

# Syllabus/Modulbeschreibung

## Modul A L 01: Grundlagen E-Business

**Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Thomas Mühlencoert**

**Gültigkeit: WS 2007/2008**

**Studiengang: Bachelor (B.A.)**

**Erstellungsdatum: 21.08.2007**

**Übersicht:**

### **Kurseinheit: Informatik II**

<b>Semester</b>	1
<b>Semesterwochenstunden</b>	3 von 5
<b>Kontaktzeit</b>	32 h von 64 h
<b>Selbststudium</b>	28 h von 56 h

<b>Lehrsprache</b>	D
<b>Vorgesehene Gruppengröße</b>	60
<b>Leistungspunkte (ECTS)</b>	2 von 4
<b>Dozent</b>	Sommer

### **Kurseinheit: Grundlagen und Geschäftsmodelle des E-Business**

<b>Semester</b>	1
<b>Semesterwochenstunden</b>	2 von 5
<b>Kontaktzeit</b>	32 h von 64 h
<b>Selbststudium</b>	28 h von 56 h

<b>Lehrsprache</b>	D
<b>Vorgesehene Gruppengröße</b>	50
<b>Leistungspunkte (ECTS)</b>	2 von 4
<b>Dozent</b>	Köhler

---

---

**Lernziele (für alle Kurseinheiten):**

**Informatik II**

Der Studierende soll in der Lage sein, IT-Projekte bzw. IT-relevante Projekte in seiner Fachabteilung gemeinsam mit IT-Spezialisten bearbeiten zu können. Darüber hinaus soll er in der Lage sein, die Auswirkungen von Entscheidungen in der Informationsverarbeitung auf die betriebliche Organisation beurteilen zu können und die Anforderungen an IT-Lösungen adäquat formulieren und dokumentieren zu können.

**Grundlagen und Geschäftsmodelle des E-Business**

Ziel der Veranstaltung ist es, den Studierenden die Grundlagen und die Geschäftsmodelle des E-Business zu vermitteln.

**Inhalte der Kurseinheiten:**

**Informatik II**

Phasenkonzept, Requirement Engineering, Beschreibungsmethodiken, UML, Qualitätssicherung, Testen.

**Grundlagen und Geschäftsmodelle des E-Business**

1. Introduction
  - Grundlagen des E-Business
  - Simulation einer traditionellen Supply Chain (Beer Game)
2. E-Commerce
  - Historie und Erfolgsfaktoren des E-Business (Gastvortrag)
  - E-Shops
  - Customer Relationship Management
3. E-Collaboration
  - Supply Chain Management / CPFR
  - IT-Requirements
4. E-Procurement
  - Voraussetzungen und Business Impact
  - Reverse Auctions
  - Global E-Procurement Template (GET) at DPWN

**Methoden:**

**Informatik II**

Fragend-entwickelnder Unterricht

**Grundlagen und Geschäftsmodelle des E-Business**

Fragend / Diskutierend - entwickelnder Unterricht ergänzt durch Gastvorträge und Praxisfälle schwerpunktmäßig aus dem Umfeld der Deutsche Post World Net, aufgeteilt in 4 Module.

**Vermittelte  
Schlüssel-  
qualifikationen (in allen Kurseinheiten):**

Grundkenntnisse des gesamten Softwareentwicklungszyklus mit dem Schwerpunkt Anforderungsmanagement

**Empfehlungen:**

**Informatik II**

Erfolgreiche Teilnahme am Modul B01

**Bewertung:**

Modulname	Prüfungsart	
	Grundlagen E-Business	differenzierte Kurseinheitsprüfungen
		<b>X</b>

Zum Bestehen des Moduls ist das Bestehen der Klausur erforderlich.

Die Kurseinheiten sind etwa gleichgewichtig in der Modulprüfung vorhanden.

Namen der Kurseinheiten des Moduls	Prüfungs- formen	Prüfungszeitpunkte		Prüfungs- dauer	max. erreichbare Punkte
		Halb- semester	Semester- ende		
				Angaben in Minuten	Punkte von 100 Punkten insgesamt
Informatik II	Klausur		<b>x</b>	60	50 von 100
Grundlagen und Geschäfts- modelle des E-Business	Klausur		<b>x</b>	60	50 von 100

**Literatur:**

**Informatik II**

Balzert, Helmut: Lehrbuch der Software-Technik 1; Spektrum Akademi-  
scher Verlag

Balzert, Heide: Lehrbuch der Objektorientierung; Spektrum Akademischer Verlag

**Grundlagen und Geschäftsmodelle des E-Business**

Das Skript von Prof. Mühlencoert ist Pflichtlektüre

**Modulbeschreibung:**

Den Studierenden der Spezialisierung Logistik und E-Business werden in diesem Modul weiterführende Grundlagen der Informatik sowie Grundlagen zum E-Business vermittelt.

-----