

# Probeklausur Einführung in die WI

Dozent: Prof. Dr. Mathias Walther  
Datum: WS 21/22  
Hilfsmittel: **keine Hilfsmittel**

Viel Erfolg!

Aufgabe	Punkte	Bonuspunkte	Erreicht
1	4	0	
2	4	0	
3	4	0	
4	4	0	
5	4	0	
6	4	0	
7	4	0	
8	4	0	
9	8	0	
10	8	0	
11	6	0	
12	4	0	
13	8	0	
14	9	0	
15	9	0	
16	12	0	
Gesamt:	96	0	

# 1 Multiple-Choice-Fragen

Kreuzen Sie bei jeder Aussage entweder *Ja* (die Aussage ist korrekt) oder *Nein* (die Aussage ist falsch) an. Ankreuzen bzw. Nichtankreuzen beider Felder wird als falsche Antwort gewertet. Bewertungsschema:

Richtige Kreuze	0	1	2	3	4	5
Punkte	0	0,5	1	2	3	4

1. (4 Punkte)

Ja    Nein

- Konkurrenzdruck ist kein Grund, die IT-Systeme zu restrukturieren.
- Der Warenausgang wird in der Regel nicht von einem Anwendungssystem verwaltet.
- Kern eines Anwendungssystems ist eine Datenbank.
- Der Ist-Zustand muss bei der Systemeinführung möglichst detailliert erhoben werden.
- Am Ende des Einführungsprozesses steht die Implementierung.

2. (4 Punkte)

Ja    Nein

- Ziel des IT-Managements ist es, Wettbewerbsvorteile durch den Einsatz von IT zu generieren.
- Das Architekturmanagement behandelt Geschäftsprozesse, Daten, Anwendungen und Infrastruktur.
- Organisationsaspekte müssen in der IT nicht berücksichtigt werden.
- IT-Controlling sorgt für Effizienz und Effektivität der Planung, Steuerung und Kontrolle aller IT-Prozesse.
- Das IT-Controlling ist verantwortlich für die Ergebnisse der IT-Prozesse.

3. (4 Punkte)

Ja    Nein

- Die Wirtschaftsinformatik ist keine Ingenieurwissenschaft.
- Wirtschaftsinformatiker verwenden Methoden und Werkzeuge aus den Real-, Formal- und Ingenieurwissenschaften und entwickeln diese weiter.
- Die Wirtschaftsinformatik als Wissenschaft hat ein Erkenntnisziel und Gestaltungsziel.
- Automatisierung ist kein Paradigma der WI.
- Prototyping ist eine Methode der WI-Forschung.

4. (4 Punkte)

Ja Nein

- Digitale Informationsprodukte haben eine langsame Ausbreitungsgeschwindigkeit.
- Bei digitalen online-Produkte wird Speichern der Inhalte auf den Endgeräten verhindert.
- Mobile Systeme haben meist mehrere Eingabemodalitäten.
- Lineare Informationsarchitekturen sind häufig bei sehr komplexen Webseiten zu finden.
- RUST ist ein Programmierparadigma für verteilte Systeme.

5. (4 Punkte)

Ja Nein

- Digitale Produkte sind Ansammlungen von Daten, die ohne physisches Trägermedium vertrieben werden können.
- Distribution und Reproduktion von digitalen Gütern ist mit großem Aufwand verbunden.
- Digitale Produkte zeichnen sich durch Verschleißfreiheit aus.
- Informationsgüter können als zusätzliche Produktbestandteile Nutzen stiften.
- Bei digitalen Gütern kann durch Aufteilung kein Wertzuwachs entstehen.

6. (4 Punkte)

Ja Nein

- Digitale Märkte zeichnen sich durch eine reduzierte Informationsasymmetrie aus.
- Die Preisdifferenzierung ist auf digitalen Märkten erschwert.
- Eine Reduzierung der Transaktionskosten bei digitalen Märkten ergibt sich durch geringere Werbekosten.
- Transparenz über Status der Auftragsbearbeitung senkt aus Nachfrager-sicht die Transaktionskosten.
- Auf einem elektronischen Marktplatz können Produktionsgüter und indirekte Güter verkauft werden.

7. (4 Punkte)

Ja Nein

- Informationsaggregatoren bietet Einzelpersonen oder Unternehmen Informationen zu Produkten, Preisen und Verfügbarkeit.
- Transaction Broker ist ein Synonym für Online-Handelsplatz.
- Online-Handelsplatz sind nur B2B-Geschäfte sinnvoll.
- Der Austausch von nutzergenerierten Inhalten ist ein Wesensmerkmal von Onlinedienstleistern.
- Ein Portal stellt einen Eintrittspunkt in das Web sowie spezielle Inhalte und zugehörige Dienste bereit.

8. (4 Punkte)

Ja    Nein

- Das Umsatzmodell ist das populärste Erlösmodell im Internet.
- Das Umsatzmodell basiert auf Verkauf von Waren, Informationen oder Dienstleistungen im Internet.
- Das Freemium-Modell ist besonders verbreitet bei Online-Spielen.
- Beim Affiliate-Modell werden Premium-Dienste nur bestimmten Kunden angeboten.
- E-Commerce-Marketing beinhaltet Data-Mining und Empfehlungssysteme.

### 2 Bearbeitungsfragen

9. (8 Punkte) Beschreiben Sie 4 Technolgien, die in der Vergangenheit zu disruptiven Änderungen geführt haben.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....











14. (9 Punkte) Definieren Sie 6 Kriterien und stellen Sie mit deren Hilfe materielle Güter und digitale Güter gegenüber! Verwenden Sie als Beispiele „Werkzeugmaschine“ und „Patent“!

Kriterium	Werkzeugmaschine	Patent

15. (9 Punkte) Ihre beste Freundin möchte ein Internetportal für die Hundezucht eröffnen, das Informationen über Rassen und Haltungstipps, etc. beinhaltet und den Züchtern eine Möglichkeit der Vernetzung bietet. Beschreiben Sie 3 Erlösmodelle und bewerten Sie deren Eignung für das genannte Vorhaben! nan

16. (12 Punkte) Gegeben sind folgende Anforderungen an ein Textverarbeitungssystem:

- Das Textverarbeitungssystem erlaubt es einem bis vielen Nutzern Dokumente zu bearbeiten
- Nutzer können höchstens ein Textverarbeitungssystem benutzen Dokumente können gespeichert, editiert und gelöscht werden.
- Ein Dokument kann Text oder Graphiken enthalten.
- Text besteht aus Abschnitten.
- Abschnitte bestehen aus Zeichen.
- Ein Dokument enthält außerdem verschiedene administrative Informationen wie seinen Titel, seinen Autor, den Dateinamen sowie das Datum der letzten Änderung.

Modellieren Sie ein UML-Klassendiagramm aus den gegebenen Anforderungen! Geben Sie Multiplizitäten an! nan