

Intelligente Technologien für das Management der Zukunft!



04.04.2022

Professuren der Wirtschaftsinformatik



- **Wirtschaftsinformatik I:
Verteilte Künstliche Intelligenz und Simulation**

- Leiter: Prof. Dr. Ingo J. Timm
- Studienberater: apl. Prof. Dr. Axel Kalenborn
- Sekretariat: Silke Kruft
- Mitarbeiter: Dr. Jan Ole Berndt, Saaded Bozaci, Marek Graca, Ericson Hölzchen, David Kaub, Christian Lohr, Benedikt Lüken-Winkels, Veronika Kurchyna, Maximilian Meurer, Lukas Reuter, Stephanie Rodermund, Alexander Schewerda, Lukas Tapp, N.N., N.N.



- **Wirtschaftsinformatik II:
Künstliche Intelligenz und Intelligente Informationssysteme**

- Leiter: Prof. Dr. Ralph Bergmann
- Lehrbeauftragter: Dr. Wolfgang Wilke
- Sekretariat: Silke Kruft
- Mitarbeiter: Lisa Grumbach, Tobias Geyer, Joscha Grüger, Maximilian Hoffmann, Lukas Jung, Patrick Klein, Mirko Lenz, Lukas Malburg, Carsten Maletzki, Ditty Mathew Maximilian Meurer, Dr. Eric Rietzke, Felix Teusch, Christian Zeyen, N.N., N.N., N.N.



Das Team der Wirtschaftsinformatik I



Landesstellen (verantwortlich für die Lehre)

Axel Kalenborn
Internetbasierte Systeme



Ingo J. Timm
Leitung



Maximilian Meurer
Technik



N.N.
Landesstelle



Ericson Hölzchen
FlexiTeams

Stephanie Rodermund
Computational Social Science



Silke Kruff
Sekretariat



N.N.
Landesstelle



Saaded Bozaci
BMWK SPIRIT



David Kaub
BMBF AKRIMA



Christian Lohr
MWG Kolleg



Lukas Reuter
DFG AdaptPro



Lukas Tapp
BMWK SPELL



Jan Ole Berndt
DFKI Projektleiter



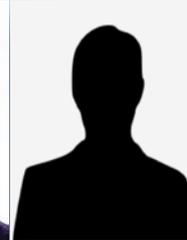
Marek Graca
BMBF AKRIMA



Veronika Kurchyna
BMBF SEMSAI



Benedikt Lüken-Winkels
BMWK HyBIT



**Alexander
Schewerda**
BMWK SPELL



ProjektmitarbeiterInnen

Das Team der Wirtschaftsinformatik II



Landesstellen (verantwortlich für die Lehre)



Joscha Grüger
eHealth,
Process Mining,
CBR



Lukas Malburg
CBR &
Industrie 4.0



Maximilian Meurer
Technik



Ralph Bergmann
Leitung



Silke Kruff
Sekretariat



Maximilian Hoffmann
Fallbasiertes Schließen
& Deep Learning



Wolfgang Wilke
Lehrbeauftragter
Blockchain



Ditty Mathew
FlexiTeams
CBR



Eric Rietzke
Semantische Prozesse



Lisa Grumbach
Flexible Prozess-
ausführung



Christian Zeyen
Prozessorientiertes
Fallbasiertes Schließen



Mirko Lenz
Argumentation



Felix Theusch
IOT-based Analytics
& digitale Zwillinge



Tobias Geyer
eHealth, Process
Mining, CBR



Carsten Maletzki
semantische
Technologien



Lukas Jung
KI-Software-
entwicklung

Projektmitarbeiter*innen (Uni und DFKI)

Agenda



- ab 10:00 Uhr: Begrüßung und Vorstellung der Fachschaft in HS 13

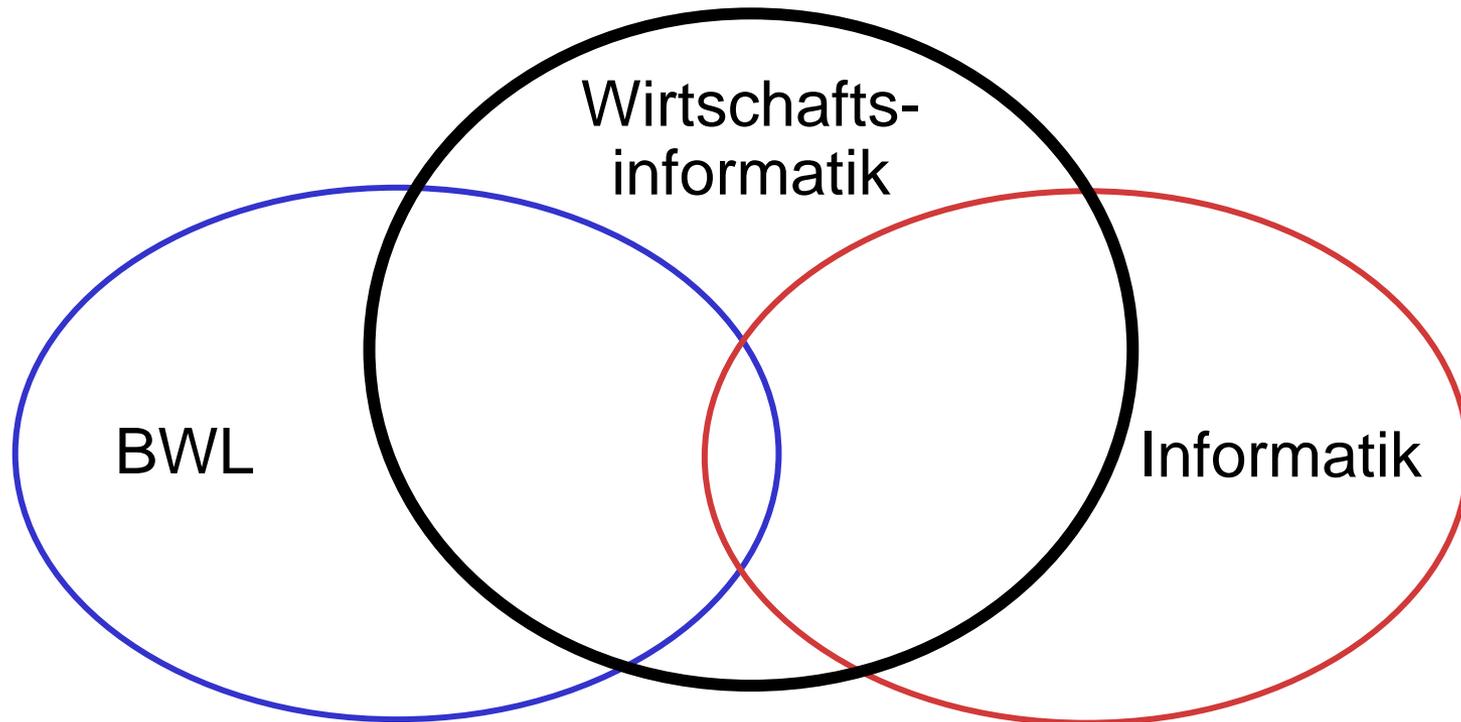
Direkt im Anschluss:

- Tipps zur Organisation Ihres Studiums für die Erstsemester im **Bachelor in HS13**
- Überblick über den **Masterstudiengang in HS12**

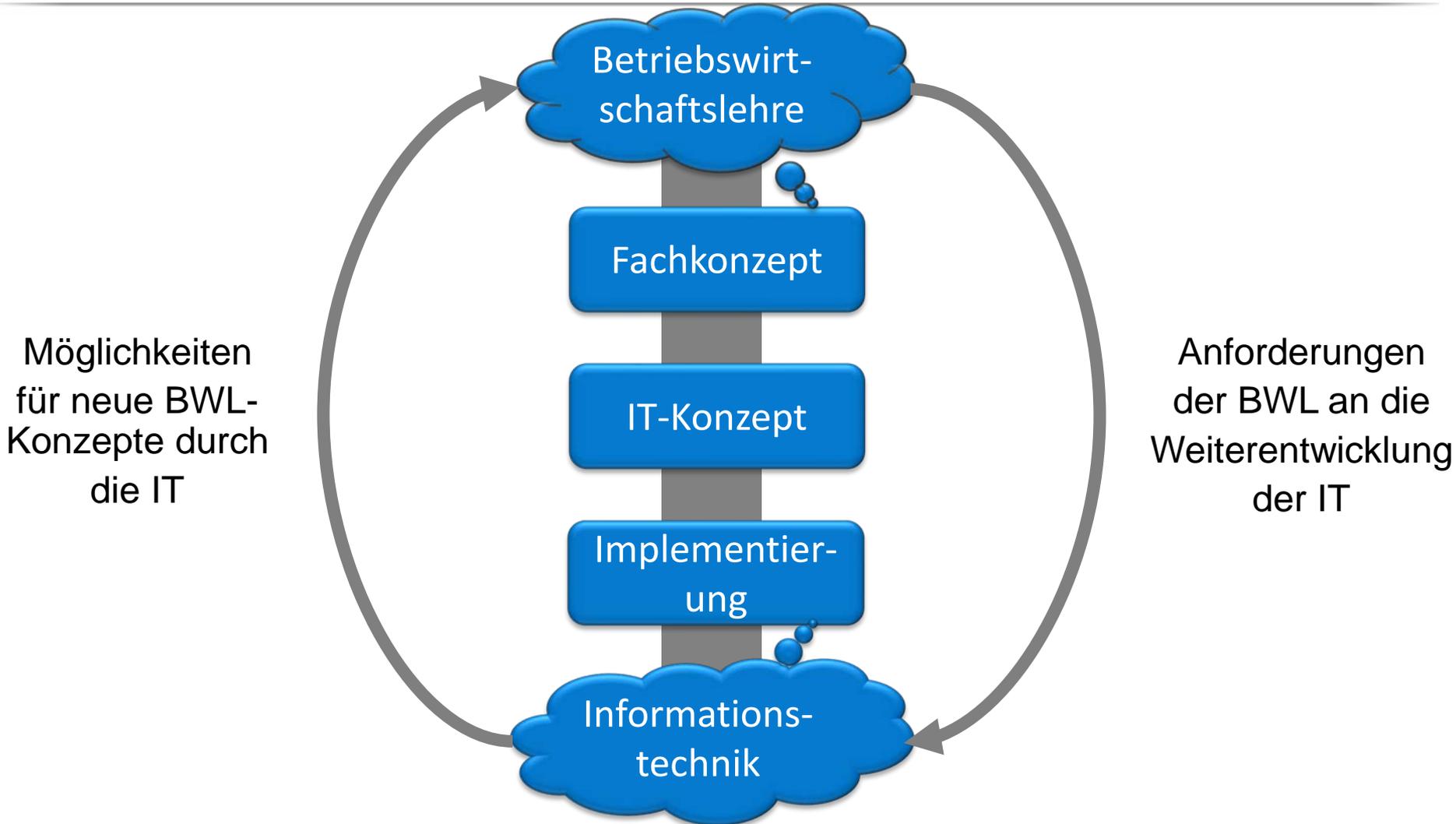
Was ist Wirtschaftsinformatik?



Die Wirtschaftsinformatik ist die Wissenschaft von Entwurf, Entwicklung, Anwendung und Analyse von Informations- und Kommunikationssystemen in Wirtschaft und Verwaltung.



Was ist Wirtschaftsinformatik?



Eine Maschine verändert die Welt (1/2)



Test Heimcomputer

17

Die Enttäuschung ist vorprogrammiert

Kleine Denksportaufgabe: Man braucht es nicht und trotzdem wird es wie verrückt gekauft. Was ist das? Ganz einfach: ein Heimcomputer. Wir prüften sieben Modelle und suchten verzweifelt nach sinnvollen Einsatzmöglichkeiten. Unser Fazit: Wer auf die elektronische Aufrüstung seines Heimes verzichtet, büßt keine Lebensqualität ein.



Stiftung Warentest Oktober 1984

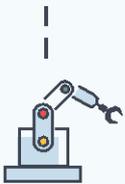
Auch wir können da nicht weiterhelfen. Obwohl es ein Hauptziel unseres Tests war, herauszufinden, welche heimischen Anwendungsgebiete es für einen kleinen Computer geben könnte, sind wir in monatelangen Prüfungen nicht fündig geworden. Alle am Test beteiligten Mitarbeiter planen ihre Finanzen weiterhin ohne Computerunterstützung, suchen Telefonnummern im Telefonbuch statt in einer Datenbank und verzichten auch bei der Gestaltung des Speiseplans auf elektronische Hilfe. Al-

<http://www.atari-computermuseum.de>

Eine Maschine verändert die Welt (2/2)



DIGITAL TRANSFORMATION



Technology



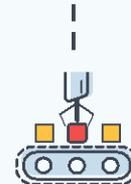
Communication



Data



Internet of things



Automation



AI



Networking

buffaloboy / shutterstock.com

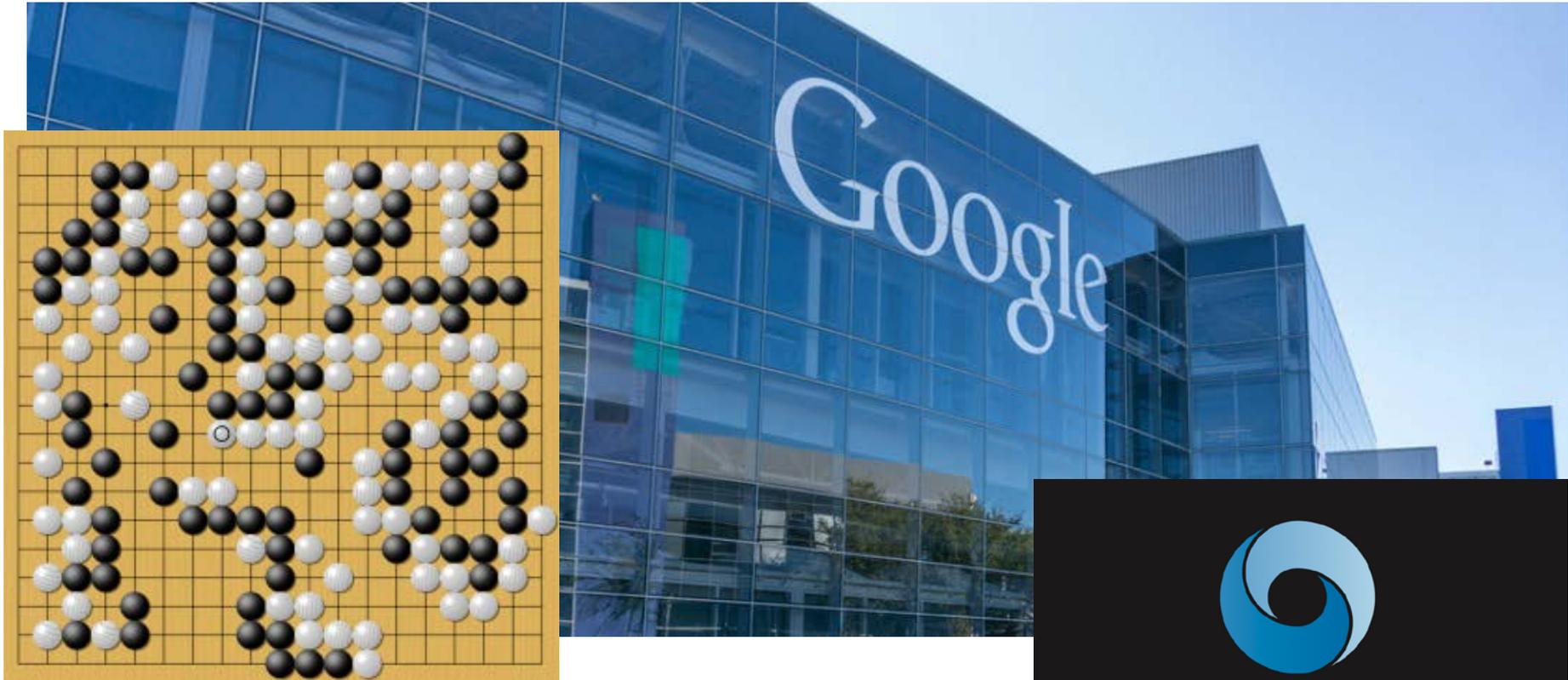
Wandel in Produktion und Logistik



Innovation in der Robotik



Google kauft KI (Deep Mind)



- März 2016: AlphaGo (entwickelt von Deep Mind) schlägt Lee Sedol (weltbesten Go Spieler) 4:1



ubergizmo.com

Autonomes Fahren



2012: Google erhält die erste Zulassung eines autonomen Fahrzeugs für den Test auf öffentlichen Straßen in Nevada.

Im Dezember 2018: Waymo One:
Der erste autonome Taxidienst in
Phoenix



www.spiegel.de

Automatisches Übersetzen



The screenshot shows the DeepL website homepage. At the top left is the DeepL logo, a blue hexagon with a white stylized 'D' and 'L'. To its right is the text 'DeepL'. Below the logo is the headline 'Künstliche Intelligenz für Sprachen' and a sub-headline 'DeepL entwickelt künstliche Intelligenz für das Verstehen und Übersetzen von Texten.' Below this are two white boxes with dark borders. The left box is titled 'DeepL Übersetzer' and contains the text 'Nutze die weltweit beste maschinelle Übersetzung.' and a dark blue button with the text 'Jetzt übersetzen'. The right box is titled 'Linguee' and contains the text 'Die weltweit größte Übersetzungsdatenbank.' and a dark blue button with the text 'Durchsuchen'.

Automatische Übersetzer lernen automatisch aus von Menschen übersetzten Texten



<https://www.deepl.com/>

Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI)



Bremen

- Cyber-Physical Systems
- Robotics Innovation Center

Kaiserslautern

- Augmented Vision
- Embedded Intelligence
- Innovative Factory Systems
- Intelligent Networks
- Smart Data & Knowledge Services

Saarbrücken

- Cognitive Assistants
- Language Technology
- Agents & Simulated Reality
- Smart Service Engineering
- Institute for Information Systems
- Algorithmic Business and Production

Berlin

- Educational Technologies
- Smart Textiles
- Intelligent Analytics & Mass Data

Oldenburg/ Osnabrück

- Marine Perception
- Robot Planning
- Smart Enterprise Engineering

Außenstelle Trier

- Erfahrungsbasierte Lernende Systeme
- Kognitive Sozialsimulation



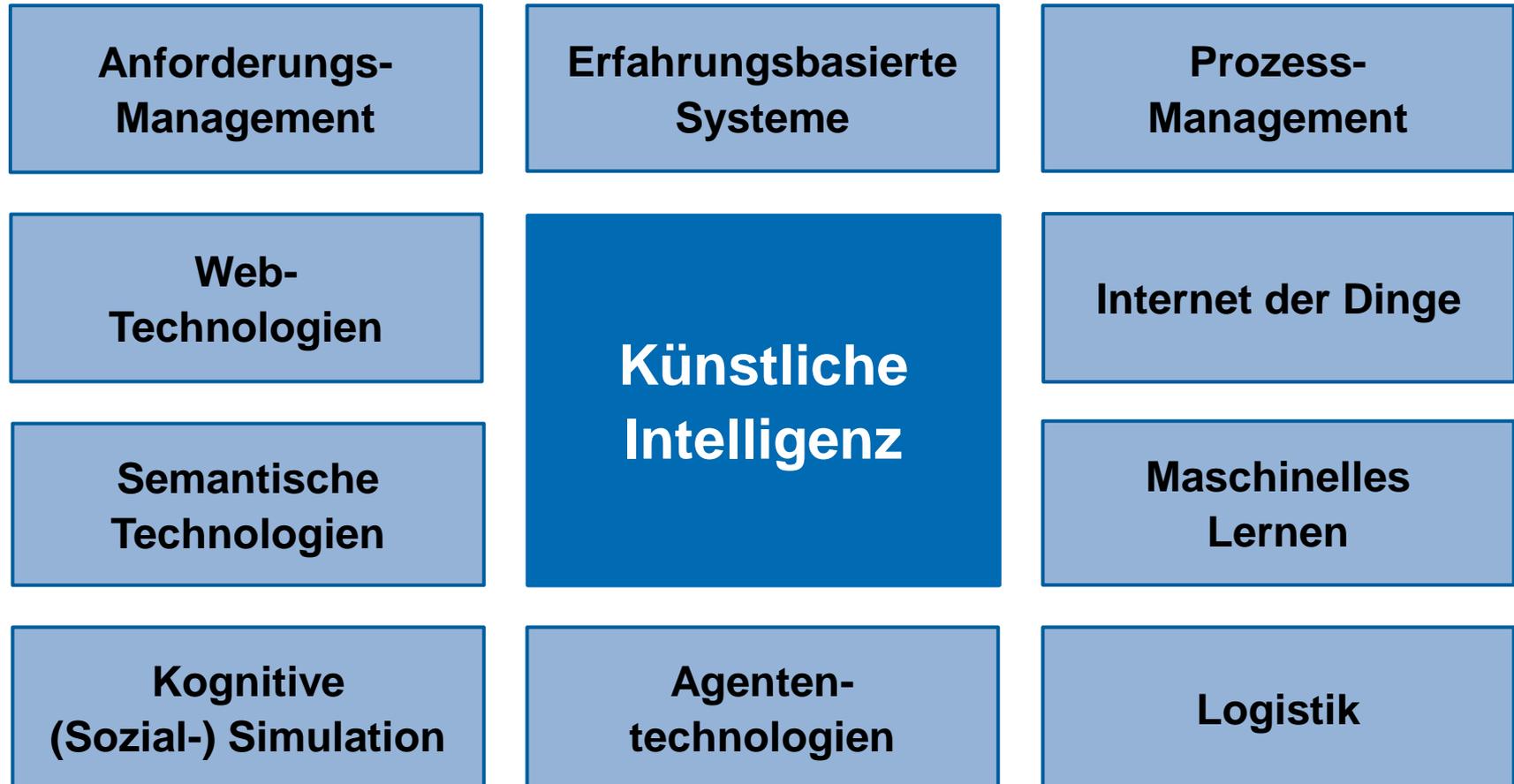
Ausgewählte Kunden des DFKI



Genau die richtige Zeit für Wirtschaftsinformatik in Trier !



Unsere Schwerpunkte in der Wirtschaftsinformatik



Warum Wirtschaftsinformatik?

Wir bilden die Digitalisier*innen von Morgen aus!



- **Erfolg:** Wirtschaftsinformatiker*innen werden überdurchschnittlich gut bezahlt und haben zunehmend gute Aussichten auf Führungspositionen in Unternehmen oder als erfolgreiche Unternehmensgründer*innen.
- **Vielfalt:** Kaum eine andere Disziplin ermöglicht derartig vielfältige Einsatzmöglichkeiten, die über die Felder der Betriebswirtschaftslehre und der Informatik hinausgehen.
- **Ansehen:** Lehre und Forschung der Wirtschaftsinformatik sind international höchst angesehen, Beiträge aus der deutschsprachigen Region (DACH) zählen zu den erfolgreichsten.
- **Entfaltung:** Wirtschaftsinformatiker*Innen können aktiv Zukunft gestalten, weil sie in ihrer Brückenfunktion Strategie und Umsetzung zusammenbringen.

<https://wirtschaftsinformatik.de/studium/studium>

Was machen Wirtschaftsinformatiker*innen?



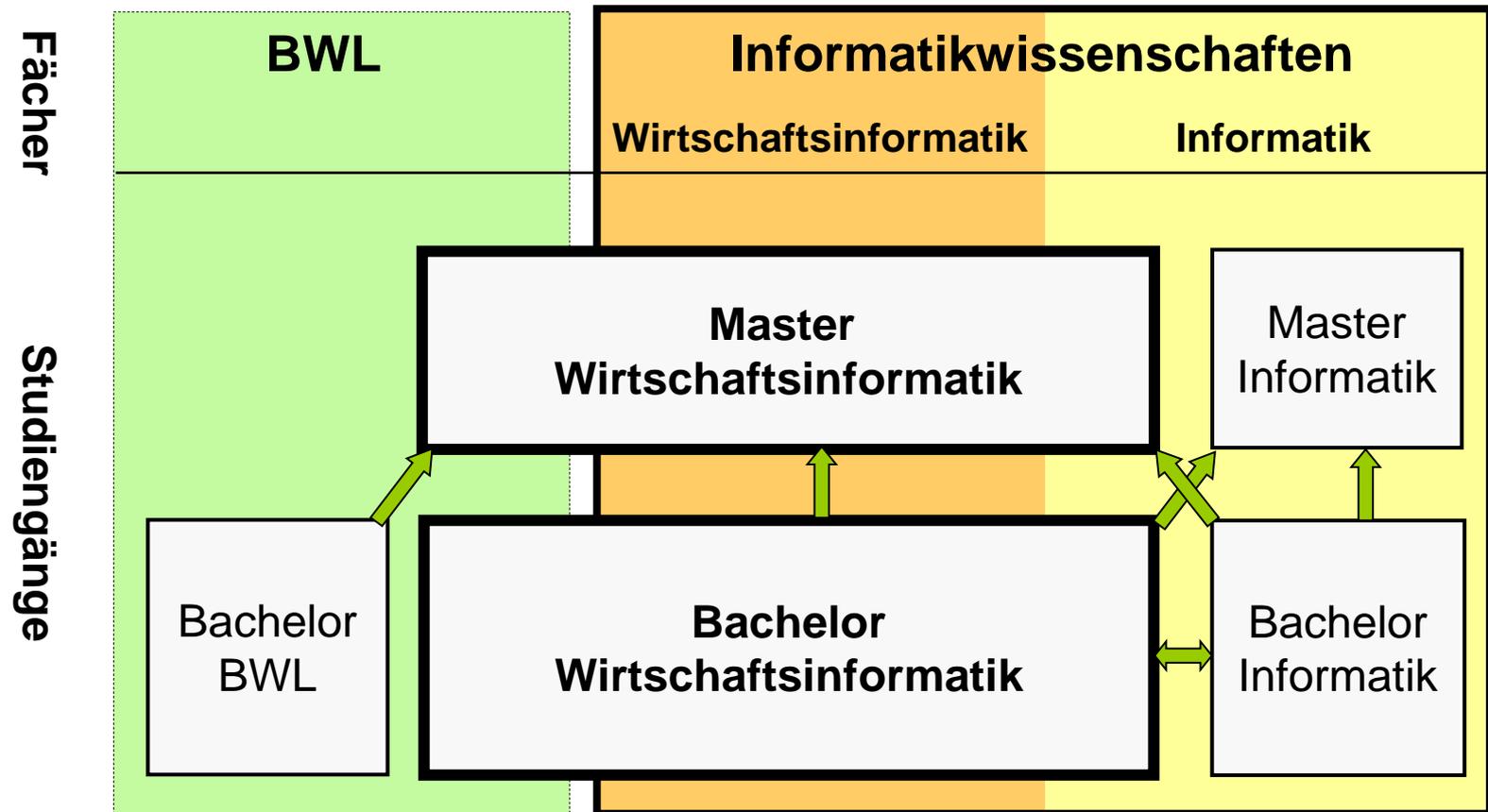
- Planung, Entwurf, Einführung und Betrieb von Information- und Kommunikationssystemen in Betrieben und Verwaltungen (Anforderungsanalyse, Entwicklung unternehmensspezifischer Software, Anpassung von Standardsoftware, Integration)
- Projektmanagement und Unternehmensberatung
- Fortentwicklung und Einführung neuer Organisationskonzepte
- Schulungen, Aus- und Weiterbildung
- Marketing und Vertrieb von IT-Produkten
- Forschung zur Erarbeitung theoretischer Grundlagen, neuer Methoden oder auch neuer Einsatzgebiete.

Abteilung Informatikwissenschaften an der Universität Trier



- **12 Professoren in den Informatikwissenschaften**
 - 3 Professoren für Wirtschaftsinformatik
 - 9 Professor*innen für Informatik
- **~ 50 wissenschaftliche Mitarbeiter**
- **Forschungsbereiche:**
 - *Informatik:* Datenbanken, Softwaretechnik, Systemsoftware und verteilte Systeme, Human-Computer Interaction, Datenstrukturen und effiziente Algorithmen, Theoretische Informatik, Didaktik
 - *Wirtschaftsinformatik:* Intelligente Assistenzsysteme und Simulation, Requirements-Engineering und Management, Intelligente Informationssysteme und Künstliche Intelligenz

Studiengänge der Abteilung Informatikwissenschaften



Aufbau der Studiengänge



- **Bachelor Studiengang**
 - Dauer: 3 Jahre
 - Abschluss: Bachelor of Science
 - Erster berufsqualifizierender Abschluss
- **Master Studiengang**
 - Konsekutiv, d.h. im Anschluss an den Bachelor
 - Dauer: 2 Jahre
 - Abschluss: Master of Science
 - Forschungsorientiert, d.h.
 - Erweiterung der aktuellen Grenzen des Erkenntnisstandes
 - Eigene aktive Forschung
 - Wissenschaftliche Qualifikation
 - Schafft die Voraussetzungen für eine spätere Promotion
 - Qualifiziert für höhere Positionen in der Wirtschaft

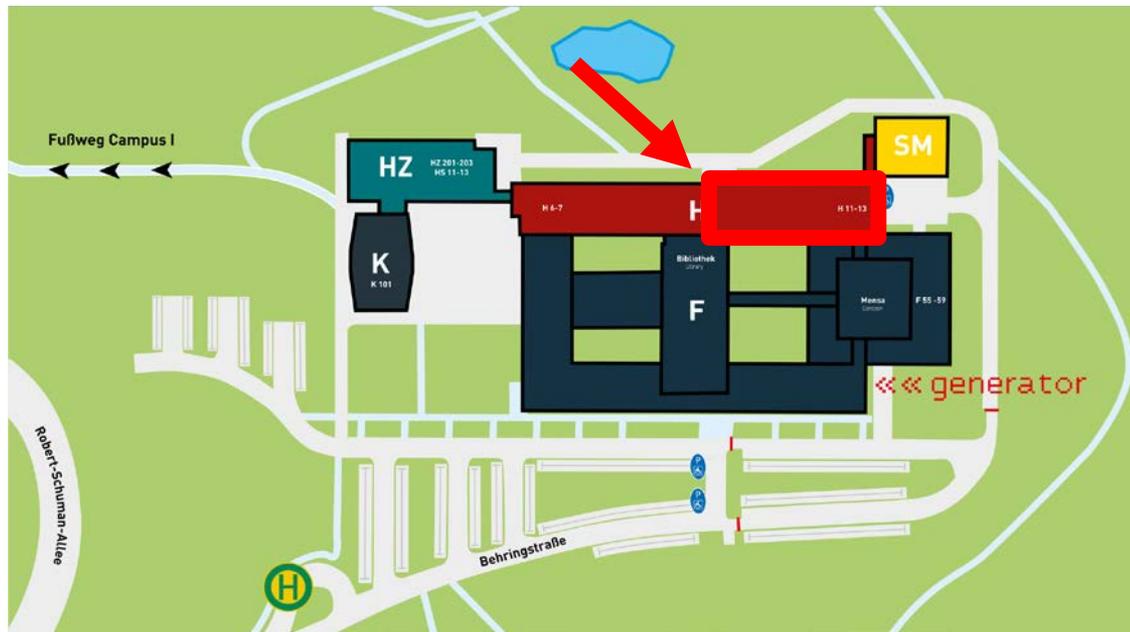
Fachschaft Wirtschaftsinformatik ?



Einführungsveranstaltung Fachschaftsrat



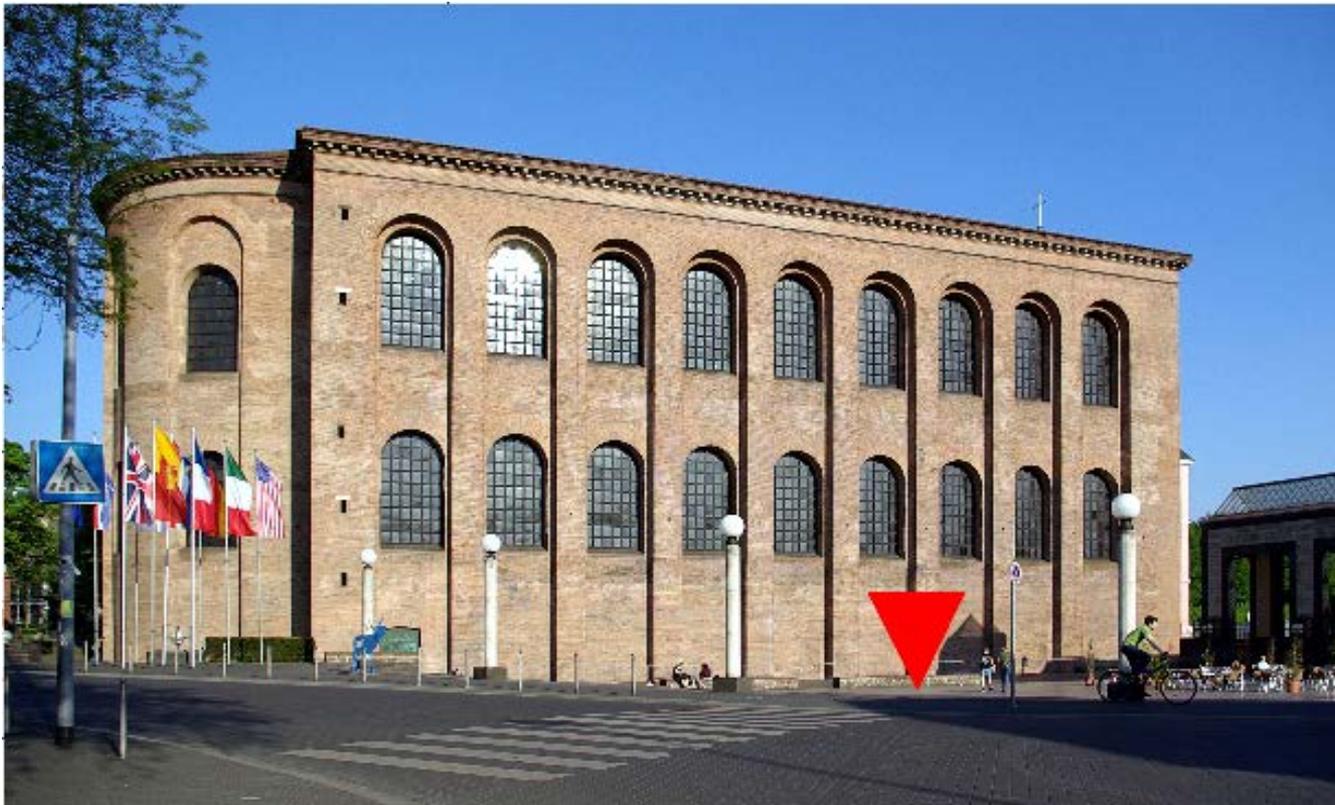
- **Donnerstag, den 07.04., 10:00 Uhr**
- **In Raum H13**
 - H-Gebäude, Erdgeschoss



Erstsemester-Rallye



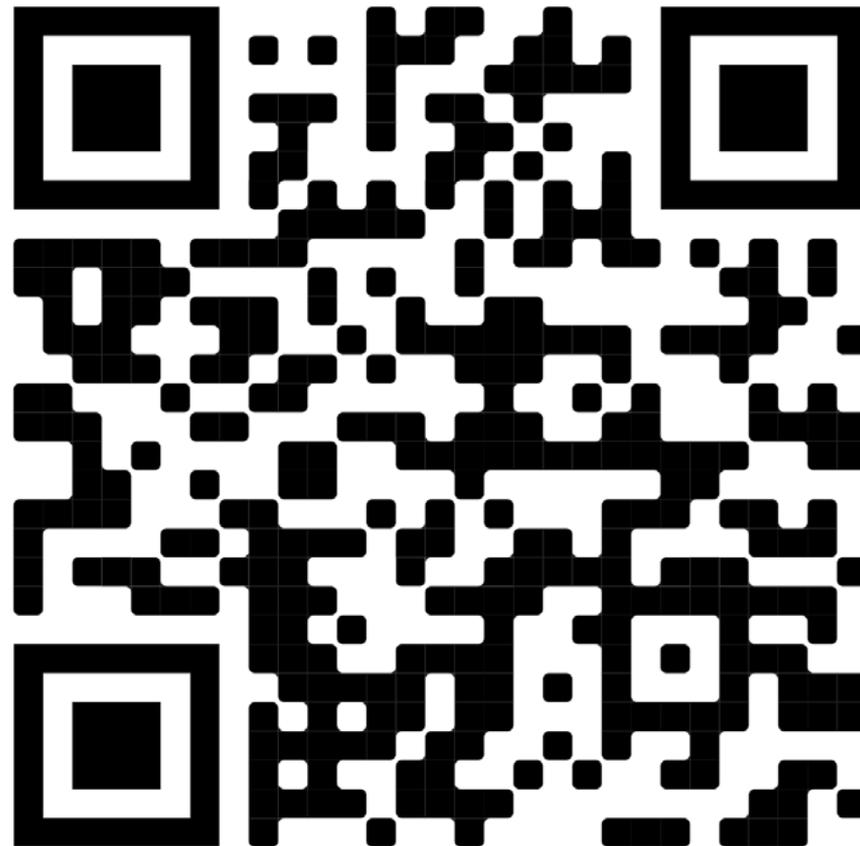
- **Donnerstag 21.04.2022**
- **Treffen um 17:00 Uhr vor der Basilika**
- **Beginn 18:00 Uhr**



WhatsApp-Gruppe für Erstsemester (Bachelor)



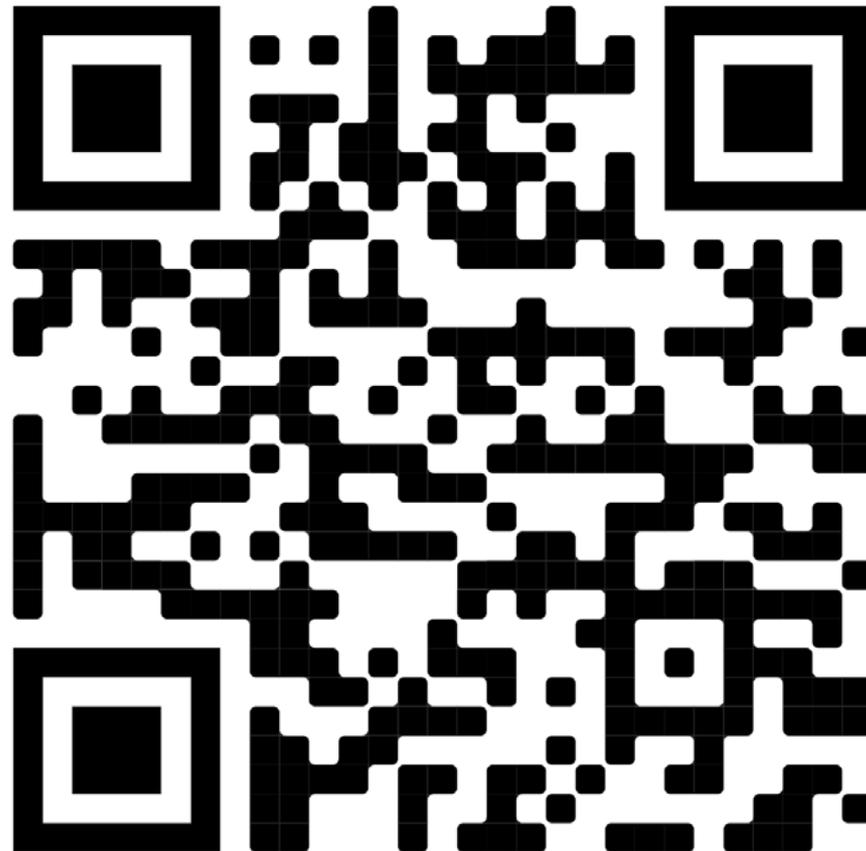
- Gruppe zur Kommunikation und Abstimmung untereinander
- <https://chat.whatsapp.com/DtlWnWXdidH89Ikxr7YLq0>



WhatsApp-Gruppe für Erstsemester (Master)



- Gruppe zur Kommunikation und Abstimmung untereinander
- <https://chat.whatsapp.com/DgzrNIKPZQ02NaNkZeO1Hj>





**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit
und einen guten Start in Ihr Studium !**