

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



an der

Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Fakultät für Informatik

Wintersemester 2019/2020



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:**

FIN: B.Sc. WIF

- DEU - Bachelor-Projekt
- DEU - Bachelorarbeit
- DEU - Bachelorarbeit (dual)
- DEU - Praktikum

FIN: B.Sc. WIF - Verstehen

- DEU - Betriebliches Rechnungswesen
- DEU - Einführung in die Betriebswirtschaftslehre
- DEU - Einführung in die Volkswirtschaftslehre
- DEU - Mathematik I (Lineare Algebra und analytische Geometrie)
- DEU - Mathematik II (Algebra und Analysis)

FIN: B.Sc. WIF - Gestalten

- DEU - Algorithmen und Datenstrukturen
- DEU - Einführung in die Informatik
- DEU - Entwurf, Organisation und Durchführung eines Programmierwettbewerbs
- DEU - Informationstechnologie in Organisationen
- DEU - Modellierung
- DEU - Softwareprojekt
- DEU - Softwareprojekt (dual)
- DEU - Usability und Ästhetik
- DEU - Wissensmanagement – Methoden und Werkzeuge

FIN: B.Sc. WIF - Anwenden

- DEU - Anwendungssysteme
- ENG - Database Concepts /Datenbanken
- DEU - Datenbanken
- DEU - Einführung in Managementinformationssysteme
- DEU - Sichere Systeme

FIN: B.Sc. WIF - WPF Verstehen & Gestalten

- DEU - Aktivitätsanalyse & Kostenbewertung
- DEU - Big Data – Storage & Processing
- DEU - Data Mining – Einführung in Data Mining
- DEU - Entscheidungstheorie
- DEU - Forschungsmethoden und wissenschaftliches Schreiben
- DEU - Geschäftsmodelle für E-Business
- DEU - Grundlagen der Theoretischen Informatik
- DEU - Grundlagen der Theoretischen Informatik II
- DEU - Grundlegende Algorithmen und Datenstrukturen
- DEU - Grundzüge der Algorithmischen Geometrie
- DEU - Investition & Finanzierung
- ENG - Learning Generative Models



DEU - Logik II: Theorie und Anwendungen
DEU - Logik für Wirtschaftsinformatiker
DEU - Marketing
DEU - Nachhaltigkeit
DEU - Organisation & Personal
DEU - Produktion, Logistik & Operations Research
DEU - Recent Topics in Business Applications
DEU - Rechnungslegung und Publizität
DEU - Seminar Managementinformationssysteme
DEU - Service Engineering

FIN: B.Sc. WIF - WPF Gestalten & Anwenden

DEU - Advanced Topics in Networking
ENG - Architecting and Engineering Main Memory Database Systems in Modern C
DEU - Automated Reasoning
DEU - Big Data – Storage & Processing
DEU - Bioinformatik
DEU - Biometrics Project
ENG - Clean Code Development
ENG - Computational Intelligence in Games
DEU - Computer Aided Geometric Design
ENG - Computer-Assisted Surgery
DEU - Computergraphik I
DEU - Computernetze
DEU - Data Mining – Einführung in Data Mining
DEU - Daten, Visualisierung und Visual Analytics
DEU - Datenbankimplementierungstechniken
DEU - Einführung in Digital Humanities
DEU - Einführung in Digitale Spiele
ENG - Entdecken häufiger Muster
DEU - Evolutionäre Algorithmen
DEU - Funktionale Programmierung - fortgeschrittene Konzepte und Anwendungen
DEU - GPU Programmierung
DEU - Game Design – Grundlagen
DEU - Game Engine Architecture
DEU - Grundlagen der Bildverarbeitung
DEU - Grundlagen der C++ Programmierung
DEU - Grundlagen der Computer Vision
DEU - Grundlagen semantischer Technologien
DEU - Human-Learner Interaction
DEU - IT-Forensik
DEU - Idea Engineering
DEU - Implementierungstechniken für Software-Produktlinien
ENG - Information Retrieval
DEU - Informationsvisualisierung
DEU - Intelligent Data Analysis
DEU - Intelligente Systeme
DEU - Interaktive Systeme
ENG - Introduction to Deep Learning



ENG - Introduction to Simulation
DEU - Lindenmayer-Systeme
DEU - Mainframe Computing
ENG - Maschinelles Lernen
DEU - Mathematik III (Stochastik, Statistik, Numerik, Differentialgleichungen)
DEU - Medizinische Bildverarbeitung
DEU - Mesh Processing
ENG - Mobilkommunikation
DEU - Modellierung und Simulation von Computernetzen
DEU - Musik Information Retrieval
DEU - Neuronale Netze
DEU - Programmierparadigmen
DEU - Rechnerunterstützte Ingenieursysteme
ENG - Recommenders
DEU - Scrum-in-Practice
DEU - Simulation Project
ENG - Software Defined Networking
DEU - Software Engineering
DEU - Software Engineering for technical applications
DEU - Spezifikationstechnik
DEU - Technische Aspekte der IT-Sicherheit
DEU - Technische Informatik I
DEU - Technische Informatik II
DEU - Visualisierung
DEU - Werkzeuge für Computergraphik und andere Anwendungen
DEU - Wissenschaftliches Rechnen II: Einführung in dynamische Systeme

FIN: B.Sc. WIF - WPF Gestalten & Anwenden - FIN SMK

DEU - Biometrics Project
ENG - Clean Code Development
DEU - Entwurf, Organisation und Durchführung eines Programmierwettbewerbs
DEU - Ethik im Zeitalter der Digitalisierung
DEU - Forschungsmethoden und wissenschaftliches Schreiben
DEU - Game Development Project
DEU - Interaktive Systeme
DEU - Liquid Democracy
DEU - Nachhaltigkeit
DEU - Scrum-in-Practice
DEU - Seminar Managementinformationssysteme
DEU - Simulation Project
DEU - Startup-Engineering I
DEU - Wahlpflichtfach FIN Schlüssel- und Methodenkompetenz
DEU - Wissenschaftliches Rechnen II: Einführung in dynamische Systeme

FIN: B.Sc. WIF - Schlüssel- und Methodenkompetenzen

DEU - IT-Projektmanagement
DEU - IT-Projektmanagement (dual)
DEU - Schlüsselkompetenzen I&II
DEU - Schlüsselkompetenzen I&II (dual)



FIN: B.Sc. WIF - Schlüssel- und Methodenkompetenzen - Trainingsmodul

DEU - Summerschool Lernende Systeme

DEU - Trainingsmodul Schlüssel- und Methodenkompetenz

DEU - Trainingsmodul Schlüssel- und Methodenkompetenz (dual)

FIN: B.Sc. WIF - Schlüssel- und Methodenkompetenzen - Wissenschaftliches Seminar

DEU - Automated Reasoning

DEU - Ethik im Zeitalter der Digitalisierung

DEU - Wissenschaftliches Seminar

DEU - Wissenschaftliches Seminar (dual)

FIN: B.Sc. WIF - Schlüssel- und Methodenkompetenzen - WPF Recht

DEU - Bürgerliches Recht