
Inhaltsverzeichnis

- 1 Der Weg vom Verstehen zum Gestalten im digitalen Zeitalter 1**
 - 1.1 Der digitale Wandel als zentrale unternehmerische und gesellschaftliche Herausforderung 1
 - 1.2 Gestalten des digitalen Zeitalters: Schwerpunkte und Aufbau von Band 2 5
 - 1.3 Verstehen des digitalen Zeitalters: Ein Resümee von Band 1 8
 - Literatur 13
- 2 Zalando Radical Agility: Vom Online-Retailer zur Fashion Plattform 15**
 - 2.1 Die Zalando-Story 15
 - 2.2 Fashion als Plattform 17
 - 2.3 Radical Agility 19
- 3 Die Dominanz von Software im digitalen Zeitalter 27**
 - 3.1 Einleitung und Lernziele 27
 - 3.2 Zentrale Definitionen 30
 - 3.3 Historische Entwicklung und heutiges Erscheinungsbild von Algorithmen 33
 - 3.4 Selbstlernende Algorithmen im digitalen Zeitalter 41
 - 3.5 Programmwurf und Softwareentwicklung 49
 - 3.6 Herausforderungen der Softwareentwicklung im digitalen Zeitalter . 53
 - 3.7 Verantwortung aller Akteure der Softwareentwicklung 58
 - 3.8 Akzeptanz und Grenzen von Algorithmen 61
 - 3.9 Zusammenfassung und Literaturempfehlungen 63
 - 3.10 Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen 64
 - Literatur 66
- 4 Für Einsteiger: Verstehen und Strukturieren von Ideen 71**
 - 4.1 Einleitung und Lernziele 71
 - 4.2 Grundelemente 74
 - 4.3 Problemstellung 1: Kuckucksuhr 88
 - 4.4 Problemstellung 2: Auswahl von Musikstücken 89
 - 4.5 Problemstellung 3: Musiktitelliste alphabetisch ordnen 91
 - 4.6 Problemstellung 4: Auswahl eines Smartphones 94

4.7	Problemstellung 5: Neue WG mieten	98
4.8	Zusammenfassung und Literaturempfehlungen	103
4.9	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	104
	Literatur	105
5	Für Fortgeschrittene: Programmieren und Testen von Ideen	107
5.1	Einleitung und Lernziele	107
5.2	Grundelemente	111
5.3	Problemstellung 1: Kuckucksuhr	120
5.4	Problemstellung 2: Auswahl von Musikstücken	125
5.5	Problemstellung 3: Musiktiteliste alphabetisch ordnen	128
5.6	Problemstellung 4: Auswahl eines Smartphones	132
5.7	Problemstellung 5: Neue WG mieten	134
5.8	Zusammenfassung und Literaturempfehlungen	138
5.9	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	139
5.10	Anhang: Vollständiger Programmcode in Java für die fünf Problemstellungen	140
	Literatur	147
6	Algorithmen im Alltag von Managern: Beispiele eines praktischen Advanced Analytics	149
6.1	Einleitung und Lernziele	149
6.2	Zentrale Definitionen	151
6.3	Anwendungsbereich 1: Analyse des Kaufverhaltens am Beispiel von Produktempfehlungen	154
6.4	Anwendungsbereich 2: Klassifikation von Kundenschriften	163
6.5	Anwendungsbereich 3: Vorhersage einer Sterne-Wertung aus Bewertungstexten mobiler Apps	171
6.6	Weiterführende Betrachtungen für eine Datenanalyse in Unternehmen	181
6.7	Zusammenfassung und Literaturempfehlungen	181
6.8	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	183
	Literatur	185
7	Das Managementsystem zur Gestaltung im digitalen Zeitalter: Digitale Transformation und Gestaltungsprinzipien	187
7.1	Einleitung und Lernziele	187
7.2	Zentrale Definition	190
7.3	Das Wesen der digitalen Transformation	193
7.4	Auswahl der Gestaltungsprinzipien	202
7.5	Gestaltungsprinzipien im Detail	205
7.6	Eckpfeiler einer digitalen Führung	209
7.7	Digitale Vorreiter und Digitale Governance	216

7.8	Fertigkeiten erfolgreicher (digitaler) Führungspersönlichkeiten . . .	220
7.9	Zusammenfassung und Literaturempfehlungen	222
7.10	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	222
	Literatur	224
8	Das Managementsystem zur Gestaltung im digitalen Zeitalter:	
	Gestaltungsbausteine	229
8.1	Einleitung und Lernziele	229
8.2	Zentrale Definition	232
8.3	Strukturierung der Gestaltungsbausteine	233
8.4	Der Gestaltungsbaustein B1: Innovation	239
8.5	Der Gestaltungsbaustein B2: Planung	249
8.6	Der Gestaltungsbaustein B3: Entwicklung	260
8.7	Der Gestaltungsbaustein B4: Betrieb	270
8.8	Der Gestaltungsbaustein B5: Organisation	280
8.9	Zusammenfassung und Literaturempfehlungen	292
8.10	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	292
	Literatur	294
9	Das Managementsystem zur Gestaltung im digitalen Zeitalter:	
	Gestaltungstechniken	297
9.1	Einleitung und Lernziele	297
9.2	Zentrale Definition	300
9.3	Auswahl und Strukturierung der Techniken	301
9.4	Gestaltungstechnik T1: Agile Softwareentwicklung	305
9.5	Gestaltungstechnik T2: Anforderungsmodellierung	313
9.6	Gestaltungstechnik T3: Architekturmanagement	324
9.7	Gestaltungstechnik T4: Crowdsourcing	334
9.8	Gestaltungstechnik T5: Culture Change	341
9.9	Gestaltungstechnik T6: Datenmodellierung	348
9.10	Gestaltungstechnik T7: Design Thinking	356
9.11	Gestaltungstechnik T8: DevOps	366
9.12	Gestaltungstechnik T9: Entwicklung Apps	374
9.13	Gestaltungstechnik T10: Exploration und Visualisierung von Daten	380
9.14	Gestaltungstechnik T11: IT Wirtschaftlichkeitsbetrachtung	390
9.15	Gestaltungstechnik T12: Lean Startup	399
9.16	Gestaltungstechnik T13: Modellierung Geschäftsmodelle	409
9.17	Gestaltungstechnik T14: Modulares Plattform-Design	420
9.18	Gestaltungstechnik T15: Projektmanagement	432
9.19	Gestaltungstechnik T16: Prototyping	442
9.20	Gestaltungstechnik T17: Prozessmodellierung	451
9.21	Gestaltungstechnik T18: Sicherheits- und Risikomanagement	461
9.22	Gestaltungstechnik T19: Tech-Screening	468

9.23	Gestaltungstechnik T20: Tracking und Monitoring	477
9.24	Zusammenfassung	484
9.25	Kontrollfragen und weiterführende Diskussionen	485
	Literatur	486
10	Implikationen für das Lehr- und Forschungsgebiet der Wirtschaftsinformatik	497
10.1	Einleitung	497
10.2	Unser Diskussionsbeitrag zur Erweiterung der Wirtschaftsinformatik in Forschung und Lehre	499
	Literatur	503
	Autorenverzeichnis	505

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Band 2: Gestalten des digitalen Zeitalters

Lemke, C.; Brenner, W.; Kirchner, K.

2017, XX, 514 S. 151 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-662-53655-1