

Gültig für 2022.HS

<b>Modulbezeichnung: Digitales Toolkit für BWL-Studierende</b>	
Modulkürzel	w.BA.XX.2DT.XX
Beschreibung des Moduls	Die Studierenden erhalten einen Überblick („Big Picture“) der Digitalisierung. Emerging Technologies werden im Modul erläutert und vorgestellt, wobei Studierende diese Technologien selber aktiv anwenden. Studierenden erlangen dabei Kenntnisse über die Anwendungen dieser Technologien und wissen um die Vor- und Nachteile der Technologien. Im Rahmen des Moduls erwerben Studierende Kompetenzen in Form eines digitalen Toolkits, der sie befähigt „digitale“ Fragestellungen im Beruf kompetent angehen zu können.
Studiengang und Vertiefungsrichtung	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Accounting, Controlling, Auditing</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Banking and Finance</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Banking and Finance (FLEX)</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Banking and Finance (PiE)</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Behavioral Design</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Economics and Politics</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in General Management</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in General Management (Flex)</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Marketing</li> <li>§ Betriebsökonomie - Vertiefung in Risk and Insurance</li> </ul>
Rechtliche Grundlagen	Studienordnung BSc vom 29.01.2009, Anhang zur Studienordnung für die Bachelorstudiengänge Betriebsökonomie, Wirtschaftsinformatik und Wirtschaftsrecht erstmals beschlossen am 12.05.2009
Modulkategorie	<b>Modultyp:</b> Wahlpflichtmodul
	<b>Studienabschnitt:</b> Hauptstudium
ECTS	3
Verantwortliche OE	W Institut für Wirtschaftsinformatik
Modulverantwortung	Roger Seiler (seir)
Modulverantwortung Stellvertretung	-
Spezifische Vorkenntnisse	BWL Grundwissen, Interesse an Technologie und die Bereitschaft aktiv mit den vorgestellten Tools an Use Cases zu arbeiten.
Beitrag des Moduls für Learning Goals des Studiengangs (durch das Modul betroffene)	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Fachkompetenz</li> <li>§ Methodenkompetenz</li> <li>§ Sozialkompetenz</li> <li>§ Selbstkompetenz</li> </ul>
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs	<p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte wissen &amp; verstehen</li> <li>§ Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen</li> <li>§ Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren</li> </ul> <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Problemlösung &amp; Kritisches Denken</li> <li>§ Wissenschaftliche Methoden</li> <li>§ Arbeitsmethoden, -techniken &amp; -verfahren</li> <li>§ Nutzung von Informationen</li> <li>§ Kreativität &amp; Innovation</li> </ul> <p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Schriftliche Kommunikation</li> <li>§ Mündliche Kommunikation</li> <li>§ Kooperation im Team &amp; Umgang mit Konflikten</li> <li>§ Interkulturalität &amp; Perspektivenübernahme</li> </ul> <p>Selbstkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Selbstmanagement &amp; Selbstreflexion</li> <li>§ Ethische &amp; Soziale Verantwortung</li> <li>§ Lernen &amp; Veränderung</li> </ul>
Lernziele des Moduls	<p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Die Studierenden sind in der Lage einen Überblick über relevante Technologien der Digitalisierung zu geben. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>§ Die Studierenden sind in der Lage die vorgestellten Begriffe, z.B. AR / VR / AI / Cloud oder Blockchain, zu erläutern.</li> <li>§ Die Studierenden sind in der Lage Einsatzgebiete der erlernten Technologien und Begriffe zu erläutern.</li> <li>§ Die Studierenden sind in der Lage den Praxisbezug aufzuzeigen und Einsatzgebiete zu beurteilen.</li> </ul>

	§ Die Studierenden sind in der Lage die vorgestellten Technologien und Tools in der Praxis anzuwenden. § Die Studierenden sind in der Lage Vor- und Nachteile der Technologien zu erläutern.		
Inhalte des Moduls	Für die Digitalisierung relevante Technologien werden aufgezeigt und Anwendungsgebiete der selbigen näher vorgestellt. Webgrundlagen und Technologien werden Anhand eines CMS (Content Management Systems) vorgestellt und können von Studierenden gleich angewandt werden. Studierenden werden Methoden näher gebracht, wie sie konkrete Anwendungen dieser Technologien in Form von ersten Schritten aktiv in Pilotprojekten umsetzen und bearbeiten. Von der Konzeption bis zur Umsetzung werden Studierenden die Technologien näher vorgestellt. Hierzu werden Grundlagen in Form von Wissen zu verschiedenen Bereichen (z.B. Websites und Mobile, Augmented und Virtual Reality, Künstliche Intelligenz, Plattformen in der Cloud, Blockchain und Automation von Geschäftsprozessen [z.B. Chatbots]) vermittelt, so dass die Studierenden das Big Picture der von Technologien der Digitalisierung erkennen und im Modul ein Werkzeugkasten in Form eines „Digital Toolkits“ erhalten.		
Verknüpfung zu anderen Modulen	-		
Unterrichtsmethoden	§ Lehrvortrag § Lehrgespräch § Anwendungsaufgaben § Übungen § Literaturstudium	<b>Eingesetzte Sozialformen:</b> § Einzelarbeit § Partnerarbeit § Gruppenarbeit	
Digitale Lernressourcen	(Multiple-Choice)-Tests		
Unterrichtsgliederung	<b>Kontaktstudium</b>	<b>Begleitetes Selbststudium</b>	<b>Autonomes Selbststudium</b>
	Grossklasse	28 h	62 h
	Kleinklasse	-	-
	Gruppenunterricht	-	-
	Praktikum	-	-
	Seminar	-	-
	<b>Total</b>	<b>28 h</b>	<b>62 h</b>
			<b>0 h</b>
Leistungsnachweise			
<b>Modulendprüfung</b>	<b>Form</b>	<b>Dauer (Min.)</b>	<b>Gewichtung</b>
Schriftliche Prüfung	closed book	60	100,00 %
<b>Hilfsmittel</b>	kein Taschenrechner		
<b>Andere</b>	<b>Bewertung</b>	<b>Dauer (Min.)</b>	<b>Gewichtung</b>
-	-	-	-
Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium	Zwingende Präsenzzeit: Keine		
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch		
Pfichtliteratur	-		
Ergänzende Literatur	-		
Bemerkungen	-		