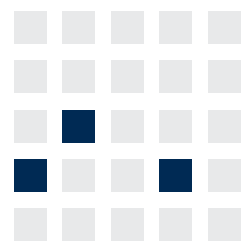
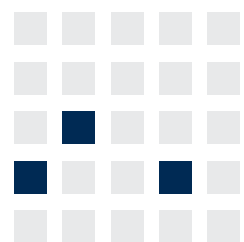


Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Teil 1 - Erkenntnisobjekt und Arbeitsfelder der Wirtschaftsinformatik (Ergänzend)
Wintersemester 2025/2026



**Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik
Prozesse und Systeme**
Universität Potsdam



**Chair of Business Informatics
Processes and Systems**
University of Potsdam

Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. Norbert Gronau
Lehrstuhlinhaber | Chairholder

Mail August-Bebel-Str. 89 | 14482 Potsdam | Germany
Visitors Digitalvilla am Hedy-Lamarr-Platz, 14482 Potsdam
Tel +49 331 977 3322

E-Mail ngronau@lswi.de
Web lswi.de



Organisatorisches

Aktuelle Trends in der WI

Erinnerung: Einschreibung in die Übungen

Die Anmeldung zu den Übungsgruppen erfolgt über Moodle.

	Mo	Mo	Di	Di	Di	Mi	Mi	Do	Do	Fr	Fr
Räume	3.06.S21	3.06.H05/ H04	3.06.S27	3.06.S21	Digitalvilla 0.04	3.01.1.65a	Digitalvilla 0.04	3.01.1.65a	Digitalvilla 0.04	3.06.H08	Digitalvilla 0.04
08 - 10 Uhr		Vorlesung							Übung 09		
10 - 12 Uhr										Übung 11	Übung 12
12 - 14 Uhr			Übung 02		Übung 03	Übung 06	Übung 07				
14 - 16 Uhr	Übung 01			Übung 04	Übung 05			Übung 10			
16 - 18 Uhr							Übung 08				

- Anmeldung nur für EINE Gruppe
-  - kein eigener Rechner nötig
-  - eigener Rechner nötig

Wechsel ist erlaubt. Aber bitte achten Sie darauf, dass Gruppen zusammengelegt werden können, wenn Teilnehmer*innenanzahl gering ist.



Funktionsumfang

- Quizfragen zur Selbstkontrolle
- Panic-Button
- Feedback - Studierende fragen den Prof
- Quick-Check - Sammle Bonuspunkte

Start der Nutzung

- Mobiles Gerät im Hörsaal
Smartphone
Tablet oder
Laptop
- <https://quiz.lswi.de>
 1. Veranstaltung auswählen
 2. Veranstaltungsschlüssel eingeben (wird während der Veranstaltung bekannt gegeben)
 3. beitreten



Organisatorisches

Aktuelle Trends in der WI

Künstliche Intelligenz

Anwendungsmöglichkeiten für Unternehmen

Automatisierte Entscheidungsfindung

- KI Systeme unterstützen schon heute Entscheidungen
- Besonders im Finanzsektor hilft KI bei Riskikobewertung, Fraud-detection und personalisierter Investmentberatung

Chatbots

- Chatbots basierend auf Large Language Models bieten die Möglichkeit Kundenservice massiv zu verbessern

Predictive Analytics

- KI Systeme können helfen Kundenverhalten und Markttrends vorherzusagen und zu verstehen

Module wie 'Moderne Anwendungen mit künstlicher Intelligenz' oder 'Maschinelles Lernen I' können als Einstieg in die Welt der KI dienen.

Big Data

Anwendungsmöglichkeiten für Unternehmen

Unternehmensstrategie

- Big Data kann die Informationen liefern um bessere, informierte Geschäftsentscheidungen zu treffen
- Mithilfe von Big Data sind Markt- und Wettbewerbsanalysen in einem neuen Umfang möglich

Produktentwicklung

- Big Data kann mithilfe der gesammelten Nutzerdaten helfen neue, bessere Produkte zu entwickeln

Supply Chain Management

- Durch die Echtzeitanalyse von Logistikdaten sind stabilere Versorgungsketten möglich
- Big Data ermöglicht eine Steuerung der Lieferkette mithilfe von Nachfrageprognosen

Module wie 'Datenbanken und Informationssysteme' beschäftigen sich vertiefend mit Big Data.

Internet of Things (IoT)

Anwendungsmöglichkeiten für Unternehmen

Datensammlung

- Mithilfe von IoT Devices können Unternehmen Daten sammeln, die wiederum bei der Analyse von Kundenverhalten oder Inventarüberwachung helfen (siehe Big Data).

Manufacturing

- In der Produktion können mit Sensoren ausgestattete Maschinen selbständig Probleme in der Produktionskette erkennen.

Inventory tracking

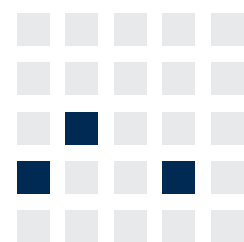
- RFID Tags können helfen Produkte in Geschäften & Lagern zu verfolgen, um die Inventarisierung abzukürzen und akkurater zu gestalten.

Die Funktionsweisen und Anwendungsfelder des Internet of Things werden im Modul 'Internet of Things / Industrial Internet' vertiefend angeboten.

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

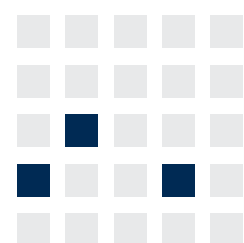
Teil 2 - Grundlagen der Informationstechnik

Wintersemester 2025/2026



**Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik
Prozesse und Systeme**

Universität Potsdam



**Chair of Business Informatics
Processes and Systems**

University of Potsdam

Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. Norbert Gronau
Lehrstuhlinhaber | Chairholder

Mail August-Bebel-Str. 89 | 14482 Potsdam | Germany
Visitors Digitalvilla am Hedy-Lamarr-Platz, 14482 Potsdam
Tel +49 331 977 3322

E-Mail ngronau@lswi.de
Web lswi.de

- Was unterscheidet **Daten, Informationen und Wissen** voneinander?
- Wie werden **analoge Daten in digitale Form** überführt und im Computer verarbeitet?
- Nach welchen **Prinzipien werden Zeichen codiert** (z. B. ASCII, Unicode)?
- Wie funktionieren **verschiedene Zahlensysteme** (Dual-, Dezimal-, Hexadezimalsystem) und wie lassen sich Werte **ineinander umrechnen**?
- Wie werden **Daten gespeichert und in Dateisystemen organisiert**?
- Welches **Grundprinzip kennzeichnet die Informationsverarbeitung** im Computer (EVA-Prinzip)?
- Welche **Bestandteile umfasst ein Computersystem** (Hardware, Software, Betriebssystem) und **wie arbeiten sie zusammen**?



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Von Daten zu Informationen - Begriffsdefinitionen

Zeichen A 7 ☺ + © ∞ ; ? €

- Elemente zur Darstellung von Daten (Informationen)
- Codes - Bitmuster —> Zeichenbedeutung

Daten dagtiil ➡ digital

- Daten sind aus Zeichen gebildete und logisch gruppierte Elementketten zum Zweck der Übertragung, Verarbeitung und Speicherung
- Unterscheidung zwischen analogen und digitalen Daten

Zeichenvorrat α β γ δ ε ... ϕ ϱ ϖ

- Menge vereinbarter Elemente, linear geordneter Zeichenvorrat -> Alphabet

Nachrichten Daten sind digital

- Aus Zeichen gebildete Elementketten zum Zweck der Weitergabe

Jedes im Computer darstellbare Zeichen entspricht genau einem Bitmuster.

Informationen und Wissen...

Informationen

- DIN 44 300: Kenntnis von Sachverhalten und Vorgängen
- Betriebswirtschaftlich: zweckorientierte bzw. zielgerichtete Nachricht

Wissen

- Durch Menschen klassifizierte und interpretierte Informationen
- Enge Kopplung von Wissen an Informationen, aber: oft keine Unterscheidung zwischen beiden (auch im Informationsverarbeitungsprozess)

Wissensmanagement

- Anregung zu einer nachhaltigen und effizienten Umwandlung von Wissen zwischen den Akteuren und durch die Verbreitung von Information über den Zugang zu Wissen unter Berücksichtigung der Unternehmensziele (Gronau 2009)

Wissensmanagementsysteme

- Technische Basis für nutzenorientierte Verwendung des Wissens in Unternehmen

...unterscheiden sich durch die Personengebundenheit von Wissen.

Alphabete

1 2
3 4

... der Dezimalziffern

- $S = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$



... der Verkehrsampelsignale

- $S = \{\text{rot, gelb, grün}\}$

A B
C

... der Buchstaben

- $S = \{a, b, c, \dots, A, B, C, \dots\}$



... der Jahreszeiten

- $S = \{\text{Frühling, Sommer, Herbst, Winter}\}$

Ein Alphabet ist eine endliche, nichtleere Menge von Zeichen (Symbolen).

Zeichen und Daten in der digitalen Welt

Numerische Daten

- Zahlen, aus numerischen Zeichen (Ziffern)
- und eventuell aus einem Vorzeichen und Trennzeichen gebildet

z. B. Telefonnummer, Währungsbetrag

Alphabetische Daten

- Nur aus alphabetischen Zeichen (Buchstaben) gebildet

z. B. Personennamen, Ländernamen

Alphanumerische Daten

- Aus beliebigen Zeichen (Ziffern, Buchstaben, Satzzeichen und Sonderzeichen) gebildet

z. B. KfZ-Kennzeichen, Versicherungsnummer

Daten bestehen im Allgemeinen aus Zeichenfolgen, die aus einem Zeichenvorrat nach bestimmten Regeln erzeugt werden.

Vom Alphabet zur Information

Zeichenvorrat (Alphabet)	Zeichenfolge	Daten	Information
Folge von Ziffern, Buchstaben, Sonderzeichen	Lottozahlen: 6, 12, 18, 23, 24, 36, SZ: 7	Folge von Zahlen, Buchstaben und Sonderzeichen	Lottozahlen der letzten Woche
Folge von Buchstaben und Ziffern	Kurszeit 18:54:39, Tageshoch 97,00, Tagestief 95,60	Folge von Worten und Zahlen	Börsenkurs eines Dax- Konzerns
Folge von Ziffern	Speicherwert: 0100 0100	Duale Zahl	Die Dezimalzahl 68 in dualer Schreibweise

Daten bestehen im Allgemeinen aus Zeichenfolgen, die aus einem Zeichenvorrat nach bestimmten Regeln erzeugt werden.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

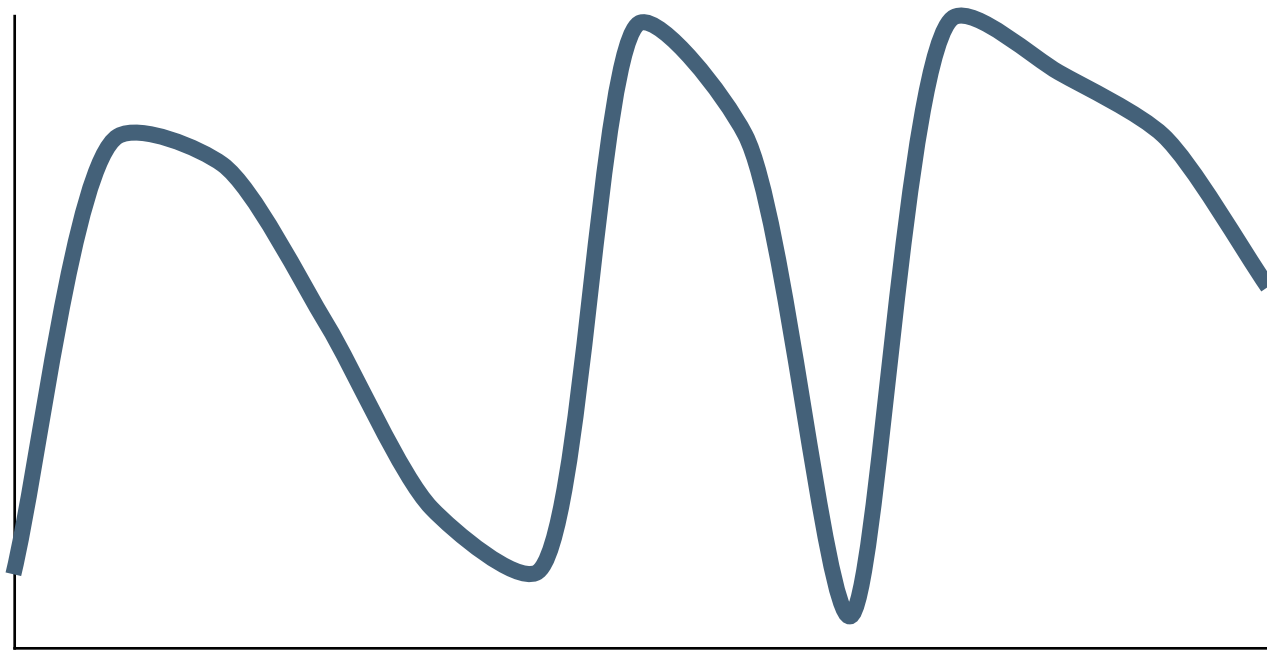
Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

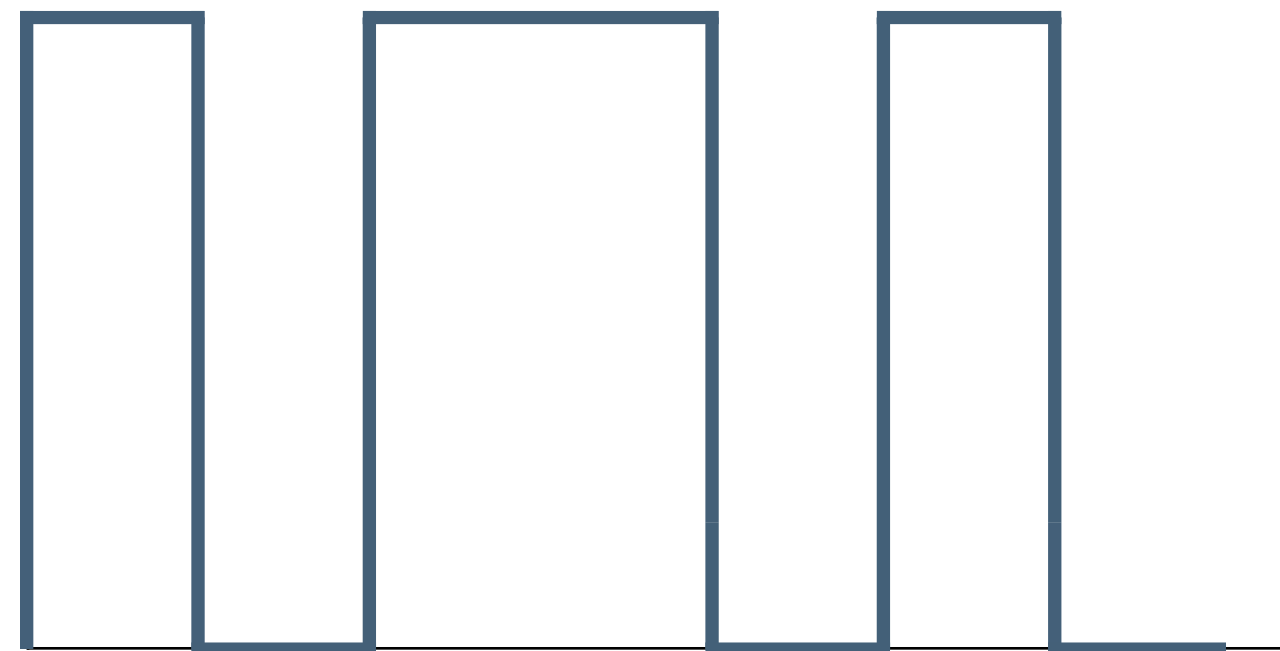
Software- und Betriebssysteme

Daten - analog vs. digital



Analog [gr-lat-frz]

- Entsprechend, ähnlich; gleichartig
- Analoge Welt neigt dazu, ungenau zu sein, aber: stellt alles unmittelbar dar
- Jedes Ding ist einzigartig



Digital [lat-eng]

- Darstellung von Daten und Informationen in Ziffern
- Alle Informationen als Ziffern (0,1)
- Werte exakt, genau und jederzeit reproduzierbar

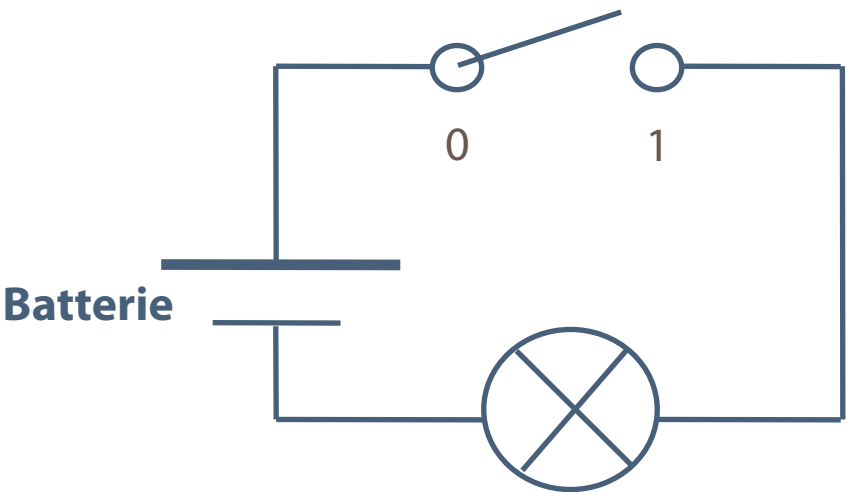
Rechner "verstehen" nur digitale Daten.

Codierung von binären Daten

1	0	Anwendung
Spannung	keine Spannung	Schaltkreise
Positive Magnetisierung	Negative Magnetisierung	Magnetspeicher
Loch	kein Loch	Lochkarten/ -streifen
hell	dunkel	Bildpunkt (Pixel)
Frequenz 1	Frequenz 2	Frequenzmodulation
Amplitude 1	Amplitude 2	Amplitudenmodulation
Balken (dunkel)	Balken (hell)	EAN-Code (Strichcode)

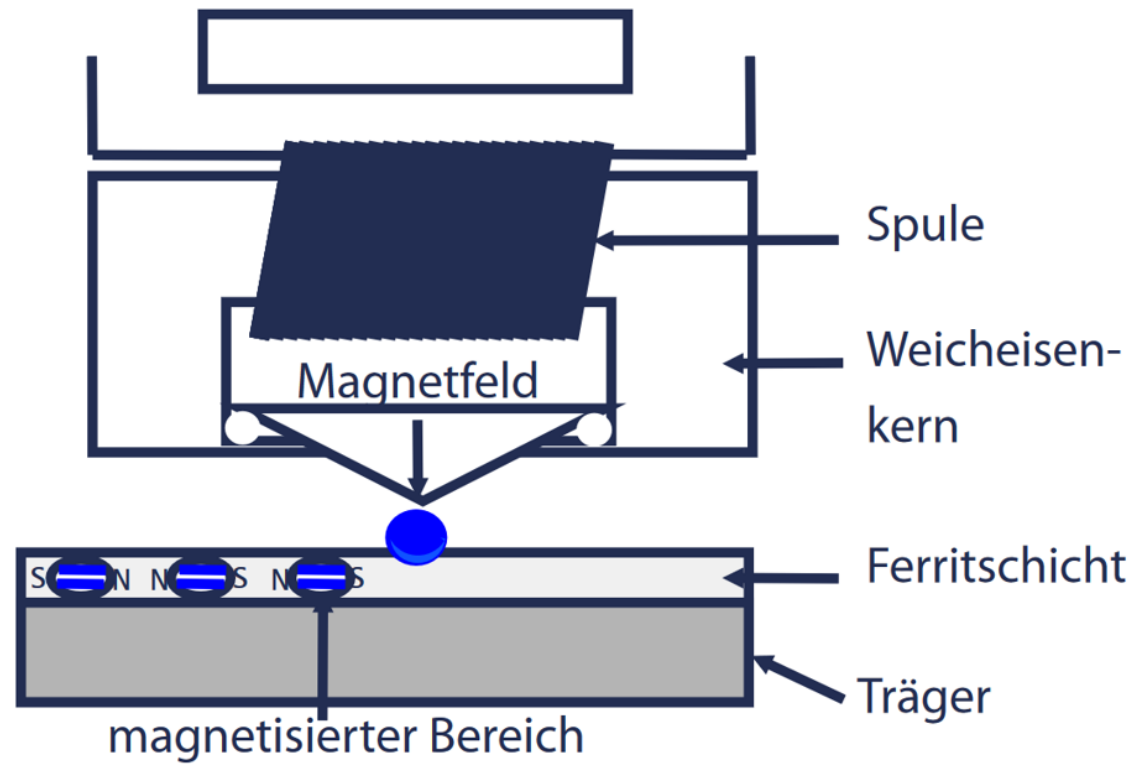
Schaltverhalten in Schaltkreisen

- 0 - Strom fließt nicht/Spannung
- 1 - Strom fließt/Spannung



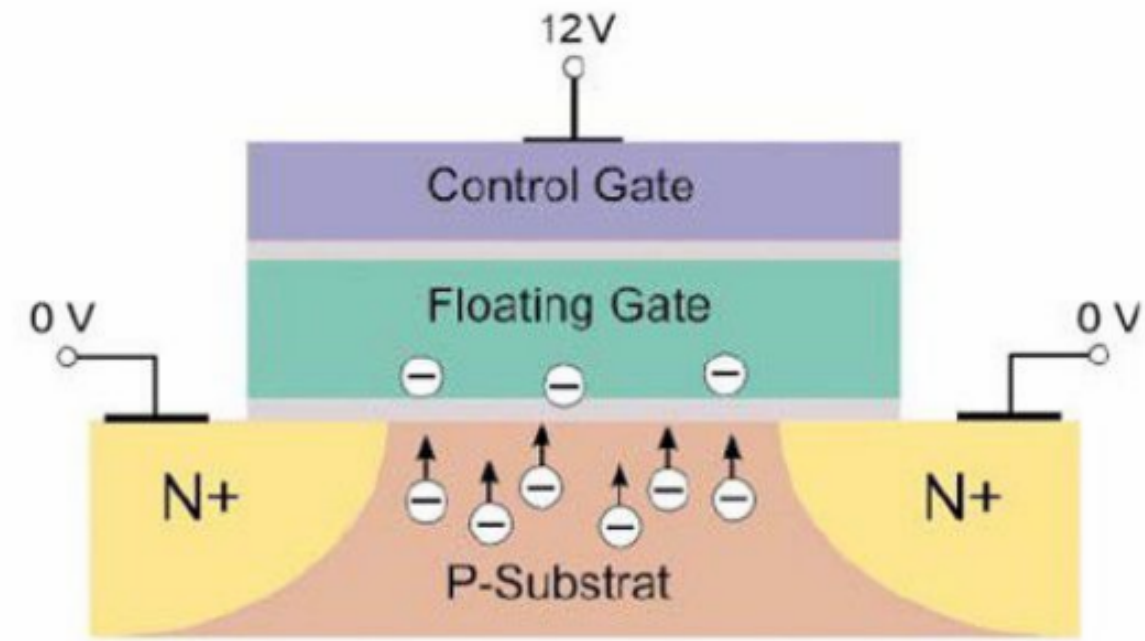
Basis aller digital gespeicherten Daten ist die binäre Codierung.

Magnetische Speicherung von Daten und Elektrische Speicherung von Daten (SSD-Prinzip)



Magnetisierungsprinzip

- Magnetfeld wird durch Strom in der Spule erzeugt
- Polaritätsänderung in der Ferritschicht durch Umschalten der Stromrichtung



SSD-Prinzip Speicherprinzip (Flash-Zelle)

- Das Prinzip basiert auf dem Einschluss von Elektronen in einer isolierten Schicht, dem sogenannten Floating Gate.
- Der Speicherzustand (0 oder 1) wird durch die elektrische Ladung (Anzahl der Elektronen) im Floating Gate bestimmt.

Die konventionelle Festplatte nutzt das Prinzip der Magnetspeicherung, während die SSD Daten elektrisch speichert.

Zahlendarstellung im Computer

Darzustellende Informationen

- Betrag der Zahl
Ziffernstellen - Kommaposition - Nachkommastellen
Vorzeichen (Plus/Minus)

Computertechnische Möglichkeiten (Bitfolgen)

- Festkommadarstellung - binäre Schreibweise
vorzeichenbehaftet oder vorzeichenlos

Vorzeichenlose Festkommazahl

$d_4d_3d_2d_1d_0$ - 11011 - höchstwertige Stelle d_4

Festkommazahl mit Vorzeichenbit (vorzeichenbehaftet)

$d_4d_3d_2d_1d_0$ - 11011 - ist $d_4 = 0$ - Dualzahl ist positiv
ist $d_4 = 1$ - Dualzahl ist negativ

Der Computer besitzt nur eine begrenzte Darstellungs- und Verarbeitungsbreite von Daten.

Darstellung der Bitfolgen in dezimaler Schreibweise

Stellenwertsysteme und Darstellungsunterschiede

- Problem - duale Zahlenwerte für Menschen schlecht lesbar
- Umrechnungssystem für verschiedene Zahlensysteme
- Dual in dezimal
- dezimal in dual

Beispiel

- Umrechnung dual in dezimal
 $0111\ 1011_2 = 123_{10}$

Stelle	8	7	6	5	4	3	2	1
Exponent/Stellenwert	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
Faktor	128	64	32	16	8	4	2	1
Beispiel: Dual	0	1	1	1	1	0	1	1
Multipl.: Wert * Stelle Summe = 123	$0*2^7$ +0	$1*2^6$ +64	$1*2^5$ +32	$1*2^4$ +16	$1*2^3$ +8	$0*2^2$ +0	$1*2^1$ +2	$1*2^0$ +1

Maschinenwort

Stellenwertsysteme und Darstellungsunterschiede

- Endliche, geordnete Folge von Dualzeichen, die ein Element aus einer definierten Menge von Zeichen (Alphabet) codiert
- Wortlänge - Anzahl der Dualzeichen eines Maschinenworts, wird in der Zähleinheit Bit (Akronym aus binary digit) angegeben
- Mit n Bit langem Maschinenwort Codierung von maximal 2^n verschiedenen Informationen $\rightarrow 2^8 = 256$

1 Kilobit	=	$1 \cdot 2^{10}$ Bit	=	1024 Bit	
1 KiloByte	=	$1 \cdot 2^{10}$ Byte	=	1024 Byte	
8 Kilobit	=	$8 \cdot 2^{10}$ Bit	=	1 KiloByte	
1 MegaByte	=	$1 \cdot 2^{20}$	=	1024 KByte	= 1.048.576 Byte
1 GigaByte	=	$1 \cdot 2^{30}$	=	1024 MByte	= 1.073.741.824 Byte

8-Bit-Worte werden Byte genannt.



Buch

- Oktavformat (*Buchrücken 15 x 22 cm*), max. 40 Zeilen mit je ca. 70 Zeichen und 500 Seiten
>> 1.400.000 Byte



Kaufvideo auf Blu-Ray Disc

- Filmdatei auf BR-Disc
>> 25.000.000.000 Byte



Audio-CD (CD ROM)

- Daten im wav-Format (Bitrate ~ 1.500 kBit/s)
15 Musikstücke mit jeweils 4 min Länge
>> 675.000.000 Byte



Datenmengen im Internet

- Prognose: Verdopplung des Workloads aller Server weltweit etwa alle zwei Jahre
- Die weltweit generierte und replizierte Datenmenge lag 2020 bei ca. 64 ZettaByte (ZB) und soll laut IDC-Schätzungen bis 2027 auf rund 284 ZB ansteigen.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Zahlensysteme - Stellenwertsysteme

Dezimalsystem

- Anzahl der Nennwerte 10 (0,1,...,9 → Basis 10)
- Wert der ersten Stelle (ganz rechts) = 1
- Verzehnfachung mit jeder Stelle nach links

Oktalsystem

- 8 verschiedene Nennwerte (0, 1, ..., 7 → Basis 8)
- Zahlen lassen sich leicht in Dualzahlen umwandeln

Dualsystem

- Zwei verschiedene Ziffern (0 und 1 → Basis 2)
- Verdopplung des Stellenwertes nach links
- Computer arbeiten intern ausschließlich mit diesem System

Hexadezimalsystem

- 16 Nennwerte (0...9, A...F → Basis 16)
- Analog Oktalsystem
- Für menschliche Lesart besser geeignet

Stellenwertsysteme werden nur für die menschliche Interpretation gebraucht. Der Computer "denkt" und rechnet nur binär. Nennwert und Position bestimmen dabei den Betrag der Zahl.

Stellenwertsysteme - Korrespondenztabelle

Dezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dual	0	1	10	11	100	101	110	111	1000	1001	1010
Hexadezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A

Dezimal	11	12	13	14	15	16	17	...	255
Dual	1011	1100	1101	1110	1111	1 0000	1 0001	...	1111 1111
Hexadezimal	B	C	D	E	F	10	11	...	FF

Dezimal	256	257	258	...	999	1000	...
Dual	1 0000 0000	1 0000 0001	1 0000 0010	...	11 1110 0111	11 1110 1000	...
Hexadezimal	100	101	102	...	3E7	3E8	...

Das duale Zahlensystem kennt nur zwei Zeichen je Stellenwert. Dadurch sinkt die Lesbarkeit einer Dualzahl umso stärker, je größer ihr Wert wird.

Umrechnung von Stellenwertsystemen

- Umrechnung über mathematisches Verfahren (Divisionsmethode) oder mit Hilfe von Tabellen

Dezimal nach Dual

22	:	2	=	11	Rest 0
11	:	2	=	5	Rest 1
5	:	2	=	2	Rest 1
2	:	2	=	1	Rest 0
1	:	2	=	0	Rest 1

↑
Leserichtung

$22 = 10110$

Dezimal nach Hexadezimal

45791	:	16	=	2861	Rest 15 = F
2861	:	16	=	178	Rest 13 = D
178	:	16	=	11	Rest 2 = 2
11	:	16	=	0	Rest 11 = B

↑
Leserichtung

$45791 = B2DF$

Dual nach Dezimal

Bit	4	3	2	1	0
Potenz	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
Bin	* 1	* 0	* 1	* 1	* 0
Dez	1	0	1	1	0

$10110 = (2^4 * 1) + (2^3 * 0) + (2^2 * 1) + (2^1 * 1) + (2^0 * 0) = 22$

Hexadezimal nach Dezimal

Bit	3	2	1	0
Potenz	16^3	16^2	16^1	16^0
Hex	* B	* 2	* D	* F
Dez	11	2	13	15

$B2DF = (16^3 * 11) + (16^2 * 2) + (16^1 * 13) + (16^0 * 15) = 45791$



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Standards für die Zeichencodierung

ASCII →

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	

		,	f	"	...	†	‡	~	%	Š	<	€			
		\	'	"	•	—	—	~	™	Š	>	œ			ÿ
		;	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	®	¯
°	±	²	³	´	µ	¶	·	,	¹	º	»	¼	½	¾	¿
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
à	á	â	ã	ä	å	æ	þ	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

← ANSI

ASCII Code

American Standard Code for Information Interchange

- Ursprünglich 7-Bit-Code (128 codierbare Zeichen)
- Bit 8 dient als Paritätsbit (Prüfbit) bzw. zur Erweiterung des Codes (Code-Pages), z.B. deutsche Umlaute

ANSI Code

American National Standard Institute

- Weiterentwicklung des ASCII-Codes
-> 8 Bit Code, die ersten 128 Zeichen
sind identisch
- Steuerzeichen (z.B. farbig, blinkend)

□□□□□□ ㊦ 卐 卞 ↓ ▨ ≡ 𠄎 三 〇 ♡ ♥ ⚙ ⚙
✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ♡ ♡ ♡ ☹ ☹ → ➔ 卜 小 土 心 矛
耳 地 (土) ⊕ ䷁ 𐤀 𐤁 𐤂 𐤃 𐤅 𐤆 𐤇 𐤈 𐤉 𐤊 𐤋 𐤌 𐤍 𐤎 𐤏 𐤐
𐤑 𐤒 𐤓 𐤔 𐤕 𐤖 𐤗 𐤘 𐤙 𐤚 𐤛 𐤜 𐤝 𐤞 𐤟 𐤠 𐤡 𐤢 𐤣 𐤤 𐤥 𐤦 𐤧 𐤨 𐤩 𐤪 𐤫 𐤬 𐤭 𐤮 𐤯 𐤰 𐤱 𐤲 𐤳 𐤴 𐤵 𐤶 𐤷 𐤸 𐤹 𐤺 𐤻 𐤼 𐤽 𐤾 𐤿
𐥀 𐥁 𐥂 𐥃 𐥄 𐥅 𐥆 𐥇 𐥈 𐥉 𐥊 𐥋 𐥌 𐥍 𐥎 𐥏 𐥐 𐥑 𐥒 𐥓 𐥔 𐥕 𐥖 𐥗 𐥘 𐥙 𐥚 𐥛 𐥜 𐥝 𐥞 𐥟 𐥠 𐥡 𐥢 𐥣 𐥤 𐥥 𐥦 𐥧 𐥨 𐥩 𐥪 𐥫 𐥬 𐥭 𐥮 𐥯 𐥰 𐥱 𐥲 𐥳 𐥴 𐥵 𐥶 𐥷 𐥸 𐥹 𐥺 𐥻 𐥼 𐥽 𐥾 𐥿
𐏀 𐏁 𐏂 𐏃 𐏄 𐏅 𐏆 𐏇 𐏈 𐏉 𐏊 𐏋 𐏌 𐏍 𐏎 𐏏 𐏐 𐏑 𐏒 𐏓 𐏔 𐏕 𐏖 𐏗 𐏘 𐏙 𐏚 𐏛 𐏜 𐏝 𐏞 𐏟 𐏠 𐏡 𐏢 𐏣 𐏤 𐏥 𐏦 𐏧 𐏨 𐏩 𐏪 𐏫 𐏬 𐏭 𐏮 𐏯 𐏰 𐏱 𐏲 𐏳 𐏴 𐏵 𐏶 𐏷 𐏸 𐏹 𐏺 𐏻 𐏼 𐏽 𐏾 𐏿
𐐀 𐐁 𐐂 𐐃 𐐄 𐐅 𐐆 𐐇 𐐈 𐐉 𐐊 𐐋 𐐌 𐐍 𐐎 𐐏 𐐐 𐐑 𐐒 𐐓 𐐔 𐐕 𐐖 𐐗 𐐘 𐐙 𐐚 𐐛 𐐜 𐐝 𐐞 𐐟 𐐠 𐐡 𐐢 𐐣 𐐤 𐐥 𐐦 𐐧 𐐨 𐐩 𐐪 𐐫 𐐬 𐐭 𐐮 𐐯 𐐰 𐐱 𐐲 𐐳 𐐴 𐐵 𐐶 𐐷 𐐸 𐐹 𐐺 𐐻 𐐼 𐐽 𐐾 𐐿
𐑀 𐑁 𐑂 𐑃 𐑄 𐑅 𐑆 𐑇 𐑈 𐑉 𐑊 𐑋 𐑌 𐑍 𐑎 𐑏 𐑐 𐑑 𐑒 𐑓 𐑔 𐑕 𐑖 𐑗 𐑘 𐑙 𐑚 𐑛 𐑜 𐑝 𐑞 𐑟 𐑠 𐑡 𐑢 𐑣 𐑤 𐑥 𐑦 𐑧 𐑨 𐑩 𐑪 𐑫 𐑬 𐑭 𐑮 𐑯 𐑰 𐑱 𐑲 𐑳 𐑴 𐑵 𐑶 𐑷 𐑸 𐑹 𐑺 𐑻 𐑼 𐑽 𐑾 𐑿
𐒀 𐒁 𐒂 𐒃 𐒄 𐒅 𐒆 𐒇 𐒈 𐒉 𐒊 𐒋 𐒌 𐒍 𐒎 𐒏 𐒐 𐒑 𐒒 𐒓 𐒔 𐒕 𐒖 𐒗 𐒘 𐒙 𐒚 𐒛 𐒜 𐒝 𐒞 𐒟 𐒠 𐒡 𐒢 𐒣 𐒤 𐒥 𐒦 𐒧 𐒨 𐒩 𐒪 𐒫 𐒬 𐒭 𐒮 𐒯 𐒰 𐒱 𐒲 𐒳 𐒴 𐒵 𐒶 𐒷 𐒸 𐒹 𐒺 𐒻 𐒼 𐒽 𐒾 𐒿
𐓀 𐓁 𐓂 𐓃 𐓄 𐓅 𐓆 𐓇 𐓈 𐓉 𐓊 𐓋 𐓌 𐓍 𐓎 𐓏 𐓐 𐓑 𐓒 𐓓 𐓔 𐓕 𐓖 𐓗 𐓘 𐓙 𐓚 𐓛 𐓜 𐓝 𐓞 𐓟 𐓠 𐓡 𐓢 𐓣 𐓤 𐓥 𐓦 𐓧 𐓨 𐓩 𐓪 𐓫 𐓬 𐓭 𐓮 𐓯 𐓰 𐓱 𐓲 𐓳 𐓴 𐓵 𐓶 𐓷 𐓸 𐓹 𐓺 𐓻 𐓼 𐓽 𐓾 𐓿
𐔀 𐔁 𐔂 𐔃 𐔄 𐔅 𐔆 𐔇 𐔈 𐔉 𐔊 𐔋 𐔌 𐔍 𐔎 𐔏 𐔐 𐔑 𐔒 𐔓 𐔔 𐔕 𐔖 𐔗 𐔘 𐔙 𐔚 𐔛 𐔜 𐔝 𐔞 𐔟 𐔠 𐔡 𐔢 𐔣 𐔤 𐔥 𐔦 𐔧 𐔨 𐔩 𐔪 𐔫 𐔬 𐔭 𐔮 𐔯 𐔰 𐔱 𐔲 𐔳 𐔴 𐔵 𐔶 𐔷 𐔸 𐔹 𐔺 𐔻 𐔼 𐔽 𐔾 𐔿

Unicode

- Weiterentwicklung des ASCII- bzw. ANSI-Codes, 16 Bit (32 Bit) Code
- Mittlerweile mehr als 100.000 Zeichen wurden codiert

Aktuelle Linux-Distributionen, Mac OS und Windows sind unicodefähige Betriebssysteme.

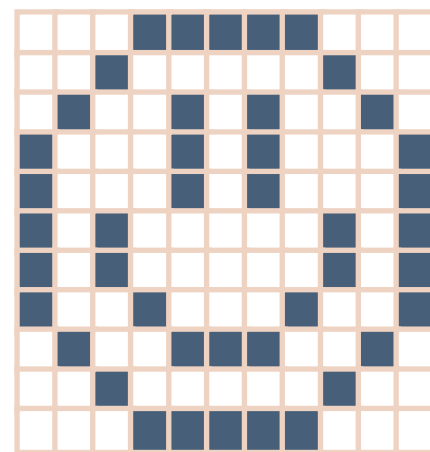
Digitalisierung - Theorie

- Wandlung analoger Eindrücke in computergeeignete digitale Daten
- Zerlegung in Matrix von Bildpunkten (dots) - Angabe der Auflösung in dots per inch (dpi)

Analog



Diskretisiert



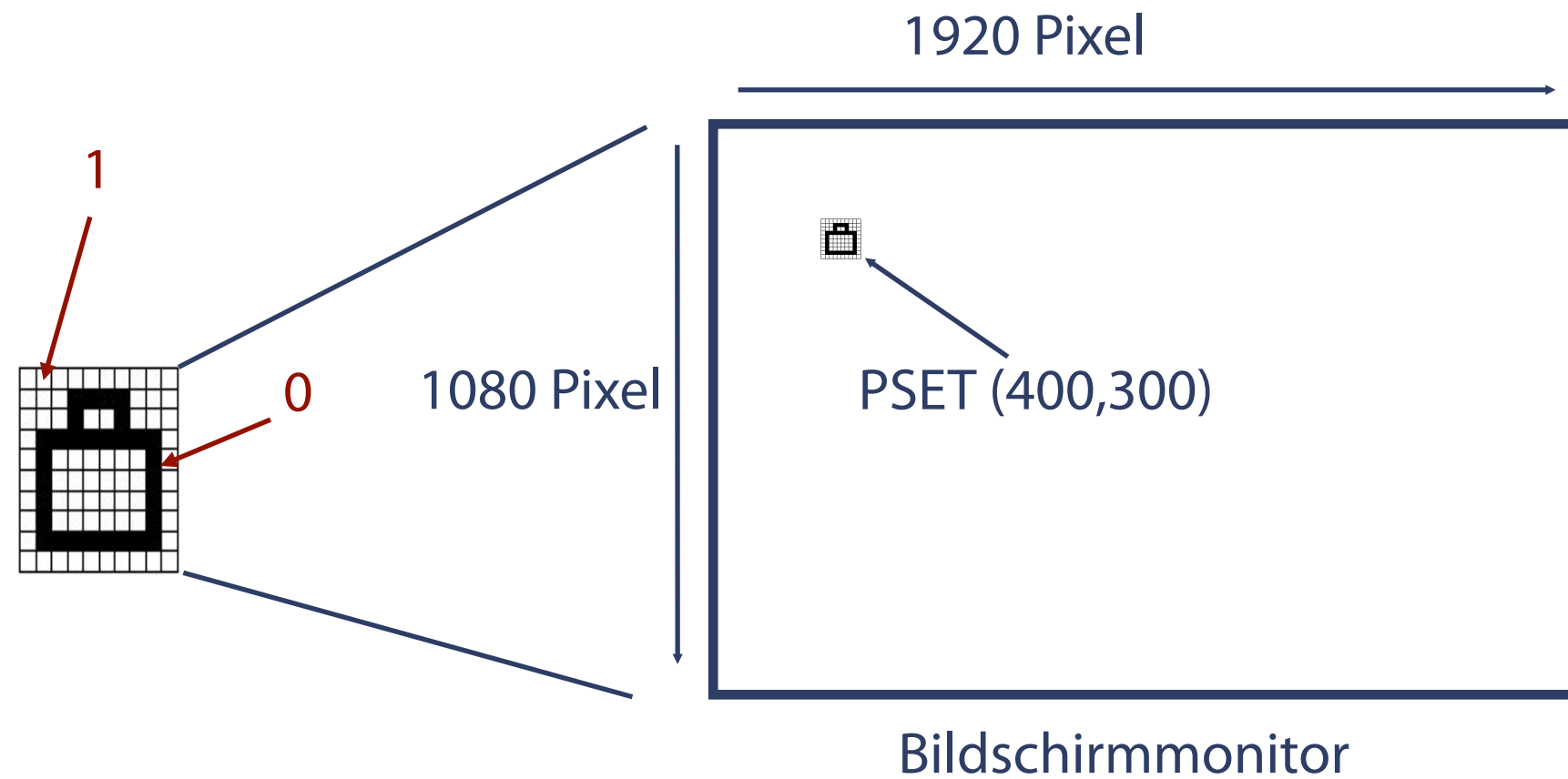
Digital

```
00011111000
00100000100
01001010010
10001010001
10001010001
10100000101
10100000101
10010001001
01001110010
00100000100
00011111000
```

Im Computer liegen alle Daten in digitaler Form vor. Dabei besteht keine Relevanz zum Inhalt.

Bildpunkt (Pixel)

- "Picture element" ("Bildpunkt")
- Enthält Informationen über Helligkeit und Farbe eines Bildelements



Warum werden Fotos beim Vergrößern unscharf?

- Anzahl der Pixel je Längeneinheit
- Qualität hoch = Auflösung hoch = Speicherbedarf groß

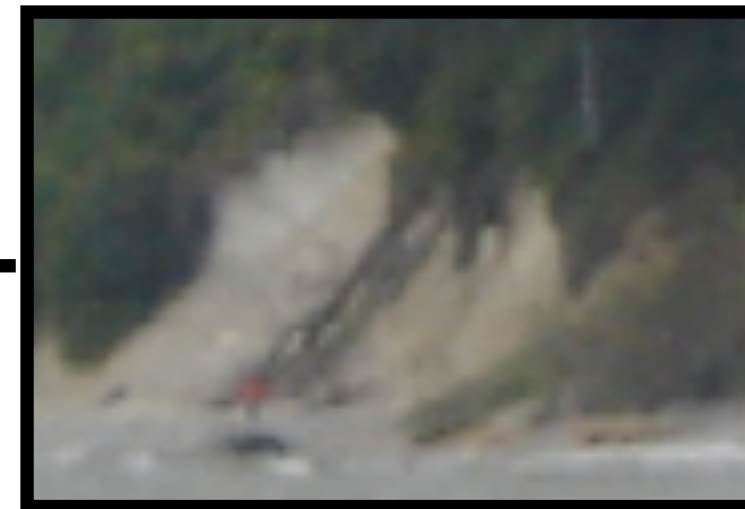


Originalfoto: Kreidefelsen auf Rügen
 $1000 * 750 \text{ Pixel} = 750000 \text{ Pixel}$

$$\frac{1000 \text{ Pixel}}{\text{ca. } 3,3 \text{ inch Breite}} = \text{ca. } 300 \text{ dpi}$$

Anzeige eines Bildausschnitts durch Vergrößerung der vorhandenen Pixel

(8:1)



$$\frac{\text{ca. } 90 \text{ Pixel}}{\text{ca. } 0,9 \text{ inch Breite}} = \text{ca. } 100 \text{ dpi}$$

Vektorgrafik

- Definition grafischer Objekte mit Beschreibungsmitteln der Vektoralgebra - Repräsentation als mathematisch beschreibbare Gebilde
- Manipulation über Vektoroperationen - Objektdarstellung (Projektion) mit Art der Projektion und Größe des Bildausschnitts --> Bild als Rastergrafik
- Geometrische Modellierung im 2- und 3-dimensionalen Raum möglich
- Größe des definierten Bildes in Pixeln unabhängig vom Speicherbedarf



Vektorgrafik

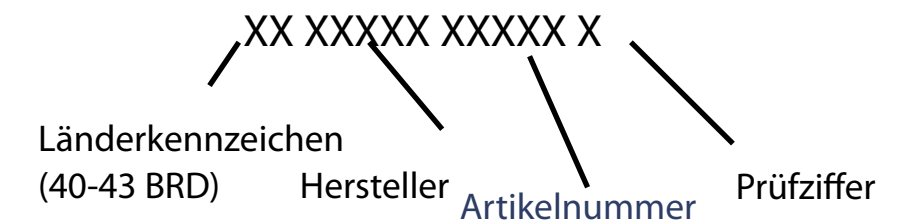


Pixelgrafik

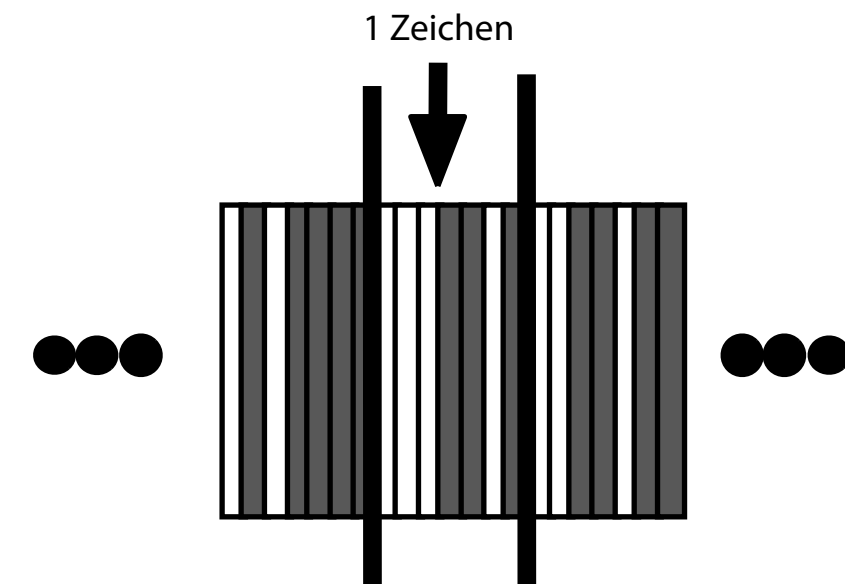


GTIN ("Global Trade Item Number")

- Hat die bis 2009 geltende Bezeichnung EAN-Code (European Article Numbering) ersetzt
- Aufbau:
 - Zwei Hälften mit jeweils 6 EAN-13 Zeichen
 - Je ein Rand- und ein Mittelzeichen jedes Zeichen



- 7 Teile, die in 2 Balken und 2 Zwischenräume aufgeteilt
- Jedes Teil repräsentiert 1 Bit: 0 (hell) oder 1 (dunkel)



Die GTIN ist eine weltweit gültige Identifikationsnummer, mit der Produkte und Packstücke eindeutig identifiziert werden können

Data Matrix Code (2D-Code)

- Data Matrix - zweidimensionaler Matrix Barcode
- Übliche Datengröße - wenige Bytes bis zu 2 Kilobyte
- Fehlerkorrekturcode (ECC 200 gemäß der Norm) sichert Lesbarkeit auch bei einer teilweisen Beschädigung durch Datenredundanz
- Maximal 2710 Zeichen in einem Code
- Einsatz überwiegend für Direktbeschriftungen mittels Laser
 - Informationsinhalte abhängig von Einsatzgebiet (z. B. Adressinformationen, Authentizität, ...)
 - Bereiche: Produktion (Leiterplatten, Platinen), Automobilbau und Dokumentenhandling (z.B. Tickets, DV-Freimachung beim Postversand)





Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

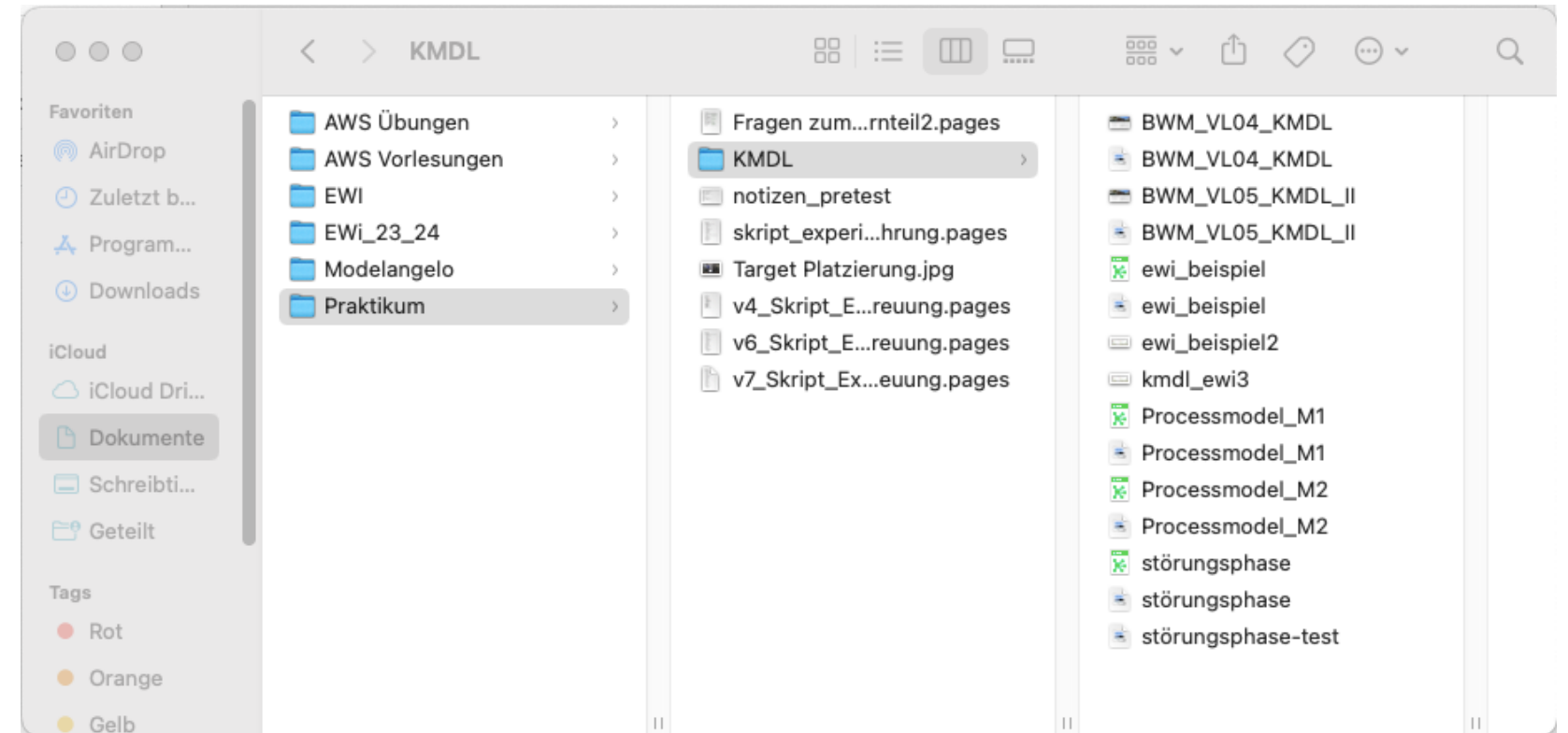
Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Definitionen



Datei (file) ...

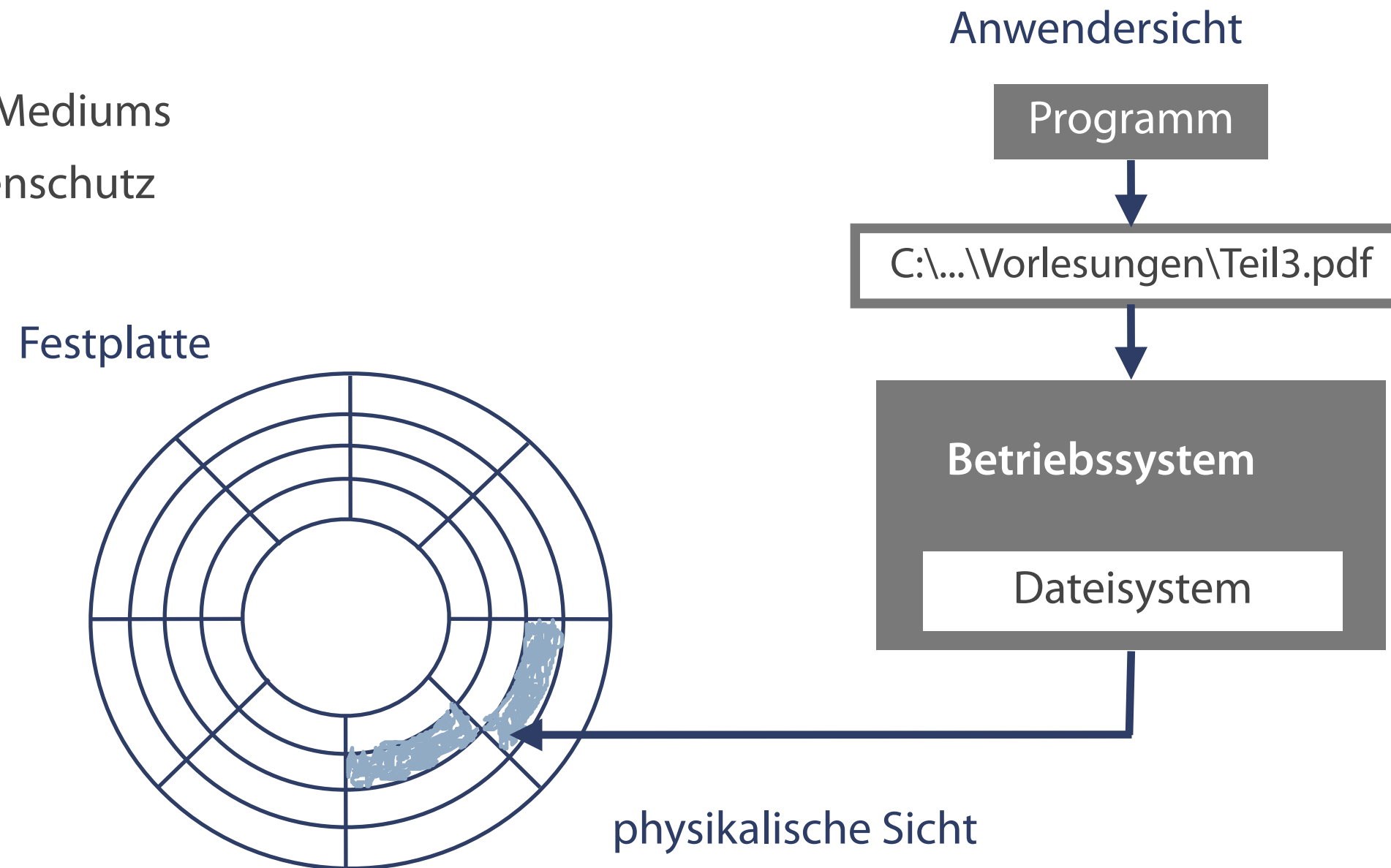
- ... ist eine Menge logisch zusammengehörender Daten, die auf einem geeigneten Medium permanent gespeichert werden kann und über einen Bezeichner identifizierbar ist

Dateisystem (file system) ...

- ... umfasst die Menge aller von einem Betriebssystem in derselben Art verwalteten Dateien einschließlich aller dafür erforderlichen Verwaltungsinformationen

Aufgaben eines Dateisystems

- Realisierung des Zugriffs
- Speicherverwaltung des Mediums
- Gewährleistung von Datenschutz



Dateisysteme stellen die Organisationsform für Langzeitspeicher dar.

Klassische Probleme in Dateisystemen



Datenspeicherung

- Speicherverwaltung auf externen Medien und Verhinderung von Datenverlust



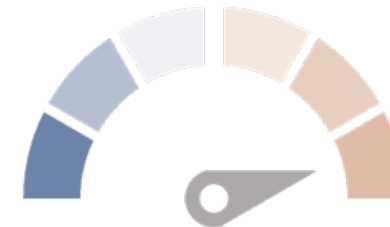
Benennung

- Mechanismen, über die Daten angesprochen werden



Zugriffsschutz

- Wer darf welche Daten ansprechen?

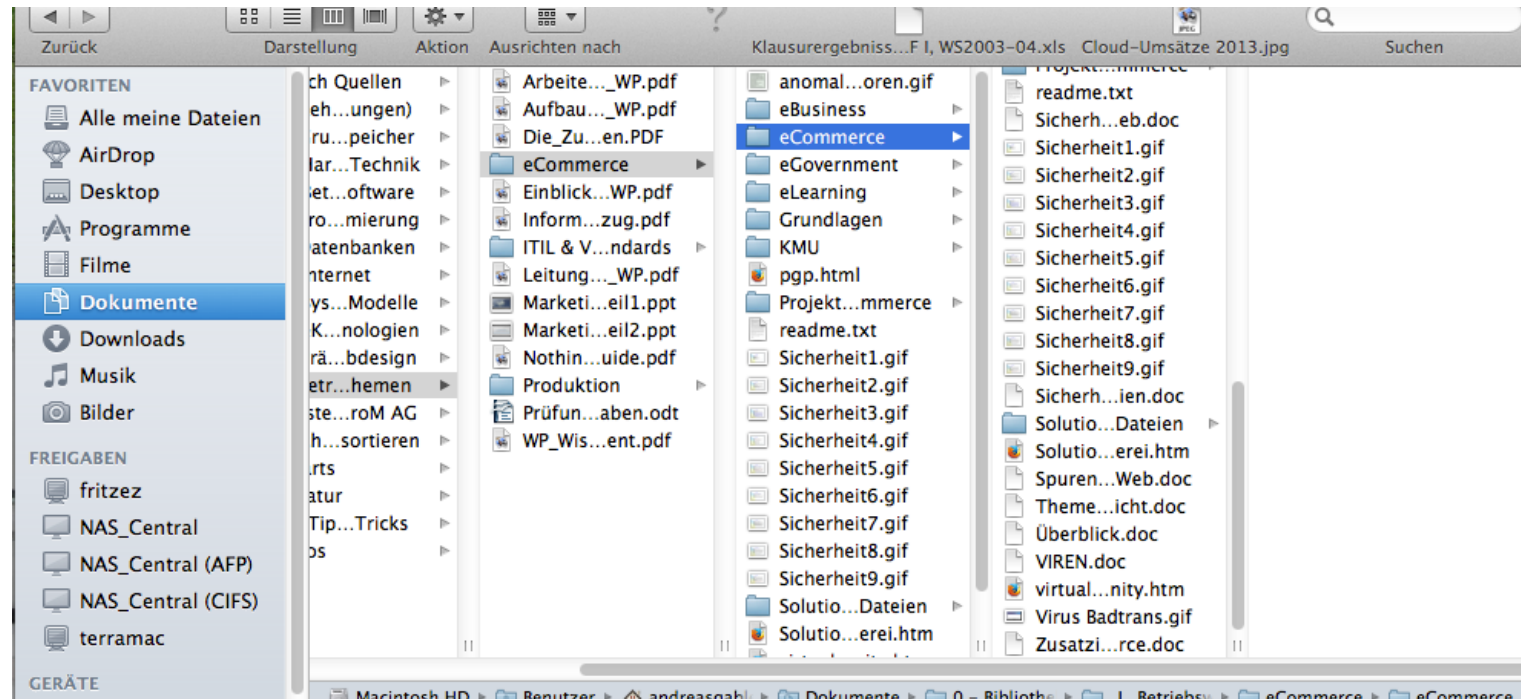


Performance

- Geschickte Verwaltung kleiner und großer Datenmengen

Komplexe Datenmengen erfordern eine strukturierte Datenspeicherung.

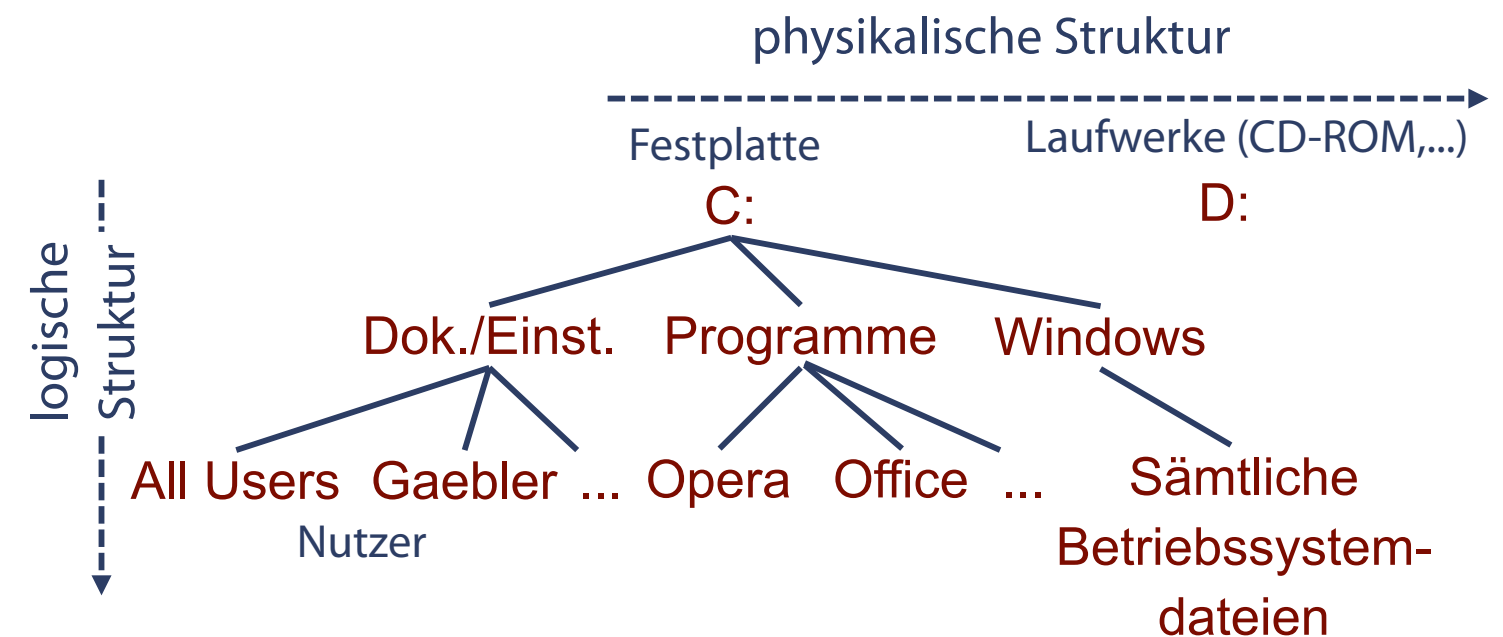
Dateiorganisation



Zuweisung Datei-Verzeichnis zu System für Datei-Management

- Liefert Abbildung symbolischer Dateinamen auf tatsächliche Dateien
- Hierarchische (flexible) Baumstruktur - in modernen Betriebssystemen enthalten, als logisches Datei-Verzeichnis sichtbar

Moderne Verzeichnisstrukturen sind in einer hierarchischen Baumstruktur angeordnet.



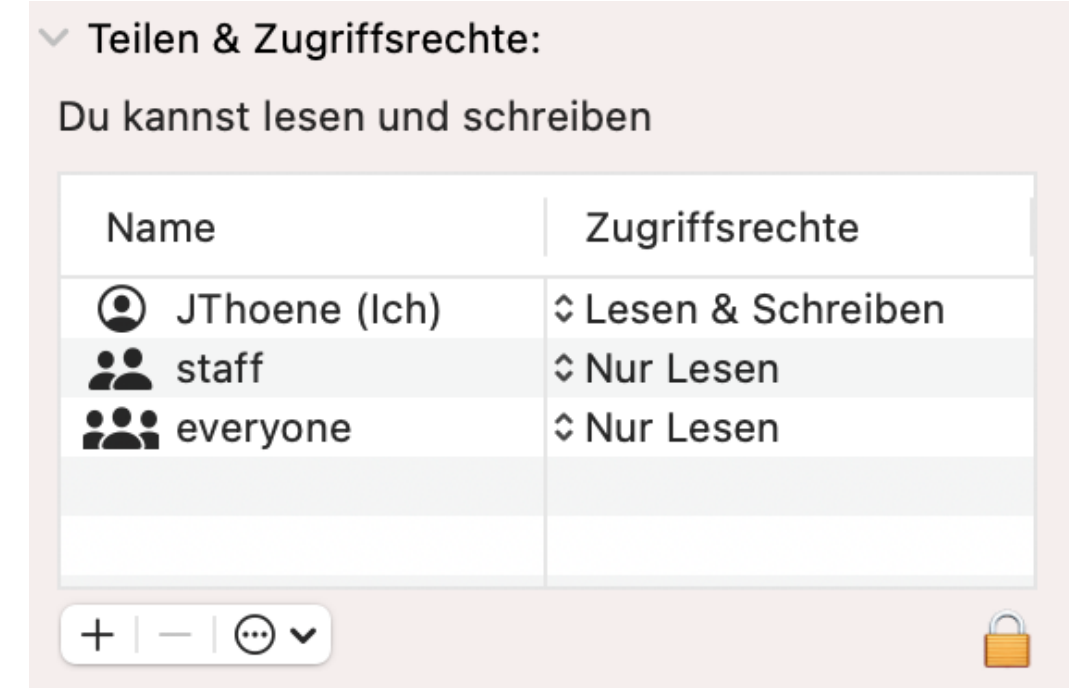
Unterscheidung zwischen logischer (Nutzersicht) und physikalischer (Hardware-sicht) Dateiorganisation

- Logische Dateiorganisation - Unterscheidung bei den verschiedenen Betriebssystemen
- Physikalische Dateiorganisation - in manchen Betriebssystemen vollständig versteckt

Zugriffsrechte und Dateiattribute (MacOS)

Unix und Unixderivate (z. B. Linux), Mac OS

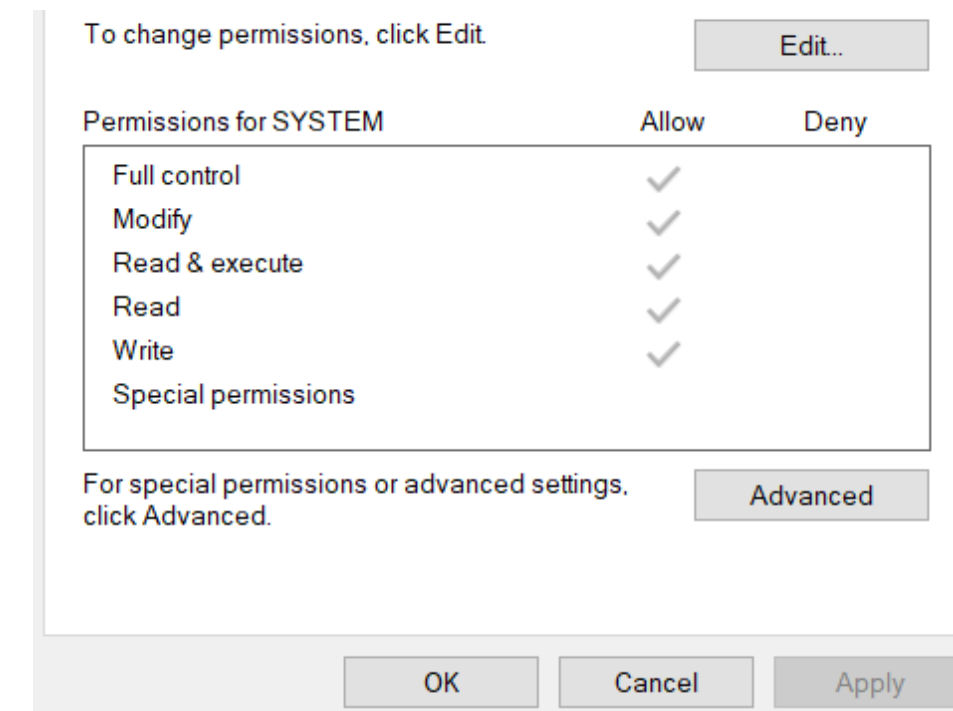
- Zugriffsrechte und Dateiverwaltung über POSIX (Portable Operating System Interface for Unix)
- Durch das IEEE standardisiert: Idee - ein Programmierer sollte eine Software nur einmal schreiben müssen und diese läuft dann auf allen POSIX gesteuerten Systemen
- Komplexe Zugriffsrechte - Trennung in Nutzer und Nutzergruppen
- Dateiattribute: Lesen (r), Schreiben (w) und Ausführen (x) - "rwx-Flags"
- Zugriffsrechte nur durch Besitzer (und Super-User) veränderbar



Zugriffsrechte und Dateiattribute (Windows)

Windows

- Verwendet NTFS für das Speichern und Strukturieren von Daten im Speicher
- MacOS kann zwar NTFS formatierte Speicher lesen aber dort selbst nichts abspeichern (nur mit Third Party Software)
- Liefert grundsätzlich 5 Optionen:
 - ♦ Read
 - ♦ Write
 - ♦ Read & Execute
 - ♦ Modify
 - ♦ Full Control



Ein und dieselbe Datei wird in unterschiedlichen Betriebssystemen auch unterschiedlich hinsichtlich der Dateiattribute erfasst und behandelt.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

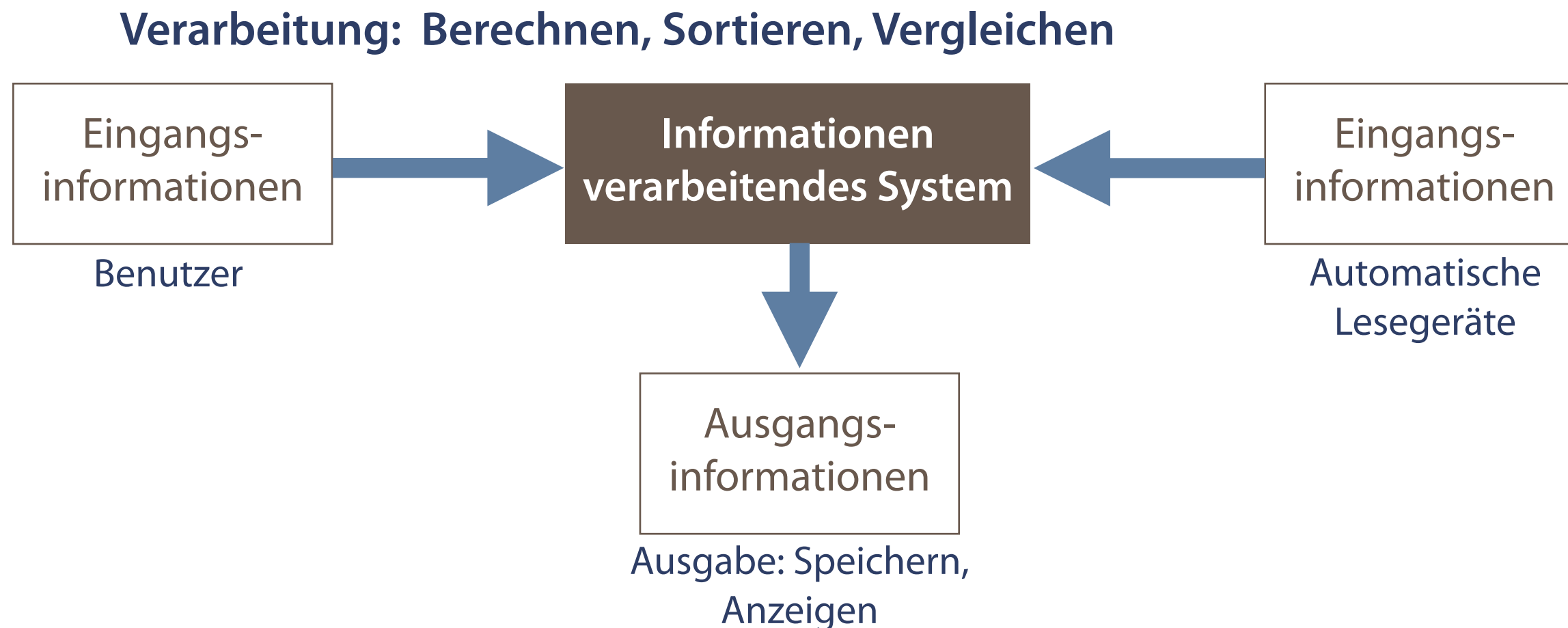
Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Grundschema der Elektronischen Datenverarbeitung

Erfassen und Verarbeiten von Daten

- Täglich erhalten Menschen Informationen in Form von Nachrichten
- Informationen vermitteln Empfänger neues Wissen --> ermöglichen zielgerichtetes Handeln



Information ist immer eine Zeichenkette, die für Sender und Empfänger einen Inhalt und eine Bedeutung besitzt.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

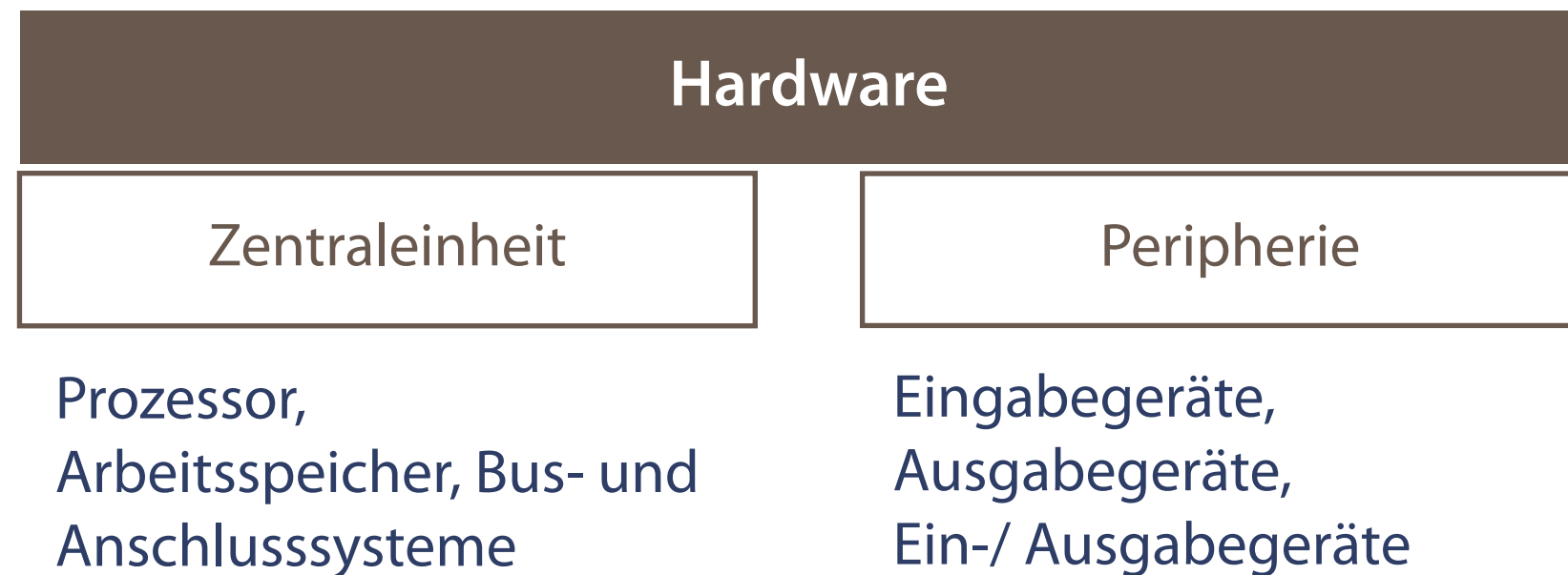
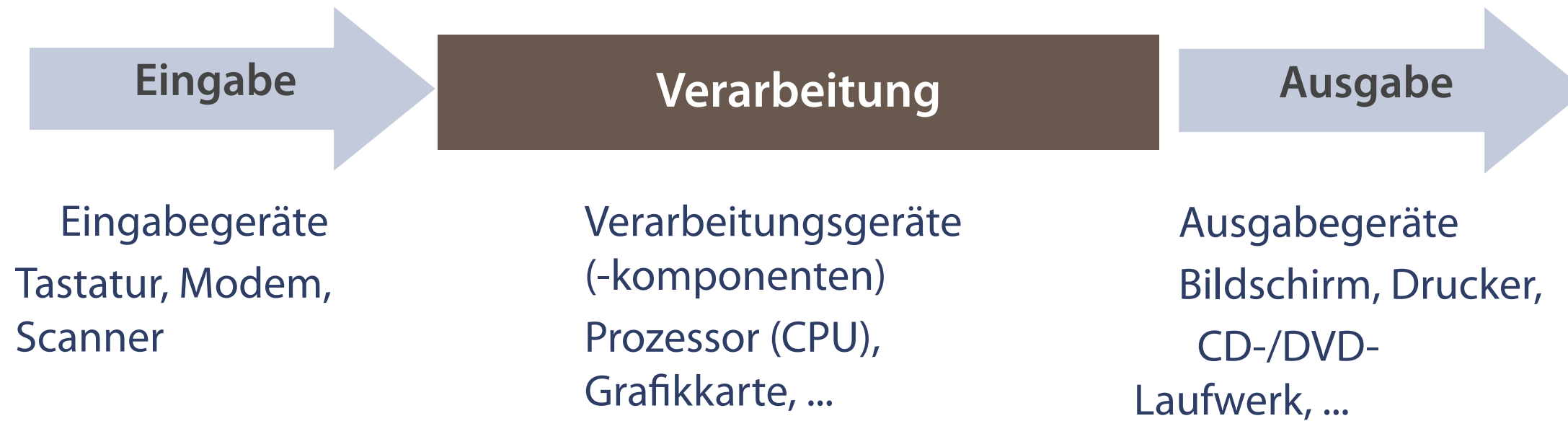
Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

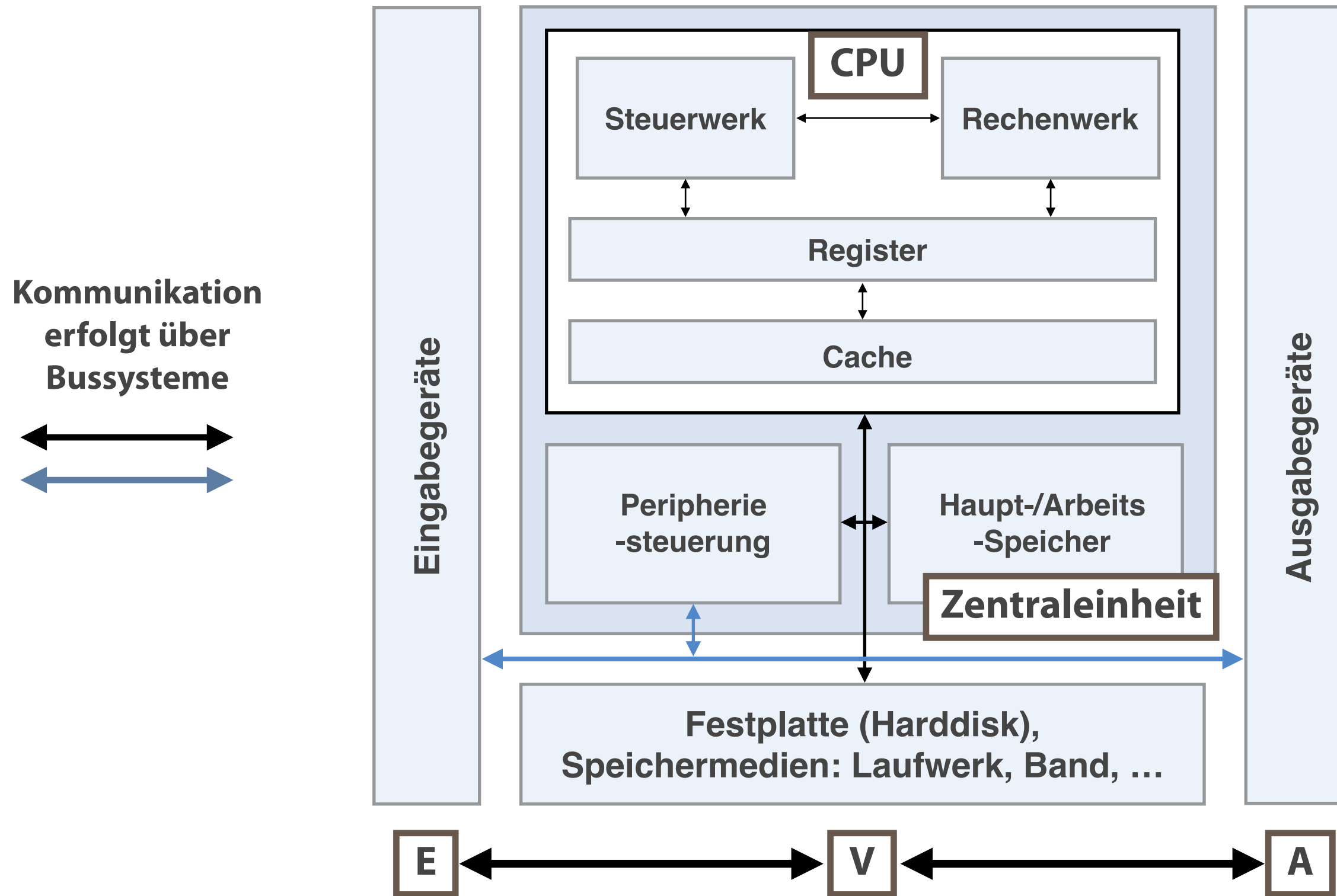
Die Hardware

Unterteilung nach Aufgabe - das EVA-Prinzip



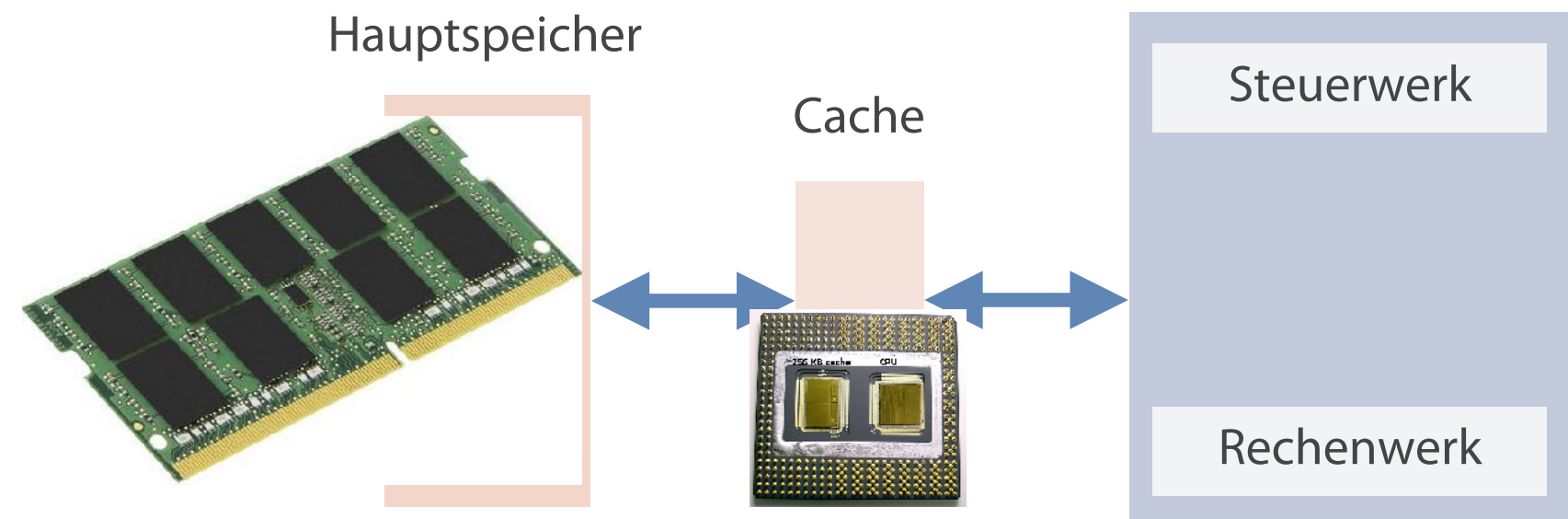
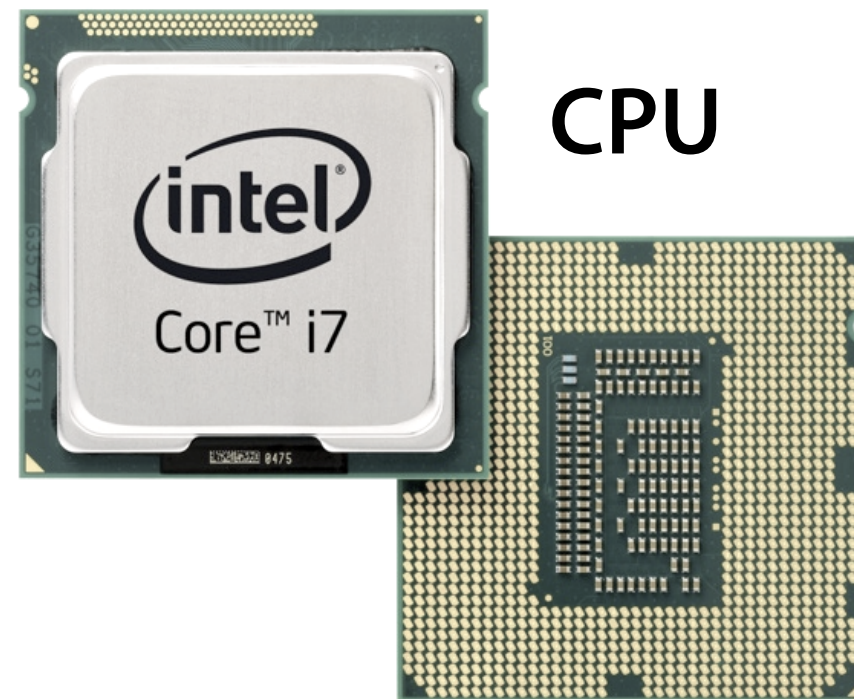
- Alle physikalischen Teile der EDV: Tastatur, Maus, Computer, Drucker, Scanner, ...

Durch das EVA-Prinzip sind alle Teile der Computerhardware funktional verknüpft.



Heutige Rechnersysteme arbeiten nach dem Prinzip der Von-Neumann-Architektur

Zentraleinheit bzw. Central Processing Unit



Aufgabe der CPU

- Steuerung des Gesamtablaufs der Informationsverarbeitung
- Koordination der beteiligten Funktionseinheiten
- Durchführen von Rechenoperationen

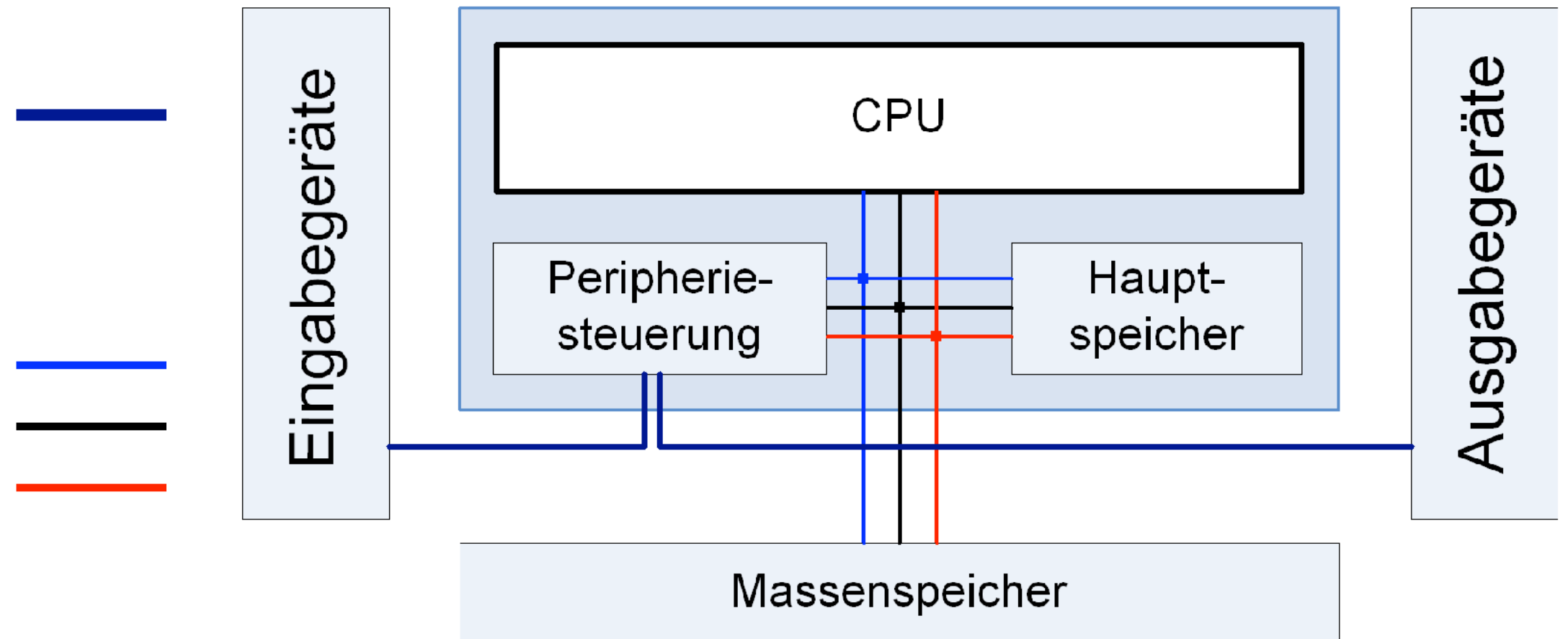
Aufbau und Funktionsweise

- Steuerwerk (Control Unit): Programmsteuerung
- Rechenwerk (Arithmetic Logic Unit): Rechenoperationen
- Cache: vorübergehende Speicherung (Pufferung) von Zwischenergebnissen/auszuführenden Programmen

Der Mikroprozessor ist heutzutage das Herzstück eines jeden modernen computergesteuerten Gerätes.

Hardwarekomponenten - Bussystem

- Bus für Peripheriesteuerung
- Interner Bus besteht aus Adress-, Steuer- und Datenbus
 - Adressbus - Speicheradressen
 - Datenbus - Transport von Daten
 - Steuerbus - Steuersignale



Über die Peripheriesteuerung erfolgt die Kommunikation der Verarbeitungseinheit mit peripheren Baugruppen.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

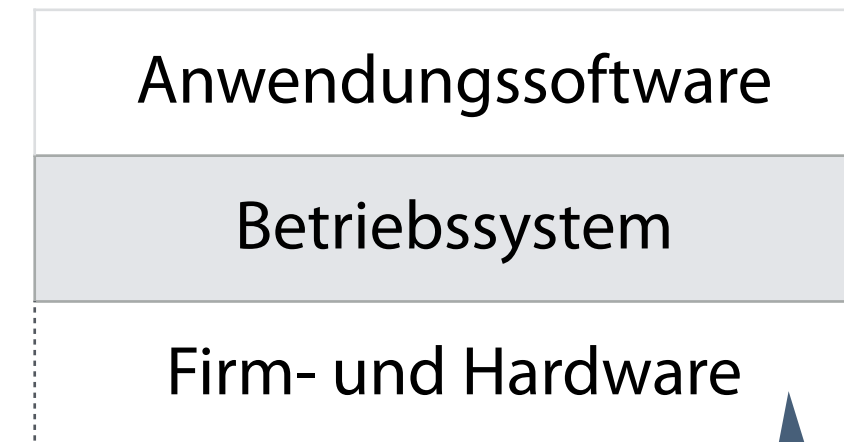
Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Bestandteile eines Computersystems

Grobstruktur Computersystem

- Betriebssystem - Mittler zwischen Soft- und Hardware
- Hardware - Alle physischen Bestandteile
- Firmware - Software für elementare Aufgaben inklusive Steuerprogramm in Hardwareform mit Ur-Information (Ur-Lader)



BIOS Chip der Firma AMI



Das Betriebssystem bildet das Verbindungsstück zwischen der Programmierwelt und der Hardwaresteuerung.



Begriffswelt zwischen Daten und Wissen

Daten in der Informationstechnik

Zahlensysteme, Stellenwertsysteme

Digitalisierung von Daten

Dateiorganisation

Prinzip der Datenverarbeitung

Computerhardware

Computer(systeme)

Software- und Betriebssysteme

Computersystem im Schichtenmodell

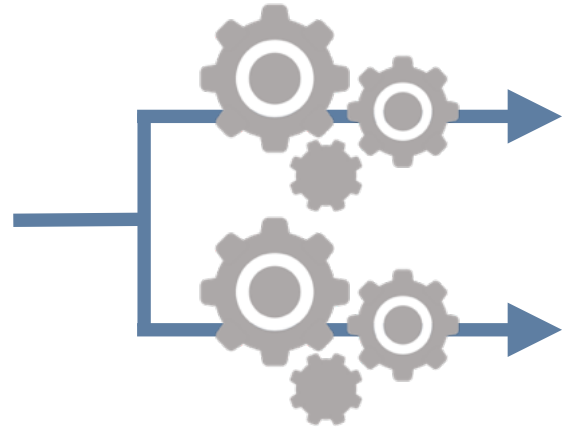
- Sicht des Computers und der Komponenten als miteinander kommunizierende Schichten
- Jede Schicht - eigenständiges System

Officeprogramme, E-Mail, Webbrowser, Datenbanksoftware	(1)	Anwendersoftware, -programme
Shell, Editoren, Compiler, Kommandointerpreter	(2)	Systemprogramme
Betriebssystem	(3)	
Maschinensprache	(4)	Hardware
Mikroarchitektur/Mikroprogramme	(5)	
Hardware	(6)	

Das Betriebssystem bildet das Verbindungsstück zwischen der Programmierwelt und der Hardwaresteuerung.

Aufgaben des Betriebssystems

Verteilung Prozessorleistung



- Verteilung der abrufbaren Leistung des Prozessors auf laufende Prozesse

Speicherverwaltung



- Koordination aktiver Programme im Arbeitsspeicher
- Paging (Aufteilung) und Swapping (Auslagerung)

Daten- und Dateiverwaltung



- Organisation der Datenhierarchie auf externen Speichern
- Abwicklung von Lese- und Schreibzugriffen

Geräteverwaltung



- Bereitstellung einheitlicher Zugriffsprozeduren auf Geräte (z. B. Drucker, Scanner, Tastatur)

Betriebssysteme verwalten Betriebsmittel (Speicher, Ein- und Ausgabegeräte) und steuern die Abarbeitung von Anwenderprogrammen.

Programm, Prozess und Aktion

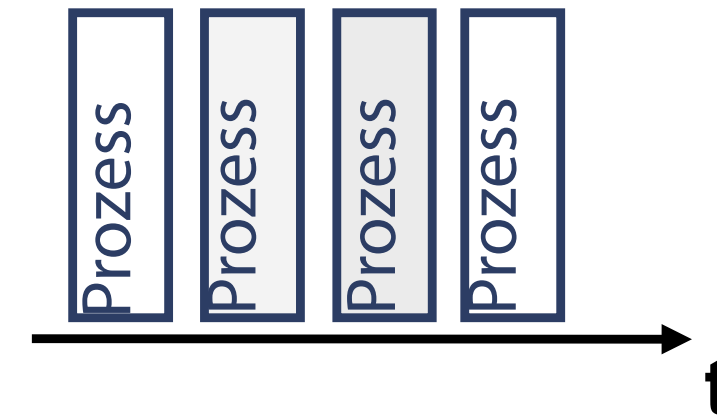
Programm

- Statische Folge von Anweisungen, die in einer Datei gespeichert sind
- Benutzt spezielle Programmiersprache

Prozess

- Dynamische Folge von Aktionen (Zustandsänderungen)
- Ausführung eines Programmteils auf einem Prozessor
- Prozesseigenschaften: Prozesse haben eine Priorität und einen Zustand
- Unterscheidung des Prozesswechsels in preemptive und non-preemptive Scheduling

Verdrängendes Multitasking (preemptive):



Kooperatives Multitasking (non-preemptive):



Ein Prozess repräsentiert eine Aufgabe für ein laufendes Programm. Ein Programm kann aus mehreren gleichzeitig auszuführenden Prozessen bestehen. Die Ablaufplanung für Rechnerprozesse heißt Scheduling.

Kontrollfragen

- Was sind die Unterschiede zwischen Daten, Informationen und Wissen?
- Was ist das Dualsystem?
- Wie werden Daten im Computer gespeichert?
- Wie werden Buchstaben und Ziffern codiert?
- Wie werden Informationen im Rechner organisiert, und wie wird auf diese zugegriffen?
- Welches grundlegende Prinzip kennzeichnet die Datenverarbeitung im Computer?
- Welche Bestandteile umfasst die Hardware?
- Welche Aufgaben besitzt die Software?

Literatur

Kaufmann, J./Mülder, W.: Grundkurs Wirtschaftsinformatik, 10. Auflage. Springer Vieweg, 2023. + Leimeister, J. M.: Einführung in die Wirtschaftsinformatik, 13. Auflage. Springer Gabler, 2021.

Brause, R.: Betriebssysteme, 3. Auflage. Springer Verlag (Berlin), 2004.

Gäbler, Andreas/Norbert Gronau/GITO Gesellschaft für Industrielle Informationstechnik und Organisation (2017): Einführung in die Wirtschaftsinformatik Band 1 (7. überarbeitete Auflage 2018), Berlin, Deutschland: Gito.

Gronau,, N.: Wissen prozessorientiert managen. Oldenburg Verlag München 2009

Hansen, H. R./Neumann, G.: Wirtschaftsinformatik I, 11. Auflage. De Gruyter Verlag, 2015.

IDC's Global DataSphere Forecast Shows Continued Steady Growth in the Creation and Consumption of Data (2020): IDC: The premier global market intelligence company, [online] <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS46286020> [abgerufen am 14.09.2021].

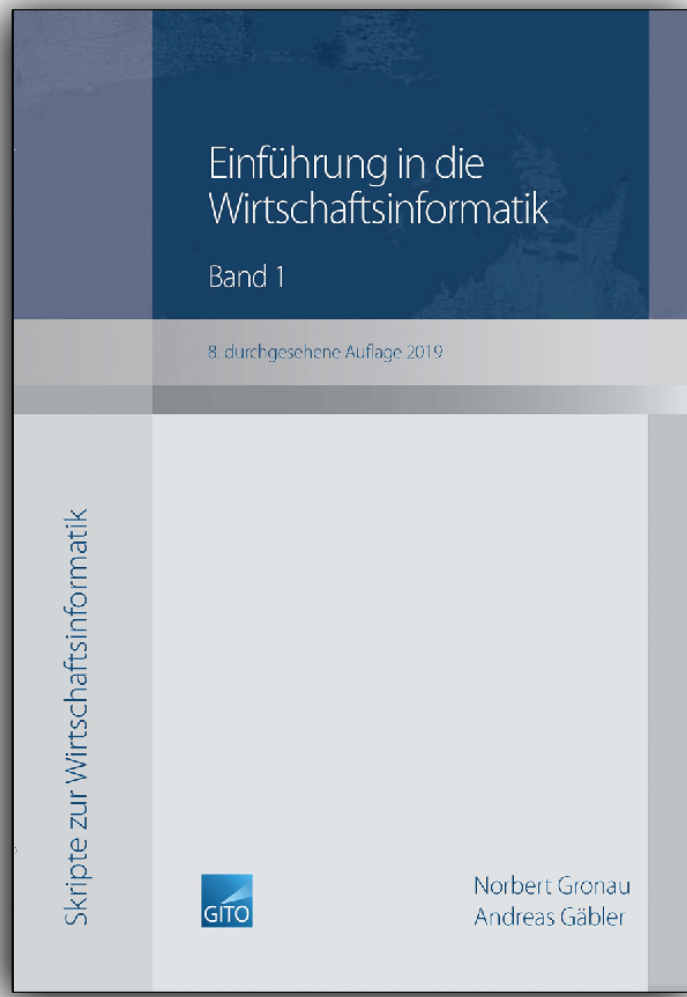
Indiana University (2021): About POSIX, The Trustees of Indiana University, [online] <https://kb.iu.edu/d/agjv> [abgerufen am 01.10.2021].

Mertens, P./Bodendorf, F./König, W. u.a.: Grundzüge der Wirtschaftsinformatik, 11. Auflage 2012, Springer Verlag.

Mesevage, Tobias Geisler (2019): What Is NTFS and How Does It Work?, Datto, [online] <https://www.datto.com/blog/what-is-ntfs-and-how-does-it-work> [abgerufen am 01.10.2021].

Rechenberg, P./Pomberger, G.: Was ist Informatik?, 3. Auflage 2000, Hanser Verlag.

Zum Nachlesen



Gronau, N., Gäbler, A.:
Einführung in die Wirtschaftsinformatik, Band 1
8. überarbeitete Auflage
GITO Verlag Berlin 2019, ISBN 978-3-95545-233-9

Kontakt

Univ.-Prof. Dr.-Ing. Norbert Gronau
Center for Enterprise Research
Universität Potsdam
August-Bebel-Str. 89 | 14482 Potsdam
Germany
Tel. +49 331 977 3322
E-Mail ngronau@lswi.de