

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



an der

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

Wintersemester 2022/2023

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:

Hinweis: In der nachfolgenden Auflistung sind Module enthalten, die aus anderen Fakultäten importiert sind. Diese sind am Ende der Zeile mit "LI" markiert. In Klammern sind Angaben zu beschränkten Teilnehmerzahlen angegeben. Es kann vorkommen, dass aufgelistete Module nicht mehr für die FIN angeboten werden. Bei Modulen, die nicht auf dieser Modulliste stehen, ist Rücksprache mit der/dem StudiengangsleiterIn zu halten.

FIN: B.Sc. WIF

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

FIN: B.Sc. WIF - Verstehen

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

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 - Big Data – Storage & Processing
DEU - Data Mining – Einführung in Data Mining
DEU - Design-Projekt
DEU - Digitalhandwerk
DEU - Entscheidungstheorie LI
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	LI
ENG - Learning Generative Models	
DEU - Logik II: Theorie und Anwendungen	
DEU - Logik für Wirtschaftsinformatiker	
DEU - Marketing	LI
DEU - Nachhaltigkeit	
DEU - Produktion, Logistik & Operations Research	LI
DEU - Recent Topics in Business Applications	
DEU - Rechnungslegung und Publizität	LI
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	
ENG - Augmented & Virtual Reality	
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 - Computernetze 2	
DEU - Data Mining – Einführung in Data Mining	
DEU - Datenanalyse, Visualisierung und Visual Analytics	
DEU - Datenbankimplementierungstechniken	
DEU - Design-Projekt	
DEU - Digitalhandwerk	
DEU - Einführung in Digitale Spiele	
DEU - Einführung in die Digital Humanities	
ENG - Frequent Pattern Mining	
DEU - Evolutionäre Algorithmen	
ENG - Functional Programming - advanced concepts and applications	
ENG - Fuzzy Systems	
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 Robotics
ENG - Introduction to Simulation
DEU - Lindenmayer-Systeme
DEU - Mainframe Computing
ENG - Machine Learning
DEU - Mathematik III (Stochastik, Statistik, Numerik, Differentialgleichungen)
DEU - Medizinische Bildverarbeitung
DEU - Mesh Processing
ENG - Mobile Communication
DEU - Modellierung und Simulation von Computernetzen
DEU - Musik Information Retrieval
DEU - Neuronale Netze
DEU - Parallele Programmierung
DEU - Programmierparadigmen
DEU - Rechnerunterstützte Ingenieursysteme
ENG - Recommenders
DEU - Scrum-in-Practice
ENG - 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 - Visualization
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 - Ethische Herausforderungen im Digitalen Zeitalter
DEU - Forschungsmethoden und wissenschaftliches Schreiben
DEU - Game Development Project
DEU - Interaktive Systeme
DEU - Liquid Democracy -> "Digitalisierung der Politik - Politik der Digitalisierung"
DEU - Nachhaltigkeit
DEU - Scrum-in-Practice
DEU - Seminar Managementinformationssysteme
ENG - 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)
DEU - Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten

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

DEU - Automated Reasoning
DEU - Effiziente Programmierung und Ein-/Ausgabe
DEU - Ethische Herausforderungen im Digitalen Zeitalter
ENG - Narrative Visualization
DEU - Wissenschaftliches Seminar
DEU - Wissenschaftliches Seminar (dual)

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

DEU - Bürgerliches Recht