

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



**an der
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
Fakultät für Informatik**

vom Sommersemester 2016

Der Bachelorstudiengang Wirtschaftsinformatik (WIF)

Das Bachelorstudium der Wirtschaftsinformatik hat Informations- und Kommunikationssysteme (IKS) in Organisationen (Unternehmen, öffentliche Verwaltung etc.) zum Gegenstand. Es beinhaltet die Entwicklung und Anwendung von Theorien, Konzepten, Modellen, Methoden und Werkzeugen für die Analyse, Gestaltung und Nutzung von Informationssystemen.

Im Studium der Wirtschaftsinformatik werden Kernfächer der Informatik mit den spezifischen Fächern der Wirtschaftswissenschaften (Betriebs- und Volkswirtschaftslehre) zusammengeführt. Das Erwerben von Problemlösungskompetenz ist ein wichtiges Teilziel des Bachelorstudiums der Wirtschaftsinformatik. Konkrete Produkte werden herangezogen, um Ansätze zu verdeutlichen bzw. umzusetzen.

Typische Einsatzbereiche von Wirtschaftsinformatiker und Wirtschaftsinformatikerinnen sind die Computer- und Softwarehersteller, die Industrie und Unternehmensberatungen, Versicherungen und Banken, in der Aus- und Weiterbildung sowie in Forschung von Hochschulen und der Industrie. Nach Abschluss des Bachelorstudienganges (B.Sc.) ist die Absolvierung eines Masterstudienganges Wirtschaftsinformatik an unserer Fakultät möglich.



Auflistung der Bereiche innerhalb des Studienganges inklusive der darin vorgesehenen Module:

1. Kernfächer

ALGORITHMEN UND DATENSTRUKTUREN
DATENBANKEN/DATABASE CONCEPTS
EINFÜHRUNG IN DIE INFORMATIK
IT-PROJEKTMANAGEMENT
LOGIK
MATHEMATIK I
MATHEMATIK II
MATHEMATIK III
MODELLIERUNG
SCHLÜSSELKOMPETENZEN I&II
SOFTWARE ENGINEERING

2. Pflichtfächer

AKTIVITÄTSANALYSE & KOSTENBEWERTUNG (für Prüf.-Ordnung **vor** dem 24.09.2015)
ANWENDUNGSSYSTEME
BETRIEBLICHES RECHNUNGSWESEN
BÜRGERLICHES RECHT
EINFÜHRUNG IN DIE BETRIEBSWIRTSCHAFTSLEHRE
EINFÜHRUNG IN DIE VOLKSWIRTSCHAFTSLEHRE
EINFÜHRUNG IN DIE WIRTSCHAFTSINFORMATIK
EINFÜHRUNG IN MANAGEMENTINF.-SYSTEME
ENTSCHEIDUNGSTHEORIE (ab Prüf.-Ordnung vom 24.09.2015)
INFORMATIONSTECHNOLOGIE IN ORGANISATIONEN
INTELLIGENTE SYSTEME
SICHERE SYSTEME
WISSENSMANAGEMENT – METHODEN UND WERKZEUGE

3. Wahlpflichtfächer

3.1 Informatik

BETRIEBSSYSTEME
BIOINFORMATIK
BIOMETRICS PROJECT (MULTI-MODAL DATA ANALYSIS PROJECT: BIOMETRICS)
COMPUTATIONAL INTELLIGENCE IN GAMES
COMPUTER AIDED GEOMETRIC DESIGN
COMPUTER-ASSISTED SURGERY
COMPUTERGRAPHIK I
DATA MINING
DATEN, VISUALISIERUNG UND VISUAL ANALYTICS
DATENBANKIMPLEMENTIERUNGSTECHNIKEN
DOKUMENTVERARBEITUNG (DOKV)
EINFÜHRUNG IN DIGITALE SPIELE
EVOLUTIONÄRE ALGORITHMEN
FUNKTIONALE PROGRAMMIERUNG - FORTGESCHRITTENE KONZEPTE UND ANWENDUNGEN



GAME DESIGN – GRUNDLAGEN
GAME ENGINE ARCHITECTURE
GPU-PROGRAMMIERUNG
GRUNDLAGEN DER BILDVERARBEITUNG
GRUNDLAGEN DER C++ PROGRAMMIERUNG
GRUNDLAGEN DER COMPUTER VISION
GRUNDLAGEN DER THEORETISCHEN INFORMATIK
GRUNDLAGEN DER THEORETISCHEN INFORMATIK II
GRUNDLEGENDE ALGORITHMEN UND DS
GRUNDZÜGE DER ALGORITHMISCHEN GEOMETRIE
HUMAN-LEARNER INTERACTION
IMPLEMENTIERUNGSTECHNIKEN FÜR SOFTWARE-PRODUKTLINIEN
INFORMATION RETRIEVAL
INFORMATIONSVISUALISIERUNG
INTERAKTIVE SYSTEME
INTRODUCTION TO SIMULATION
IT OPERATIONS MANAGEMENT
IT-FORENSIK
KOMMUNIKATION UND NETZE
LINDENMAYER-SYSTEME
MACHINE LEARNING
MAINFRAME COMPUTING
MEDIZINISCHE BILDVERARBEITUNG
MESH PROCESSING
NATÜRLICHSPRACHLICHE SYSTEME I
NEURONALE NETZE
PRINZIPIEN UND KOMPONENTEN EINGEBETTETER SYSTEME
PROGRAMMIERPARADIGMEN
RECENT TOPICS IN BUSINESS APPLICATIONS
RECHNERUNTERSTÜTZTE INGENIEURSYSTEME
SIMULATION PROJECT
SPEZIFIKATIONSTECHNIK
STARTUP-ENGINEERING I
TECHNISCHE INFORMATIK I
TECHNISCHE INFORMATIK II
VISUALISIERUNG

3.2 Wirtschaftsinformatik

BIG DATA - STORAGE & PROCESSING
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT / RECOMMENDER SYSTEMS
DATA MINING
GESCHÄFTSMODELLE FÜR E-BUSINESS

3.3. Wirtschaft

3.3.1 Bereich Querschnittsfunktion

ORGANISATION & PERSONAL
RECHNUNGSLEGUNG UND PUBLIZITÄT

3.3.2 Bereich Wertschöpfungskette

IDEA ENGINEERING
INVESTITION & FINANZIERUNG
MARKETING
PRODUKTION, LOGISTIK & OPERATIONS RESEARCH

4. Schlüssel- und Methodenkompetenz

SOFTWAREPROJEKT
TRAININGSMODUL SCHLÜSSEL- UND METHODENKOMPETENZ
WISSENSCHAFTLICHES SEMINAR
WAHLPFLICHTFACH FIN SCHLÜSSEL- UND METHODENKOMPETENZ, Z.B.
BIOMETRICS PROJECT (MULTI-MODAL DATA ANALYSIS PROJECT: BIOMETRICS)
ENTWURF, ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG EINES PROGRAMMIERWETTBE-
WERBS
HUMAN-LEARNER INTERACTION
INTERAKTIVE SYSTEME
LIQUID DEMOCRACY
MULTIMEDIA SYSTEMS PROJECT
SEMINAR: SOCIAL ROBOTICS
SIMULATION PROJECT
STARTUP-ENGINEERING I

5. Bachelorarbeit

BACHELORARBEIT
BACHELOR-PROJEKT
PRAKTIKUM