



BWL-DLM

ARTIFICIAL BUSINESS INTELLIGENCE

and

GAMIFICATION

DIE ZUKUNFT WARTET NICHT

BWL-DLM

ARTIFICIAL BUSINESS INTELLIGENCE

and

GAMIFICATION

ABSCHLUSS

Bachelor of Arts (B.A.)

210 ECTS-PUNKTE

REGELSTUDIENZEIT

3 Jahre (Theorie und Praxis
im 3-monatigen Wechsel)

CHARAKTERISTIKA

BWL mit fachspezifischen Inhalten zu den
Themen Cybersecurity, Anwendungen von KI,
Projektmanagement, Mediale Kommunikation,
Vertriebsprozesse, Prompt Engineering

BEWERBUNG

direkt bei den Dualen Partnern

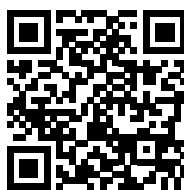
UNABHÄNGIG

mit eigener monatlicher Vergütung

INDIVIDUELL STUDIEREN

kleine Vorlesungs- und Seminargruppen,
optimales Betreuungsverhältnis

START NOW!



Jetzt bewerben: Der Weg in die digitale Wirtschaft beginnt hier.

Sichere dir jetzt deinen Studienplatz im Bachelor-Studiengang

Artificial Business Intelligence & Gamification und gestalte die
digitale Transformation aktiv mit.

DEIN ANSPRECHPARTNER

Prof. Dr. Uwe C. Swoboda
Studiengangsleiter/Leiter ZMM
Telefon: 0711 / 18 49 45 87
uwe.swoboda@dhw-stuttgart.de



Kaum ein Bereich verändert sich so rasant wie die Welt der digitalen Geschäftsmodelle, interaktiven Medien und Künstlichen Intelligenz. Die fortschreitende Digitalisierung, neue Formen des Nutzerverhaltens und die Verschmelzung von Medien, Technologie und Wirtschaft schaffen völlig neue Chancen und verlangen nach frischen, kreativen Strategien. Besonders Künstliche Intelligenz, Gamification und immersive Technologien sind die Innovationsmotoren dieser Entwicklung. Sie verändern, wie wir kommunizieren, lernen, arbeiten und konsumieren. Der Studiengang Artificial Business Intelligence & Gamification bereitet Studierende gezielt darauf vor, diese Trends nicht nur zu verstehen, sondern aktiv zu gestalten. Ziel ist es, zukünftige InnovationsmanagerInnen, StrategInnen und Vertriebsmitarbeitende mit den Future Skills auszustatten, die sie brauchen, um in dynamischen Märkten erfolgreich zu agieren.

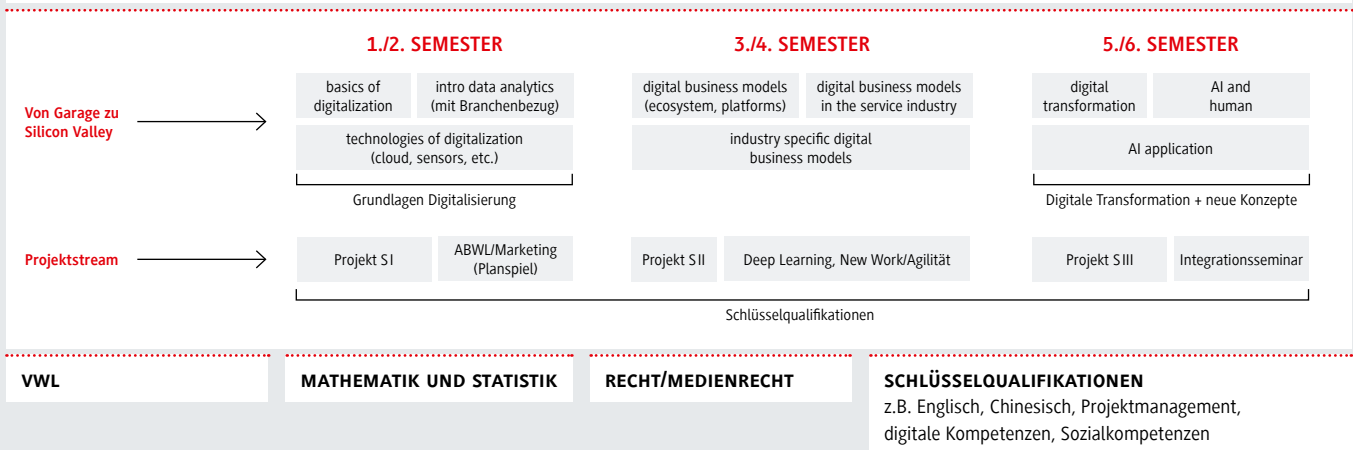
ÜBERSICHT STUDIENINHALTE

KLASSISCHE BETRIEBSWIRTSCHAFTSLEHRE

z.B. Marketing, Kosten und Leistungsrechnung, Investition und Finanzierung, Personalwirtschaft

STUDIENRICHTUNGS-WAHLFACH I (Profilfächer)

Direktmarketing und Datenbank-Management, Distribution und Vertrieb multimedialer Inhalte und Dienste, Management der Unternehmens- und Marktkommunikation, Crossmediale Produktion



STUDIENRICHTUNGS-KERNMODULE (Auszug)

Grundlagen, Wertschöpfung und Geschäftsmodelle in der Dienstleistungsbranche	Kundenverhalten und Digitalisierung in der Dienstleistungsbranche	Controlling und Qualität im Dienstleistungsmanagement	Marketing und Innovation im Dienstleistungsmanagement	Digitale Transformation und neue Konzepte im Dienstleistungsmanagement	Gesellschaftliche Verantwortung, Diversity und evidenz-basiertes Entscheiden in der Dienstleistungsgesellschaft	Managementseminar zu Branchenthemen
Einführung Dienstleistungsmanagement und Wertschöpfungsprozesse, Geschäftsmodelle, Grundlagen der Automatisierung und Digitalisierung von Dienstleistungen, Controlling und Qualität im Dienstleistungsmanagement, Marketingforschung, digitale Geschäftsmodelle, Customer Insights, Customer Journey, Branding, Marketing Mix Modelling, Vernetzung von Informationen						

PRAXIS-ANGEBOTE



PROMPT ENGINEERING

Effiziente Nutzung von Sprachmodellen durch gezielte Entwicklung und Optimierung von Prompts.



KI-LABOR

Praxisorientierte Einführung in zentrale Anwendungsfelder und Konzepte der Künstlichen Intelligenz.



VIRTUELLE BRILLE/VR-RÄUME

Eye Glasses enthüllen die Aufmerksamkeit der Konsumenten und machen sie messbar und analysierbar.



USABILITY-FORSCHUNG

Durch Studien zu relevanten Medienthemen erhalten Studierende tiefgehende Einblicke.



CONSUMER BEHAVIOUR/ DATA ANALYTICS

Trends werden erkannt, Daten genutzt und smarte Systeme entwickelt.



CYBERSECURITY-LABOR

Studierende lernen, Sicherheitslücken systematisch zu erkennen und passende Abwehrstrategien einzusetzen.

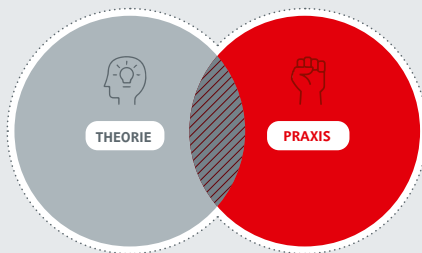
WAS DU BEI UNS LERNST

SCHWERPUNKTE DES STUDIENGANGS

ARTIFICIAL BUSINESS INTELLIGENCE & GAMIFICATION (ABIG)



1./2. SEMESTER		3./4. SEMESTER		5./6. SEMESTER	
GRUNDLAGEN DER DIGITALEN TECHNOLOGIEN		ARTIFICIAL BUSINESS INTELLIGENCE		DIGITALE GESCHÄFTSMODELLE & CYBERSECURITY	
Informationssysteme und Daten im digitalen Zeitalter	IT-Infrastruktur und Unternehmensarchitektur	Grundlagen und Geschäftsmodelle der Künstlichen Intelligenz (AI)	Datenanalyse, ethische Aspekte und die Zukunft der AI	Digitaler Workflow und digitale Geschäftsmodelle	Cybersecurity (zertifikatsbasiert)



DIGITALE VERNETZUNG UND DATENSTRATEGIEN: ANWENDUNGEN, STEUERUNG, GAMIFICATION		ANWENDUNGSFELDER DIGITALER TECHNOLOGIEN	
Digitale Vernetzung und datengetriebene Unternehmenssteuerung	Data Engineering und Gamification im Unternehmenskontext	Prototypische Anwendungsfelder von AI-Tools und Prompt Engineering	Prototypische Anwendungsfelder von Gamification (zertifikatsbasiert)

KERNKOMPETENZEN IM HAUPTSTUDIUM

2 AUS 5 WERDEN GEWÄHLT

5./6. SEMESTER	
Wahlpflichtfach 1	Wahlpflichtfach 2 (2 aus 5 werden gewählt)
Mediales Vertriebsmanagement Dialogmarketing, Systematischer B2C- und B2B-Vertrieb, Vertriebsprozesse, Marken-/Kampagnenmanagement, Nachhaltigkeit, E-Commerce, Cybersecurity	Angewandte KI-Projekte und Cybersecurity
	Digitale Technologie
	AI- und IT-Management
	Integriertes Dienstleistungsmarketing/Medienmanagement
	Digitales Marketing

WEITERE FÄCHER

- 1./2. SEMESTER:** Grundlagen BWL, grundlegende Konzepte und Modelle der Informatik, praktische Informatik, Betriebssysteme, Rechnerarchitektur und Kommunikationssysteme, Aufgaben von Betriebssystemen, Datenstrukturen und Datenbanken, Architektur und Konzepte von Datenbanksystemen, Programmiersprachen und Softwaretechnik
- 3. SEMESTER:** Rechnerarchitektur, Virtualisierung, Netzwerktechnik und Rechnernetze u.a. Kommunikationssysteme: Grundlagen der Datenübertragung, Computernetzwerke, Data Science, empirische Methoden
- 4. SEMESTER:** Methoden der Informatik im Wirtschafts- und Medienkontext, Personalmanagement, Unternehmensorganisation
- 5. SEMESTER:** Aktuelle Themen des IT- und Projekt-Managements
- 6. SEMESTER:** Unternehmensführung und Leadership

Effizienz- und Effektivitätssteigerung

SCHLÜSSELKOMPONENTEN

Artificial Intelligence, medialer Vertrieb, hybride Kommunikation



ANGESPROCHENE UNTERNEHMEN (alle Branchen)

Informationstechnologie-Unternehmen, Industrie- und Dienstleistungsunternehmen mit IT- und vertriebspezifischer Anforderung, Medien- und Entertainment-Unternehmen (TIME-Sektor), Messeunternehmen, Personaldienstleister, Agenturen, Verlage, Medienhäuser

WAS BEDEUTET GAMIFICATION?

Dabei werden spielerische Elemente wie Punkte, Ranglisten, Abzeichen oder Levels in einen eigentlich spielfremden Kontext integriert, zum Beispiel in Bildung, Marketing oder Arbeitsprozesse. So steigt die Motivation, Erfolge werden sichtbarer, und Teilnehmende bleiben länger engagiert.



Zwei Zentren. Ein Ziel. Digitale Exzellenz.

Die DHBW Stuttgart bündelt ihre Stärken in zwei leistungsfähigen Kompetenzzentren.

Das Zentrum für Medienmanagement (ZMM) steht seit Jahren für praxisnahe Expertise in digitalen Kommunikationsstrategien, crossmedialen Konzepten und innovativen Formaten. Mit direktem Draht zu Forschung und Wirtschaft vermittelt es Wissen, das sofort umsetzbar ist.

Neu hinzu kommt das Zentrum für KI in digitalen Medien & CyberSecurity (KIMS) – Ihr Wegweiser im komplexen Feld künstlicher Intelligenz und IT-Sicherheit. Hier erhalten Sie aktuelle Impulse aus der Forschung, praxisbewährte Use Cases und klare Do's & Don'ts, damit Sie genau wissen, worauf es in der Praxis wirklich ankommt.

Gemeinsam bieten beide Zentren eine einzigartige Kombination aus Medienkompetenz, KI-Know-how und Sicherheitsexpertise – für Lösungen, die den digitalen Wandel nicht nur begleiten, sondern bewusst gestalten.

Unsere Ansprechpartner für digitale Medien & KI
Erfahrung, Innovation und Expertise – aus einer Hand

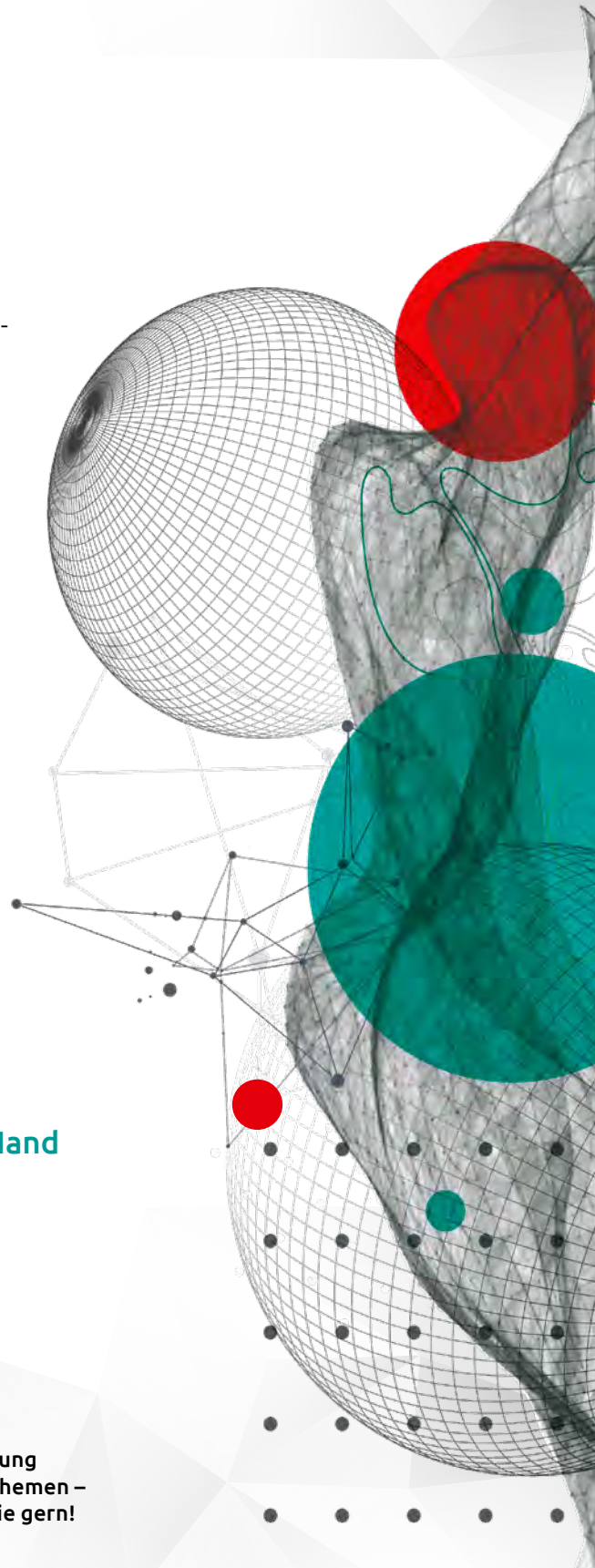


Prof. Dr.
Uwe C. Swoboda
WISSENSCHAFTLICHER
LEITER



Brigitte
Schramm
SEKRETARIAT/
FORSCHUNGSMANAGEMENT

**Kompetente Beratung
für Ihre digitalen Themen –
wir unterstützen Sie gern!**





ALLE INFOS ZUM STUDIENGANG



www.dhbw-stuttgart.de/mvk



www.mvk-studieren.de



www.vimeo.com/dhbwmvk



www.medien-symposium.de



DHBW STUTTGART

Duale Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart
Baden-Wuerttemberg Cooperative State University – Stuttgart
Studiengang BWL-DLM/Artificial Business Intelligence
& Gamification (ABIG)

Theodor-Heuss-Straße 2, 2. OG, 70174 Stuttgart
www.dhbw-stuttgart.de/mvk



STUDIENGANGSLEITER

Prof. Dr. Uwe C. Swoboda
Tel: 0711 / 18 49 - 45 87
E-Mail: uwe.swoboda@dhbw-stuttgart.de



SEKRETARIAT/PARTNERMANAGEMENT

Brigitte Schramm
07 11/18 49 - 45 88
Fax: 0711 / 18 49 - 45 90
sekretariat-dlm-mvk@dhbw-stuttgart.de



ZMM STUTTGART



Zentrum für
Medien
Management

Zentrum für Medienmanagement (ZMM)
DHBW Stuttgart
Theodor-Heuss-Straße 2, 70174 Stuttgart
www.dhbw-stuttgart.de/zmm



KIMS STUTTGART



Zentrum für KI in
digitalen Medien
CyberSecurity

Zentrum für KI in digitalen Medien
CyberSecurity, DHBW Stuttgart
Theodor-Heuss-Straße 2, 70174 Stuttgart



WISSENSCHAFTLICHER LEITER

Prof. Dr. Uwe C. Swoboda
Tel: 0711 / 18 49 - 45 87
E-Mail: uwe.swoboda@dhbw-stuttgart.de

www.vimeo.com/dhbwmvk
www.medien-symposium.de

www.dhbw-stuttgart.de/mvk
www.mvk-studieren.de

STAY CONNECTED

