

Studiengang "Wirtschaftsinformatik" Bachelor of Science

Modulkatalog



Stand vom: Oktober 2020

Inhaltsverzeichnis

M	odulmatrix	. 4
1.	Semester	. 6
	(I20) Mathematik I	. 6
	Betriebliches Rechnungswesen	10
	Grundlagen der BWL und der VWL	13
	Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GIKT)	16
	Softwareentwicklung I	19
	Statisches Internetworking	22
2.	Semester	25
	Betriebssysteme	25
	Datenbanken	28
	Geschäftsprozessmanagement	31
	Mathematik II	34
	Projektplanung und Projektmanagement (PPPM)	37
	Softwareentwicklung II	
3.	Semester	43
	Business Intelligence (BI)	43
	Dynamisches Internetworking	
	Operations Research	
	Recht	52
	Software Engineering	55
	Sozialkompetenztraining (Soft Skills)	58
	Interkulturelles Management (Soft Skill)	
	Job Applications (Soft Skill)	66
	Teamentwicklung (Soft Skill)	
	Wissenschafts- und Technikethik (Soft Skills)	74
4.	Semester	78
	Controlling	78
	Data Warehouse (DWH)	
	Enterprise Resource Planning Systems	84
	Investition und Finanzwirtschaft	
	Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung	
	Projekt I + II	
5.	Semester	
	E-Business und IT-Management	
	Marketing und Marktforschung	

Inhaltsverzeichnis

	Wirtschaftsenglisch	101
	Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)	104
	Dienstleistungsmanagement (BWL)	107
	Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)	111
	Kooperationsmanagement (BWL)	113
	Marketingsimulation (BWL)	116
	Marketingstrategien (BWL)	119
	Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)	123
	Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)	126
6.	Semester	129
	Bachelorarbeit	129
	Praktikum	131



Modulmatrix

Module	Sem.	Art	V	Ü	L	Р	ges.	PF	СР
(I20) Mathematik I	1	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Betriebliches Rechnungswesen	1	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Grundlagen der BWL und der VWL	1	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GIKT)	1	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Softwareentwicklung I	1	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Statisches Internetworking	1	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Betriebssysteme	2	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Datenbanken	2	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Geschäftsprozessmanagement	2	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Mathematik II	2	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Projektplanung und Projektmanagement (PPPM)	2	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Softwareentwicklung II	2	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Business Intelligence (BI)	3	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Dynamisches Internetworking	3	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Interkulturelles Management (Soft Skill)	3	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Job Applications (Soft Skill)	3	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Operations Research	3	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Recht	3	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Software Engineering	3	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Sozialkompetenztraining (Soft Skills)	3	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Teamentwicklung (Soft Skill)	3	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Wissenschafts- und Technikethik (Soft Skills)	3	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Controlling	4	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Data Warehouse (DWH)	4	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Enterprise Resource Planning Systems	4	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Investition und Finanzwirtschaft	4	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung	4	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Projekt I + II (*)	4	PM	0.0	0.0	0.0	4.0	4.0	KMP	10.0
Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Dienstleistungsmanagement (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
E-Business und IT-Management	5	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Kooperationsmanagement (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Marketing und Marktforschung	5	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Marketingsimulation (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Marketingstrategien (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	6.0
Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Wirtschaftsenglisch	5	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	KMP	5.0
Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Bachelorarbeit	6	PM	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	SMP	12.0



Modulmatrix

P - Projekt

Module	Sem.	Art	٧	Ü	L	Р	ges.	PF	СР
Praktikum	6	PM	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	SMP	15.0
Summe der Semesterwochenstunden			76	46	30	4	156		
Summe der zu erreichende CP aus WPM									0
Summe der CP aus PM									167
Gesammtsumme CP									167

 $\textbf{V} - \text{Vorlesung} \hspace{1.5cm} \textbf{PF} - \text{Prüfungsform} \hspace{1.5cm} \textbf{FMP} - \text{Feste Modulprüfung}$

WPM - Wahlpflichtmodul

Ü - Übung CP - Credit Points SMP - Studienbegleitende Modulprüfung

L - Labor PM - Pflichtmodul KMP - Kombinierte Modulprüfung

* Modul erstreckt sich über mehrere Semester



Modul: (I20) Mathematik I	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Dr. rer. nat. Gabriela Witte	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-10-01

Empfohlene Voraussetzungen:

Sichere Anwendung grundlegender Rechentechniken, besonders Termumformungen mit Brüchen, Potenzen und Wurzeln auf Oberstufenniveau. Empfohlen wird der Besuch eines Brückenkurses "Mathematik".

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	44.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	134

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen die für ein Studium der Wirtschaftsinformatik wichtigen Begriffe und Methoden der Analysis und können diese erklären. So können die Studierenden Grundlegendes wie Mengen und Mengenoperationen darlegen. Sie können verschiedene, auch komplexere (Un-) Gleichungstypen voneinander abgrenzen und entsprechende Lösungsmethoden zuordnen. Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Folgen- und Summentypen im Kontext mathematischer und anwendungsorientierter Fragestellungen einzuordnen. Sie können gängige Funktionen klassifizieren und deren Eigenschaften erklären. Sie beherrschen die wichtigsten Sätze und Regeln der Differentialrechnung. 	40%
 Fertigkeiten Die Studierenden können gebräuchliche Methoden der Analysis sicher handhaben. Sie können im Umfeld der Analysis anzusiedelnde einfachere wirtschaftliche Fragestellungen als mathematische Probleme erkennen und formulieren, sie können solche Probleme lösen und die berechneten Ergebnisse sachbezogen interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, Mengen mathematisch korrekt zu definieren und zu verknüpfen. Sie können unterschiedliche Typen von Gleichungen und Ungleichungen eigenständig lösen und die Ergebnisse verifizieren. Sie können notwendige Fallunterscheidungen planen und durchführen. Die Studierenden können (insbesondere arithmetische und geometrische) Folgen und deren Teilsummen auch im Kontext praxisnaher Beispiele auswerten. Sie können Funktionen analysieren, differenzieren und Kurvendiskussionen durchführen. 	40%

Personale Kompetenzen

Soziale Kompetenz

20%

 Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion mathematische Inhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren.

Selbstständigkeit

 Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen.

Inhalt:

- 1. Mengenlehre: wichtige Zahlenmengen, Mengenoperationen, Tupel
- Gleichungen und Ungleichungen: Verschiedene Methoden zum Auflösen unterschiedlicher Gleichungstypen wie Nullstellen von Polynomen, Bruch-, Wurzel-, Exponential- und Logarithmusgleichungen, Auflösen von Ungleichungen, Fallunterscheidungen zum Auflösen von Bruchungleichungen und/oder Betrags(un)gleichungen
- 3. Folgen und Summen: Konvergenzbegriff, Auswertung von Summenformeln, Eigenschaften von arithmetischen und geometrischen Folgen und Summen sowie deren praktische Anwendung bei typischen Fragestellungen
- 4. Reellwertige Funktionen mit einer Variablen: Definition und Darstellungsformen von Funktionen, grundlegende Eigenschaften wie Stetigkeit, Symmetrie, Monotonie, Umkehrbarkeit, Übersicht über die Spezifika der Grundfunktionen, abschnittsweise definierte Funktionen, Visualisierung von Funktionen und ihrer Eigenschaften (gegebenenfalls unter Einsatz geeigneter Software), Beispiele zur Modellierung ökonomischer Zusammenhänge
- 5. Differentialrechnung für reelle Funktionen mit einer Variablen: Ableitungsbegriff, geometrische und ökonomische Interpretationen der Ableitungen, Differentiationsregeln, Kurvendiskussion

Prüfungsform:

Klausur

-			- 1	10.4						
Pfl		١h	۱+۱	III 🛨	\sim	2	+1		r	=
пп	H L	- 11	ш		C I	а	LL	л.		_

Empfohlene Literatur:

Matthäus, H. / Matthäus, W. (2015). Mathematik für BWL-Bachelor, 4. Auflage, Springer Gabler.

Matthäus, H. / Matthäus, W. (2016). Mathematik für BWL-Bachelor: Übungsbuch, 3. Auflage, Springer Gabler.

Sydsæter, K. & Hammond, P. & Böker, F. (2013). Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler. München [u.a]: Pearson.

Tietze, J. (2014). Einführung in die angewandte Wirtschaftsmathematik. Wiesbaden: Springer Spektrum.

Betriebliches Rechnungswesen

Modul: Betriebliches Rechnungswesen	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik Abschluss: Bachelor of Science	
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ivonne Klipstein	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:					
sws: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0					
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-10-01					
Empfohlene Voraussetzunge	Empfohlene Voraussetzungen:						
Pauschale Anrechnung von:							
Besondere Regelungen:							

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Betriebliches Rechnungswesen

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen die für ein Studium der Wirtschaftsinformatik wichtigen Begriffe und Methoden des internen und externen Rechnungswesens und können diese erklären. So können die Studierenden praxisrelevante Fragestellungen bearbeiten sowie ausgewählte Ergebnisse betriebswirtschaftlich interpretieren. 	60%
 Fertigkeiten Die Studierenden können gebräuchliche Methoden der die Konzepte und Ansätze der doppelten Buchführungen handhaben. Sie können eine BAB mit einer innerbetrieblichen Leistungsverrechnung ausfüllen. Grundzüge des Jahresabschlusses, der Finanzrechnung, der GuV und der Bilanzerstellung können prinzipiell erstellt und interpretiert werden. 	20%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
 Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion die vermittelten Inhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion die vermittelten Inhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Studierenden sind in der Lage, sich Lernund Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 	

Inhalt:

- 1. Einführung und Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens
- 2. Grundlagen und Technik der Buchhaltung
- 3. Grundlagen der Bilanzierung
- 4. Von der Buchführung zum Jahresabschluss
- 5. Bearbeitung ausgewählter Geschäftsvorfälle

Betriebliches Rechnungswesen

Prüfungsform:	
Klausur	
Pflichtliteratur:	
Empfohlene Literatur:	
wird in der Veranstaltung bekannt gegeben	

Grundlagen der BWL und der VWL

Modul: Grundlagen der BWL und der VWL	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof.Dr.rer.pol.habil. Iciar Dominguez Lacasa	

Semester:	Semester Teilzeit: 3	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-10-05
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	30.0
Gesamt:	150

Grundlagen der BWL und der VWL

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Studierende können wesentliche Grundphänomene und Institutionen der Wirtschaft (Arbeitsteilung, Privateigentum, technischer Fortschritt, Märkte, Unternehmen, etc.) aus unterschiedlichen Perspektiven beschreiben. Die Studierende sind in der Lage, die Herausforderungen von Unternehmen und Organisationen im Wirtschaftssystem zu identifizieren und grundlegende Handlungsoptionen zu analysieren. Studierende kennen und verstehen Möglichkeiten und Grenzen wirtschaftswissenschaftlicher Standardmethoden und deren Bedeutung für die Gegenwart. 	50%
 Fertigkeiten Sie erwerben die Fähigkeiten betriebswirtschaftliche Fragestellungen mit Hilfe geeigneter Methoden zu beschreiben und zu analysieren, für betriebswirtschaftliche Problemstellungen praxisorientiert Lösungen zu entwickeln, volkswirtschaftliche Problemstellungen zu analysieren und zu bewerten und auf der Grundlage eines theoretischen Gerüstes, Anforderungen der Wirtschaftspolitik zu verstehen 	30%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Durch Teamarbeit und Lehrgespräche sollen soziale Kompetenzen wie Diskussionsfähigkeit, aktives Zuhören etc. gefördert werden	20%
Selbstständigkeit • Durch die eigenständige Analyse von Sachverhalten, das Setzen von Zielen, Terminplanung etc. soll Selbstständigkeit gefördert werden.	

Inhalt:

- 1. Gegenstand und Fragen der Wirtschaftswissenschaften
- 2. Institutionen und Wirtschaftssysteme
- 3. Theorien der Unternehmung
- 4. Technologie und Innovation
- 5. Strategische Entscheidungen im Unternehmen: Ressourcen und Innovationsnetzwerke
- 6. Das globale Unternehmen

Grundlagen der BWL und der VWL

Prüfungsform:

Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

Bowles, S. & Carlin, W. & Stevens, M. ([2017]). *The economy.* Oxford: Oxford University Press.

Baßeler, U. & Heinrich, J. & Utecht, B. (2003). *Grundlagen und Probleme der Volkswirtschaft.* Stuttgart: Schäffer-Poeschel.

Wöhe, G. & Döring, U. (2013). Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre. München: Vahlen.

Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GIKT)

Modul: Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GII	KT)
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester:	Semester Teilzeit: 3	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-09-09
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GIKT)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Einführung in die Historie und Grundbegriffe der Informatik und Wirtschaftsinformatik Grundlagenwissen zu Codierung, Austausch und Verarbeitung von Informationen in IT-Systemen und Netzwerken (inkl. Netzwerktopologien und Übertragungsformen) Einführung in Rechnerarchitekturen Überblick über Standards für Datenspeicherung, Verarbeitung und Übertragung Einführung in die Typen betrieblicher Anwendungssysteme und Unternehmensarchitekturen Grundlagen zu Informationssicherheit und Datenschutz Spektrum möglicher Arbeitsbereiche für Wirtschaftsinformatiker 	50%
 Studenten können wichtige Begriffe im IT-Umfeld erklären und einordnen Studenten können Kodierung und Übertragung von Information nachvollziehen Studenten kennen Rechnerarchitekturen Studenten den Stand und die Herausforderung aktueller Unternehmens-IT (inkl. Datenschutz) vor dem Hintergrund des Job-Profils eines Wirtschaftsinformatikers Studenten können Ihr Wissen in Teilbereichen selbstständig vertiefen auf Grundlage des vermittelten Basiswissens 	30%
Personale Kompetenzen	l
Soziale Kompetenz	20%
 Selbstständigkeit Technische Zusammenhänge erkennen, selbstständig Wissenslücken recherchieren und grundlegende IT-Systeme, Basistechnologien und Funktionen verstehen und erklären Problemlösungsstrategien entwickeln Selbstorganisation, Konzentration, Gruppenarbeit 	

Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik (GIKT)

Inhalt:

- 1. Einführung in die Wirtschaftsinformatik
- 2. Codieren von Informationen
- 3. Hardware und Rechnerarchitekturen
- 4. Übertragung von Informationen
- 5. Aufbau und Funktionsweise von Netzwerken
- 6. Betriebliche Anwendungssysteme und IT-Architekturen in Unternehmen
- 7. Lizenzen, Betriebsmodelle und und Kosten von IT-Systemen
- 8. Informationssicherheit und Datenschutz

Prüfungsform:	
Klausur	

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

Einführung in die Wirtschaftsinformatik (ISBN: 978-3-540-77846-2) Grundkurs Wirtschaftsinformatik (ISBN: 978-3-658-16379-2)

Softwareentwicklung I

Modul: Softwareentwicklung I	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. DrIng. Michael Hendrix	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2018-02-07
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Softwareentwicklung I

Lernziele	Anteil	
Fachkompetenzen		
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen die Architektur einer objektorientierten Programmiersprache am Beispiel von Java, die grundlegenden Programmiertechniken und die Paradigmen der Objektorientierten Programmierung 	45%	
 Fertigkeiten Die Studierenden sind befähigt, einfache Programme zu entwickeln, diese auszuführen und systematisch nach syntaktischen bzw. semantischen Fehlern zu suchen. Darüber hinaus sind sie befähigt, einfache Problemstellungen durch Zerlegung in noch einfachere Teilprobleme einer Lösung zuzuführen. 	35%	
Personale Kompetenzen		
Soziale Kompetenz	20%	
 Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion Inhalte der Software-Entwicklung adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Studierenden sind in der Lage, einfache Problemstellungen selbstständig zu analysieren und entsprechende Lösungsansätze zu finden und einer konkreten Lösung zuzuführen. Sie sind darüber hinaus in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 		

Inhalt:

 1. Architektur und grundlegende Sprachelemente 2. Variablen, Konstanten und primitive Datentypen 3. Typkompatibilität und Typkonversion 4. Operatoren und Ausdrücke 5. Datenein- und -ausgabe 6. Kontrollstrukturen 7. Klassen und Objekte 8. Objektmethoden 9. Vererbung und Polymorphismus 10. Abstrakte Klassen und Interfaces

Prüfungsform:	
Klausur	

Softwareentwicklung I

Pflichtliteratur:
Java ist auch eine Insel. Rheinwerk Verlag.
Empfohlene Literatur:

Statisches Internetworking

Modul: Statisches Internetworking	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Bachelor of Science Daniel Schmohl-Linsenbarth	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-30
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Statisches Internetworking

Lernziele	Anteil	
Fachkompetenzen		
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen die grundsätzlichen Dienste und Funktionen des Internets. Sie entwickeln Wissen bezüglich der Methoden und grundlegenden Techniken zur Generierung von WEB-Seiten und deren Standards. Sie erwerben Kenntnisse der Design-Grundlagen sowie die rechtlichen Rahmenbedingungen. 	40%	
 Fertigkeiten Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten, selbstständig einfache, aber gestalterisch und technisch professionelle WEB-Seiten komplett zu erstellen. Sie lernen gängige Werkzeuge zu nutzen und sich in fortgeschrittene Techniken einzuarbeiten. 	40%	
Personale Kompetenzen		
Soziale Kompetenz	20%	
 Selbstständigkeit Die Studierenden üben in kleinen Gruppen Lösungswege zu entwerfen und gemeinsam zu realisieren. Ausgehend von konkreten Aufgabenstellungen entwickeln die Studierenden selbstständig Lösungswege und werden somit zum selbstständigen Arbeiten animiert. 		

Statisches Internetworking

Inhalt:

- 1. Definitionen und Begriffserklärungen
- 2. Aufbau und Dienste des Internets
- 3. Standards im Web
- 4. HTML 5, XHTML5
- 5. CSS-Eigenschaften
- 6. JavaScript und XML
- 7. Grundlagen Typografie, Funktion von Farben und Schriften
- 8. Einbindung von Multimedia-Elementen
- 9. HTML-Editor, Code-Validierer, Link-Checker, Grafik-SW, FTP-Client
- 10. Publikation
- 11. Internetrecht
- 12. Web-Sicherheit

Prüfungsform:

Klausur (50%)

Projektarbeit (50%)

Zusätzliche Regelungen:

Rechnergestützt

Pflichtliteratur:

Kröner, P. (2011). HTML5. München: Open Source Press.

Münz, S. & Gull, C. (2010). HTML5-Handbuch. Poing: Franzis.

Vonhoegen, H. (2015). *Einstieg in XML: Grundlagen, Praxis, Referenz*. Rheinwerk Computing.

Förster, K. (2011). HTML5 - Leitfaden für Webentwickler. München: Addison-Wesley Verlag.

Empfohlene Literatur:

Betriebssysteme

Modul: Betriebssysteme	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller	

Semester: 2	Semester Teilzeit: 2	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26
Pflicht Voraussetzungen: Software Entwicklung 1		
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	20.0
Projektarbeit:	65.0
Prüfung:	5.0
Gesamt:	150

Betriebssysteme

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Aufgaben und Typen von Betriebssystemen Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Unterschiede von Betriebssystemen Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Aufgaben einer Betriebssystem API Erwerben von breitem integrierten Wissen zur Nutzung von Betriebssystem Funktionalitäten in Java. 	20%
 Fertigkeiten Erwerb eines sehr breiten Spektrums an Methoden zur Nutzung von Betriebssystem Funktionalitäten zur Erstellung komplexer Java Anwendungen 	60%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Förderung der Team- und Kommunikationsfähigkeit, da die Belege im Team erstellt werden.	20%
Selbstständigkeit • Förderung der Eigenständigkeit und Lernkompetenz, da sich die Studenten Detailwissen eigenständig erarbeiten müssen.	

Inhalt:

- 1. Aufgaben und Typen von Betriebssystemen
- 2. Vergleich der Architektur unterschiedlicher Betriebssysteme bzgl. Dateisystem, Prozessystem und Netzwerkdienste
- 3. Aufgaben einer Betriebssystem API
- 4. Nutzung der Betriebssystem Funktionalitäten aus Java
- 5. Erstellung einer komplexen Java Anwendung in der die Betriebssystem Funktionalitäten bzgl. Dateisystem, Prozesssystem und Netzwerkdienste genutzt werden.

Prüfungsform:	
Projektarbeit	

Betriebssysteme

Pflichtliteratur:

Bovet, D. & Cesati, M. (2003). Understanding the Linux kernel. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Davis, W. & Rajkumar, T. (2001). Operating systems. Boston [u.a.]: Addison Wesley.

Quade, J. & Kunst, E. (2004). Linux-Treiber entwickeln. Heidelberg: dpunkt-Verl..

Stallings, W. (2003). Betriebssysteme. München: Pearson Studium.

Tanenbaum, A. (2003). Computernetzwerke. München [u.a.]: Pearson Studium.

Tanenbaum, A. (2009). *Moderne Betriebssysteme*. München [u.a.]: Pearson Studium.

M. Deitel, H. & J. Deitel, P. & R. Choffnes, D. (2004). Operating Systems. Pearson.

Maurice J. Bach, UNIX - Wie funktioniert das Betiebssystem, Hanser 1991

Rochkind, M. (1988). *UNIX-Programmierung für Fortgeschrittene*. München u.a.: Hanser u.a..

Stevens, W. (1992). Programmieren von UNIX-Netzen. München: Hanser [u.a.].

Empfohlene	Literatur:
-------------------	------------

Datenbanken

Modul: Datenbanken	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. DrIng. Stefan Kubica	

Semester: 2	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2018-02-13
Empfohlene Voraussetzungen:		

Umgang mit PC: Login, Öffnen/Starten von Programmen, Office-Programme (Dateisystem,-struktur). Grundlagen (Wirtschafts-)Informatik

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Datenbanken

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Studenten sind in der Lage, Unterschiede/Vor- und Nachteile zwischen herkömmlichen Dateisystemen und Datenbanksystemen zu erläutern. Mit dem Fokus auf die Datenverarbeitung mittels Datenbanken, den Aspekten zu Datensicherheit, Datenkonsistenz und Datenintegrität werden die wichtigsten Befehle des Standard-SQL erlernt und bei der Datenmodellierung angewendet. Als Werkzeuge dienen zusätzlich Datenbank-Tools (z.B. sqldeveloper o.ä.). 	40%
 Fertigkeiten Die Studierenden sind befähigt selbstständig, aus einfachem Sachverhalt (praxisrelevant, betriebswirtschaftlicher Aspekt) ein Datenmodell entwickeln (ERM) und dieses mittels der Nutzung von Standard-SQL aus dem ERM in ein relationales Daten-Modell umzusetzen Es wird entsprechende Hardware und eine Datenbank der TH Wildau genutzt und hierfür in Laborräumen SQL-Statements entwickelt. 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Austausch mit Kommilitonen zur Entwicklung von Ansätzen für die Datenmodellierung: Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion datenbanktechnische Inhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Zusätzlich wird im Rahmen der prüfungsrelevanten Projektarbeit (Datenbank-orientiertes Online-Spiel) das Arbeiten in der Gruppe gefördert (Konzeption, Plannung, Umsetzung) 	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. Die Erarbeitung der Projektarbeit erfolgt in Eigenverantwortung in Gruppen. Die Studierenden lernen, selbst gesteckte (Teil-)Ziele zu verfolgen und umzusetzen. 	

Datenbanken

Inhalt:

- 1. Unterschiede/Vor-und Nachteile zwischen Datei-System und Datenbanksystem
- 2. Aufbau/Struktur Datenbanksystem, Datenbankmanagementsystem und Datenbank
- 3. Datenmodellierung mit dem Entity Relationship Modell (ERM)/logischer Entwurf
- 4. Relationales Datenmodell, Bestandteile/Struktur
- 5. Normalformen und Normalisierung
- 6. Datenintegrität, Datenkonsistenz
- 7. Entwurf konzeptioneller Datenmodelle
- 8. Erlernen der wichtigsten Standard-SQL Befehle
- 9. Anwenden Standard-SQL: Erstellung relationaler Datenmodelle, Datendefinition, Datenmanipulation, Datenabfrage (Queries/Subqueries), Constraints, Views, Transaktionen, Hierarchische Strukturen, Mengen, Operatoren, Funktionen
- 10. Nutzen von DB-Tools (z.B. Server-/Client-Anwendungen von Microsoft)

Prüfungsform:

Klausur

Projektarbeit

Zusätzliche Regelungen:

Klausur muss betsanden sein. Projektarbeit (Datenbank-Spiel in Gruppenarbeit) wird benotet.

Pflichtliteratur:

Elmasri, R. & Navathe, S. (2002). *Grundlagen von Datenbanksystemen*. München: Pearson Studium.

Empfohlene Literatur:

Geschäftsprozessmanagement

Modul: Geschäftsprozessmanagement	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 2	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-02-21
Empfohlene Voraussetzungen: Grundlagen der Softwareentwicklung		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Geschäftsprozessmanagement

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden bekommen einen Überblick über die Anwendungsgebiete von Prozessmanagement inkl. der Begrifflichkeiten, den Anforderungen von Prozessmanagement in einer Organisation und den Möglichkeiten der Modellierung, Automatisierung, Analyse und Optimierung. Studierende erwerben die Kompetenz zur Modellierung und Automatisierung von Geschäftsprozessen. 	40%
 Fertigkeiten Studierende lernen Sachverhalte in Prozessen selbst zu erfassen, darzustellen und die IT-relevanten Fragestellungen zu identifizieren. Studierende lernen Systeme zur Modellierung und Prozessautomatisierung kennen und nutzen. 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz In Laborübungen lösen Studenten in kleinen Teams Modellierungs- und Automatisierungsaufgaben. In der Evaluation von Laborübungen bekommen Studenten Einblick in alternative Lösungen und geben konstruktives Feedback 	20%
Selbstständigkeit • Übungsaufgaben werden selbstständig oder in kleinen Teams von maximal 3 Personen bearbeitet	

Inhalt:

- 1. Definitionen, Begriffe und Marktüberblick
- 2. Prozesslandkarten und Prozessarchitekturen
- 3. Modellierung von Geschäftsprozessen mit BPMN2.0
- 4. Alternative Ansätze für prozess-orientierte Modellierung (EPK, CMMN, DMN)
- 5. Werkzeuge für die Prozessmodellierung und Prozessautomatisierung
- 6. Methoden der Geschäftsprozessanalyse und Optimierung
- 7. Prozesscontrolling und Kennzahlensysteme
- 8. Process Mining

Geschäftsprozessmanagement

Klausur	

Pf	lic	htl	ite	ratı	ır:

Empfohlene Literatur:

Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures (Weske)
Fundamentals of Business Process Management (Dumas, La Rosa, Mendling, Reijers)
Praxishandbuch BPMN (Freund, Rücker)
BPM Toolmarktmonitore (Lübbe et. al.)
www.bpmn.org

Mathematik II

Modul: Mathematik II	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Dr. rer. nat. Gabriela Birgit Witte	

Semester: 2	Semester Teilzeit: 2	Dauer:			
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0			
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-08-20			
Empfohlene Voraussetzungen: Inhalte des Moduls Mathematik I					
Pauschale Anrechnung von:					
Besondere Regelungen:					

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Mathematik II

Lernziele	Anteil					
Fachkompetenzen						
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden können die grundlegenden Methoden der deskriptiven Statistik im Zusammenhang erklären. Sie kennen u.a. die Kriterien, Merkmale zu klassifizieren und Daten sinnvoll in Tabellen und Graphiken darzustellen. Sie können die verschiedenen Lage- und Streuungsparameter vergleichend gegenüber stellen und die zugehörigen Berechnungsformeln angeben. Sie können den Unterschied zwischen univariaten und bivariaten Fragestellungen darlegen und verstehen die Prinzipien der Regressions- und Korrelationsrechnung. Weiterhin kennen und verstehen die Studierenden zentrale Methoden der linearen Algebra, insbesondere die Vektor- und Matrizenrechnung sowie den Gauß- Algorithmus zum Lösen linearer Gleichungssysteme. 	40%					
 Pertigkeiten Die Studierenden können fremd erstellte Statistiken kritisch lesen und hinterfragen, Daten angemessen darstellen und geeignete Parameter begründet auswählen, berechnen und interpretieren, sowie Regressionsgeraden berechnen, auswerten und im Zusammenhang mit dem Korrelationskoeffizienten diskutieren und interpretieren. Weiterhin können die Studierenden die o.g. Kenntnisse aus der linearen Algebra mathematisch korrekt anwenden. Sie können ausgewählte betriebswirtschaftliche Fragestellungen modellieren, lösen und die berechneten Ergebnisse interpretieren. 	40%					
Personale Kompetenzen						
 Soziale Kompetenz Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion Modulinhalte mathematisch korrekt zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren, strukturieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe vertreten, Lösungswege begründen und auf Nachfragen angemessen reagieren. 	20%					
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese eigenverantwortlich zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten. Sie können Inhalte eigenständig recherchieren und sich Fachwissen aus unterschiedlichen Quellen aneignen. 						

Mathematik II

Inhalt:

- Statistik (1.1 Einführung: Typische Fragestellungen, Abgrenzung deskriptive/induktive Statistik, Grundgesamtheit, Stichproben; 1.2 Grundbegriffe der deskriptiven Statistik: Merkmale und Merkmalsträger, Klassifizierung von Merkmalen; 1.3 Aufbereitung von Daten: Urlisten, absolute und relative Häufigkeiten, Tabellen ohne/mit Klassenbildung, Standarddiagramme; 1.4 Kennzahlen: Lage- und Streuungsparameter; 1.5 Bivariate Statistik: Lineare Regressions- und Korrelationsrechnung, Ausblick auf nichtlineare Regressionsrechnung)
- 2. Lineare Algebra (2.1 Vektoren: Vektoroperationen, Skalarprodukt und dessen Anwendungen, Linearkombinationen, lineare Abhängigkeit und Unabhängigkeit, Basis, geometrische und ökonomische Interpretationen; 2.2 Matrizen: Matrizenoperationen, Anwendungsbeispiele aus der Input- Output- Rechnung, Rang und Inverse einer Matrix; 2.3 Lineare Gleichungssysteme: Lösungsfälle, Dimension der Lösungsmenge, Gauß-Algorithmus)

\mathbf{L}	rı	ш	• 11	n	\sim	Ct	\sim	rr	n	4
	ı	ип	u	ш	ч	sf	v			

Klausur

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

Bamberg, G. & Baur, F. & Krapp, M. (2008). *Statistik-Arbeitsbuch*. München [u.a.]: Oldenbourg.

Eckstein, P. (2013). Repetitorium Statistik. Wiesbaden: Springer Gabler.

Schira, J. (2009). *Statistische Methoden der VWL und BWL*. München [u.a.]: Pearson Studium.

Schwarze, J. (2009). Beschreibende Verfahren [Grundlagen der Statistik/1].

Ohse, D. (2005). Lineare Wirtschaftsalgebra [Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler/2]. Sydsæter, K. & Hammond, P. (2009). Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler. München [u.a.]: Pearson.

Tietze, J. (2014). *Einführung in die angewandte Wirtschaftsmathematik*. Wiesbaden: Springer Spektrum.

Modul: Projektplanung und Projektmanagement (PPPM)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. DrIng. Stefan Kubica	

Semester: 2	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26
Empfohlene Voraussetzungen: Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen - Grundlagen und Methoden der Projektplanung und des Projektmanagements mit Fokus Org/IT-Projekte - Grundlagen von Change-Management - Charakteristika und typische technische und wirtschaftliche Ablaufvarianten von Projekten - Grundlagen agiler Methoden 	40%
 Fertigkeiten - Befähigung zur Assistenz des Projektleiters bei Projektplanung und Projektmanagement und zum Verständnis von dessen Aufgaben - Fähigkeit, an Hand von praxisnahen Beispielen einzelne Schritte und Entscheidungen selbständig zu erarbeiten und zu erproben sowie Projektpläne für kleinere Projekte oder Teilprojekte selbständig zu erstellen. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • - Die Studierenden können Aufgaben und Verantwortlichkeiten sowie erforderliche Fähigkeiten der verschiedenen Rollen einschätzen	20%
 Selbstständigkeit - Die Studierenden können Aufgaben und Verantwortlichkeiten sowie erforderliche Fähigkeiten der verschiedenen Rollen einschätzen - Sie sind in der Lage eine Projektaufgabe einzuschätzen und sachangemessen und systematisch zu bearbeiten. 	

Inhalt:

- 1. Grundbegriffe Projekt und Projektmanagement
- 2. Aufgaben des Projektmanagements
- 3. Projektleam, Projektleiter, Auftraggeber, Projektorganisation
- 4. Aufgaben und Methoden des Projektmanagements
- 5. Elemente und Methoden und Werkzeuge der Projektplanung
- 6. Projekt-Dokumentation
- 7. Projektphasen
- 8. Projektdurchführung
- 9. Abschluss, Abnahme, Gewährleistung, Nachkalkulation
- 10. Vertragsgestaltung
- 11. Schätzung des Aufwandes
- 12. Change Request, Planänderungen, Abrechnung
- 13. Vorgehensweise, Rollen und Artefakte agiler Methoden, insb. Scrum

Prüfungsform:

Klausur + Beleg (0%)

Zusätzliche Regelungen:

Klausur + Beleg (50% + 50%)

Pflichtliteratur:

- DIN 69900 Projektmanagement.
- Erfolgreiche Projekte managen mit PRINCE2® (OGC) ISBN: 9780113312146

Grau, N. & Wagner, R. Basiswissen Projektmanagement – Führung im Projekt. GPM-Fachpublikation.

H.R. Hansen, G. (2009). Wirtschaftsinformatik. Lucius & Lucius.

Kupper, H. (2000). Zur Kunst der Projektsteuerung. Oldenbourg.

Litke, H. & Kunow, I. & Schulz-Wimmer, H. (2012). Projektmanagement. München: Haufe.

Schwarze, **J.** (2010). *Projektmanagement mit Netzplantechnik*. Herne: Verl. Neue Wirtschafts-Briefe.

Steinbuch, P. (1998). *Projektorganisation und Projektmanagement*. Ludwigshafen (Rhein): Kiehl.

Wischnewski, E. (2001). Modernes Projektmanagement. Braunschweig [u.a.]: Vieweg.

Empfohlene Literatur:

Softwareentwicklung II

Modul: Softwareentwicklung II	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. DrIng. Michael Hendrix	

Semester: 2	Semester Teilzeit: 2	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2018-02-07
Empfohlene Voraussetzungen: Software Entwicklung I		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen fortgeschrittene Programmiertechniken sowie die grundlegenden Datenstrukturen und Algorithmen und deren Komplexität. 	45%

Softwareentwicklung II

 Fertigkeiten Die Studierenden sind befähigt, komplexere Programme in Java zu entwickeln und auszuführen, grundlegende Algorithmen zu implementieren und diese nach ihrer Komplexität zu klassifizieren. Darüber hinaus sind sie befähigt, komplexe Problemstellungen durch Zerlegung in einfachere Teilprobleme einer Lösung zuzuführen. 	35%
Personale Kompetenzen	000/
Soziale Kompetenz	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion Inhalte der Software-Entwicklung adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Studierenden sind in der Lage, auch komplexe Problemstellungen selbstständig zu analysieren und entsprechende Lösungsansätze zu finden und einer konkreten Lösung zuzuführen. Sie sind darüber hinaus in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 	
Inhalt:	
Prüfungsform:	
Klausur	
Pflichtliteratur:	
Ullenboom, C. Java ist auch eine Insel. Rheinwerk Verlag.	
Empfohlene Literatur:	

Business Intelligence (BI)

Modul: Business Intelligence (BI)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. DrIng. Stefan Kubica	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 5	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-16
Empfohlene Voraussetzungen: Grundlagen Datenbanksysteme, Datenverarbeitung, Standard-SQL		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Business Intelligence (BI)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Studierende wissen um die Möglichkeiten und Grenzen von Business Intelligence als Instrument zur Unterstützung der unternehmerischen Entscheidungsfindung. Sie erlernen die Grundstrukturen und Ansätze verschiedener Management und Executive Informationssyteme (MSS, MIS, DSS, EIS, ESS) und kennen die Hintergründe und Bedarfe, die zur Weiterentwicklung dieser Ansätze hin zu dem heute als Business Intelligence bekannten Ansatz geführt haben. Als wichtiger Bestandteil wird das Thema Data Warehouse in ersten Ansätzen vermittelt und die spätere separate Vorlesung zu diesem Thema vorbereitet. Der Schwerpunkt wird auf die Vermittlung von Kenntnissen aus Sicht des betrieblichen Anwenders in Form von interaktiven Reports, Dashboards und Steuerungsmethoden, wie beispielsweise Balanced Scorecards gelegt. 	40%
 Die Studierenden werden befähigt, eine Menge von heterogenen Daten (operative Geschäftsdaten aus Enterprise Ressource Planning (ERP), historische Daten, Marktdaten,) konzeptionell so aufzubereiten, dass unternehmerische Fragestellungen beantwortet werden können. Weiterhin werden erste Standard-Toollösungen zum Verwalten und interaktiven Auswerten von heterogenen Daten in Übungen angewendet und erlernt. Zu den erworbenen Fertigkeiten gehört des Weiteren die Anwendung des Balanced Scorecard-Ansatzes mit Schwerpunkt auf Bereitstellung der notwendigen Kennzahlen und Darstellung in entsprechenden Dashboards mit geeigneten Software-Tools. 	40%
Personale Kompetenzen	!
Soziale Kompetenz • Soziale Kompetenzen (Kommunikation, Teamfähigkeit,) werden durch die Arbeit in Gruppen sowie Präsentationen zu definierten Meilensteinen gestärkt.	20%
Selbstständigkeit Im Rahmen der Übungen wird das erlernte theoretische Wissen angewendet. Die Projektarbeit (Teil der Prüfungsleistung) wird selbstständig innerhalb der Gruppe konzipiert, geplant und umgesetzt.	

Business Intelligence (BI)

Inhalt:

- 1. Überblick und Historie zu Business Intelligence (Management Information Systems, Decision Support Systems, Executive Information Systems, Data Warehouse/-Mining, Business Performance Management)
- 2. Business Intelligence Framework (Architektur, Tools, Anwendungsbeispiele)
- 3. Grundlagen Entscheidungsunterstützungssysteme in Therorie und Praxis
- 4. Grundlagen Data Mining & Prognosen
- 5. Fokus auf interaktivem Berichtswesen (Reports, Dashboards, Cockpits, interaktive Berichte)
- 6. Balanced Scorecards (Vision, Strategielandkarte, Key Performance Indikatoren, Maßnahmen, Analyse und Anpassung) mit Übung und Beispiel aus der Praxis

Prüfungsform:

Projektarbeit

Zusätzliche Regelungen:

Die Projektarbeit besteht aus einer Gruppenarbeit (Implementierung einer Balanced Scorecard in ein virtuelles Unternehmen)

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

Azevedo, P. & Brosius, G. & Dehnert, S. & Neumann, B. (2009). *Business Intelligence und Reporting mit Microsoft SQL Server 2008.* Microsoft.

Kaplan, R. & Norton, D. (1997). *Balanced scorecard*. Stuttgart: Schäffer-Poeschel. **Giessen, S.** (2015). *PowerPivot: Einstieg in die Arbeit mit PowerPivot für Microsoft Excel 2013*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Dynamisches Internetworking

Modul: Dynamisches Internetworking	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 5	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26
Pflicht Voraussetzungen: Statisches Internetworking, Software Entwicklung I + II, Betriebssysteme		
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	20.0
Projektarbeit:	65.0
Prüfung:	5.0
Gesamt:	150

Dynamisches Internetworking

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über Netzwerkgrundlagen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über J2EE Erwerben von integriertem fachtheoretischen Wissen über das Model-,, View-, Controller- Konzept. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Grundlagen und Architektur von Servlet anwendungen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über JSP und ähnliche FrameworksErwerben von integriertem fachtheoretischen Wissen über XML Technologien Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über J2EE Erwerben von integriertem fachtheoretischen Wissen über das Model-,, View-, Controller- Konzept. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Grundlagen und Architektur von Servlet anwendungen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über JSP und ähnliche Frameworks Erwerben von integriertem fachtheoretischen Wissen über XML Technologien 	30%
Fertigkeiten • Erwerb eines sehr breiten Spektrums an Methoden zur Erstellung J2EE basierter Webanwendungen	50%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Förderung der Team- und Kommunikationsfähigkeit, da die Belege im Team erstellt werden.	20%
Selbstständigkeit • Förderung der Eigenständigkeit und Lernkompetenz, da sich die Studenten Detailwissen eigenständig erarbeiten müssen.	

Dynamisches Internetworking

Inhalt:

- 1. Netzwerkgrundlagen (TCP, HTTP)
- 2. Überblick J2EE
- 3. Model, View, Controller
- 4. Servlet, Grundlagen und Architektur
- 5. JSP
- 6. XML-Familie
- 7. Erstellen einer komplexen dynamischen Webanwendung auf J2EE Basis

Prüfungsform:

Projektarbeit (100%)

Pflichtliteratur:

Pawson, D. (2002). XSL-FO. Beijing [u.a.]: O?eilly.

Krüger, G. (2006). Handbuch der Java-Programmierung. München [u.a.]: Addison-Wesley.

Van der Vlist, E. (2002). XML Schema. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Bergsten, H. (2001). JavaServer pages. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Musciano, C. & Kennedy, B. (2000). HTML and XHTML. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Hunter, J. & Crawford, W. (2001). Java servlet programming. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Tidwell, D. (2002). XSLT. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Deitsch, A. & Czarnecki, D. (2001). *Java internationalization*. Beijing ; Cambridge ; Farnham ; Köln ;: O'Reilly.

Balzert, H. (2005). Objektorientierte Programmierung mit java 5. Elsevier.

Empfohlene Literatur:

Operations Research

Modul: Operations Research	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller & Prof. Dr. rer. pol. Mike Steglich	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 5	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26
Pflicht Voraussetzungen: Mathematik 2		
Empfohlene Voraussetzungen: Rechnungswesen		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	30.0
Gesamt:	150

Operations Research

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über das Simplexverfahren zur Lösung von LP's und damit Verbreiterung des mathematischen Wissens Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über graphische Lösungsverfahren zur Lösung von LP's Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die betriebswirtschaftliche Interpretation der Lösungsverfahren und damit Vertiefung des betriebswirtschaftlichen Wissens Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Methoden der Sensitivitätsanalyse. Erwerben von breitem integrierten Wissen zur Modellierung vielfältiger Fallstudien 	30%
 Fertigkeiten Die Studierenden können LP's mit dem Simplex- Tableauverfahren selbstständig lösen. Die Studierenden verfügen über ein sehr breites Spektrum an Methoden, um praktische Planungsaufgaben als LP zu modellieren und mit Modellierungswerkzeugen zu lösen 	60%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Bei der Bearbeitung der Übungsaufgaben unterstützen und leiten die besseren Studenten die Schwächeren an.	10%
Selbstständigkeit • Zur Bearbeitung der Übungsaufgaben müssen die Studenten ihre Arbeitsabläufe planen.	

Inhalt:

- 1. Das Simplexverfahren zur Lösung von LP's
- 2. Graphische Interpretation des Lösungsverfahrens
- 3. Betriebswirtschaftliche Interpretation der berechneten Lösungen
- 4. Sensitivitätsanalyse und deren betriebswirtschaftliche Interpretation
- 5. Bearbeitung einfacher Fallstudien mit Modellierungswerkzeugen

Operations Research

Prüfungsform: Klausur

Pflichtliteratur:

Suhl, L. & Mellouli, T. (2006). Optimierungssysteme. Berlin [u.a.]: Springer.

Domschke, W. & Drexl, A. (2011). *Einführung in Operations Research*. Heidelberg [u.a.]: Springer.

Domschke, W. (2007). Übungen und Fallbeispiele zum Operations Research. Berlin [u.a.]: Springer.

Ellinger, T. & Beuermann, G. & Leisten, R. (2001). *Operations research*. Berlin [u.a.]: Springer.

Bronson, R. & Naadimuthu, G. (1997). *Schaum's outline of theory and problems of operations research.* New York, N.Y. u.a.: McGraw-Hill.

Empfohlene Literatu

Recht

Modul: Recht	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. jur. Stefan Strassner	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Recht

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden verfügen über grundlegende theoretische Kenntnisse auf dem Gebiet des Informationstechnologierechts. Insbesondere werden die Grundzüge des Datenschutzrechts inklusive der Verschlüsselungsund Signaturkonzepte vermittelt. Ebenso werden grundlegende Begrifflichkeiten und Konzepte bei Provider Verträgen (Online-mobile Business) und des Gewerblichen Rechtschutzes erworben. 	25%
 Fertigkeiten Die Studierenden haben Erfahrung im Umgang mit informationstechnologischen Gesetzes-, Entscheidungs- und Vertragstexten. Sie können die Elemente im Online-mobile Business verstehen und erklären. Sie sind in der Lage die Anforderungen und technischen Umsetzungen im Rahmen des Datenschutzrechts einzuschätzen und anzuwenden. 	25%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	50%
 Selbstständigkeit Die Studierenden können Vertragsbedingungen danach beurteilen und gegebenenfalls auch so aushandeln, dass die typischen Rechte und Pflichten im Bereich der Informationstechnologien angemessenen verteilt und Risiken nicht einseitig einer Vertragspartei auferlegt werden. Die Studierenden können wichtige und praxisrelevante Rechtsprobleme eigenständig erkennen und das mit ihnen verbundene Risikopotential hinreichend einschätzen. 	

Recht

Inhalt:

1. Der Inhalt orientiert sich an grundlegenden, praxisrelevanten Rechtsfragen aus dem Bereich der besonderen theoretischen Kenntnisse, die die Fachanwaltsordnung für das Fachgebiet "Informationstechnologierecht" vorsieht. Dementsprechend werden folgende Themen in einer für Nichtjuristen verständlichen Art und Weise angesprochen und zum Teil vertiefend behandelt: • Vertragsrecht der Informationstechnologien, einschließlich der Gestaltung individueller Verträge und Allgemeiner Geschäftsbedingungen (AGB) • Recht des elektronischen Geschäftsverkehrs, einschließlich der Gestaltung von Provider- Verträgen und Nutzungsbedingungen (Online-Mobile Business) • Grundzüge des Gewerblichen Rechtschutzes und des Urheberrechts im Bereich der Informationstechnologien mit Bezügen zum Kennzeichnungsrecht, insbesondere des "Domainrechts" • Recht des Datenschutzes und der Sicherheit der Informationstechnologien einschließlich Verschlüsselungen und elektronischer Signaturen • Grundzüge der zivilrechtlichen Schadensersatzhaftung im Bereich der Informationstechnologien • Grundzüge der strafrechtlichen Verantwortlichkeit im Bereich der Informationstechnologien

D	ri	'n	f		n		0	f,	۱r	m	٠.
	1	и	ш	u	Ш	ıy	Э	ľ	"		١.

Klausur

Pflichtliteratur:

IT- und Computerrecht, 10. Auflage 2012, Beck -Texte im dtv THW/Digitale Bibliothek: Beck -Online: IT- und Multimediarecht PLUS mit Kommentaren, Handbüchern, Formu larbüchern und Zeitschriften zum Informationstechnologierecht

Empfohlene Literatur:

Software Engineering

Modul: Software Engineering	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: DiplWirtsch.infor. (FH) Peter Bernhardt	

Semester: 3	Semester Teilzeit:	Dauer:	
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0	
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-05-14	
Empfohlene Voraussetzungen: Grundlagen der Softwareentwicklung, Geschäftsprozessmanagement			
Pauschale Anrechnung von:			
Besondere Regelungen:			

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	28.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Software Engineering

Lernziele	Anteil	
Fachkompetenzen		
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden erfahren die mit der Konzeption eines Anwendungssystems entstehenden Problematik. Sie entwickeln Kenntnisse, Funktions- und Qualitätsanforderungen an Anwendungssysteme aus Anwender- und Entwicklersicht zu differenzieren. Sie lernen strukturiert und detailliert Basiskonzepte und Modellierungsmethoden des Softwareentwicklungsprozesses kennen. 	40%	
 Fertigkeiten Die Studierenden lernen das erworbenene Wissen auf realitätsnahe Probleme und Aufgabenstellungen anzuwenden. Sie lernen, ausgewählte klassische und moderne Einwicklungskonzepte und Methoden einzusetzen sowie deren Ergebnisse im Rahmen einer Projektarbeit schriftlich darzulegen. 	40%	
Personale Kompetenzen		
Soziale Kompetenz	20%	
Selbstständigkeit • Die Studierenden lernen in kleinen Gruppen selbstständig Problemstellungen zu analysieren, Lösungswege zu entwerfen und diese gemeinsam zu beschreiben als auch selbstkritisch zu beurteilen.		

Inhalt:

- 1. Was ist Software-Engineering? Einführung
- 2. Prozessmodellierung & Risikomanagement
- 3. Vorgehensmodelle klassische und agile Methoden
- 4. Anforderungsanalyse Stakeholder, Ziele, Anforderungen, Lasten- und Pflichtenheft
- 5. Grobdesign Systemarchitektur etc.
- 6. Implementierungsaspekte Frameworks, Persistenz, Verteilung
- 7. Qualitätssicherung Korrektheit, Unit-Tests, Metriken
- 8. Optimierung des Designmodells Softwaredesign, Patterns
- 9. Oberflächengestaltung Usability etc.
- 10. Umfeld der Software-Entwicklung Versionsmanagement, Aufwandsschätzung

Software Engineering

Prüfungsform:

Klausur (50%)

Projektarbeit (50%)

Pflichtliteratur:

Kleuker, S. (2018). *Grundkurs Software- Engineering mit UML*. Wiesbaden: Springer Vieweg.

Empfohlene Literatur:

Balzert, **H.** (2011). *Lehrbuch der Objektmodellierung*. Heidelberg: Spektrum, Akad. Verl.. *Requirements Engineering", 3. Auflage*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag. **Balzert**, **H.** (1999). *Lehrbuch Grundlagen der Informatik*. Heidelberg [u.a.]: Spektrum Akad. Verl..

Bleek, W. & Wolf, H. (2011). *Agile Softwareentwicklung*. Heidelberg: dpunkt.verlag. Schatten, A. & Östreicher, T. & Gostischa-Franta, E. & Biffl, S. & Winkler, D. & Demolsky, M. (2010). *Best Practice Software Engineering*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Sozialkompetenztraining (Soft Skills)

Modul: Sozialkompetenztraining (Soft Skills)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller & Veronika Leifels	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:	
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0	
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-02-10	
Empfohlene Voraussetzungen:			
Pauschale Anrechnung von:			
Besondere Regelungen:			

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	55.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	10.0
Gesamt:	125

Sozialkompetenztraining (Soft Skills)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	•
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen theoretische Grundlagen von Fachkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz in ihrer Gleichberechtigung für die Verwirklichung von Tagesaufgaben der Beschäftigten in Betrieb, Organisation und Verwaltung; ebenfalls die Grundlagen zu Kommunikation, Kritik, Team, Konflikt, und Kompetenter Entscheidung und Handlung. Die Studierenden lernen Moderationsmethoden als unverzichtbaren Bauteil einer effizienten Teamarbeit kennen. 	20%
 Pertigkeiten Die eigenen Fähigkeiten selbst einzuschätzen, mit Fremdbildern abzugleichen und eigene Schlüsse zu selbstbestimmten Veränderungen herauszuziehen und umzusetzen. Sicherheit im Umgang mit Praxismethoden, Techniken und Werkzeugen erreichen. In einem Arbeitsteam sich kooperativ einbinden und in der Zielsetzung die Gemeinsamkeiten suchen, und das Trennende verhindern. Umgang mit gruppendynamischen Prozessen. Regeln für eine Teamarbeit erarbeiten und umsetzen. 	60%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Selbstbewusstsein durch respektvollen Umgang mit anderen Studierenden erreichen. Empathie in angstfreier Atmosphäre praktisch umsetzen. Kulturelle Vielfalt akzeptieren und ihr wertfrei begegnen.	20%
 Selbstständigkeit Aus den erprobten Methoden für sich eine Auswahl zu treffen und zu entscheiden, in welchen späteren Betriebssituationen eine Anwendung sinnvoll erscheint. Von der motivierenden Prämisse ausgehend, selbst über Methoden zu verfügen, die im Betriebsalltag zielorientiert und unter Ihrer Leitung eingesetzt werden können. 	

Sozialkompetenztraining (Soft Skills)

Inhalt:

- 1. Theoretische Einführung: Sozialkompetenz in Betrieb und Wirtschaft. (Begleitskript) Vorstellung Seminarprogramm und Aufbau und Struktur der Belegarbeiten (Hand-out)
- 2. Einführung in Kommunikationsfähigkeit (power Point) Anwendung ausgewählter Praxisübungen
- 3. Einführung in Kritikfähigkeit (Kurzskript) Vorstellung acht Phasen Modell Adler Praxisübung: Kritikgespräch Teamleiter/Teammitarbeiter
- 4. Einführung in Teamarbeit (power Point) Bedeutung von Moderation für die Teamarbeit: Ablauf sechs Schritte Modell (Kurzskript) Vorstellung von Methoden aus einer von außen institutionalisierten Arbeitsgruppe auf Zeit ein funktionierendes Team zu gestalten Anwendung weiterer ausgewählter Praxisübungen
- 5. Einführung Konflikt (Kurzskript) Unterschied zwischen Problem und Konflikt Vorstellung Konfliktlösungsmodell Adler Anwendung ausgewählter Praxisübungen
- 6. Einführung Kompetente Entscheidung und Handlung (Kurzskript) Entwicklung von konkreten Arbeitsplänen in sechs Schritten Anwendung ausgewählter Praxisübungen

Prüfungsform:

Schriftliche Arbeit (75%) Präsentation (25%)

Pflichtliteratur:

Daneben erhalten die Studierenden ein vom Dozenten erarbeitetes Begleitskript zu Sozialkompetenz.

Empfohlene Literatur:

Antons, Klaus, Ehrensperger, Heidi, Miles Rita: Praxis der Gruppendynamik Verlag Hogrefe 2018

Cohn, Ruth C.: Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion, Verlag Klett Cotta, 19. Auflage 2004

Francis Dave, Young Don: Mehr Erfolg im Team, Verlag Windmühle 2009

Glasl, Friedrich: Konfliktmanagement, Verlag Freies Geistesleben 11. Auflage 2017

Organisationsplanung – Planung durch Kooperation, Siemens Hrsg. 8. Auflage 1992

Vester Frederic: Die Kunst vernetzt zu denken, Verlag DTV 9.Auflage 2012

Watzlawick, Paul.: Menschliche Kommunikation: Formen, Störungen, Paradoxien, 17.

Auflage Hogrefe Verlag 2016

Modul: Interkulturelles Management (Soft Skill)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 7	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-04-15
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	30.0
Gesamt:	150

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Interkulturelle Handlungsfähigkeit ist zu einer Schlüsselkompetenz geworden. Um (als Führungskraft) erfolgreich agieren zu können bedarf es der Fähigkeit, in von Heterogenität geprägten (d.h. in gemischtkulturellen, grenzüberschreitenden oder als fremd erlebten) sozialen Kontexten Dialoge führen, Prozesse und Konflikte gemeinsam aushandeln und miteinander ergebnisorientiert arbeiten zu können. Ziel der Veranstaltung ist es, grundlegende Kenntnisse zum Umgang und zur Arbeit unter unterschiedlichen kulturellen Rahmenbedingungen zu vermitteln, für kulturelle Unterschiede und deren Konsequenzen für die interkulturelle Kommunikation und Kooperation zu sensibilisieren und so Ihren Handlungsspielraum in interkulturellen Situationen zu erweitern. 	20%
 Fertigkeiten Die Studierenden kennen und verstehen: die zentralen Elemente verschiedener Kulturen und sind in der Lage die unterschiedlichen Arten und Dimensionen einer Kultur nach Trompenaars, Hall, Hofstede, Thomas zu unterscheiden. die Ziele, Anforderungen, Merkmale interkultureller Kompetenz. einführende Begriffe und Konzepte des interkulturellen Managements. theoretische Modelle interkultureller Interaktion und erlernen angemessener Kommunikationsstrategien Die Studierenden sind in der Lage, die Risiken aus sozio- kulturellen Divergenzen für internationale Geschäftsaktivitäten zu erkennen sowie Instrumente und Ansätze zur Problemlösung in diesem Bereich zu beherrschen. 	50%

Personale Kompetenzen Soziale Kompetenz • Die Studierenden sollen: 30%

- für die Komplexität eines interkulturellen geschäftlichen Umfelds sensibilisiert werden sowie Handlungsstrategien für das Agieren in solchen Umfeldern erlernen.
- interkulturelle Management-Kompetenzen entwickeln und erlernen kulturelle Einflüsse auf Führungsstile (GLOBE), Unternehmensziele und Firmenstrukturen angemessen zu berücksichtigen (Führungskompetenz).
- ihre Fähigkeiten trainieren, interkulturelle Situationen zu analysieren, kulturelle Einflüsse zu erfassen und zu erkennen, das eigene Verhalten zu reflektieren, Missverständnisse zu vermeiden und Lösungsstrategien für kulturbedingte Konflikte selbständig zu entwickeln (Problemlösungskompetenz).

Selbstständigkeit

- Die Studierenden
- erkennen ihre eigene kulturelle Prägung und können vor diesem Hintergrund die Stärkung der eigenen interkulturellen Kompetenz, die erfolgreiche Gestaltung interkultureller Begegnungen und die zielgerichtete Anwendung interkultureller Kommunikation erreichen.

Inhalt:

- Basiskonzepte von Kultur im Kontext von Interkulturalität
- 2. Kultur und kulturelle Differenz
- 3. Kulturdimensionen und Kulturstandards
- 4. Auseinandersetzung mit dem Anderen
- 5. Das Fremde und das Eigene, Multi-, Inter-, Transkulturalität
- 6. Vorurteile, Stereotypenbildung, Ethnozentrismus, Umgang mit Selbst- und Fremdbildern
- 7. Interkulturelle Kommunikation
- 8. Theoretische Modelle interkultureller Interaktion kennen und sie praktisch anwenden können
- 9. Führungsmodelle global
- 10. Management interkultureller Überschneidungssituationen (Unterschiede im Führungs-, Kommunikations- und Arbeitsverhalten)
- 11. Wie sieht (m)ein interkulturell kompetenter Führungsstil aus?
- 12. Führung und Konflikte in international besetzten Teams (Erschließung und Nutzbarmachung interkultureller Ressourcen in internationalen Teams)
- 13. interkultureller Differenzen am Arbeitsplatz anhand ausgewählter Länderbeispiele wahrnehmen und konstruktiv mit ihnen umgehen, besonders in Verhandlungen, Konfliktsituationen, Problembehandlungen usw.
- 14. Vorbereitung auf eventuelle berufsbedingte Auslandsaufenthalte , Kulturschock, Reintegrationsproblematik
- 15. Interkulturalität in multinationalen Organisationen

Prüfungsform:

Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)

Zusätzliche Regelungen:

Anfertigung und Präsentation einer Belegarbeit zu einem Themenbereich der Lehrveranstaltung.

Pflichtliteratur:		

Empfohlene Literatur:

Berger, M. (Hrsg.) (1996) Cross-cultural team building: Guidelines for more effective communication and negotiation. London: McGraw-Hill

Bolten, J. (2007): Einführung in die interkulturelle Wirtschaftskommunikation. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen

Engelen, A., Tholen, E. (2014): Interkulturelles Management. Schäffer Poeschel, Stuttgart

Module: Job Applications (Soft Skill)	
Degree programme: Wirtschaftsinformatik	Degree: Bachelor of Science
Responsible for the module: M.A. John Paul O Donoghue	

Semester:	Semester part time: 7	Duration:
Hours per week per semester: 4.0	Of which L/S/LW/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP according to ECTS: 5.0
Form of course: Elective	Language: English	As of: 2017-06-14
Recommended prior knowledge:		
Recognition of external relevant qualification/experience:		
Special regulations:		

Workload distribution	Hours:
In class:	60.0
Pre- and post-course work:	60.0
Project:	28.0
Examinations:	2.0
Total:	150

Learning objectives	Anteil	
Subject specific competences		
 Knowledge Students become familiar with the principles, structure and style of Anglo-American CVs and Covering Letters. They learn how to structure answers to general and specific interview questions. 	30%	
Skills • The students learn how to structure an effective and impressive CV and Covering Letter. They learn how to analyse and interpret a Job Advert and formulate their CV/Letter accordingly.	30%	
Personal competences		
Social competence • Students comment on and evaluate other students' CVs and Covering letters in class and on the Moodle platform. They perform a simulation job interview in pairs.	40%	
 Autonomy Students write their own CV and Covering Letter. Students prepare and conduct their own interview, as interviewer and interviewee based on their own material. They reflect on their own written work and that of other students in the light of the principles presented in the first part of course. This is carried out both in class and on the Moodle platform. 		

Content:

1.

- 1.1. Job Applications
- 1.2. Start with yourself
- 1.3. How to read ads
- 1.4. Presenting your strengths and weaknesses

2.

- 2.1. CVs and Résumés
- 2.2. Essential elements
- 2.3. CV Formats
- 2.4. CV Style
- 2.5. Chronological CV

- 2.6. Making a positive first impression
- 2.7. Highlighting your professional experience

3.

- 3.1. Covering Letters
- 3.2. Purpose of a covering letter
- 3.3. Example
- 3.4. Writing a clear opening paragraph
- 3.5. Integrating key words from the job advert
- 3.6. Writing a convincing final paragraph
- 3.7. Covering letter key phrases

4.

- 4.1. Interviews
- 4.2. Advice for interview preparation
- 4.3. Phases of the interview
- 4.4. How to deal with interview questions
- 4.5. Asking questions yourself
- 4.6. Demonstrating your experience and skills
- 4.7. Structuring your answer: situation, action, result
- 4.8. Common questions
- 4.9. Example interview

Examination format:

short written test (50%) simulation job interview(role-play) (50%)

Additional rules:

+ job interview (role-play)

Compulsory reading:	
Recommended reading:	
Handout provided by course instructor.	

Teamentwicklung (Soft Skill)

Modul: Teamentwicklung (Soft Skill)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Markus Karp	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 7	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-06-14
Empfohlene Voraussetzungen: keine		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	0.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	60

Teamentwicklung (Soft Skill)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Teilnehmer lernen Teamentwicklung als wichtiges Motivationsinstrument und wichtigen Baustein der Organisationsentwicklung kennen. Sie kennen typische Situationen, in denen Teams eingesetzt werden (z.B. Produkt-, Prozess- und Organisationsentwicklungen mit einem besonders großen Komplexitäts- und Innovationsanspruch). Den Teilnehmern sind sowohl die Vorteile und der Nutzen als auch die Nachteile und Grenzen von Teamarbeit bekannt. 	35%
 Fertigkeiten Die Teilnehmer erarbeiten in praktischen Übungen konkrete Techniken der Teamentwicklung. 	35%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Erwerb verschiedener Komponenten der Sozial- und Selbstkompetenz, die für den Aufbau und die Führung von Teams erforderlich sind.	30%
Selbstständigkeit • Die Selbstständigkeit der Studierenden wird durch eigenständiges Üben weiter ausgeprägt.	

Teamentwicklung (Soft Skill)

Inhalt:

- 1. Einleitung
 - 1.1. Begriffsklärung: Gruppe oder Team?
 - 1.2. Teamformen in der Unternehmenspraxis
 - 1.3. Vorteile und Grenzen von Teams
- 2. Teamzusammenstellung
 - 2.1. Optimale Größe
 - 2.2. Personalaudit Auswahl der Teammitglieder
 - 2.3. Rollenklärung und -zuweisung im Team
- 3. Teamentwicklung und -kommunikation
 - 3.1. Phasenmodelle der Teamentwicklung
 - 3.2. Gestaltung von Qualifizierungsangeboten
 - 3.3. Team-Soziogramm
- 4. Führung von Teams
 - 4.1. Funktion des Teamleiters
 - 4.2. Teamdesign
 - 4.3. Führungssubstitute
- 5. Projektteams
 - 5.1. Klassische und virtuelle Projektteams
 - 5.2. Groupware zur Unterstützung der Teamarbeit
- 6. Fallübungen zu Techniken der Teamentwicklung
 - 6.1. Kreativität im Team
 - 6.2. Team-Kommunikation
 - 6.3. Teamentwicklung und Entscheidungsfindung durch Workshops
 - 6.4. Konfliktlösung im Team

Prüfungsform:		

Teamentwicklung (Soft Skill)

Pflichtliteratur	-
FIIICIIIIICIalui	

Empfohlene Literatur:

Herrmann, D. & Hüneke, K. & Rohrberg, A. (2006). *Führung auf Distanz*. Wiesbaden: Gabler.

Kauffeld, S. (2001). Teamdiagnose. Göttingen: Verl. für Angewandte Psychologie.

Staehle, W. (1999). Management. München: Vahlen.

Stahl, E. (2012). Dynamik in Gruppen: Handbuch der Gruppenleitung. Beltz.

van Dick, R. & A. West, M. (2013). *Teamwork, Teamdiagnose, Teamentwicklung (Praxis der Personalpsychologie, Band 8).* Hogrefe Verlag.

Modul: Wissenschafts- und Technikethik (Soft Skills)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller & Veronika Leifels	

Semester: 3	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-02-05
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	90.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	150

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Zuordnung von ethischen Grundbegriffen und Fragestellungen. Einordnung der Kenntnisse und Fertigkeiten des Hauptfaches in gesellschaftliche Entwicklungsdynamiken. Erarbeitung von Szenarien über komplexe bzw. multikausale Wirkungsweisen von Innovationen. 	30%
 Fertigkeiten Prognose von Chancen und Risiken aus ethischer Perspektive sowie Moderation von Entscheidungsprozessen an der Schnittstelle von Fachsystem und Gesellschaft. 	30%
Personale Kompetenzen	•
Soziale Kompetenz • Kenntnisse und Beurteilung von moralischen Herausforderungen/Handlungs- bzw. Zielkonflikten	40%
Selbstständigkeit • Analytische und prognostische Kompetenz sowie Interventionsbereitschaft sowohl diskursiv als auch institutionell.	

Inhalt:

- 1. Wissenschaftliche Arbeit und Forschungsprojekte müssen darauf hin bewertet werden können, welche Verwertbarkeit in sehr unterschiedlichen und auch gegensätzlichen Handlungsfeldern aus ihnen folgen können. Deshalb muss erlernt und erprobt werden, ethisch problematische Konsequenzen sichtbar zu machen und Alternativen aufzuzeigen. Zielkonflikte erzeugen zumeist moralische Dilemmata. Deshalb müssen Studierende lernen, Konzepte und deren (mögliche) Folgen in ein ethisches Wertegefüge einzuordnen und ausgehend von einem konsensuellen Wertefundament Varianten zu entscheiden bzw. Entscheidungen vorzubereiten, sowie Prozesse und Ergebnisse der eigenen technisch-technologischen bzw. fachlich und wissenschaftlichen Aktivitäten in ein ethisches Konzept einzubetten, insbesondere bezogen auf die soziale Technikfolgenabschätzung. Politische, kulturelle und wirtschaftliche Wettbewerbe sind Agens gesellschaftlicher Entwicklung. Die Bewertung und die Selektion von bearbeitbaren Problemen erfolgt immer in Abhängigkeit von Deutungen und der Verfügbarkeit bestimmter Ressourcen. Fachkulturen generieren dabei nicht nur spezifische Deutungsfelder sondern tendieren auch zur Ausprägung wettbewerblicher Deutungsmacht. Studierende sollten erfassen, welche Logiken diese haben und welche Risiken, schließlich wie diese in einem demokratischen Gemeinwesen zu handhaben sind.
- 2. Die Lehrveranstaltung rekonstruiert sowohl die Genese moralischer Werte aus den

jeweiligen sozialen Konstellationen und versucht, die darin eingelagerten Interessen und Ziele bzw. Konflikte sichtbar zu machen. Es werden auch besonders relevante Handlungsfelder analysiert, die für Studierende an einer technischen Hochschule als künftige und brisante zu erwarten sind.

- 2.1. Diese werden in einen systematischen Rahmen eingeordnet und diskursiv (und wo nötig, historisch) entwickelt: Metaethik / Normative Ethik / Angewandte Ethik / Deskriptive Ethik. Dabei werden folgende Schritte gegangen und Begriffe und Konzepte eingeführt:
 - 2.1.1. Begründungen normativer Sätze, Gründe für und gegen Moral, "absolute" Begründung von Moral, "relative" Begründungen von Moral, Dezisionismus, Optimierung von Entscheidungen, Differenzierung Ethik – Moral, Habitualisierung
 - 2.1.2. Ethische Grundbegriffe, moralische Handlungen, Absicht und Freiwilligkeit, Wissen und Willen, Handlungsprinzipien, Handlungsfolgen, Tun und Unterlassen
 - 2.1.3. Ziel menschlichen Handelns, Glück als letztes Ziel, individualistische Interpretation von "Glücksansprüchen", Sinn und Ziel, Das Gute (der Begriff "gut", das höchste Gut)
 - 2.1.4. Werte, Gerechtigkeit, Tugend, Sollen, Können
 - 2.1.5. Durchsetzungsprobleme, Sein, Sollen und Müssen
 - 2.1.6. Besondere Aspekte: Das Problem des Bösen, reduktionistische Erklärungsversuche, nicht-reduktionistische Erklärungsversuche
 - 2.1.7. Zur Paradoxie zwischen zweckrationalem Handeln einzelner sowie von Teilsystemen und irrationalem "Verhalten, Reagieren" von komplexen und ganzheitlichen Systemen; Hinweise auf systemimmanente Antagonismen
- 2.2. "Wissenschaftsethik" Kurzbeschreibung und Einordnung in die wissenschaftlichen Fragestellungen einer Technischen Hochschule, Schnittstellen zwischen Technik und Gesellschaft, Wissenschaftskultur, ihre jeweiligen historisch-konkreten ethischen Maßstäbe etc..
- 2.3. Innovation und gesellschaftliche Transformation: zur Abhängigkeit zwischen Werten, Zielen und Problemdefinitionen auf der einen Seite und gesellschaftlicher Entwicklung auf der anderen.
- 3. Szenarien an ausgewählten Beispielen Pfadabhängigkeiten generierender Innovationen (in Technik, Wirtschaft und Gesellschaft)

Prüfungsform:

Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

Jonas, Hans: Prinzip Verantwortung

Sloterdijk, Peter: Du musst Dein Leben ändern Grundwald, Armin: Handbuch der Technikethik

Brecht, Bertolt: Galileo Galilei

Nietzsche, Friedrich: Genealogie der Moral Anders, Günter: Die Antiquiertheit des Menschen

Diamond, Jared: Kollaps. Warum Gesellschaften überleben oder untergehen.

Controlling

Modul: Controlling	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Ralf Szymanski	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-07-16
Empfohlene Voraussetzungen: Basiskonzepte des internen und externen Rechnungswesens		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Controlling

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen die für ein Studium der Wirtschaftsinformatik wichtigen Begriffe und Methoden des Controllings und können diese erklären. So können die Studierenden grundlegende Aufgabenstellungen der Kostenrechnung (traditioneller Ansatz, Prozesskostenrechnung, Target Costing) darlegen sowie betriebswirtschaftlich interpretieren. Sie können Kennzahlen erstellen und voneinander abgrenzen. Die Studierenden sind in der Lage, Abweichungsanalysen und Budgets zu bestimmen und zu analysieren. 	50%
 Fertigkeiten - Die Studierenden können mehrperiodische Analysen von Unternehmenskennzahlen (ROI; Cash-Flow, etc.) durchführen und sicher handhaben. Sie können im Umfeld der Prozesskostenrechnung und Target Costing mit den traditionellen Ansätzen vergleichen. Die Studierenden können aufgrund der betriebs- und Ergebnisrechnung, der Abweichungsanalysen und Budgets die betriebswirtschaftliche Situation einer Unternehmung bewerten und geeigneten Maßnahmen diskutieren. 	30%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion Inhalte des Controllings adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 	

Inhalt:

 - Grundlagen und Techniken des operativen Controllings - Kostenarten-, Kostenstellen-, Kostenträger- und Deckungsbeitrags-Prozesskostenrechnung - Target Costing -Erfolgsrechnung - Betriebsergebnisrechnung - Verrechnungspreise -Abweichungsanalyse - Budgetierung - Kennzahlensysteme - Bearbeitung von Fallbeispielen

Controlling

Prüfungsform:	
Klausur	
Pflichtliteratur:	
Empfohlene Literatur:	
wird in der Veranstaltung bekannt gegeben	

Data Warehouse (DWH)

Modul: Data Warehouse (DWH)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: DiplInformatikerin Jacqueline Markwardt	

Semester: 4	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-05-11
Pflicht Voraussetzungen: SQL (Structured Query Language) Kenntnisse		

Empfohlene Voraussetzungen:

Grundlagen Datenbanksysteme, Datenverarbeitung, Business Intelligence

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	87.0
Projektarbeit:	2.0
Prüfung:	1.0
Gesamt:	150

Data Warehouse (DWH)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Mit der Kenntnis zur Datenverarbeitung und Datenmodellierung eines relationalen Datenmodells und des OLTP-Prozesses (Online Transaction Processing) lernen die Studierenden Datenmodellierungen und Datenverarbeitungen im dimensionalen Datenraum durchzuführen. Hierbei wird auf den Data Warehouse Modellierung Ansatz eingegangen (DWH). Grundlagen der Datenanalyse mittels OLAP (Online Analytical Processing), Unterschiede, Vor-und Nachteile versus einer operativen Datenverarbeitung werden erlernt und angewendet. Die Studierenden können Datenmodelle für einen dimensionalen Datenraum entwickeln, Datenverarbeitung (Datenanalyse) für hierarchische, historische und verdichtete Datenstrukturen vornehmen. Zum Import der Daten wird auf den Extraction Transformation Loading Prozess (ETL) eingegangen. -> Data Warehouse vs.Relationales Datenbanksystem -> Struktur des Data Warehouse kennenlernen -> Extraktion Transformation Loading Prozess umsetzten -> Datenanalysen, Zusammenhänge erfassen mittels multidimensionaler Navigation im Datenraum (Online Analytical Prozess) -> ERM vs. ADAPT: relational (Entity Relationship Modell) multidimensional (Application Design for Analytical Processing Technologies) 	40%
 Anhand von praxisrelevanten, betriebswirtschaftlichen Beispielen entwickeln die Studierenden selbstständig Data Warehouse (DWH) Modelle. Hierbei greifen sie auf das Grundlagenwissen zurück und können so optimal Modelle hinsichtlich verschiedener Analyseansätze entwickeln. Bei der Datenanalyse kommen OLAP Ansätze zum Einsatz. Für die Erstellung von Datenbank-Anwendungen und dem Datenimport kann auf Standard-SQL und/oder PL/SQL und/oder ETL-Tools zugegriffen werden. Zudem lernen die Studierenden die Nutzung von DWH-Tools (SAP BW, OWB, o.ä.) kennen und wenden diese an. -> Data Marts kreiern, Faktentabellen entwickeln, Star- / Snowflake-Schemen, Galaxien interpretieren können -> Zusammenhang zwischen Star-/Snowflake-Schema Faktentabelle(n) Data Mart(s) verstanden haben -> Analytische Aspekte gestalten können 	40%

Data Warehouse (DWH)

Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%

Selbstständigkeit

• Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion datenbanktechnische Inhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Belegarbeit wird im Team (kleine Gruppe) angefertigt, dafür entwickelt das Team selbstständig ein Konzept, wie die DWH Modellierung erfolgen kann. Wissen anwenden, Nutzen von DWH-Tools, selbstständigen Lösungsansatz zum Problem finden, Architektur einer Data Warehouse Anwendung entwickeln

Inhalt:

- Data Warehouse Anwendungen mit Praxisbezug Referenzarchitektur Data Warehouse • operative (OLTP) vs. analytische Datenbanken (OLAP) • Datentransfer und Datenaufbereitung (ETL) • Semantische Datenmodellierung • Metadaten
- Business Intelligence Effektive Datenaufbereitung, Visualisierung •
 Management/Executive Information Systems Online Analytical Processing (OLAP) •
 Belegaufgabe (Programmierung einer Anwendung)
- 3. Datenmodell (ERM) für dimensionalen Datenraum (DWH) ERM ADAPT Notation Übernahme von operativen Daten in das Data Warehouse (ETL) Datenverdichtung (Data Mining) Datenaufbereitung (Business Intelligence) Techniken zur Aktualisierung Präsentation von statistischen Auswertungen Berichtswesen

Prüfungsform:

Digitale Prüfung (40%) Belegarbeit als Gruppenarbeit (40%) Hausaufgabe Einzelarbeit (20%)

۲	T	II	C	n	tI	ľ	te	r	a	t	u	r	:	

Literaturempfehlungen erfolgen im Kursraum

Empfohlene Literatur:

Enterprise Resource Planning Systems

Modul: Enterprise Resource Planning Systems	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: DiplInformatikerin Jacqueline Markwardt	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:					
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0					
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-05-11					
Empfohlene Voraussetzungen: Betriebliches Rechnungswesen, Geschäftsprozess-Modellierung							
Pauschale Anrechnung von:							
Besondere Regelungen:							

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Enterprise Resource Planning Systems

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden sind befähigt Konzepte, Vor- und Nachteile von betriebswirtschaftlichen Individual- und Standardsoftware-Systemen zu erläutern. Sie lernen die Grundlagen der betrieblichen Geschäftsprozessmodellierung kennen, verstehen die Abläufe verschiedener Geschäftsprozesse und haben den Fokus auf dem Integrationsaspekt im Geschäftsprozessing. Mittels des Integrationsaspektes verstehen die Studierenden die Vorteile eines ERP-Systems hinsichtlich der Optimierung von Geschäftsprozessabläufen und der Planung und Bereitstellung von Unternehmensressourcen. Zudem erkennen Studierende Möglichkeiten und Grenzen spezifischer ERP Systeme und erlangen Wissen zum Aufbau, der Struktur und der wichtigsten Kernkomponenten eines ERP-Systems. 	40%
 Fertigkeiten Studierende sind in der Lage ausgewählte Geschäftsprozesse (GP) anwenden, durchführen und zu verstehen. Es werden ERP-System-Tools (z.B. SAP o.ä.) genutzt (Modellfirma). Die Studierenden setzen ihr theoretisches Grundlagenwissen anhand der praktischen Durchführung von Geschäftsprozessen in einer Modellfirma um und verstehen so die Arbeitsweise eines ERP-Systems und können diese aktiv begleiten und modifizieren. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Studierende können sich in den Übungsstunden gegenseitig unterstützen. Selbstständigkeit	20%
 Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion betriebswirtschaftliche Geschäftsprozessinhalte adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen (Fallstudien) im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Theoretisches Wissen aus den Vorlesungsveranstaltungen wird praktisch anhand von Fallstudien angewendet, Übungen dazu finden im Laborraum statt: Die Nutzung eines ERP-Systems (Modellfirma -> ist einem echten System äquivalent) erfolgt selbstständig durch Ausführung verschiedener Aufgabenrollen (Vertrieb, Einkauf, Logistik, Rechnungswesen) als Einzelperson oder im Teamabsprachen und festigt damit den Intergrationsaspekt zwischen den verschiedenen Geschäftsbereichen eines Unternehmens. 	

Enterprise Resource Planning Systems

Inhalt:

- 1. Darstellung von unterstützenden Leistungs- und Austauschbeziehungen in Unternehmen, zwischen Unternehmen und zwischen Unternehmen und Konsumenten, zwischen Geschäftspartnern
- 2. Präsentation wesentlicher Komponenten aktueller ERP Softwaresysteme zum Supply Chain Management (SCM), Customer Relationship Management (CRM), Supplier Relationship Management (SRM), Electronic Business und deren Beurteilung für die betriebliche Praxis
- 3. Aspekte betrieblicher Informationssysteme
- 4. Modellierung, Abläufe, Zusammenhänge von Geschäftsprozessen
- 5. Aufbau, Struktur, Kernfunktionen von ERP-Systemen
- 6. Integrationsaspekt innerhalb eines ERP-Systems
- 7. Optimierung von Geschäftsabläufen, Planung und Bereitstellung von Unternehmensressourcen

P	r	ñ	f		n		6	f	_	r	m	
		u	ц	u	Ш	ıy	Э	11	J			=

Digitale Klausur 80% und Praxistest 20% (100%)

Zusätzliche Regelungen:

Praxistest wird im Modellfirmenumfeld geprüft

Pflichtliteratur:	
Empfohlene Literatur:	
Literaturempfehlungen erfolgen im Kursraum	

Investition und Finanzwirtschaft

Modul: Investition und Finanzwirtschaft	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ivonne Klipstein	

Semester:	Semester Teilzeit:	Dauer:					
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0					
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-02-14					
Empfohlene Voraussetzungen: Allgemeine BWL, Finanzbuchführung, Kosten- und Leistungsrechnung							
Pauschale Anrechnung von:							
Besondere Regelungen:							

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Investition und Finanzwirtschaft

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen die Grundlagen und wichtige Begriffe der Finanzwirtschaft. Die Studierenden kennen und verstehen den Ablauf der Investitionsplanung. Die Studierenden kennen und verstehen die Probleme bei der Ermittung der Eingangsgrößen der Investitionsrechnung und Lösungsansätze zur Beseitigung dieser Probleme. Die Studierenden kennen und verstehen Stärken und Schwächen der verschiedenen Verfahren der Investitonsrechnung. Die Studierenden kennen und verstehen Methoden der Unternehmensbewertung. Die Studierenden kennen und verstehen Grundlagen der Bilanzanalyse. Die Studierenden kennen und verstehen Aufbau wesentlicher Zahlen der Bilanzanalyse. Die Studierenden kennen und verstehen Unterschiede zwischen Eigenund Fremdfinanzierung. Die Studierenden kennen und verstehen verschiedene Formen der Fremdfinanzierung. Die Studierenden kennen und verstehen verschiedene Kreditsicherheiten. 	40%
 Fertigkeiten Die Studierenden können statische und dynamische Methoden praxisbezogen anzuwenden, sowie die Ergebnisse kritisch würdigen. Die Studierenden können Finanzierungsmöglichkeiten für ein Unternehmen entwickeln. Die Studierenden können verschiedene Finanzierungsarten auf ihre wirtschaftliche Vorteilhaftigkeit überprüfen und bewerten. Die Studierenden können wesentliche Unternehmenskennziffern ermitteln und anhand deren Entwicklung einfache Vorgänge im Unternehmen erkennen. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden können Arbeitsprozesse kooperativ planen und gestalten. Die Studierenden können Abläufe und Ergebnisse begründen. Die Studierenden können Sachverhalte umfassend darstellen. Die Studierenden können bereichsspezifische und übergreifende Diskussion führen. 	

Investition und Finanzwirtschaft

Inhalt:

- 1. Grundlagen der Finanzwirtschaft
- 2. Investitonsplanung
- 3. Statische Verfahren der Investitionsrechnung
- 4. Dynamische Verfahren der Investitionsrechnung
- 5. Nutzwertrechnungen
- 6. Unternehmensbewertung Anlässe und Verfahren
- 7. Bilanzanalyse
- 8. Grundlagen der Finanzierung

Prüfungsform:

Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)

Pflichtliteratur:

Thommen, J. -P./Achleitner, A. -K.: Allg emeine Betriebswirtschaftslehre, Auflage: 7.,2012; Bösch, M.,: Finanzwirtschaft: Investition, Finanzierung, Finanzmärkte und Steuerung, Auflage: 2, 2013; Kruschwitz, L.: Investitionsrechnung, Auflage:

Empfohlene Literatur:

Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung

Modul: Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Matthias Forster, Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller & Prof. Dr. rer. pol. Mike Steglich	

Semester:	Semester Teilzeit: 6	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-03-13
Pflicht Voraussetzungen: Grundlagen der BWL		
Empfohlene Voraussetzungen: Operations Research		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	0.0
Projektarbeit:	85.0
Prüfung:	5.0
Gesamt:	150

Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Produktions- und Kostentheorie und vertieft damit betriebswirtschaftliches Wissen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über Produktionssysteme und vertieft damit betriebswirtschaftliches Wissen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über Produktionsplanung und Logistik und vertieft damit betriebswirtschaftliches Wissen. Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über die Modellierungstechniken für MIP und vertieft damit Wissen aus der OR Veranstaltung. 	40%
 Fertigkeiten Erwerb eines sehr breiten Spektrums an Methoden zur Modellierung von Planungsaufgaben aus der Produktionswirtschaft und der Logistik 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Förderung der Team- und Kommunikationsfähigkeit, da die Belege im Team erstellt werden. 	20%
Selbstständigkeit • Förderung der Eigenständigkeit und Lernkompetenz, da sich die Studenten Detailwissen eigenständig erarbeiten müssen.	

Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung

Inhalt:

- Grundlagen der Produktionstheorie und der Kostentheorie Produktionsfaktoren, Produktionsfunktionen, Kostenfunktionen
- 2. Produktionssysteme Typen, Unterscheidungsmerkmale und Merkmalsausprägungen
- 3. Produktions- und materialwirtschaftliche Planungsaufgaben Programmplanung, Erzeugnisstrukturen, Losgrößenplanung, Durchlaufterminierung, Kapazitätsterminierung, Eigenfertigung/Fremdbezug, Bedarfsprognose, Bestellmengenplanung, Lagerwirtschaft
- 4. Modellierungstechniken für gemischt-ganzzahlige Probleme (MIP)
- 5. Wiederholung der Funktionsweise und Nutzung von mathematischer Optimierungssoftware
- 6. Bearbeitung von Fallstudien aus der Produktionswirtschaft und Logistik

Prüfungsform:

Projektpräsentation und Projektdokumentation (0%)

Pflichtliteratur:

Dinkelbach, W. & Rosenberg, O. (2000). *Erfolgs- und umweltorientierte Produktionstheorie*. Berlin; Heidelberg; New York; Barcelo: Springer.

Fandel, G. (1996). Produktions- und Kostentheorie [Produktion/1.]. Berlin [u.a.]: Springer.

Schneeweiß, C. (1999). Einführung in die Produktionswirtschaft. Berlin [u.a.]: Springer.

Steven, M. (2013). Einführung in die Produktionswirtschaft. Kohlhammer W., GmbH.

Zäpfel, G. (2000). Strategisches Produktions-Management. München u.a.: Oldenbourg.

Zäpfel, G. (1989). Taktisches Produktions-Management. Berlin u.a.: de Gruyter.

Domschke, W. & Drexl, A. (2011). *Einführung in Operations Research*. Heidelberg [u.a.]: Springer.

Domschke, W. & Drexl, A. & Klein, R. & Scholl, A. & Voß, S. (2007). Übungen und Fallbeispiele zum Operations Research (Springer-Lehrbuch). Springer.

Ellinger, T. & Beuermann, G. & Leisten, R. (2001). *Operations research*. Berlin [u.a.]: Springer.

Empfohlene Literatur:

Projekt I + II

Modul: Projekt I + II	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 4	Semester Teilzeit: 6	Dauer: 2
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 0.0/0.0/0.0/4.0	CP nach ECTS: 10.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-04-01

Empfohlene Voraussetzungen:

wird durch die durchführenden Dozenten spezifiziert

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Die Projekte werden im Vorsemester ausgeschrieben und von den Studierenden gewählt. Somit haben die Projekte wechselde Inhalte.

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	32.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	180.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	300

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen • siehe Inhalt – wird erst in der aktuelle Semesterplanung festgelegt und kommuniziert	30%

Projekt I + II

Fertigkeiten • s.o	50%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Die Aufgaben müssen im Team bearbeitet werden. Damit wird die Teamfähigkeit der Studierenden gestärkt.	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 	

Inhalt:

1. Der Inhalt ist von der konkreten Veranstaltung abhängig

Prüfungsform:

Projektarbeit (100%)

Pflichtliteratur:

Die Literatur ist von der konkreten Veranstaltung abhängig

Empfohlene Literatur:

E-Business und IT-Management

Modul: E-Business und IT-Management	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Ulrike Tippe	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 9	Dauer:	
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0	
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-08-17	
Empfohlene Voraussetzungen:			
Pauschale Anrechnung von:			
Besondere Regelungen:			

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	28.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

E-Business und IT-Management

Lernziele	Anteil	
Fachkompetenzen		
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen typischen Electronic Business Architekturen und können die Vorgehensweise bei der Entwicklung einer Electronic Business-Strategie benennen Sie sind in der Lage, die Merkmale und Eigenschaften unterschiedlicher Electronic Business Ausprägungen (B2B, B2C uswzu unterscheiden und die Unterschiede zwischen einem digitalen und realen Wertschöpfungsprozess zu benennen Sie kennen die unterschiedlichen Aspekte des Electronic Business wie Beschaffung, Verkauf, Zahlungssysteme, Online Markering sowie Wissensmanagement und E-Learning Sie können die zentralen Herausforderungen, die die digitale Transformation mit sich bringt, benennen. Sie kennen Teile der in diesem Fachgebiet einschlägigen wissenschaftlichen Quellen 	40%	
 Fertigkeiten Sie sind befähigt, einen Überblick über die aktuellen Trends im E-Business zu geben Sie sind in der Lage, in Einzelarbeit einen aktuellen wissenschaftlichen Kurzartikel zu einem geeigneten Themengebiet aus dem relevanten Themenbereich zu verfassen. Sie setzen sich mit dem 	40%	
Personale Kompetenzen		
 Soziale Kompetenz Die Studierenden sind befähigt, in Kleingruppen, Wissen auszutauschen und aufzubauen Sie werden angeregt, sich mit aktuellen Nachrichten (auch aus der Tagespresse, wie z.B. Datensicherheit in sozialen Netzwerken u.ä. ,) zum Thema auseinanderzusetzen und in der Lehrveranstaltung zu zu diskutieren 	20%	
Selbstständigkeit • Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig und wissenschaftlich zu arbeiten.		

E-Business und IT-Management

Inhalt:

- Grundlagen des E-Business (Definition, Systematisierung) und der digitale Wertschöpfungsprozess
- 2. E-Procurement und Supply Chain Management
- 3. E-Collaboration, E-Learning und Grundlagen des des Informations- und Wissensmanagements
- 4. E-Commerce und Zahlungssysteme
- 5. Online-Marketing
- 6. Die digitale Transformation: Gesellschaftliche, politische und soziale Auswirkungen

Prüfungsform:

Schriftliche Arbeit (60%) Klausur (40%)

Zusätzliche Regelungen: Kombinierte Modulprüfung

Pflichtliteratur:

Kollmann, T. & Schmidt, H. (2016). *Deutschland 4.0: Wie die Digitale Transformation gelingt*. Springer Gabler.

Empfohlene Literatur:

Kollmann, T. & Schmidt, H. (2016). *Deutschland 4.0: Wie die Digitale Transformation gelingt*. Springer Gabler.

Kollmann, T. (2016). *E-Business: Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse in der Digitalen Wirtschaft.* Springer Gabler.

W. Wirtz, B. (2010). *Electronic Business*. Gabler Verlag.

Meier, A. & Stormer, H. (2012). *eBusiness & eCommerce: Management der digitalen Wertschöpfungskette*. Springer-Verlag.

Bächle, M. & R Lehmann, F. (2010). *E-Business: Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse im Web 2.0.* Oldenbourg Verlag.

Marketing und Marktforschung

Modul: Marketing und Marktforschung	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Frank Sistenich	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:	
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0	
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-29	
Empfohlene Voraussetzungen: Einführung in die Allgemeine BWL, Einführung in die VWL und Mikroökonomie			
Pauschale Anrechnung von:			
Besondere Regelungen:			

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Marketing und Marktforschung

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen die • Grundlagen des Marketings, • Bedeutung der marktorientierten Unternehmensführung, • Bedeutung der Unterscheidung in strategische und operative Instrumente bzw. Perspektiven des Marketings für eine erfolgreiche Unternehmensführung • Zentralen Methoden und Ansätze sowohl der strategischen Marketingplanung wie auch der einzelnen operativen Instrumente zur Implementierung der zuvor ausgearbeiteten Strategie • Differenzierung in Primär- und Sekundärmarktforschung • grundlegenden Methoden der Datenerhebung 	60%
 Sie erwerben die Fertigkeiten • Marketingziele im Rahmen der Unternehmensziele selbständig abzuleiten bzw. vorhandene Ziele kritisch zu reflektieren • Im Rahmen der Marketingziele eine Segmentierung des Marktes durchzuführen und eine Marketingstrategie zur Zielerreichung selbständig zu entwickeln oder anzupassen • Gemäß der Marketingstrategie einen Marketing-Mix zur Ausrichtung der operativen Marketinginstrumente im Verbund der Produkt-, Preis, Vertriebs- und Kommunikationspolitik selbständig zu entwickeln • eine Sekundäranalyse zu einer Forschungsfrage durchführen • ein eigenes Erhebungsdesign für eine Primärforschung zu entwickeln 	30%
Personale Kompetenzen	
Selbstständigkeit • • Die Studierenden sind in der Lage • Aktiv im Verbund einer Kleingruppe zu arbeiten und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mit zu gestalten und kontinuierlich zu unterstützen • Aufgabenstellungen, Abläufe und Ergebnisse im Team zu legitimieren • Sachverhalte umfassend darzustellen, Lösungswege aktiv zu vertreten und auf Nachfragen adäquat zu reagieren • Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele zusetzen und eigenverantwortlich zu realisieren. Sie können eigene Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen abgleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten. Inhalte können eigenständig recherchiert, Fachwissen aus diversen Quellen sich angeeignet werden	10%

Marketing und Marktforschung

Inhalt:

- 1. Einführung Einleitung, Entwicklung der Marketing- Philosophie Was ist Marketing? Einordnung des Marketings in die Unternehmensziele Marketingziele
- 2. Strategien Marktsegmentierung Marketingstrategien
- 3. Marketing Mix Instrumente (Marketing-Mix) Produktpolitik Kontrahierungspolitik Kommunikationspolitik Distributionspolitik
- 4. Marktforschung Einführung Sekundärmarktforschung (i nterne und externe Quellen) Primärmarktforschung Anforderungen der Gütekriterien einer Messung
- 5. Methoden der Datenerhebung Beobachtung Befragung Experiment

Prüfungsform:

Präsentation mit schriftlicher Ausarbeitung oder Belegarbeit (100%)

Pflichtliteratur:

Kotler, P./Armstrong, G./Saunders, J., Grundlagen des Marketing, 5. Aufl., München, 2010 . • Meffert, Heribert, Mark eting, 11. Aufl., Wiesbaden, 2011 . • Nieschlag, R./Dichtl, E./Hörschgen, H., Market ing, 19. Aufl., Berlin, 2002. • Berekove

Empfohlene Literatur:

Wirtschaftsenglisch

Module: Wirtschaftsenglisch	
Degree programme: Wirtschaftsinformatik	Degree: Bachelor of Science
Responsible for the module: M.A. John Paul O Donoghue	

Semester: 5	Semester part time:	Duration:	
Hours per week per semester: 4.0	Of which L/S/LW/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP according to ECTS: 5.0	
Form of course: Compulsory	Language: English	As of: 2018-12-19	
Recommended prior knowledge: B1- English Language level			
Recognition of external relevant qualification/experience:			
Special regulations:			

Workload distribution	Hours:
In class:	60.0
Pre- and post-course work:	88.0
Project:	0.0
Examinations:	2.0
Total:	150

Wirtschaftsenglisch

Learning objectives	Anteil
Subject specific competences	
 Knowledge The students learn how business meetings are structured and the key vocabulary for conducting a meeting/presenting a product at a trade fair and communicating by phone. 	25%
 Skills Students practice a range of role plays for meetings and develop their own topics for a meeting in the final weeks of the semester. This involves evaluating different opinions and reaching consensus. The also plan a Trade Fair meeting and focus on selling strategies. A further aspect of communication is trained when the students practice using the phone in a commercial situation. 	25%
Personal competences	
Social competence	50%
 Autonomy They have to create and role-play a meeting and practice interacting within their team, presenting, discussing and solving problems. Participants also have to choose a meeting group and develop a topic with an agenda and with suitable content for the simulation. They are encouraged to adopt an Anglo-American approach to the treatment of their topic. 	

Content:

- Taking part in a meeting 1.1 Small talk 1.2 The agenda 1.3 Introductions 1.4
 Suggesting/replying to suggestions 1.5 Agreeing/disagreeing/criticizing 1.6 Interrupting
 1.7 Persuading 1.8 Expressing and clarifying expectations 1.9 Reaching agreement
 1.10 Taking a vote
- 2. Crisis Management 2.1 Definitions 2.2 Case studies (Johnson & Johnson Tylenol, Heineken, Daimler, Union Carbide) 2.3 Rules of crisis management 2.4 Dealing with the media in a crisis

Examination format:

Written test and role play/meeting simulation. (0%)

Wirtschaftsenglisch

Compulsory reading:		
Recommended reading:		

Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)

Modul: Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Ralf Szymanski & Veronika Leifels	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-09-28
Empfohlene Voraussetzunge Grundkenntnisse der Program		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	88.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen die für ein Studium der Wirtschaftsinformatik wichtigen Begriffe und Zugriffsmethoden der skalaren, linearen, verketteten und nicht-linearen Datenstrukturen und können diese erklären. So können die Studierenden Grundlegendes der Komplexitätsanalyse über Algorithmen darlegen. Sie können verschiedene Sortier- und Suchalgorithmen erstellen. 	40%
 Fertigkeiten Die Studierenden können gebräuchliche Datenstrukturen für praxisrelevante Aufgabenstellungen der Softwareentwicklung erstellen und deren Vor- und Nachteile voneinander abgrenzen. Sie können Sortier- und Suchalgorithmen für spezifische Programmieraufgaben konzipieren und in Anwendungen integrieren. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion algorithmische Inhalte und Datenstrukturen adäquat zu kommunizieren. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren und lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. Die Studierenden sind in der Lage, sich Lernund Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. Lernberatung nachfragen. 	

Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)

Inhalt:

- 1. Definitionen (Algorithmus, Datentyp, Datenstruktur)
- 2. Arrays und lineare Listen: Implementierungsformen (einfach, doppelt, zirkulär verkettet), Stack, Queue
- 3. Such- und Sortieralgorithmen
- 4. Einführung in die Komplexitätsanalyse (O-Notation)
- 5. Bäume: Grundbegriffe, Traversierung, Operationen auf Bäumen, Binärbäume, Suchbäume, AVL-Bäume, Linksbäume, Heap
- 6. (un-) gerichtete Graphen: Eigenschaften, Traversierung, kürzeste Wege, Durchlaufbarkeit

Prüfungsform:

Klausur

Pflichtliteratur:

auf weitere Literatur wird in der Vorlesung verwiesen.

Empfohlene Literatur:

Sedgewick, R. & Wayne, K. (2011). *Algorithms*. Upper Saddle River, NJ [u.a.]: Addison-Wesley.

Dienstleistungsmanagement (BWL)

Modul: Dienstleistungsmanagement (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Thomas Biermann	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-06-14
Empfohlene Voraussetzunge Betriebswirtschaftliche Grundk		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	25.0
Projektarbeit:	25.0
Prüfung:	25.0
Gesamt:	135

Dienstleistungsmanagement (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen betriebswirtschaftlich relevante Besonderheiten der Dienstleistung, Dimensionen der Dienstleistung, konkrete Herausforderungen im Management von Dienstleistungen (Auslastungsproblematik, Integration des externen Faktors) 	40%
 Fertigkeiten Sie erwerben die Fähigkeiten Dienstleistungskonzepte zu entwickeln und zu vermarkten, Servicebereiche wirtschaftlich erfolgreich zu steuern, Servicemitarbeiter zielorientiert zu führen. 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Die Studierenden sind in der Lage, in Teamarbeit verschiedene Perspektiven eines Problems zu beleuchten und Vorschläge zu entwickeln. 	20%
Selbstständigkeit • Die Studierenden sind in der Lage, selbständig zu recherchieren und zu analysieren.	

Dienstleistungsmanagement (BWL)

Inhalt:

- 1. Grundlagen
 - 1.1. Industrie- oder Dienstleistungsgesellschaft?
 - 1.2. Begriffsabgrenzungen und Besonderheiten
 - 1.3. Ergebnis-, Prozess- und Potenzialdimension
- 2. Kapazität und Kostenproblematik
 - 2.1. Kosten der Betriebsbereithaltung
 - 2.2. Saisonalitätsprobleme
 - 2.3. Möglichkeiten der Kapazitätssteuerung
- 3. Serviceprozesse gestalten
 - 3.1. Service Design
 - 3.2. Kundenintegration
 - 3.3. Prozessoptimierung
- 4. Preisstrategien im Service
 - 4.1. Produkt- und Preisdifferenzierung
 - 4.2. Innovative Preispolitik
 - 4.3. Service Level Agreements
 - 4.4. Yield Management
- 5. Qualitätsmanagement in der Dienstleistung
 - 5.1. Servicequalität und Kundenorientierung
 - 5.2. Das Lücken-Modell der Qualitätspolitik
 - 5.3. Servicequalität messen und steuern
 - 5.4. Qualitätsmanagement-Werkzeuge
- 6. Aktuelle Probleme des Dienstleistungsmanagements
 - 6.1. Servicemitarbeiter führen und motivieren
 - 6.2. Öffentliche Dienstleistungen
 - 6.3. Import und Export von Dienstleistungen
 - 6.4. Dienstleistung und Innovation
- 7. Zusammenfassung / Prüfungsvorbereitung

Dienstleistungsmanagement (BWL)

Prüfungsform:

Zusätzliche Regelungen: Klausur in Fallstudienform

Pflichtliteratur:

Biermann, T. (2007). *Kompakt-Training Dienstleistungsmanagement*. Ludwigshafen (Rhein): Kiehl.

Empfohlene Literatur:

Biermann, T. (1997). Dienstleister müssen besser werden. in Harvard Business Manager 2.

Bruhn, M. (2000). Dienstleistungsqualität. Wiesbaden: Gabler.

Haller, S. (2012). Dienstleistungsmanagement. Wiesbaden: Springer Gabler.

Lovelock, C. (1992). Managing services. London u.a.: Prentice-Hall Internat..

Bruhn, M. & Meffert, H. (2012). Handbuch Dienstleistungsmarketing. Wiesbaden: Gabler.

Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)

Modul: Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)		
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science	
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller		

Semester: 5	Semester Teilzeit: 9	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-05-26

Empfohlene Voraussetzungen:

: In dieser Veranstaltung werden betriebswirtschaftliche und IT Kentnisse aus früheren Veranstaltungen bei der Installation von Anwendungssystemen gebündelt.

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	20.0
Projektarbeit:	50.0
Prüfung:	20.0
Gesamt:	150

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden erlangen ein breites und integriertes Wissen in dem Bezug zu dem von Ihnen untersuchten System 	25%

Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)

Fertigkeiten • Die Studierenden lernen eigenständige Lösungen zur Lösung der Installationsaufgabe zu entwickeln	25%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz • Diese Aufgaben müssen im Team bearbeitet werden. Damit wird die Teamfähigkeit der Studierenden gestärkt.	50%
Selbstständigkeit • Zur erfolgreichen Durchführung sind Projektmanagement, Zeitmanagement und Selbstorganisation erforderlich. Diese werden gefördert.	

Inhalt:

- 1. Analyse der Aufgabenstellung
- 2. Einführung in die grundsätzlichen Systemfunktionalitäten
- 3. Erstellung eines Arbeitsplanes
- 4. Festlegung von Testaufgaben
- 5. Umsetzung
- 6. Systemtest
- 7. Ergebnispräsentation

Prüfungsform:

Projektpräsentation und Dokumentation (100%)

Pflichtliteratur:

Literatur zu den zu untersuchenden Systemen. Diese Literatur ist von den Studenten selbst zu recherchieren.

Empfohlene Literatur:

Kooperationsmanagement (BWL)

Modul: Kooperationsmanagement (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Mag. rer. soc. oec. Reinhard Hannesschläger	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch, Englisch	Stand vom: 2018-01-31
Empfohlene Voraussetzungen: Die Teilnahme am Modul Change Management wäre hilfreich.		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	40.0
Projektarbeit:	49.0
Prüfung:	1.0
Gesamt:	150

Kooperationsmanagement (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen die Bedeutung von Kooperationsmanagement für Fortschritte auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene. Sie kennen und verstehen Ansätze für das Management von Kooperationen in nicht-hierarchischen Systemen Sie kennen und verstehen die Erfolgsfaktoren für das Gelingen von Veränderungsprozessen in Kooperationssystemen. Sie kennen Instrumente und Methoden für die Analyse, zur Entwicklung von Handlungsoptionen und zur Entscheidungsfindung im Management von Kooperationssystemen. 	30%
 Pertigkeiten Die Studierenden können Kooperationssituationen von Situationen für hierarchisches Management unterscheiden, sie beschreiben und analysieren. Sie können Methoden zur Identifikation und Analyse von Stakeholdern in organisationsübergreifenden Veränderungsprozessen anwenden. Sie können kooperative Entwicklungsprozesse planen Sie können Methoden zur Analyse von Rahmenbedingungen für Veränderungsprozesse auf Ebene der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, der Organisation und der Personen anwenden. Sie können Methoden zur Entscheidungsfindung in Kooperationssystemen anwenden 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Die Studierenden können Gruppen bei der Anwendung von Methoden im Kooperationsmanagement anleiten und führen Durch die Bearbeitung realer und pseudorealer Fälle wird die Konfliktlösefähigkeit der Studierenden gestärkt. 	30%
Selbstständigkeit • Die Studierenden können Prozesse zum Management von Kooperationen planen und umsetzen	

Kooperationsmanagement (BWL)

Inhalt:

- 1. Einführung in das Kooperationsmanagement und begriffliche Abgrenzung
- 2. Einsatzbereiche von Kooperationsmanagement
- 3. Landkarte der Organisationslogiken
- 4. Erfolgsfaktoren für das Gelingen von Kooperationsvorhaben a) Strategie b) Kooperation c) Steuerungsstruktur d) Prozesse e) Lernen und Innovation
- 5. Iterative und zirkuläre Planungs- und Projektansätze für Kooperationssysteme
- 6. Ausgewählte Instrumente und Methoden zur Umsetzung von Veränderungsprozessen in nicht-hierarchischen Systemen.
- 7. Projektarbeit anhand von Problemsituationen aus dem Erfahrungsumfeld der Teilnehmer oder von bereitgestellten Fallstudien.

Prüfungsform:

Klausur (30%)

Präsentation (70%)

Pflichtliteratur:

Kooperationsmanagement in der Praxis, ISBN 978-3-658-06275-0

Empfohlene Literatur:

Marketingsimulation (BWL)

Modul: Marketingsimulation (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Dr. sc. Thomas Stürzer	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 11	Dauer:
SWS : 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-07-15

Empfohlene Voraussetzungen:

Grundlagen der ABWL , der Unternehmensführung und -finanzierung, des Marketing, der Materialwirtschaft, der Preiskalkulation, des Controlling

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	58.0
Projektarbeit:	30.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	150

Marketingsimulation (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	•
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden erwerben Kenntnisse zu den Grundlagen der Unternehmensführung in Verbindung mit der Nutzung von Simulationstechniken (Planspiele)mit dem Schwerpunkt Marketing, der Bedeutung des vernetzten Denkens beim Treffen von Unternehmensentscheidungen dem Aspekt der Berücksichtigung aller relevanten Marketingaktivitäten, der Entwicklung sowie Umsetzung von Marketingstrategien, dem ganzheitlichen Treffen von operativen Entscheidungen zur erfolgreichen Marktpositionierung des virtuellen Unternehmens, der Auswertung von Bilanzen, Gewinn- und Verlustrechnungen sowie weiterer Geschäfts- und vorrangig Marketingberichte 	40%
 Fertigkeiten Die Studierenden erwerben Fertigkeiten zur Analyse und Prognose von Faktoren und Kenndaten zur Unternehmensentwicklung infolge von Marketingentscheidungen, zur Selbstmotivation und kreativen Anwendung neuen betriebswirtschaftlichen Wissens im Rahmen des Teamworking in simulierten Geschäftsführungsteams, zur ganzheitlichen Gestaltung der Marketingleitung anhand der Führung eines virtuellen Konsumgüterunternehmens. 	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Die Studierenden arbeiten eigenverantwortlich in Teams, gehen vorausschauend sowie anleitend/führend mit entstehenden Problemen innerhalb der Teamarbeit um, können komplexe fachbezogene Anforderungen sowie Lösungen kommunizieren, argumentativ vertreten und gemeinsam weiterentwickeln. 	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden definieren, reflektieren, präsentieren und bewerten selbständig Ziele sowie Anforderungen der kontextbezogenen Simulationsprozesse, gestalten eigenständig und nachhaltig ihre Selbststudienprozesse durch effizientes Zeitmanagement. 	

Marketingsimulation (BWL)

Inhalt:

- Management von Unternehmen unter sich verändernden Markt- und Wettbewerbsbedingungen im Rahmen einer Unternehmenssimulation durch die Übernahme sowie Ausführung der Marketingleitung
- 2. Denk- und Arbeitsweisen von Führungskräften und Typisierung von Managerrollen
- 3. Analyse von Unternehmenskennzahlen, Bilanzen, Gewinnrechnungen und weiteren Geschäfts- sowie Marktberichten
- 4. Erarbeitung von Marketingstrategien
- 5. Operative Steuerung des Unternehmens in den Bereichen
 - 5.1. Produktpolitik
 - 5.2. Marketing
 - 5.3. Preiskalkulation
 - 5.4. Personal- und Materialdisposition
 - 5.5. Investition/Finanzierung
- 6. Auswertung und Präsentation von Marketinggeschäftsdaten
- 7. Bewältigung von emotional psychologischen Situationen

Prüfungsform:

Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)

Pflichtliteratur:

Teilnehmerhandbuch zur Unternehmenssimulation TOPSIM-MARKETING *HandSim-Planspielunterlagen*.

Empfohlene Literatur:

Dillerup, R. & Stoi, R. (2011). *Unternehmensführung*. München: Vahlen.

Dubs, R. (2004). Teile A - E [Einführung in die Managementlehre/1].

Hopfenbeck, W. (2002). *Allgemeine Betriebswirtschafts- und Managementlehre*. München: Redline Wirtschaft bei Verl. Moderne Industrie.

Stürzer, T. (2014). HandSim2: in Planspiele in der beruflichen Bildung BIBB. Bielefeld.

Modul: Marketingstrategien (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Frank Sistenich	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
sws: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 6.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2017-06-14
Empfohlene Voraussetzungen: Marketing-Einführung; Statistik; Makroökonomie und Wirtschaftspolitik; Datenbanken		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	118.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	180

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Die Studierenden kennen und verstehen die Grundlagen der Marktforschung; Bedeutung der Untersuchung von Zielgruppen im Konsumgüter- und Industriegütermärkten; Bedeutung der Differenzierung in Sekundär- und Primärforschung; Notwendigkeit der Differenzierung in diverse Methoden und Instrumente der Erhebung von Daten je nach Zielstellung der Fragestellung; Notwendigkeit der Unterscheidung in qualitative und quantitative Forschungsansätze der Marktforschung und der Dateninterpretation. 	50%
 Fertigkeiten Die Studierenden können eigenständig Marktentwicklungen erkennen und bewerten; eine Sekundäranalyse zu einer Forschungsfrage durchführen; ein Studiendesign entwickeln und eine Primärmarktforschungsstudie selbständig konzipieren und durchführen; einen Fragebogen unter Berücksichtigung diverser Fragetechniken entwickeln und Daten auszuwerten bzw. zu interpretieren. 	30%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Die Studierenden sind in der Lage Aktiv im Verbund einer Kleingruppe zu arbeiten und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mit zu gestalten und kontinuierlich zu unterstützen; Aufgabenstellungen, Abläufe und Ergebnisse im Team zu legitimieren; Sachverhalte umfassend darzustellen, Lösungswege aktiv zu vertreten und auf Nachfragen adäquat zu reagieren. 	20%
 Selbstständigkeit Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele zusetzen und eigenverantwortlich zu realisieren. Sie können eigene Kenntnisse mit den gesetzten Lernzielen abgleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten. Inhalte können eigenständig recherchiert, Fachwissen aus diversen Quellen sich angeeignet werden. 	

Inhalt:

- 1. Einleitung
 - 1.1. Aufgaben und Bedeutung der Marktforschung
 - 1.2. Anforderungen an Informationen (Relevanz, Validität, Repräsentativität, Signifikanz)
 - 1.3. Untersuchung von Märkten, Konkurrenten und Verwendern
- 2. Datenquellen der Marktforschung
 - 2.1. Sekundärmarktforschung (interne und externe Quellen)
 - 2.2. Primärmarktforschung (Tracking Studien, Marktpotenzialstudien, Positionierungsstudien usw.)
- 3. Methoden der Datenerhebung
 - 3.1. Beobachtung
 - 3.2. Befragung
 - 3.3. Experiment
- 4. Durchführung der Primärforschung
 - 4.1. Qualitative und Quantitative Erhebungsformen
 - 4.2. Fragebogenentwicklung
 - 4.3. Auswertung und Dateninterpretation

Prüfungsform:

Zusätzliche Regelungen:

Präsentation mit schriftlicher Ausarbeitung

Pflichtliteratur:		

Empfohlene Literatur:

Backhaus, K. & Erichson, B. & Plinke, W. & Weiber, R. (2015). *Multivariate Analysemethoden: Eine anwendungsorientierte Einführung.* Springer Gabler.

Berekoven, L. & Eckert, W. & Ellenrieder, P. (2009). *Marktforschung*. Wiesbaden: Gabler. Bühl, A. & Zöfel, P. (2005). *SPSS 12*. München: Pearson Studium.

Raab, G. & Unger, A. & Unger, F. (2009). *Methoden der Marketing-Forschung*. Wiesbaden: Gabler.

Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)

Modul: Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Mathias Walther	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-03-14
Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der (objektorientierten) Programmierung, insbesondere Java		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	45.0
Projektarbeit:	45.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	150

Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Kenntnisse/Wissen Plattformen und Betriebssysteme für Smartphones Komponenten und Basistechniken zur Programmentwicklung und -ausführung von mobilen Anwendungen Besonderheiten von mobilen Anwendungen und Implementierungsmöglichkeiten 	40%
Fertigkeiten Implementierungsalternativen nach Einsatzzweck bewerten Programme für Smartphones entwickeln (Software-Plattform Android)	40%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Die Studierenden sind in der Lage, aktiv in einem Team Software zu entwickeln. Sie können Aufgabenstellungen im Team diskutieren, aufteilen uns selbständig lösen. Sie können eigene Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren und auf Nachfragen angemessen reagieren. 	20%
Selbstständigkeit • Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren.	

Inhalt:

- 1. Charakteristische Eigenschaften von Smartphones: Plattformen: Hersteller, Betriebssysteme, Programmiersprachen, Geräte
- 2. Komponenten zur Programmentwicklung und -ausführung: Programmierschnittstellen, Laufzeitsysteme, Entwicklungsumgebungen
- 3. Software-Plattform Android
- 4. GUI-Programmierung für mobile Geräte
- 5. Persistenz und Datenbanken
- 6. Kommunikation und Sicherheit
- 7. Sensoren und ortsabhängige Dienste
- 8. Vertrieb und Kommerzialisierung

Mobile Anwendungen (Wirtschaftsinformatik)

Prüfungsform:
Projektarbeit (100%)
Pflichtliteratur:
D. Louis und P. Müller (2016). Android: Der schnelle und einfache Einstieg in die Programmierung und Entwicklungsumgebung. München: Hanser. ISBN: 9783446447486
Empfohlene Literatur:

Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)

Modul: Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Christian Hederer	

Semester: 5	Semester Teilzeit:	Dauer:
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/2.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 5.0
Art der Lehrveranstaltung: Wahlpflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2019-03-12
Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse in Mikro- und Makroökonomik		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	52.0
Vor- und Nachbereitung:	60.0
Projektarbeit:	30.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	142

Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
 Die Studierenden kennen die wesentlichen Elemente und Probleme der (zu Beginn der Veranstaltung gemeinsam ausgewählten) Felder der Wirtschaftspolitik. Zur Wahl stehen insbesondere: Internationale Handels- und Investitionspolitik • Ökonomie und Politik der Europäischen Wirtschafts- und Währungsunion • Standortpolitik, internationaler Standortwettbewerb, standortbasierte Ländervergleiche • Energie- und Klimapolitik • Steuerlehre und Steuerpolitik • Wirtschaftswachstum im globalen Vergleich; Entwicklungspolitik • "Varieties of capitalism": Marktwirtschafts- und Sozialsysteme im globalen Vergleich • Der Aufstieg Chinas und seine wirtschaftspolitischen Implikationen • Wirtschaftskrisen im historischen Vergleich und Lehren für die Gegenwart 	50%
 Fertigkeiten Beurteilung wirtschaftspolitischer Strategien und Maßnahmen in Hinblick auf Zielerreichung und Zielkonflikte Einschätzung wirtschaftspolitischer Strategien und Maßnahmen in Hinblick auf ihre Konsequenzen für einzelne Branchen und Unternehmen Verständnis ökonomischer Fachliteratur und Studien im Überblick Argumentation und Vertretung wirtschaftspolitischer Maßnahmevorschläge 	20%
Personale Kompetenzen	
 Soziale Kompetenz Vorbereitung und Organisation von Gruppendiskussionen (Kurz-)Präsentation von Recherchergebnissen vor einer größeren Gruppe Sachliche Diskussion und ggf. Kompromissfindung bez. verschiedener (wirtschafts)politischer Positionen 	30%
 Selbstständigkeit Durchführung eigenständiger Kurzrecherchen unter Zeitdruck; Präsentation der Ergebnisse Eigenständige Ausarbeitung einer wissenschaftlichen Kurzanalyse eines spezifischen wirtschaftspolitischen Problems (Belegarbeit) 	

Inhalt:

1. Der Inhalt der Veranstaltung richtet sich nach den ausgewählten Teilgebieten (siehe oben). Es wird jeweils eine kurze ökonomisch-theoretische Einführung mit einer empirischen Bestandsaufnahme kombiniert.

Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)

Prüfungsform:
Die konkreten Prüfungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem Prüfungsschema, welches vom Dozenten innerhalb der ersten beiden Vorlesungswochen bereit gestellt wird. (100%)
Pflichtliteratur:
Empfohlene Literatur:

Bachelorarbeit

Modul: Bachelorarbeit	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller	

Semester: 6	Semester Teilzeit: 12	Dauer:
SWS : 0.0	davon V/Ü/L/P: 0.0/0.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 12.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch, Englisch	Stand vom: 2017-05-26

Empfohlene Voraussetzungen:

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Im sechsten Semester ist eine Bachelor-Arbeit anzufertigen. Die Bachelor-Arbeit ist eine Prüfungsleistung. Sie soll zeigen, dass die/der Studierende in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus seinem Fachgebiet . selbständig zu bearbeiten. Die 360 Stunden entsprechen bei einer Arbeitswoche mit 32 Stunden einer Bearbeitungszeit von 12 Wochen

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	0.0
Vor- und Nachbereitung:	360.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	360

Bachelorarbeit

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen	100%
Fertigkeiten • Die / der Studierende soll das regelkonforme wissenschaftliche Arbeiten vertiefen und abschließend darlegen können.	0%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	0%
 die Studierenden sollen ertüchtigt werden, selbstständig an einer Fragestellung, die weitmöglichst ihren persönlichen Interessen entspricht, zu arbeiten und eigene Lösungen zu erarbeiten. Die Studierenden könnten sich in Teams zusammenfinden und die Lösungen gemeinsam entwickeln, so dass aktuelle Themenstellungen angeboten werden und somit der praxisnahe und zeitgemäße Bezug in der Ausbildung hergestellt wird. Im sechsten Semester ist eine Bachelor-Arbeit anzufertigen. Die Bachelor-Arbeit ist eine Prüfungsleistung. Sie soll zeigen, dass die/der Studierende in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus seinem Fachgebiet selbständig zu bearbeiten. 	

Inhalt:

1. Der Inhalt ergibt sich aus dem Thema der Thesisarbeit und ist in dem Antrag zur thesisarbeit spezifiziert.

Prüfungsform: Thesis (0%)

Pflichtliteratur:
Abhängig von der Thesis
Empfohlene Literatur:

Praktikum

Modul: Praktikum	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. pol. Christian Müller & Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 6	Semester Teilzeit: 10	Dauer:
SWS : 0.0	davon V/Ü/L/P: 0.0/0.0/0.0/0.0	CP nach ECTS: 15.0
Art der Lehrveranstaltung: Pflicht	Sprache: Deutsch	Stand vom: 2020-08-12

Empfohlene Voraussetzungen:

Pauschale Anrechnung von:

Besondere Regelungen:

Das Praktikum wird unter Betreuung des Studiengangs Wirtschaftsinformatik der TH in dafür geeigneten Betrieben und Dienststellen von Industrie, Wirtschaft, Behörden oder sozialen Einrichtungen durchgeführt. Ziel des Praktikums ist es, eine enge Verbindung zwischen Studium und Berufspraxis herzustellen. Auf der Basis des bisher im Studium erworbenen Wissens sollen anwendungsorientierte Kenntnisse und praktische Erfahrungen vermittelt und die Bearbeitung konkreter Probleme im angestrebten beruflichen Tätigkeitsfeld unter Anleitung ermöglicht werden.

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	0.0
Vor- und Nachbereitung:	450.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	0.0
Gesamt:	450

Praktikum

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen	100%
 Fertigkeiten Das Praktikum soll die Studentinnen/Studenten mit der Berufswirklichkeit vertraut machen und zur individuellen Gestaltung des weiteren Studiumablaufs anregen. 	0%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	0%
Selbstständigkeit • Eingliederung und Erfahrungen in den realen Berufsalltag sollten die vermittelten Studieninhalte verstärken.	

Inhalt:

1. Der Inhalt ergibt sich aus dem Praktikumvertrag, der von der Hochschule genehmigt wurde.

Prüfungsform: Praktikumsbericht (100%)

Pflichtliteratur:	
Empfohlene Literatur:	