

Version SS 2012, Ausgabestand 14.03.2012

MODULHANDBUCH

BACHELORSTUDIENGANG
E-COMMERCE

1. und 2. Fachsemester

Modul 2 (Anlage 1): Programmieren I (PROGI)

Modulverantwortliche(r)	Grötsch, Eberhard		
Dozent(in)	Rauch, Wolfgang; Köping, Lukas		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung, Übung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	keine		
Empfohlene Voraussetzung	keine		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Programmieren I trägt zu den Gesamtlehrzielen von BaEC wie folgt bei:		
	Grundlagen Informatik: Da sich Informatik mit der Automatisierung der Datenverarbeitung beschäftigt, ist die Programmierung von Rechenmaschinen wohl eine der wesentlichen Kernthemen und Grundlage aller Fächer mit Informatikbezug. Neben anderen sind die prozedurale und objektorientierte Programmierung die am weitesten verbreiteten Verfahren. Fertigkeit zur Analyse und Strukturierung technischer Problemstellungen: Vorgegebene Probleme müssen analysiert und so strukturiert werden, dass ein vollständiger und korrekter Algorithmus zur Lösung von Aufgaben hergenommen werden kann.		
Learning Outcomes	Eigenständiges Schreiben und intuitives Testen kleiner prozeduraler Java-Programme nach einer vorgegebenen Entwurfsidee, zunächst ohne leistungsfähige Entwicklungsumgebung „von der Kommandozeile“.		
Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Einführung• Objektorientierung• Klassenkonzept in Java, Teil I• Elementare Sprachkonstrukte• Essenzielle (Steuer-) Anweisungen• Komplexe Datenstrukturen• Klassenkonzept in Java, Teil II• Ausnahmen (Exceptions)		

Studien/
Prüfungsleistungen

schriftliche Prüfung (unbenotet)

Medienformen

Moodle
Digitalprojektor/Standardsoftware
Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel
Live-Demo

Literatur

Heinisch, Cornelia; Müller-Hofmann, Frank; Goll, Joachim:
Java als erste Programmiersprache; Vom Einsteiger zum Profi;
6. Aufl., B.G. Teubner Stuttgart, Leipzig, 2010

Modul 3 (Anlage 1): Programmieren II (PROGII)

Modulverantwortliche(r)	Grötsch, Eberhard		
Dozent(in)	Grötsch, Eberhard; Rauch, Wolfgang; u.a.		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung, Übung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	keine		
Empfohlene Voraussetzung	Programmieren I		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Programmieren II trägt zu den Gesamtlehrzielen von EC wie folgt bei:		
	Grundlagen Informatik: Die Studierenden lernen die Grundlagen der objektorientierten Programmierung kennen. Fertigkeit zur Analyse und Strukturierung technischer Problemstellungen: An größeren geeigneten Beispielen lernen die Studierenden die Analyse und Strukturierung technischer Problemstellungen.		
Learning Outcomes	Eigenständiges Schreiben und Testen kleiner objektorientierter Java-Programme mit einer geeigneten Erstellungsumgebung (z.B. Eclipse), auch mit graphischen Benutzungsoberflächen, teilweise nach eigenen intuitiven Entwurfsideen, jedoch ohne Entwurfsmethoden, Frameworks, systematisches Debugging etc., Verständnis für die Entwicklung großer Softwaresysteme Umgang mit ausgewählten Klassenbibliotheken (Collections, Swing/AWT, Streams)		
Inhalte	1) Objektorientierte Programmierung * Objekte, Klassen und deren Beziehungen * Ausnahmebehandlungen * Multi-Threading 2) Unterstützung bei der Entwicklung großer Softwaresysteme * Paketkonzept * Zugriffskonzept * Interfacekonzept 3) Ausgewählte Klassenbibliotheken * Ein- und Ausgabe von Daten (Streams)		

- * Objektverwaltung (Collections)
- * Grafische Benutzungsoberflächen (Swing)

Studien/
Prüfungsleistungen

schriftliche Prüfung

Medienformen

Moodle
Digitalprojektor/Standardsoftware
Whiteboard
Live-Demo

Literatur

Heinisch, Cornelia; Müller-Hofmann, Frank; Goll, Joachim: Java als erste Programmiersprache; Vom Einsteiger zum Profi; B.G. Teubner Stuttgart, Leipzig

Modul 5 (Anlage 1): Digitale Zeichensysteme (DZS)

Modulverantwortliche(r)	Fischer, Mario		
Dozent(in)	Döring, Christoph		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	keine		
Empfohlene Voraussetzung	Grundkenntnisse in Adobe Photoshop & Illustrator		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Kompetenz zur Vernetzung unterschiedlicher Fachgebiete		
Learning Outcomes	Fertigkeit zur systematischen Analyse und Kritik von Medien & Gestaltungssystemen in realen Projekten		
Inhalte	Vermittlung von Grundlagen, Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten zu den folgenden Themen: Gestalt, Form- und Farbkontrast. Schrift- Zeichensysteme & Signaletik sowie Layout. Anhand von Beispielen und praktischen Studien wird der zweckmäßige Einsatz von Designparametern und deren Kombinationsmöglichkeiten vermittelt.		
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung		
Medienformen	Präsentation (keynote), DVD		
Literatur	wird in Vorlesung bekanntgegeben		

Modul 7 (Anlage 1): Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften (GWIWI)

Modulverantwortliche(r)	Weber, Kristin		
Dozent(in)	Weber, Kristin		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	Keine		
Empfohlene Voraussetzung	Keine		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Grundlagen BWL / VWL: Die Studierenden lernen die Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre aus institutionenökonomischer Sicht kennen. Darüber hinaus vermittelt der Kurs die allgemeinen Grundlagen der Volkswirtschaftslehre sowie des betrieblichen Rechnungswesens.		
Learning Outcomes	Kennenlernen und Verstehen der zentralen Grundbegriffe und wichtigsten Zusammenhänge der Volks- und Betriebswirtschaft. Die Studierenden können ökonomische Zusammenhänge beurteilen und nachvollziehen. Sie sind in der Lage wirtschaftswissenschaftliche Texte (u.a. auch aus Wirtschaftszeitungen) zu verstehen und richtig zu interpretieren.		
Inhalte	Grundlagen und Begriffe der Volkswirtschaftslehre		
	<ul style="list-style-type: none"> - Grundprobleme der VWL - Die volkswirtschaftlichen Produktionsfaktoren - Die Akteure in einer Volkswirtschaft - Das Geld; Arbeitsteilung und Produktivität 		
	Preisbildung		
	<ul style="list-style-type: none"> - Marktformen - Nachfrage der Haushalte - Angebote der Unternehmen 		
Volkswirtschaftliche Gesamt Rechnung			
<ul style="list-style-type: none"> - Inlandsprodukt und Sozialprodukt - Brutto-/Nettokonzept 			
Volkswirtschaftliche Ziele			
<ul style="list-style-type: none"> - Preisstabilität und Inflation 			

- Vollbeschäftigung und Arbeitslosigkeit
- Wirtschaftswachstum und Wirtschaftsschwankungen
- Außenwirtschaftliches Gleichgewicht

Grundlagen und Begriffe der Betriebswirtschaftslehre

- Grundprobleme der BWL
- Der Betrieb
- Die betriebswirtschaftlichen Produktionsfaktoren
- Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens
- Betriebswirtschaftliche Ziele
- Betriebswirtschaftliche Kennzahlen

Standortwahl

- Das Standortproblem
- Einsatzbezogene Standortfaktoren
- Absatzbezogene Standortfaktoren

Rechtsformen

- Einzelunternehmung
- Personengesellschaften (OHG, KG, StG, GbR)
- Kapitalgesellschaften (AG, GmbH)
- Mischformen (KGaA, eG, GmbH&CoKG)

Studien-/
Prüfungsleistungen

schriftliche Prüfung

Medienformen

Würzburger E-Learning Portal (welearn)
Digitalprojektor/Standardsoftware
Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel

Literatur

Bartling, Hartwig; Luzius, Franz: Grundzüge der Volkswirtschaftslehre; 15. Auflage; Vahlen, München, 2004
Baßeler, Ulrich; Heinrich, Jürgen; Utecht, Burkhard: Grundlagen und Probleme der Volkswirtschaft; 18. Aufl.; Schäffer-Poeschel; Stuttgart, 2006
Bofinger, P.: Grundzüge der Volkswirtschaftslehre, 2. Aufl., 2006.
Woll, Artur: Volkswirtschaftslehre; 15. Aufl.; Vahlen, München, 2007
Beschoner, Dieter; Peemöller, Volker H.: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 2. Aufl.; Verlag NWB; Herne, 2006
Olfert, Klaus; Rahn, Horst-Joachim: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre; 8. Aufl.; Kiehl; Ludwigshafen, 2005
Mertens, Peter; Bodendorf, Freimut: Programmierte Einführung in die Betriebswirtschaft; 12. Aufl.; Gabler; Wiesbaden, 2005
Vahs, Dietmar; Schäfer-Kunz, Jan: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre; 2. Aufl.; Schäffer-Poeschel, Stuttgart, 2000
Wöhe, Günter: Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre; 22. Aufl.; Vahlen; München, 2005

Modul 8 (Anlage 1): Einführung in Web-Technologien (EWT)

Modulverantwortliche(r)	Fischer, Mario		
Dozent(in)	Heinzl, Steffen		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung, Übung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	keine		
Empfohlene Voraussetzung	keine		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Fachspezifische Vertiefung: Kenntnisse aus der Programmierung werden vertieft durch erste Anwendungsprogramme. Betriebssystemkenntnisse werden praktisch vertieft.		
	Fertigkeit zur Entwicklung u. zum Umsetzen von Lösungsstrategien: Studierende lernen wie und wann sie unterschiedliche Server- und WWW-Dienste einsetzen.		
	Fertigkeit zur Analyse und Strukturierung technischer Problemstellungen: Studierende lernen, aufgrund der in der Vorlesung kennengelernten Technologien, Anforderungen zu erkennen und Probleme Stück für Stück zu lösen		
	Kenntnisse in Englisch: Begrifflichkeiten und Akronyme werden in der IT Welt hauptsächlich auf Englisch verwendet. Studierende lernen diese Begriffe treffsicher zu verwenden.		
Learning Outcomes	Fähigkeit, vorhandenes Wissen selbständig zu erweitern : Studierende lernen ihr Grundwissen problembezogen selbstständig durch Recherche zu erweitern, um eine Problemlösung herzuleiten.		
	Die Studierenden haben die grundlegenden Dienste und Protokolle des WWW kennengelernt und verfügen über erste XML Grundlagen. Sie sind in der Lage einfache Webseiten zu gestalten und können dabei Struktur und Inhalt voneinander trennen. Die Funktionsweise von Client- und Serveranwendungen wird an mehreren Diensten erprobt.		

Inhalte	Dienste und Protokolle im WWW HTML und CSS XML Client und Server Grundlagen Einführung SOA praktische Übungen
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung
Medienformen	Power Point
Literatur	Christoph Meinel, Harald Sack: WWW - Kommunikation, Internetworking, Web-Technologien Andrew S. Tanenbaum: Computernetzwerke

Modul 10 (Anlage 1): Unternehmensgründung und Unternehmensführung (UGUF)

Modulverantwortliche(r)	Müßig, Michael		
Dozent(in)	Müßig, Michael		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Vorlesung		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	Keine		
Empfohlene Voraussetzung	Keine		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Grundlagen BWL		
	<p>Die Studierenden lernen die Grundlagen der modernen Organisationslehre und Probleme und Lösungsmöglichkeiten der Unternehmensführung kennen.</p> <p>Kenntnisse der Denkweisen anderer Disziplinen</p> <p>Insbesondere der Bezug zu Ingenieurwissenschaften, aber auch zu Jura und Steuerlehre wird verdeutlicht.</p> <p>Verstehen von Teamprozessen</p> <p>Die Bedeutung von Teamprozessen im Bereich unternehmerischer Willensbildung und gemeinsam getragener Entscheidungsprozesse wird herausgearbeitet. Insbesondere wird der Prozess der Unternehmensgründung rechtlich, betriebswirtschaftlich aber auch auf Ebene der Kommunikation durchexerziert.</p> <p>Kenntnisse von praxisrelevanten Aufgabenstellungen</p> <p>Im Rahmen von Workshops werden konkrete praktische Problemstellungen diskutiert und gemeinsam Lösungsansätze auf Basis methodischer Herangehensweisen eingeübt</p>		
Learning Outcomes	<p>Wissen über die geschichtlichen Entwicklungen und faktischen Begründungen zur Existenz von Unternehmen.</p> <p>Verständnis für Bedeutung und Möglichkeiten der Unternehmensorganisation und Unternehmensführung.</p> <p>Kenntnisse zu den einzelnen Aspekten der Unternehmensführung: Personalführung, Controlling, Vertrieb, Prozessgestaltung u.a.</p> <p>Einzelne Methoden und Instrumente der UF analysieren und anwenden können.</p> <p>Schnelle selbständige Erarbeitung neuer Themenfelder.</p> <p>Problemlösungskompetenzen allein und in der Gruppe.</p>		

Inhalte	<p>Entwicklung und Begründung der Existenz von Unternehmen Werte und Basis „Unternehmensführung“ Phasen der Unternehmensgründung: Von der Idee zur Gründung - von der Gründung zum Erfolg. Phasen der Unternehmensführung: Planen – Organisieren – Führen – Kontrollieren Bestandteile der Unternehmensführung: Strategie - Geld – Personal – Struktur – Markt Weitere Aspekte der Unternehmensführung: Risiko & Chance, Qualität, Motivation, Information...</p>
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung
Medienformen	<p>Digitalprojektor/Standardsoftware Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel Workshops in Kleingruppen</p>
Literatur	<p>Olfert, Klaus; Pitschult, Helmut: Kompakt-Training Unternehmensführung; 4. Aufl.; Kiehl; Ludwigshafen, 2007</p>

Modul 11 (Anlage 1): Soft Skills (SOFT)

Modulverantwortliche(r)	Fischer, Mario		
Dozent(in)	Fischer, Mario; Müßig, Michael; u.a.		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Seminar		
Anzahl der SWS	4		
Arbeitsaufwand (in Stunden)	Gesamt	Präsenzstudium	Eigenstudium
	150	60	90
Leistungspunkte	5		
Voraussetzung nach SPO	Keine		
Empfohlene Voraussetzung	Keine		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Fertigkeit der sicheren und überzeugenden Darstellung von Ideen und Konzepten: Die Studierenden schulen ihre rhetorischen und präsentationstechnischen Fähigkeiten und sind so in der Lage, fachliche Inhalte auch in einem interdisziplinärem Rahmen verständlich darzustellen.		
	Kompetenz zur Vernetzung unterschiedlicher Fachgebiete: Die Studierenden lernen teilweise Grundlagen der Psychologie und der Kommunikationstheorie.		
	Auswahl und sichere Anwendung geeigneter Methoden: Die Studierenden lernen situationsbezogen einen Vortrag medial aufzubereiten.		
	Verstehen von Teamprozessen: Zum einen wird in der Metaplan-Moderation grundsätzlich mit zwei Moderatoren gearbeitet. Hier muss bei den Studierenden zwingend eine inhaltliche Absprache getroffen werden. Zum anderen werden die Grundlagen kreativer Teamprozesse erörtert und in Übungen umgesetzt. Ziel der Moderation ist es, die Ergebnisse der Teamprozesse zu visualisieren und im Hinblick auf eine Ergebnisorientierung, aber nicht bezogen auf den Inhalt zu lenken.		
Learning Outcomes	Die Studierenden haben grundlegende theoretische Kenntnisse der Rhetorik und einige praktische rhetorische Fähigkeiten. Die Studierenden sind fähig Ausdrucksmittel der Körpersprache Mimik, Gestik, Haltung sowie äußere Erscheinung richtig einzusetzen. Die Studierenden übernehmen, anspruchsvolle Moderationsaufgaben innerhalb einer Gruppe oder eines Teams und können die jeweils		

	<p>passenden Moderationstechniken und Lösungsstrategien anwenden. Sie lernen anhand von praktischen Beispielen und selbst durchgeführten Übungen die Wichtigkeit des methodisch sauberen Einsatzes von Moderationstechniken. Weiterhin reift dadurch die Erkenntnis der Notwendigkeit einer neutralen Rolle eines Moderators.</p>
Inhalte	<p>Die Lehrveranstaltung unterteilt sich in folgende Teile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhetorik • Moderationstechnik • Teammanagement • Körpersprache & Verhandlungstechnik <p>Thematische Inhalte sind: Grundlagen der Sprech- und Atemtechnik, Körpersprache, Umgangs mit Störungen, Redeaufbau, Redeeinstieg und Redeschluss, Grundsätze der Argumentation. Visualisierung Einsatz von Medien</p> <p>Zunächst wird mit allen Teilnehmern (in der Rolle von Teilnehmern) in Kleingruppen eine komplette Moderationssequenz durchlaufen. Danach werden alle Einzelsequenzen sowie die theoretischen Grundlagen der Moderation erläutert und besprochen. Danach bereiten die Teilnehmer in Teams eigene Moderationssequenz vor. Jeder Teilnehmer muss im Anschluss vor Teilnehmern anderer Gruppen selbst eine Moderationssequenz durchführen. Diese werden videographiert und am Ende im der Gruppe kritisch diskutiert, ggf. verbessert und optimiert.</p> <p>Weitere Inhalte sind: Kollaborative Entscheidungsvorbereitung mittels Metaplan-Technik; Moderieren heterogener Gruppen; Ergebnissicherung in Diskussionen; Spontanes Visualisieren von Sachverhalten; Lösen von Dead-Locks in Moderationen; Vergleich verschiedener Moderationstechniken.</p>
Studien-/ Prüfungsleistungen	Referat und Präsentation
Medienformen	Powerpoint-Präsentation und Beamer, Overhead-Projektor, Flipchart, Metaplantafeln, Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel, Moderationskoffer
Literatur	<p>Seifert, Josef W.: Besprechungen erfolgreich moderieren; 10. Aufl.; GABAL-Verl.; Offenbach, 2004</p> <p>Sary, Joachim: Visualisieren. Ein Studien- und Praxisbuch; Cornelsen Scriptor, Berlin, 1997</p>

Inhaltsverzeichnis

1. und 2. Fachsemester	2
Modul 2 (Anlage 1): Programmieren I (PROGI)	2
Modul 3 (Anlage 1): Programmieren II (PROGII)	4
Modul 5 (Anlage 1): Digitale Zeichensysteme (DZS)	6
Modul 7 (Anlage 1): Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften (GWIWI)	7
Modul 8 (Anlage 1): Einführung in Web-Technologien (EWT)	9
Modul 10 (Anlage 1): Unternehmensgründung und Unternehmensführung (UGUF)	11
Modul 11 (Anlage 1): Soft Skills (SOFT)	13

Modulnummern und Anlagenummern: siehe Studienprüfungsordnung (SPO)