

Version SS 2013, Ausgabestand 14.03.2013

MODULHANDBUCH

BACHELORSTUDIENGANG
E-COMMERCE

1. und 2. Fachsemester

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

Modulverantwortliche(r)	Heinzl, Steffen		
Dozent(in)	Köping, Lukas; Rauch, Wolfgang		
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 WInf 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 der Informatik. 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.		
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

E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (<https://elearning.fhws.de>)

Digitalprojektor/Standardsoftware

Weißwandtafel („Whiteboard“)

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

Christian Ullenboom: Java ist auch eine Insel: Das umfassende Handbuch 10. Auflage, Galileo Computing, 2011

Modul 2 (Anlage 1): Programmieren II (PROGII)

Modulverantwortliche(r)	Hofmann, Oliver		
Dozent(in)	Rauch, Wolfgang		
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 II trägt zu den Gesamtlehrzielen von Bafng 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

E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (<https://elearning.fhws.de>)
Digitalprojektor/Standardsoftware
Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel
Live-Demo

Literatur

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

Modul 4 (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 6 (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		
	- Grundprobleme der VWL		
	- Die volkswirtschaftlichen Produktionsfaktoren		
	- Die Akteure in einer Volkswirtschaft		
	- Das Geld; Arbeitsteilung und Produktivität		
	Preisbildung		
	- Marktformen		
	- Nachfrage der Haushalte		
	- Angebote der Unternehmen		
	Volkswirtschaftliche Gesamt Rechnung		
	- Inlandsprodukt und Sozialprodukt		
	- Brutto-/Nettokonzept		
	Volkswirtschaftliche Ziele		
	- Preisstabilität und Inflation		

- Vollbeschäftigung und Arbeitslosigkeit
- Wirtschaftswachstum und Konjunktur
- 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

E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (<https://elearning.fhws.de>)
Digitalprojektor/Standardsoftware
Whiteboard

Literatur

Bartling, H.; Luzius, F.: Grundzüge der Volkswirtschaftslehre; 16. Aufl.; Vahlen, München, 2008
Baßeler, U.; Heinrich, J.; Utecht, B.: Grundlagen und Probleme der Volkswirtschaft; 19. Aufl.; Schäffer-Poeschel; Stuttgart, 2010
Bofinger, P.: Grundzüge der Volkswirtschaftslehre, 3. Aufl., 2010.
Mankiw, G.; Taylor, M.: Grundzüge der Volkswirtschaftslehre; 5. Aufl.; Schäffer-Poeschel, Stuttgart, 2012
Balderjahn, I.; Specht, G.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre; 6. Aufl., Schäffer-Poeschel, Stuttgart, 2011
Vahs, D.; Schäfer-Kunz, J.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre; 6. Aufl.; Schäffer-Poeschel, Stuttgart, 2012
Wöhe, G.: Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre; 24. Aufl.; Vahlen; München, 2010

Modul 7 (Anlage 1): Einführung in Web-Technologien (EWT)

Modulverantwortliche(r)	Heinzl, Steffen		
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	Programmieren I		
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 herzuweisen.		
	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 Client und Server Grundlagen Einrichtung des Apache Web Servers Einrichtung des Apache Tomcats Einführung in Servlets praktische Übungen
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung
Medienformen	Power Point E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (https://elearning.fhws.de)
Literatur	Christoph Meinel, Harald Sack: WWW - Kommunikation, Internetworking, Web-Technologien Andrew S. Tanenbaum: Computernetzwerke

Modul 9 (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; Pitschulti, Helmut: Kompakt-Training Unternehmensführung; 4. Aufl.; Kiehl; Ludwigshafen, 2007</p>

Modul 11 (Anlage 1): AWPf ()

Modulverantwortliche(r)	Junker-Schilling, Klaus		
Dozent(in)			
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	Fachübergreifende Kenntnisse: Die Theme der AWPf's werden bewußt außerhalb der Informatik / Wirtschaftsinformatik gewählt.		
	Kenntnisse der Denkweise anderer Disziplinen: Durch die Auseinandersetzung mit anderen Fächern und anderen Inhalten werden neue Paradigmen anderer Disziplinen aufgenommen.		
Learning Outcomes	siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis: http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html		
Inhalte	siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis: http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html		
Studien-/ Prüfungsleistungen	regelt die Fakultät FANG		
Medienformen	Digitalprojektor/Standardsoftware Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel		
Literatur	siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis: http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html		

3. und 4. Fachsemester

Modul 14 (Anlage 2): Web-Anwendungs- und Entwicklungssysteme (WAES)

Modulverantwortliche(r)	Heinzl, Steffen		
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	Programmieren I Programmieren II Einführung in Webtechnologien Online-Datenbanken		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Online-Datenbanken		
	Fachspezifische Vertiefung: Kenntnisse aus der Programmierung und Datenbanken werden vertieft durch Anwendungsprogramme.		
	Fertigkeit zur Entwicklung u. zum Umsetzen von Lösungsstrategien: Studierende lernen wie man Enterprise Software entwickelt		
	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 selbständig durch Recherche zu erweitern, um eine Problemlösung herzuleiten.		
	Die Studierenden lernen Grundlagen der Entwicklung von Enterprise Software basierend auf Java EE. Sie sind in der Lage einfache Web- und Enterpriseanwendungen zu erstellen und sich bei Bedarf tiefer in die		

	Materie einarbeiten zu können.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> •Erstellung eines Online Shops •Servlets •JSP •JSF •MVC •Messaging •EJB
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung
Medienformen	Power Point E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (https://elearning.fhws.de)
Literatur	The Java EE Tutorial von Oracle Enterprise Integration Patterns: Designing, Building, and Deploying Messaging Solutions [Englisch] [Gebundene Ausgabe] von Gregor Hohpe (Autor), Bobby Woolf (Autor)

Modul 17 (Anlage 2): Projektarbeit Interaktive Medien (PAIM)

Modulverantwortliche(r)	Fischer, Mario		
Dozent(in)	Fischer, Mario; Heinzl, Steffen		
Sprache	Deutsch		
Lehrform	Projektarbeit		
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 zur verständlichen Darstellung und Dokumentation von Ergebnissen: Die Studierenden präsentieren und dokumentieren ihre Ergebnisse im Seminar.		
	Fähigkeit, vorhandenes Wissen selbständig zu erweitern: Die Studierenden lernen, Inhalte bestimmter E-Commerce-Lehrveranstaltungen selbstständig zu vertiefen und zu erweitern.		
	Kompetenz zum Erkennen von bedeutenden techn. Entwicklungen: Die Seminarthemen behandeln aktuelle und zukunftsweisende Technologien und Methoden.		
Learning Outcomes	Kenntnisse über aktuelle Anforderungen, Lösungen und Trends im E-Commerce. Fähigkeit zur problemorientierten Erarbeitung eines abgeschlossenen Themas, Präsentation, Diskussion und Verteidigung vor dem Plenum.		
Inhalte	Variierende aktuelle Themen des E-Commerce.		
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung oder Kolloquium		
Medienformen	Seminar mit begleitendem Material. Die Präsentationen erfolgen mit Whiteboard und Beamern. Informations- und Dokumentationsbasis ist die E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (https://elearning.fhws.de)		
Literatur	Aktuelle Artikel und Weblinks zum Thema		

Modul 18 (Anlage 2): Statistik (STAT)

Modulverantwortliche(r)	Albrecht, Jens		
Dozent(in)	Albrecht, Jens; Aubele, Tobias		
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	Mathematik I und II: Kombinatorik, Aussagen- und Mengenalgebra, Matrizenalgebra, Lineare Gleichungssysteme, Differential- und Integralrechnung		
Bezug zu Gesamtqualifikation	Einführung in die Ökonomie: Betriebs- und volkswirtschaftliche Grundbegriffe Programmieren I: Programmierlogik, Entwurf einfacher Algorithmen Math.-naturwiss. Grundlagen: Die Studierenden lernen die Grundlagen der Mathematik kennen, die für die Statistik relevant sind. Fertigkeit zum logischen, analytischen und konzeptionellen Denken: Durch Lösen von Aufgaben aus der Statistik wird die Fähigkeit zum logischen Denken geschult. Auswahl und sichere Anwendung geeigneter Methoden: An Beispielen und Aufgaben aus der Statistik lernen die Studierenden die Auswahl und sichere Anwendung geeigneter Methoden und Verfahren der Statistik.		
Learning Outcomes	Befähigung zum Anwenden statistischer Methoden und Verfahren im Bereich eCommerce Befähigung und Sensibilisierung zur kritischen Interpretation von statistischen Maßzahlen Verständnis der Möglichkeiten, Grenzen und Zusammenhänge der Verfahren aus der Statistik Verständnis der Zusammenhänge zwischen den Begriffen aus der Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik		
Inhalte	Deskriptive Statistik: Grundbegriffe; Häufigkeitsverteilungen; Lageparameter; Streuungsparameter; Korrelations- und Regressionsrechnung; Wahrscheinlichkeitstheorie: Ergebnismenge, Ereignisse,		

Studien-/ Prüfungsleistungen	Wahrscheinlichkeitsbegriff, bedingte Wahrscheinlichkeit und Unabhängigkeit Statistik mit Excel Präsentation statistischer Ergebnisse Statistiken und statistische Experimente im Bereich eCommerce schriftliche Prüfung
Medienformen	E-Learning-Plattform der HAW Würzburg-Schweinfurt (https://elearning.fhws.de) Digitalprojektor/Standardsoftware Weißwandtafel („Whiteboard“)
Literatur	Bamberg, G.; Baur, F. und Krapp, M.: Statistik, Oldenburg Verlag, München/Wien Bourier, G.: Beschreibende Statistik, Gabler Verlag, Wiesbaden Bourier, G.: Wahrscheinlichkeitsrechnung und schließende Statistik, Gabler Verlag, Wiesbaden Cleff, T.: Deskriptive Statistik und moderne Datenanalyse, Gabler Verlag Christoph, G. und Hackel, H.: Starthilfe Stochastik, Teubner Verlag, Stuttgart/Leipzig/Wiesbaden Greiner, M. und Tinhofer, G.: Stochastik für Studienanfänger der Informatik, Hanser Verlag, München/Wien Henze, N.: Stochastik für Einsteiger, Vieweg Verlag, Wiesbaden

Modul 20 (Anlage 2): Content Engineering und Multimedia-Datenbanken (CEMD)

Modulverantwortliche(r)	Albrecht, Jens		
Dozent(in)	Albrecht, Jens; Aubele, Tobias		
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	Fundierte fachliche Kenntnisse		
	<ul style="list-style-type: none"> - Fachspezifische Vertiefungen: Kenntnis der Grundlagen und Befähigung zum praktischen Einsatz von Content Management und Shop Systemen Problemlösungskompetenz - Fertigkeit zur Analyse und Strukturierung technischer Problemstellungen: Analyse und Optimierung von Content-bezogenen Prozessen - Kompetenz zur Vernetzung unterschiedlicher Fachgebiete: Verknüpfung von Kenntnissen aus den Bereichen Datenbanken, Web- und Skriptsprachen und eCommerce-Grundlagen Praxiserfahrung und Berufsbefähigung - Kenntnisse von praxisrelevanten Aufgabenstellungen: Nutzung von eCommerce-Anwendungen 		
Learning Outcomes	<p>Kenntnis der grundlegenden Prozesse rund um das Thema Content Überblick über Technologien für die Verwaltung, Transformation, Auslieferung und Analyse von Content Befähigung zur Erstellung eigenen Contents im Web Verständnis des Zusammenhangs von Content und SEO Kenntnis der Funktion und Arbeitsweise von CMS und Online-Shop-Systemen</p>		
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Content im Web - Repräsentation und Transformation von Content - Content Management Systeme - Grundlagen des Information Retrieval 		

- Content und SEO
- Produktdaten-Management
- Online Shop Systeme
- Recommendation Engines
- Workshop Content Management
- Workshop Online Shop Systeme

Studien-/
Prüfungsleistungen

schriftliche Prüfung

Medienformen

Tafel, Beamer
Übungen im Terminalraum

Literatur

Wird in der Vorlesung pro Kapitel bekanntgegeben

Modul 22 (Anlage 2): Oberflächengestaltung und Usability (OU)

Modulverantwortliche(r)	Fischer, Mario		
Dozent(in)	Fischer, Mario; Aubele, Tobias		
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	Eigenständige Planung, Entwicklung und Erfolgskontrolle der Benutzerfreundlichkeit von Webanwendungen und -sites. (Selbst)Kritische und methodengestützte Analysen zur Erkenntnisgewinnung einsetzen.		
Learning Outcomes	Die Teilnehmer lernen, wie man nutzerorientierte Weboberflächen plant, entwickelt, umsetzt, auf Akzeptanz testet und diese fortlaufend weiter optimiert. Die wesentlichen theoretischen Basiskonzepte zur Entwicklung von weborientierten Benutzeroberflächen und deren Anwendungsmöglichkeiten in der Praxis sind bekannt.		
Inhalte	Theoretische Konzepte für weborientiertes Informationsdesign; Navigationskonzepte; mentale Benutzermodelle; Informationsaufnahme und -verarbeitung beim User; Webusability; Convesionoptimierung; Gestaltung von Bestell- und Bezahlstrecken; Bilder- und Textwirkung; a/b und multivariates Testen; Unterschiedliche Test- und Prüfkonzepte zur Prüfung der Nutzerakzeptanz, insb. Eyetracking; Durchführung bzw. praktische Anwendung von Eyetracking-Tests und Interpretation von Ergebnissen		
Studien-/ Prüfungsleistungen	schriftliche Prüfung oder Kolloquium		
Medienformen	Beamer, Whiteboard, Livetests		
Literatur	Preim: Entwicklung interaktiver Systeme Shneiderman: User Interface Designen Stary: Interaktive Systeme Raskin: Das intelligente Interface Ash: Landing Pages		

Morys: Conversion Optimierung
 Sarodnick; Brau: Methoden der Usability Evaluation
 Heinsen; Vogt: Usability praktisch umsetzen
 Nielsen; Loranger: Web Usability
 Kalbach: Handbuch der Webnavigation
 Krug: Don't make me think
 Blaß; Teufel: Texte schreiben fürs Web
 Fischer: Website Boosting

Modul 23 (Anlage 2): AWPf ()

Modulverantwortliche(r)	Junker-Schilling, Klaus		
Dozent(in)			
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	Fachübergreifende Kenntnisse: Die Theme der AWPf's werden bewußt außerhalb der Informatik / Wirtschaftsinformatik gewählt.		
	Kenntnisse der Denkweise anderer Disziplinen: Durch die Auseinandersetzung mit anderen Fächern und anderen Inhalten werden neue Paradigmen anderer Disziplinen aufgenommen.		
Learning Outcomes	siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis: http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html		
Inhalte	siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis: http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html		
Studien-/ Prüfungsleistungen	regelt die Fakultät FANG		
Medienformen	Digitalprojektor/Standardsoftware Weißwandtafel („Whiteboard“) bzw. Tafel		

Literatur

siehe jeweils aktuelles AWPf-Verzeichnis:

http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html

Inhaltsverzeichnis

1. und 2. Fachsemester	2
Modul 1 (Anlage 1): Programmieren I (PROGI)	2
Modul 2 (Anlage 1): Programmieren II (PROGII)	4
Modul 4 (Anlage 1): Digitale Zeichensysteme (DZS)	6
Modul 6 (Anlage 1): Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften (GWIWI)	7
Modul 7 (Anlage 1): Einführung in Web-Technologien (EWT)	9
Modul 9 (Anlage 1): Unternehmensgründung und Unternehmensführung (UGUF)	11
Modul 11 (Anlage 1): AWPf ()	13
3. und 4. Fachsemester	14
Modul 14 (Anlage 2): Web-Anwendungs- und Entwicklungssysteme (WAES)	14
Modul 17 (Anlage 2): Projektarbeit Interaktive Medien (PAIM)	16
Modul 18 (Anlage 2): Statistik (STAT)	17
Modul 20 (Anlage 2): Content Engineering und Multimedia-Datenbanken (CEMD)	19
Modul 22 (Anlage 2): Oberflächengestaltung und Usability (OU)	21
Modul 23 (Anlage 2): AWPf ()	22

Modulnummern und Anlagenummern: siehe Studienprüfungsordnung (SPO)