

Bachelor in Wirtschaftsinformatik

**Infoveranstaltungen
Studienstart
Frühling/Herbst 2026**

Departement Informatik
2025/26



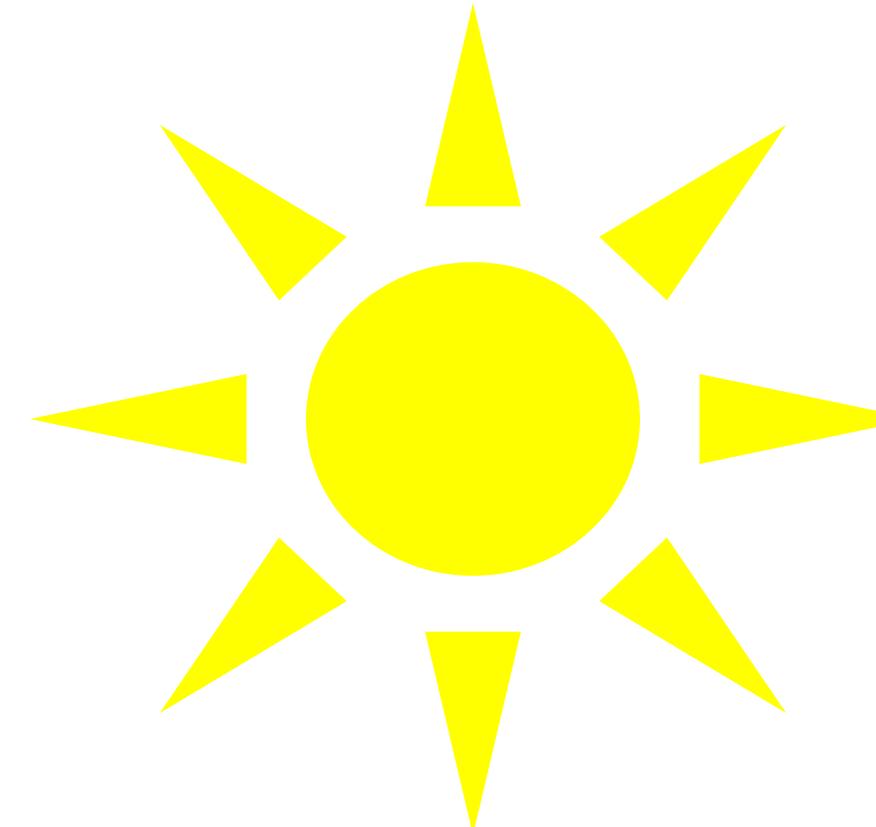
Agenda

-
- 01** Womit beschäftigt sich die Wirtschaftsinformatik?
-
- 02** Was ist das Ziel eines Fachhochschulstudiums?
-
- 03** Wie ist das Studium strukturiert und welche Fächer muss ich absolvieren (=Pflicht)?
-
- 04** Welche Fächer/Majors kann ich im Studium frei wählen?
-
- 05** Was für Projekte gibt es während dem Studium?
-
- 06** Welches sind Voraussetzungen, um ein Studium zu beginnen?
-
- 07** Wann kann ich mit dem Studium beginnen und wie kann ich mich zusätzlich informieren?
-

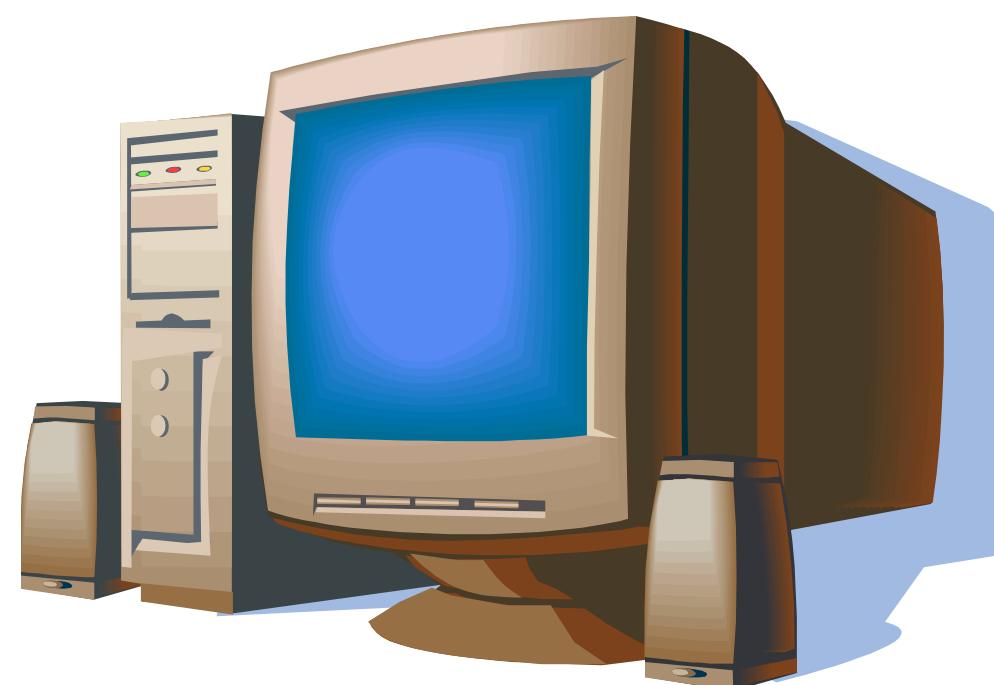


Womit beschäftigt sich die Wirtschaftsinformatik?

Kommunikation



**Informations-
Technologien**



Business



Praxisbezug: Abschluss qualifiziert für den Beruf

- Praxisorientiertes Curriculum
- Praxiserfahrene Dozierende
- Externe Referentinnen und Referenten
- International Erfahrung sammeln
- Partnerschaften mit Unternehmen
- Stellensuche beschleunigt



Nach dem Bachelorabschluss in die Praxis? Wohin?

Nach dem Studium

Planung, Organisation, Beratung

- Projektleitung
- Business-Analyst
- Consultant
- Business-Architekt
- Business Process Manager

Entwicklung

- IT Solution Engineer
- Business Information Analyst

Betrieb und Steuerung

- ICT-Revisor
- ICT-Sicherheitsbeauftragter

Mit einigen Jahren Berufserfahrung

Planung, Organisation, Beratung

- CIO (Chief Information Officer)
- Leiter ICT und Projektportfolio
- Leiter Organisationsentwicklung
- Leiter Informations- & Prozessmanagement

Entwicklung

- Leiter Software-Entwicklung
- Requirements Manager

Betrieb und Steuerung

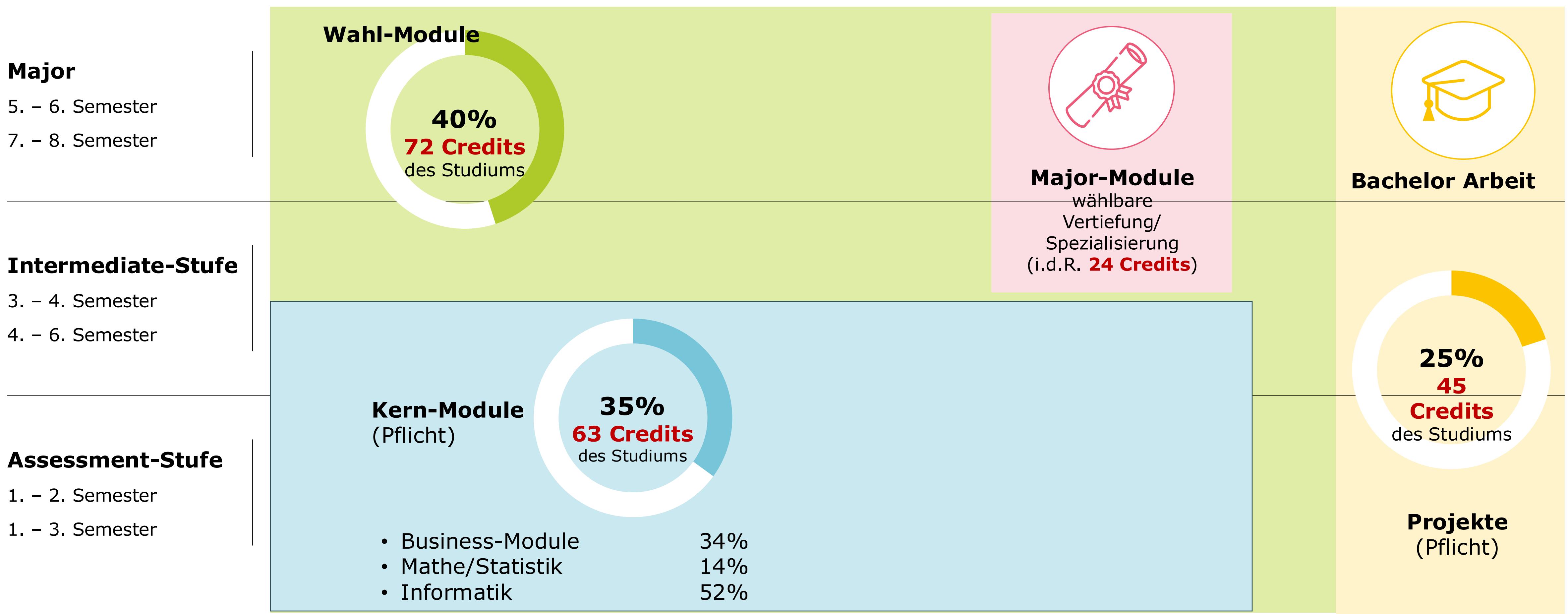
- Leiter ICT und Service-Management
- CSO (Chief Security Officer)

Nach dem Bachelorstudium weiterstudieren? Wie wäre es mit einem Masterstudium?

- Master in Wirtschaftsinformatik
(deutsch, Vss. Noten-Ø 4.5)
- Master in Engineering
(englisch, Vss. Noten-Ø 5.25)
- Master in IT, Digitalization & Sustainability
(englisch, Dual-Degree, Vss. Noten-Ø 5.0, Englisch-Zertifikat Niveau C1)



Wie ist das Studium strukturiert?



Module

Erweiterungsmodule

Sind Module, welche die Handlungskompetenz in den folgenden studienspezifischen Bereichen erweitern sollen:

- Informationstechnologien
- Kommunikation
- Wirtschaft

Zusatzmodule

Sind Module, welche den Erwerb von studienfremde Handlungskompetenzen ermöglichen (z.B. Kunstfotografie, Ausdruckstanz, etc.) Sie werden sowohl von der Hochschule, dem Sprachenzentrum der Hochschule, wie auch von der Uni, der PH Luzern angeboten



Major-Module

3. bis 6. Semester VZ / 4. bis 8. Semester BB

Sie vertiefen einen bestimmten Bereich der Wirtschaftsinformatik die Handlungskompetenz der Studierenden.

Geplant sind folgende Major:

- Business Analysis
- Digital Business
- Operation & Security
- Human Computer Interaction Design
- Data Science & Engineering
- Augmented & Virtual Reality



Welche Inhalte vermitteln die Majors?

Business Analysis

Serviceorientiertes Implementieren & Optimieren von Softwareapplikationen
Applikationslandschaften analysieren und designen
Geschäftsprozesse analysieren und Anforderungen definieren
Change Prozesse unterstützen

Operation & Security

IT-Infrastrukturen und Betriebsprozesse
Vertiefte Kenntnisse in Bereich Information Security
Spezielle Aspekte im Cloud-Umfeld
Netzwerk-, Rechner- und Web-Server-Security, Zertifikate und Public-Key-Infrastruktur (PKI)

Data Science & Engineering

Rechtliche, ethische und gesellschaftliche Aspekte
Maschinelles Lernen, datengestützt analysieren und entscheiden
Unstrukturierte, grosse Datenmengen verarbeiten und visualisieren
Technologien und Werkzeuge zur Datenverarbeitung kennen und anwenden

Digital Business

Gestaltung von neuen, innovativen Geschäftsmodellen
Digitalstrategie und digitale Businessmodelle entwickeln und umsetzen
Digitale Transformation von Prozessen und Produkten
Technologie- und Innovations-Management

Human Computer Interaction Design

Schnittstelle zwischen Mensch und Computer
Aufgrund menschliche Wahrnehmungsprozesse visuelle Kommunikation gestalten
Designprinzipien und Kreativitätstechniken
Mediengestaltung; Game Design

Augmented & Virtual Reality

Virtual Reality und Augmented Reality Systeme, AR-Applikationen auf mobilen Geräten
Usability, User Experience, Human Centered Design
Human Factors (anatomische & physiologische Aspekte des Menschen) & interaktive Systeme
3D Modellieren für Echtzeitanwendungen wie Games, AR- oder VR, Game Development

Welche Projekte gibt es während dem Studium?

Assessment-Stufe (1. und 2. Semester VZ; 1. - 3. Semester BB)

IT Project Basics, Teamarbeit und Requirements Engineering: Grundlagen der Projekt- und Teamarbeit - eher prozessorientiert (nicht reine Ergebnisorientierung)

Intermediate-Stufe (3. und 4. Semester VZ; 5. und 6. Semester BB)

- Grundlagen aus der Assessmentstufe werden mit Praxispartner (=Partner ist ein Unternehmen) in Praxisprojekten konkret umgesetzt, Ziel ist ein verwertbares Ergebnis. Teamarbeit.
- Schwerpunkte sind: Interdisziplinär, Innovationen und International (mit Auslandsaufenthalt)
- Drei Angebote International Project Experience (IPE); National Project Experience (NPE) oder Integrales Informatik Projekt (IIP)

Major-Stufe (5. und 6. Semester VZ; 7. und 8. Semester BB)

- Wirtschaftsprojekt (WIPRO): In der Regel als Zweierarbeiten mit Praxispartner, Ziel ist ein verwertbares Ergebnis.
- Bachelorarbeit (BAA): In der Regel als Einzelarbeiten; praxisbezogene (Forschungs-)frage wird nach wissenschaftlicher Methodik bearbeitet; der Praxispartner ist hier in erster Linie Auftraggeber

Internationale Project Experience



International Project
Experience



Nationale Projekte im Studiengang BSc Wirtschaftsinformatik



National Project
Experience



Studiengangs übergreifende Projekte im Studiengang BSc Wirtschaftsinformatik



Integrales Informatik
Projekt



Ein Auslandssemester?

Im Sommer zwei Wochen bei einer unserer Partner-Schulen weltweit?



Auslandsemester



Summer Schools

Partnerschulen der HSLU Informatik



Welches sind Voraussetzungen, um ein Studium zu beginnen?



Ihr Abschluss

A Kaufmännische Berufsmatura

B Technische Berufsmatura

C Andere Berufsmatura

D Gymnasiale Matura Fachmatura Hochschulreife Ausland

E Höhere Fachschule Wirtschaft, Wirtschaftsinformatik, Informatik oder Technik



Zusätzliche Anforderungen

Keine

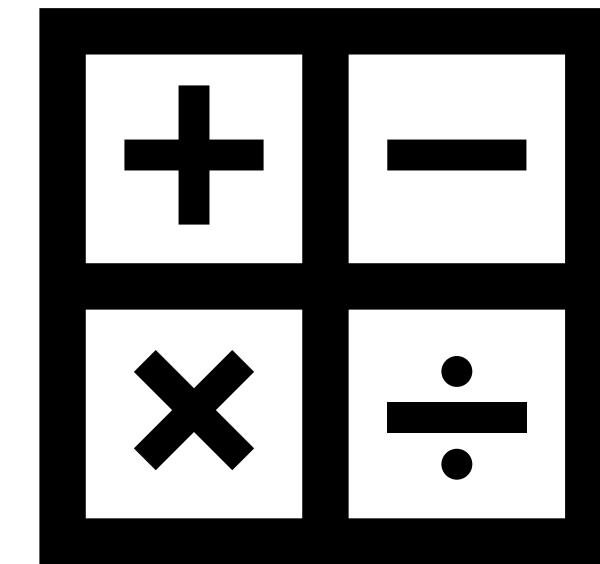
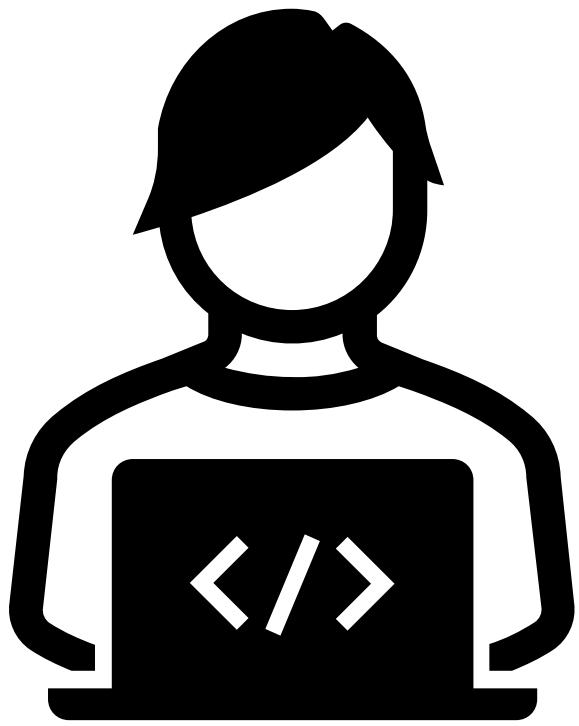
Keine

1 Jahr Praxiserfahrung im kaufmännischen Bereich oder IT

1 Jahr Praxiserfahrung im kaufmännischen Bereich oder IT

Keine

Wie kann ich mich auf das Studium vorbereiten?



Programmieren mit Java

Java Tutorial:

<http://www.gailer-net.de/tutorials/java/index.html>

Mathematik

Vorkurs Mathematik online, blended learning:

<https://www.hslu.ch/de-ch/informatik/studium/bachelor/studienwahl-und-studienvorbereitung/vorbereitungskurse/mathematik-vorkurs/>

Wann kann ich mit dem Studium beginnen und wie kann ich mich zusätzlich informieren?

Studienbeginn

im **Frühjahr** (KW7/8) Anmeldeschluss **15. Januar**

im **Herbst** (KW 37/38) Anmeldeschluss **15. August**



Prof. Peter H. Wullschleger

Studiengangleiter

+41 41 757 68 03

peter.wullschleger@hslu.ch



Dr. Christian Schucan

Stellvertretender Studiengangleiter

christian.schucan@hslu.ch



Ben Meier

administrative Studiengangsbetreuer

+41 41 367 48 70

ben.meier@hslu.ch

**WhatsApp Chat mit
Studiengang Botschafter
Amy, Gjon und Jan**

