

Modulhandbuch

Fakultät Wirtschaft

Studiengang Wirtschaftsinformatik

mit Abschluss Bachelor of Science (B.Sc.)

Datum der Einführung:	01.09.2015
Studiengangverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Erstellungsdatum:	20.10.2025
Workload:	30h/ECTS
SPO:	5

Überblick über die Module des Studiengangs

Modul	Verantwortlich
A1.01 Grundlagen der Mathematik und Statistik	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
A1.02 Grundlagen der Informatik	Prof. Dr. Mahsa Fischer
A1.03 Grundlagen der Softwareentwicklung	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
A2.01 Grundlagen der Wirtschaftsinformatik	Dr. Fabian Walke
A2.02 Grundlagen des IT-Managements	Dr. Sven Dittes
A3.01 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	Dr. Sven Dittes
A3.02 Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
A4.01 Wissenschaftliches Arbeiten	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
A1.04 Grundlagen der Softwaretechnik	Prof. Dr. Detlef Stern
A2.03 Einführung in betriebliche Informationssysteme	Dr. Fabian Walke
A3.03 Online-Marketing, Datenanalyse und Marktforschung	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
A4.02 Proseminar und Studium Generale	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
A4.03 IT-Recht und IT-Sicherheit	Prof. Dr. Helmut Beckmann
A4.05 Bachelor-Abschlussmodul	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Praktisches Studiensemester und Praktikantenkolloquium	Prof. Dr. Carola Schulz
B1.01 Praxis mobiler Unternehmensanwendungen	Prof. Dr. Detlef Stern
B1.02 Entwicklung und Anwendung von Unternehmensanwendungen	Prof. Dr. Mahsa Fischer
B1.03 Design of Information Systems	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
B1.04 Development and Application of IT-Systems	Prof. Dr. Detlef Stern
B2.01 Informationsmanagement	Prof. Dr. Helmut Beckmann
B2.02 IT-Strategie und Servicemanagement	Prof. Dr. Philipp Küller
B2.03 Analytic Information Systems	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
B2.04 IT Management	Prof. Dr. Philipp Küller
B3.01 Social Relationship Management	Prof. Dr. Manuel Kern
B3.02 Social Media Management and Intelligence	Prof. Dr. Manuel Kern
B3.03 Usability and Audiovisual Communication	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
B3.04 Projektstudie Social Media	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther

Ziele des Studiengangs Wirtschaftsinformatik

Ziel des Studiengangs Wirtschaftsinformatik ist es, den Studierenden eine fundierte Grundausbildung über Technologien, Ansätze und Methoden der Wirtschaftsinformatik zu vermitteln. Dabei werden neben Kenntnissen und Kompetenzen der Informatik, insbesondere im Bereich der Entwicklung webbasierten und mobilen Systeme, dem Betrieb von Informationssystemen auch Kenntnisse und Kompetenzen der Betriebswirtschaftslehre - insbesondere Social Media Management - vermittelt. In beiden Bereichen erfolgt die Vermittlung von Kompetenzen insbesondere auf Basis von Seminaren sowie Projektstudien zur praktischen Umsetzung sowie Vertiefung des Wissens. Ergänzt werden diesen Bereiche durch Vermittlung fächerübergreifenden Wissen, insbesondere in den Bereichen Mathematik, Recht sowie Projektmanagement. Zielsetzung ist somit die wissenschaftliche Grundausbildung der Studierenden, um einerseits einen schnellen Einstieg in typische Arbeitsbereiche der Wirtschaftsinformatik an der Schnittstelle zwischen der Informatik und der Betriebswirtschaft zu bekommen und andererseits in der Lage zu sein, einen aufbauenden Masterstudiengang erfolgreich zu absolvieren.

Grundstudium

Modul A1.01 282001 Grundlagen der Mathematik und Statistik

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	8.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Durchschnittsnote der beiden Einzelprüfungen ist 4,0 oder besser.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Lehr- und Lernform: Vorlesungen mit integrierten Übungen Prüfungsform: Klausur je Veranstaltung
Lerninhalte	In diesem Modul werden Grundlagen der Mathematik mit Fokus auf Logik, lineare Algebra und Analysis sowie aus der Statistik mit Fokus auf beschreibender Statistik, Wahrscheinlichkeitsrechnung und schließender Statistik vermittelt, die in besonderem Maße für andere Veranstaltungen im Wirtschaftsinformatikstudium von Bedeutung sind.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden • sind mit abstrakten mathematischen Denkweisen und Lösungsstrategien vertraut. • beherrschen grundlegende mathematische und statistische Methoden. • wenden ihr Methodenwissen selbstständig bei der Lösung anwendungsorientierter Fragestellungen der Wirtschaftsinformatik, Informatik und Betriebswirtschaft an.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden können die vermittelten Methoden der Mathematik und Statistik auf Problembereiche der Wirtschaftsinformatik oder angrenzender Domänen anwenden und die Ergebnisse interpretieren.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden präsentieren Lösungen zu Übungsaufgaben und geben anderen Feedback.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden werden befähigt, sich mathematische und statistische Inhalte bei Bedarf auch selbstständig durch einschlägige Fachliteratur anzueignen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Schulkenntnisse in Mathematik
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Dieses Modul vermittelt wichtige mathematische und statistische Grundlagen für viele der folgenden Module. Vergleichbare Veranstaltungen finden sich in den meisten Studiengängen. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A1.01.01 282110 Mathematik für Wirtschaftsinformatiker

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Bernd-Ole Wartlick
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Mathematics for IT Business Engineers
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	88
Detailbemerkung zum Workload	keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, gemeinsame Übungen zu Präsenzzeiten, Übungen in Eigenarbeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden sind mit mathematischen Grundlagen vertraut, die für Wirtschaftsinformatik, Betriebswirtschaft und Informatik von Bedeutung sind.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden wenden die behandelten mathematischen Konzepte und Methoden zur Lösung praxisorientierter Fragestellungen aus den genannten Disziplinen selbstständig an.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	keine
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden identifizieren, wiederholen und vertiefen selbstständig Themen der Mathematik, in den sie Wissenslücken haben, um diese eigenverantwortlich zu schließen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	In dieser Veranstaltung werden mathematische Grundlagen aus den Teilgebieten Lineare Algebra und Analysis vermittelt, die für andere Veranstaltungen im Wirtschaftsinformatikstudium von Bedeutung sind. • Elementare Grundlagen • Logik • Mengenlehre • Gleichungen und Ungleichungen • Lineare Algebra (Vektoren und Matrizen) • Lineare Gleichungssysteme • Lineare Optimierung • Funktionen einer und mehrerer Veränderlicher • Differential mit einer und mehreren Veränderlichen • Integralrechnung
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Tietze, J.: Einführung in die angewandte Wirtschaftsmathematik, Springer, aktuelle Auflage • Schwarze, J.: Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler, Band 1: Grundlagen, NWB, aktuelle Auflage • Schwarze, J.: Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler, Band 2: Differential- und Integralrechnung, NWB, aktuelle Auflage • Schwarze, J.: Mathematik für Wirtschaftswissenschaftler, Band 3, Lineare Algebra, Lineare Optimierung und Graphentheorie, NWB, aktuelle Auflage
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A1.01.02 282120 Statistik

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Statistics
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	88
Detailbemerkung zum Workload	keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Impulsvorlesungen, Übungen zu Präsenzzeiten, Selbststudium und Studium in Lerngruppen (agiles Studieren), Übungen in Eigenarbeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden sind mit den wichtigsten Begriffen und Methoden der beschreibenden Statistik, der Wahrscheinlichkeitsrechnung und der schließenden Statistik vertraut.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden wählen für eine gegebene Fragestellung geeignete statistische Methoden aus. - Die Studierenden wenden die behandelten statistischen Methoden zur Lösung praxisorientierter Fragestellungen selbstständig an. - Die Studierenden können statistische Ergebnisse sachgerecht interpretieren und ihre Relevanz beurteilen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden geben anderen Studierenden Feedback zu präsentierten Lösungen.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind befähigt, sich statistische Methoden mit Hilfe von Lehrbüchern anzueignen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Einführung • Begriff und Aufgaben der Statistik • Grundbegriffe der Statistik • Statistische Meßskalen Beschreibende Statistik • Ein- und zweidimensionale Häufigkeitsverteilung • Grafische Darstellung von Daten • Lage- und Streuungsmaße • Konzentrationsmaße • Zusammenhangsmaße • Einfache lineare Regressionsanalyse Wahrscheinlichkeitsrechnung • Einführung in die Wahrscheinlichkeitsrechnung • Ermittlung von Wahrscheinlichkeiten • Rechnen mit Wahrscheinlichkeiten • Kombinatorik • Zufallsvariable • Theoretische Verteilungen von Zufallsvariablen Schließende Statistik • Grundlagen der schließenden Statistik • Ausgewählte Schätzverfahren • Planung des Stichprobenumfangs • Ausgewählte Testverfahren
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282110 Mathematik für die Wirtschaftsinformatik
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Bourier, G.: Beschreibende Statistik, Springer Gabler, aktuelle Auflage • Bourier, G.: Wahrscheinlichkeitsrechnung und schließende Statistik, Springer Gabler, aktuelle Auflage • Schwarze, J.: Grundlagen der Statistik, Band 1, NWB, aktuelle Auflage • Schwarze, J.: Grundlagen der Statistik, Band 2, NWB, aktuelle Auflage • Fahrmeier, L.; Künstler, R.; Pigeot, I.: Statistik, Springer, aktuelle Auflage
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Modul A1.02 282002 Grundlagen der Informatik

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	keine
Verantwortlich	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung mit integriertem Labor, gemeinsame Übungen zu Präsenzzeiten, Projektarbeit in Gruppen und Präsentationen.
Lerninhalte	• Was ist Informatik? • Geschichte der Informatik. • Trends der Informatik. • Nachricht und Information. • Disziplinen der Informatik. • Daten- und Kontrollstrukturen. • Algorithmen. • Datenformate. • Programmierparadigmen • Grundlagen der Programmierung in einer höheren Programmiersprache • Entwicklungswerkzeuge zur systematischen Softwareentwicklung • Vorgehensweisen zur systematischen Softwareentwicklung.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden lernen • die Definition zentrale Begriffe der Informatik. • die wichtige Daten der Informatikgeschichte • die Disziplinen der Informatik. • die Entwicklung erster Programme in einer strukturierten Programmiersprache. • die Vorgehensweise bei der Erstellung von Programmen unter Verwendung elementarer Entwicklungswerkzeuge. • die Umsetzung von Algorithmen und die Verwendung von Datenstrukturen zur Lösung programmiertechnischer Aufgabenstellungen in einer höheren Programmiersprache.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden wählen Datenstrukturen und Algorithmen für gegebene Aufgabenstellungen aus. Die Studierenden beurteilen Datenstrukturen und Algorithmen bezgl. ihrer Komplexität. Die Studierenden entwickeln selbstständig Datenstrukturen und Algorithmen für einfache Aufgabenstellungen.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet dar. Die Studierenden sollen ihre Zeit effektiv organisieren und persönliche Verantwortung für ihre Lernfortschritte übernehmen. Dies schließt die Fähigkeit ein, Prioritäten zu setzen und sich selbst motiviert zu halten.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden gestalten Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A1.02.01 282111 Einführung in die Informatik

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Informatics
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	• Ca. 30 h Vorlesung, Übungen (2 SWS, 2,5 ECTS) • Ca. 35 h Selbststudium, Vorbereitung, Nachbereitung • Ca. 10 h Klausurvorbereitung
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, gemeinsame Übung zu Präsenzzeiten
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Die Studierenden definieren zentrale Begriffe der Informatik. • Die Studierenden geben wichtige Daten der Informatikhistorie wieder. • Die Studierenden erklären die Disziplinen der Informatik.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	• Die Studierenden wählen Datenstrukturen und Algorithmen für gegebene Aufgabenstellungen aus. • Die Studierenden beurteilen Datenstrukturen und Algorithmen bezgl. ihrer Komplexität. • Die Studierenden entwickeln selbstständig Datenstrukturen und Algorithmen für einfache Aufgabenstellungen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Teamarbeit und Kooperation: Die Studierenden sollen in der Lage sein, effektiv in Gruppen zu arbeiten und ihre individuellen Fähigkeiten in einem Teamkontext einzubringen. Kommunikationsfähigkeiten: Die Studierenden sollen in der Lage sein, komplexe technische Konzepte verständlich zu erklären und ihre Ideen sowohl schriftlich als auch mündlich effektiv zu präsentieren. Kritisches Denken und Problemlösung: Durch praktische Übungen und Fallstudien sollen die Studierenden lernen, kritisch zu denken und komplexe Probleme zu analysieren.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Selbstmanagement und Verantwortungsbewusstsein: Die Vorlesung unterstützt die Studierenden dabei, ihre Zeit effektiv zu managen, Prioritäten zu setzen und Verantwortung für ihre eigenen Lernprozesse zu übernehmen. Dies schafft die Grundlage für eine erfolgreiche persönliche und berufliche Entwicklung.

Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	• Was ist Informatik? • Geschichte der Informatik. • Trends der Informatik • Nachricht und Information. • Disziplinen der Informatik. • Daten- und Kontrollstrukturen. • Algorithmen. • Datenformate. • Programmierparadigmen.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282112 Einführung in die Programmierung
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Herold, H., Lurz, B., Wohlrab, J.: Grundlagen der Informatik, Pearson, München • Zitzler, E., Basiswissen Informatik : Grundideen einfach und anschaulich erklärt, Springer, Berlin. • Subero, A., Codeless Data Structures and Algorithms : learn DSA without writing a single line of code, Apress, Berkeley, CA.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A1.02.02 282112 Einführung in die Programmierung

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integriertem Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Programming
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43
Detailbemerkung zum Workload	Gemeinsame Übungen in der Präsenzzeit
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	- Gemeinsame Übungen zu Präsenzzeiten unterstützt durch Vorlesungseinheiten zur Vermittlung des notwendigen Grundlagenwissens. - Durchführung von Übungen im Selbststudium.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden lernen - die Entwicklung erster Programme in einer strukturierten Programmiersprache. - die Vorgehensweise bei der Erstellung von Programmen unter Verwendung elementarer Entwicklungswerkzeuge. - die Umsetzung von Algorithmen und die Verwendung von Datenstrukturen zur Lösung programmiertechnischer Aufgabenstellungen in einer höheren Programmiersprache.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Veranstaltung vermittelt den Studierenden grundlegende Fertigkeiten und Kenntnisse im Bereich der Programmierung. Ziel ist es, eine solide Basis für weiterführende Informatik-Kurse zu schaffen und die Studierenden in die Lage zu versetzen, einfache Programmieraufgaben eigenständig zu lösen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Vorlesung fördert die Entwicklung von klaren und präzisen Kommunikationsfähigkeiten. Die Studierenden sollen in der Lage sein, komplexe technische Konzepte verständlich zu erklären und ihre Ideen sowohl schriftlich als auch mündlich effektiv zu präsentieren.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden entwickeln die Fertigkeit, bestehenden Code zu verstehen und zu optimieren. Dies schließt die Identifikation von ineffizienten Codeabschnitten und die Anwendung bewährter Programmierpraktiken ein.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	• Grundlagen der Programmierung in einer höheren Programmiersprache. • Entwicklungswerkzeuge zur systematischen Softwareentwicklung. • Vorgehensweisen zur systematischen Softwareentwicklung.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282111 Einführung in die Informatik
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Theis, T.: Einstieg in Python, GalileoComputing, Bonn • Holz, P., Arndt, C., Breu, R., Bremer, K.: Python, RRZN, Hannover
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A1.03 282003 Grundlagen der Softwareentwicklung

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Gruppenarbeit im Labor wird benotet und fließt zusammen mit der Klausur zu je 50% in die Gesamtnote ein. Die Klausur muss zum Bestehen des Moduls in jedem Fall bestanden werden. Die Verrechnung der Noten wird in der Vorlesung innerhalb der ersten drei Wochen besprochen.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung mit integrierter Übung (gemeinsame Übung oder Besprechung vorher bekannter Übungsaufgaben), Labor mit Präsenzzeiten und Gruppenarbeit im Selbststudium
Lerninhalte	In Grundlagen der Softwareentwicklung werden einerseits theoretische Grundlagen für die Softwareentwicklung vermittelt. Dazu gehören insbesondere Anforderungsmanagement, Vorgehensmodelle zur Entwicklung und Softwarequalitätssicherung. Parallel wird im Labor in kleinen Entwicklungsteams eine eigenständige App entwickelt. Dabei werden die Grundlagen der Programmiersprache Python sowie von (integrierten) Entwicklungsumgebungen vermittelt. Die Bedeutung von Frameworks und von Quellcodeverwaltung wird praktisch erfahrbar und reflektiert.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	• Charakteristika von Softwareprodukten und Besonderheiten von Softwareprodukten für unternehmerische Zwecke • Anforderungsmanagement, insb. natürlichsprachliche und modellbasierte Dokumentation • Vorgehensmodelle der Softwareentwicklung • Qualität von Software und Maßnahmen zur Qualitätssicherung
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	• Eigenständige Entwicklung einer WebApp mittels Python, einer Entwicklungsumgebung und einer Quellcode- und Versionsverwaltung.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Management von Entwicklungsprojekten in kleinen homogenen Teams. Vertreten von eigenen Lösungsideen, Stärkung der Fähigkeit der Reflektion eigene Vorschläge in einer Teamdiskussion.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	• Selbstorganisation in kleinen Entwicklungsprojekten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	Das Modul "Grundlagen der Informatik" sollte erfolgreich abgeschlossen sein. Dessen Qualifikationsziele werden vorausgesetzt.

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul legt als Teil des Grundstudiums im Bachelorstudiengang Wirtschaftsinformatik notwendige Grundlagen für das Hauptstudium, indem es grundlegendes Verständnis für Entwicklungsarbeiten schafft. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung der Bachelorstudiengänge WIN und WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Die kombinierte Prüfung besteht aus einer praktischen Aufgabe der Softwareentwicklung und einer abschließenden Klausur. Ergänzende Details zu den Informationen innerhalb "Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten" werden in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Veranstaltung A1.03.01 282121 Einführung in die Softwareentwicklung und webbasierte Systeme

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integriertem Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction in Software Development and Web-based Systems
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
SWS	6.0
Workload - Kontaktstunden	90
Workload - Selbststudium	210
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Kombinierte Prüfung mit Klausur als abschließender Prüfung
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Das Modul "Grundlagen der Informatik" sollte erfolgreich abgeschlossen sein. Dessen Qualifikationsziele werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit integrierten Übungsaufgaben und Fallbeispielen. Gruppenarbeit. Gemeinsame Übungen zu Präsenzzeiten, Übungen im Selbststudium.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Die Studierenden beschreiben Aufgaben und Herausforderungen bei der Entwicklung größerer Softwaresysteme. • Die Studierenden können den Softwareentwicklungszyklus wiedergeben. • Die Studierenden beurteilen zentrale Vorgehensmodelle. • Die Studierenden kennen und beurteilen Verfahren zur Modellierung von persistenten Daten. • Die Studierenden kennen wesentliche Bestandteile von HTML, CSS und SQL. • Die Studierenden vertiefen ihr Wissen in der Programmierung mit Python.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden erkennen den Bedarf an Methoden und Techniken zur ingenieurmäßigen Entwicklung von Softwareprodukten. - Die Studierenden wenden Techniken und Methoden zur Erfassung, Analyse, Dokumentation und Validation an Anforderungen an. - Die Studierenden erstellen einfache UML-Diagramme. - Die Studierenden programmieren Lösungen zu kleineren Fallstudien. - Die Studierenden erstellen qualitative Datenbankmodelle. - Die Studierenden verwenden server-seitige Frameworks für web-basierte Anwendungen. - Die Studierenden nutzen grundlegende Web-Technologien, wie HTTP, HTML und CSS. - Die Studierenden wenden Python und SQL an.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden teilen komplexere Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an der Lösung. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden gestalten Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig. - Die Studierenden organisieren die Entwicklungsarbeit in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- Einführung in die Problematik - Software als Produkt - Anforderungen an Software, Anforderungsanalyse, User Research - Agile Softwareentwicklung - Vorgehensmodelle - Cloud-basierte Software - Modellierung, UML-Diagramme - HTTP, HTML und CSS - Python und das Web-Framework Flask - Datenmodellierung - ER-Modell - SQL
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282122 Einführung in das Projektmanagement
Sonstige Besonderheiten	keine Besonderheiten

Literatur/Lernquellen	• Sommerville, I.: Engineering Software Products: An Introduction to Modern Software Engineering, Pearson • Sommerville, I.: Software Engineering, Pearson, Harlow/München • Pohl, K./ Rupp, C.: Basiswissen Requirements Engineering, dpunkt, Heidelberg • Steiner, R.: Grundkurs Relationale Datenbanken, Vieweg +Teubner, Wiesbaden • Grinberg, M.: Web Development with Flask, O'Reilly, Sebastopol • Balzert, H.: Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering, Spektrum, Heidelberg
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Die kombinierte Prüfung besteht aus einer praktischen Aufgabe der Softwareentwicklung und einer abschließenden Klausur. Ergänzende Details zu den Informationen innerhalb "Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten" werden in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Modul A2.01 282004 Grundlagen der Wirtschaftsinformatik

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	10.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn sämtliche darin enthaltenen Submodule mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurden.
Verantwortlich	Dr. Fabian Walke
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesungen mit begleitenden Übungen, Gruppenarbeit, Fallstudien, Übungsfragen und Klausur. In der Lehrveranstaltung "Einführung in das Projektmanagement" findet das Format "Agiles Studieren" Anwendung.
Lerninhalte	Das Modul umfasst zwei Lehrveranstaltungen, welche in Grundlagen des Berufsbildes Wirtschaftsinformatik einführen. Einführung in die Wirtschaftsinformatik Die Lehrveranstaltung umfasst Themen wie die Wirtschaftsinformatik als wissenschaftliche Disziplin, die Rolle der Informationstechnik und die digitale Transformation. Weiterhin werden typische Berufsfelder, Geschäftsmodelle und -prozesse, betriebliche Informationssysteme, Daten und Wissen behandelt. Zusätzlich werden Grundlagen von Rechnersystemen, Betriebssystemen und Rechnernetzen vermittelt, sowie Einblicke in das Management von Informationssystemen und IT-Ressourcen gewährt. Einführung in das Projektmanagement Die Lehrveranstaltung behandelt die Ursprünge, Begriffe und Grundkonzepte des Projektmanagements sowie relevante Wissensgebiete gemäß dem PMP-Standard. Themen wie Integrationsmanagement, Inhalts- und Umfangsmanagement, Termin- und Kostenmanagement, Qualitäts- und Personalmanagement sowie Kommunikations-, Risiko- und Beschaffungsmanagement werden behandelt.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden sollen die Grundkonzepte, Begrifflichkeiten und Methoden der Disziplinen Wirtschaftsinformatik und Projektmanagement wiedergeben, einordnen und anwenden können.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden können grundlegende Methoden und Wissensgebiete einordnen und erschließen sich (selbstständig) neues Wissen. Die Studierenden können die Basismethoden der Wirtschaftsinformatik / des Projektmanagements anwenden.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden etablieren Gruppenbeziehungen, kooperieren bei der Erstellung von Materialien, planen gemeinsam Lernprozesse, leiten Gruppenmitglieder an und unterstützen mit fundierter Lernberatung. Außerdem stellen sie Inhalte strukturiert, zielgerichtet und an die Zielgruppe angepasst dar.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende können sich eigenständig Wissensbausteine zu vorgegebenen Themen erarbeiten und praktische Erfahrungen im Lern- und Arbeitsprozess aufbauen. Sie können Ziele für den eigenen Lern- und Arbeitsprozess definieren, reflektieren und bewerten und ihre Lern- und Arbeitsweisen eigenverantwortlich und nachhaltig gestalten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das vorliegende Modul ist inhaltlich breit aufgestellt und bildet damit die grundlegende Basis für zahlreiche Veranstaltungen im Verlauf des Studiums der Wirtschaftsinformatik. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P. Einzelne Veranstaltungen werden im Bachelor Angewandte Künstliche Intelligenz angeboten. Direkte Bezüge bestehen beispielsweise zu den nachfolgenden Modulen sowie zu den Projektstudien als Teil diverser Modulen: • A2.03 Einführung in betriebliche Informationssysteme • B2.01 Informationsmanagement • B2.04 IT Management Aufgrund des grundlegenden Charakters können die Inhalte des Moduls auch in technischen und betriebswirtschaftlichen Studiengängen eingesetzt werden.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung A2.01.01 282113 Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A2.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Philipp Küller
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Information Systems
Leistungspunkte (ECTS)	7.5
SWS	6.0
Workload - Kontaktstunden	90
Workload - Selbststudium	135
Detailbemerkung zum Workload	Die Prüfung erfolgt lehrveranstaltungsbegleitend in Form einer Klausur mit einer Dauer von 120 Minuten. Der Anteil der Antwort-Wahl-Fragen (Single- und Multiple-Choice) wird vor dem Prüfungszeitraum bekanntgegeben und beträgt maximal 50 Prozent. In der Regel finden lehrveranstaltungsbegleitend verpflichtende Lernaktivitäten statt, zu denen die Informationen in den ersten drei Wochen des Vorlesungszeitraums veröffentlicht werden.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	• Vorlesung mit begleitenden Übungen, Gruppenarbeiten, Lernaktivitäten und Klausur • Im Rahmen der Vorlesung werden Fallbeispiele bzw. Beispiele diskutiert. • Begleitend bzw. als Ergänzung der Vorlesung werden Testfragen bereitgestellt, auf Basis derer die Lernziele überprüft werden können und die als Basis für die Klausurvorbereitung dienen. • Übungsklausur

Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden - sollen die Disziplin der Wirtschaftsinformatik mit ihren Begrifflichkeiten erläutern können. - verstehen die Rolle der Informationstechnik auf dem Weg in die Informationsgesellschaft. - können Konzepte des Informationsmanagements auf ein Fallbeispiel anwenden. - kennen den Gegenstand und die Bedeutung der künstlichen Intelligenz für die Wirtschaftsinformatik. - verstehen die Unterstützung betrieblicher Geschäftsprozesse mit Informationssystemen und können den Aufbau von Informationssystemen erläutern. - sollen wesentliche Begriffe der Rechnersysteme, Datenkommunikation und Rechnernetze erläutern können, sowie wesentliche Charakteristika und technologische Aspekte der Betriebssysteme und Rechnernetze verstehen und im Rahmen der Wirtschaftsinformatik zur Optimierung betrieblicher Problemstellungen einsetzen können.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden können grundlegende Methoden der Wirtschaftsinformatik einordnen und anwenden. - Die Studierenden erschliessen sich neues Wissen aus dem Themen der Wirtschaftsinformatik. - Die Studierende können einfache Geschäftsprozesse und Datenstrukturen modellieren. - Die Studierenden erstellen einfache Rechnernetze. - Die Studierenden modellieren Basismodelle betrieblicher Informationssysteme.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden bauen Beziehungen in der Gruppe auf und arbeiten an gemeinsamen Materialien. - Die Studierenden planen und gestalten in ihrer Gruppe Lernprozesse kooperativ. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden erarbeiten sich selbständig Wissensbausteine aus vorgegebenen Themengebieten der Wirtschaftsinformatik. - Die Studierenden bauen sich selbständig praktische Erfahrungen im Lern- und Arbeitsprozess auf. - Die Studierenden definieren, reflektieren und bewerten Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse. - Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	• Einführung in die Wissenschaftsdisziplin der Wirtschaftsinformatik • Rolle der Informationstechnik und digitale Transformation • Typische Berufsfelder der Wirtschaftsinformatik (inkl. interdisziplinärer Berufsfelder) • Einführung in die künstliche Intelligenz • Einführung in Geschäftsmodelle und -prozesse • Modellierung betrieblicher Informationssysteme • Betriebliche Informationssysteme als zentraler Forschungsgegenstand • Management, Planung, Entwicklung und Betrieb von Informationssystemen • Einführung in die Bedeutung von Daten, Informationen und Wissen • Grundlagen von Rechnersystemen, insb. Hardwarekomponenten sowie -modelle • Grundlagen von Betriebssystemen, insb. Begriffe, Geschichte, Grundlagen, Aufbau und Klassifizierung, Informationstechnik • Grundlagen von Rechnernetzen, insb. Begriffe, Ziele und Entwicklung sowie Anforderungen und Klassifikation, Konzepte und Komponenten eines Kommunikationssystems inkl. Organisation • Ausblick in das Management der Ressource Information bzw. Informationstechnologie
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282111 Einführung in die Informatik
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Kaufmann, J., & Müller, W.: Grundkurs Wirtschaftsinformatik. Springer Fachmedien • Alpar, P. et al.: Anwendungsorientierte Wirtschaftsinformatik: strategische Planung, Entwicklung und Nutzung von Informationssystemen. Springer Vieweg., Wiesbaden. • Bächle, M. A., Daurer, S., & Kolb, A.: Einführung in die Wirtschaftsinformatik. De Gruyter • Hansen, H. R., Mendling, J., & Neumann, G.: Wirtschaftsinformatik. De Gruyter • Laudon, K. C., Laudon, J. P., & Schoder, D.: Wirtschaftsinformatik. Pearson • Krcmar, H.: Einführung in das Informationsmanagement. Springer • Lemke, C., Brenner, W.: Einführung in die Wirtschaftsinformatik: Band 1: Grundlagen des digitalen Zeitalters. Springer • Lemke, C., Brenner, W., Kirchner, K.: Einführung in die Wirtschaftsinformatik: Band 2: Gestalten des digitalen Zeitalters. Springer
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung A2.01.02 282122 Einführung in das Projektmanagement

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A2.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Detlef Stern
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Project Management
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	13.5
Detailbemerkung zum Workload	keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Agiles Studieren, Vorlesung, gemeinsame Übungen zur Präsenzzeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden geben Begriffe, Grundkonzepte und Historie des Projektmanagements wieder. - Die Studierenden begründen die Aufteilung in Wissensgebiete. - Die Studierenden erläutern die Basisprozesse jedes Wissensgebietes - Die Studierenden steuern Termine, Kosten und Qualität von Projekten mit gängigen Methoden, wie CPM, der EVM oder Qualitätsmanagementprozessen.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden können die Basisprozesse jedes Wissensgebietes nach PMP anwenden. - Die Studierenden sind in der Lage, Basismethoden zur Projektsteuerung anzuwenden. - Die Studierenden erstellen einfache Projektpläne.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden planen und gestalten in ihrer Gruppe Lernprozesse kooperativ. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. - Die Studierenden berücksichtigen die Interessen und den Bedarf von Adressaten.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	- Die Studierenden definieren, reflektieren und bewerten Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse. - Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5

Inhalte	• Einführung in die Geschichte, Begriffe und Grundkonzepte des Projektmanagements • Einführung in die relevanten Wissensgebiete des Projektmanagements anhand des PMP-Standards • Integrationsmanagement • Inhalts- und Umfangsmanagement • Terminmanagement • Kostenmanagement • Qualitätsmanagement • Personalmanagement • Kommunikationsmanagement • Risikomanagement • Beschaffungsmanagement
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282121 Einführung in die Softwareentwicklung und webbasierte Systeme
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Wuttke, T., Gartner, P.: Das PMP-Examen, mitp, Frechen • Project Management Institute: A Guide to the Project Management Body of Knowledge, Newtown Square • Greene, J., Stellman, A.: Head First PMP, O'Reilly, Sebastopol
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A2.02 282005 Grundlagen des IT-Managements

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn das enthaltene Submodul mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurde.
Verantwortlich	Dr. Sven Dittes
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung zu Grundlagen-Themen mit begleitenden Gruppenübungen und Präsentationen zu Präsenzzeiten sowie Wiederholungsfragen
Lerninhalte	Das Modul behandelt die wesentlichen Themen des IT-Managements, einschließlich der Relevanz und Herausforderungen, Führungsaufgaben, grundlegender Aspekte, digitale Transformation, strategisches Management, Enterprise Architecture, Governance, Risiko und Compliance, IT-Service Management, Budgetierung, Controlling, Leistungserbringung, Daten- und Informationsmanagement sowie System- und Plattformmanagement.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden sind in der Lage, die Bedeutung des IT-Managements zu bewerten und die Aufgaben sowie Disziplinen zu erklären. Zudem können sie wesentliche IT-strategische Ansätze anwenden, eine Unternehmensarchitektur interpretieren, Ansätze aus Governance, Risk & Compliance verstehen und Referenzmodelle für das Leistungs-, Service- und Architekturmanagement erläutern.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Studierende verfügen über spezialisierte Fertigkeiten zur Lösung strategischer Probleme in ihrem Fach, auch unter unvollständiger Information. Sie entwickeln neue Ideen, bewerten unter verschiedenen Maßstäben und können ihr Wissen in neuen, multidisziplinären Situationen anwenden.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden diskutieren sachlich und fachlich über theoretisch begründete Lösungen, integrieren zielgerichtet Beteiligte in Aufgaben unter Berücksichtigung der Gruppendynamik, erkennen Konfliktpotenziale und reflektieren diese situationsübergreifend. Durch konstruktives Handeln sorgen sie für angemessene Lösungsprozesse und leiten fachspezifische Diskussionen.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende entwickeln ein berufliches Selbstbild anhand professioneller Standards in Wissenschaft und beruflicher Praxis. Sie setzen Ziele für neue Aufgaben, reflektieren deren gesellschaftliche und unternehmerische Auswirkungen, nutzen geeignete Mittel und erschließen eigenständig benötigtes Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine. Ein Besuch der Veranstaltung Einführung in die Wirtschaftsinformatik wird empfohlen.

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Mit dem Bezug auf das IT-Management bildet das Modul die Grundlagen für den Schwerpunkt "IT-Management" im Hauptstudium ab (u.a. B2.04 IT Management). Studiengänge, die sich entfernt mit dem Management von Informationstechnologien befassen, können von der Lehrveranstaltung profitieren (z.B. Controlling, Strategische Unternehmensführung, Governance. etc.). Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A2.02.01 282123 Einführung in das IT-Management

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A2.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to IT Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Keine Besonderheiten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine. Ein Besuch der Veranstaltung Einführung in die Wirtschaftsinformatik wird empfohlen.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung zu Grundlagen-Themen mit begleitenden Gruppenübungen und Präsentationen zu Präsenzzeiten sowie Wiederholungsfragen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden können • die Relevanz des IT-Managements einordnen und Aufgaben und Disziplinen des IT-Managements erläutern. • die wesentlichen IT-strategischen Ansätze erklären. • die Ansätze aus dem Bereich Governance, Risk & Compliance verstehen. • Referenzmodelle für das Leistungs-, Service- und Architekturmanagement erläutern.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • verfügen über spezialisierte fachliche oder konzeptionelle Fertigkeiten zur Lösung auch strategischer Probleme in einem wissenschaftlichen Fach. • wägen auch bei unvollständiger Information Alternativen ab. • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an. • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. Sie können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen über alternative, theoretisch begründbare Problemlösungen aus. • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein- • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen. • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische Diskussionen.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden • entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns sowohl in der Wissenschaft als auch den Berufsfeldern außerhalb der Wissenschaft orientiert. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein. • erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Relevanz und Herausforderungen des IT-Managements • Führungsaufgaben und Managementdisziplinen • Grundlegende Aspekte des IT-Managements (u.a. Stakeholder, Rollen, Organisation, Rechtsfragen, etc.) • Strategisches IT-Management • Enterprise Architecture Management • Governance, Risk, Compliance (GRC) • IT-Service Management und IT-Prozesse • Budgetierung und IT-Controlling • Management der Leistungserbringung • IT-Projekt & Portfoliomanagement
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282122 Einführung in das Projektmanagement 282131 Praxis betrieblicher Informationssysteme 282132 Einführung in betriebliche Informationssysteme 282114 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre 282115 Einführung in das betriebliche Rechnungswesen
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Tiemeyer, E. (Hrsg.) et al.: Handbuch IT-Management. Carl Hanser, München. • Hanschke, I.: Strategisches Management der IT-Landschaft. Carl Hanser Verlag, München. • Pilorget, L., & Schell, T.: IT-Management. Springer Fachmedien, Wiesbaden. • Beißel, S.: IT-Management. Strategie, Finanzen, Sicherheit. UVK, Konstanz, München.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A3.01 282006 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	8.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn sämtliche darin enthaltenen Submodule mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurden.
Verantwortlich	Dr. Sven Dittes
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Klausur, zum Teil veranstaltungsübergreifend
Lerninhalte	Die Studierenden kennen die grundlegenden Begriffe und Konzepte der Betriebswirtschaftslehre, des Online-Marketings sowie des internen und externen Rechnungswesens und dessen Bedeutung für Unternehmensentscheidungen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden erlangen grundlegende Kenntnisse in der Betriebswirtschaftslehre, indem sie Begriffe einordnen und betriebswirtschaftliche Teilbereiche sowie Zusammenhänge im Wertschöpfungsprozess verstehen. Sie wenden Lösungsansätze auf reale betriebswirtschaftliche Probleme an und bewerten Geschäftsvorfälle im internen und externen Rechnungswesen.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden entwickeln die Fähigkeit, Begriffe der Betriebswirtschaftslehre einzuordnen, betriebswirtschaftliche Teilbereiche zu erkennen und wesentliche Geschäftsvorfälle im externen und internen Rechnungswesen darzustellen. Zudem können sie ihr Online-Marketing-Wissen anwenden, um Aufgaben im operativen und strategischen Bereich zu diskutieren und zu lösen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Durch Peer-Assessments entwickeln die Studierenden die Fähigkeit, verschiedene Vorgehensweisen in einer Gruppe zu bewerten und dies kommunikativ an ihre Kommilitonen weiterzugeben. Das Modul fördert die Klassifikation und Anwendung betriebswirtschaftlicher Gegenstände, die Analyse externer Einflussfaktoren sowie Kritikfähigkeit und Zielorientierung in heterogenen Gruppen.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden können eigenständig Bilanzen lesen und interpretieren. Sie sind in der Lage, theoretische Ansätze des Online-Marketings selbstständig auf praktische Fragestellungen anzuwenden, sowohl individuell als auch im Rahmen von Gruppenarbeiten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Die Veranstaltungen des Moduls legen das grundlegende betriebswirtschaftliche Verständnis für Module, die darauf aufbauen, wie Online-Marketing, IT-Strategie oder Social Media Management. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	nicht zutreffend

Veranstaltung A3.01.01 282114 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre/betriebliches Rechnungswesen

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Business Administration/Accounting
Leistungspunkte (ECTS)	7.5
SWS	6.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43.5
Detailbemerkung zum Workload	Modulprüfung mit Veranstaltung 282115, Klausur 120 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, gemeinsame Übung zu Präsenzzeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden können nach der Veranstaltung • grundlegende Begriffe der Betriebswirtschaftslehre einordnen und erklären • betriebswirtschaftliche Teilbereiche und Zusammenhänge im Wertschöpfungsprozess erkennen • Grundzüge betriebswirtschaftlicher Kernfunktionen, die nicht Gegenstand einer anderen Vorlesung des ersten Semesters sind, unterscheiden. Die Studierenden wenden auf realen betriebswirtschaftlichen Problemen (wie Personalbedarfsplanung, Ermittlung von Investitionsoptionen) geeignete Lösungsansätze an.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden können nach der Veranstaltung • grundlegende Begriffe der Betriebswirtschaftslehre einordnen und erklären • betriebswirtschaftliche Teilbereiche und Zusammenhänge im Wertschöpfungsprozess erkennen • Grundzüge betriebswirtschaftlicher Kernfunktionen, die nicht Gegenstand einer anderen Vorlesung des ersten Semesters sind, unterscheiden.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden werden dazu befähigt, nach dem Besuch der Veranstaltung • Gegenstand und Methoden der Betriebswirtschaftslehre zu klassifizieren und an einfachen Beispielen anzuwenden • externe Einflussfaktoren des Unternehmens zu analysieren • ausgewählte unternehmerische Strategien, Zielsysteme, Geschäftsmodelle und Werkzeuge zu kategorisieren, • Beispiele dazu abzuleiten und diese an wenig komplexen Fallbeispielen anzuwenden.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden zeigen Selbstständigkeit, indem sie Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse definieren, diese reflektieren und bewerten. Sie können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen, aus Erfahrungen lernen, Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	In diesem Modul werden neben Grundwissen über die Funktionsbereiche Unternehmensführung und -organisation, Produktion, Investition und Finanzierung Kenntnisse über betriebswirtschaftliche Methoden sowie Techniken zu deren Umsetzung aus der Perspektive des Unternehmers vermittelt. Der Kurs umfasst folgendes Basiswissen: Modul 1: • Einordnung der Betriebswirtschaftslehre in das Wissenschaftssystem • Wie entstehen Unternehmen? - Unternehmensgründung und Businessplan Modul 2: • Strategisches Management • Betriebliche Organisation Modul 3: • Marketing • Personalwirtschaft • Finanzwirtschaft Modul 4: • Materialwirtschaft • Produktion
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282115 Einführung in das betriebliche Rechnungswesen 282116 Grundlagen des Online-Marketings
Sonstige Besonderheiten	Die Prüfung erfolgt übergeordnet für die Lehrveranstaltungen "Einführung in die Betriebswirtschaftslehre" sowie "Einführung in das betriebliche Rechnungswesen" als gemeinsame Leistungsklausur. Die Leistungspunkte (ECTS) für die Lehrveranstaltung "Einführung in die Betriebswirtschaftslehre" umfassen tatsächlich 2,5 ECTS.

Literatur/Lernquellen	• Thommen, J-P., Achleitner A.: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Gabler Verlag, Wiesbaden • Weber, W., Kabst, R.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, Spring Gabler Verlag, Wiesbaden • Balderjahn, I./ Specht, G.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, Schäffer-Pöschel Verlag, Stuttgart
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A3.01.02 282115 Einführung in das betriebliche Rechnungswesen

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Accounting
Leistungspunkte (ECTS)	5
SWS	4
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	88
Detailbemerkung zum Workload	Modulprüfung mit Veranstaltung 282114, Klausur 120 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, gemeinsame Übung zu Präsenzzeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden bewerten Geschäftsvorfälle, die im internen und externen Rechnungswesen erfasst wurden. - Die Studierenden beurteilen Geschäftsvorfälle des externen und internen Rechnungswesens in Bezug auf den Jahresabschluss, die Erfolgsrechnung und die Kostenrechnung. - Die Studierenden bewerten die verschiedenen Kostenrechnungssysteme als Basis für die Informationsgewinnung für Unternehmensentscheidungen.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden stellen wesentliche Geschäftsvorfälle im externen und internen Rechnungswesen auf.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden erwerben durch peerAssessments die Fähigkeit, verschiedene Vorgehensweisen in einer Gruppe zu bewerten und diese an die Kommilitonen zu kommunizieren.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind in der Lage, Bilanzen selbständig zu lesen und zu interpretieren.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5

Inhalte	Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens Buchführung • Gesetzliche Grundlage der Buchführung • Grundsätze ordnungsgemäßer Buchführung und Bilanzierung • Grundlagen der Buchungstechnik • Buchtechnische Behandlung wichtiger Geschäftsvorfälle Jahresabschluss • Technik der Aufstellung des Jahresabschlusses Kostenrechnung • Kosten- und Erlösrechnung als Teilbereich der Unternehmensrechnung • Kostenarten-, Kostenstellenrechnung und Kalkulation • Erfolgsrechnung • Kosten- und Erlösinformation für operative Entscheidungen
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282114 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre 282116 Grundlagen des Online-Marketings
Sonstige Besonderheiten	Die beiden ersten Teile der Lehrveranstaltung lehnen sich eng an das Lehrbuch Schaefer-Kunz an, mit dem die Studierenden sich die Lehrinhalte parallel zur Lehrveranstaltung erarbeiten. Der dritte Teil der Lehrveranstaltung lehnt sich eng an das Lehrbuch Weber/ Schaeffer an.
Literatur/Lernquellen	• Schaefer-Kunz: Buchführung und Jahresabschluss, Schäffer-Poeschel • Weber/Schäffer: Einführung in das Controlling, Schäffer-Poeschel • Coenenberg/Haller: Einführung in das Rechnungswesen, Schäffer-Poeschel • Wöhe/Kußmaul: Grundzüge der Buchführung und Bilanztechnik, Vahlen • Bieg: Buchführung - Eine systematische Anleitung mit umfangreichen Übungen und einer ausführlichen Erläuterung der GoB, nwb Studium • Friedl/Hofmann/Pedell: Kostenrechnung - Eine entscheidungsorientierte Einführung, Vahlen • Däumler/Grabe, Kostenrechnung, Bd. 1: Grundlagen: mit Fragen und Aufgaben, Antworten und Lösungen
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A3.01.03 282116 Grundlagen des Online-Marketings

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Manuel Kern
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Basics in Online Marketing
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43.5
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die im seminaristischen Stil gehaltene Vorlesung wird durch Workshops zu aktuellen Themen sowie Fallbeispielen zur Vertiefung und Festigung der Lehrinhalte ergänzt. Das Selbststudium wird angeleitet. Es finden Gastvorlesungen von Praktikern zu ausgewählten aktuellen Trends statt. Die Studierenden werden zum selbstgesteuerten Lernen angeleitet zur Vertiefung der Lerninhalte.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Zielsetzung der Lehrveranstaltung besteht in der Vermittlung fundierter theoretischer Grundkenntnisse und Zusammenhänge im operativen Online-Marketing. Nach dem Besuch der Veranstaltung haben die Studierenden eine fundierte Kenntnis über die Grundlagen des operativen Online-Marketings und können diese darstellen. Dies ermöglicht einen Überblick über das Fach Online-Marketing, welcher die Einordnung und Gliederung der weiteren Veranstaltungen im Bereich Online-Marketing ermöglicht. Ein Umreißen des Gesamtbereichs Online-Marketing ist somit gewährleistet.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden werden befähigt, ihr erworbenes Online-Marketing-Wissen anzuwenden. Sie können sich somit fundiert mit einfacheren Aufgabenstellungen im Rahmen des operativen und strategischen Online-Marketings beschäftigen, diese diskutieren und lösen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Anhand von aktuellen Fallbeispielen und Fragestellungen wird das Wissen immer wieder kritisch reflektiert und der Transfer theoriegeleiteter Ansätze erprobt im Rahmen von angeleiteten Arbeitsgruppen. Die entstehenden Diskussionen fördern vernetztes Denken. Die Interaktionen in heterogenen Gruppen verlangt Kritikfähigkeit und Zielorientierung. Es werden kleinere Aufgabenstellungen mit Präsentationen vergeben, die die Kommunikations- und erste Präsentationsfähigkeiten schulen.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind selbständig in der Lage, die theoretischen Ansätze des Online-Marketings auf praktische Fragestellungen anzuwenden und dies teilweise in Gruppenarbeiten durchzuführen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	• Grundlagen des Online-Marketings • Ziele, Strategie & Konzeption des Online-Marketings • Website, Online PR und ADs • Suchmaschinenmarketing (SEO & SEA) • E-Mail-Marketing / Newsletter-Marketing • Mobile- & App-Marketing • Affiliate-, Influencer- und Virals-Marketing • Content Marketing • eCommerce • Podcast und Videomarketing • Performance Marketing
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282114 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre 282115 Einführung in das betriebliche Rechnungswesen
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Lammenett, E.: Praxiswissen Online-Marketing: Affiliate-, Influencer-, Content-, Social-Media-, Amazon-, Voice-, B2B-, Sprachassistenten- und E-Mail-Marketing, Google Ads, SEO, künstliche Intelligenz. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R. T. Online Marketing. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R.: Praxisorientiertes Online Marketing, Konzepte, Instrumente, Checklisten, Springer, Heidelberg • Kreutzer, R./ Rumler, A./ Wille-Baumkauf, B.: B-2-B Online Marketing und Social Media, Spinger, Heidelberg • Heinemann, G. Der neue Mobile-Commerce. Gabler Verlag. • Kamps, I., & Schetter, D. Performance Marketing. Springer Fachmedien Wiesbaden.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Lehrveranstaltungsbegleitende Klausur (90 min). Details werden in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Modul A3.02 282007 Allgemeine Betriebswirtschaftslehre

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bestehen der praktischen Arbeit
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Praktische Arbeit, benotet
Lerninhalte	Die Lerninhalte umfassen das Erkennen und Formulieren von Rahmenbedingungen für wirtschaftlichen Erfolg sowie das ganzheitliche Erleben von betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen. Die Studierenden sollen bereichsübergreifend denken und handeln, Ziele und Strategien in einem dynamischen Wettbewerbsumfeld festlegen und umsetzen. Weiterhin werden Grundlagen des Marketings, das Verständnis betriebswirtschaftlichen "Zahlenmaterials", die Anwendung von Kosten- und Leistungsrechnungsinstrumenten sowie der Umgang mit komplexen Entscheidungssituationen unter Unsicherheit vermittelt. Schließlich sollen die Studierenden die Fähigkeiten zur Übersicht in schwierigen Fragestellungen, zur Problemstrukturierung und Problemlösung sowie zur Präsentation der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage entwickeln.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden erlangen ein Verständnis für die betrieblichen Entscheidungsprozesse konkurrierender Unternehmen und setzen wirtschaftlich orientiertes, vernetztes Denken in Unternehmen um. Sie analysieren die Dynamik unternehmensinterner Entscheidungsprozesse und können diese auf wirtschaftliche Zusammenhänge anwenden.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden erlangen ein Verständnis für die betrieblichen Entscheidungsprozesse konkurrierender Unternehmen und setzen wirtschaftlich orientiertes, vernetztes Denken in Unternehmen um. Sie analysieren die Dynamik unternehmensinterner Entscheidungsprozesse und können diese auf wirtschaftliche Zusammenhänge anwenden.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden zeigen Sozialkompetenz, indem sie die wesentlichen Unternehmensinstrumente erfolgreich verstehen und einsetzen. Sie sind in der Lage, strategische und operative Erfolgsfaktoren für ihr Planspiel-Unternehmen zu beurteilen und zu entwickeln. Die Zusammenarbeit im Kontext von Planspielen fördert ihre Fähigkeiten zur kooperativen Gestaltung unternehmerischer Prozesse.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden erlernen im Umgang mit Informationen und unter Zeitdruck das richtige Verhalten und entwickeln Fähigkeiten zur effektiven Entscheidungsfindung. Sowohl individuell als auch in Kleingruppen analysieren sie betriebliche Abläufe in ihrem Unternehmen und zeigen dabei Selbstständigkeit und Eigeninitiative.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5

Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul vertieft anhand praktischer Beispiele die grundsätzliche Funktionsweise und Entscheidungssituationen von Unternehmen aus betriebswirtschaftlicher Sicht. Das Modul kann aufbauend auf vorhandenen betriebswirtschaftlichen Grundlagen in anderen Studiengängen eingesetzt werden. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A3.02.01 282124 Planspiel - Allgemeine Betriebswirtschaftslehre

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther Dr. Sven Dittes
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung und Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Business Simulation Game
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	80
Detailbemerkung zum Workload	Anfertigung einer Abschlusspräsentation (15 Folien) und Vortrag mit 25 min Präsentationsdauer einschl. Diskussion.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	In Kleingruppe (i.d.R. 4-6 Studierende) werden anhand einer Simulationssoftware reale betriebswirtschaftliche Abläufe durchlebt. In regelmäßigen Präsentationen müssen die Gruppen die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage ihres Unternehmens präsentieren.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden verstehen und analysieren die betrieblichen Entscheidungsprozesse konkurrierender Unternehmen. - Die Studierenden wenden wirtschaftlich orientiertes, vernetztes Denken und Handeln in Unternehmen an.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden müssen Strategien zur Zielerreichung entwickeln.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden verstehen und setzen die wesentlichen Unternehmensinstrumente erfolgreich ein. - Die Studierenden beurteilen und entwickeln strategische und operative Erfolgsfaktoren für ihr Planspiel-Unternehmen.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	- Die Studierenden erlernen das richtige Verhalten im Umgang mit Informationen und der Entscheidungsfindung unter Zeitdruck. - Die Studierenden arbeiten einzeln und in Kleingruppen die betrieblichen Abläufe in ihrem Unternehmen durch.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5

Inhalte	• Rahmenbedingungen für wirtschaftlichen Erfolg erkennen und formulieren • Ganzheitliches Erleben von betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen • Bereichsübergreifendes Denken und Handeln • Festlegen und Umsetzen von Zielen und Strategien in einem dynamischen Wettbewerbsumfeld • Grundlagen des Marketings beherrschen • Betriebswirtschaftliches „Zahlenmaterial“ verstehen und in praxisbezogene Entscheidungen umsetzen • Instrumente der Kosten- und Leistungsrechnung anwenden (z. B. Produktkalkulation) • Umgang mit komplexen Entscheidungssituationen unter Unsicherheit erlernen • Übersicht und Durchblick in schwierigen Fragestellungen behalten • Problemstrukturierungs- und Problemlösefähigkeit erlernen • Präsentation der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine
Sonstige Besonderheiten	Laptop oder mobiles Endgerät notwendig
Literatur/Lernquellen	spezifische Benutzerhandbücher je nach gewählter Planspiel-Software
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A4.01 282008 Wissenschaftliches Arbeiten

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Lehrveranstaltungs begleitende Leistungsbausteinen in den beiden Veranstaltungen des Moduls. Diese werden spätestens innerhalb der ersten drei Vorlesungswochen je Veranstaltung kommuniziert. Mindestens 80% Anwesenheit in den Veranstaltungen (ggf. ausgleichbar durch Ersatzleistungen).
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	seminaristische Vorlesung, Fallbeispiele, Referate zu speziellen Aspekten, bewertete Übungsaufgaben, Anfertigung von Haus- bzw. Seminararbeiten
Lerninhalte	• Lern- und Arbeitstechniken für ein erfolgreiches Studium, insb. Selbstmanagement, Zeitmanagement, Lerntypen, Recherche- und Beschaffungsverfahren • Schreibtechniken • Grundlagen zum selbstständigen wissenschaftlichen Arbeiten • Wissenschaftstheorie • Methoden der Wirtschaftsinformatik • wissenschaftliche Standards gemäß der Deutschen Forschungsgemeinschaft • Reflexion inwieweit KI-basierte Werkzeuge als Hilfsmittel im wissenschaftlichen Arbeiten dienen können. Erörterung der Redlichkeit, Grenzen und Verantwortung beim Einsatz
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	• Die Studierenden können ihre eigene Lern- und Arbeitsweise passend zu ihrer Persönlichkeit (Lerntyp, Arbeitstyp) und zu den Anforderungen der Disziplin und Aufgabe angemessen und zielführend gestalten. • Die Studierenden können wissenschaftliche Arbeitsweise und Aussagen von anderen Arbeitsweisen und Aussagen aufgrund ihrer Charakteristika unterscheiden. • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe aus der Wissenschaftstheorie. • Die Studierenden kennen den Forschungsprozess. • Die Studierenden können für Forschungsziel und Forschungsfragen einer wissenschaftlichen Arbeit definieren und die Relevanz begründen. • Die Studierenden können eine systematische Vorgehensweise für die wissenschaftliche Arbeit bezogen auf das Forschungsziel und die Forschungsfragen angemessen gestalten. Hierzu werden auch geeignete bereits bekannte wissenschaftlichen Methoden eingesetzt bzw. adaptiert. • Die Studierenden kennen die verschiedenen Arten von Zitationen und verstehen die Bedeutung von Zitationen und Literatur für das wissenschaftliche Arbeiten. • Die Studierenden können den typischen Aufbau wissenschaftlicher Arbeiten beschreiben.

Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden entwickeln einen eigenen, zur Disziplin passenden, (ersten) Prozess zur Wissenserschließung. Dazu werden von den Studierenden bestehende Verfahren adaptiert. Der Prozess dient dann als Grundlage zur späteren kontinuierlichen Verbesserung des eigenen Vorgehens.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden können die Arbeit in Gruppen organisieren, reflektieren und stetig verbessern.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden reflektieren eigene selbstständige Arbeitsweisen und die Rolle der Betreuerin / des Betreuers in den unterschiedlichen Formaten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Ziel des Moduls ist es, den Studierenden die Grundlagen für wissenschaftliches Arbeiten zu vermitteln. Diese sind für weitere Leistungen wie bspw. die Anfertigung einer späteren Seminararbeit elementar. Neben allgemeinen Grundlagen fokussiert das Modul auf in der Disziplin Wirtschaftsinformatik besonders gängige wissenschaftliche Methoden und Werkzeugen. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung der Bachelorstudiengänge WIN und WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Benotete Lehrveranstaltungs begleitende Leistungsbausteinen in den beiden Veranstaltungen des Moduls. Diese werden spätestens innerhalb der ersten drei Vorlesungswochen je Veranstaltung kommuniziert. Mindestens 80% Anwesenheit in den Veranstaltungen (ggf. ausgleichbar durch Ersatzleistungen).

Veranstaltung A4.01.01 282117 Lern- und Arbeitstechniken

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Semester	1
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Learning and Work Techniques
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Maximal 30 Seiten Ausarbeitung und 20 Minuten Präsentationsdauer (Richtwert).
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, Fallbeispiele, Referate/Präsentationen zu speziellen Aspekten, Anfertigung von Hausarbeiten.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden erkennen, dass sie selbst für ihren eigenen Lernerfolg verantwortlich sind. - Die Studierenden wählen für die unterschiedlichen Lehrveranstaltungen, auf Basis ihres individuellen Lerntyps, eine geeignete Lernstrategie. - Die Studierenden wenden für die jeweilige Lehr-/Lernsituation geeignete Lern- und Arbeitstechniken an.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Reflektion des eigenen Lerntyps, Auswahl geeigneter Lernverfahren
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Verständnis für unterschiedliche Lerntypen und entsprechend unterschiedlicher Bedürfnisse
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Stärkung der Selbstständigkeit durch Kennen lerntypgerechter Aneignungsmethoden
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- SPO und Modulhandbuch als Informationsquelle für die persönliche Planung des Studiums - Lerntypen - Arbeitstechniken - Grundlagen zur Nutzung von Bibliotheken und Bibliothekssystemen - Zugang zu digitalen Veröffentlichungen - Fernleihsystem - Schreibtechniken

Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine Besonderheiten
Literatur/Lernquellen	• Hunt, A.: Pragmatisches Denken und Lernen, Hanser, München • Bensberg, G., Messer, J.: Survivalguide Bachelor, Springer, Berlin Heidelberg • Heister, W.: Studieren mit Erfolg: Effizientes Lernen und Selbstmanagement, Schäffer-Poeschel, Stuttgart • Püschel, E.: Selbstmanagement und Zeitplanung, UTB Schönggh, Paderborn • Franke, F., Klein, A., Schüller-Zwierlein, A.: Schlüsselkompetenzen: Literatur recherchieren in Bibliotheken und Internet, J.B. Metzler, Stuttgart
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A4.01.02 282125 Methoden wissenschaftlichen Arbeitens

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Semester	2
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Applied Research Methods
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Maximal 30 Seiten Ausarbeitung und 20 Minuten Präsentationsdauer (Richtwert).
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	seminaristische Vorlesung, Referate zu speziellen Aspekten, begleitende Erarbeitung Exposé für eine wissenschaftliche Arbeit, teils Gruppenarbeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erwerb grundlegender Fähigkeiten zum selbständigen wissenschaftlichen Arbeiten: • Die Studierenden können wissenschaftliche Arbeitsweise und Aussagen von anderen Arbeitsweisen und Aussagen aufgrund ihrer Charakteristika unterscheiden. • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe aus der Wissenschaftstheorie. • Die Studierenden kennen den Forschungsprozess. • Die Studierenden können für Forschungsziel / Forschungsfragen einer wissenschaftlichen Arbeit definieren und die Relevanz begründen. • Die Studierenden können eine systematische Vorgehensweise für die wissenschaftliche Arbeit bezogen auf das Forschungsziel / die Forschungsfragen angemessen gestalten. Hierzu werden auch geeignete bereits bekannte wissenschaftlichen Methoden eingesetzt bzw. adaptiert. • Die Studierenden kennen die verschiedenen Arten von Zitationen. • Die Studierenden verstehen die Bedeutung von Zitationen und Literatur für das wissenschaftliche Arbeiten. • Die Studierenden verstehen Kriterien für eine korrekte und kritische Literaturoauswahl. • Die Studierenden können den typischen Aufbau wissenschaftlicher Arbeiten beschreiben. • Die Studierenden können wissenschaftliches Fehlverhalten beurteilen.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden entwickeln aus einer Themenstellung wissenschaftlich relevante Forschungsziele bzw. Forschungsfragen und Hypothesen. - Die Studierenden können eigenständig aus den erlernten Forschungsmethoden zur Beantwortung der Forschungsfragen angemessene Methoden auswählen. - Die Studierenden können eigenständig wissenschaftlich angemessene Literatur für eine gegebene Themenstellung bestimmen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden teilen komplexere Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an einer Lösung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Meilensteine bzw. Ziele für wissenschaftliche Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden gestalten Arbeitsprozesse eigenständig. - Die Studierenden organisieren die Erstellung einer wissenschaftlichen Arbeit / Referat in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- Einführung in Wissenschaftstheorie und Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens. - Einführung in den Forschungsprozess, wissenschaftliche Erhebungs- und Analysemethoden. - Recherche und Umgang mit wissenschaftlichen Quellen. - Aufbau wissenschaftlicher Arbeiten.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine Besonderheiten
Literatur/Lernquellen	- Balzert, H., Schäfer, C., Schröder, M., Kern, U.: Wissenschaftliches Arbeiten - Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation. W3L-Verlag. - Kornmeier, M.: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation. UTB GmbH, Stuttgart.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	wird in den ersten drei Wochen innerhalb der Lehrveranstaltung bekannt gegeben

Hauptstudium

Modul A1.04 282010 Grundlagen der Softwaretechnik

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	keine
Verantwortlich	Prof. Dr. Detlef Stern
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	• Vorlesung, gemeinsame Übungen zur Präsenzzeiten, Übungen in Eigenarbeit. Labor, Projekte und Referate/Präsentationen zu speziellen Aspekten • Prüfung ist lehrveranstaltungsbegleitend durch kombinierte Prüfung mit abschließender Klausur.
Lerninhalte	• Thematische Einführung • Entwurf von Software • Software-Architekturen, mit Web-Architekturen (als Vertiefung) • Wiederverwendung • Integration und Test • Usability Engineering (Übersicht) • Praktische Vorgehensweisen bei der Entwicklung von Software • Infrastrukturen zur Entwicklung von (mobilen) Softwaresystemen • Implementierung von Software, ggf. auf unterschiedlichen Plattformen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	• Die Studierenden geben Ziele und Vorgehensweisen wieder. • Die Studierenden verstehen, welche Methoden und Technologien zur Vereinfachung und Optimierung der eigentlichen Entwicklungsarbeiten eingesetzt werden können. • Die Studierenden verstehen den Aufbau von Web-Architekturen. • Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Usability. • Die Studierenden begründen die Notwendigkeit von Softwaretests. • Die Studierenden vertiefen ihr Wissen und Verständnis der Programmierung. • Die Studierenden vertiefen die Grundlagen der Entwicklung von Anwendungen auch für mobile Systeme.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	• Die Studierenden ermitteln aus vorgegebenen Szenarien eigenständig angemessene Vorgehensweisen. • Die Studierenden ermitteln auf Basis von Anforderungen eine angemessene Softwarearchitektur. • Die Studierenden wenden Architektur-, Entwurfs-, Usability- und Testmuster an und erläutern deren Grenzen. • Die Studierenden leiten Testszenarien aus Anforderungen ab. • Die Studierenden lernen die praktischen Aspekte der Entwicklung von Informationssystemen. • Die Studierenden übertragen die grundlegenden Vorgehensweisen bei der Entwicklung webbasierter Systeme auf die Entwicklung alternativer und mobiler Systeme. • Die Studierenden wenden ihr Wissen der Programmierung auf neue Programmiersprachen an (z.B. Java, Javascript, Go, Kotlin, ...) • Die Studierenden entwickeln Software für neue Plattformen, z.B. für mobile Systeme (Android, ...)

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Die Studierenden teilen komplexere Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an der Lösung. • Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. • Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	• Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. • Die Studierenden gestalten Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig. • Die Studierenden organisieren die Entwicklungsarbeit in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung A1.04.01 282130 Softwaretechnik und mobile Systeme

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A1.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Detlef Stern
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integriertem Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Software Engineering and Mobile Systems
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	6.0
Workload - Kontaktstunden	90
Workload - Selbststudium	58.5
Detailbemerkung zum Workload	BK-Teil der LKBK-Prüfung: 15 Minuten Abschlusspräsentation pro Gruppe á 6-7 Studierende, Bearbeitung von Laboraufgaben.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Kombinierte Prüfung mit Klausur als abschließender Prüfung
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Inhalte / Qualifikationsziele der Veranstaltung "Einführung in die Softwareentwicklung und webbasierte Systeme" (insbesondere Anforderungsanalyse, Grundlagen Vorgehensmodelle, Entwicklung eines webbasierten Systems), sowie Programmierkenntnisse in mindestens einer Programmiersprache werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung, gemeinsame Übungen zur Präsenzzeiten, Übungen in Eigenarbeit. Labor, Projekte und Referate/Präsentationen zu speziellen Aspekten
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Die Studierenden geben Ziele und Vorgehensweisen wieder. • Die Studierenden verstehen, welche Methoden und Technologien zur Vereinfachung und Optimierung der eigentlichen Entwicklungsarbeiten eingesetzt werden können. • Die Studierenden verstehen den Aufbau von Web-Architekturen. • Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Usability. • Die Studierenden begründen die Notwendigkeit von Softwaretests. • Die Studierenden vertiefen Ihr Wissen und Verständnis der Programmierung. • Die Studierenden vertiefen die Grundlagen der Entwicklung von Anwendungen auch für mobile Systeme.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden ermitteln aus vorgegebenen Szenarien eigenständig angemessene Vorgehensweisen. - Die Studierenden ermitteln auf Basis von Anforderungen eine angemessene Softwarearchitektur. - Die Studierenden wenden Architektur-, Entwurfs-, Usability- und Testmuster an und erläutern deren Grenzen. - Die Studierenden leiten Testszenarien aus Anforderungen ab. - Die Studierenden lernen die praktischen Aspekte der Entwicklung von Informationssystemen. - Die Studierenden übertragen die grundlegenden Vorgehensweisen bei der Entwicklung webbasierter Systeme auf die Entwicklung alternativer / mobiler Systeme. - Die Studierenden wenden ihr Wissen der Programmierung auf neue Programmiersprachen an (z.B. Java, Javascript, Go, Kotlin, ...) - Die Studierenden entwickeln Software für neue Plattformen, z.B. für mobile Systeme (Android, ...)
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden teilen komplexere Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an der Lösung. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden gestalten Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig. - Die Studierenden organisieren die Entwicklungsarbeit in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- Thematische Einführung - Entwurf von Software - Software-Architekturen - Web-Architekturen (Vertiefung) - Wiederverwendung - Integration / Test - Usability Engineering (Übersicht) - Sicherheit (Übersicht) - Praktische Vorgehensweisen bei der Entwicklung von Software - Infrastrukturen zur Entwicklung von (mobilen) Softwaresystemen - Implementierung von Software, ggf. auf unterschiedlichen Plattformen - Erarbeitung des notwendigen Detailwissens zur Umsetzung Software für gegebene Problemstellungen
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine

Literatur/Lernquellen	• Grechenig, T., Bernhart, M., Breiteneder, R., Kappel, K.: Softwaretechnik, Pearson, München • Balzert, H.: Lehrbuch der Softwaretechnik: Entwurf, Implementierung, Installation und Betrieb, Springer Spektrum, Heidelberg • Sommerville, I.: Software Engineering, Pearson, Harlow • Spillner, A., Linz, T.: Basiswissen Softwaretest, dpunkt, Heidelberg • Vollmer, G., Mobile App Engineering: Eine systematische Einführung - von den Requirements zum Go Live, dpunkt, Heidelberg
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A2.03 282011 Einführung in betriebliche Informationssysteme

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4
Prüfungsart	Lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die bei den Submodulen vorgesehene Anzahl von Credits wird nur vergeben, wenn die jeweils vorgesehene Prüfungs(vor)leistung erfolgreich erbracht wurde.
Verantwortlich	Dr. Fabian Walke
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung, Übung und integriertes Labor. Fachvorträge, Diskussion und Einordnung von neuem Wissen in bestehendes Wissen.
Lerninhalte	In dem Modul werden grundlegende Informationen zu betrieblichen Informationssystemen erworben. Die Studierenden können diese von anderen Informationssystemen abgrenzen, die Besonderheiten beschreiben und Verfahren zur Auswahl entsprechender Systeme anwenden. Zudem können sie selbstständig sich in neue Systeme für grundlegende Anwendungszwecke einarbeiten.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	- Die Studierenden definieren, reflektieren und bewerten Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse. - Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	In dem Modul werden grundlegende Informationen zu betrieblichen Informationssystemen erworben. Die Studierenden können diese von anderen Informationssystemen abgrenzen, die Besonderheiten beschreiben und Verfahren zur Auswahl entsprechender Systeme anwenden. Zudem können sie selbstständig sich in neue Systeme für grundlegende Anwendungszwecke einarbeiten.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden planen und gestalten in ihrer Gruppe Lernprozesse kooperativ. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. - Die Studierenden berücksichtigen die Interessen und den Bedarf von Adressaten.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden planen und gestalten in ihrer Gruppe Lernprozesse kooperativ. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. - Die Studierenden berücksichtigen die Interessen und den Bedarf von Adressaten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung der Bachelorstudiengänge WIN und WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekanntgegeben

Veranstaltung A2.03.01 282131 Praxis betrieblicher Informationssysteme

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A2.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Practice of Business Information Systems
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit begleitenden Gruppenübungen und Präsentationen zu Präsenzzeiten sowie Wiederholungsfragen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden beurteilen die Vor- und Nachteile von Standardanwendungssoftware gegenüber Individualsoftware. - Die Studierenden verstehen den Unterschied zwischen On-Premise und Cloud. - Die Studierenden verstehen die unterschiedlichsten betrieblichen Anwendungssysteme in ihrem Kontext.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden wenden das erarbeitete Wissen direkt bei der Auswahl betrieblicher Informationssysteme an
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden planen und gestalten in ihrer Gruppe Lernprozesse kooperativ. - Die Studierenden leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. - Die Studierenden berücksichtigen die Interessen und den Bedarf von Adressaten.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren, reflektieren und bewerten Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse. - Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Unterschied Standardsoftware und Individualsoftware, unterschiedliche Systeme und deren Verwendungszweck: • Bereitstellung von Anwendungssystemen (Make or Buy; Einführungsmethoden usw.) • Anwendungssysteme (Systeme zur Unterstützung innerbetrieblicher Prozesse, Unternehmensübergreifende Anwendungssysteme) • Elektronischer Informationsaustausch
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Es wird empfohlen, die Veranstaltung "Einführung in Business Intelligence" im gleichen Semester zu besuchen.
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Laudon, K. C., Laudon, J. P., & Schoder, D. (2015). <i>Wirtschaftsinformatik: Eine Einführung</i>. Pearson Deutschland GmbH. 3. Auflage • Hansen, H. R., Mendling, J., & Neumann, G. (2019). <i>Wirtschaftsinformatik</i>. Walter de Gruyter GmbH & Co KG. 12. Auflage
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben

Veranstaltung A2.03.02 282132 Einführung in Business Intelligence

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A2.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Fabian Walke
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Introduction to Business Intelligence
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43
Detailbemerkung zum Workload	keine Besonderheiten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine; Grundkenntnisse im Bereich Wirtschaftsinformatik und Datenbanken werden empfohlen
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesungen, Inverted Classroom, selbstständige Organisation und Durchführung von Übungen zu Präsenzzeiten, Übernahme verschiedener Gruppenfunktionen im Rahmen des Inverted Classrooms, Selbststudium und Studium in Lerngruppen, Übungen in Eigenarbeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • verstehen die Bedeutung und Ziele von Business Intelligence (BI) im Kontext betrieblicher Informationssysteme und betriebswirtschaftlicher Funktionen. • verstehen gesellschaftliche, ethische, rechtliche und soziale Aspekte beim Umgang mit Daten. • können die wesentlichen Komponenten einer BI-Architektur skizzieren und erläutern. • können die wesentlichen Komponenten eines Data Warehouse und Data Lakehouse skizzieren und erläutern . • können grundlegende Arten der Datennutzung (BI-Anwendungen) wie bspw. Berichtswesen, OLAP und Data Mining / Data Science unterscheiden. • können Gründe für den erfolgreichen Einsatz von BI und das Scheitern von BI-Projekten erläutern. • verstehen die Vielfalt und Praxis gängiger BI-Werkzeuge.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • entwickeln Lösungsansätze für ausgewählte Aspekte einer BI-Lösung im Rahmen von Übungen und Fallstudien, • diskutieren Gründe für den erfolgreichen Einsatz von BI und das Scheitern von BI-Projekten.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden können sich fachbezogen mit BI-Expertinnen und -Experten austauschen und eigene Lösungsansätze sowie die von Dritten kritisch reflektieren.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden können selbstständig mithilfe praktischer Werkzeuge Lösungsansätze für ausgewählte BI-Aufgaben (Fallstudien) bearbeiten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Grundlagen von Business Intelligence • Daten als Ressource verstehen • Gesellschaftliche, ethische, rechtliche und soziale Aspekte beim Umgang mit Daten • Data Lake, Data Warehouse, Data Lakehouse • Online Analytical Processing (OLAP) • Dimensionale Modellierung • Data Analytics, Data Visualization, Data Mining, Data Science (Konzepte und ausgewählte Verfahren) • Praktische Übungen zu SQL, Excel, Tableau, Looker Studio, PowerBI, Knime, Python, R
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Betriebswirtschaftliche Datenanalyse
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Kemper H.-G.; Baars, H.; Mehanna, W.: Business Intelligence - Grundlagen und praktische Anwendungen, Vieweg+Teubner, aktuelle Auflage • Müller, R. M.; Lenz, H.-J.: Business Intelligence, Springer-Vieweg, aktuelle Auflage • Bauer, A.; Günzel, H.: Data-Warehouse-Systeme: Architektur, Entwicklung und Anwendung, dpunkt-Verlag, aktuelle Auflage • Farkisch, K.: Data-Warehouse-Systeme kompakt: Aufbau, Architektur, Grundfunktionen, Springer, aktuelle Auflage
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A3.03 282012 Online-Marketing, Datenanalyse und Marktforschung

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die gewichteten Einzelleistungen müssen mindestens die Note 4.0 ergeben.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesungen mit Übungen oder Labor; Prüfung durch Klausur oder praktische Arbeit
Lerninhalte	Die Lerninhalte umfassen die Grundlagen des Suchmaschinen-Marketings, einschließlich der Funktionsweise von Suchmaschinen, Informationsarchitektur und Bedeutung von Keywords. Es werden Techniken der Suchmaschinenoptimierung, Inhaltegestaltung aus SEO-Gesichtspunkten, semantische Auszeichnung und Content Marketing behandelt. Die Einführung in die Online-Marktforschung beinhaltet Erhebungsmethoden, Verfahren (explorativ, deskriptiv, kausal) und Statistik-Standardsoftware mit Schwerpunkt auf Datenerhebung, -management, -aufbereitung und Anwendung statistischer Methoden in betriebswirtschaftlichen Kontexten.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Vermittlung von Fähigkeiten und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen eigenständig und fachlich angemessen zu bearbeiten und die Ergebnisse zu beurteilen in den Bereichen Online-Marktforschung, betrieblicher Datenanalyse sowie praktischen Anwendungsfeldern des Online-Marketings.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden erlangen ein tiefes Verständnis für die Grundlagen des Suchmaschinen-Marketings, indem sie Aussagen und Begriffe der Suchmaschinen-Optimierung verstehen. Sie können die Funktionsweise von Suchmaschinen, Merkmale zur Informationsbewertung und die Bedeutung von Keywords einschätzen. Zusätzlich entwickeln sie Kenntnisse in der Nutzung von Statistik-Standardsoftware für Datenanalyse und -aufbereitung.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden erwerben Fertigkeiten in der Konzeption suchmaschinenoptimaler Informationsarchitektur, Abwägung von Maßnahmen unter SEO-Gesichtspunkten und der Umsetzung von Onpage- und Offpage-Optimierungsmaßnahmen. Sie können semantische Auszeichnungen vornehmen und fortgeschrittene statistische Methoden bei der Datenauswertung anwenden.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden entwickeln Sozialkompetenz durch die Aufteilung komplexer Gruppenaufgaben und die gemeinsame Arbeit an Lösungen. Sie präsentieren komplexe Sachverhalte strukturiert und adressatenbezogen. Teamfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit und Konfliktfähigkeit werden besonders bei der interaktiven Zusammenarbeit in Gruppen und bei Präsentationen geschult.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	"Grundlagen des Online-Marketings" sollte bestanden sein.

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul bildet die Grundlage für vertiefende Inhalte in den Bereichen Social Relationship Management und Analytic Information Systems. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A3.03.01 282133 Praktische Anwendung des Online-Marketings

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integriertem Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Practical Application of Online Marketing
Leistungspunkte (ECTS)	4.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Erstellung einer prototypischen Web-Seite mit einer festgelegten Anzahl von Beispielbeiträgen (rund 5 Beiträge mit Mindestwortanzahl), für die eine vollständige Suchmaschinenoptimierung vorgenommen wurde.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	"Grundlagen des Online-Marketings" sollte bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit integrierten Übungsaufgaben. Praxisbeispiele. Referate. Insbesondere selbstgesteuerte Vertiefung der Lehrinhalte durch studentische Laborarbeiten (Fallstudienbasierte SEO-Optimierung eines Blogs).
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erwerb notwendiger Fähigkeiten zur selbständigen SEO-Optimierung von Internet-Inhalten: • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe aus Suchmaschinen-Optimierung. • Die Studierenden verstehen die grundlegende Funktionsweise von Suchmaschinen. • Die Studierenden kennen wesentliche Merkmale zur Informationsbewertung durch Suchmaschinen (z.B. linktopologische und textstatische Modelle). • Die Studierenden können Kriterien für die Gestaltung von Informationsarchitekturen für Internet-Inhalte unter Gesichtspunkten der Suchmaschinen-Optimierung beurteilen. • Die Studierenden können die Bedeutung von Keywords für Suchmaschinen-Optimierung beurteilen. • Die Studierenden kennen die technischen Ansatzpunkte der Onpage- und Offpage-Optimierung. • Die Studierenden verstehen die Bedeutung von Maßnahmen des Content Marketings und der Inhaltsgestaltung. • Die Studierenden kennen die wesentlichen Kennzahlen zur Beurteilung des Erfolgs von Optimierungsmaßnahmen.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden konzipieren für eine Themenstellung eine suchmaschinen-optimale Informationsarchitektur. - Die Studierenden können Maßnahmen für die Gestaltung von Informationsarchitekturen für Internet-Inhalte unter Gesichtspunkten der Suchmaschinen-Optimierung abwägen. - Die Studierenden konzipieren inhalts- und nachfrageadäquate Keywords für Seiteninhalte. - Die Studierenden können die nachhaltige und zielgerechte Verwendung von Keywords in Internet-Inhalten abwägen - Die Studierenden stellen zielgerecht für Webseiten suchmaschinenrelevante Onpage- und Offpage-Optimierungsmaßnahmen zusammen. - Die Studierenden können diese Maßnahmen in einem Web-Content-Management-System umsetzen. - Die Studierenden können semantische Auszeichnung bestimmter Web-Inhalte zur Suchmaschinen-Optimierung vornehmen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden teilen komplexere Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an einer Lösung. - Die Studierenden stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden gestalten Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- Grundlagen und Grundbegriffe des Suchmaschinen-Marketings - Funktionsweise von Suchmaschinen (Aufbau, textstatische und topologische Modelle) - Informations-Architektur - Bedeutung von Keywords und Keyword-Gewinnung - Technische IT-Suchmaschinen-Optimierung (Onpage, Offpage) - Inhaltgestaltung von Webseiten aus SEO-Gesichtspunkten - Semantische Auszeichnung von Inhalten für Suchmaschinen - Content Marketing - Controlling
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282134 Marktforschung 282135 Betriebswirtschaftliche Datenanalyse
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	- Hinderer, M.: Einstieg in die Suchmaschinenoptimierung : Grundlagen der Suchmaschinenoptimierung (SEO) verständlich erklärt. Springer - Lammenett, E.: Praxiswissen Online-Marketing : Affiliate-, Influencer-, Content-, Social-Media-, Amazon-, Voice-, B2B-, Sprachassistenten- und E-Mail-Marketing, Google Ads, SEO, künstliche Intelligenz. Springer. - Lewandowski, D.: Understandig Search Engines. Springer - Edgar, M.: Tech SEO Guide : A Reference Guide for Developers and Marketers Involved in Technical SEO. Apress.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de

Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	In den ersten drei Vorlesungswochen.
--	--------------------------------------

Veranstaltung A3.03.02 282134 Marktforschung

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther Dipl.-Kfm. Katrin Kornitschuk
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Market Research
Leistungspunkte (ECTS)	2.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	28.5
Detailbemerkung zum Workload	Prüfung Klausur, 90 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	282115 Einf. in die Betriebswirtschaftslehre sollte besucht worden sein
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die im seminaristischen Stil gehaltene Vorlesung wird durch Übungsaufgaben und Fallbeispiele zur Vertiefung und Festigung der Lehrinhalte ergänzt. Das Selbststudium wird angeleitet. Hilfsmittel zur Erreichung der Ziele werden bekannt gegeben.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Durch die Lehrveranstaltung werden Studierende in die Lage versetzt, Marktforschungsstudien zu begleiten, zu beurteilen und als informatorische Basis für unternehmerische Entscheidungen zu verwenden. - Außerdem werden in dieser Lehrveranstaltung die Schnittstellen zu Funktionsbereichen des Online-Marketings herausgearbeitet.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden überblicken die verschiedenen Phasen einer Marktforschungsstudie, erleben und lösen die Probleme bei der Datenerhebung und wenden fortgeschrittene statistische Methoden bei der Datenauswertung an.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Der Kurs erfordert Interaktionsfähigkeit innerhalb der Gruppen, aber auch in Bezug auf den "Auftraggeber" der jeweiligen Studie. Dabei ist insbesondere Teamfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit und Konfliktfähigkeit gefordert. Die Präsentationsfähigkeit wird in Workshops zur Problemerkfassung und in der Abschlusspräsentation geschult.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Der Kurs hat zum zentralen Gegenstand, eine Marktforschungsstudie unter Anleitung, aber zunehmend selbständig durchzuführen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5

Inhalte	• Einführung in die Online-Marktforschung • Erhebungsmethoden der Online-Marktforschung • Verfahren der Online-Marktforschung im Überblick • Explorative Online-Marktforschung • Deskriptive Online-Marktforschung • Kausale Online-Marktforschung
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282133 Praktische Anwendung des Online-Marketings 282135 Betriebswirtschaftliche Datenanalyse
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Kuß, A.; Eisend, M. : Marktforschung. Grundlagen der Datenerhebung und Datenanalyse, Wiesbaden: Gabler • Berekoven, L.; Eckert, W.; Ellenrieder, P.: Marktforschung. Methodische Grundlagen und praktische Anwendung, Wiesbaden: Gabler • Olbrich, R.; Buhr, C.-Ch.; Battenfeld, D.: Marktforschung: Ein einführendes Lehr- und Übungsbuch, Berlin: Springer • Koch, J. Marktforschung: Grundlagen und praktische Anwendungen, München: Oldenbourg • Poynter, R.: The handbook of online and social media research. Tools and techniques for market researchers, West Sussex: John Wiley Sons.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung A3.03.03 282135 Betriebswirtschaftliche Datenanalyse

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A3.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung und Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Business Data Analysis
Leistungspunkte (ECTS)	4.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Der Workload beinhaltet eine Präsentation von ca. 15 Minuten und die Erstellung eines Berichts im Umfang von 5-8 Seiten.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Inhalte und Qualifikationsziele der Veranstaltung "Statistik" werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Impulsvorlesungen zu grundlegenden Themen, Selbststudium, Übungen in Eigenarbeit und Gruppenarbeit, Präsentationen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • verstehen die Bedeutung der betriebswirtschaftlichen Datenanalyse (Data Science for Business) im Kontext eines datengetriebenen Unternehmens • wissen, dass eine erfolgreiche Datenanalyse die Formulierung geeigneter Fragestellungen und Erfolgskriterien erfordert, • kennen gängige Vorgehensmodelle für Datenanalysen sowie typische Ziele und Aufgaben der einzelnen Phasen, • sind mit typischen Analyseaufgaben und mit Funktionsweisen und Einsatzbedingungen dafür geeigneter Methoden vertraut, • kennen die Bedeutung des Datenmanagements und des Data Engineerings für eine angemessene Datenaufbereitung und -bereitstellung, • kennen gängige Methoden der Datenbereinigung und -visualisierung und -analyse und können diese beschreiben, • haben einen Überblick über ausgewählte aktuelle Technologien und Frameworks zur Umsetzung und Ausführen von Datenanalyse-Projekten.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden sind mit der Nutzung einer ausgewählten Statistik-Standardsoftware zur Datenaufbereitung und Datenanalyse vertraut. - Die Studierenden wenden mit Hilfe der Software statistische Methoden zur Lösung betriebswirtschaftlicher Fragestellungen an. - Die Studierenden können das Ergebnis einer Datenanalyse sachgerecht interpretieren und die Relevanz bezüglich der fachlichen Fragestellung beurteilen. - Die Studierenden präsentieren das methodische Vorgehen und die Ergebnisse ihrer Datenanalysen in verbaler und schriftlicher Form.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden erarbeiten und präsentieren Lösungen im Team und geben anderen Teams Feedback.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden identifizieren relevante Software-Bibliotheken und Frameworks für die Erweiterung des Standards und erarbeiten sich die Nutzung anhand der Dokumentation selbstständig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	- Einführung in ausgewählte Statistik-Standardsoftware - Datenerhebung - Datenimport und Datenexport - Datenmanagement - Datenaufbereitung - Erstellung von Diagrammen - Berechnung von Kennzahlen der beschreibenden Statistiken - Anwendung von Methoden der schließenden Statistik - Fallstudien und Übungen am Beispiel konkreter betriebswirtschaftlicher Fragestellungen
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282132 Einführung in Business Intelligence
Sonstige Besonderheiten	Anwendungsorientierte Veranstaltung mit intensivem Einsatz aktueller Software-Tools bzw. Programmiersprachen, um Datenanalysen anhand praktischer Beispiele individuell durchzuführen.

Literatur/Lernquellen	• Bruce, P.; Bruce, A.: Practical Statistics for Data Scientists – 50 Essential Concepts., O'Reilly. • Chapman P.; et al.: CRISP-DM 1.0, Step-by- step data mining guide. URL http://www.the-modeling-agency.com/crisp-dm.pdf • Frick, D. et al.: Data Science: Konzepte, Erfahrungen, Fallstudien und Praxis. Springer. • Grus, J.: Data Science from Scratch: First Principles with Python., O'Reilly Media. • Gutman, A. J.; Goldmeier, J.: Becoming a Data Head: How to Think, Speak, and Understand Data Science, Statistics, and Machine Learning. Wiley. • Leek, J.: The Elements of Data Analytic Style. Leanpup. • MacKinney, W.: Python for Data Analysis: Data Wrangling with pandas, NumPy, and Jupyter., O'Reilly. • Provost, F. und Fawcett, T.: Data Science for Business. O'Reilly. • Reis, J., Housley, M.: Fundamentals of Data Engineering. O'Reilly Media, Inc. • Schulz, M. et al.: DASC-PM v1.1: Ein Vorgehensmodell für Data-Science-Projekte. http://dx.doi.org/10.25673/85296. • VanderPlas, J.: Python Data Science Handbook. O'Reilly.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Modul A4.02 282013 Proseminar und Studium Generale

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bestehen des Seminars mit min. Note 4,0 sowie Teilnahme an Veranstaltungen des Studium Generale im Umfang von 2,5 ECTS.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Seminar, Referat
Lerninhalte	Vertiefung der Inhalte der Veranstaltung wissenschaftlichen Arbeiten sowie Nivellierung und Generalisierung von Wissen und verschiedenen Kompetenzen im Rahmen des Studium Generale.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Erstellung von wissenschaftlichen Arbeiten, Aneignung eines routinierten Arbeitsstils sowie Erweiterung von Wissen und Fähigkeiten nach persönlichen Interessen.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden lernen unterschiedliche Fertigkeiten, von selbstständiger Wissenserschließung über Präsentationstechniken. Ferner erfolgt die Wissenserschließung je nach gewählter Lehrveranstaltung auf unterschiedliche Weise, d.h. von Gruppenübungen, Präsentationen, Diskussionen über Frontalvorlesungen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden sind in der Lage, sich in unterschiedlichsten Formen und Situationen in Gruppen einzubringen und zur Lösungsfindung beizutragen. Sie können situationsadäquate Lösungsprozesse gestalten und vor dem Hintergrund akademischer Arbeit bewerten und dokumentieren.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden erlernen, sich selbstständig im Rahmen ihres Interesses oder zur Verbesserung bisheriger Ausbildungsdefizite, geeignete Lehrveranstaltungen herauszufiltern und verfestigen ihren Arbeitsstil beim Erstellen von wissenschaftlichen Arbeiten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es wird empfohlen, die Lehrveranstaltungen "282117 Lern- und Arbeitstechniken" sowie "282125 Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens" besucht zu haben.
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul dient als Vorbereitung für die Seminare und das Bachelorkolloquium. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de bzw. Verzeichnis der Veranstaltungen des Studium Generale
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A4.02.01 282136 Proseminar

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Proseminar
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Referat, ca. 15 Seiten schriftliche Ausarbeitung in (in der Regel) 3er-Gruppenarbeit sowie ca. 15-minütige Präsentation
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Das Modul "Wissenschaftliches Arbeiten" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	• Seminararbeit zu einem fachlichen Thema • Präsentation und Vortrag, Leitung und Moderation der Diskussion • begleiteter Erstellungsprozess
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erlernen und Beherrschen der Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens. Im Einzelnen sind dies: • Kennenlernen und Anwenden von Techniken zur Literatur- und Informationsrecherche zu einem vorgegebenen Thema • Kennenlernen und Anwenden der Vorgehensweise und Techniken zum Schreiben wissenschaftlicher Arbeiten
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Beherrschen der wesentlichen Methoden zum Erstellen einer wiss. Arbeit: Aufbau von Arbeiten, Zitation, Literaturverzeichnis, Schreibstil
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Teile der Seminars erfolgen in Gruppenarbeit. Ziel ist die Anwendung von Lern- und Arbeitstechniken in größeren Gruppen, Koordination und Kommunikation innerhalb von Gruppen, spezifisch im Rahmen wissenschaftlicher Arbeiten.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden werden befähigt eigenständig wissenschaftliche Arbeiten zu erstellen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Einführende Vorlesungsblöcke mit folgenden Inhalten: • Literatur- und Informationsrecherche: Vorgehensweise, Datenbanken • Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit: Vorgehensweise, Aufbau, formelle Anforderungen, Zitiertechniken • Präsentation und Moderation: Vorgehensweise, Medien, rhetorische Grundlagen Seminararbeit: Darauf aufbauende Erstellung einer kurzen Seminararbeit (mit vorgegebenem Thema). Die Themen wechseln und bauen auf Lehrstoffen der ersten zwei Semester auf. Die fachlichen Inhalte sind gegenüber den angestrebten Lernzielen sekundär. Präsentation: Abschließende, kurze Präsentation der Seminararbeit im Rahmen von mehreren Vortragsblöcken, anschließende Moderation der Diskussion.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282137 Studium Generale 282138 Wirtschaftsprivat- und IT-Recht
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Theisen, M.R.: Wissenschaftliches Arbeiten: erfolgreich bei Bachelor- und Masterarbeit, München • Kropp, W./ Huber, A.: Studienarbeiten interaktiv, Berlin • Für die jeweiligen Themen wird bei Bedarf spezifische Einstiegsliteratur bekannt gegeben.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung A4.02.02 282137 Studium Generale

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	General Studies
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Umfang der Prüfungsleistung ist abhängig von der / den gewählten Veranstaltung/en im Studium Generale. Bitte die entsprechenden Angaben im aktuellen Veranstaltungsverzeichnis des Studium Generale prüfen.
Prüfungsart	Prüfungsvorleistung durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Lehr- und Lernmethoden sind je nach gewählter Veranstaltung unterschiedlich. Die Veranstaltungen werden hochschulweit angeboten und variieren von Semester zu Semester.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die hochschulweit angebotenen Studium-Generale-Veranstaltungen dienen der Nivellierung und Generalisierung, sowie der Ergänzung der Pflichtveranstaltungen.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden lernen je nach gewählter Lehrveranstaltung unterschiedliche Fertigkeiten, von selbstständiger Wissenserschließung über Präsentationstechniken. Ferner erfolgt die Wissenserschließung je nach gewählter Lehrveranstaltung auf unterschiedliche Weise, d.h. von Gruppenübungen, Präsentationen, Diskussionen über Frontalvorlesungen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen über alternative, theoretisch begründbare Problemlösungen aus. • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein. • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen. • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische Diskussionen.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden erlernen, sich selbstständig im Rahmen ihres Interesses oder zur Verbesserung bisheriger Ausbildungsdefizite, geeignete Lehrveranstaltungen aus dem Angebot des Studium Generale herauszufiltern. Die Teilnahme und Integration in die entsprechenden Kurse erfolgt selbstständig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Die Veranstaltungen werden hochschulweit angeboten und variieren von Semester zu Semester. Je nach gewählter Studium Generale-Veranstaltungen variieren somit die fachübergreifenden Inhalte der Veranstaltungen.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282136 Proseminar 282138 Wirtschaftsprivat- und IT-Recht
Sonstige Besonderheiten	Im Laufe des Studiums muss eine Studium-Generale-Veranstaltung besucht und bestanden werden. Die aktuell angebotenen Veranstaltungen finden Sie auf der Website der Hochschule bzw. im ILIAS.
Literatur/Lernquellen	s. Empfehlungen der einzelnen Veranstaltungen des Studium Generale in ILIAS
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul A4.03 282014 IT-Recht und IT-Sicherheit

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4
Prüfungsart	Lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	keine
Verantwortlich	Prof. Dr. Helmut Beckmann
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung mit Fallbeispielen und Rechtsfällen
Lerninhalte	Es werden wesentliche Inhalte aus den Bereiche IT-Sicherheit und IT-recht vermittelt. Dabei werden im Bereich IT-Sicherheit adressiert: • Grundlagen der IT-Sicherheit • Rahmenwerke und Standards der IT-Sicherheit wie der BSI-Grundschutz • Technologien für die IT-Sicherheit wie kryptographische und kryptologische Verfahren • Aspekte des Datenschutzes wie die DSGVO Innerhalb des Bereichs IT-recht werden insbesondere adressiert: • Einführung in das Wirtschaftsprivatrecht • Rechtsgeschäfte und Schuldverhältnis • E-Business-Unternehmen, Rechtsformen und Rechtsformenwahl • Besonderheiten des Vertragsabschlusses in elektronischen Netzen • Verbraucherschutz, Widerrufsrechte und Aufklärungspflichten im Fernabsatz • Datenschutzrecht • Schutz von Domains und anderen Internet-Ressourcen • Gewerblicher Rechtsschutz im Internet • E-Business-relevante Vertragstypen, Lizenzverträge • Werbung im Internet, E-Mail-Werbung • Haftung für Inhalte, Rechtsbeziehung bei Social-Media-Anwendungen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden sind in der Lage, die Bedeutung des Themas IT-Sicherheit sowie verschiedene Themenbereich aus dem Themenfeld IT-Recht zu bewerten und die Aufgaben sowie Disziplinen zu erklären. Zudem können sie wesentliche Ansätze des IT-Sicherheitsmanagements anwenden, eine IT-Sicherheitsarchitektur interpretieren, Regularien insbesondere bezogen auf das Marken- und Urheberrecht verstehen und Referenzmodelle für das IT-Sicherheitsmanagement erläutern.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Studierende verfügen über spezialisierte Fertigkeiten zur Lösung strategischer Probleme in ihrem Fach, auch unter unvollständiger Information. Sie entwickeln neue Ideen, bewerten unter verschiedenen Maßstäben und können ihr Wissen in neuen, multidisziplinären Situationen anwenden.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus, • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein, • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit Anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrundsituationsübergreifender Bedingungen, • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende entwickeln ein berufliches Selbstbild anhand professioneller Standards in der Wissenschaft und der beruflichen Praxis. Sie setzen Ziele für neue Aufgaben, reflektieren deren technische, gesellschaftliche und unternehmerische Auswirkungen, nutzen geeignete Mittel und erschließen eigenständig benötigtes Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	

Veranstaltung A4.03.01 282138 Wirtschaftsprivat- und IT-Recht

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Business and IT Law
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	33.5
Detailbemerkung zum Workload	Prüfung auf Modulebene, Klausur, 120 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit Fallbeispielen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	In dieser Veranstaltung sollen den Studierenden die Grundzüge des Wirtschaftsprivatrechts, sowie die Rahmenbedingungen unternehmerischen Handelns vermittelt werden - ein besonderer Fokus liegt hierbei auf Themen aus dem IT-Recht.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • verfügen über spezialisierte fachliche oder konzeptionelle Fertigkeiten zur Lösung von Problemen in einem wissenschaftlichen Fach, • wägen auch bei unvollständiger Information Alternativen ab, • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an, • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. Sie können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus, • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein, • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit Anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen, • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter, • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen, setzen geeignete Mittel ein, erschließen eigenständig hierfür Wissen
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Einführung in das Wirtschaftsprivatrecht • Rechtsgeschäfte (einschl. Vollmachten nach HGB) • Schuldverhältnis (Begründung, Abwicklung, Störungen) • Grundzüge des Rechts der unerlaubten Handlungen (einschließlich Produkthaftung) • E-Business-Unternehmen, Rechtsformen und Rechtsformenwahl • Besonderheiten des Vertragsabschlusses in elektronischen Netzen • Verbraucherschutz, Widerrufsrechte und Aufklärungspflichten im Fernabsatz • Datenschutzrecht • Schutz von Domains und anderen Internet-Ressourcen • Gewerblicher Rechtsschutz im Internet (Urheberrechte, Markenrechte) • E-Business-relevante Vertragstypen, Lizenzverträge • Werbung im Internet, E-Mail-Werbung • Haftung für Inhalte, Rechtsbeziehung bei Social-Media-Anwendungen
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282136 Proseminar 282137 Studium Generale
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Hoeren, T.: Rechtsfragen des Internet, Oktober. Achtung: Die jeweils neueste Fassung steht unter http:// www.uni-muenster.de/Jura.itm/hoeren/ (Stichwort: Lehre, Materialien) kostenlos als Skriptum bereit • Härting, N.: Internetrecht, jeweils aktuelle Auflage • Haug, V.: Grundwissen Internetrecht • Klunzinger, E.: Einführung in das Bürgerliche Recht, München • Klunzinger, E.: Grundzüge des Handelsrechts, München • Klunzinger, E.: Grundzüge des Gesellschaftsrechts, München
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de

Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekanntgegeben.
--	--

Veranstaltung A4.03.02 282139 Grundlagen der IT-Sicherheit

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Helmut Beckmann
Semester	3
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Basics of IT Security
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	45
Detailbemerkung zum Workload	Der Workload wird durch die Teilnahme sowie Vorund Nachbereitung der Lehrveranstaltungen sowie der Prüfungsvorbereitung und -durchführung erbracht.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit Übungsaufgaben und Fallbeispielen, Frontalübungen anhand verfügbarer Sicherheitstechnologien.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • kennen die typischen Gefahren in der IT sowie deren Abwehrmittel. • wenden Verschlüsselungsverfahren zur sicheren Kommunikation an. • kennen die wesentlichen elektronischen Zahlungssysteme sowie deren Absicherung.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • verfügen über spezialisierte fachliche oder konzeptionelle Fertigkeiten zur Lösung von Problemen in einem wissenschaftlichen Fach, • wägen auch bei unvollständiger Information Alternativen ab, • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an, • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. Sie können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus, • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein, • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit Anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen, • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter, • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen, setzen geeignete Mittel ein, erschließen eigenständig hierfür Wissen
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Geschichtliche Entwicklung der Kryptographie • Klassische Chiffren sowie Einführung in die Theorie der Kryptosysteme • Symmetrische/asymmetrische Verschlüsselung • Darstellung des Problems der Schlüsselverwaltung von Verschlüsselungsverfahren • Algorithmen wie RSA und DES • Sicherheitsprotokolle und Anwendungen (SSL, SSH) • Authentifizierung • elektronische Signaturen • Zertifikate • typische Angriffsszenarien und Abwehrmöglichkeiten • Computerviren • Firewalls
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine
Sonstige Besonderheiten	Keine
Literatur/Lernquellen	• Kaschner, Holger: Cyber Crisis Management - Das Praxishandbuch zu Krisenmanagement und Krisenkommunikation; Springer Vieweg • Pils, Martin: Cybersecurity-Awareness; Springer Fachmedien Wiesbaden • Buell, Duncan: Grundlagen der Kryptographie - Einführung in die mathematischen und algorithmischen Grundlagen; Springer International Publishing • Eckert, Claudia: IT-Sicherheit - Konzepte, Verfahren ,Protokolle; De Gruyter Oldenbourg
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Modul A4.05 282015 Bachelor-Abschlussmodul

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	8.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	20.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn das Bachelorkolloquium und die Bachelor Thesis mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurden.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Seminar, Referat, Abschlussarbeit
Lerninhalte	Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden und nachweisen, dass sie selbstständig Themen anhand wissenschaftlicher Methoden unter Einhaltung ethischer Gesichtspunkte lösen und vor einem Auditorium vertreten können.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden kennen und verstehen die relevanten Forschungsmethoden. Die Kenntnisse sind umfassend, tiefgehend und auf dem neuesten Stand. Sie können die Methoden selbstständig anwenden und verstehen die ethischen Herausforderungen, die sich in einem komplexen Umfeld ergeben können und bieten Lösungen dafür.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden sind in der Lage, sich neues Wissen anzueignen und komplexe Abhängigkeiten - auch in neuen - thematischen Umfeldern vor ihrem fachlichen Hintergrund als Wirtschaftsinformatikeri und Wirtschaftsinformatikerinnen zu bewerten.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden sind in der Lage, komplexe Probleme in Abhängigkeit zu anderen zu bearbeiten, Personen, die zur Lösung ihrer Probleme beitragen können, zu identifizieren und sachgerecht anzusprechen. Sie können Beiträge anderer aufgreifen und im Rahmen ihrer Arbeit verwerten - unter Einhaltung wissenschaftlicher Standards.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig Prozesse zur Lösung von gegebenen Themenstellungen zu erstellen, zu steuern und zu verbessern bzw. anzupassen. Sie sind in der Lage, mit unvorhergesehenen Änderungen lösungsgerecht umzugehen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es sollten die folgenden Lehrveranstaltungen erfolgreich als Vorarbeit besucht worden sein: • Methoden wissenschaftlichen Arbeitens • Proseminar Zur Anmeldung der Abschlussarbeit muss bestanden sein: • mind. ein Seminar im Hauptstudium • Praxissemester
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.

Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A4.05.01 282170 Ethik der Wirtschaftsinformatik

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.05

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Fabian Walke
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Ethics of Information Systems
Leistungspunkte (ECTS)	3.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	30
Detailbemerkung zum Workload	Aktive Mitarbeit während der Veranstaltung im Rahmen des Inverted-Classroom-Konzeptes. Im Rahmen des forschenden Lernens müssen folgende Leistungen, wahlweise in Form von Gruppenarbeiten, erbracht werden: • Schriftliche Ausarbeitung (10 Seiten) nach wissenschaftlichen Standards • Zwischenpräsentationen • Peer-Review • Mündliche Abschlusspräsentation (Vortrag von 20 Minuten mit anschließender Diskussion von 10 Minuten)
Prüfungsart	Prüfungsvorleistung durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Inverted Classroom, forschendes Lernen, Literaturrecherche, Fallstudien, empirisches Arbeiten, Gruppenarbeiten, Verteidigen von ethischen Positionen, Peer-Review, schriftliche Ausarbeitungen und studentische Präsentationen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden erlernen umfassendes, detailliertes und spezialisiertes Wissen auf dem neuesten Erkenntnisstand der Ethik sowie des nachhaltigen gesellschaftlichen Handelns und Wirtschaftens. Besonderes Augenmerk wird dabei auf erweitertes Wissen hinsichtlich der digitalen Ethik im Kontext der Wirtschaftsinformatik gelegt und die Auswirkungen auf Unternehmen und Gesellschaft erörtert. • Die Studierenden sind sensibilisiert für ethische Aspekte der Wirtschaftsinformatik. • Die Studierenden können ethische Aspekte reflektieren, bewerten und diskutieren.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Als Fachkompetenzen werden im Bereich der ethischen Reflexion von informationstechnologischen Fragestellungen vermittelt, einschließlich der Fähigkeit, ethische Dilemmata in der Wirtschaftsinformatik zu erkennen und zu analysieren. Darüber hinaus werden Wissenserschließungsfertigkeiten entwickelt, um relevante ethische Theorien auf konkrete Anwendungen in der Wirtschaftsinformatik anzuwenden und fundierte Entscheidungen im Einklang mit ethischen Prinzipien zu treffen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende entwickeln die Fähigkeit, ethische Fragestellungen in der Wirtschaftsinformatik im Dialog mit anderen zu diskutieren, unterschiedliche Standpunkte zu respektieren und in Gruppen kooperativ an Lösungen für ethische Herausforderungen zu arbeiten. Zudem werden Sensibilität für soziale Auswirkungen von Informationstechnologien und die Fähigkeit zur verantwortungsbewussten Kommunikation ethischer Überlegungen in beruflichen Kontexten geschärft.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Studierende lernen, ethische Fragestellungen eigenständig zu identifizieren, kritisch zu reflektieren und unabhängig ethisch fundierte Entscheidungen im Kontext der Wirtschaftsinformatik zu treffen. Darüber hinaus werden Selbstmanagementfähigkeiten entwickelt, um ethische Prinzipien eigenverantwortlich in beruflichen Situationen anzuwenden und dabei individuelle Werthaltungen zu berücksichtigen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Grundbegriffe der Ethik (Ethik, Moral, Norm, Werte) • Theorien der Ethik • Unternehmensethik • Spezielle Aspekte der digitalen Ethik im Kontext der Wirtschaftsinformatik
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282171 Bachelorkolloquium 282172 Bachelorarbeit
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Grimm, P., Keber, T. O., Zöllner, O. (Hrsg.): "Digitale Ethik - Leben in vernetzten Welten", Reclam • Matzner, Thomas: "Informatikethik". BoD.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung A4.05.02 282171 Bachelorkolloquium

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.05

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Bachelor Thesis Seminar
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	2 Referate: • 1 unbewertete Präsentation, Dauer 10 Minuten, Umfang ca. 10 Folien, • 1 bewertete Präsentation, Dauer 20 Minuten, Umfang ca. 15 Folien S. weitere Hinweise in ILIAS zur Veranstaltungsdurchführung
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Übungen, Präsentationen und Diskussionsrunden. Zwei Mal im Semester werden die aktuell laufenden Abschlussarbeiten des Studiengangs von ihren Bearbeitern präsentiert, der Forschungsgegenstand dargestellt und eine wissenschaftliche Diskussion geleitet. Die Studierenden tauschen sich mittels diesem Kolloquium untereinander und mit den Dozierenden aus.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Mit der Erstellung der Bachelor Thesis weisen die Studierenden nach, dass sie in der Lage sind, unter Anwendung wissenschaftlicher Methoden und der im Studium erworbenen Fähigkeiten eine umfassende wissenschaftliche Fragestellung innerhalb einer vorgegebenen Frist aus dem Fach selbständig zu bearbeiten und zu lösen. In Form eines Kolloquiums steht die Fähigkeit zur plausiblen Darstellung eines komplexen Sachverhalts im Mittelpunkt. Die Studierenden verstehen und wenden die wissenschaftlichen Arbeitsprozesse von der Suche einer eigenen Fragestellung bis zur Präsentation der eigenen Forschungsergebnisse an. Die Studierenden gehen mit konstruktivem Feedback professionell um und verarbeiten die Diskussionsergebnisse in ihrer Arbeit.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Im Bachelorkolloquium werden Fachkompetenzen hinsichtlich der Fertigkeit zur Präsentation und vertieften Diskussion der eigenen Forschungsergebnisse erworben. Darüber hinaus erfolgt eine Vertiefung der Wissenserschließung durch die Auseinandersetzung mit Fragen und Anregungen der Prüfer:innen, was zu einer weiteren Vertiefung des Verständnisses des bearbeiteten Themas beiträgt.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende entwickeln die Fähigkeit, ihre Forschungsergebnisse klar und überzeugend zu präsentieren sowie auf Fragen und Rückmeldungen der Prüfer sachlich und kooperativ zu reagieren. Zudem stärkt es die soziale Kompetenz durch den Austausch mit anderen Studierenden, was dazu beiträgt, die eigenen Erkenntnisse in einem kollegialen Kontext zu kommunizieren und zu diskutieren.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende lernen, ihre Forschungsergebnisse eigenverantwortlich zu präsentieren und zu verteidigen. Zudem stärkt es die Selbstständigkeit durch die eigenständige Vorbereitung auf das Kolloquium und die Fähigkeit, selbstkritisch auf Fragen und Anregungen zu reagieren und gegebenenfalls weitere Schritte zur Vertiefung des Forschungsansatzes eigenständig zu planen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Zwischen- und Abschlusspräsentationen von Abschlussarbeiten • Wissenschaftliches Arbeiten • Präsentieren wissenschaftlicher Arbeiten und deren Ergebnisse
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282170 Ethik der Wirtschaftsinformatik 282172 Bachelorarbeit
Sonstige Besonderheiten	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Literatur/Lernquellen	entsprechend den Hinweisen im Kolloquium
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung A4.05.03 282172 Bachelorarbeit

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul A4.05

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	keine Veranstaltung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Bachelor Thesis
Leistungspunkte (ECTS)	12.0
SWS	0
Workload - Kontaktstunden	0
Workload - Selbststudium	360
Detailbemerkung zum Workload	Umfang der Arbeit ca. 50 Seiten
Prüfungsart	Abschlussarbeit (Bachelorarbeit)
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Für die Abschlussarbeit muss das "Praktisches Studiensemester und Praktikantenkolloquium" gemäß SPO, sowie ein Seminar aus den Vertiefungsrichtungen verpflichtend bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Selbststudium, Beratungsgespräche
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden kennen und verstehen die relevanten Forschungsmethoden. Die Kenntnisse sind umfassend, tiefgehend und auf dem neuesten Stand. Die Bachelor Thesis soll zeigen, dass die Studierenden innerhalb einer vorgegebenen Zeit ein Problem aus dem Fach selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden bearbeiten können.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Studierende erwerben bzw verfeinern die Fähigkeiten des wissenschaftlichen Schreibens, Analyse von Forschungsliteratur und methodische Herangehensweisen erworben. Darüber hinaus entwickeln Studierende Wissenserschließungsfertigkeiten, indem sie eigenständig relevante Literatur recherchieren, kritisch bewerten und dieses Wissen in ihrer Arbeit anwenden, um originäre Beiträge zu ihrem Forschungsthema zu leisten.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende entwickeln die Fähigkeit, effektiv mit Betreuern und Stakeholdern (bspw. potenziellen Interviewpartnern) zu kommunizieren. Zudem trägt die selbstständige Arbeit an der Bachelorarbeit dazu bei, Selbstverantwortung zu übernehmen und eigenständig Lösungen zu finden, wodurch persönliche Organisations- und Zeitmanagementfähigkeiten gestärkt werden.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende lernen, eigenständig Forschungsfragen zu formulieren, den Forschungsprozess zu planen und die Arbeit selbstverantwortlich zu organisieren. Zudem entwickeln sie die Fähigkeit zur Selbstreflexion, um ihre eigenen Fortschritte zu evaluieren und gegebenenfalls Anpassungen vorzunehmen, was zu einer gestärkten Selbstständigkeit in der wissenschaftlichen Arbeit beiträgt.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	- Auf Basis der Fragestellung sollen die Studierenden eine Literaturrecherche vornehmen und sich Einsicht in den bisher erreichten Wissensstand - einschließlich Forschungsstand - zu dem Thema der Bachelor Thesis verschaffen. Danach ist das Thema zu strukturieren und eine schriftliche Abhandlung zu erstellen, welche die Fähigkeit zur Anwendung wissenschaftlicher Methoden nachweist. - Das Selbststudium der Studierenden wird durch Beratungsgespräche gefördert und begleitet.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282170 Ethik der Wirtschaftsinformatik 282171 Bachelorkolloquium
Sonstige Besonderheiten	Die Bachelor-These ist eine Prüfungsarbeit, deren Bearbeitungszeit grundsätzlich vier Monate beträgt. In begründeten Ausnahmefällen ist eine Verlängerung der Bearbeitungszeit auf bis zu sechs Monate möglich.
Literatur/Lernquellen	- Theisen, M.R.: Wissenschaftliches Arbeiten - Technik, Methodik, Form, aktuellste Auflage - Niedermair, K.: Recherchieren, Dokumentieren, Zitieren : die Arbeit mit wissenschaftlichen Quellen - Franck, N.: Handbuch Wissenschaftliches Schreiben: Eine Anleitung von A bis Z - Berger, H.: Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit: gliedern, formulieren, formatieren,
Terminierung im Stundenplan	keine, Betreuung erfolgt in Absprache mit dem Dozenten
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul 282016 Praktisches Studiensemester und Praktikantenkolloquium

Dauer des Moduls	Semester
SWS	2
Prüfungsart	Prüfungsvorleistung durch Referat
Leistungspunkte (ECTS)	30.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe ILIAS
Verantwortlich	Prof. Dr. Carola Schulz
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Praktische Tätigkeit in einem Unternehmen. Vor- und nachbereitende Teilnahme am Praktikantenkolloquium.
Lerninhalte	• Kennenlernen und kritisches Reflektieren von Bewerbungs- und Auswahlprozessen zur Vorbereitung und Verbesserung der Chancen für den Berufseinstieg nach dem Abschluss des Studiums sowie betrieblicher Arbeitsabläufe • Anwendung von fachlichen und methodischen Kenntnissen und selbstständige Mitarbeit in Linienorganisation und Projekten • Sammlung praktischer Erfahrungen im speziellen Fachgebiet • Weiterentwicklung der sozialen, fachlichen und digitalen Kompetenzen • Kritische Reflektion des eigenen Praktischen Studiensemesters durch Bericht und Präsentation sowie Erfahrungsaustausch mit Kommilitonen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden suchen sich selbstständig ein Unternehmen, gestalten den Bewerbungsprozess und lernen die Anforderungen kennen, um ein Bewerbungsgespräch positiv zum Ziel zu führen. Nach dem Praktikum sind sie in der Lage, Prozesse des Unternehmens zu verstehen. Sie haben ausgewählte Bereiche kennen gelernt und mitgearbeitet.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Während ihres Praktikums befassen sich Studierende damit, wie die Mitarbeiter*innen eines Unternehmens Arbeitsabläufe organisieren. Sie lösen Probleme in den ihnen zugeordneten Geschäftsbereichen und lernen selbstständig zu agieren. Sie verknüpfen theoretisches Wissen mit praktischen Fragestellungen und intensivieren ihre Vorstellung von anwendungsorientiertem Wissen für den weiteren Studienverlauf. Zum Abschluss ihres Praktikums dokumentieren die Studierenden ihre praktischen Erfahrungen durch Ausarbeitung eines Praktikumsberichts und halten eine Präsentation im Rahmen des Praktikantenkolloquiums, um über ihre Erfahrungen zu berichten. Sie beurteilen Vorgänge des Unternehmens und deren Sozialkompetenzen, illustrieren und interpretieren ihre Erfahrungen und bewerten den Praxiseinsatz.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Während des Praktikums entwickeln und verbessern Studierende ihre kommunikativen Kompetenzen (Präsentations-, Überzeugungs- und Argumentationsfähigkeit), intensivieren ihre Konflikt- und Kritikfähigkeit und lernen vorausschauend mit Problemen im Team umzugehen. Sie müssen komplexe Probleme und Lösungen analysieren und gegenüber Fachleuten argumentativ vertreten. Die Studierenden entwickeln ihre Teamfähigkeit im Arbeitsprozess und bereiten sich auf einen Berufseinstieg nach Abschluss ihres Studiums vor.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Studierende entwickeln die Fähigkeiten, in Teamarbeit eine interdisziplinäre Aufgabenstellung zu erfassen und zu bearbeiten. Sie planen Arbeitsschritte eigenverantwortlich, organisieren selbstständig und sind für die Durchführung verantwortlich. Ihnen fällt die Aufgabe zu, Lösungsoptionen zu diskutieren und kriteriengeleitet Entscheidungen zu diskutieren und herbeizuführen. In der Persönlichkeitsentwicklung machen die Studierenden während ihres Praktikums große Fortschritte und entwickeln Selbstbewusstsein.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	- abgeschlossenes Grundstudium - Teilnahme am Praktikantenkolloquium I - ein genehmigter Zulassungsantrag zum Praxissemester ist Voraussetzung
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Zu den detaillierten Anforderungen und Ablauf des Praktischen Studiensemesters siehe die Richtlinien & Informationen zum Praktischen Studiensemester für Studierende der Fakultät Wirtschaft der Hochschule Heilbronn in ILIAS. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	Praktikantenkolloquium 1 und 2 als Blockveranstaltung i.d.R. am 2. Mittwochnachmittag nach Vorlesungsbeginn
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung A4.04 282016 Praktisches Studiensemester und Praktikantenkolloquium

Diese Veranstaltung ist Pflichtfach im Modul

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Carola Schulz
Semester	5
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	keine Veranstaltung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Practical Study Term and Placement Tutorial
Leistungspunkte (ECTS)	30.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	870
Detailbemerkung zum Workload	Praktikantenkolloquium 1 und 2 als Blockveranstaltung
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Pflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	- abgeschlossenes Grundstudium - Teilnahme am Praktikantenkolloquium I - ein genehmigter Zulassungsantrag zum Praxissemester ist Voraussetzung
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Praktische Tätigkeit in einem Unternehmen. Vor- und nachbereitende Teilnahme am Praktikantenkolloquium.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden suchen sich selbstständig ein Unternehmen, gestalten den Bewerbungsprozess und lernen die Anforderungen kennen, um ein Bewerbungsgespräch positiv zum Ziel zu führen. Nach dem Praktikum sind sie in der Lage, Prozesse des Unternehmens zu verstehen. Sie haben ausgewählte Bereiche kennengelernt und mitgearbeitet.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Während ihres Praktikums befassen sich Studierende damit, wie die Mitarbeiter*innen eines Unternehmens Arbeitsabläufe organisieren. Sie lösen Probleme in den ihnen zugeordneten Geschäftsbereichen und lernen selbstständig zu agieren. Sie verknüpfen theoretisches Wissen mit praktischen Fragestellungen und intensivieren ihre Vorstellung von anwendungsorientiertem Wissen für den weiteren Studienverlauf. Zum Abschluss ihres Praktikums dokumentieren die Studierenden ihre praktischen Erfahrungen durch Ausarbeitung eines Praktikumsberichts und halten eine Präsentation im Rahmen des Praktikantenkolloquiums, um über ihre Erfahrungen zu berichten. Sie beurteilen Vorgänge des Unternehmens und deren Sozialkompetenzen, illustrieren und interpretieren ihre Erfahrungen und bewerten den Praxiseinsatz.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Während des Praktikums entwickeln und verbessern Studierende ihre kommunikativen Kompetenzen (Präsentations-, Überzeugungs- und Argumentationsfähigkeit), intensivieren ihre Konflikt- und Kritikfähigkeit und lernen vorausschauend mit Problemen im Team umzugehen. Sie müssen komplexe Probleme und Lösungen analysieren und gegenüber Fachleuten argumentativ vertreten. Die Studierenden entwickeln ihre Teamfähigkeit im Arbeitsprozess und bereiten sich auf einen Berufseinstieg nach Abschluss ihres Studiums vor.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Studierende entwickeln die Fähigkeiten, in Teamarbeit eine interdisziplinäre Aufgabenstellung zu erfassen und zu bearbeiten. Sie planen Arbeitsschritte eigenverantwortlich, organisieren selbstständig und sind für die Durchführung verantwortlich. Ihnen fällt die Aufgabe zu, Lösungsoptionen zu diskutieren und kriteriengeleitet Entscheidungen zu diskutieren und herbeizuführen. In der Persönlichkeitsentwicklung machen die Studierenden während ihres Praktikums große Fortschritte und entwickeln Selbstbewusstsein.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Kennenlernen und kritisches Reflektieren von Bewerbungs- und Auswahlprozessen zur Vorbereitung und Verbesserung der Chancen für den Berufseinstieg nach dem Abschluss des Studiums sowie betrieblicher Arbeitsabläufe • Anwendung von fachlichen und methodischen Kenntnissen und selbstständige Mitarbeit in Linienorganisation und Projekten • Sammlung praktischer Erfahrungen im speziellen Fachgebiet • Weiterentwicklung der sozialen, fachlichen und digitalen Kompetenzen • Kritische Reflektion des eigenen Praktischen Studiensemesters durch Bericht und Präsentation sowie Erfahrungsaustausch mit Kommilitonen
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine
Sonstige Besonderheiten	Zu den detaillierten Anforderungen und Ablauf des Praktischen Studiensemesters siehe die Richtlinien & Informationen zum Praktischen Studiensemester für Studierende der Fakultät Wirtschaft der Hochschule Heilbronn in ILIAS.
Literatur/Lernquellen	Richtlinien des Praktikantenamtes
Terminierung im Stundenplan	Praktikantenkolloquium 1 und 2 als Blockveranstaltung i.d.R. am 2. Mittwochnachmittag nach Vorlesungsbeginn
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Modul B1.01 282060 Praxis mobiler Unternehmensanwendungen

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	keine
Verantwortlich	Prof. Dr. Detlef Stern
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	• In Gruppen von ca. 4-7 Personen werden kleinere Softwareentwicklungsprojekte realisiert. Die Projektarbeit wird in Coaching-Prozessen begleitet. • Die Prüfung ist modulbegleitend durch praktische Arbeit.
Lerninhalte	• Praktische Anwendung agiler Methoden, z.B. Scrum • Projektarbeit, Werkzeugeinsatz, Anwendung von Methoden der Softwaretechnik • Neuerstellung oder ggf. Weiterentwicklung von Software-Produkten • Erstellung von (priorisierten) Anforderungsdefinitionen, Architektur- und Entwurfsbeschreibungen • Konzeption zur Integration in (betriebliche) Abläufe • Datenmodellierung • Programmierung • Präsentation der (Zwischen-)Ergebnisse vor einem (ggf. fiktiven) Auftraggeber
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Abhängig von der Aufgabenstellung und der jeweiligen Rolle innerhalb des Projekts vertiefen die Studierenden ihr Wissen in der Programmierung, in Projektmanagement und Anforderungsanalyse sowie -management.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	• Die Studierenden wenden die in den Modulen und Lehrveranstaltungen "Grundlagen der Informatik", "Grundlagen der Softwareentwicklung", "Einführung in das Projektmanagement" und "Grundlagen der Softwaretechnik" erworbenen Kompetenzen praktisch an. • Die Studierenden kennen die Besonderheiten der Entwicklung von Softwareprodukten. • Die Studierenden erkennen die Notwendigkeiten von Softwareentwicklungswerkzeugen, deren Zusammenspiel und Grenzen. • Die Studierenden verwenden gängige Softwareentwicklungswerkzeuge. • Die Studierenden wählen eine den Anforderungen angemessene Softwarearchitektur aus und setzen diese in ein betriebsfähiges Softwaresystem um. • Die Studierenden suchen systematisch nach Fehlern und beheben diese selbstständig. • Die Studierenden dokumentieren die geleistete Arbeit nachhaltig. • Die Studierenden erfahren den Unterschied zwischen Erstellung und Betrieb von Software.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Die Studierenden bearbeiten ein Softwareentwicklungsprojekt gemeinsam im Team. • Die Studierenden geben sich regelmäßig Feedback.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden organisieren die individuelle Arbeit in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung B1.01.01 282160 Projektstudie Entwicklung von mobilen Unternehmensanwendungen

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Detlef Stern
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Development of Mobile Enterprise Applications
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	20 Minuten Abschlusspräsentation pro Gruppe á 3-7 Studierende
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Qualifikationsziele folgender Veranstaltungen werden vorausgesetzt: "Einführung in das Projektmanagement" und "Softwaretechnik und mobile Systeme".
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	In Gruppen von ca. 3-7 Personen werden kleinere Softwareentwicklungsprojekte realisiert. Die Projektarbeit wird in Coaching-Prozessen begleitet.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Abhängig von der Aufgabenstellung und der jeweiligen Rolle innerhalb des Projekts vertiefen die Studierenden ihr Wissen in der Programmierung, in Projektmanagement und Anforderungsanalyse / -management.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden wenden die in den Modulen/ Fächern "Grundlagen der Informatik", "Grundlagen der Softwareentwicklung", "Einführung in das Projektmanagement", "Grundlagen der Softwaretechnik" erworbenen Kompetenzen praktisch an. - Die Studierenden kennen die Besonderheiten der Entwicklung von Softwareprodukten. - Die Studierenden erkennen die Notwendigkeiten von Softwareentwicklungswerkzeugen, deren Zusammenspiel und Grenzen. - Die Studierenden verwenden gängige Softwareentwicklungswerkzeuge. - Die Studierenden wählen eine den Anforderungen angemessene Softwarearchitektur aus und setzen diese in ein lauffähiges Programm um. - Die Studierenden suchen systematisch nach Fehlern und beheben diese selbstständig. - Die Studierenden dokumentieren die geleistete Arbeit nachhaltig. - Die Studierenden erfahren den Unterschied zwischen Erstellung und Betrieb von Software.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden bearbeiten ein Softwareentwicklungsprojekt gemeinsam im Team. - Die Studierenden geben sich regelmäßig Feedback.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden organisieren die individuelle Arbeit in Absprache, setzen sich selbst Arbeitsziele und verantworten diese.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	- Agile Methoden, z.B. Scrum - Projektarbeit, Werkzeugeinsatz, Anwendung von Methoden der Softwaretechnik - Neuerstellung oder ggf. Weiterentwicklung von Software-Produkten - Erstellung von (priorisierten) Anforderungsdefinitionen, Architektur- und Entwurfsbeschreibungen - Konzeption zur Integration in (betriebliche) Abläufe - Datenmodellierung - Programmierung - Dokumentation der Ergebnisse - Präsentation der (Zwischen-) Ergebnisse vor einem (fiktiven) Auftraggeber
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282161 Fallstudie Entwicklungswerkzeuge
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	- Wirdemann, R.: Scrum mit User Stories, Hanser, München (Weitere Literatur je nach Aufgabenstellung in der Veranstaltung)
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul B1.02 282061 Entwicklung und Anwendung von Unternehmensanwendungen

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein. Es sollten die grundlegenden Informatik- bzw. Programmiervorlesungen besucht worden sein.
Verantwortlich	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Die Lehrform erfolgt im Seminarstil, d.h. es werden Referate sowie Präsentationen zu speziellen Fragestellungen der Wirtschaftsinformatik erarbeitet mit Unterstützung des Dozierenden. Im Rahmen fachlicher Diskussionen (Verteidigung der Arbeit) werden offene Fragen und tiefergehende Fragestellungen erörtert.
Lerninhalte	Individuelle Themen aus dem Bereich moderne Entwicklungswerkzeuge, die innerhalb des Software/ App Lebenszyklus verwendet werden um die Entwicklern bei Ihrer Arbeit zu unterstützen. Individuelle und anwendungsnahe Themen aus dem Gebiet der betriebswirtschaftlichen Anwendungssysteme. Der Schwerpunkt liegt eher in (software-)technisch orientierten Fragestellungen mit den Aspekten zu Auswahl, Lebenszyklen, Entwicklung und Anwendung von IT-Systemen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden • erarbeiten eigenständig eine wissenschaftliche Arbeit (Stand der Wissenschaft und Praxis) nach Methoden der gestaltungsorientierten Wirtschaftsinformatik. • arbeiten sich intensiv in ein unbekanntes Themengebiet ein und identifizieren daraus die Problemstellung. • lernen, aus der Problemstellung Forschungsfragen abzuleiten. • recherchieren und vergleichen einschlägige Literaturquellen zur Aufbereitung eines Themas mit praxisnaher und wissenschaftlicher Relevanz. • fertigen eine Literaturanalyse an und beantworten aus dem Erkenntnisgewinn die Forschungsfrage. • präsentieren die Ergebnisse ihrer Arbeit vor den anderen Seminarteilnehmern.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	• Intensive Einarbeitung in ein unbekanntes Entwicklungswerkzeug • Vorbereitung und Durchführung eines Workshops, um die anderen Teilnehmer die Funktionalität und Aufbau des Tools zuzeigen (in Zweier-Gruppen) • Erstellung eines Fachberichts über ein gewähltes Entwicklungswerkzeug (in Zweier-Gruppen)

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden teilen Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an der Lösung. - Die Studierenden stärken ihre Präsentationsfähigkeiten. - Durch Einsetzung eines strukturiertes Feedback-Formats, etablieren die Studierenden eine konstruktive Feedback-Kultur.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig. - Die Studierenden entwickeln die Fähigkeiten, in Teamarbeit eine interdisziplinäre Aufgabenstellung zu erfassen und zu bearbeiten. - Die Studierenden planen Arbeitsschritte eigenverantwortlich, organisieren sich selbstständig und sind für die Durchführung verantwortlich. - Während der Vorbereitung und Durchführung des Workshops gewinnen die Studierenden Selbstbewusstsein und Hilfsbereitschaft gegenüber anderen Teilnehmern.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung B1.02.01 282161 Fallstudie Entwicklungswerkzeuge

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Case Study Development Tools
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Die Studierenden arbeiten in 2-er Gruppen an einem Thema. Durch Gruppen-Coaching können die Studierenden ihre Zwischenergebnisse zeigen und Fragen stellen.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es sollten die grundlegenden Informatik- bzw. Programmiervorlesungen besucht worden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	• Durchführung eines studentengeführten Workshops für die Seminarteilnehmer (Teamarbeit) • Erstellung eines Referats (Teamarbeit) • Impulsvorträge durch den Dozenten und die externe Firmen • Gemeinsame Übungen zu Präsenzzeiten
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Vorlesung setzt den Schwerpunkt in der praxisnahen Ausbildung der Studierenden in den aktuellen Gebieten der Entwicklungswerkzeuge, Frameworks und Architekturen zur professionellen Umsetzung von Projekten im Bereich Infrastrukturen und Methodik.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	• Intensive Einarbeitung in ein unbekanntes Entwicklungswerkzeug • Vorbereitung und Durchführung eines Workshops, um die anderen Teilnehmer die Funktionalität und Aufbau des Tools zu zeigen (in Zweier-Gruppen) • Erstellung eines Fachberichts über ein gewähltes Entwicklungswerkzeug (in Zweier-Gruppen)
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Die Studierenden teilen Aufgaben in der Gruppe auf und arbeiten gemeinsam an der Lösung. • Die Studierenden stärken ihre Präsentationsfähigkeiten. • Durch Einsetzung eines strukturiertes Feedback-Formats, etablieren die Studierenden eine konstruktive Feedback-Kultur.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden gestalten ihre Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig. - Die Studierenden entwickeln die Fähigkeiten, in Teamarbeit eine interdisziplinäre Aufgabenstellung zu erfassen und zu bearbeiten. - Die Studierenden planen Arbeitsschritte eigenverantwortlich, organisieren sich selbstständig und sind für die Durchführung verantwortlich. - Während der Vorbereitung und Durchführung des Workshops gewinnen die Studierenden Selbstbewusstsein und Hilfsbereitschaft gegenüber anderen Teilnehmern.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Individuelle Themen aus dem Bereich moderne Entwicklungswerkzeuge, die innerhalb des Software/App Lebenszyklus verwendet werden um die Entwicklern bei Ihrer Arbeit zu unterstützen.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	Für die jeweiligen Themen wird bei Bedarf spezifische Einstiegsliteratur bekannt gegeben.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B1.02.02 282162 Seminar Unternehmensanwendungen

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Seminar Enterprise Applications
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	120
Detailbemerkung zum Workload	Umfasst auch den Aufwand für die Erstellung der Ausarbeitung (max. 30 Seiten) und der Präsentation (Richtwert 20 Minuten).
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Lehrform erfolgt im Seminarstil, d.h. es werden Referate sowie Präsentationen zu speziellen Fragestellungen der Wirtschaftsinformatik mit Unterstützung des Dozierenden erarbeitet. Im Rahmen fachlicher Diskussionen (Verteidigung der Arbeit) werden offene Fragen und tiefergehende Fragestellungen erörtert.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • erarbeiten eigenständig eine wissenschaftliche Arbeit (Stand der Wissenschaft und Technik) nach Methoden der gestaltungsorientierten Wirtschaftsinformatik • arbeiten sich intensiv in ein unbekanntes Themengebiet ein und identifizieren daraus die Problemstellung • lernen, aus der Problemstellung Forschungsfragen abzuleiten • recherchieren und vergleichen einschlägige Literaturquellen zur Aufbereitung eines Themas mit praxisnaher und wissenschaftlicher Relevanz • fertigen eine Literaturanalyse an und beantworten aus dem Erkenntnisgewinn die Forschungsfrage • präsentieren die Ergebnisse ihrer Arbeit vor den anderen Seminarteilnehmern
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden wenden zuvor bspw. in "Methoden wissenschaftlichen Arbeitens" kennengelernte Methoden auch zur Wissenserschließung adaptiert an. Dadurch werden diese vertieft und zur eigenen Kompetenz.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden erproben die Vermittlung von selbst erarbeitetem Wissen in Präsentationen und sammeln zu ihrem eigenen Präsentationsstil eigene Erfahrungen. Auf Wunsch können diese mit dem Dozierenden oder dem Kurs reflektiert werden.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Eigenständige Lösung von Problemen in der Adaption und Anwendung vorhandener Methoden und Werkzeuge.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Individuelle und anwendungsnahe Themen aus dem Gebiet der betriebswirtschaftlichen Anwendungssysteme. Der Schwerpunkt liegt eher in (software-)technisch orientierten Fragestellungen mit den Aspekten zu Auswahl, Lebenszyklen, Entwicklung und Anwendung von IT-Systemen.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten
Literatur/Lernquellen	• Becker, M.: Hinweise zur Anfertigung eines Literatur-Reviews (p. 9). Leipzig. • Fettke, P.: State-of-the-Art des State-of-the-Art. WIRTSCHAFTSINFORMATIK, 48(4), 257266. doi:10.1007/s11576-006-0057-3 • Theisen, M.R.: Wissenschaftliches Arbeiten - Technik, Methodik, Form, München • Webster, J., & Watson, R. T.: ANALYZING THE PAST TO PREPARE FOR THE FUTURE: WRITING A REVIEW. MIS Quarterly, 26(2), xiiixxiii. • WI-Orientierungslisten. WIRTSCHAFTSINFORMATIK, 50(2), 155163. doi:10.1365/s11576-008-0040-2
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben

Modul B1.03 282062 Design of Information Systems

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	8.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die bei den Submodulen vorgesehene Anzahl von Credits wird nur vergeben, wenn die jeweils vorgesehene Prüfungs(vor)leistung erfolgreich erbracht wurde.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung, Übungsaufgaben und Besprechung der Lösungen in den Präsenzzeiten, Labor
Lerninhalte	- Methoden für den (modellbasierten) Entwurf und die Bewertung von Architekturen von betrieblichen Informationssystemen - Projektstudie mit Anwendung der Kompetenzen und Reflektion der Vorgehensweise sowie Ergebnisse
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden lernen grundlegende Systemarchitekturen kennen und verstehen, sowie diese voneinander abzugrenzen. Verschiedene betriebliche Informationssysteme werden betrachtet, sowie Technologien für ihre Entwicklung und ihr Zusammenspiel untersucht. Somit lernen Studierende, worauf betriebliche Informationssysteme technologisch basieren und wie diese im Gesamtkontext eingesetzt werden. Im Rahmen einer Projektaufgabe aus dem Kontext betrieblicher Informationssysteme werden Fragestellungen untersucht und Lösungen prototypisch umgesetzt.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Studierende lernen unterschiedliche Systemarchitekturvarianten voneinander abzugrenzen und zu unterscheiden sowie eigenverantwortlich das dafür notwendige Wissen zu erschließen und konzeptionell und/oder programmtechnisch eine prototypische Lösung umzusetzen im Rahmen einer Projektarbeit.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden - tauschen sich fachbezogen zu den Inhalten aus, diskutieren in Gruppen Entscheidungskonflikte beim Entwurf von Systemen für die digitale Transformation. - leiten und moderieren Diskussionen. - koordinieren gemeinsame Arbeiten. - präsentieren Lösungsansätze der von ihnen entworfenen Forschungsfragen und hinterfragen diese kritisch.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden - bearbeiten selbstständig die Aufgabenstellungen. - beantworten Lernfragen der Aufgabenstellungen rechtzeitig. - suchen und integrieren selbstständig weitere (Forschungs- Literatur und entwickeln eine Lösung für das gegebene Problem.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist Teil der Vertiefungsrichtung Entwicklung webbasierter und mobiler IT-Systeme. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung der Bachelorstudiengänge WIN und WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	wird in den ersten drei Vorlesungswochen in der jeweiligen Lehrveranstaltung bekannt gegeben

Veranstaltung B1.03.01 282163 Enterprise Information Systems Architectures

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Sascha Alpers
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung und Labor
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Enterprise Information Systems Architectures
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	• Vorlesung zu Grundlagen-Themen • Übungsaufgaben und Fallbeispiele • Referate und Gastvorträge zu speziellen Technologieaspekten • Musterklausuren
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • definieren die verschiedenen Anwendungssysteme und ordnen diese einem erforderlichen Einsatzzweck zu. • skizzieren und erläutern die wesentlichen Technologien von Anwendungssystemen. • diskutieren Herausforderungen, Chancen und Risiken von Anwendungssystemen. • entwickeln Lösungsansätze für ausgewählte Aspekte von Anwendungssystemen im Rahmen von Übungen und Fallstudien. • skizzieren und erläutern die Phasen bei der Auswahl und Einführung von Anwendungssystemen im Unternehmen. • kennen gängige Methoden einer digitalen Geschäftsabwicklung bzw. zur prozessorientierten Planung und Steuerung der Material- und Informationsflüsse.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • erschließen aktuelle Entwicklungstrends und ordnen diese in den Kontext von Anwendungssystemen ein. • sind befähigt, sich weiteres Wissen über Anwendungssysteme mit Hilfe von Lehrbüchern und Fachartikeln anzueignen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Erörterungen von Fragen im Team, Auseinandersetzung mit verschiedenen Interessen

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	eigenständige Bearbeitung von Aufgaben, Verstärkung der Transferkompetenz
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	In dieser Veranstaltung werden die technischen Grundlagen von betriebswirtschaftlichen Anwendungssystemen (Unternehmenssoftware) im Hinblick auf Fragestellungen aus der Wirtschaftsinformatik vermittelt. • Technologien und Modellierungskonzepte einzelner Typen von Anwendungssystemen. • Zusammenwirkung der Anwendungssysteme in einer Systemlandschaft. • Integrationstechniken, mit denen Anwendungssysteme in einer Systemlandschaft eingebunden werden. • Methoden, welche beim Einsatz von Unternehmenssoftware angewendet werden, insbesondere bei deren Einführung und Betrieb. • Typische Beispiele und Anwendungsszenarien betriebswirtschaftlicher Standardsoftware (ERP, CRM, BI, SCM,MDM,).
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282164 Project Study Enterprise Information Systems
Sonstige Besonderheiten	keine Besonderheiten
Literatur/Lernquellen	• Weber, R.: Technologie von Unternehmenssoftware, Springer Berlin, Heidelberg • Fowler, M.: Patterns of Enterprise Application Architecture, Addison-Wesley, Boston • Buck-Emden, R.: Die technische Architektur des Systems R/3, Addison-Wesley, Bonn • Gronau, N.: Enterprise Resource Planning - Architektur, Funktionen und Management von ERP-Systemen, Oldenbourg, München • Dorrhauer, C. Zlender, A.: Business-Software, Tectum-Verl., Marburg • Schönthaler, Frank; Vossen, Gottfried; Oberweis, Andreas; Karle, Thomas: Business Processes for Business Communities Modeling Languages, Methods, Tools
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B1.03.02 282164 Project Study Enterprise Information Systems

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Mahsa Fischer
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Enterprise Information Systems
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Studierenden arbeiten in Gruppe an Projekten.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es sollten die Vorlesungen "Softwaretechnik und mobile Systeme", "Entwicklung von mobilen Unternehmensanwendungen", sowie die "Fallstudie Entwicklungswerkzeuge" besucht worden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Lehrveranstaltung erfolgt in Form von Projekten auf Basis konkreter Aufgabenstellungen und Beispielen. Ergänzt werden die Projekte durch Vorlesungen zu Grundlagenthemen. Die praktische Umsetzung in Form eines Software-Prototypen dient der Verbesserung der Umsetzungskompetenz.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Abhängig von der Aufgabenstellung und der jeweiligen Rolle im Projektteam vertiefen die Studierenden ihr Wissen in Programmierung, Softwarearchitektur, Unternehmensarchitektur, Projektmanagement, User Experience, Anforderungsanalyse und -management.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden lernen anhand praktischer Projektaufgaben - teilweise in Zusammenarbeit mit Unternehmen - Konzepte im Bereich der Unternehmensanwendungen zu erarbeiten und organisatorisch und technisch umzusetzen. - Die Studierenden können Fragestellungen unter Berücksichtigung der Unternehmens-IT beantworten bzw. Vorschläge zur Verbesserung machen. - Die Studierenden wählen und verwenden gängige Werkzeuge zur Problemlösung. - Die Studierenden automatisieren die Qualitätssicherung, sofern sinnvoll. - Die Studierenden ermitteln selbständig Anforderungen und dokumentieren diese auch für externe Stakeholder verständlich. - Die Studierenden dokumentieren Arbeitsschritte und präsentieren die Ergebnisse auf Englisch.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden bearbeiten ein Softwareentwicklungsprojekt gemeinsam als Team, teilweise in Zusammenarbeit mit einem externen Unternehmen. - Die Studierenden gehen vorausschauend mit Problemen im Team um. - Die Studierenden vertreten Probleme und Lösungen gegenüber Fachleuten argumentativ.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden arbeiten sich in die für sie neue Problemdomäne mit geringer Anleitung ein. - Die Studierenden reflektieren ihre Arbeitsziele, bewerten, verfolgen und verantworten diese. - Die Studierenden erkennen selbst Kompetenzlücken und versuchen, diese mit den angemessenen Stakeholdern zu schließen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	- Erarbeitung des Grundlagenwissens zur Bearbeitung einer gegebenen Projektaufgabe - Einrichtung der zur Umsetzung notwendigen (Software-)Infrastruktur - Festlegung des Konzepts zur Umsetzung der Aufgabenstellung - Implementierung des Konzepts, i.A. in Form eines Software-Prototyps - Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	- Wirdemann, R.: Scrum mit User Stories, Hanser, München - Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer (Hrsg.): Das Design Thinking Playbook, Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren (Weitere Literatur je nach Aufgabenstellung in der Veranstaltung)
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	trifft nicht zu

Modul B1.04 282063 Development and Application of IT-Systems

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn die zwei darin enthaltenen Submodule mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurden.
Verantwortlich	Prof. Dr. Detlef Stern
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	• Seminarstil, Erarbeitung von Referaten und Präsentationen, mit Unterstützung des Dozenten und im Rahmen fachlicher Diskussionen werde offene Fragen und tiefergehende Fragestellungen erörtert • In Gruppen von ca. 4-7 Personen werden integrative Softwareentwicklungsprojekte für einen Auftraggeber realisiert. Die Projektarbeit wird in Coaching-Prozessen begleitet. • Prüfung ist jeweils Lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat bzw. praktische Arbeit.
Lerninhalte	Fragestellungen der individuellen und anwendungsnahen Entwicklung von Software, theoretisch fundiert und praktisch erprobt.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	• Erwerb der Fähigkeit zur Erstellung einer wissenschaftlichen Arbeit als Vorbereitung auf die Bachelor Thesi • Erstellen von Präsentationen zu komplexen Inhalten
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	• Die Studierenden ermitteln und analysieren komplexe Sachverhalte und stellen diese auch für ggf. externe Stakeholder verständlich dar. • Die Studierenden berücksichtigen wissenschaftliche, betriebliche und fachliche Erfordernisse. • Die Studierenden setzen selbst erarbeitete Anforderungen praktisch um.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Die Studierenden managen selbstständig die relevanten Stakeholder. • Die Studierenden arbeiten als Expertenteam, ggf. in Zusammenarbeit mit einem externen Unternehmen. • Die Studierenden vertreten komplexe Probleme und Lösungen gegenüber Fachleuten argumentativ und entwickeln diese mit ihnen weiter.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	• Die Studierenden reflektieren ihre Arbeitsziele, bewerten, verfolgen und verantworten diese. Sie ziehen Konsequenzen für eigene Arbeitsprozesse. • Die Studierenden arbeiten sich selbstständig in die für sie neuen Problemfelder ein. • Die Studierenden erkennen selbst Kompetenzlücken und versuchen diese zu schließen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.

Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung B1.04.01 282165 Seminar IT-Systems

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Seminar IT Systems
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	120
Detailbemerkung zum Workload	12 Seiten für die Seminararbeit, Best Practices Gruppen-Präsentationen á 15-20 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Studierenden erarbeiten mit Unterstützung der Dozierenden eine wissenschaftliche Arbeit in Form einer Seminararbeit. Neben der eigenständigen Bearbeitung erfolgt ein offener Austausch im Rahmen fachlicher Diskussionen, in dem Fragen sowie vertiefende Aspekte erörtert werden. Abschließend findet ein Peer-Learning statt, bei dem Best Practices des wissenschaftlichen Arbeitens geteilt und diskutiert werden.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Erwerb der Fähigkeit zur Erstellung einer wissenschaftlichen Arbeit als Vorbereitung auf die Bachelor Thesis oder als wissenschaftliches Paper für eine wissenschaftliche Konferenz. • Präsentation der von Best Practices zum wissenschaftlichen Arbeiten vor den Studierenden.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	• Die Studierenden recherchieren und vergleichen einschlägige Literaturquellen zur Aufbereitung eines Themas mit praxisnaher und wissenschaftlicher Relevanz und arbeiten eine entsprechende Problemstellung und Forschungsfrage heraus. • Die Studierenden arbeiten sich vertieft in das zu bearbeitende Thema ein, nutzen dabei wissenschaftliche Literatur.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	• Die Studierenden präsentieren Zwischenstände und diskutieren mit den anderen Teilnehmer/innen
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	• Die Studierenden bearbeiten ein Thema selbständig
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Individuelle und anwendungsnahe, eher (software-)technisch orientierte Themen innerhalb des Fragenkomplexes der Auswahl, Lebenszyklen, Entwicklung und Anwendung von IT-Systemen.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	(Themenabhängig)
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B1.04.02 282166 Projektstudie IT-Systeme

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B1.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Detlef Stern
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study IT Systems
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	20 Minuten Abschlusspräsentation pro Gruppe á 3-7 Studierende
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Inhalte / Qualifikationsziele der Veranstaltungen "Projektstudie Entwicklung von mobilen Unternehmensanwendungen" und "Project Study Enterprise Information Systems" werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	In Gruppen von ca. 3-7 Personen werden integrative Softwareentwicklungsprojekte für einen (ggf. externen) Auftraggeber realisiert. Die Projektarbeit wird in Coaching-Prozessen begleitet.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Abhängig vom zu bearbeitenden Thema erwerben die Studierenden vertieftes Wissen.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden ermitteln und analysieren komplexe Anforderungen und dokumentieren diese für externe Stakeholder verständlich. - Die Studierenden berücksichtigen betriebliche und fachliche Erfordernisse. - Die Studierenden managen selbstständig die relevanten Stakeholder. - Die Studierenden erstellen eine Implementation der Anforderungen. - Die Studierenden wenden selbstständig die Methoden der Softwaretechnik an.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden bearbeiten ein Softwareentwicklungsprojekt als Expertenteam, ggf. in Zusammenarbeit mit einem externen Unternehmen. - Die Studierenden gehen vorausschauend mit Problemen im Team um und leiten leistungsschwächere Teammitglieder selbstständig an. - Die Studierenden vertreten komplexe Probleme und Lösungen gegenüber Fachleuten argumentativ und entwickeln diese mit ihnen weiter.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	• Die Studierenden reflektieren ihre Arbeitsziele, bewerten, verfolgen und verantworten diese. Sie ziehen Konsequenzen für die Arbeitsprozesse im Team. • Die Studierenden arbeiten sich selbstständig in die für sie neue Problemdomäne ein. • Die Studierenden erkennen selbst Kompetenzlücken und versuchen, diese proaktiv mit den angemessenen Stakeholdern zu schließen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Unterschiedliche Themenstellungen. • Projektmanagement. • Erstellung von Ergebnispräsentationen und -dokumentationen vielfältiger Art. • IT-Systeme in Betrieb.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Wirdemann, R.: Scrum mit User Stories, Hanser, München • (Weitere Literatur je nach Aufgabenstellung in der Veranstaltung)
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul B2.01 282080 Informationsmanagement

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die vorgesehene Anzahl von Credits wird nur vergeben, wenn die vorgesehenen Einzelleistungen erfolgreich erbracht wurde.
Verantwortlich	Prof. Dr. Helmut Beckmann
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung, Projekte und Referate/Präsentationen zu speziellen Aspekten, Projekte mit konkreten Beispielen
Lerninhalte	Im Rahmen der Lehrveranstaltungen dieses Moduls werden die Elemente des Informationsmanagements, deren Ansätze als wesentlicher Teilbereich des Informationsmanagements betrachtet. Ferner finden studentische Projektstudien statt innerhalb derer spezifische Fragestellungen aus dem Bereich des Informationsmanagements in Gruppen erarbeitet und präsentiert werden.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden betrachten verschiedene Aspekte des Informationsmanagements und dessen praktischen Einsatz. Dabei stehen insbesondere die Grundzüge und Ansätze des Informationsmanagements von Unternehmen sowie der Einsatz des IT Managements im Vordergrund.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden • können weitestgehend eigenständig Methoden und Modelle entwickeln. • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an. • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. • können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen. • integrieren vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen. • treffen wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen. • eignen sich selbstständig neues Wissen und Können an. • führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus. • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein. • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen. • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein und erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung B2.01.01 282180 Projektstudie Informationsmanagement

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Helmut Beckmann
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Information Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Die Prüfungleistung erfolgt durch die Erstellung und Abgabe einer Fallstudienbeschreibung im Umfang von ca. 15 Seiten für Themen, die zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben werden sowie eine 30-minütigen Ergebnispräsentation.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	30
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Einführung in das IT-Management" sollte bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Studentisches Projekt mit gemeinsamen Übungen zur Präsenzzeit
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden • betrachten verschiedene Aspekte des Informationsmanagements und dessen praktischen Einsatz. Dabei stehen insbesondere die Grundzüge und Ansätze des Informationsmanagements von Unternehmen sowie der Einsatz des IT Managements im Vordergrund. • wenden Projektmanagementfähigkeiten auf Basis des PMI-Standards im Projekt an.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • können weitestgehend eigenständig Methoden und Modelle entwickeln. • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an. • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. • können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen. • integrieren vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen. • treffen wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen. • eignen sich selbstständig neues Wissen und Können an. • führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch. • können zentrale Konzepte des Informationsmanagements (Informationswirtschaft, Daten- und Wissensmanagement, sowie Prozess-, Service- und Infrastrukturmanagement) in einem betrieblichem Kontext anwenden und erarbeiten sich tiefergehendes Wissen in dem Kontext eigenständig.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus, • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen. • leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. • stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. • bearbeiten eng in Gruppen zielgerichtet ein definiertes Thema.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden • planen, strukturieren und lösen eigenständig ein komplexes Projekt • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein und erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	In der Veranstaltung werden zentrale Managementkonzepte der Informationswirtschaft im betrieblichen Umfeld praktisch erprobt. Dies beinhaltet Themen des betrieblichen Daten-, Informations- und Wissensmanagements, aber auch Themen wie Enterprise-Architecture-Management, Prozess- und Projektmanagement. Dabei werden die im Grundstudium erlernten Konzepte aus der Einführungsveranstaltung Wirtschaftsinformatik und der Einführung in das IT-Management in studentischen Projekten vertieft. Methodisch werden zentrale Wissensgebiete des Projektmanagements nach PMI, wie z.B. Kosten-, Zeit-, Qualitätsmanagement, usw. in arbeitsteilig organisierten Projektteams erlernt.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine
Sonstige Besonderheiten	Keine
Literatur/Lernquellen	• Pietsch, Thomas et al.: Strategisches Informationsmanagement; Erich Schmidt Verlag • Gronau, Norbert und Lindemann Marcus: Einführung in das Informationsmanagement; Gito Verlag • Krcmar, Helmut: Einführung in das Informationsmanagement; Springer Gabler. • Krcmar, Helmut: Informationsmanagement; Springer Gabler • Mangiapane, Markus et al.: Modernes IT-Management - Methodische Kombination von IT-Strategie und IT-Reifegradmodell; Springer • Rentrop, Christopher: IT-Governance - Zentraler Erfolgsfaktor für die digitale Transformation; Erich Schmidt Verlag • Tiemeyer, Ernst (Hrsg.): Handbuch IT-Management; Hanser Verlag • Heinrich, Lutz et al.: Informationsmanagement - Grundlagen, Aufgaben, Methoden; De Gruyter Oldenbourg
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul B2.02 282081 IT-Strategie und Servicemanagement

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulnote (ohne Prüfung) setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die vorgesehene Anzahl von Credits wird nur vergeben, wenn die vorgesehenen Einzelleistungen erfolgreich erbracht wurden.
Verantwortlich	Prof. Dr. Philipp Küller
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesungen mit begleitenden Übungen, Gruppenarbeit, Referate/Präsentationen, Fallstudien, Übungsfragen und Klausur.
Lerninhalte	Das Modul "IT-Strategie und Servicemanagement" vermittelt den Studierenden fundierte Kenntnisse im Geschäftsprozessmanagement sowie im IT-Service Management. Ziel ist es, die Studierenden auf die Herausforderungen der strategischen Planung und operativen Umsetzung in IT-Unternehmen vorzubereiten. Im Geschäftsprozessmanagement lernen die Studierenden, Geschäftsprozesse zu modellieren, zu analysieren und zu optimieren. Sie beschäftigen sich mit der Geschäftsprozessstrategie, der Dokumentation von Prozessen und deren Umsetzung bis hin zum Prozesscontrolling. Dabei wird besonderer Wert auf die Modellierung in BPMN 2.0 und praxisorientierte Fallbeispiele gelegt. Im IT-Service Management wird ITIL als globaler Standard vorgestellt. Die Studierenden erhalten eine Einführung in den ITIL Service Lifecycle und vertiefen ihr Wissen in den Bereichen Service Strategy, Service Design, Service Transition, Service Operation und Continual Service Improvement. Anhand von Fallbeispielen wird das Gelernte praktisch angewendet. Ferner finden studentische Projektstudien statt innerhalb derer spezifische Fragestellungen aus dem Bereich des Informationsmanagements in Gruppen erarbeitet und präsentiert werden.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden betrachten verschiedene Aspekte des IT-Managements und dessen praktischen Einsatz. Dabei stehen insbesondere die IT-Strategie von Unternehmen sowie der Einsatz des IT-Servicemanagements in Vordergrund.

Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden • können weitestgehend eigenständig Methoden und Modelle entwickeln. • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden sie an. • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. • können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen. • integrieren vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen. • treffen wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen. • eignen sich selbstständig neues Wissen und Können an. • führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus. • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein. • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen. • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein und erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul "IT-Strategie und Servicemanagement" vermittelt den Studierenden praxisnahe Kenntnisse in Geschäftsprozess- und IT-Service Management, um sie auf die strategische Planung und operative Umsetzung in IT-Unternehmen vorzubereiten. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P, sowie dem Bachelor Angewandte Künstliche Intelligenz. Direkte Bezüge bestehen beispielsweise zu den nachfolgenden Modulen sowie zu den Projektstudien als Teil diverser Modulen: • B2.01 Informationsmanagement • B2.04 IT Management • Weitere Veranstaltungen der Vertiefungsrichtung "IT-Management" Aufgrund des grundlegenden Charakters können die Inhalte des Moduls auch in technischen und betriebswirtschaftlichen Studiengängen eingesetzt werden.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung B2.02.01 282181 Geschäftsprozessmanagement

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Philipp Küller
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Business Process Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	75
Detailbemerkung zum Workload	Die Prüfung erfolgt lehrveranstaltungsbegleitend in Form einer Klausur mit einer Dauer von 120 Minuten. Der Anteil der Antwort-Wahl-Fragen (Single- und Multiple-Choice) wird vor dem Prüfungszeitraum bekanntgegeben und beträgt maximal 50 Prozent. In der Regel finden lehrveranstaltungsbegleitend Lernaktivitäten statt, zu denen die Informationen in den ersten drei Wochen des Vorlesungszeitraums veröffentlicht werden.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltungen "Einführung in die Wirtschaftsinformatik" und "Einführung in das IT-Management" sollten abgeschlossen sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit praktischen Übungen, Gruppenübungen und Lernaktivitäten zu Präsenzzeiten, insbesondere Modellierung und Methoden des Geschäftsprozessmanagements. Wiederholungsfragen und Übungsklausur zur Vorbereitung auf die Klausur. Klausur mit praktischem Anteil zu Methoden des GPM
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden geben Begriffe, Ziele, Einordnung, Grundkonzepte und Historie des Geschäftsprozessmanagements wieder. - Die Studierenden verstehen den Zweck und die Möglichkeiten der Modellierung und können die Grundsätze der ordentlichen Modellierung nachvollziehen. - Die Studierenden können den Lebenszyklus des Geschäftsprozessmanagements nachvollziehen und deren Reihenfolge begründen. - Die Studierenden erläutern die Aktivitäten und Methoden jeder Phase des Lebenszyklus.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • können die Basismethoden und -prozesse des Geschäftsprozessmanagements anwenden • können eigenständig Modelle im Geschäftsprozesskontext mit BPMN 2.0 modellieren • können Methoden der Dokumentation und Optimierung von Geschäftsprozessen anwenden • sind in der Lage, qualitative und quantitative Analysen durchzuführen, Kennzahlen zu interpretieren und Optimierungspotentiale aufzuzeigen. • können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen. • sprechen selbständig Empfehlungen und Konzeption auf Basis des erlernten Wissens, gemachter Erfahrungen und gegebener Situationen / Rahmenbedingungen aus.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus, • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein, • erlernen Grundlagen der Interaktion mit Stakeholdern in Bezug auf das Geschäftsprozessmanagement (z.B. im Rahmen von Interviews bei der Prozesserhebung) • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit Anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen, • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein, erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Die Studierenden erlernen die unterschiedlichen Aspekte und Methoden des Geschäftsprozessmanagements, beginnend mit der Geschäftsprozessstrategie über die Dokumentation von Prozessen, sowie Methoden zur Optimierung und zur Umsetzung neuer Prozesse bis zum Prozess-Controlling. • Einführung in Geschäftsprozesse • Lebenszyklus des GPM verstehen • Geschäftsprozesse in BPMN 2.0 zielgerichtet modellieren sowie CMMN und DMN einordnen • Geschäftsprozessstrategie definieren und Prozesslandkarten aufbauen • Geschäftsprozesse identifizieren und dokumentieren • Geschäftsprozesse qualitativ und quantitativ analysieren • Geschäftsprozessprozesse optimieren • Optimierte Geschäftsprozesse umsetzen und durchführen • Geschäftsprozesscontrolling verstehen • Wertschöpfungsketten und -netze einordnen Die Studierenden lernen für die jeweiligen Aspekte des Geschäftsprozessmanagements zweckorientierte Modelle in BPMN 2.0 zu erstellen (z.B. Spezifikation von IT-Systemen, zur Berechnung von Prozesskosten, zum Wissensmanagement/Dokumentation).
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282182 Fallstudie IT Strategie und Service Management 282180 Projektstudie Informationsmanagement
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Dumas, M., la Rosa, M., Mendling, J., & Reijers, H. A.: Grundlagen des Geschäftsprozessmanagements. Springer, Berlin, Heidelberg. • Bayer, F. & Kühn, H.: Prozessmanagement für Experten: Impulse für aktuelle und wiederkehrende Themen. Springer, Berlin, Heidelberg. • vom Brocke, J. & Rosemann, M.: Handbook on Business Process Management 1+2. Springer, Berlin, Heidelberg. • Freund, J. & Rücker, B.: Praxishandbuch BPMN: Mit Einführung in DMN, Carl Hanser, München. • Gadatsch, A.: Grundkurs Geschäftsprozess-Management Analyse, Modellierung, Optimierung und Controlling von Prozessen. Springer, Berlin, Heidelberg. • Hanschke, I. & Lorenz, R.: Strategisches Prozessmanagement – einfach und effektiv. Hanser, München.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung B2.02.02 282182 Fallstudie IT Strategie und Service Management

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Fabian Walke
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Case Study IT Strategy and Service Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	100
Detailbemerkung zum Workload	Neben den Präsenzveranstaltungen wird der Workload insbesondere durch die gruppenorientierte, wissenschaftliche Bearbeitung der Fallstudie erbracht. Die Prüfungleistung setzt sich aus folgenden Bestandteilen zusammen: • Studienprotokoll (2 Seiten) • Peer-Review • Qualitative und quantitative Datenerhebung und -analyse • Mündliche Präsentation (Vortrag von 20 Minuten mit anschließender Diskussion von 10 Minuten) • Extended Abstract (2 Seiten)
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein. Es wird zudem der vorherige Besuch des Moduls "Grundlagen des IT-Managements" (282005) empfohlen.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	• Forschendes Lernen: Studienprotokoll, Peer-Review, qualitative und quantitative Datenerhebung und -analyse, Extended Abstract • Vorlesung mit begleitenden Übungen und praktischen Beispielen • Q&A zur Fallbearbeitung während der Präsenzzeiten • Eigenständige Bearbeitung einer Fallstudie in Gruppen mit Beratung durch den Dozenten • Vorstellung und Präsentation der Ergebnisse der Fallstudie durch die Studierenden
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Verständnis qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden • Grundlagen des Mixed-Method-Ansatzes • Theoretische Fundierung von Forschungsfragen • Prinzipien der wissenschaftlichen Qualitätssicherung (Peer-Review) • Ablauf und Dokumentation empirischer Forschungsprojekte (Fallstudien)

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • können eigenständig empirische Forschungsmethoden anwenden. • entwickeln neue Ideen oder Verfahren und wenden diese an. • können bestehendes Wissen sowie Best Practices auf die eigene Situation übertragen und anpassen. • bewerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe. • können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen. • integrieren vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen. • treffen wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen. • eignen sich selbstständig neues Wissen und Können an. • führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • tauschen sich sach- und fachbezogen zu den Inhalten aus. • binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein. • erkennen Konfliktpotentiale in der Zusammenarbeit mit anderen und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsübergreifender Bedingungen. • gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lösungsprozessen und führen bereichsspezifische und bereichsübergreifende Diskussionen.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden • schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter. • definieren für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen. • setzen geeignete Mittel ein und erschließen eigenständig hierfür Wissen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Das Veranstaltung bietet die Möglichkeit, quantitative und qualitative empirische Forschungsmethoden zu erlernen und auf aktuelle Problemstellungen der Wirtschaftsinformatik anzuwenden. Dabei soll jeder Teilnehmende eine bestimmte Dienstleistungserfahrung im Rahmen eines Tiefeninterviews erheben und mit qualitativen Methoden auswerten. Parallel zu dem Interview werden quantitative Daten mit Hilfe eines Fragebogeninstruments erfasst. Die Veranstaltung folgt somit einem qualitativ-quantitativen (Mixed-Method) Forschungsprozess. Eingangs werden relevante theoretische und methodische Grundlagen vermittelt, aus denen konkrete Forschungsfragen mit wissenschaftlicher und praktischer Relevanz hervor gehen. Die Teilnehmenden arbeiten sich in die entsprechende Literatur ein und erstellen ein Studienprotokoll, das die geplante Forschungsmethodik sowie das Studiensubjekt vorab beschreibt. Die Studienprotokolle werden im Peer-Review-Verfahren von den Teilnehmenden nach vorgegebenen Kriterien gegenseitig begutachtet, wodurch das Verfahren der Qualitätssicherung einer wissenschaftlichen Arbeit erlernt wird. Nach positiver Prüfung durch den Peer-Review führen die Teilnehmenden selbständig ihr Forschungsvorhaben durch, erheben Daten, werten diese aus und präsentieren die Forschungsergebnisse im Rahmen eines mündlichen Vortrags. Außerdem werden die Ergebnisse in einem Extended Abstract verschriftlicht. Durch die Teilnahme an der Veranstaltung werden inhaltliche und methodische Grundlagen für die Anfertigung einer empirisch orientierten Abschlussarbeit gelegt.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282180 Projektstudie Informationsmanagement
Sonstige Besonderheiten	keine

Literatur/Lernquellen	Methodenreferenzen zu Interviews • Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing (2nd ed.). SAGE Publications. • Myers, M. D., & Newman, M. (2007). The qualitative interview in IS research: Examining the craft. Information and organization, 17(1), 2-26. • Myers, M. D. (2013). Qualitative Research in Business and Management (2nd ed.). SAGE Publications. • Flanagan, J. C. (1954). The critical incident technique. Psychological Bulletin, 51(4), 327-358. Methodenreferenzen zu Forschung & Kodierung • Döring, N., Bortz, J. (2015). Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. Springer Berlin Heidelberg. • Mayring, P. (2014). Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution. • Saunders, M., Lewis, P., Thornhill, A. (2007). Research Methods for Business Students. Financial Times/Prentice Hall. Inhaltliche Referenzen zu Omnichannel Service Quality • Akter, S., Hossain, M.I., Lu, S., Aditya, S., Hossain, T.M.T., Kattiyapornpong, U. (2019). Does Service Quality Perception in Omnichannel Retailing Matter? A Systematic Review and Agenda for Future Research. In: Piotrowicz, W., Cuthbertson, R. (eds) Exploring Omnichannel Retailing. Springer, Cham. • Akter, S., Hossain, T. M. T., & Strong, C. (2021). What omnichannel really means? Journal of Strategic Marketing, 29(7), 567–573. • Hartwig, K., and Billert, M. (2018). Measuring Service Quality: A Systematic Literature Review, in 26th European Conference on Information Systems (ECIS 2018), Portsmouth, UK. June 23-28, 2018. • Thaichon, P., Phau, I., & Weaven, S. (2022). Moving from multi-channel to Omni-channel retailing: Special issue introduction. Journal of Retailing and Consumer Services, 65, 102311. • Verhoef, P. C. (2021). Omni-channel retailing: some reflections. Journal of Strategic Marketing, 29(7), 608–616. • Walke, F., & Winkler, T. J. (2024). Assessing Omnichannel Service Quality in the Public Sector. Public Administration. • Walke, F. (2024). Digital Transformation of the Public Sector: Essays on Quality, Strategy and Success of Digital Infrastructure, Services and Artificial Intelligence. University Library Hagen. • Zhang, M., He, X., Qin, F., Fu, W., & He, Z. (2019). Service quality measurement for omni-channel retail: scale development and validation. Total Quality Management & Business Excellence, 30(sup1), S210–S226.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Modul B2.03 282082 Analytic Information Systems

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	8.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Notendurchschnitt in den einzelnen Veranstaltungen 4,0 oder besser.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Lehr- und Lernform: Vorlesung mit integrierten Übungen, Bearbeitung und Präsentation von Fallstudien und kleinen Projekten, Durchführung von Projekten in Team Prüfungsform: Klausur und Abgabe und Präsentation von Projekt-Artefakten
Lerninhalte	Grundlagen von Data Science und Machine Learning
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden können Methoden aus den Bereichen Data Science und Machine Learning anwenden, um Antworten für fachliche Fragen aus Daten zu erzeugen und können die Ergebnisse interpretieren und präsentieren.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden können Methoden aus den Bereichen Data Science und Machine Learning anwenden, um Antworten für fachliche Fragen aus Daten zu erzeugen und können die Ergebnisse interpretieren und präsentieren.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden organisieren sich selbstständig in Teams, um Übungsaufgaben und Projekte zu bearbeiten. Sie präsentieren ihre Ergebnisse in Teams und geben anderen Teams Feedback.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden lernen, durch Erarbeiten von Fachliteratur und aktuellen wissenschaftlichen Veröffentlichungen für ausgewählte Themen, sich neue Methoden aus den Bereichen Data Science und Machine Learning selbstständig zu erschließen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Kenntnisse in Mathematik und Statistik sowie Pythonkenntnisse werden empfohlen
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul schließt die Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Data Science im Rahmen des Angebots im Studiengang ab. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B2.03.01 282183 Business Intelligence

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Carsten Lanquillon
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung und Labor
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Business Intelligence
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	88
Detailbemerkung zum Workload	keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Inhalte / Qualifikationsziele der Veranstaltungen "Einführung in Business Intelligence" und "Betriebswirtschaftliche Datenanalyse" werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Impulsvorlesungen, Übungen zu Präsenzzeiten, Übungen in Eigenarbeit, Selbststudium und Studium in Lerngruppen, Präsentationen
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	- Die Studierenden skizzieren und erläutern die wesentlichen Komponenten einer BI-Architektur. - Die Studierenden diskutieren Herausforderungen, Chancen und Risiken von Business Intelligence (BI). - Die Studierenden entwickeln Lösungsansätze für ausgewählte Aspekte einer BI-Lösung im Rahmen von Übungen und Fallstudien. - Die Studierenden skizzieren und erläutern die Phasen eines Data-Mining-Prozessmodells. - Die Studierenden kennen gängige Data-Mining-Methoden für typische Data-Mining-Aufgaben.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	- Die Studierenden wenden Data-Mining-Methoden mit Hilfe von Data-Mining-Software zur Lösung von fachlichen Aufgabenstellungen an. - Die Studierenden können das Ergebnis ihrer Data-Mining-Ergebnisse sachgerecht interpretieren und die Relevanz beurteilen. - Die Studierenden erschließen aktuelle Entwicklungstrends und ordnen diese in den BI-Kontext ein.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden präsentieren Themen des Fachbereichs in Teams und müssen fachliche Fragen der Zuhörerschaft beantworten können. Die Studierenden stellen Fragen und geben Feedback zu Vorträgen anderer Teams.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind befähigt, sich Data-Mining-/ bzw. Data-Science-Methoden mithilfe ausgewählter Lehrbücher und Fachartikel anzueignen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Ausgewählte vertiefende und ergänzende Aspekte des Business Intelligence insbesondere im Bereich Data Mining • Herausforderungen und aktuelle Entwicklungstrends wie z.B. der Umfang mit großen und komplexen Datenbeständen zur Erzeugung eines wirtschaftlichen Nutzens (Big Data).
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282184 Project Study Analytic Information Systems and Data Science
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Runkler, T. A.: Data Analytics: Models and Algorithms for Intelligent Data Analysis, Springer-Vieweg, aktuelle Auflage • Berthold, M.; Borgelt, C.; Höppner, F.; Klawonn, F.: Guide to Intelligent Data Analysis • Han, J.; Kamber, M.; Pei, J.: Data Mining: concepts and techniques, Elsevier, aktuelle Auflage
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Veranstaltung B2.03.02 282184 Project Study Analytic Information Systems and Data Science

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Dr. Sven Dittes
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Analytic Information Systems and Data Science
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Der Workload beinhaltet eine Project-Pitch-Präsentation (15min) und eine Abschlusspräsentation (30min) der studentischen Gruppen im Rahmen der Veranstaltungstermine sowie die Erbringung von wöchentlichen Projektmanagementaufgaben und der Erstellung eines Prototyps.
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Inhalte / Qualifikationsziele der Veranstaltungen "Einführung in Business Intelligence" und "Betriebswirtschaftliche Datenanalyse" werden vorausgesetzt.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	In Gruppen von ca. 4-7 Personen werden Projekte für einen (ggf. externen) Auftraggeber bearbeitet. Die Projektarbeit wird durch Coaching-Sitzungen begleitet.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Selbstorganisation und Kommunikation, die im Rahmen von Projektarbeit in einem Team erforderlich sind. • Die Studierenden ermitteln, analysieren und dokumentieren komplexe Anforderungen zu einer durch einen (ggf. externen) Auftraggeber vorgegebenen fachspezifischen Problemstellung. • Die Studierenden erarbeiten eigenständig Lösungsansätze unter Berücksichtigung der Anforderungen. • Die Studierenden präsentieren dem (ggf. externen) Auftraggeber geeignete Lösungsansätze. • Die Studierenden setzen einen ausgewählten Lösungsansatz insbesondere basierend auf Wissen über analytische Informationssysteme (BI-Systeme) und Methoden der Datenanalyse um. • Die Studierenden analysieren die Ergebnisse ihres Handelns mit Hilfe von Feedbackgesprächen mit dem Auftraggeber.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden • ermitteln, analysieren und dokumentieren komplexe Anforderungen zu einer durch einen (ggf. externen) Auftraggeber vorgegebenen fachspezifischen Problemstellung, • erarbeiten eigenständig Lösungsansätze unter Berücksichtigung der Anforderungen, • präsentieren dem (ggf. externen) Auftraggeber geeignete Lösungsansätze, • setzen einen ausgewählten Lösungsansatz insbesondere basierend auf Wissen über analytische Informationssysteme (BI-Systeme) und Methoden der Datenanalyse um.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • organisieren sich selbstständig in Teams • füllen Aufgaben und Rollen des Projektmanagements in angemessenem Umfang aus, • analysieren die Ergebnisse ihres Handelns mithilfe von Feedbackgesprächen mit Stakeholdern.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden organisieren sich selbstständig und erarbeiten notwendiges projektbezogenes Fachwissen eigenständig.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Die Erarbeitung von praktischen Themen aus den Bereichen "Analytische Informationssysteme" und "Data Science" erfolgt als Projekt ggf. in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Institutionen. Es werden Projekte betreut, in denen ein Konzept zu einer fachlichen Aufgabenstellung und dessen Umsetzung oder Umsetzungsplanung sowie die Dokumentation in Form einer Managementpräsentation eigenständig von den Studierenden erarbeitet bzw. durchgeführt werden. Das Projektmanagement wird von den Studierenden eigenständig durchgeführt und verantwortet.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282183 Business Intelligence
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	Relevante Fachliteratur und Fachartikel werden projektbezogen zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekannt gegeben.

Modul B2.04 282083 IT Management

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Das Modul ist nur dann bestanden, wenn die zwei darin enthaltenen Submodule mit mindestens ausreichend (Note 4,0) bewertet wurden.
Verantwortlich	Prof. Dr. Philipp Küller
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Referate, Projektstudien, Anwendung wissenschaftlicher Methoden, Präsentationen und Diskussionen. Betreuung in den verschiedenen Phasen durch die Dozenten und ggf. Projekt-/Themensteller
Lerninhalte	Das vorliegende Modul erweitert die Wissensbasis der Studierenden im Themenkomplex IT-Management. Dies umfasst Themen wie bspw. IT-Strategie, Governance, Compliance, Unternehmensarchitektur oder IT-Servicemanagement. Der Fokus liegt dabei auf der selbstständigen Wissensaneignung und dem Aufbau von eigenen, praktischen Erfahrungen. • Das Seminar behandelt individuelle, praxisnahe Themen im IT-Management und der IT-Compliance unter Verwendung von Referaten, Präsentationen, Übungen und Diskussionen. • Die Projektstudie beinhaltet die Erarbeitung von praktischen Themen des IT-Managements als praxisnahes Projekt (auch mit Unternehmen). Methodisch liegt hierbei der Fokus u.a. auf der Entwicklung von Konzepten, Durchführung von Prototypen, Ableitung von Handlungsempfehlungen oder Umsetzungsplanungen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden analysieren relevante Literatur und Praxisfälle, um Forschungsfragen zu entwickeln. Zudem entwickeln sie Lösungsansätze für betriebliche Probleme unter Anwendung betriebswirtschaftlichen Wissens und Methoden.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden erlernen die Erstellung wissenschaftlicher Literatur-Reviews und vertiefen eigenständig ihr Verständnis für zentrale Konzepte des IT-Managements im betrieblichen Kontext. Zudem können sie Fragestellungen mit Projektpartnern diskutieren und Wissen von Interviewpartnern oder Workshopteilnehmern aufnehmen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende präsentieren ihre Arbeit vor anderen Teilnehmern, erlernen durch Peer-Assessments verschiedene Gruppenansätze zu bewerten und zu kommunizieren. Sie demonstrieren ihre Lösungen externen Projektpartnern, wenden dabei Kommunikations- und Organisationsfähigkeiten an, analysieren ihre Handlungsergebnisse in Feedbackrunden und arbeiten mit anderen Gruppen in kollegialer Beratung zusammen. Dabei lösen sie Probleme, bewältigen Meinungsverschiedenheiten innerhalb der Gruppe und üben den Umgang mit Konfliktsituationen.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden verfassen eigenständig eine wissenschaftliche Arbeit oder einen Konferenzantrag als Vorbereitung auf die Bachelor Thesis. Als Gruppe tragen sie die Verantwortung für das Praxisprojekt und dessen Ergebnisse, indem sie die Gruppe anleiten, die Arbeit aufteilen und Verantwortung für Aspekte wie Budget, Fristen, Fortschritt und Qualität gegenüber externen Auftraggebern übernehmen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Lehrveranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein. Die Veranstaltung "Einführung in das IT-Management" sollte bestanden sein. Weiterhin werden Vorkenntnisse in den Bereichen IT- und Projektmanagement empfohlen.
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul vertieft Inhalte vorangestellter Module im Bereich IT- und Projektmanagement und erweitert diese durch praktische und eigene Erfahrungen sowie eigene Wissensaneignung. Es unterstützt die Vorbereitung auf die Bachelor Thesis durch den praktischen Bezug, Arbeit mit Literatur und Anwendung von wissenschaftlichen und praktischen Methoden. Zudem werden Softskills (z.B. Eigenverantwortung) trainiert. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P. Das Modul ist nur begrenzt für den Einsatz in anderen Studiengängen geeignet, da auf die Wissensbasis der Wirtschaftsinformatik aufgesetzt wird.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de/
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B2.04.01 282185 Seminar IT Management and Compliance

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Helmut Beckmann
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Seminar IT Management and Compliance
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	120
Detailbemerkung zum Workload	Referat: Dauer 15 Minuten, Umfang ca. 10 Folien Seminararbeit: Umfang 15 Seiten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Referate/Präsentationen, Diskussionen, die Referenten führen praktische Übungen mit den weiteren Seminarteilnehmern durch; Betreuung der Seminararbeiten
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden vergleichen existierende Literatur für ein Thema mit entsprechender Praxisrelevanz und arbeiten eine Forschungsfrage heraus.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden erarbeiten die Erstellung eines wissenschaftlichen Literature-Reviews.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden präsentieren die Ergebnisse ihrer Arbeit vor den anderen Seminarteilnehmern. - Die Studierenden erwerben durch peerAssessments die Fähigkeit, verschiedene Vorgehensweisen in einer Gruppe zu bewerten und diese an die Kommilitonen zu kommunizieren.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden erstellen eine wissenschaftliche Arbeit als Vorbereitung für die Bachelor Thesis oder erstellen ein Paper (Antrag) für eine wissenschaftliche Konferenz.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Individuelle, anwendungsnahe Themen aus dem Gebiet des IT-Managements und der IT-Compliance. Der Schwerpunkt liegt weniger in den technischen Fragestellungen des IT-Managements und Compliance, sondern vielmehr in den betriebswirtschaftlichen Managementfragestellungen im Bereich der IT und Compliance.

Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	keine
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Theisen, M.R.: Wissenschaftliches Arbeiten - Technik, Methodik, Form, München • Kropp, W., Huber A.: Studienarbeiten interaktiv. Erfolgreich wissenschaftlich denken, schreiben, präsentieren, Berlin • Weitere in Abhängigkeit der Themenstellung
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B2.04.02 282186 Projektstudie IT Management

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B2.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Philipp Küller
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study IT Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	Der Workload setzt sich zusammen aus: • Kickoff-Veranstaltungen (inten / extern) • Regelmäßige Projektbesprechungen / Coaching-Sessions mit dem Dozenten und/oder externen Auftraggebern • Interne Projektbesprechungen / Workshops / Diskussionen der Projektgruppen • Eigenständige Erarbeitung von Lösungen und Projektergebnissen • Zwischen- und Abschlusspräsentationen (jeweils ca. 30-60 Minuten)
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorkenntnisse in den Bereichen IT- und Projektmanagement sind hilfreich. Die Projektstudien der verschiedenen Fachsemester sind inhaltlich und hinsichtlich ihres Schwierigkeitsgrads aufeinander abgestimmt, daher wird empfohlen, sie in der vorgesehenen Reihenfolge zu absolvieren.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Studierenden bekommen eine konkrete Problemstellung von einem (externen) Auftraggeber präsentiert. Die Problemlösung wird fachlich und organisatorisch von den Studierenden eigenständig gelöst. Hilfestellungen werden bei Bedarf gegeben. Die Studierenden fertigen eigenständig einen wissenschaftlich fundierten Berichtsband an und halten eine Abschlusspräsentation, in der sie sich einer kritischen Reflektion ihrer Ergebnisse stellen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden erstellen Lösungsansätze für unternehmensspezifische Problemstellungen auf Basis von vermitteltem betriebswirtschaftlichen Fakten- und Methodenwissen.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden können zentrale Konzepte des IT-Managements in einem betrieblichen Kontext anwenden und erarbeiten sich tiefergehendes Wissen in dem Kontext eigenständig.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden • illustrieren ihre Lösungsansätze dem (externen) Projektpartner und wenden Kommunikationsfähigkeiten und die Fähigkeit der Selbstorganisation hierbei an. • analysieren die Ergebnisse ihres Handelns anhand von Feedbackrunden mit dem (externen) Projektpartner. • arbeiten mit anderen Gruppen zusammen und tauschen sich im Sinne einer kollegialen Beratung aus.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden • leiten andere Gruppenmitglieder an und unterstützen diese mit fundierter Lernberatung. • stellen komplexe Sachverhalte strukturiert, zielgerichtet und adressatenbezogen dar. • bearbeiten eng in Gruppen zielgerichtet ein definiertes Thema.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Die Erarbeitung von praktischen Themen des IT-Managements erfolgt als Projekt, auch in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Institutionen. Unter anderem werden IT-Management- und IT-Governance-Projekte betreut, in denen die Entwicklung eines Konzeptes, dessen Umsetzungsplanung sowie Ableitung von Handlungsempfehlungen, Dokumentation in Form eines Projektberichts und Managementpräsentation eigenständig von den Studierenden erarbeitet werden. Das Projektmanagement wird von den Studierenden eigenständig durchgeführt und verantwortet.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine.
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	Wird in der Veranstaltung in Anhängigkeit von der Themenstellung bekanntgegeben.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Modul B3.01 282090 Social Relationship Management

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die gewichteten Einzelleistungen ergeben im Durchschnitt min. die Note 4,0.
Verantwortlich	Prof. Dr. Manuel Kern
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Praktische Arbeit und Klausur
Lerninhalte	Das Modul umfasst eine Einführung in das Relationship Management (RM) mit Schwerpunkt auf konzeptionellen Aspekten, kundenorientierten Managementaufgaben, Analyse- und Kontrollphasen sowie Instrumenten des operativen RM. Der Fokus liegt auf Omni-Channel-Management, Social Relationship Management (SRM) einschließlich grundlegender Begriffe wie Corporate Blogging, Kampagnen-Management, Video-Marketing und Customer Experience Management. Zudem werden Grundlagen des Web Analytics, Social Media Monitoring, semantische Modellierung und Social Media Mining behandelt, einschließlich praktischer Anwendungen und des Einsatzes von R. Das Modul integriert praxisnahe Projekte mit Unternehmen und Institutionen, bei denen die Studierenden eigenständig das Projektmanagement durchführen und Ergebnisse in Form von Projektberichten und Präsentationen dokumentieren.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden erwerben grundlegendes Wissen im (Social) Relationship Management, indem sie die Phasen des Kundenbeziehungsmanagements verstehen, Ansätze zur Analyse von Kundengeschäftsbeziehungen kennenlernen und Grundzüge des CRM sowie Multi-Channel-Management für die Gestaltung von Kundengeschäftsbeziehungen verstehen. Sie erlernen auch die Bedeutung und Einsatzmöglichkeiten sozialer Medien im Kundenbeziehungsmanagement sowie grundlegende Aussagen und Begriffe des Web Analytics und der Web- und Social-Media-Analyse.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden entwickeln Fertigkeiten zur eigenständigen Konzeption von Maßnahmen im Social Relationship Management, indem sie adäquate Maßnahmen für unterschiedliche Unternehmenssituationen zur Steigerung der Kundenbindung abwägen, die Auswirkungen von CRM beurteilen und Vorgehensweisen für das Mining von Inhalten des Social Web konzipieren. Sie setzen R für Datenanalysen ein und konzipieren zieladäquate Vorgehensweisen für das Mining von Inhalten des Social Web.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden schulen ihre Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit durch die angeleitete Arbeit in heterogenen Teams, wobei die Teamarbeit im Coaching-Prozess begleitet wird. Sie präsentieren Ergebnisse im Plenum, schulen ihre Problemlösungsfähigkeit und Präsentationsfähigkeit. Zudem entwickeln sie die Fähigkeit, vor Gruppen zu präsentieren, Standpunkte zu verteidigen, Teams anzuleiten und komplexe Aufgabenstellungen zu moderieren.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden zeigen Selbstständigkeit, indem sie Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse definieren, diese reflektieren und bewerten. Sie können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen, aus Erfahrungen lernen, Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul bildet die Grundlage für das vertiefte Verständnis von Social Media Management. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B3.01.01 282190 Projektstudie Social Relationship Management

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Manuel Kern
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Social Relationship Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	120
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltungen "Marktforschung" sowie "Betriebswirtschaftliche Datenanalyse" sollten bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Studierenden bekommen eine konkrete Problemstellung von einem (externen) Auftraggeber präsentiert. Die Problemlösung wird fachlich und organisatorisch von den Studierenden eigenständig gelöst. Hilfestellungen werden bei Bedarf gegeben. Die Studierenden fertigen eigenständig einen wissenschaftlich fundierten Berichtsband an und halten eine Abschlusspräsentation vor dem Auftraggeber, in der sie sich einer kritischen Reflektion ihrer Ergebnisse stellen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Zielsetzung des Moduls ist die Befähigung des eigenständigen, qualifizierten Einsatzes des vermittelten betriebswirtschaftlichen Fakten- und Methodenwissen zur Lösung von unternehmensspezifischen Problemstellungen im Feld des Social Relationship Managements. • Die persönliche Kommunikationsfähigkeit, die Fähigkeit der Selbstorganisation und das Verständnis für betriebliche Problemstellungen werden vertieft. • Die Studierenden erfahren die operativen Konsequenzen ihres Handelns unmittelbar durch das Feedback des (externen) Projektpartners.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Studierende lernen, relevante Informationen über soziale Beziehungen zu recherchieren, zu analysieren und anzuwenden. Zusätzlich werden Fertigkeiten in der Planung und Umsetzung von sozialen Beziehungsstrategien entwickelt, um effektives Social Relationship Management in beruflichen Kontexten zu ermöglichen.

Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Am Ende der Veranstaltung können die Studierenden vor Gruppen präsentieren und ihre Standpunkte argumentativ verteidigen. Sie sind in der Lage, vorausschauend Teams anzuleiten und komplexe Aufgabenstellungen in einer angeleiteten Teamsitzung zu moderieren. Sie kommunizieren zielgruppenspezifisch und führen Feedbackgespräche wertschätzend durch.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Studierende lernen, eigenverantwortlich Projektabläufe zu planen, Ressourcen zu koordinieren und Lösungen für soziale Beziehungsaspekte zu entwickeln. Die Projektstudie stärkt zudem die Fähigkeit zur selbstständigen Problemlösung und Entscheidungsfindung im Kontext von sozialen Beziehungen und trägt damit zur Entwicklung umfassender Selbstmanagementkompetenzen bei.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Die Erarbeitung von praktischen sowie wissenschaftlichen Themen des Social Relationship Managements erfolgt als Projekt, auch in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Institutionen. Unter anderem werden Projekte betreut, die sich mit dem konzeptionellen Aufbau und der Pflege von Geschäftsbeziehungen und deren Umsetzung in Business-To-Consumer oder Business-To-Business beschäftigen. Des Weiteren werden Handlungsempfehlungen zur praktischen Umsetzung unternehmensspezifisch aufgezeigt. Die Dokumentation in Form eines Projektberichts und die Managementpräsentation werden eigenständig von den Studierenden erarbeitet. Das Projektmanagement wird von den Studierenden eigenständig durchgeführt und verantwortet.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282191 Social Relationship Management 282192 Social Media Intelligence
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Bruhn, M. Relationship Marketing: Das Management von Kundenbeziehungen. Verlag Franz Vahlen GmbH. • Kumar, V., & Reinartz, W. Customer Relationship Management. Springer Berlin Heidelberg. • Hippner, H./Hubrich, B./Wilde, K.D./Arndt, D.: Grundlagen des CRM: Strategie, Geschäftsprozesse und IT-Unterstützung • Hellwig, C./Hofbauer, G.: Professionelles Vertriebsmanagement, Erlangen • Decker, A. Der Social-Media-Zyklus: Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Lammenett, E. Praxiswissen Online-Marketing: Affiliate-, Influencer-, Content-, Social-Media-, Amazon-, Voice-, B2B-, Sprachassistenten- und E-Mail-Marketing, Google Ads, SEO, künstliche Intelligenz. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R. T. Online Marketing. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Schwaber, K., & Sutherland, J. The Scrum Guide. Creative Commons.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de

Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Die Prüfungsleistung erfolgt durch die Projektarbeit (fachlich und methodisch), die zugehörige Dokumentation sowie eine abschließende Präsentation. Details werden in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.
--	--

Veranstaltung B3.01.02 282191 Social Relationship Management

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Manuel Kern
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Social Relationship Management
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43.5
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die im seminaristischen Stil gehaltene Vorlesung wird durch Workshops zu aktuellen Themen sowie Fallbeispielen zur Vertiefung und Festigung der Lehrinhalte ergänzt. Das Selbststudium wird angeleitet. Es finden Gastvorlesungen von Praktikern zu ausgewählten aktuellen Trends statt. Die Studierenden werden zum selbstgesteuerten Lernen angeleitet zur Vertiefung der Lerninhalte.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erwerb notwendigen Wissens zum selbständigen Verständnis der Grundlagen des (Social) Relationship Management: • Die Studierenden kennen die Grundlagen des Kundenbeziehungsmanagements. • Die Studierenden lernen die verschiedenen Phasen des Kundenbeziehungsmanagements kennen. • Die Studierenden verstehen die Ansätze zur Analyse und Bewertung von Kundengeschäftsbeziehungen. • Die Studierenden kennen die Grundzüge des CRM und Multi-Channel-Management zur Gestaltung von Kundengeschäftsbeziehungen. • Die Studierenden verstehen die Bedeutung und Einsatzmöglichkeiten sozialer Medien für das Kundenbeziehungsmanagement. • Die Studierenden lernen, die behandelten Konzepte und Instrumente auf praxisrelevante Fragestellungen anzuwenden.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Erwerb notwendiger Fähigkeiten zur selbständigen Konzeption von Maßnahmen zur nachhaltigen Gestaltung von Kundenbeziehungen: - Die Studierenden können adäquate Maßnahmen und Ansätze für unterschiedliche Unternehmenssituationen zur Steigerung der Kundenbindung abwägen. - Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher Maßnahmen auf die Kundenbindung beurteilen. - Die Studierenden können die Auswirkungen von CRM auf Unternehmen beurteilen. - Die Studierenden können den ökonomischen Wert von Kundenbeziehungen beurteilen. - Die Studierenden können adäquate Gestaltungsmaßnahmen für die Kundenbindung herleiten. - Die Studierenden können adäquate Maßnahmen für ein Community Management herleiten.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden arbeiten angeleitet in heterogenen Teams und schulen so ihre Konfliktfähigkeit sowie Teamfähigkeit. Die Teamarbeit wird im Coaching-Prozess begleitet. Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden präsentiert und im Plenum gemeinsam kritisch reflektiert. So wird die Problemlösungsfähigkeit sowie Präsentationsfähigkeit geschult.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	- Grundlagen & theoretische Fundierung des Relationship-Managements (RM) - Das Konzept des Kundenlebenszyklus und der Erfolgskette - Analyse, Ziele und Segmente für das RM - Strategien für das RM - Das Konzept des Kundenwertes - CRM: Strategie, Einführung, Operationalisierung und Integrationen (v. a. Social CRM) - Loyalitätsmanagement - Zukunftsperspektiven & technologische Trends - Grundlagen & theoretische Fundierung des Relationship-Managements (RM) - Das Konzept des Kundenlebenszyklus und der Erfolgskette - Analyse, Ziele und Segmente für das RM - Strategien für das RM - Das Konzept des Kundenwertes - CRM: Strategie, Einführung, Operationalisierung und Integrationen (v. a. Social CRM) - Loyalitätsmanagement - Zukunftsperspektiven & technologische Trends
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282192 Social Media Intelligence 282190 Projektstudie Social Relationship Management
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.

Literatur/Lernquellen	• Bruhn, M. Relationship Marketing: Das Management von Kundenbeziehungen. Verlag Franz Vahlen GmbH. • Kumar, V., & Reinartz, W. Customer Relationship Management. Springer Berlin Heidelberg. • Kreutzer, R. T. Social-Media-Marketing kompakt: Ausgestalten, Plattformen finden, messen, organisatorisch verankern. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Lammenett, E. Praxiswissen Online-Marketing: Affiliate-, Influencer-, Content-, Social-Media-, Amazon-, Voice-, B2B-, Sprachassistenten- und E-Mail-Marketing, Google Ads, SEO, künstliche Intelligenz. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R. T. Online Marketing. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Hippner, H.;Wilde, K.: Grundlagen des CRM – Konzepte und Gestaltung. Gabler. Wiesbaden. • Kreutzer, R.: Digitale Revolution – Auswirkungen auf das Marketing. Gabler. Wiesbaden. • Robier, J.: Mit Usability, User Experience und Customer Experience anspruchsvolle Kunden gewinnen. Springer. Wiesbaden. • Seehaus, C.: Video-Marketing mit YouTube: Video-Kampagnen strategisch planen und erfolgreich managen, SpringerGabler Verlag, Wiesbaden
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Lehrveranstaltungsbegleitende Klausur (90 min). Details werden in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung B3.01.03 282192 Social Media Intelligence

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.01

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Social Media Intelligence
Leistungspunkte (ECTS)	2.5
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	43.5
Detailbemerkung zum Workload	Klausur, 90 Minuten
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	90
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Vorlesung mit integrierten Übungsaufgaben. Fallbeispiele.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erwerb notwendigen Wissens zur selbständigen Verständnis der Grundlagen und Analysen im Web- und Social Media-Bereich: • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe des Web Analytics. • Die Studierenden verstehen die grundlegende Funktionsweise von Web Logging und Page Tagging. • Die Studierenden kennen wesentliche Vorteile und Einschränkungen der Verfahren des Web Analytics. • Die Studierenden kennen die Aufgaben und Zielstellungen des Social Media Monitorings. • Die Studierenden verstehen die Vorgehensweise und wesentlichen Randbedingungen der semantischen Modellierung. • Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher semantischer Modellierungen beurteilen. • Die Studierenden kennen die Aufgaben und Zielstellungen des Social Web Minings. • Die Studierenden kennen die technischen Schnittstellen und Möglichkeiten, um Informationen aus sozialen Netzwerken zu extrahieren. • Die Studierenden verstehen die unterschiedlichen Methoden und Ansätze zum Mining des Social Web. • Die Studierenden kennen die grundlegenden Einsatzmöglichkeiten von R zum Durchführen solcher Analysen.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Erwerb notwendiger Fähigkeiten zur selbständigen Durchführung von Analysen im Web- und Social Media-Bereich: • Die Studierenden können adäquate Maßnahmen und Ansätze für die Analyse von Web- und Plattforminhalten abwägen. • Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher semantischer Modellierungen beurteilen. • Die Studierenden konzipieren zieladäquat Vorgehensweisen für das Mining von Inhalten des Social Web. • Die Studierenden können solche Vorgehensweisen grundlegend mit R umsetzen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende lernen, Informationen aus sozialen Medien kritisch zu analysieren und in Gruppenkontexten effektiv zu kommunizieren, um gemeinsam Erkenntnisse zu generieren. Zudem entwickeln sie Sensibilität für ethische und soziale Aspekte im Umgang mit Social Media-Daten, was zu einer verbesserten sozialen Verantwortung im digitalen Umfeld beiträgt.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	• Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. • Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	5
Inhalte	• Grundlagen und Grundbegriffe des Web Analytics • Metriken des Web Analytics und Beispielanwendungen • Vor- und Nachteile des Web Analytics im praktischen Einsatz • Grundlagen des Social Media Monitoring • Semantische Modellierung • Grundlagen des Social Media Mining • Grundlegender Umgang und Einsatz von R • Spezifische Methoden und Ansätze des Social Media Mining (Soziale Netzwerkanalyse, Text Mining, Sentiment Analyse)
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282190 Projektstudie Social Relationship Management 282191 Social Relationship Management
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Kruschke, A.; Röpcke, H.: Graphen und Netzwerktheorie. Grundlagen – Methoden – Anwendungen. Carl Hanser Verlag - jeweils aktuelle Auflage • Ravindran, S.; Garg, V.: Mastering Social Media Mining with R. Birmingham. Packt Publishing. • Wollschläger, D.: R kompakt. Der schnelle Einstieg in die Datenanalyse. Heidelberg. Springer Spektrum. - jeweils aktuelle Auflage • Arholdt, D. et al.: Online-Marketing-Intelligence : Erfolgsfaktoren, Kennzahlen und Steuerungskonzepte für praxisorientiertes Digital-Marketing. Springer • Bernard, J et al.: Understanding Audiences, Customers, and Users via Analytics : An Introduction to the Employment of Web, Social, and Other Types of Digital People Data. Springer
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de

Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-
--	---

Modul B3.02 282091 Social Media Management and Intelligence

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	6.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die gewichteten Einzelleistungen ergeben im Durchschnitt min. die Note 4,0.
Verantwortlich	Prof. Dr. Manuel Kern
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Vorlesung mit Klausur und Seminar.
Lerninhalte	Das Modul bietet einen ganzheitlichen Einblick in das Social Media Management und seine Anwendungen in der Unternehmenspraxis. Die Studierenden befassen sich mit Chancen und Herausforderungen von Social Media, lernen die Grundlagen des Social Media Managements im internationalen Kontext kennen und vertiefen sich in Strategien, sozialen Netzwerken sowie Monitoring und Messung von Social Media. Der Fokus liegt auf der agilen Transformation von Unternehmen, von der strategischen Bedeutung sozialer Netzwerke bis hin zu konkreten Anwendungsfeldern wie Corporate Social Media Management, Community Management und der Integration von Social Media im Personalwesen. Die Seminararbeiten betonen die Anwendung von Methoden und Konzepten auf konkrete social-business-bezogene Fragestellungen.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden erlangen fundiertes Wissen über die Entwicklung von strategischen Social-Media-Konzepten und vertiefen ihre Kenntnisse in der Erstellung wissenschaftlicher Dokumente. Sie entwickeln die Fähigkeit zur soliden Aufbereitung neuer Themen und zur Analyse von Auswirkungen, was für ihre zukünftige berufliche Tätigkeit, beispielsweise bei der Erstellung von Entscheidungsvorlagen, entscheidend ist. Die Vermittlung von Wissen erfolgt sowohl in Theorie als auch in der Praxis, einschließlich praktischer Übungen.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden sind in der Lage, verschiedene Herausforderungen im Bereich des Social Media Managements zu beschreiben, Lösungsvorschläge zu entwickeln und Handlungsempfehlungen zu formulieren. Dies umfasst den Vergleich und die Bewertung verschiedener Social-Media-Management-Instrumente und -Strategien sowie die Entscheidung bezüglich globaler Standardisierung oder Anpassung der Social-Media-Strategie.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Teilnehmer*innen können in interkulturellen Teams auf Englisch kommunizieren, gemeinsam Arbeitsergebnisse erzielen und diese adressatengerecht vor internationalen Gruppen präsentieren und begründen. Dies fördert ihre sozialen Fähigkeiten im internationalen Kontext und ihre Teamarbeit.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Studierenden zeigen Selbstständigkeit, indem sie Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse definieren, reflektieren und bewerten. Sie sind in der Lage, mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umzugehen, Auswirkungen auf ihr eigenes Arbeitshandeln zu beurteilen und aus Erfahrungen zu lernen. Diese Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, Arbeitsschritte kritisch zu überdenken und anzupassen.

Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltungen "Proseminar", "Praktische Anwendung des Online-Marketings" sowie "Social Relationship Management" sollten bestanden sein
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B3.02.01 282194 Social Media Management

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Manuel Kern
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Social Media Management
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	88
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Klausur
Prüfungsdauer	120
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Vorlesungen "Social Relationship Management" sowie "Usability und audio-visuelle Kommunikation" sollten bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die im seminaristischen Stil gehaltene Vorlesung wird durch Fallbeispiele sowie studentische Referate/Workshops/Präsentationen zur Vertiefung und Festigung der Lehrinhalte ergänzt. Hilfsmittel zur Erreichung der Lernziele werden bekannt gegeben. Es finden Gastvorlesungen von Praktikern zu aktuellen Entwicklungen statt. Die Studierenden sind zum selbstgesteuerten Lernen befähigt, insbesondere durch Nutzung von E-Learning-Tools zur Vertiefung und Anreicherung der Lerninhalte.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden werden qualifiziert, Methoden und Konzepte zur Entwicklung von strategischen Social-Media-Konzepten zu beherrschen, d. h. kennen, einordnen und kontextbezogen anwenden zu können.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Die Studierenden können nach dem Besuch der Veranstaltung verschiedene Herausforderungen im Bereich des Social Media Managements beschreiben, Lösungsvorschläge entwickeln und Handlungsempfehlungen formulieren. Dazu zählen u. a. der Vergleich und die Bewertung verschiedener Social-Media-Management-Instrumente und -Strategien, die Bewertung von Einflussfaktoren, die Entscheidung bzgl. globaler Standardisierung oder Anpassung der Social-Media-Strategie.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Teilnehmer der Veranstaltung können in interkulturellen Teams auf Englisch kommunizieren, gemeinsam Arbeitsergebnisse erzielen, diese adressatengerecht vor internationalen Gruppen präsentieren und begründen.

Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	• Chancen und Herausforderungen des Social Media für die Unternehmenspraxis, Gesellschaft und Privatpersonen • Social Media im privaten und gesellschaftlichen Umfeld • Grundlagen des Social-Media-Managements aus Unternehmensperspektive • Social-Media-Strategien & strategische Bedeutung der sozialen Netzwerke • Operationalisierung des Social-Media-Managements entlang des Social-Media-Zyklus • Analyse und Social-Media-Monitoring • Zielgruppendefinition und -selektion • Organisation von Social Media • Planung und Umsetzung von Social Media • Moderation und Community-Management • Praktische Anwendungsfelder des Social-Media-Managements im Unternehmenskontext • Corporate Social Media Management & Corporate Influencer • Content Management • Personal Branding
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282195 Seminar Social Media Management and Intelligence
Sonstige Besonderheiten	Die Vertiefung des Lernstoffes findet im angeleiteten Selbststudium im Rahmen von Gruppenübungen / Workshops statt.

Literatur/Lernquellen	• Decker, A. Der Social-Media-Zyklus: Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R.: Social-Media-Marketing kompakt: Ausgestaltung, Plattformen finden, messen, organisatorisch verankern, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden • Klein, T. Der neue Corporate Influencer: Effizientes Social-Media-Marketing mit einem internen Content Creator. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R. T., Rumler, A., & Wille-Baumkauff, B. B2B-Online-Marketing und Social Media: Handlungsempfehlungen und Best Practices. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Tuten, T. L., & Solomon, M. R. Social Media Marketing. SAGE Publishing. • Weinberg, T.: The New Community Rules: Marketing on the Social Web, Sebastopol, CA, O'Reilly Media, Gravenstein, California • Weinberg, T.: Social Media Marketing *Strategien für Twitter, Facebook & Co., O'Reilly Verlag • Beilharz, F.: Social Media Management Wie Marketing und PR Social Media tauglich werden, Business Village Verlag, Göttingen • Smith N./ Wollan, R.: The Social Media Management Handbook, Hoboken, New Jersey, Published by John Wiley&Sohn • Safko, L.: The Social Media Bible, Tactics, Tools & Strategies for Business Success, Hoboken, Published by John Wiley & Sons, New Jersey • Pein, V.: Der Social Media Manager, Rheinwerk Verlag, Bonn
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Lehrveranstaltungsbegleitende Klausur (120 min). Details werden in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht.

Veranstaltung B3.02.02 282195 Seminar Social Media Management and Intelligence

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.02

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr. Manuel Kern
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Seminar
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Seminar Social Media Management and Intelligence
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	2.0
Workload - Kontaktstunden	30
Workload - Selbststudium	120
Detailbemerkung zum Workload	Keine
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Veranstaltung "Proseminar" muss gemäß SPO verpflichtend bestanden sein. Die Veranstaltung "Social Media Intelligence" sollte bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Referate/Präsentationen und Diskussionen. Die Referenten führen praktische Übungen mit den weiteren Seminarteilnehmern durch. Die Studierenden werden angeleitet, ihre Referate selbstständig und auf einem wissenschaftlichen Niveau aufzubereiten und zu präsentieren. Die Studierenden sind zum selbstgesteuerten Lernen befähigt zur Vertiefung und Anreicherung der Lerninhalte.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	• Die Studierende vertiefen dazu ihre Kenntnisse in der Erstellung wissenschaftlicher Dokumente. • Die Fähigkeit zur soliden Aufbereitung eines neuen Themas und Analyse der Auswirkungen ist für das spätere Berufsleben eine wichtige Fähigkeit, die beispielsweise bei der Erstellung von Entscheidungsvorlagen benötigt wird. • In einem ausgewählten Thema mit hoher Praxisrelevanz werden vertiefte Kenntnisse erworben. • Die Studierenden präsentieren die Ergebnisse ihrer Arbeit vor den anderen Seminarteilnehmern. • Zur Gewährleistung des Wissenstransfers findet die Wissensvermittlung sowohl in Theorie als auch in der Praxis statt. • Dazu bereiten die Referenten praktische Übungen mit den Seminarteilnehmern vor. • Dadurch wird Erfahrung und Kompetenz für Trainings-, Schulungs- und Dozententätigkeiten erworben.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Teilnehmer lernen, relevante Informationen aus sozialen Medien zu extrahieren, zu analysieren und strategisch für Managemententscheidungen zu nutzen. Zudem werden Fertigkeiten im Bereich Social Media-Management entwickelt, einschließlich der Planung, Umsetzung und Evaluation von Social Media-Strategien, um Organisationen effektiv in digitalen Medien zu repräsentieren und zu lenken. <i>Diese Fähigkeiten werden im Rahmen einer Seminararbeit anhand einer konkreten Fragestellung bearbeitet, verschriftlicht und präsentiert.</i>
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Soziale Kompetenzen wie Teamarbeit und kommunikative Fähigkeiten werden gestärkt, indem Studierende in Gruppendiskussionen und gemeinsamen Projekten zusammenarbeiten, um Strategien für Social Media zu entwickeln. Zudem fördert das Seminar die Sensibilität für ethische Fragestellungen im Umgang mit sozialen Medien und trägt somit zur Entwicklung von sozialer Verantwortung im digitalen Umfeld bei.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Studierende lernen, eigenverantwortlich strategische Entscheidungen für das Social Media-Management zu treffen und ihre individuellen Aufgaben effektiv zu organisieren. Die selbstständige Erarbeitung von Lösungen für komplexe Herausforderungen im Bereich sozialer Medien stärkt die Eigeninitiative und die Fähigkeit zur selbstgesteuerten Arbeitsweise. <i>Diese Fähigkeiten werden im Rahmen einer Seminararbeit anhand einer konkreten Fragestellung bearbeitet, verschriftlicht und präsentiert.</i>
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	Individuelle, anwendungsnahe Themen aus dem Gebiet des Social-Media-Managements sowie der Social-Media-Intelligence. Der Schwerpunkt der Themen liegt weniger auf grundsätzlichen Fragestellungen des Social-Media-Managements, sondern bei der Anwendung von Methoden, Konzepten und/oder konkreten Produkten auf Social-Business-bezogene Fragestellungen. Die Reflexion der Methoden auf den Fortschritt im Social Business ist fester Bestandteil der Seminararbeiten. Beispiel: Vergleich von Referenzprozessen, Simulations- und Relationship-Managementmethoden auf den Fortschritt im Social Business.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282194 Social Media Management
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.

Literatur/Lernquellen	• Decker, A. Der Social-Media-Zyklus: Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R.: Social-Media-Marketing kompakt: Ausgestaltung, Plattformen finden, messen, organisatorisch verankern, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden • Klein, T. Der neue Corporate Influencer: Effizientes Social-Media-Marketing mit einem internen Content Creator. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Kreutzer, R. T., Rumler, A., & Wille-Baumkauff, B. B2B-Online-Marketing und Social Media: Handlungsempfehlungen und Best Practices. Springer Fachmedien Wiesbaden. • Tuten, T. L., & Solomon, M. R. Social Media Marketing. SAGE Publishing. • Bauer, C., Greve G. & Hopf, G.: Online Targeting und Controlling: Grundlagen, Anwendungsfelder, Praxisbeispiele. Heidelberg: Gabler. • Böning-Spohr, P./Hess, T.: Grundfragen eines Controlling Systems für Online Anbieter, in: Institut für Wirtschaftsinformatik, Professur für Anwendungssysteme und E-Business (Hrsg.): Arbeitsberichte Nr. 6/2000, Universität Göttingen: Göttingen. • Fiege, R.: Social Media Balanced Scorecard: Erfolgreiche Social Media-Strategien in der Praxis. Wiesbaden: Springer Vieweg. • Weinberg, T.: The New Community Rules: Marketing on the Social Web, Sebastopol, CA, O'Reilly Media, Gravenstein, California • Weinberg, T.: Social Media Marketing *Strategien für Twitter, Facebook & Co., O'Reilly Verlag • Beilharz, F.: Social Media Management Wie Marketing und PR Social Media tauglich werden, Business Village Verlag, Göttingen • Smith N./ Wollan, R.: The Social Media Management Handbook, Hoboken, New Jersy, Published by John Wily&Sohn • Safko,L.: The Social Media Bible, Tactics, Tools & Strategies for Business Success, Hoboken, Published by John Wiley & Sons, New Jersey • Pein, V.: Der Social Media Manager, Rheinwerk Verlag, Bonn
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Lehrveranstaltungsbegleitend durch Referat. Die Prüfungsleistung erfolgt durch die Kombination von schriftlicher Ausarbeitung und mündlicher Prüfung. Beide Prüfungsleistungen sind in englischer Sprache zu erbringen.

Modul B3.03 282092 Usability and Audiovisual Communication

Dauer des Moduls	2 Semester
SWS	8
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch praktische Arbeit
Leistungspunkte (ECTS)	10.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die gewichteten Einzelleitungen müssen mindestens die Note 4,0 ergeben.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Praktische Arbeit
Lerninhalte	Die Vorlesungsinhalte decken die Grundlagen des Usability Engineerings ab, wobei anthropometrische Rahmenbedingungen, Verhalten, Wahrnehmung und soziale Einflüsse betrachtet werden. Studierende setzen sich mit der Analyse und Evaluation von Mensch-Maschine-Schnittstellen, Design Thinking und audiovisueller Kommunikation auseinander, einschließlich Standards und Übertragungsverfahren. Der Einsatz agiler Projektmanagementmethoden, die Erstellung von Anforderungsdefinitionen, die Umsetzung von Usability Engineering und die Konzeption audiovisueller Kommunikationsansätze werden in Social-Media-Strategien integriert, dokumentiert und vor einem fiktiven Auftraggeber präsentiert.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden kennen und verstehen die Grundlagen und verschiedenen Aspekte der audiovisuellen Kommunikation sowie der nutzen- und nutzergerechten Aspekte für die Gestaltung von IT-Anwendungen. Sie können die grundlegenden Positionen der Medien- und Designtheorien auf komplexe Sachverhalte anwenden und verstehen die Wechselwirkungen und Trade-offs, die bei der praktischen Gestaltung wirksam werden können.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Die Studierenden können auf Basis der vermittelten Theorien und Methoden neue Lösungen im Bereich audiovisueller Kommunikation oder nutzergerechten Gestaltung von IT-Anwendungen erarbeiten und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Maßstäbe, z.B. durch sich häufig ändernde Anforderungen, beurteilen und entsprechende Anpassungen im eigenen Aufgaben- bzw. Projektkontext vornehmen.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden können in Expertenteams selbstständig verantwortlich arbeiten. Die fachliche Entwicklung anderer anleiten und vorausschauend mit Problemen im Team oder Projekt umgehen. Sie können komplexe fachbezogene Probleme und Lösungen gegenüber Fachleuten argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden sind in der Lage, eigene und fremdgesetzte Gestaltungs- und Aufgabenziele zu reflektieren, zu bewerten, selbstgesteuert zu verfolgen und zu verantworten. Sie können Konsequenzen für die selbst definierten Arbeitsprozesse im Team ziehen und zielgerecht umsetzen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine

Besonderheiten / Verwendbarkeit	Es werden die Grundkompetenzen zur menschen- und aufgabengerechten Gestaltung von IT-Anwendungen, sowie grundlegende Kenntnisse über Medienwahl und -einsatz erworben. Dies hat praktische Auswirkungen z.B. auf Verständnis für angrenzende berufliche Disziplinen und die eigene Medienrezeption oder den zielgerichteten Einsatz, Gestaltung und Rahmenbedingungen von (sozialen) Medien in räumlich verteilter Zusammenarbeit. Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	-

Veranstaltung B3.03.01 282193 Usability und audiovisuelle Kommunikation

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	4
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Vorlesung mit integrierter Übung und Labor
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Usability and Audiovisual Communication
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	• Individualabgaben: 7 Seiten (ca. 1x1 Seite, 2x3 Seiten) • Gruppenabgaben: Ausarbeitung minimalistischer Prototyp + Usability Test + 16 Seiten (jeweils ca. 1x1 Seite, 3x2Seiten, 3x3 Seiten – z.T. in Workshopformat erarbeitet) • Präsentationen: 10-minütige Zwischenpräsentation, ca. 5-7 Folien; 15-minütige Endpräsentation, ca. 10 Folien
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Vermittlung erfolgt überwiegend in Vorlesungen und Fallbeispielen ergänzt durch Präsentations- und Diskussionsphasen an Hand von zwischen Dozent und Studierenden verhandelten Aufgabenstellungen.

Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Erwerb notwendigen Wissens zum selbständigen Verständnis der Grundlagen im Bereich Usability und audiovisueller Kommunikation: • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe des Usability Engineering. • Die Studierenden verstehen die anthropometrischen Grundlagen des Usability Engineering. • Die Studierenden kennen wesentliche Merkmale und Bedingungen der sozialen Komponenten bei der Gestaltung sozio-technischer Anwendungen. • Die Studierenden kennen die Methoden und Verfahren zur Analyse von Aufgaben und Wahrnehmungen in Bezug auf Usability Engineering. • Die Studierenden verstehen die Vorgehensweise und wesentlichen Randbedingungen des Design Thinking. • Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher Vorgehensweisen im Design Thinking beurteilen. • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Aussagen und Begriffe aus dem Bereich synchroner / asynchroner audiovisueller Kommunikation • Die Studierenden verstehen die grundlegenden Theorien zur Medienwahl und -einsatz sowie die Rahmenbedingungen zur Gestaltung verteilter Zusammenarbeit mit Hilfe computervermittelter Kommunikation. • Die Studierenden kennen die grundlegenden Codierungs- und Übertragungsverfahren im Bereich der synchronen / asynchronen audiovisuellen Kommunikation. • Die Studierenden kennen und verstehen die grundlegenden technischen Bestandteile (z.B. Systeme und Protokolle) im Bereich der synchronen / asynchronen audiovisuellen Kommunikation.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Erwerb notwendiger Fähigkeiten zur selbständigen Durchführung von Analysen im Bereich Usability und audiovisueller Kommunikation: • Die Studierenden können adäquate Maßnahmen und Ansätze für die Gestaltung und Analyse von Nutzerschnittstellen abwägen. • Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher Vorgehensweisen des Design Thinkings beurteilen. • Die Studierenden konzipieren zieladäquat den Einsatz audiovisueller Medien im Bereich von Social-Media- oder Collaboration-Strategien.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Studierende lernen, ihre Gestaltungsentscheidungen in audiovisuellen Medien unter Berücksichtigung der Nutzererfahrung zu kommunizieren und in Gruppendiskussionen konstruktives Feedback zu geben und anzunehmen. Die Vorlesung fördert auch die Fähigkeit zur kollaborativen Arbeit in Teams, um gemeinsam an der Optimierung der Benutzerfreundlichkeit und der effektiven audiovisuellen Kommunikation zu arbeiten.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	• Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. • Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können zu folgernde Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	• Grundlagen und Grundbegriffe des Usability Engineering. • Gestaltungsparameter des Usability Engineering: anthropometrische Rahmenbedingungen, Einfluss, Verhalten und Wahrnehmung, Einfluss der sozialen Umgebung. • Analyse und Evaluation von Mensch-Maschine-Schnittstellen. • Design Thinking. • Grundlagen audiovisueller Kommunikation. • Standards, Codecs und Übertragungsverfahren. • Anwendungsgebiete und Einsatz von audiovisueller Kommunikation in Social Media Strategien.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282196 Project Study Social Media Management and Audiovisual Communication
Sonstige Besonderheiten	keine
Literatur/Lernquellen	• Butz, A., Krüger, A: Mensch-Maschine-Interaktion, München: Oldenbourg. - jeweils neuste Auflage • Richter, M., Flückiger, M.: Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen. Berlin: Springer • Ritter, F., Baxter, G. et al.: Foundations for Designing User-Center Systems. London. Springer. • Thesmann, S.: Interface Design – Usability, User Experience und Accessibility im Web gestalten. Wiesbaden. Springer. • Sun, L., Mkwawa, I. et al.: Guide to Voice and Video over IP. London. Springer. • Meinel, C., Leifer, L., Plattner, H.: Design Thinking : Understand – Improve – Apply Berlin. Springer.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht

Veranstaltung B3.03.02 282196 Project Study Social Media Management and Audiovisual Communication

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.03

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	6
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	englisch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Social Media Management and Audiovisual Communication
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	• Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation jeweils im Umfang von 45 Minuten, rund 30 Folien • Abschlussbericht (rund 50 Seiten) • Abgabe der Projektmaterialien und erstellen Arbeitsergebnisse (u.a. Zeit-, Kosten- Risikomanagementplan, Protokolle der Meetings)
Prüfungsart	lehrveranstaltungsübergreifend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Qualifikationsziele folgender Veranstaltungen werden vorausgesetzt: "Usability und audiovisuelle Kommunikation", "Social Relationship Management" und "Social Media Intelligence".
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Gruppenarbeit. Ca. 4-7 Personen bearbeiten abgegrenzte Projekte aus den Bereichen audiovisueller Kommunikation und Social Media. Die Projektarbeit wird in Coaching-Prozessen begleitet.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Die Studierenden können Methoden des Usability Engineering projektbezogen umsetzen und anwenden. Sie sind in der Lage, synchrone / asynchrone audiovisuelle Kommunikationsansätze anforderungsgerecht zu bewerten und in entsprechende Konzepte bzw. Implementierungen im Rahmen von umfassenden Social Media Strategien umzusetzen.

Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Praktische Vertiefung des erworbenen Wissens zur selbständigen Bearbeitung bzw. Anwendung wissenschaftlicher Methoden auf praktische Aufgaben an der Schnittstelle zwischen audiovisueller Kommunikation und Social Media Management: - Die Studierenden wenden die in den Veranstaltungen "Usability und audiovisuelle Kommunikation", "Social Relationship Management" und "Social Media Intelligence" erworbenen Kompetenzen praktisch an. - Die Studierenden kennen die Besonderheiten der Durchführung von Projekten im Usability- und audiovisuellen Projektumfeld. - Die Studierenden verwenden gängige Werkzeuge zur Gestaltung und Bewertung von Fragestellungen im Usability bzw. audiovisuellen Bereich. - Die Studierenden wählen eine den Projektanforderungen angemessene Vorgehensweise zur Erhebung, Gestaltung und Bewertung von Usability bzw. audiovisueller Kommunikation aus und setzen diese in Konzepte um. - Die Studierenden wenden bekannte technische Schnittstellen und Möglichkeiten, Informationen aus sozialen Netzwerken auf die Projektfragestellungen anzuwenden, an. - Die Studierenden dokumentieren die geleistete Arbeit.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	- Die Studierenden bearbeiten ein Projekt gemeinsam in einer Gruppe. - Die Studierenden geben sich regelmäßig Feedback.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	- Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. - Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können zu folgernde Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Inhalte	- Methoden des agilen Projektmanagements, z.B. Disciplined Agile - Erstellung von (priorisierten) Anforderungsdefinitionen, Architektur- und Entwurfsbeschreibungen auch unter Einbeziehung von Ansätzen des Design Thinking. - Anwendung und projektbezogene Umsetzung von Methoden des Usability Engineering. - Konzeption und Umsetzung synchroner / asynchroner audiovisueller/computervermittelter Kommunikationsansätze. - Integration / Schnittstellen der Konzepte in Social-MediaStrategien - Dokumentation der Ergebnisse. • Präsentation der (Zwischen-) Ergebnisse vor einem (fiktiven) Auftraggeber.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	282193 Usability und audiovisuelle Kommunikation
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.

Literatur/Lernquellen	• Scott, A. Lines, M.: Introduction to Disciplined Agile Delivery. PMI • Ritter, F., Baxter, G. et al.: Foundations for Designing User-Center Systems. London. Springer. • Thesmann, S.: Interface Design – Usability, User Experience und Accessibility im Web gestalten. Wiesbaden. Springer. • Sun, L., Mkwawa, I. et al.: Guide to Voice and Video over IP. London. Springer. • Schulz, A.: Marketing mit Online-Videos - Planung, Produktion, Verbreitung, Hanser. • Zusätzliche Literatur je nach Aufgabenstellung in der Veranstaltung
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen bekanntgegeben.

Modul B3.04 282093 Projektstudie Social Media

Dauer des Moduls	1 Semester
SWS	4.0
Prüfungsart	Modulprüfung setzt sich aus gewichteten Einzelleistungen zusammen
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Note 4,0 muss erreicht sein.
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Lehr-, Lern- und Prüfungsformen	Praktische Arbeit
Lerninhalte	Die Vorlesungsinhalte zielen darauf ab, sowohl praktische als auch wissenschaftliche Themen des Social Media Managements in einem interdisziplinären Kontext zu erarbeiten. Die Studierenden setzen sich mit realen unternehmensspezifischen Herausforderungen auseinander und entwickeln Handlungsempfehlungen für die praktische Umsetzung im Bereich des Social Business. Die eigenständige Erarbeitung von Projektberichten, Managementpräsentationen und das eigenverantwortliche Projektmanagement stehen dabei im Fokus der Veranstaltung.
Fachkompetenz: Wissen und Verstehen (Lernziele)	Die Studierenden sollen befähigt werden, betriebswirtschaftliches Wissen im Social Media Management anzuwenden. Dies schließt die selbstständige Ermittlung und Analyse von Anforderungen sowie die Entwicklung von Lösungsansätzen für komplexe Problemstellungen ein. Die Veranstaltung fördert die persönliche Kommunikationsfähigkeit, Selbstorganisation und das Verständnis für betriebliche und wissenschaftliche Fragestellungen.
Fachkompetenz: Fertigkeit, Wissenserschließung	Vertiefung der fachlichen Inhalte aus der Vorlesung Social Media Management am Beispiel praktischer Problemstellungen im Kombination mit der Anwendung von Methoden des Projektmanagement zur Vorgehensweise.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden arbeiten in Teams, um Konfliktfähigkeit und Teamarbeit zu schulen. Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden präsentiert und im Plenum reflektiert, wodurch Führungsfähigkeiten, Problemlösungsfähigkeit und Präsentationsfähigkeit entwickelt werden.
Personale Kompetenz: Selbstständigkeit	Die Förderung der Selbstständigkeit beinhaltet die Definition von Zielen für Lern- und Arbeitsprozesse sowie die Fähigkeit, mit Veränderungen umzugehen und Arbeitsschritte kritisch zu überdenken und anzupassen. Die Studierenden lernen aus Erfahrungen und können ihre Arbeitshandlungen selbstständig bewerten.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Vorlesungen "Social Media Management" sowie "Social Media Intelligence" sollten bestanden sein.
Besonderheiten / Verwendbarkeit	Das Modul ist eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Studiengang WIN-P.
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de

Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht
--	---

Veranstaltung B3.04.01 282197 Projektstudie Social Media im Unternehmenskontext

Diese Veranstaltung ist Wahlpflichtfach im Modul B3.04

Lehrveranstaltungsverantwortliche(r)	Prof. Dr.-Ing. Jochen Günther
Semester	7
Häufigkeit des Angebots	in jedem Semester
Art der Veranstaltung	Labor mit integrierter Übung
Lehrsprache	deutsch
Veranstaltungsname (englisch)	Project Study Social Media in the Context of Businesses
Leistungspunkte (ECTS)	5.0
SWS	4.0
Workload - Kontaktstunden	60
Workload - Selbststudium	90
Detailbemerkung zum Workload	• Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation jeweils im Umfang von 45 Minuten, rund 30 Folien • Abschlussbericht (rund 50 Seiten) • Abgabe der Projektmaterialien und erstellen Arbeitsergebnisse (u.a. Zeit-, Kosten- Risikomanagementplan, Protokolle der Meetings)
Prüfungsart	lehrveranstaltungsbegleitend durch praktische Arbeit
Prüfungsdauer	0
Verpflichtung	Wahlpflichtfach
Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Vorlesungen "Social Media Management" sowie "Social Media Intelligence" sollten bestanden sein.
Lehr-/Lernmethoden (Lehrformen)	Die Studierenden bekommen eine konkrete Problemstellung von einem (externen) Auftraggeber. Die Problemlösung wird sowohl fachlich als auch organisatorisch von den Studierenden eigenständig gelöst. Hilfestellungen werden bei Bedarf geben. Die Studierenden fertigen eigenständig einen wissenschaftlich fundierten Berichtsband an und halten eine Abschlusspräsentation vor dem Auftraggeber, in der sie sich einer kritischen Reflektion ihrer Ergebnisse stellen.

Fachkompetenz: Wissen und Verstehen	Zielsetzung der Veranstaltung ist die Befähigung des eigenständigen, qualifizierten Einsatzes des vermittelten betriebswirtschaftlichen Fakten- und Methodenwissen zur Lösung von interdisziplinären unternehmensspezifischen sowie wissenschaftlichen Fragestellungen im Kontext des Social Media Managements. Selbstorganisation und Kommunikation, die im Rahmen von Projektarbeit in einem Team erforderlich sind, werden geschult. • Die Studierenden ermitteln, analysieren und dokumentieren komplexe Anforderungen zu einer durch einen (ggf. externen) Auftraggeber vorgegebenen fachspezifischen Problemstellung. • Die Studierenden erarbeiten eigenständig Lösungsansätze unter Berücksichtigung der Anforderungen. • Die Studierenden präsentieren dem (ggf. externen) Auftraggeber geeignete Lösungsansätze. • Die Studierenden setzen einen ausgewählten Lösungsansatz, insbesondere basierend auf Wissen über die Konzeption und Umsetzung von Social-Media-Mananagement-Konzepten und -Strategien, ein. • Die Studierenden erarbeiten ausgehend von den fachlichen Problemstellungen angemessene Lösungskonzepte mit Hilfe von Informationstechnik. • Die persönliche Kommunikationsfähigkeit, die Fähigkeit der Selbstorganisation und das Verständnis für betriebliche Problemstellungen sowie wissenschaftlicher Forschungsprozesse werden vertieft. Die Studierenden erfahren die operativen Konsequenzen ihres Handelns unmittelbar durch das Feedback des (externen) Projektpartners aus Wirtschaft und Wissenschaft.
Fachkompetenz: Fertigkeit und Wissenserschließung	Vertiefung der fachlichen Inhalte aus der Vorlesung Social Media Mangament am Beispiel praktischer Problemstellungen im Kombination mit der Anwendung von Methoden des Projektmanagement zur Vorgehensweise.
Personale Kompetenz: Sozialkompetenz	Die Studierenden arbeiten angeleitet in heterogenen Teams und schulen so ihre Konfliktfähigkeit sowie Teamfähigkeit. Die Teamarbeit wird im Coaching-Prozess begleitet. Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden präsentiert und im Plenum gemeinsam kritisch reflektiert. So wird Führungsfähigkeit von kleinen Teams, Problemlösungsfähigkeit sowie Präsentationsfähigkeit geschult.
Personale Kompetenz: Selbständigkeit	Die Studierenden definieren Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse, reflektieren und bewerten diese. Die Studierenden können mit Veränderungen in Zielstellung und Aufgabenergebnissen umgehen und Auswirkungen auf eigenes Arbeitshandeln beurteilen. Sie lernen aus Erfahrungen und können zu folgernde Arbeitsschritte kritisch überdenken und anpassen.
Kompetenzniveau gemäß DQR	6

Inhalte	Die Erarbeitung von praktischen sowie wissenschaftlichen Themen des Social Media Managements erfolgt als Projekt im interdisziplinären Kontext, auch in Zusammenarbeit mit nationalen sowie internationalen Unternehmen sowie anderer Hochschulen und Forschungseinrichtungen. Unter anderem werden Projekte betreut, die sich mit Handlungsempfehlungen zur praktischen Umsetzung unternehmensspezifischer Herausforderungen im Bereich des Social Business beschäftigen. Die Dokumentation in Form eines Projektberichts und die Managementpräsentation werden eigenständig von den Studierenden erarbeitet. Das Projektmanagement wird von den Studierenden eigenständig durchgeführt und verantwortet.
Empfehlung für begleitende Veranstaltungen	Keine.
Sonstige Besonderheiten	Keine Besonderheiten.
Literatur/Lernquellen	• Weinberg, T.: The New Community Rules: Marketing on the Social Web, Sebastopol, CA, O'Reilly Media, Gravenstein, California • Weinberg, T.: Social Media Marketing *Strategien für Twitter, Facebook & Co., O'Reilly Verlag • Beilharz, F.: Social Media Management Wie Marketing und PR Social Media tauglich werden, Business Village Verlag, Göttingen • Kreutzer, R.: Social-Media-Marketing kompakt: Ausgestaltung, Plattformen finden, messen, organisatorisch verankern, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden • Smith N./ Wollan, R.: The Social Media Management Handbook, Hoboken, New Jersey, Published by John Wiley&Sohn • Safko, L.: The Social Media Bible, Tactics, Tools & Strategies for Business Success, Hoboken, Published by John Wiley & Sons, New Jersey • Pein, V.: Der Social Media Manager, Rheinwerk Verlag, Bonn
Terminierung im Stundenplan	siehe https://splan.hs-heilbronn.de
Leistungsnachweis bei kombinierter Prüfung	Wird in den ersten drei Vorlesungswochen veröffentlicht