

# Ergebnisse des 1. Workshops DigiTransMoBiL



Manfred Daniel und Dietmar Ratz  
DHBW Karlsruhe

Dennis Schulmeister-Zimolong  
cormeta ag



# Teilnehmer des 1. Workshops

<b>Prof. Manfred Daniel</b>	Zentrum für Wirtschaftsinformatik, DHBW Karlsruhe
<b>Prof. Dr. Dietmar Ratz</b>	Zentrum für Wirtschaftsinformatik, DHBW Karlsruhe
<b>Judith Hüther</b>	Education Support Center, DHBW Karlsruhe
<b>Dennis Schulmeister</b>	Produktmanagement, cormeta
<b>Prof. Dr. Oliver Bender</b>	BWL-Versicherung, DHBW Karlsruhe
<b>Andre Frankenberg</b>	Organisationsentwicklung, SEW-EURODRIVE
<b>Martin Schlatter</b>	IT-Services Factory Automation/ITPA, SEW-EURODRIVE
<b>Prof. Dr. Gerd Gidion</b>	Institut für Berufspädagogik und allgemeine Pädagogik, KIT
<b>Prof. Dr. Jürgen Vollmer</b>	Informatik, DHBW Karlsruhe
<b>Dr. Sebastian Ritterbusch</b>	iXpoint Informationssysteme GmbH
<b>Prof. Dr.-Ing. Gerald Oberschmidt</b>	Fakultät Technik, DHBW Karlsruhe
<b>Prof. Dr. Johannes Freudenmann</b>	Informatik, DHBW Karlsruhe
<b>Prof. Dr. Ralph Lausen</b>	Informatik, DHBW Karlsruhe
<b>Prof. Dr.-Ing. Karin Schäfer</b>	Maschinenbau, DHBW Karlsruhe
<b>Prof. Dr. Katja Wengler</b>	Zentrum für Wirtschaftsinformatik, DHBW Karlsruhe
<b>Prof Dr. Ulf-Daniel Ehlers</b>	Fakultät Wirtschaft, DHBW Karlsruhe

In einer moderierten Gruppenarbeit wurden zu drei Leitfragen unterschiedlichste Themen und Aspekte gesammelt, Themenfelder priorisiert und anschließend die Ergebnisse final präsentiert und diskutiert.

Auf den nächsten Folien werden die Leitfragen und Ergebnisse präsentiert.





# Ergebnisse zur Leitfrage 1

 *An welche aktuellen Entwicklungen der Digitalen Transformation sollte das Curriculum des Wirtschaftsinformatikstudiums angepasst werden?*

42

- Technologischer Fortschritt
  - Vernetzung (11 Punkte)
    - Automation in Prozessen
      - --> Sprache der Automatisierungsebene verstehen (3 Punkte)
    - Konnektivität der BWL-Software zu Systemen des Shopfloor
    - Internet of Things
    - Vernetzung "intelligenter" Geräte
    - "interdisziplinäre" Umgebungen
  - Künstliche Intelligenz (6 Punkte)
    - Im Alltag
    - Neue Geschäftsmodelle durch KI
  - Versch. Technische Trends (5 Punkte)
    - HANA, Cryptowährungen, Echtzeitverarbeitung
  - Big Data (4 Punkte)



# Ergebnisse zur Leitfrage 1

 *An welche aktuellen Entwicklungen der Digitalen Transformation sollte das Curriculum des Wirtschaftsinformatikstudiums angepasst werden?*

**42**

- Informationsüberflutung (5 Punkte)
  - Zu viele Infoquellen
  - Zu viel Dynamik (veraltetes Wissen)
  - --> Lehre zum wissenschaftliche Arbeiten anpassen:
    - "Wissenschaftliche Arbeiten in der digitalen Welt" (5 Punkte)
- Digitale Wirtschaft (2 Punkte)
  - Industrie 4.0 (6 Punkte)
    - Stückzahl 1, stärkere Individualisierung der Produktion
  - Digitale Wirtschaftsprozesse (4 Punkte)
    - durch Blockchain
    - durch Virtual Reality/Augmented Reality
  - Neue Geschäftsmodelle (2 Punkte)
  - Job-Familien mit Kern-Kompetenzen (5 Punkte)
  - --> Denken in Geschäftsprozessen (2 Punkte)
- Soziale Auswirkungen (keine Punkte)
  - --> Ethische Themen auf wissenschaftlichem Niveau behandeln
- Digitale Lehre (keine Punkte)
  - Algorithmenbasierte Lernprozesssteuerung



## Ergebnisse zur Leitfrage 2

 *Welche Kompetenzen sollten Studierende der Wirtschaftsinformatik entwickeln?*  
**42**

- **Übergreifende Kompetenzen**
  - Informationsmanagement (20 Punkte)
    - Informationen selektieren (9 Punkte)
    - Informationen kritisch bewerten (5 Punkte)
    - Lernen lernen (6 Punkte)
  - Kommunikationsfähigkeit (16 Punkte)
    - Interdisziplinäre Kommunikation (6 Punkte)
    - Aufgeschlossenheit / Open Mindedness (10 Punkte)
  - Innovationsfähigkeit (8 Punkte)
    - Kreativität (4 Punkte)
    - Innovations- und Transferkompetenz (4 Punkte)
  - Zeitmanagement (5 Punkte)



## Ergebnisse zur Leitfrage 2

 *Welche Kompetenzen sollten Studierende der Wirtschaftsinformatik entwickeln?*  
**42**

- **Technisch orientierte Kompetenzen**
  - Technisches Verständnis für komplexe Probleme (4 Punkte)
  - Entwicklung komplexer Ökosysteme (4 Punkte)
  - Mathematische Grundlagen zu Machine Learning (3 Punkte)
- **Sozial/Ethische Kompetenzen**
  - Entwickeln einer ganzheitlichen Sicht (4 Punkte)
  - Rückgrat zeigen / Denken in Moratorien (3 Punkte)
  - Entscheidungskompetenz (2 Punkte)



## Ergebnisse zur Leitfrage 3



*Welche Lehrinhalte sollten dafür angeboten werden?*

42

- Allgemein
  - Strukturierung von Informationen (6 Punkte)
  - Vermittlung der Wissens-Kompetenzstufe (3 Punkte)
  - Studium als sozio-technisches Projekt (3 Punkte)
  - Technologie- bzw. Community-basierte Bewertung (3 Punkte)
  - Kreativitätstechniken (2 Punkte)
  - Transformierte Lehrkonzepte (1 Punkt)
  - Neugierde (1 Punkt)
  - Emotionale Imprägnierung
  - Rollen (technisch, sozial)



## Ergebnisse zur Leitfrage 3



*Welche Lehrinhalte sollten dafür angeboten werden?*

**42**

- Privacy by design, Datenschutz, Datensicherheit, Verantwortung (9 Punkte)
- KI und Machine Learning - Algorithmen, Möglichkeiten, Grenzen (5 Punkte)
- IoT: Protokolle, Systeme, Entwurf, Entwicklung (5 Punkte)
- "Nicht diskutables" und nachhaltiges Standard-Wissen (Technologie-Wissen und Soft Skills), Kompetenzen im eigentlichen Sinn (4 Punkte)
- Kommunikation und agile Teams (4 Punkte)
- Maschinenbau für Informatiker (4 Punkte)
- Change- und Innovationsmanagement (3 Punkte)
- Psychologische Ansätze (Kundenverhalten, behavioral economics) (3 Punkte)
- Gamification, Virtual Reality, User Experience (2 Punkte)
- Analytics/Statistics (2 Punkte)
- Java (keine Punkte)
- Ethik (keine Punkte)
- Block Chain (keine Punkte)
- Big Data (keine Punkte)
- Design Thinking (keine Punkte)