

Modulliste

für den Bachelorstudiengang

Wirtschaftsinformatik



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

Sommersemester 2024

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

ENG - Cloud School
DEU - Data Mining – Einführung in Data Mining
DEU - Design-Projekt
DEU - Digitalhandwerk
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
ENG - Learning Generative Models
DEU - Logik II: Theorie und Anwendungen
DEU - Logik für Wirtschaftsinformatiker
DEU - Marketing
DEU - Nachhaltigkeit
DEU - Seminar Managementinformationssysteme
DEU - Service Engineering

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

ENG - Advanced Topics in Networking
ENG - Augmented & Virtual Reality
DEU - Automated Reasoning
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
ENG - Deep Learning for Weather and Climate
DEU - Design-Projekt
DEU - Digitalhandwerk
DEU - Einführung in Digitale Spiele
DEU - Einführung in die Digital Humanities
DEU - Einführung in die Wissensrepräsentation
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 der nutzerorientierten Frontend-Entwicklung
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 - Intelligent Data Analysis
DEU - Intelligente Systeme
DEU - Interaktive Systeme
ENG - Introduction to Deep Learning
ENG - Introduction to Numerical Ordinary and Partial Differential Equations and their Applications
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
ENG - Neural-symbolic Integration
DEU - Neuronale Netze
DEU - Parallele Programmierung
DEU - Programmierparadigmen
DEU - Rechnerunterstützte Ingenieursysteme
ENG - Recommenders
ENG - Scientific Computing II
DEU - Scrum-in-Practice
ENG - Simulation Project
ENG - Software Defined Networking
DEU - Software Engineering & IT-Projektmanagement
DEU - Software Engineering (SPO bis 9/2023)
DEU - Software Engineering for technical applications
ENG - Software Testing
DEU - Spezifikationstechnik
DEU - Technische Aspekte der IT-Sicherheit
DEU - Technische Informatik I
DEU - Technische Informatik II
ENG - Visualization

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 - Game Development Project
DEU - Grundlagen der nutzerorientierten Frontend-Entwicklung
DEU - Interaktive Systeme
ENG - Introduction to Numerical Ordinary and Partial Differential Equations and their Applications

DEU - Liquid Democracy -> "Digitalisierung der Politik - Politik der Digitalisierung"
DEU - Nachhaltigkeit
ENG - Scientific Computing II
DEU - Scrum-in-Practice
DEU - Seminar Managementinformationssysteme
ENG - Simulation Project
DEU - Startup Engineering I
DEU - Wahlpflichtfach FIN Schlüssel- und Methodenkompetenz

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

DEU - IT-Projektmanagement (SPO bis 9/2023)
DEU - IT-Projektmanagement (dual) (SPO bis 9/2023)
DEU - Schlüsselkompetenzen I&II
DEU - Schlüsselkompetenzen I&II (dual)
DEU - Software Development Project

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

DEU - Trainingsmodul Schlüssel- und Methodenkompetenz (SPO bis 09/2023)

DEU - Trainingsmodul Schlüssel- und Methodenkompetenz (dual) (SPO bis 09/2023)
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