

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



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

vom Sommersemester 2017

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. Verstehen

BETRIEBLICHES RECHNUNGSWESEN
EINFÜHRUNG IN DIE BETRIEBSWIRTSCHAFTSLEHRE
EINFÜHRUNG IN DIE VOLKSWIRTSCHAFTSLEHRE
EINFÜHRUNG IN DIE WIRTSCHAFTSINFORMATIK
MATHEMATIK I
MATHEMATIK II

2. Verstehen und Gestalten

AKTIVITÄTSANALYSE & KOSTENBEWERTUNG
BIG DATA - STORAGE & PROCESSING
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT / RECOMMENDER SYSTEMS
DATA MINING – EINFÜHRUNG IN DATA MINING
ENTSCHEIDUNGSTHEORIE
HUMAN-LEARNER INTERACTION
INVESTITION & FINANZIERUNG
IT OPERATIONS MANAGEMENT
LOGIK
GRUNDLAGEN DER THEORETISCHEN INFORMATIK
GRUNDLAGEN DER THEORETISCHEN INFORMATIK II
GRUNDLEGENDE ALGORITHMEN UND DS
GRUNDZÜGE DER ALGORITHMISCHEN GEOMETRIE
MARKETING
ORGANISATION & PERSONAL
PRODUKTION, LOGISTIK & OPERATIONS RESEARCH
RECENT TOPICS IN BUSINESS APPLICATIONS
RECHNUNGSLEGUNG UND PUBLIZITÄT

3. Gestalten

ALGORITHMEN UND DATENSTRUKTUREN
EINFÜHRUNG IN DIE INFORMATIK
MODELLIERUNG
INFORMATIONSTECHNOLOGIE IN ORGANISATIONEN
SOFTWAREPROJEKT
WISSENSMANAGEMENT – METHODEN UND WERKZEUGE
USABILITY UND ÄSTHETIK

4. Gestalten und Anwenden

BETRIEBSSYSTEME
BIG DATA - STORAGE & PROCESSING
BIOINFORMATIK
BIOMETRICS PROJECT (MULTI-MODAL DATA ANALYSIS PROJECT: BIOMETRICS)
COMPUTATIONAL INTELLIGENCE IN GAMES
COMPUTER AIDED GEOMETRIC DESIGN
COMPUTER-ASSISTED SURGERY
COMPUTERGRAPHIK I



CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT / RECOMMENDER SYSTEMS
DATA MINING – EINFÜHRUNG IN DATA MINING
DATEN, VISUALISIERUNG UND VISUAL ANALYTICS
DATENBANKIMPLEMENTIERUNGSTECHNIKEN
DOKUMENTVERARBEITUNG (DOKV)
EINFÜHRUNG IN DIGITALE SPIELE
ENTWURF, ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG EINES PROGRAMMIERWETTBEWERBS
EVOLUTIONÄRE ALGORITHMEN
FUNKTIONALE PROGRAMMIERUNG - FORTGESCHRITTENE KONZEPTE UND ANWENDUNGEN
GAME DESIGN – GRUNDLAGEN
GAME ENGINE ARCHITECTURE
GESCHÄFTSMODELLE FÜR E-BUSINESS
GPU-PROGRAMMIERUNG
GRUNDLAGEN DER BILDVERARBEITUNG
GRUNDLAGEN DER C++ PROGRAMMIERUNG
GRUNDLAGEN DER COMPUTER VISION
HUMAN-LEARNER INTERACTION
IDEA ENGINEERING
IMPLEMENTIERUNGSTECHNIKEN FÜR SOFTWARE-PRODUKTLINIEN
INFORMATION RETRIEVAL
INFORMATIONSVISUALISIERUNG
INTELLIGENTE SYSTEME
INTERAKTIVE SYSTEME
INTRODUCTION TO SIMULATION
IT OPERATIONS MANAGEMENT
IT-FORENSIK
KOMMUNIKATION UND NETZE
LINDENMAYER-SYSTEME
LIQUID DEMOCRACY
MACHINE LEARNING
MAINFRAME COMPUTING
MEDIZINISCHE BILDVERARBEITUNG
MESH PROCESSING
MULTIMEDIA SYSTEMS PROJECT
NATÜRLICHSPRACHLICHE SYSTEME I
NEURONALE NETZE
PRINZIPIEN UND KOMPONENTEN EINGEBETTETER SYSTEME
PROGRAMMIERPARADIGMEN
RECENT TOPICS IN BUSINESS APPLICATIONS
RECHNERUNTERSTÜTZTE INGENIEURSYSTEME
SEMINAR: SOCIAL ROBOTICS
SIMULATION PROJECT
SOFTWARE ENGINEERING
SPEZIFIKATIONSTECHNIK
STARTUP-ENGINEERING I
TECHNISCHE ASPEKTE DER IT-SICHERHEIT
TECHNISCHE INFORMATIK I
TECHNISCHE INFORMATIK II
VISUAL ANALYTICS
VISUALISIERUNG
WAHLPFLICHTFACH FIN SCHLÜSSEL- UND METHODENKOMPETENZ



WERKZEUGE FÜR COMPUTERGRAPHIK UND ANDERE ANWENDUNGEN

4.1 Wahlpflichtbereich Statistik

MATHEMATIK III

5. Anwenden

ANWENDUNGSSYSTEME

DATENBANKEN/DATABASE CONCEPTS

SICHERE SYSTEME

EINFÜHRUNG IN MANAGEMENTINF.-SYSTEME

6. Schlüssel- und Methodenkompetenz

IT-PROJEKTMANAGEMENT

SCHLÜSSELKOMPETENZEN I&II

SUMMERSCHOOL LERNENDE SYSTEME

TRAININGSMODUL SCHLÜSSEL- UND METHODENKOMPETENZ

WISSENSCHAFTLICHES SEMINAR

6.1 Wahlpflichtbereich Recht

BÜRGERLICHES RECHT

7. Bachelorarbeit

BACHELORARBEIT

BACHELOR-PROJEKT

PRAKTIKUM