FSGU® AKADEMIE

Fernstudium Guide

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Repetitorium 31071 - Teil 1

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Jegliche unzulässige Form der Entnahme, des Nachdrucks, der Vervielfältigung, Veröffentlichung oder sonstiger Verwertung ist untersagt. Verantwortlich für den Inhalt: Autor Dieter Hoffmann

Herausgeber: **FSGU® AKADEMIE**

Grundlagen der Wirtschaftsinformatik

Kapitel 1 Einführung

Kapitel 1: Einstieg in das Thema

Wirtschaftsinformatik Ca. Mitte der 50er Jahre — Erstmals in BWL-Studium integriert

Seit ca. Mitte der 70er Jahre: Studiengang Wirtschaftsinformatik

Worum geht es?

- Wissenschaftsdisziplin, die sich mit dem Entwurf, der Entwicklung und dem Einsatz von Informations- und Kommunikationssystemen (IuK-Systeme) in Wirtschaftsunternehmen und der öffentlichen Verwaltung befasst.
- Zudem geht es um das Thema Digitalisierung in Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft.

Also

- Eigenständige wissenschaftliche Disziplin, zwischen Informatik und BWL.

  Auch: Berührungspunkte zu z.B. *Mathematik*, *Operations Research* (Unternehmensforschung: hat Entwicklung/Einsatz quantitativer Modelle/Methoden zur Entscheidungsunterstützung zum Inhalt), *Psychologie*.
- Wendet dazu u.a. ingenieurwissenschaftliche Methoden an.
- Aufgabe: IuK-Systeme zu analysieren und/oder zu modellieren.
- Neben betrieblichem Bereich (d.h. Betriebe) auch Behörden (d.h. öffentliche Verwaltung)

  Nicht: Für Privathaushalte.

Kapitel 1: Einstieg in das Thema

Wirtschaftsinformatiker Typische Einsatzgebiete, z.B.:

Analyse bzw. Beschreibung bestehender/neuer Geschäftsprozesse, Entwurf und Entwicklung von betrieblichen Anwendungssystemen, Vermarktung von betrieblichen Anwendungssystemen (inkl. Produktberatung), Schulungen, Beratung und Betreuung von Anwendern solcher Systeme oder auch für anderen Unternehmen, IT-Controlling, IT-Organisation, Führungsaufgaben im IT-Bereich sowie viele weitere Einsatzgebiete, v.a. auch wegen der Mischqualifikation Informatik/Betriebswirtschaftslehre wie z.B. auch betriebswirtschaftlichen Fachabteilungen mit hohem IT-Bezug.

Nicht dazu gehört z.B.: Austausch einer defekten Rechnernetz-Komponente (z.B. Hub); dies geschieht i.d.R. durch einen Techniker (nicht aber durch einen Wirtschaftsinformatiker).

Akzeptanzaspekte (bezgl. IT-technischer Neuerungen, die zumeist durch Kundenbedürfnisse ausgelöst werden)

Kundenperspektive: Nutzen, Bedienbarkeit

Unternehmensperspektive: Wirtschaftlichkeit, Wettbewerb

Kategorien der Veränderung im Rahmen der Digitalisierung

Gesellschaftliche/individuelle Prozesse	Bsp.: Industrie 4.0
Kundenprozesse	Bsp.: Bewertung durch Kunden im Internet
Branchen	Bsp.: Wohnraumvermietung per AirBnB
Geschäftsmodelle	Entstehung neuer Geschäftsmodelle
Wertschöpfungsprozesse	Bsp.: Überall mobil sein, *Bring your own Device/Consumerization of IT*

Grundlagen der Wirtschaftsinformatik

Kapitel 2 Informationsmanagement

Information Frage Ist 1,3 Information? Oder 37°? *37°: Körpertemperatur, 37° im Schatten, im Kochtopf, …?*

Dies lässt sich z.B. mittels der sog. Wissenspyramide (von unten nach oben betrachtet) beantworten.

* Wissen: Enthalten sind Erfahrungen, z.B. „Ich könnte den Bachelor mit der Note *Sehr gut* beenden.

** Aktion: Es leiten sich Handlungen ab, z.B.: „Es lohnt sich, täglich zu lernen“.

Antwort (37°) „37°“ stellt also nur ein Datum dar. Daten werden erst durch das Hinzufügen von Semantik zu Information, wodurch erst ein Sinn (d.h. ein Realitätsbezug) entsteht, z.B. 37° Körpertemperatur.

FSGU® AKADEMIE

Fernstudium Guide

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Repetitorium 31071 - Teil 2

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Jegliche unzulässige Form der Entnahme, des Nachdrucks, der Vervielfältigung, Veröffentlichung oder sonstiger Verwertung ist untersagt. Verantwortlich für den Inhalt: Autor Dieter Hoffmann

Herausgeber: **FSGU® AKADEMIE**

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Klausur 26. März 2021
9 bis 11 Uhr

Allgemeine Hinweise

Die vorliegenden Klausurlösungen sind Lösungsvorschläge. Es handelt sich dabei nicht um Musterlösungen der FernUniversität in Hagen.
Anm.: Online-Klausur wg. Covid-19-Situation, wg. „verlängerter“ Bearbeitungszeit 30 Aussagenblöcke (statt sonst 24).

Die vorliegenden Lösungen beziehen sich ausschließlich auf den Kursstoff des Kurses 00008 des Moduls Einführung in die Wirtschaftsinformatik (Modul 31071) der FernUniversität in Hagen. Für die Beantwortung der Aufgaben wurden auch die Kurseinheiten zu diesem Kurs herangezogen (Einführung in die Wirtschaftsinformatik, Kurseinheiten 1 bis 7, 10/2018):

KE 1	Wirtschaftsinformatik als Disziplin
KE 2	Einführung in das Informationsmanagement
KE 3	Einführung in das Projekt- und Prozessmanagement
KE 4	Betriebliche Anwendungssysteme
KE 5	Entscheidungsunterstützungs- und Wissensmanagementsysteme
KE 6	Modellierung von Informationssystemen
KE 7	Entwicklung von Informationssystemen

Im Falle von Fragen oder sonstigen Hinweisen wenden Sie sich bitte per E-Mail an kontakt@fernstudium-guide.de.

Klausuraufgaben:

Aus urheberrechtlichen Gründen sind die Klausuraufgaben hier nicht enthalten. Wenden Sie sich hierzu bitte ebenfalls an kontakt@fernstudium-guide.de.

Klausur 03/2021 Lösung 1

Hier geht es um die **Wirtschaftsinformatik als Disziplin** (Bezug KE 1).

A. **Richtig** *vgl. S. 2*

B. **Falsch** Wird eine Innovation eingeführt, können aus Unternehmenssicht allgemein 2 Aspekte genannt werden: Wirtschaftlichkeit und Positionierung zum Wettbewerb (nicht: Effizienz und Beschleunigung von Prozessen)
vgl. S. 2

C. **Richtig** *vgl. S. 6*

D. **Richtig** *vgl. S. 9*

E. **Falsch** Beim Geo Fencing werden nicht Daten von Kunden gesammelt, sondern Unternehmen senden z.B. Informationen zu Produkten oder Dienstleistunden auf das Smartphone von Kunden, die in deren Nähe wohnen: Durch diese Ansprache sollen die Kunden zum Kauf animiert werden.
vgl. S. 16

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

FSGU® AKADEMIE

Überblick

Überblick

Kapitel 1 Einführung, Informations-, Projekt-, Prozessmanagement

Kapitel 2 Betriebliche Anwendungssysteme, Entscheidungsunterstützungssysteme, Wissensmanagementsysteme

Kapitel 3 Modellierung und Entwicklung betrieblicher Informationssysteme

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Kapitel 1

Einführung, Informations-, Projekt-, Prozessmanagement

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Historie

Ca. Mitte der 50er Jahre Erstmals EDV-Veranstaltungen in BWL-Studium integriert
Ca. Mitte der 70er Jahre Eigenständiger Studiengang Wirtschaftsinformatik

Begriff

Wissenschaft, die sich mit dem Entwurf, der Entwicklung und der Nutzung von Informations- und Kommunikationssystemen (IuK-Systeme) in Wirtschaft und Verwaltung beschäftigt

- ⇨ Eigenständige wissenschaftliche Disziplin, zwischen Informatik und BWL
- ⇨ Anwendungsorientiert, aber auch interdisziplinär
- ⇨ Digitalisierung in Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft

Bezug

- Berührungspunkte zu z.B. Mathematik, Psychologie, Operations Research
  (Operations Research: Unternehmensforschung: Hat Entwicklung/Einsatz quantitativer Modelle/Methoden zur Entscheidungsunterstützung zum Inhalt)
- Wendet dazu u.a. ingenieurwissenschaftliche Methoden an
- Aufgabe: IuK-Systeme analysieren und/oder modellieren
- Neben betriebl. (d.h. Betriebe) auch Behörden (d.h. öffentliche Verwaltung)
- Nicht: Privathaushalte

FSGU® AKADEMIE