

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



an der

Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Fakultät für Informatik

Sommersemester 2021



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 - Design-Projekt
- DEU - Digitalhandwerk
- DEU - Entscheidungstheorie
- DEU - Forschungsmethoden und wissenschaftliches Schreiben
- DEU - Geschäftsmodelle für E-Business
- DEU - Grundlagen der Theoretischen Informatik
- DEU - Grundlagen der Theoretischen Informatik II
- DEU - Grundlagen der Theoretischen Informatik III
- 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

ENG - 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 - Datenanalyse, Visualisierung und Visual Analytics
DEU - Datenbankimplementierungstechniken
DEU - Einführung in Digitale Spiele
DEU - Einführung in die Digital Humanities
ENG - Entdecken häufiger Muster
DEU - Evolutionäre Algorithmen
ENG - 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
DEU - In-Memory und Cloud-Technologien 1
DEU - In-Memory und Cloud-Technologien 3
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 - Parallele Programmierung
DEU - Prinzipien und Komponenten eingebetteter Systeme
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
ENG - Software Testing
DEU - Spezifikationstechnik
ENG - Summer Camp: Kubernetes
DEU - Technische Aspekte der IT-Sicherheit
DEU - Technische Informatik I
DEU - Technische Informatik II
ENG - 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 - Design-Projekt
DEU - Digitalhandwerk
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