



Ergänzung zum Modulhandbuch SCM

Fakultät Informatik
Hochschule Reutlingen

Wahlfächer im Studiengang

Master:

Services Computing (SCM)



Modulbeschreibung:

Wahlfach: Methoden zur Entwicklung von Service Innovationen	3
Wahlfach: Internet of Things (IoT)	6
Wahlfach: Distributed Economy and IoT	9
Wahlfach: Publishing in Academic Papers (PIAP)	13

Im Folgenden werden die einzelnen Wahlfächer im Detail beschrieben. Wird nichts anderes erwähnt, sind die zu erbringenden Prüfungsleistungen benotet.

Modul:	Wahlfach: Methoden zur Entwicklung von Service Innovationen	
Kürzel:	SCM22, SCM32	
Untertitel:	Methoden zur Entwicklung von Service Innovationen	
Lehrveranstaltungen:	Vorlesung mit integrierter Übung	
Studiensemester:	Sommer- und Wintersemester	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Christian Decker	
Dozent(in):	Prof. Dr. Dieter Hertweck	
Sprache:	Deutsch	
Zuordnung zum Curriculum:	Services Computing Master, Wahlfach, 2. und 3.Semester	
Lehrform / SWS:	Vorlesung mit Übung	4 SWS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium:	60 Stunden
	Eigenstudium:	120 Stunden
Kreditpunkte:	6 ECTS	
Voraussetzungen nach StuPro:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Gute Betriebswirtschafts und Informatikkenntnisse; Kenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten	
Studien-/ Prüfungsleistungen/ Prüfungsform:	Vorlesung; Mündliche Prüfung oder Hausarbeit mit Präsentation (Fallstudie)	

Modulziele:

Im internationalen Wettbewerb werden zunehmend Produkte und Services honoriert, die sich zur Konkurrenz in Nutzwert oder Preis dramatisch differenzieren. Die Möglichkeiten eine solche Differenzierung in kürzester Zeit zu erreichen sind vielfältig wie nie. Neue Technologien und Paradigmen wie „in memory computing“, Cloud Computing, cyber-physische Systeme oder Soziale Netzwerke lassen binnen kürzester Zeit vollkommen neue Servicekreationen entstehen. Die Schöpfer solcher Services kommen aus unterschiedlichsten Disziplinen wie den Ingenieurwissenschaften, der Wirtschaftsinformatik oder den Sozialwissenschaften. Sie wenden bei der Service-Entwicklung z.T. komplett unterschiedliche Methoden an. Was z.Zt. fehlt ist eine Strukturierung dieser Methoden, sowie die Toolunterstützung der Kreativprozesse bei der Serviceentwicklung. Ziel dieser der Veranstaltung ist die Entstehung eines ersten

Entwurfs für kreative Serviceentwicklungsmethoden, sowie eine Designidee für ein Service-Entwicklungswerkzeug.

Angestrebte Lernergebnisse:

Kenntnisse:

Die Studierenden erlernen und erwerben Kenntnisse über

- Modelle der Unternehmens- und Servicestrategie
- Unterschiedliche Methoden und Herangehensweisen bei der Serviceentwicklung
- Neue technologische Entwicklung, deren Möglichkeiten und Einfluss auf die Gestaltung von Services
- Beschreibungsmöglichkeiten für die Modellierung von Serviceentwicklungsmethoden und funktionaler Modellierung und dafür nutzbare Tools

Fertigkeiten:

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig neue Services auf verschiedenen Ebenen im Unternehmen zu entwerfen, zu beschreiben und zu modellieren. Sie erlernen den Umgang mit Tools wie Adonis CE und wenden dies erfolgreich in praktischen Beispielen zur Modellierung innovativer Services an.

Kompetenzen:

Die Studierenden erwerben die Kompetenz neuartige Entwicklungsmethoden für Serviceinnovation zu erdenken und voranzubringen, um kreativ und systematisch neue Services zu entwerfen und im Unternehmensumfeld zu bewerten. Sie haben das das Fachwissen Tools einzuschätzen und auszuwählen, um Serviceinnovationen methodisch wie auch funktional akkurat zu modellieren.

Inhalt:

- Einführung und Überblick
- Grundlagen Unternehmensstrategie/Geschäftsmodelle/Servicestrategie
 - Porters Value Chain und 5-forces-Modell
 - INSEAD Blue Ocean Strategy
 - Service Business Model Canvas von Böhmann
- Einführung in das Services-System-Modell von Stephen Alter
 - Service Architecture
 - Value Creation Process
 - Service Life Cycle
- Auswirkung des Technologischen Wandels auf die Gestaltungsoptionen von Services
 - Cloud Computing
 - Ubiquitous Computing
 - Big Data
 - Cyber Physical Systems
 - Web2.0
- Modellierung von Service-Entwicklungsmethoden mit Adonis CE
- Funktionale Modellierung geeigneter Unterstützungstools Adonis CE

Medienformen:

PDF der Folien aus der Vorlesung und Beispiele in Fallstudien
Weiteres Material wird während der Vorlesung bekannt gegeben.

Literatur:

- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010): Business Model Generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons 2010
- Osterwalder, A. et al. (2014): Value proposition design: How to create products and services customers want. John Wiley & Sons 2014
- Josey, A. et. Al. (2014): Archimate 2.1. A pocket guide. The Open Group Publications. Van Haren Publishing, Zaltbommel NL 2014.
- Sapir, J., Fingar, P. (2014): Master your untamed business processes: How to build smart process applications on the Salesforce1 platform. E-Book, salesforce.com

Modul:	Wahlfach: Internet of Things (IoT)
Kürzel:	SCM22, SCM32
Untertitel:	Internet of Things (IoT)
Lehrveranstaltungen:	Vorlesung mit integrierter Übung
Studiensemester:	Sommer- und Wintersemester
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Christian Decker
Dozent(in):	Prof. Dr. Christian Decker
Sprache:	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum:	Services Computing Master, Wahlfach, 2. und 3.Semester
Lehrform / SWS:	Vorlesung mit Übung 4 SWS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 Stunden Eigenstudium: 120 Stunden
Kreditpunkte:	6 ECTS
Voraussetzungen nach StuPro:	
Empfohlene Voraussetzungen:	Gute Betriebswirtschafts und Informatikkenntnisse; Kenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten
Studien-/ Prüfungsleistungen/ Prüfungsform:	Vorlesung; Projektarbeit

Modulziele:

Das Internet der Dinge, engl. Internet of Things (IoT), beschäftigt sich mit der Informationsverarbeitung in Umgebungen, in denen extrem viele miniaturisierte Rechnersysteme miteinander vernetzt sind und mit Benutzern auf vielfältige Weise interagieren können.

Ziel des Moduls ist es, die Studierenden in die Grundlagen, Technologien und Anwendungsmöglichkeiten des Internet of Things (IoT) einzuführen. Das umfasst ein schichtenübergreifendes Know-How über den Aufbau, Funktionsweise und Vernetzung von Rechnersystemen und deren verteilte Informationsverarbeitung. Dies wird durch die Vermittlung von Wissen in den Bereichen Hardware, Software, Kommunikationsprotokolle, Middleware und Systemdesign erreicht.

Angestrebte Lernergebnisse:

Kenntnisse:

- Veränderte Ausprägung der Informationsverarbeitung durch miniaturisierte vernetzte Rechnersysteme
- Wissen über die Technologieanforderungen an Rechnersysteme, die in die reale Welt quasi unsichtbar eingebettet sind
- Kommunikationstechnologien und –protokolle zur massiven Vernetzung von eingebetteten Rechnersystemen
- Möglichkeiten und Einsatz von Sensorik
- Klassifikation von IoT Anwendungen und Entwicklungsmethoden
- IoT Systemdesign, Plattformen und Kommunikationsmustern integrierender Systeme
- Value Driver und Veränderungen von Geschäftsmodellen durch IoT
- Web als Middleware im Web-of-Things (WoT)

Fertigkeiten:

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig auf verschiedenen Ebenen im Unternehmen IoT Anwendungen zu entwerfen und zu entwickeln. Sie entwickeln ein schichtenübergreifendes Verständnis von Rechnersystemen und deren vernetzte Informationsverarbeitung im Zusammenspiel mit neuen Möglichkeiten der impliziten Benutzerinteraktion. Dazu gehört die Fertigkeit zugehörige Managementfunktionen ausüben und IoT Ansätze erfolgreich in Unternehmensanwendungen zu integrieren.

Kompetenzen:

Die Studierenden sind in der Lage, IoT Lösungen zu entwerfen. Durch ein schichtenübergreifendes Verständnis von Rechnersystemen haben sie die Kompetenz die Schlüsseleigenschaften von IoT Technologien einzuschätzen, um neuartige oder verbesserte Anwendungen durch die massive Vernetzung von eingebetteter Informationstechnologie zu verwirklichen.

Inhalt:

Das Modul vermittelt die Grundlagen und Konzepte des Themenfeldes „Internet der Dinge“. Es werden Hardware- und Softwaretechnologien, insbesondere zur

sensorischen Erfassung und Kommunikationsprotokolle, besprochen. Schwerpunkte bilden die Themenbereiche Smart Object Computer, IoT Plattformen, Anwendungen und Entwicklungsmethoden sowie das Web of Things. Kleinere Aufgaben während der Vorlesung vertiefen die Inhalte. Das Modul behandelt folgende Themenbereiche:

- Einführung und Einordnung in die Entwicklung der Computertechnologie
- Enabling Technologie, Einbettung „The invisible computer“, Smart Object Computer
- Kommunikationsformen von IoT Technologien und sensorische Erfassung
- IoT Anwendungen und Entwicklungsmethoden
- IoT Geschäftsmodelle
- IoT Plattformen für die Integration mit weiteren informationsverarbeitenden Systemen
- Web of Things (WoT)

Medienformen:

PDF der Folien aus der Vorlesung. Weiteres Material wird während der Vorlesung bekannt gegeben.

Literatur:

- Weiser, M. The computer for the 21st century
- Mattern F., Flörkemeier, Ch. Vom Internet der Computer zum Internet der Dinge. Informatik Spektrum, Vol. 33, no. 2, S. 107-121, April 2010
- Porter, M.E., Heppelmann, J.E., How Smart, Connected Products Are Transforming Competition. Harvard Business Review 92, no. 11, S. 64-88, November 2014

Modul:	Wahlfach: Distributed Economy and IoT	
Kürzel:	SCM22, SCM32	
Untertitel:	Distributed economy in the energy sector (DEE) and the Internet of Things (IoT)	
Lehrveranstaltungen:	Vorlesung mit integrierter Übung und Projektarbeit	
Studiensemester:	Sommersemester 2018	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Christian Decker	
Dozent(in):	Prof. Dr. Debora Coll-Mayor; Prof. Dr. Christian Decker	
Sprache:	Englisch; Deutsch	
Zuordnung zum Curriculum:	Services Computing Master, Wahlfach, 2. und 3.Semester	
Lehrform / SWS:	Vorlesung mit Übung Projektarbeit	2 SWS (DEE) 2 SWS (IoT)
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: Eigenstudium:	60 Stunden 120 Stunden
Kreditpunkte:	3 ECTS (DEE) 3 ECTS (IoT Projektarbeit)	
Voraussetzungen nach StuPro:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Gute Betriebswirtschafts und Informatikkenntnisse; Kenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten Besuch der Vorlesung Internet of Things (IoT)	
Studien-/ Prüfungsleistungen/ Prüfungsform:	Vorlesung; Projektarbeit	
Besonderheiten	Die Teilnehmerzahl ist auf max. 10 Studierende begrenzt.	

Modulziele:

Das Aufkommen von Anfragen aus der Industrie zum Thema Blockchain ist in den letzten Monaten rasant gestiegen. Die Industrie traut sich noch nicht, große Investitionen im Thema Blockchain voranzutreiben. Gleichzeitig beschleunigt sich die Geschwindigkeit, mit der die Technologie in anderen Bereichen implementiert wird und es wächst die Unsicherheit der Industrie.

Parallel durchläuft die Industrie eine tiefgehende Digitale Transformation aller Geschäftsaktivitäten. Treiber ist die mittlerweile überall eingebettete und zur Verfügung stehende Computerleistung. Maschinen und Geräte rücken als Träger von digitalen Services in den Hintergrund. Computer werden zum primären Produktionsmittel. Das Internet der Dinge, engl. Internet of Things (IoT), beschäftigt sich mit der Informationsverarbeitung in solchen Umgebungen.

Ziel des Moduls ist es, dass Studierende die nötigen wissenschaftlichen und praktischen Kompetenzen im Bereich Distributed Ledger Technologies (Blockchain) entwickeln, um die Industrie in einem Durchbruch zu unterstützen.

Angestrebte Lernergebnisse:

Kenntnisse:

- Grundlagen der Blockchain Technologie
- Funktionen und Anwendungsbeispiele von Crypto-Währungen
- Veränderte Ausprägung der Informationsverarbeitung, insb. im Energiesektor
- Veränderung des Energiesektors, der Zusammensetzung, der Rollen, der Aktivitäten und von Teilnehmern
- Wissen über die Anforderungen von Distributed ledger technologies (DLT)
- Wissen über die Anwendungsfälle von Distributed ledger technologies (DLT) in der Energiewirtschaft
- Design und Funktion von DLT Anwendungen
- Plattformen und Technologien für den Entwurf und Ausführung von DLT Anwendungen mit praktischem Wissen, u.a Ethereum (Solidity); IoT
- Value Driver und Veränderungen von Geschäftsmodellen durch DLT, inklusive Analyse der regulatorischen Rahmenbedingungen

Fertigkeiten:

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig auf verschiedenen Ebenen im Unternehmen Distributed ledger technologies (DLT) Anwendungen zu entwerfen. Sie entwickeln ein schichtenübergreifendes Verständnis von Rechnersystemen und deren vernetzte Informationsverarbeitung im Zusammenspiel mit neuen Möglichkeiten von Distributed ledger technologies (DLT).

Kompetenzen:

Die Studierenden sind in der Lage, Distributed ledger technologies (DLT) Lösungen zu entwerfen. Sie haben die Kompetenz die Schlüsseleigenschaften von DLT und IoT Technologien einzuschätzen, um neuartige oder verbesserte Anwendungen durch die massive Vernetzung von eingebetteter Informationstechnologie zu verwirklichen. Sie werden auch die Rahmenbedingungen der Nutzung dieser Technologien im Energiesektor kennen und realistische Szenarien für diese Lösungen entwickeln zu können.

Inhalt:

Das Wahlfach wird als Kombination der Vorlesungen

- Distributed economy in the energy sector (DEE); Prof. Coll-Mayor (TEC)
- Internet of Things (IoT); Prof. Decker (INF)

angeboten. Studierende besuchen die Vorlesung von Prof. Coll-Mayor und nehmen an

der Projektarbeit des Wahlfachs IoT teil. Es wird empfohlen, dass Studierende fakultativ die Vorlesung des Wahlfachs IoT besuchen.

Im DEE Masterstudiengang wird die erste Vorlesung in Blockchain für die Energiewirtschaft im SS2018 mit dem Namen «Distributed Economy» stattfinden.

Teil: DEE

Vorlesung (obligatorisch)

- Distributed ledger technologies
- Use of cryptocurrencies in the energy economy
- Smart contracts and distributed registers
- Analysis of new System Use Cases
- Analysis of new Business Use Cases
- Standardisation and regulatory barriers
- A step forward: The concept of transactive control

Übung (obligatorisch)

- Introduction in Rasberry Pi development
- Practical DLT / Blockchain technologies Ethereum (Solidity) and / or IoTA

Teil: IoT

Vorlesung (fakultativ)

Die Vorlesung vermittelt die Grundlagen und Konzepte des Themenfeldes „Internet der Dinge“. Es werden Hardware- und Softwaretechnologien, insbesondere zur sensorischen Erfassung und Kommunikationsprotokolle, besprochen. Schwerpunkte bilden die Themenbereiche Smart Object Computer, IoT Plattformen, Anwendungen und Entwicklungsmethoden sowie das Web of Things. Kleinere Aufgaben während der Vorlesung vertiefen die Inhalte. Das Modul behandelt folgende Themenbereiche:

- Einführung und Einordnung in die Entwicklung der Computertechnologie
- Enabling Technologie, Einbettung „The invisible computer“, Smart Object Computer
- Kommunikationsformen von IoT Technologien und sensorische Erfassung
- IoT Anwendungen und Entwicklungsmethoden
- IoT Geschäftsmodelle
- IoT Plattformen für die Integration mit weiteren informationsverarbeitenden Systemen
- Web of Things (WoT)

Projektarbeit (obligatorisch)

In der Projektarbeit entwickeln Studierende im Team eine IoT / DLT Anwendung. Dabei zeigen sie die Anwendung des erlernten Kenntnisse, Fertigkeiten und weisen die erworbenen Kompetenzen nach. Teilnehmer des Wahlfachs wenden dabei das Erlernte aus dem DEE Teil an.

Die Projektarbeit ist die Prüfungsleistung in diesem Wahlfach Modul.

Zeitplan (siehe Kalender):

- 07.06. / 14.06 / 21.06 Vorlesung DEE; HSRT Raum 20-021
- 22.06. / 28.06. Übung DEE, Konzeption IoT Projektarbeit, DEE Labor HSRT
- 05.07 / 06.07. DEE Labor HSRT

Medienformen:

PDF der Folien und Übungsaufgaben aus der Vorlesung wird auf Lernplattform Relax zur Verfügung gestellt. Nutzung von Simulationssoftware. Weiteres Material wird

während der Vorlesung bekannt gegeben.

Literatur:

- Weiser, M. The computer for the 21st century
- Mattern F., Flörkemeier, Ch. Vom Internet der Computer zum Internet der Dinge. Informatik Spektrum, Vol. 33, no. 2, S. 107-121, April 2010
- Porter, M.E., Heppelmann, J.E., How Smart, Connected Products Are Transforming Competition. Harvard Business Review 92, no. 11, S. 64-88, November 2014
- A. Goranović, M. Meisel, L. Fotiadis, S. Wilker, A. Treytl and T. Sauter, "Blockchain applications in microgrids an overview of current projects and concepts," IECON 2017 - 43rd Annual Conference of the IEEE Industrial Electronics Society, Beijing, 2017, pp. 6153-6158. doi: 10.1109/IECON.2017.8217069
- <https://www.ethereum.org/> (Last Visited on 23.01.2018)
- Serguei Popov, "IOTA Whitepaper: The Tangle" 2017. Online available: https://iota.org/IOTA_Whitepaper.pdf Last Visited on 29.01.2018
- K. Yeow, A. Gani, R. W. Ahmad, J. J. P. C. Rodrigues and K. KO, "Decentralized Consensus for Edge-Centric Internet of Things: A Review, Taxonomy, and Research Issues," in IEEE Access, vol. PP, no. 99, pp. 1-1. doi: 10.1109/ACCESS.2017.2779263
- Digitale Transformation. BNetzA. Mai, 2017
https://www.bundesnetzagentur.de/SharedDocs/Downloads/DE/Allgemeines/Bundesnetzagentur/Publikationen/Berichte/2017/Digitalisierung.pdf?__blob=publicationFile&v=1
- Blockchain chances für Energieverbraucher? PWC. Juli, 2016
<https://www.pwc.de/de/energiewirtschaft/blockchain-chance-fuer-energieverbraucher.pdf>
- Blockchain in der Energiewirtschaft. BDEW. Oktober 2017
[https://www.bdew.de/internet.nsf/id/C0B989FDF653D276C12581C2004B5429/\\$file/BDEW_Blockchain_Energiewirtschaft_10_2017.pdf](https://www.bdew.de/internet.nsf/id/C0B989FDF653D276C12581C2004B5429/$file/BDEW_Blockchain_Energiewirtschaft_10_2017.pdf)
- Blockchain in der Energiewende. DENA. November, 2016
https://shop.dena.de/fileadmin/denashop/media/Downloads_Dateien/esd/9165_Blockchain_in_der_Energiewende_deutsch.pdf

Modul:	Wahlfach: Publishing in Academic Papers (PIAP)
Kürzel:	SCM22, SCM32
Untertitel:	
Lehrveranstaltungen:	Vorlesung mit integrierter Übung und Projektarbeit
Studiensemester:	Sommer- und Wintersemester
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Alexander Rossmann
Dozent(in):	Prof. Dr. Alexander Rossmann
Sprache:	Deutsch, Publikation in Englisch
Zuordnung zum Curriculum:	Services Computing Master, Wahlfach, 2. und 3.Semester
Lehrform / SWS:	Vorlesung mit Übung und Projektarbeit, 4 SWS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 Stunden Eigenstudium: 120 Stunden
Kreditpunkte:	6 ECTS
Voraussetzungen nach StuPro:	
Empfohlene Voraussetzungen:	Gute Betriebswirtschafts und Informatikkenntnisse; Kenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten
Studien-/ Prüfungsleistungen/ Prüfungsform:	Projektarbeit

Modulziele:

Das Wahlfach PIAP befasst sich mit der Diskussion von praxisrelevanten Innovationsfeldern, der Exploration von praktischen Problemstellungen und der Erzeugung und Publikation wissenschaftlicher Erkenntnisse in Form von Konferenz- und Journalbeiträgen.

Dabei wird innerhalb des Wahlfach der Gesamtprozess, von der Problemexploration bis zur Paper Submission, in Kleingruppen und einzelnen Phasen durchgespielt. Thematisch werden die Forschungsprobleme an praktischen Fragestellungen der Wirtschaftsinformatik festgemacht. Dabei erfolgt ein Fokus auf aktuelle Themen, z.B. Blockchain, IoT, künstliche Intelligenz, etc.

Die Studierenden bilden während des Wahlfachs ein gemeinsames Forschungsteam. In Phase 1 wählen die Teams aus einer Liste definierter Innovationsthemen einen Arbeitsbereich aus. Anschließend wird dieser Arbeitsbereich diskutiert und in einzelne Problemstellungen segmentiert.

Phase 2 befasst sich auf Grundlage der Problemexploration mit der Definition von Forschungsfragen und der Formulierung von Forschungsmethoden. Dabei geht es um die Formulierung eines konkreten und umsetzbaren Forschungsdesigns auf Basis der definierten Problemstellungen.

Für das Thema der wissenschaftlichen Publikation wird in Phase 3 eine systematische Literaturanalyse durchgeführt. Auf Basis der Literaturanalyse folgt die Modellbildung. Die Literatur und das Forschungsmodell bilden die Grundlage für die methodische Umsetzung des Forschungsdesigns. Dabei kommen in Phase 4 unterschiedliche Methoden der empirischen Forschung zum Einsatz.

Phase 5 bezieht sich schließlich auf die Datenanalyse, Dateninterpretation und die Abfassung des Beitrags. Das Endergebnis der einzelnen Phasen liegt schließlich in der Formulierung eines konkreten Forschungsbeitrags vor. Der Beitrag wird im Anschluss an das Wahlfach redaktionell überarbeitet (Copy Editing) und bei der ECIS19 Konferenz (Stockholm) eingereicht. Bei einer Akzeptanz des Papers für die Konferenz werden die Konferenz- und Reisekosten für die Forschungsgruppe durch die Hochschule Reutlingen finanziert.

Angestrebte Lernergebnisse:

Die Studierenden lernen, ein breites Themenfeld in einzelne Problembereiche zu segmentieren und dazu geeignete Forschungsfragen zu formulieren. Daneben wird der Zusammenspiel zwischen Forschungsfragen und -methoden reflektiert. Schließlich arbeiten die Studierenden sich in eine konkrete Forschungsmethode ein und setzen diese in der Praxis um. Neben der Entwicklung von Lernergebnissen im Bereich der Forschungsmethodik werden inhaltliche Lernergebnisse bei den fokussierten Innovationsthemen erzielt. So arbeiten sich die Studierenden umfassend in ein Innovationsthema ein und erzielen in diesem weiterführenden Kenntnisse und Expertise.

Inhalt:

- Innovationsthemen der Wirtschaftsinformatik
- Relevante Probleme der Unternehmenspraxis
- Formulierung relevanter Forschungsprobleme
- Von der Problemstellung zur Forschungsfrage
- Forschungsfragen als Mittel der Orientierung wissenschaftlicher Arbeiten
- Überblick zu empirischen Forschungsmethoden
- Interaktion zwischen Forschungsfragen und -methoden
- Formulierung und Umsetzung von Forschungsmodellen
- Umsetzung einzelner Forschungsmethoden in der Praxis
- Interpretation von Ergebnissen und Formulierung von Implikationen
- Abfassung wissenschaftlicher Arbeiten
- Prozesse zur Einreichung und Begutachtung wissenschaftlicher Arbeiten

Medienformen:

PDF der Folien aus der Vorlesung.
Wissenschaftliche Artikel.
Weiteres Material wird während der Vorlesung bekannt gegeben.

Literatur:

Atteslander, P. (2006). Methoden der empirischen Sozialforschung.

Booth, W. C., Colomb, G. G., & Williams, J. M. (2003). The craft of research. University of Chicago press.

Bortz, J., & Döring, N. (2013). Forschungsmethoden und evaluation. Springer-Verlag.

Eid, M., Gollwitzer, M., & Schmitt, M. (2010). Statistik und Forschungsmethoden.

Stier, W. (2013). Empirische Forschungsmethoden. Springer-Verlag.