



Studiengang
"Wirtschaftsinformatik"
Bachelor of Science

Modulkatalog



Stand vom: August 2021

Inhaltsverzeichnis

Modulmatrix	3
3. Semester	4
Business Intelligence (BI)	4
Dynamisches Internetworking	7
Operations Research	10
Recht	13
Software Engineering	16
Interkulturelles Management (Soft Skill)	19
Job Applications (Soft Skill)	23
Sozialkompetenztraining (Soft Skills)	27
Teamentwicklung (Soft Skill)	30
4. Semester	34
Controlling	34
Data Warehouse (DWH)	37
Enterprise Resource Planning Systems	41
Investition und Finanzwirtschaft	44
Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung	47
Projekt I + II	50
5. Semester	52
E-Business und IT-Management	52
Marketing und Marktforschung	55
Wirtschaftsenglisch	58
Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)	61
Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)	64
Dienstleistungsmanagement (BWL)	68
Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)	72
Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)	75
Marketingsimulation (BWL)	77
Marketingstrategien (BWL)	80
Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)	84
Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)	87
6. Semester	90
Bachelorarbeit	90
Praktikum	93

Modulmatrix

Module	Sem.	Art	V	Ü	L	P	ges.	PF	CP
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	6.0
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	WPM	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
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	6.0
Enterprise Resource Planning Systems	4	PM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	KMP	6.0
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	SMP	10.0
Algorithmen und Datenstrukturen (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	FMP	5.0
Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	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
Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Installation und Konfiguration komplexer IT-Systeme (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	0.0	2.0	0.0	4.0	SMP	5.0
Marketing und Marktforschung	5	PM	2.0	2.0	0.0	0.0	4.0	SMP	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	5.0
Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)	5	WPM	2.0	2.0	0.0	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
Praktikum	6	PM	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	SMP	15.0
Summe der Semesterwochenstunden			52	36	16	4	108		
Summe der zu erreichende CP aus WPM									0
Summe der CP aus PM									105
Gesamtsumme CP									105

V - Vorlesung

Ü - Übung

L - Labor

P - Projekt

* Modul erstreckt sich über mehrere Semester

PF - Prüfungsform

CP - Credit Points

PM - Pflichtmodul

WPM - Wahlpflichtmodul

FMP - Feste Modulprüfung

SMP - Studienbegleitende Modulprüfung

KMP - Kombinierte Modulprüfung

Business Intelligence (BI)

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

Semester: 3	Semester Teilzeit: 5	Dauer: 1
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	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> 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 Informationssysteme (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%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden werden befähigt, eine Menge von heterogenen Daten (operative Geschäftsdaten aus Enterprise Resource Planning (ERP), historische Daten, Marktdaten, etc.) konzeptionell so aufzubereiten, dass unternehmerische Fragestellungen beantwortet werden können. Weiterhin werden erste Standard-Toolösungen 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 <ul style="list-style-type: none"> Soziale Kompetenzen (Kommunikation, Teamfähigkeit, etc.) werden durch die Arbeit in Gruppen sowie Präsentationen zu definierten Meilensteinen gestärkt. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> 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 Theorie 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: 1
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 6.0
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	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> • 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 Frameworks Erwerben 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 <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb eines sehr breiten Spektrums an Methoden zur Erstellung J2EE basierter Webanwendungen 	50%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Förderung der Team- und Kommunikationsfähigkeit, da die Belege im Team erstellt werden. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • 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'Reilly.
- 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.
- Deutsch, 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: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> • Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über das Simplexverfahren zur Lösung von LP-TMs und damit Verbreiterung des mathematischen Wissens • Erwerben von allgemeinem fachtheoretischen Wissen über graphische Lösungsverfahren zur Lösung von LP-TMs • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können LP-TMs 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 <ul style="list-style-type: none"> • Bei der Bearbeitung der Übungsaufgaben unterstützen und leiten die besseren Studenten die Schwächeren an. 	10%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Zur Bearbeitung der Übungsaufgaben müssen die Studenten ihre Arbeitsabläufe planen. 	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Simplexverfahren zur Lösung von LP-TMs 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). <i>Optimierungssysteme</i> . Berlin [u.a.]: Springer.

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

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

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

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

Empfohlene Literatur:

--

Recht

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

Semester: 3	Semester Teilzeit: 9	Dauer: 1
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: 2021-02-24
Pflicht Voraussetzungen: keine		
Empfohlene Voraussetzungen: keine		
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	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden kennen und verstehen: <ul style="list-style-type: none"> â€¢ wichtige Grundlagen (Rechtsordnung, rechtliche Grundbegriffe, juristische Denkweise) â€¢ die Vertragsfreiheit und typische Vertragsprobleme und deren Lösung nach dem BGB â€¢ die wichtigsten Schuldverhältnisse â€¢ Grundbegriffe des Sachenrechts â€¢ das Verhältnis zwischen BGB und HGB â€¢ den Kaufmannsbegriff â€¢ die Geschäfte des Kaufmannes und seiner Hilfspersonen â€¢ Grundbegriffe des Gesellschaftsrechts â€¢ Personengesellschaften und Körperschaften â€¢ die Managementhaftung 	40%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten, Vorschriften etwa aus dem BGB oder HGB anzuwenden, <ul style="list-style-type: none"> â€¢ wirtschaftsprivatrechtliche Fälle zu lösen, â€¢ zu beurteilen, in welchen rechtlichen Organisationsformen unternehmerische Tätigkeit stattfinden kann, â€¢ zu beurteilen, welche Risiken mit der Wahl der entsprechenden Organisationsform einhergehen. 	40%
Personale Kompetenzen	
<p>Soziale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden verstehen es, das Recht als (ein) Instrument zur Lösung sozialer Konflikte zu sehen und hinter den Vorschriften (auch) des Wirtschaftsprivatrechts das Ergebnis einer Abwägung widerstreitender Interessen der an einem Vertrag beteiligten Parteien zu erkennen. 	20%
<p>Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage, in einem vorgegebenen Sachverhalt die aus rechtlicher Sicht relevanten Fragestellungen selbständig zu identifizieren. 	

Recht

Inhalt:

1. Grundlagen
2. Willenserklärung und Vertrag
3. Typische Vertragsprobleme
4. Vertragliche Haupt- und Nebenpflichten
5. Vertragliche Schuldverhältnisse
6. Gesetzliche Schuldverhältnisse
7. Grundfragen des Sachenrechts
8. Bürgerliches Recht und Handelsrecht
9. Der Begriff des Kaufmanns
10. Die Geschäfte des Kaufmanns
11. Hilfspersonen des Kaufmannes
12. Grundfragen des Gesellschaftsrechts
13. Die Personengesellschaft
14. Die Körperschaft
15. Managementhaftung

Prüfungsform:

Klausur

Pflichtliteratur:

Grobauer, Christian (Hrsg.), Wirtschaftsgesetze für Wirtschaftsschulen und die kaufmännische Ausbildung, aktuelle Auflage

Empfohlene Literatur:

Software Engineering

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

Semester: 3	Semester Teilzeit: 7	Dauer: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden lernen das erworbenene Wissen auf realitätsnahe Probleme und Aufgabenstellungen anzuwenden. Sie lernen, ausgewählte klassische und moderne Einwicklungsconzepte und Methoden einzusetzen sowie deren Ergebnisse im Rahmen einer Projektarbeit schriftlich darzulegen. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden lernen in kleinen Gruppen selbstständig Problemstellungen zu analysieren, Lösungswege zu entwerfen und diese gemeinsam zu beschreiben als auch selbstkritisch zu beurteilen. 	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none"> 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). <i>Grundkurs Software- Engineering mit UML</i> . Wiesbaden: Springer Vieweg.
Empfohlene Literatur:
Balzert, H. (2011). <i>Lehrbuch der Objektmodellierung</i> . Heidelberg: Spektrum, Akad. Verl.. <i>Requirements Engineering</i> , 3. Auflage. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag. Balzert, H. (1999). <i>Lehrbuch Grundlagen der Informatik</i> . Heidelberg [u.a.]: Spektrum Akad. Verl.. Bleek, W. & Wolf, H. (2011). <i>Agile Softwareentwicklung</i> . Heidelberg: dpunkt.verlag. Schatten, A. & Östreicher, T. & Gostischa-Franta, E. & Biffli, S. & Winkler, D. & Demolsky, M. (2010). <i>Best Practice Software Engineering</i> . Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Interkulturelles Management (Soft Skill)

Modul: Interkulturelles Management (Soft Skill)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. phil. Olga Rösch	

Semester: 3	Semester Teilzeit: 7	Dauer: 1
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: 2021-03-16
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

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

Interkulturelles Management (Soft Skill)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung für kulturelle Aspekte der Kommunikation;; Entwicklung eines berufsrelevanten tieferen Kulturverständnisses; • Das Wissen um die psychologischen Prozesse der Wahrnehmung und des Fremdverstehens; Stereotypisierungsprozesse; • Kenntnisse über kulturelle Wertesysteme und kulturbedingte kommunikative Konventionen; Kulturbedingte Führungsstile; • Kenntnisse über die für das internationale Management entwickelte Kulturbeschreibungsmodelle; • Kenntnisse über die Interkulturalitätsstrategien von internationalen Unternehmen und über das Wesen der Interkulturalität; • Diagnose und Management von kritischen interkulturellen Interaktionen: Umgang mit kulturellen Differenzen u. Konflikten im Berufsleben; 	40%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können eine kritische interkulturelle Interaktionssituation identifizieren und analysieren (theoretische-analytische Kompetenz); • Sie sind in der Lage, Lösungsstrategien für kulturbedingte Missverständnisse und Konflikte am Arbeitsplatz selbständig zu erarbeiten (Problemlösungskompetenz) und sich in die Entscheidungsprozesse konstruktiv einzubringen (Führungskompetenz). • Sie werden befähigt, unternehmerisch relevante Interkulturalitätsstrategien zu erarbeiten. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, unter Heranziehung von Kulturwissen und unter Berücksichtigung von fremdkulturellen Konventionen die kommunikativen Prozesse zu steuern sowie das Zusammenarbeiten in einem Projekt konstruktiv zu gestalten. • Selbstständige Vorbereitung auf einen Auslandseinsatz: Strategien zur Erschließung einer fremden Landeskultur • Einordnung des Faktors Kultur im beruflichen Kontext • Entwicklung der Fähigkeit zur schriftlichen Verfassung von wissenschaftlichen Arbeiten (Belegarbeit); 	30%

Interkulturelles Management (Soft Skill)

Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• Das Fach Interkulturelles Management fördert die Entwicklung sozialer Kompetenz für interkulturelle Kontexte im Berufsleben. Das erworbene Fachwissen auf dem Gebiet der interkulturelle Kommunikation stützt den Ausbau einer reflektierten sozialen Kompetenz, d.h. der Fähigkeit zur Selbstreflexion; Stärkung der Empathie und Ambiguitätstoleranz für interkulturelle Zusammenarbeit, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit.	30%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none">• Selbstständige problemorientierte Bearbeitung von kulturelevanten Themen des Berufslebens; Kritische Auseinandersetzung mit der Fachliteratur;	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none">1. Aus den Grundlagen der Interkulturellen Kommunikation:<ol style="list-style-type: none">1.1. Kulturbegriff; Strukturmerkmale von Kulturen; Kulturen als Wertesysteme;1.2. Wahrnehmung und Prozesse des Fremdverstehens: Das Fremde und das Eigene, das Interkulturelle; Stereotypenbildung und Umgang mit Selbst- und Fremdbildern;1.3. Möglichkeiten der Erfassung von kulturellen Differenzen: Kulturbeschreibungsmodelle, Kulturdimensionen und Kulturstandards;1.4. Gesellschafts- und Organisationskulturen; Bedeutung der Kultur für die Wirtschaftskonzepte2. Praxisfelder des interkulturellen Managements:<ol style="list-style-type: none">2.1. Kulturelle Anpassungsprozesse bei längeren Auslandseinsätzen: Kulturschock, Akkulturation, kulturelle Grenzen; Identitätswandel, Reintegration;2.2. Ausarbeitung von Interkulturalitätsstrategien in international agierenden Unternehmen; Bedeutung der Kultur für die Wirtschaftskonzepte;2.3. Steuerung von kommunikativen Prozessen in einem multikulturellen Arbeitsteam (Phasen der Teambildung, Dynamik, Problemlösungsfindung); Einfluss unterschiedlicher Organisationskulturen auf die Zusammenarbeit;2.4. Ethische Fragen, ethisches Handeln, ethische Entscheidungen im interkulturellen Kontext.

Interkulturelles Management (Soft Skill)

Prüfungsform:

Schriftliche Arbeit (60%)
Projektarbeit (30%)
Präsentation (10%)

Zusätzliche Regelungen:

Anfertigung und Präsentation einer Belegarbeit zu einem Themenbereich der Lehrveranstaltung.

Pflichtliteratur:

Bolten, J. (2018): Einführung in die interkulturelle Wirtschaftskommunikation. 3. Auflage, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Kutschker, M. & Schmid, S. (2017) Internationales Management. 6. Auf. München, Oldenbourg

Lang, R. & Baldauf, N. (2016): Interkulturelles Management, Wiesbaden, Springer. (In der Bibliothek der TH Wildau in elektronischer Form vorhanden: ISBN 978-3-658-11235-6, e-Book).

Thomas, A. & Schroll-Machl, S. & Kammhuber, S. & Kinast, E. (Hg.)(2009): Handbuch Interkulturelle Kommunikation und Kooperation: Band 1 + 2, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Empfohlene Literatur:

Thomas, A. (2017): Technik und Kultur. Interkulturelle Handlungskompetenz für Techniker und Ingenieure. Wiesbaden, Springer/Gabler, essentials

Fisher, Roger/ Ury, William / Patton, Bruce (2018): Das Harvard-Konzept. Die unschlagbare Methode für beste Verhandlungsergebnisse - Erweitert und neu übersetzt, Frankfurt/ New York, Campus Verlag

Schroll-Machl, S. (2010): Die Deutschen - Wir Deutsche. Fremdwahrnehmung und Selbstsicht im Berufsleben, Göttingen, Vandenhoeck Ruprecht,

Hofstede G.& Hofstede G.-J. & Minkov, M. (2017): Lokales Denken und globales Handeln. Interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management, 6. Auflage, München, dtv Beck Wirtschaftsberater

Müller, S. & Gelbrich, K.(2014): Interkulturelle Kommunikation, Verlag Vahlen, München

Job Applications (Soft Skill)

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

Semester: 3	Semester part time: 7	Duration: 1
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

Job Applications (Soft Skill)

Learning objectives	Anteil
Subject specific competences	
Knowledge <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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:
<ol style="list-style-type: none"> 1. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Job Applications 1.2. Start with yourself 1.3. How to read ads 1.4. Presenting your strengths and weaknesses 2. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. CVs and Résumés 2.2. Essential elements 2.3. CV Formats 2.4. CV Style 2.5. Chronological CV

Job Applications (Soft Skill)

- 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)

Job Applications (Soft Skill)

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

Sozialkompetenztraining (Soft Skills)

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

Semester: 3	Semester Teilzeit: 7	Dauer: 1
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: 2020-02-10
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 <ul style="list-style-type: none"> 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%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> 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 gruppenspezifischen Prozessen. Regeln für eine Teamarbeit erarbeiten und umsetzen. 	60%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> Selbstbewusstsein durch respektvollen Umgang mit anderen Studierenden erreichen. Empathie in angstfreier Atmosphäre praktisch umsetzen. Kulturelle Vielfalt akzeptieren und ihr wertfrei begegnen. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> 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 (Kurzschrift) 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 (Kurzschrift) Vorstellung von Methoden aus einer von außen institutionalisierten Arbeitsgruppe auf Zeit ein funktionierendes Team zu gestalten Anwendung weiterer ausgewählter Praxisübungen
5. Einführung Konflikt (Kurzschrift) Unterschied zwischen Problem und Konflikt Vorstellung Konfliktlösungsmodell Adler Anwendung ausgewählter Praxisübungen
6. Einführung Kompetente Entscheidung und Handlung (Kurzschrift) 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

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: 1
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: 2021-02-25
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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer erarbeiten in praktischen Übungen konkrete Techniken der Teamentwicklung. 	35%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb verschiedener Komponenten der Sozial- und Selbstkompetenz, die für den Aufbau und die Führung von Teams erforderlich sind. 	30%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • 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:

- Präsentation (40%)
- Schriftliche Arbeit (60%)

Teamentwicklung (Soft Skill)

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

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

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

Stahle, 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.

Controlling

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

Semester: 4	Semester Teilzeit: 6	Dauer: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> 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:
1. - 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: Dipl.-Informatikerin Jacqueline Markwardt	

Semester: 4	Semester Teilzeit: 8	Dauer: 1
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 6.0
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	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • -> Funktionales Umfeld der Data Warehouse Ebenen erlernen • -> Extraktion Transformation Loading Prozess umsetzen • -> 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%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 kreieren, 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 <ul style="list-style-type: none">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:
<ol style="list-style-type: none">1. Data Warehouse Anwendungen mit Praxisbezug & Referenzarchitektur Data Warehouse & operative (OLTP) vs. analytische Datenbanken (OLAP) & Datentransfer und Datenaufbereitung (ETL) & Semantische Datenmodellierung & Metadaten2. 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%)

Data Warehouse (DWH)

Pflichtliteratur:
Literaturempfehlungen erfolgen im Kursraum
Empfohlene Literatur:

Enterprise Resource Planning Systems

Modul: Enterprise Resource Planning Systems	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Dipl.-Informatikerin Jacqueline Markwardt	

Semester: 4	Semester Teilzeit: 8	Dauer: 1
SWS: 4.0	davon V/Ü/L/P: 2.0/0.0/2.0/0.0	CP nach ECTS: 6.0
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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Studierende können sich in den Übungsstunden gegenseitig unterstützen. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion betriebswirtschaftliche Geschäftsinhalte 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 Integrationsaspekt 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

Prüfungsform:

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: 4	Semester Teilzeit: 8	Dauer: 1
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	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 Ermittlung der Eingangsgrößen der Investitionsrechnung und Lösungsansätze zur Beseitigung dieser Probleme. • Die Studierenden kennen und verstehen Stärken und Schwächen der verschiedenen Verfahren der Investitionsrechnung. • 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 Eigen- und Fremdfinanzierung. • Die Studierenden kennen und verstehen verschiedene Formen der Fremdfinanzierung. • Die Studierenden kennen und verstehen verschiedene Kreditsicherheiten. 	40%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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%
<p>Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. Investitionsplanung
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. ökonomische 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: 4	Semester Teilzeit: 6	Dauer: 1
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	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb eines sehr breiten Spektrums an Methoden zur Modellierung von Planungsaufgaben aus der Produktionswirtschaft und der Logistik 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Förderung der Team- und Kommunikationsfähigkeit, da die Belege im Team erstellt werden. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Förderung der Eigenständigkeit und Lernkompetenz, da sich die Studenten Detailwissen eigenständig erarbeiten müssen. 	

Produktionswirtschaft, Logistik u. Modellierung

Inhalt:

1. 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 wechselnde 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 <ul style="list-style-type: none"> • siehe Inhalt "â€" 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: 1
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	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 usw....zu 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 Marketing 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%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	
<p>Soziale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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%
<p>Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig und wissenschaftlich zu arbeiten. 	

E-Business und IT-Management

Inhalt:

1. 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: 11	Dauer: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden kennen und verstehen die <ul style="list-style-type: none"> 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%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> Sie erwerben die Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> 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	
Soziale Kompetenz	10%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage <ul style="list-style-type: none"> 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 	

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 (interne 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 .
â€¢ Meffert, Heribert, Marketing, 11. Aufl., Wiesbaden, 2011 . â€¢ Nieschlag, R./Dichtl, E./Hörschgen, H., Marketing, 19. Aufl., Berlin, 2002. â€¢ 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: 11	Duration: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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. They 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 <ul style="list-style-type: none"> 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:
1. 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	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 9	Dauer: 1
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 Voraussetzungen: Grundkenntnisse der Programmierung		
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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 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. 	

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.

Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)

Modul: Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 9	Dauer: 1
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: 2021-03-16
Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der Programmierung, Grundlagen der Statistik		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	68.0
Projektarbeit:	0.0
Prüfung:	2.0
Gesamt:	130

Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none">Die Studierenden verstehen grundlegende betriebswirtschaftliche und datenanalytische Zusammenhänge und können Methoden der (statistischen) Datenvorbereitung für datenanalytische Verfahren semantisch bewerten und auf relevante "Business Cases" anwenden. Sie sind in der Lage, wichtige Verfahren des Data Mining und maschinellen Lernens gezielt auszuwählen und anzuwenden, um aus Daten wertvolle Erkenntnisse für strategische und operative Entscheidungsprozesse in Unternehmen zu extrahieren. Die Studierenden verstehen die zugrunde liegenden Methoden des Data Mining und maschinellen Lernens so weit, dass die möglichen Parametrisierungen der entsprechenden Algorithmen optimal angewandt, Modelle und deren Ergebnisse bewertet und bzgl. ihrer Güte für zugrunde liegende betriebswirtschaftliche Fragestellungen verglichen werden können.	40%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none">Die Studierenden sind in der Lage, Einsatzmöglichkeiten von Data Analytics für relevante betriebswirtschaftliche Fragestellungen zu identifizieren, die grundlegenden Methoden der Datenbeschaffung, -aufbereitung und -auswertung auf einer datenanalytischen Plattform (z.B. RapidMiner, KNIME, Orange oder Jupyter Notebook) anzuwenden, die Ergebnisse zu bewerten sowie deren Relevanz und Nutzen für betriebswirtschaftliche Folgeprozesse zu bestimmen. Die Studierenden kennen die Herausforderungen beim Einsatz von Data Analytics (z.B. Datenqualität, Modelloptimierung, ethische Aspekte etc.) und können mögliche Trends und Entwicklungen von Data Analytics identifizieren und für eine spätere berufliche Tätigkeit nutzen.	40%

Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)

Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none">Die Studierenden sind in der Lage, sich aktiv in eine Gruppe einzubringen und in der Unterrichtsdiskussion die Methoden heuristischer und algorithmenbasierter Datenanalysen sowie deren betriebswirtschaftlichen Nutzen 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:
<ol style="list-style-type: none">1. Anwendungsbereiche, Treiber und Grenzen datenanalytischer Verfahren in der betrieblichen Praxis2. Statistische Grundlagen des Data Mining und maschinellen Lernens3. Idealtypischer Prozess des Data Mining und maschinellen Lernens (CRISP-Modell)4. Techniken und Methoden zur Durchführung der vorbereitenden Prozesse des Datenverständnisses und -vorbereitung (Data Preprocessing)5. Grundlegende Methoden der Assoziations-, Cluster-, Klassifikations- und Regressionsanalyse incl. Ensembleverfahren6. Modellierung, Parametrisierung und Evaluierung von Algorithmen des Data Mining und maschinellen Lernens7. Anwendung ausgewählter datenanalytischer Verfahren auf einer gängigen Data Analytics-Plattform anhand von Fallstudien aus der betrieblichen Praxis

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

Data Analytics im betrieblichen Umfeld (Wirtschaftsinformatik)

Pflichtliteratur:

Auf weitere Literatur wird in der Vorlesung verwiesen.

Empfohlene Literatur:

Seiter: Business Analytics - Effektive Nutzung fortgeschrittener Algorithmen in der Unternehmenssteuerung, Vahlen, 2017
Gleich et. al. (Hrsg.): Strategische Unternehmensführung mit Advanced Analytics, Haufe, 2017
Weber: Künstliche Intelligenz für Business Analytics: Algorithmen, Plattformen und Anwendungsszenarien, Springer, 2020
Baars, Kemper: Business Intelligence & Analytics - Grundlagen und praktische Anwendungen: Ansätze der IT-basierten Entscheidungsunterstützung, Springer, 2021
Alpaydin: Maschinelles Lernen, De Gruyter, 2019
Provost, Fawcett: Data Science for Business: What you need to know about data mining and data-analytic thinking, O'Reilly, 2013
Han, Kamber, Pei: Data Mining - Concepts and Techniques, Morgan Kaufmann Publishers, 3. Auflage 2012
Nisbet, Elder, Miner: Handbook of Statistical Analysis & Data Mining Applications, Elsevier Academic Press, 2009
Witten, Frank, Hall, Pal: Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, Morgan Kaufmann Series in Data Management Systems, 4th Edition 2017
Forschungspapiere (werden im Rahmen der Vorlesung bereitgestellt)

Dienstleistungsmanagement (BWL)

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

Semester: 5	Semester Teilzeit: 11	Dauer: 1
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: Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse		
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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Sie erwerben die Fähigkeiten Dienstleistungskonzepte zu entwickeln und zu vermarkten, • Servicebereiche wirtschaftlich erfolgreich zu steuern, • Servicemitarbeiter zielorientiert zu führen. 	40%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, in Teamarbeit verschiedene Perspektiven eines Problems zu beleuchten und Vorschläge zu entwickeln. 	20%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • 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). <i>Kompakt-Training Dienstleistungsmanagement</i> . Ludwigshafen (Rhein): Kiehl.
Empfohlene Literatur:
Biermann, T. (1997). <i>Dienstleister müssen besser werden</i> . in Harvard Business Manager 2. Bruhn, M. (2000). <i>Dienstleistungsqualität</i> . Wiesbaden: Gabler. Haller, S. (2012). <i>Dienstleistungsmanagement</i> . Wiesbaden: Springer Gabler. Lovelock, C. (1992). <i>Managing services</i> . London u.a.: Prentice-Hall Internat.. Bruhn, M. & Meffert, H. (2012). <i>Handbuch Dienstleistungsmarketing</i> . Wiesbaden: Gabler.

Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)

Modul: Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof.Dr.rer.pol.habil. Iciar Dominguez Lacasa	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 11	Dauer: 1
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: 2021-03-23
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	50.0
Projektarbeit:	30.0
Prüfung:	10.0
Gesamt:	150

Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
<p>Kenntnisse/Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierende können Kernelemente und Grundphänomene einer Wissensökonomie wiedergeben. • Studierende verstehen die Rolle von Wissen und Innovation für die Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen. • Studierende verstehen die Rolle von Wissen und Innovation für die wirtschaftliche Entwicklung von Regionen und Ländern. • Die Studierende kennen Indikatoren für die Analyse von Innovationsprozessen in Unternehmen, Regionen und Ländern. 	40%
<p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studierende sind in der Lage, wirtschaftswissenschaftliche Daten und Informationen in öffentlich zugänglichen Datenbanken und Publikationen zu recherchieren und zusammenzufassen. • Studierende analysieren Innovationsstrategien von Unternehmen in wissensintensiven Sektoren (Fallbeispielanalyse). • Studierende analysieren den Wandel von Regionen und Ländern in ihrer wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung (Fallbeispielanalyse). • Studierende sind in der Lage, eine kurze schriftliche Arbeit zu verfassen (oder alternativ ein Poster zu erstellen) zu einer vorgegebenen Fragestellung. 	40%
Personale Kompetenzen	
<p>Soziale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierende sind in der Lage, im Team zu arbeiten und ihren Kommilitonen konstruktives Feedback zu geben. • Studierende sind in der Lage, in der Unterrichtsdiskussion fachliche Inhalte adäquat zu kommunizieren. 	20%
<p>Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierende sind in der Lage in der kooperativen Arbeit eigenverantwortlich zu agieren und eigenständig mit Ihren Stärken zum Ergebnis beizutragen. • Studierende sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. 	

Innovationen in der Wissensgesellschaft (BWL)

Inhalt:

1. Wissensgesellschaft und Wissensökonomie: Einführung und Grundlagen
2. Innovationssysteme
3. Unternehmens Ecosysteme
4. Innovationsindikatoren für Unternehmen, Regionen und Länder
5. Analyse von Regionen und Ländern im Wandel zu einer Wissensgesellschaft (Fallbeispiele)
6. Analyse von Unternehmensstrategien in wissensintensiven Sektoren (Fallbeispiele)

Prüfungsform:

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

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur:

The Oxford Handbook of Innovation (Oxford Handbooks) von Jan Fagerberg

The Oxford Handbook of Innovation Management (Oxford Handbooks) von Mark Dodgson

Fallstudien zum Technologie- & Innovationsmanagement : Praxisfälle zur Wissensvertiefung (2019) Abele, Thomas [Herausgeber] Wiesbaden : Springer 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: 1
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 Kenntnisse 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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:
<ol style="list-style-type: none">1. Analyse der Aufgabenstellung2. Einführung in die grundsätzlichen Systemfunktionalitäten3. Erstellung eines Arbeitsplanes4. Festlegung von Testaufgaben5. Umsetzung6. Systemtest7. Ergebnispräsentation

Prüfungsform:
Projektpräsentation und Dokumentation (100%)

Pflichtliteratur:
Literatur zu den zu untersuchenden Systemen. Diese Literatur ist von den Studenten selbst zu recherchieren.
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: 1
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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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:

1. 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.

Marketingstrategien (BWL)

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

Semester: 5	Semester Teilzeit: 11	Dauer: 1
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: 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

Marketingstrategien (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	

Marketingstrategien (BWL)

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

Marketingstrategien (BWL)

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.

Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)

Modul: Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)	
Studiengang: Wirtschaftsinformatik	Abschluss: Bachelor of Science
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 5	Semester Teilzeit: 9	Dauer: 1
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: 2021-03-16
Empfohlene Voraussetzungen: Kenntnisse Programmierkonzepte, Grundkenntnisse Programmierung		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

Aufschlüsselung des Workload	Stunden:
Präsenz:	60.0
Vor- und Nachbereitung:	30.0
Projektarbeit:	40.0
Prüfung:	20.0
Gesamt:	150

Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden besitzen einen Überblick über relevante Grundgedanken der Wahrnehmungspsychologie. Die Studierenden kennen die Grundsätze und das Vorgehen des Usability Engineerings, insbesondere sind sie vertraut mit unterschiedlichen Methoden des Prototypings und deren Evaluation durch Nutzende. Darüber hinaus vertiefen sie agile Praktiken nach Scrum und sind in der Lage, erfolgversprechende Praktiken für das Usability Engineering auszuwählen. 	40%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können in Kommunikation mit Stakeholdern User Interface Prototypen erstellen, um diese dann zu testen und iterativ zu verfeinern. Die Studierenden sind dazu befähigt, Zwischenergebnisse einem fachfremden und fachnahen Publikum anschaulich zu präsentieren. 	35%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden werden in agilen Team selbstorganisiert Prototypen entwickeln. Dazu müssen sie gemeinsam Teamprozesse etablieren. 	25%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> Die Erarbeitung/Ausgestaltung der Prototypen liegt in der Hand der agilen Teams. Für ein gutes Gelingen ist es für die Studierenden essentiell, sich den eigenen Fähigkeiten/Fertigkeiten gewahr zu werden und sich entsprechend dieser im Team einzubringen. Das (voraussichtliche) Online-Setting der Veranstaltung schult darüber hinaus das verteilte Arbeiten im Team was einen gewissen Grad an Struktur, Selbstorganisation und Eigenmotivation voraussetzt. 	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Grundlagen Wahrnehmungspsychologie 2. Grundlagen Usability Engineering 3. Scrum im Usability Engineering 4. Prototyping: User Interfaces 5. Evaluation: User Interfaces

Nutzerzentriertes UI-Design (Wirtschaftsinformatik)

Prüfungsform:
Belegarbeit, Zwischenpräsentationen sind Pflicht (100%)

Pflichtliteratur:
Empfohlene Literatur:
Goldstein E.B. Wahrnehmungspsychologie â€“ Der Grundkurs: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. Meyer B. (2014). Agile! - The Good, the Hype and the Ugly: Springer International Publishing. Norman D.A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition: Basic Books.

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: 11	Dauer: 1
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: 2021-03-01
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:	2.0
Gesamt:	144

Wirtschaftspolitik - Ausgewählte Themen (BWL)

Lernziele	Anteil
Fachkompetenzen	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> • 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 â€¢ Ökonomie und Politik der Europäischen Wirtschafts- und Währungsunion â€¢ Standortpolitik, internationaler Standortwettbewerb, standortbasierte Ländervergleiche â€¢ Energie- und Klimapolitik â€¢ Steuerlehre und Steuerpolitik â€¢ Wirtschaftswachstum im globalen Vergleich; Entwicklungspolitik â€¢ "Varieties of capitalism": Marktwirtschafts- und Sozialsysteme im globalen Vergleich â€¢ Der Aufstieg Chinas und seine wirtschaftspolitischen Implikationen â€¢ Wirtschaftskrisen im historischen Vergleich und Lehren für die Gegenwart 	60%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> • 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 	25%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung und Organisation von Gruppendiskussionen • (Kurz-)Präsentation von Rechercheergebnissen vor einer größeren Gruppe • Sachliche Diskussion und ggf. Kompromissfindung bez. verschiedener (wirtschafts)politischer Positionen 	15%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> • 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 & Prof. Dr. rer. nat. Alexander Lübbe	

Semester: 6	Semester Teilzeit: 12	Dauer: 1
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: 2021-05-07
Empfohlene Voraussetzungen:		
Pauschale Anrechnung von:		
Besondere Regelungen:		

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 <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden wenden den aktuellen wissenschaftlichen Kenntnisstand und die Methoden des Faches auf ein typisches Problem ihrer Disziplin an.• Studierende erweitern ihre Kenntnisse in einer konkreten Problem-domaine ausgehend vom Wissensstand am Ende des Bachelorstudiums.	35%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none">• Studierende erarbeiten sich die Domaine sowie die Fragestellung.• Studierende beantworten die identifizierte Fragestellung.• Studierende verfassen eine wissenschaftlich fundierte Arbeit über die Problemstellung, die methodische Herangehensweise und das Ergebnis.	35%
Personale Kompetenzen	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden können ihren Arbeitsstand und ihre Fragen den Betreuern gegenüber konkret und verständlich vermitteln.	30%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden organisieren und gestalten einen wissenschaftlichen Arbeitsprozess für eine klar abgegrenzte Aufgabenstellung selbstständig.• Die Studierenden reflektieren den eigenen Arbeitsstand kritisch.• Die Studierenden fertigen eigenständig eine schriftliche Arbeit nach wissenschaftlichen Standards an.	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none">1. Formulieren einer bearbeitbaren Forschungsfrage (Themenfindung)2. Operationalisieren des Themas bzw. Erarbeitung der methodischen Herangehensweise3. Durchführung von Literaturrecherchen4. Umsetzung mit Hilfe der gewählten Methodik5. Schreiben einer wissenschaftlichen Abschlussarbeit

Prüfungsform:
Schriftliche Arbeit (100%)

Bachelorarbeit

Pflichtliteratur:
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: 1
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 Studiums 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 Praktikumsvertrag, der von der Hochschule genehmigt wurde.

Prüfungsform:

Praktikumsbericht (100%)

Pflichtliteratur:

Empfohlene Literatur: