eines förderlichen Lernklimas beiträgt, in dem alle Studierenden ihr Potenzial entfalten können.

Wissenschaftlichkeit ist ein ergänzender Innovationsbezug im Studiengang, dessen Methoden vor allem im dritten Abschnitt des Studiums in den Projekten Make 1+2 sowie in Vorbereitung auf die Bachelor-Arbeit und damit einhergehenden Untersuchungs- und Bearbeitungsmethoden erlernt sowie bzgl. Anschlussfähigkeit an Master- und Forschungsbiographien gefestigt werden. Das hohe Maß an Selbstorganisation und der Möglichkeiten zur studentischen Eigeninitiative erfordert *Demokratisierung* und pluralistische Mitwirkung in entsprechenden Diskursen.

3.3 Didaktische Begründung für den Wechsel von benotet zu bestanden/nicht bestanden

Durch die interdisziplinäre Ausrichtung des projektorientierten Studiengangs Code & Context ist eine der zentralen Kompetenzen, die Studierende erwerben sollen, die Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen. Besonders in der Informatik im Speziellen, aber auch in der Verknüpfung von Informatik mit Design und BWL ist eine grundlegende Anforderung an Absolvent*innen sich immer wieder auf neue Programmiersprachen und Programmierparadigmen einzulassen. Die Fähigkeit einerseits den Transfer bereits erlernter Kompetenzen und andererseits das selbstgesteuerte Erlernen neuer Programmierwerkzeuge und Programmiersprachen zu leisten, zeigen unserer Studierenden erfolgreich in der projektorientierten Arbeit. Mit dem Wechsel von Benotung zu bestanden/nicht-bestanden in allen Grundlagenkursen möchten wir die Studierenden unterstützen, persönliche Lernziele zu entwickeln, ihre Lernstrategien zu reflektieren, für ihr eigenes und das Peer-Learning Verantwortung zu übernehmen und ihre eigene Zielerreichung selbst zu kontrollieren. Diverse Studien im Besonderen in der medizinischen Ausbildung in den USA zeigen, dass der Verzicht auf Noten zu Gunsten bestanden/nicht-bestanden genau diese Kompetenzen des selbstgesteuerten Lernens stärkt (White & Fantone, 2010), (Robins u. a., 1995).

Ein weiterer zentraler Faktor für den Erwerb von Kompetenzen im Studium ist die Motivation der Studierenden zum akademischen Lernen. Besonders hervorzuheben sind die Arbeiten zur Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan, die zeigen, dass intrinsische bzw. autonome Mo-

tivation die Tiefe des Lernens verbessern kann (Deci & Ryan, 2000). Letztendlich untergraben Noten als extrinsische Belohnungen die intrinsische Motivation, was sich auch in Studien zur Motivation von Studierenden zeigt (Chamberlin u. a., 2023).

Im Rahmen der Projekte Make I, Make II und Launch werden die Kompetenzen, die Studierende in den Grundlagenkursen erworben haben, mit Noten bewertet. In der Projektarbeit können Studierende so ihre Kompetenzen in realen Szenarien und Problemen unter Beweis stellen. Binnendifferenzierung in der Projektarbeit ist durch individuelle Reflexionsaufgaben und Feedbackformate sichergestellt. Auf diese Weise werden die Leistungen und Kompetenzen nicht doppelt in den Kursen und in der Projektarbeit benotet.

Mit dieser Maßnahme kommen wir den Empfehlungen des Wissenschaftsrats nach, mehr Reflexionsgespräche und Feedback statt Prüfungen einzuführen, um zu ermitteln, dass Studierende ihre Kenntnisse nicht nur reproduzieren, sondern auch anwenden und Probleme selbstständig bearbeiten können. Um Studierenden bei den Kursen unterstützendes Feedback zu geben, werden wir mit Begleitung des Zentrums für Lehrentwicklung der TH Köln einen eigenen Feedbackprozess zum strukturierten Feedback entwickeln und gestalten.

Die externen Gutachter und auch die Studierenden von Code & Context haben diese Schritte zur Stärkung des selbstgesteuerten Lernens uneingeschränkt begrüßt.

3.3.1 Mindestanforderungen

In den meisten Kursen haben wir in den letzten Jahren nach dem Niveaustufenmodell des Zentrum für Lehrentwicklung bewertet in dem wir Maximal-, Mindest- und Regelstandard festgelegt haben. Durch den Wechsel auf bestanden nicht bestanden, ist nur noch der Mindeststandard relevant. Was zum Erreichen des Mindeststandard notwendig ist geben Dozierende zu Anfang der Kurse und Projekte bekannt.

3.4 Prüfungsformen

Wir behalten den Katalog an Prüfungsformen ohne Änderung und haben in den letzten 4 Jahren oft zwei oder drei Prüfungsformen kombiniert, beispielsweise Produktabgabe und Projektbericht. Um Lehrenden hier eine gewisse Flexibilität und Passung auf unterschiedliche Lehrformen zu bieten sind bis zu sechs mögliche Prüfungsformen pro Teilmodul spezifiziert, die genaue Kombination und Auswahl aus diesen Prüfungsformen wird immer vor Beginn des Semesters vom Prüfungsausschussvorsitzenden festgelegt und an die Studierenden kommuniziert.

3.5 Wahlpflichtangebot

Das neu geschaffene Wahlpflichtangebot in den Semestern 4 und 5 unterstützt die Studierenden bei ihrer selbstgesteuerten Profilbildung. Gleichzeitig ist eine gesteigerte intrinsische Motivation zu erwarten; die Wahlpflichtmodule werden benotet. Jeweils zu Beginn des Semesters wird ein Wahlpflichtkatalog veröffentlicht. Das Angebot speist sich hierbei aus den vier Handlungsfeldern (Coding Software, Creating Impact, Designing Futures, Designing Things) und kann Angebote anderer Studiengänge/Fakultäten enthalten.

4 Externe Begutachtung

- Wann und in welcher Form wurde die externe Begutachtung durchgeführt?
- Was ist das Ergebnis der externen Begutachtung?
- Welche Veränderungen hat die Fakultät daraufhin an dem Studiengangskonzept bzw. den Dokumenten vorgenommen?

4.1 Wann und in welcher Form wurde die externe Begutachtung durchgeführt?

Die externe Begutachtung fand bei einer Vor-Ort-Begehung am 21. August 2024 in Köln-Mülheim statt und als externe Gutachter*innen konnten gewonnen werden (in alphabetischer Reihenfolge):

- Martina Höfflin (Büro für Brauchbarkeit) als Vertreter*in der Berufspraxis
- Prof. Dr. Ernst Kruijff (Professur für Human Computer Interaction, HS Bonn-Rhein-Sieg) als Vertreter*in der Wissenschaft
- Dario Miceli (Absolvent Generation 1, B. Sc. Code & Context) als Vertreter*in der Alumni
- Luca Savastano (Studierender B. Sc. Informatik, Technische Hochschule Mittelhessen) als Vertreter*in aus der Gruppe der Studierenden
- Prof. Dipl.-Ing. Wolfgang Zeh (Professur für Baukonstruktion und ressourcengerechtes Entwerfen, Hochschule Düsseldorf) als Vertreter*in der Wissenschaft

Checklisten Externe Begutachtung

4.2 Was ist das Ergebnis der externen Begutachtung?

Positiv bewertet wurden am bestehenden Curriculum:

-
- die "zukunftsweisende" Interdisziplinarität
 - die ständige Reflektionskreislauf über Lernportfolios in den Modulen und die übergreifende Feedbackkultur
 - die Umsetzung der Kompetenzorientierung und der Qualifikationsziele in einer sich wandelnden Berufswelt
 - die gute Abstimmung der Kursinhalte
 - das schlüssige Studiengangskonzept
 - die lückenlose Integration des optionalen Praxis- oder Auslandssemester in den Studienverlauf
 - die flexible Nutzung der Lernräume

Feedback zum angestrebten Curriculum:

- "die Kurse bis zum 3. Semester nicht zu benoten und dadurch intrinsisches Lernen zu fördern, ist positiv hervorzuheben"
- "die (neuen) Wahlpflichtangebote entsprechen dem interdisziplinären Berufsbild"
- "... schlüssig und zukunftsfähig. Studierbarkeit und Studiengangsziele sind klar formuliert"
- "die Veränderungen sind zielführend"
- "die (neue) Blockstruktur ... ist überzeugend"*

weitere Empfehlungen:

- konsekutive Verknüpfung zu einem Masterstudiengang
- Einrichten eines Sekretariats und Ausbau des Mittelbaus, um die Lehrenden zu entlasten
- auf Vollausslastung hinarbeiten und dabei die gute Betreuung beibehalten
- mehr Studieninhalte in englischer Sprache, um die Internationalisierung zu fördern

4.3 Welche Veränderungen hat die Fakultät daraufhin an dem Studiengangskonzept bzw. den Dokumenten vorgenommen?

Am Studiengangskonzept wurden durch das Feedback keine Veränderungen vorgenommen. Anmerkungen zu Inkonsistenzen im Modulhandbuch wurden überarbeitet und die Empfehlungen zur Vollausslastung und zur Unterrichtssprache sind priorisiert.

5 Datenanalyse

- Zulassungszahlen
- Studiendauer
- Abschlussquote
- Abbrecherquote
- Studierendenmobilität

5.1 Zulassungszahlen

Die Zulassungszahlen konnten nach einem moderaten Einbruch in der Covid-Phase von 22 im ersten Jahrgang 19/20 auf 30 Studierende zum Studienstart 23/24 gesteigert werden. Bei einem Einbruch im aktuellen Jahrgang 24/24 (15). In der Kohorte 24/25 ist auffällig, dass alle Studierenden aus dem Großraum Köln kommen, also ein Wohnortwechsel zum Studienbeginn, im Gegensatz zu den Pre-Covid-Kohorten, aktuell nicht üblich ist. Vermutete Ursachen sind die gestiegenen Lebenshaltungskosten in Köln und eine nicht ausreichende Reichweite im Studiengangsmarketing. Auffällig ist jedoch die positive Entwicklung bei der Anzahl der weiblichen Studienanfängerinnen. Hier ist das Verhältnis von 20:2 inzwischen auf 8:7 angewachsen. Gründe hierfür liegen mutmaßlich im großen Aufwand bei den Studieninformationsveranstaltungen vor Ort und online, speziell für Frauen und Flinta*-Personen (vergl. Hochschulziel Diversity).

Die Entwicklung der Anzahl der Bewerbungen weist in der Tabelle F02_F03_F07_F10_K5_BA-Code&Context_W23.xlsx große Unterschiede auf. Dem liegen zwei Ursachen zu Grunde: ein Systemwechsel beim Bewerbungsprozess (von einer eigenen Plattform zum CAMS der TH Köln) und eine Anpassung bei der einzureichenden Hausarbeit im Rahmen der Eignungsfeststellungsprüfung. Die hohen Zahlen bei den Kohorten 19/20, 20/21 und 21/22 sind absolut und beeinhalteten auch unvollständige Einreichungen. Ab Startkohorte 22/23, mit der Installation des CAMS, werden nur noch die vollständigen Bewerbungen erfasst, zudem ist die Hürde höher, da über dasselbe Tool auch die Dokumente zur Hochschulzugangsberechtigung angefordert werden.

5.2 Studiendauer

Hier ist der Einfluss der Covid-Pandemie nicht abzuschätzen. Zu beobachten ist, dass die meisten Studierenden die Variante mit 7 statt 6 Semestern Studiendauer wählen und die Studiendauer eine steigende Tendenz aufweist.

5.3 Abschlussquote

Für eine präzise Einordnung der Abschlussquote ist die Datenlage noch nicht ausreichend sowie der Einfluss der remote-Situation während der Covid-Pandemie nicht einzuordnen. Festzuhalten ist, dass der aktuelle Wert zur Abschlussquote über die relevanten Kohorten (Studienstart 19/20, 20/21, 21/22) eine Verdichtung aufweist bei einem Semester zusätzlich zur Regelstudienzeit. Wobei die erste Kohorte höhere Abschlussquoten aufweist als die Folgenden. Gleichzeitig haben alle Studierenden, die das Studium erfolgreich abgeschlossen haben, unmittelbar eine Anstellung gefunden oder haben gegründet.

5.4 Abbrecherquote

Die absolute Abbruchquote liegt bei 16% bei einer recht gleichmäßigen Verteilung über die Kohorten. Die meisten Abbrüche finden in den Semestern 2 und 3 statt (3,7 und 5,1% der Kohorte). Befragungen haben ergeben, dass das weniger mit abweichenden Erwartungen an Studieninhalte und Studienziele zusammenhängt, sondern häufige Gründe sind Rückkehr in den bisherigen Beruf oder selbständige Arbeit als Entwickler*innen, auch Familiengründung wird hier angeführt.

5.5 Studierendenmobilität

Die Studierendenmobilität wird durch das C&R-Modul »Going International« unterstützt, das Infomaterial bereit stellt und Infosessions durchführt. Zudem ist es Schnittstelle zum International Office der TH Köln. Eine aktive Partnerschaft mit einer Hochschule im Ausland besteht noch nicht, jedoch können die Studierenden auch auf das internationale Hochschulnetzwerk der KISD zugreifen (Köln International School of Design, ein Institut der Fakultät 02, die auch über Lehrleistung an Code & Context beteiligt ist). Hochschulstandorte im Ausland waren zum Beispiel: Istanbul, Oslo, Seoul, Valencia. Der Studiengang wird aktuell in deutscher Sprache durchgeführt und ein Großteil der Begleitmaterialien und Fachliteratur in englisch bereitgestellt und ein Switch zu englischer Sprache, sofern Gäste oder Gaststudierende zugegen sind, ist für Studierende und Kollegium unproblematisch.

6 Anlagen

Die folgenden bewertungsrelevanten Anlagen zum Kurzbericht sind durch die Fakultät auf dem Netzlaufwerk „Qualitätssicherung Lehre und Studium“ im Ordner .../Fakultät/Studiengang/4_Version SK1 SG-Dokumente“ als getrennte PDF- bzw. Excel-Dateien hinterlegt:

1. Beschluss des Fakultätsrats zur Freigabe der Studiengangdokumente einschließlich der Prüfungsordnung (Protokollauszug) [bei kooperativen Studiengängen den Beschluss des Beschließenden Ausschusses]
2. Beschluss der Studiengangkommission (Beschließender Ausschuss) zur Freigabe der Studiengangdokumente
3. Einbindung der beteiligten Fakultätsräte
4. Modulhandbuch gemäß Vorlage
5. Modulmatrix gemäß Vorlage
6. (vom Justizariat geprüfte) Prüfungsordnung gemäß Rahmenprüfungsordnung mit in Rot gekennzeichneten Textstellen samt Auslaufordnung (Auslauf- und Übergangsregelungen)
7. Ergebnisse der externen Begutachtung (Checklisten „Externe Begutachtung“, ggf. weitere Dokumentation)
8. Bestätigung der Dekan*innen der beteiligten Fakultäten über die für den Studienbetrieb hinreichenden personellen und sächlichen Ressourcen

6.1 Referenzen

1. Technische Hochschule Köln. (2018). *Entwurf Hochschulentwicklungsplan 2030*.
2. White, C. B., & Fantone, J. C. (2010). Pass–fail grading: laying the foundation for self-regulated learning. *Advances in health sciences education*, 15, 469–477.
3. Robins, L. S., Fantone, J. C., Oh, M. S., Alexander, G. L., Schlafer, M., & Davis, W. K. (1995). The effect of pass/fail grading and weekly quizzes on first-year students' performances and satisfaction. *Academic Medicine*, 70(4), 327–329.

-
4. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227–268.
 5. Chamberlin, K., Yasué Mai, & Chiang, I.-C. A. (2023). The impact of grades on student motivation. *Active Learning in Higher Education*, 24(2), 109–124.