

Modulbezeichnung:	Informatik und Gesellschaft	
Modulnummer: DLBIIUG	Semester: --	Dauer: Minimaldauer 1 Semester
Modultyp: Pflicht		Regulär angeboten im: WS, SS
Workload: 150 h		ECTS Punkte: 5
Zugangsvoraussetzungen: keine		Unterrichtssprache: Deutsch
Kurse im Modul: <ul style="list-style-type: none">Informatik und Gesellschaft (DLBIIUG01)		Workload: Selbststudium: 110 h Selbstüberprüfung: 20 h Tutorien: 20 h
Kurskoordinatoren/Tutoren:: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Modulverantwortliche(r): Prof. Dr. Ralf Kneuper
Bezüge zu anderen Programmen: <ul style="list-style-type: none">Bachelor Wirtschaftsinformatik		Bezüge zu anderen Modulen im Programm: <ul style="list-style-type: none">IT-Recht
Qualifikations- und Lernziele des Moduls: Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none">die wesentlichen Entwicklungsschritte von Informatik und Internet zu benennen.die Rolle der Informatik als Wissenschaft und ihren Bezug zu anderen Wissenschaften zu beschreiben.die wesentlichen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen der Informationsgesellschaft zu erläutern und zu diskutieren.Ursachen und Auswirkungen der Verletzlichkeit von Infrastrukturen zu erläutern und zu diskutieren.für Informatik-Fragestellungen relevante ethische Prinzipien zu diskutieren und anzuwenden.		
Lehrinhalt des Moduls: <ul style="list-style-type: none">Rolle der InformatikAuswirkungen der Informationsgesellschaft auf Wirtschaft und GesellschaftVerletzlichkeit von InfrastrukturenInformatik und MilitärVerantwortung in der Informatik		
Lehrmethoden:	Siehe Kursbeschreibung	
Literatur:	Siehe Literaturliste der vorliegenden Kursbeschreibung	

Anteil der Modulnote an der Gesamtabschlussnote des Programms: --	Prüfungszulassungsvoraussetzung:	Abschlussprüfungen:
	Siehe Kursbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • DLBIUG01: Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit (100 %)

Kursnummer: DLBIIUG01	Kursname: Informatik und Gesellschaft	Gesamtstunden: 150 h ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Pflicht Kursangebot: Kursdauer: Minimaldauer 1 Semester		Zugangsvoraussetzungen: keine
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung
<p>Beschreibung des Kurses:</p> <p>Informatik ist eine Wissenschaft, die in besonderem Maße die Gesellschaft gestaltet und damit große Auswirkungen auf die Gesellschaft hat. Je nach Anwendung und Rahmenbedingungen kann sie helfen, die Gesellschaft und die Lebensbedingungen zu verbessern oder Überwachungsstaat, Arbeitslosigkeit und andere Probleme für die Gesellschaft verursachen oder zumindest verstärken. In vielen Fällen sind dabei nicht die Ergebnisse der Informatik selbst „gut“ oder „schlecht“, sondern die gleichen Ergebnisse können auf sehr unterschiedliche Weise eingesetzt werden („dual use“).</p> <p>Mit diesem Modul erhalten die Studierenden daher die Grundlagen, um sich mit den Auswirkungen der Informatik im Allgemeinen und ihrer Arbeit im Besonderen auseinander zu setzen.</p> <p>Kursziele:</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> • die wesentlichen Entwicklungsschritte von Informatik und Internet zu benennen. • die Rolle der Informatik als Wissenschaft und ihren Bezug zu anderen Wissenschaften zu beschreiben. • die wesentlichen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen der Informationsgesellschaft zu erläutern und zu diskutieren. • Ursachen und Auswirkungen der Verletzlichkeit von Infrastrukturen zu erläutern und zu diskutieren. • für Informatik-Fragestellungen relevante ethische Prinzipien zu diskutieren und anzuwenden. <p>Lehrmethoden:</p> <p>Die Lehrmaterialien enthalten Skripte, Video-Vorlesungen, Übungen, Podcasts, (Online-) Tutorien und Fallstudien. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.</p> <p>Inhalte des Kurses:</p> <p>1. Einführung</p> <p>1.1 Informatik, Gesellschaft und Informationsgesellschaft 1.2 Historischer Überblick über Informatik und Internet 1.3 Was ist Informatik? 1.4 Relevante Organisationen</p> <p>2. Die Rolle von Daten in der Informationsgesellschaft</p> <p>2.1 Daten als Ware 2.2 Datenschutz und Datenausspähung</p>		

2.3 Langzeitarchivierung

3. Wirtschaftliche Auswirkungen der Informationsgesellschaft

3.1 Globalisierung und Monopolbildung in der Wirtschaft

3.2 Open-Bewegung

3.3 Veränderung des Arbeitsmarktes

3.4 Geistiges Eigentum

4. Gesellschaftliche Auswirkungen der Informationsgesellschaft

4.1 Soziale Netze

4.2 Überwachung

4.3 Digitalisierung der Bildung

4.4 Frauen in der Informatik

5. Verletzlichkeit von Infrastrukturen

5.1 Angriffe und Unfälle

5.2 Technische Infrastrukturen

5.3 Politische und gesellschaftliche Infrastrukturen

6. Informatik und Militär

6.1 Militär als Treiber der Informatik

6.2 Cyber War

6.3 Dual Use

7. Verantwortung in der Informatik

7.1 Verantwortlichkeitsethik nach Jonas

7.2 Ethische Leitlinien der Gesellschaft für Informatik

7.3 Entscheidungen durch Algorithmen

7.4 Mechanismen zur Umsetzung der Verantwortung in der Informatik

Literatur:

- Bittner, P. et al. (Hrsg.) (2014): Gesellschaftliche Verantwortung in der digital vernetzten Welt. Reihe: Kritische Informatik, Band 8. LIT-Verlag, Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.
- Clegg, B. (2017): Big Data. How the Information Revolution is Transforming Our Lives. Icon Books, London.
- Drösser, C. (2016): Total berechenbar? Wenn Algorithmen für uns entscheiden. Hanser, München.
- Eibl, M./Loebel, J.-M./Reiterer, H. (2015): Grand Challenge „Erhalt des digitalen Kulturerbes“. In: Informatik-Spektrum, Band 38, Heft 4, S. 269–276.
- Weber-Wulff, D. et al. (2009): Gewissensbisse. Ethische Probleme der Informatik. Biometrie – Datenschutz – geistiges Eigentum. Transcript Verlag, Bielefeld.

Zeitschrift:

- FfF Kommunikation

Prüfungsleistung:

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 110

Selbstüberprüfung (in Std.): 20

Tutorien (in Std.): 20

Wir verwenden Cookies, um Dir den bestmöglichen Service zu gewährleisten. Wenn Du auf dieser Website weitersurfst, stimmst du damit der Cookie-Nutzung zu.