Studienverlaufsplan und -inhalte E-Government

Hochschule Rhein-Waal

1. Jahr		2. Jahr		IHK-Prüfung Ausbildungsabschluss mit IHK-Prüfung	3. Jahr		4. Jahr		5. Jahr	
1.9. - 28. 2.	1.3. - 31.8.	1.9. - 28. 2.	1.3. - 31.8.		1.9. - 28. 2.	1.3. - 31.8.	1.9. - 28. 2.	1.3. - 31.8.	1.9. - 28. 2.	
1. Semester (WS* 2015/2016)	2. Semester (SS* 2016)	3. Semester (WS 2016/2017)	4. Semester (SS 2017)		5. Semester (WS 2017/2018)	6. Semester (SS 2018)	7. Semester (WS 2018/2019)	8. Semester (SS 2019)	9. Semester (WS 2019/2020)	
3. Tage pro Woche: Betriebliche Ausbildung					Vollzeitstudium an der Hochschule (jeweils zu Beginn und Ende des Semester ca. 3 Wochen vorlesungsfreie Zeit)			Praxissemester im Betrieb		Bachelorarbeit (im Betrieb)
2. Tage pro Woche: Studium an der Hochschule										Blockstudium
				Kolloquium						
Studieninhalte										
Strukturierte und Objekt-orientierte Programmierung	Fortgeschrittene Programmierung	Grundlagen der Informatik und Computernetze	Algorithmen und Datenstrukturen	Datenbank-systeme	IT-Sicherheit	Webentwicklung	Praxissemester oder Auslandsstudium	Bachelorarbeit und Kolloquium		
Mensch-Computer Interaktion	Usability Engineering	Einführung E-Government	Lineare Algebra und Operations Research	Betriebs-systeme und verteilte Systeme	Software Engineering	E-Government und New Public Management				
Diskrete Mathematik und Logik	Grundlagen Recht	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Projektmanagement und Interkulturelle Kompetenz	Informations-systeme	Verwaltungs- und Geschäfts-prozesse	Wahlpflichtfach III				
				Betriebswirtschaftslehre	Wahlpflichtfach I	Wahlpflichtfach IV		Workshop I Forschungsmethoden		
				Verwaltungs- und IT-Recht	Wahlpflichtfach II	Inter-disziplinäres Projekt		Workshop II Wissenschaftliches Schreiben		
				Kommunikation und Kooperation	Projekt			Workshop III Kolloquium (z. B. Informatik und Gesellschaft)		

Studienverlaufsplan und -inhalte E-Government

Hochschule Rhein-Waal

Studieninhalte

	CP* / WL*	Anteil (%)
Informationssysteme	60 / 1800	29%
Methoden und Schlüsselkompetenzen	55 / 1650	26%
Business und E-Government	30 / 900	14%
Praxissemester / Auslandsstudium / Bachelorarbeit	45 / 1350	21%
Wahlpflichtveranstaltungen	20 / 600	10%

Wahlpflichtkatalog:

Visualisierung

Spieleentwicklung

Modellierung, Simulation und angewandte Datenanalyse

3D-Modellierung und Animation

Innovative Ansätze in der Medieninformatik

Innovative Ansätze in der Softwareentwicklung

Aktuelle E-Government Strategien

Interaktive Systeme

Mobile Software Development

Technischer Datenschutz und Mediensicherheit

* SS = Sommersemester
CP = Credit Points

WS = Wintersemester
WL = Workload