

Studieninhalte/Lernziele/Lehrinhalte

WIRTSCHAFTSINFORMATIK

Abschlussbezeichnung	Bachelor of Science (B. Sc.)
Regelstudienzeit	3,5 Jahre (7 Semester)
Studienbeginn	Oktober eines Jahres
Gebühren/Entgelte	690 Euro/Monat übernehmen die Kooperationspartner der FHDW.
Studienkonzept	Vollzeitstudiengang mit sechs integrierten Praxisphasen
Zugangsvoraussetzung	Fachhochschulreife
Eignungsfeststellung (Auswahlkriterien)	Auswahlverfahren (Englischkenntnisse, Mathematikkennnisse, Soziale Kompetenzen)
Quereinstieg	Anerkennung von Prüfungsleistungen anderer Hochschulen

KOMPETENZEN UND EINSATZGEBIETE

Das Einsatzgebiet von Absolventen der Wirtschaftsinformatik ist die Fachabteilung, in der komplexe Geschäftsprozesse optimiert und durch adäquate IT-Lösungen unterstützt werden. Sie können neues Wissen in einen technischen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Zusammenhang einordnen und sind befähigt, anwendungsorientierte Problemlösungen zu entwickeln und zu kommunizieren.

STUDIENINHALTE

LERNZIELE/LEHRINHALTE

Strukturelle Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • breites integriertes Wissen der mathematischen Grundlagen der Wirtschaftsinformatik (Logik, Mengenlehre, Statistik, theoretische Informatik) • vertikale, horizontale und laterale Wissensverknüpfung • instrumentale Kompetenz zur formalen Problemanalyse und -lösung
Mathematik 1	Einführung in Logik und Mengenlehre
Mathematik 2	zustandsbehaftete Systeme (endliche Automaten)
Mathematik 3	formale Grundlagen der Prozessmodellierung (Petri-Netze)

Statistik	induktive und deskriptive Statistik, Wahrscheinlichkeitsrechnung
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> wissenschaftliche Bewertung von betrieblichen Informationssystemen, Methodenkompetenz, Entscheidungen über deren Einsatz kommunikative Kompetenz zur argumentativen Vertretung von Problemlösungen
Methodisches Programmieren	semantische Konzepte und pragmatische Regeln der Programmierung mit betreuten Übungen in Kleingruppen
Objektorientierte Softwaretechnik 1	Programmierung von zustandsbehafteten Systemen mit betreuten Übungen in Kleingruppen
Objektorientierte Softwaretechnik 2	Modelle und Verfahren nebenläufiger Programmierung
Transaktionsmanagement	Verwaltung, Kontrolle und Steuerung paralleler Prozesse in verteilten Systemen
Ubiquitous Computing	Internet of Things (Komponenten und Infrastruktur), Industrie 4.0 und höher
Wirtschaftsinformatik	<ul style="list-style-type: none"> Kennen und Verstehen der Grundlagen relationaler DB-Systeme und des Business Engineering Wissensvertiefung: Moderne Entwicklungen von wissensbasierten Systemen Methodenkompetenz, die Architekturen, Betrieb und Nutzung moderner ERP-Systeme fundiert beurteilen zu können kommunikative Kompetenz zur argumentativen Verteidigung von Entscheidungen im Kontext des Business (Re-)Engineering
Relationale Datenbanken	Datenmodellierung (Entity-Relationship-Modelle) und Datenmanipulationen (SQL)
Informationsinfrastrukturen	kommerzielle und technische Aspekte betrieblicher Informationssysteme, branchenübergreifende Standardmodellierung
Einführung SAP	Standardsoftware (Beschaffung, Betrieb, Kosten) und Kennenlernen eines Standardsystems (SAP)
Geschäftsprozessmodellierung	Unternehmensübergreifende Geschäftsprozessmodelle, SOA, Web Services, Workflow Management
Data Analytics	Data Mining, Machine Learning, künstliche Intelligenz, Big Data

IT-Compliance	gesetzliche, vertragliche und unternehmerische Vereinbarungen, IT-Security, Datenschutz und IT-Risikomanagement
Integrationsprojekt	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Schlüsselkompetenzen: Präsentation und Diskussion von Arbeitsergebnissen, Arbeiten in interdisziplinären Projektteams und Einbeziehung sozialer Interaktion • Kennen und Verstehen der Rollen in einem Projekt • Methodenkompetenz, Entscheidungen über den Einsatz unterschiedlicher Technologien zu treffen und qualitätssichernde Maßnahmen durchzuführen • kommunikative Kompetenz zur Formulierung, argumentativen Verteidigung und zum Austausch von Informationen sowie zur Übernahme von Projektverantwortung
BWL in integrativer Sicht	<ul style="list-style-type: none"> • breites integriertes Wissen der wesentlichen Grundlagen der Betriebswirtschaft mit dem Fokus auf die Digitalisierung • vertikale, horizontale und laterale Wissensverknüpfung im Sinne von Verstehen • Methodenkompetenz zur Entwicklung einfacher Business Pläne auf Grundlage analoger oder digitaler Geschäftsmodelle • Ansätze einer systemischen Kompetenz zur wissenschaftlichen Bewertung wirtschaftlichen Handelns unter Einbeziehung gesellschaftlicher und ethischer Aspekte sowie zur eigenständigen Weiterführung von Lernprozessen • kommunikative Kompetenz zur argumentativen Verteidigung von eigenen Lösungskonzepten
Grundlagen der Unternehmensführung 1	Ziele und Strategien von Unternehmen, Stakeholder, Märkte, Zielgruppen, Kundennutzen, Wettbewerbsvorteile, Geschäftsmodelle, Vertriebskanäle, Aufbau von Business-Plänen, Business Model Canvas
Grundlagen der Unternehmensführung 2	Wertschöpfungskette, Ressourcen, Schlüsselpartner, Make or Buy, Produktionsverfahren, Kosten und Leistungen, Erlösmodelle, Finanzierung, Finanzpläne
Innovationsmanagement und Digitalisierung	Innovationsprozess, Promotorenmodelle, Kooperationsformen, Entwicklungen der Digitalisierung, Erfolgsfaktoren, Innovation Board
Wirtschaftsethik	Werte, Verantwortungsethik, Nachhaltigkeit, Corporate Governance, Veränderungen durch die Digitalisierung, Corporate Social Responsibility
Dienstleistungsmanagement	integratives Dienstleistungsmanagement, Prozessmodelle, Kundenbindung, Serviceorientierung, Beschwerdemanagement

Operations Research	Optimierungsprobleme, Matrizenrechnung, lineare Optimierung, Netzplantechnik
Operatives und strategisches Controlling	Kostenrechnung, Kennzahlensysteme, Projektcontrolling, strategische Planung, SWOT-Analyse, Portfolio-Konzepte und Performance-Management-Systeme
Praxisprojekte	selbstständiger Transfer theoretischer Inhalte auf Problemstellungen der betrieblichen Praxis
Praxisprojekt 1	Bewertung und ggf. prototypische Entwicklung einer Anwendung in einem Unternehmen unter Vorgabe des Fachkonzeptes und des Entwurfs
Praxisprojekt 2	Bewertung und ggf. prototypische Entwicklung einer Anwendung in einem Unternehmen unter Vorgabe des Fachkonzeptes und des Entwurfs
Überfachliche Qualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> • Selbst- und soziale Kompetenzen • Wirtschaftsenglisch • IT-Recht
Selbstmanagement im Studium	Selbst- und Zeitmanagement, zielorientiertes Studium, Methoden der Prüfungsvorbereitung, Lern- und Präsentationstechniken
Arbeiten im Team	wirtschaftspsychologische Aspekte, Teamrollenmodelle, Teamführung, -bildung und -kultur, Moderation, Konfliktlösung
Business English 1/2	Introduction and Correspondence
Business English 3/4	Meetings and Presentations
IT-Recht	Zivilrecht, E-Commerce und Recht des geistigen Eigentums
Bachelorarbeit mit Kolloquium	<ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Anwendung des Wissens in praktischen oder theoretischen Fragestellungen • Kompetenz zur Sammlung, wissenschaftlichen Bewertung und eigenständiger Verwertung relevanter Information • kommunikative Kompetenz zur Formulierung, argumentativen Verteidigung und zum Austausch von Informationen sowie zur Übernahme von Verantwortung
Wahlpflichtoption	Ersetzen von „Ubiquitous Computing“ und/oder „IT-Compliance“ durch Module, die an ausländischen Hochschulen erworben wurden