



Customer

Der Kunde – das bekannte Wesen

Mit dem Internet und dem Social Web können Unternehmen mehr als je zuvor über ihre Kunden und sich selbst erfahren. Wenn sie wollen. **Seite 16**

Industrial Internet

Was sich bewegt, wird erfasst **Seite 6**

Sharing

Wissen vermehrt sich durch Teilen **Seite 42**

Collaboration

Rasche Prozesse mit Enterprise Search **Seite 50**



QUADRIGIA

AUFBRUCH IN DIE DIGITALE WELT

powered by
COMPUTERWOCHE
IDG



Jan-Bernd Meyer,
leitender Redakteur



EDITORIAL

Schöne neue Welt

Die COMPUTERWOCHE widmet sich auch dieses Jahr wieder in vier Sonderausgaben Themenkomplexen, die die Digitalisierung der Geschäftswelt zum Inhalt haben. Diese vier Quadriga-Sonderausgaben erscheinen anstelle der regulären COMPUTERWOCHE. Dieses Jahr fragen wir uns, welche Folgen Entwicklungen in der IT auf vier einander beeinflussende Themenbereiche haben werden.

Customer

Internet-Aktivitäten lassen sich grundsätzlich erfassen und analysieren. Das führt dazu, dass das Verhältnis zwischen Unternehmen und Kunden in Zeiten von Social Media neu definiert wird. Kunden können Einfluss auf die Geschäftsmodelle der Firmen ausüben; Unternehmen können mehr über Märkte und (potenzielle) Kunden in Erfahrung bringen.

Sharing

Wer viel gibt, bekommt viel zurück – und hat am Ende manchmal mehr: Wissen gehört zu den wenigen Dingen, die sich durch Teilen vermehren. Im Web-Zeitalter ist es einfach zu tei-

len, und das wirkt sich auf Arbeitsprozesse und Geschäftsmodelle aus. Sharing-Modelle bergen also jede Menge Potenzial.

Collaboration

Schon 1982 hat der Club of Rome in seinem Bericht „Auf Gedeih und Verderb – Mikroelektronik und Gesellschaft“ darauf hingewiesen, wie radikal sich Arbeitswelt und Gesellschaft durch den Einsatz von Computern verändern werden. Dabei wusste der Club vom Internet und den Möglichkeiten global vernetzter Zusammenarbeit noch gar nichts.

Industrial Internet

Der nächste Schritt ist die intelligente Vernetzung von Dingen – das Industrial Internet. Es wird sich auswirken auf Kundenbeziehungen, den Austausch und das Teilen von Wissen und die Arbeitswelten. Hoffentlich wird sie schön, die neue Arbeitswelt.

Herzliche Grüße,
Ihr

Jan-Bernd Meyer

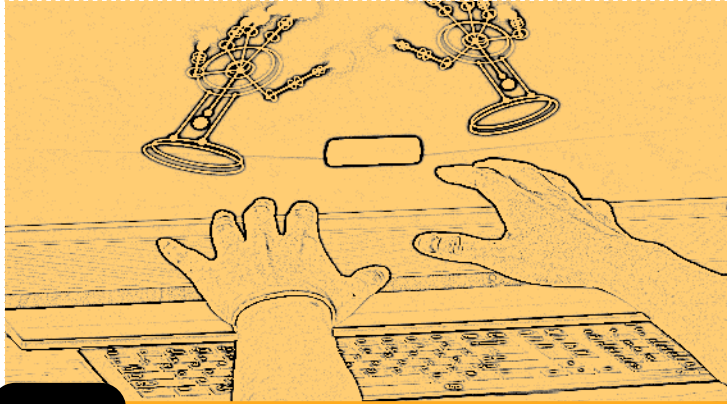


CUSTOMER

Der Kunde – das bekannte Wesen

*Das Social Web
stellt das Verhältnis von
Unternehmen und Kunden
auf den Kopf.*

Seite 16



4.0 Industrial Internet

Kleine Geste, große Wirkung
Immer mehr Geräte reagieren auf Fingerzeig. Gestensteuerung liegt im Trend. **Seite 6**

Die Sicherheit liegt im Prozess
Die IT-Industrie arbeitet an völlig neuen Authentifikationsverfahren. **Seite 12**



Sharing

Wissen mehrhen durch Teilen
Eine Vielzahl von Open-Initiativen sorgt dafür, dass Wissen öffentlich zugänglich ist. **Seite 42**

Jahrhundertchance
Die Digitalisierung ist eine Chance für Deutschland – wenn alle mitspielen und Wissen teilen. **Seite 46**



Customer

„Sie spinnen doch!“
Würden Sie Lebensmittel mit Facebook-Daten bezahlen? Eine ganze Menge Menschen tun es. **Seite 22**

Services wie bei Amazon
Die Web-Erfahrung prägt die Menschen, egal ob in ihrer Rolle als Anwender oder Kunden. Ein Gespräch mit Winfried Materna. **Seite 28**

Spielerisch einkaufen
Wolfskin nutzt Kinect-Technik für das Business. **Seite 34**

Mensch, Maschine!
Wenn Computer zu flirten anfangen, wird es ernst für den Menschen. Bald könnte es so weit sein. **Seite 38**



Collaboration

Wer sucht, der findet
Wenn Mitarbeiter recherchieren sollen, brauchen sie ausgewachsene Lösungen. **Seite 50**

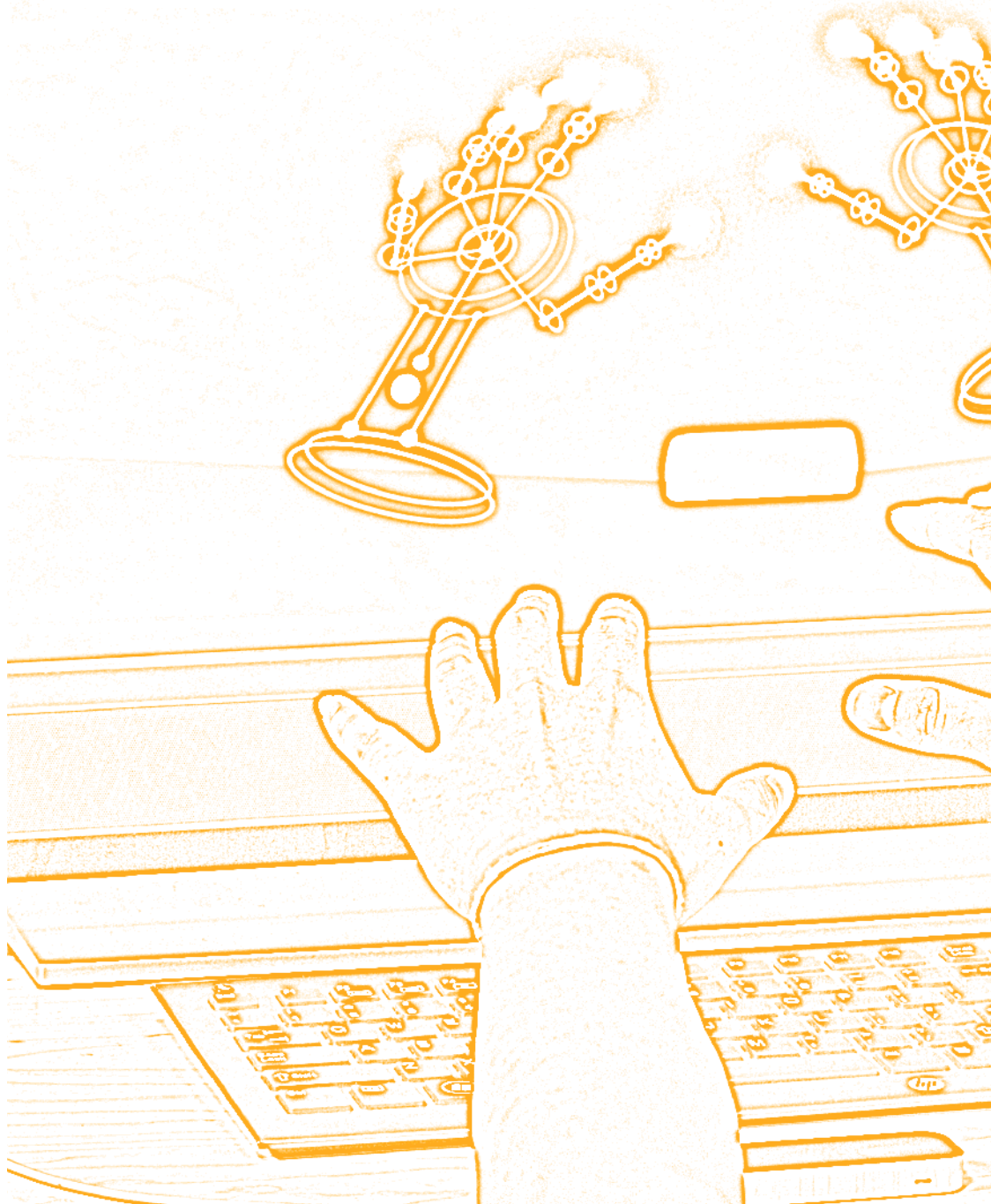
Die Guten ins Töpfchen
Wer Geschäfte machen will, spricht nicht mit jedem Kunden, sondern mit den richtigen. **Seite 54**



Von Moritz Iversen*

Kleine Geste, große Wirkung

Gestensteuerung erobert die Schnittstelle von der Maschine zum Menschen, immer mehr Geräte reagieren auf einen Fingerzeig.





--- band für 150 Dollar auf den Markt kommen.

„Aufgrund der Tatsache, dass ein Gerät immer am Körper getragen werden muss, eignet sich der Ansatz nicht für jedes Einsatzszenario“, sagt der Stuttgarter Wissenschaftler Knecht. Daher sind die gerätebasierenden Systeme in eine Nische geraten, während die kamerabasierenden Verfahren wich-

Eingabeverfahren etabliert, darf als sicher gelten. „Die wesentlichen Gründe für die Entwicklung sind die hohe Intuitivität und Natürlichkeit dieses Bedienkonzepts“, sagt Jens Neuhüttler vom Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO) in Stuttgart. Zum anderen seien inzwischen funktionsfähige und auch preisgünstige Lösungen am Markt erhältlich, von denen manche über

Doppler-Effekt

tiger wurden. Auch hier kam der Durchbruch über eine Spielekonsole, Microsofts „Xbox“ mit der Hardware „Kinect“, die die Bewegung der Spieler in Signale zur Steuerung des Avatars auf dem Bildschirm umrechnet. Microsoft Research arbeitet an einem ähnlichen System auf Basis von Schallwellen, das den Dopplereffekt nutzt. Mit „Leap Motion“ vom gleichnamigen Anbieter gibt es zudem einen Controller für Mac und PC, der Fingergesten zur Steuerung des Rechners erkennt. Erste Hardwarehersteller wie Hewlett-Packard wollen den Kurzstreckensensor in ihre Geräte einbauen.

Dass sich Gestensteuerung im Massenmarkt zumindest als alternatives

Software-Development-Kits (SDKs) auch für Forscher und Privatpersonen geöffnet werden, um neue Einsatzfelder zu schaffen und Anwendungsbeispiele zu entwickeln. Exemplarisch für den Trend in die Breite sind die Apps „Flutter“ (gekauft von Google) und „Eyesight“, die beide die On-Board-Kamera von Notebooks nutzen.

Technisch noch nicht am Ziel

„Die bestehenden Systeme weisen gewisse Einschränkungen auf und sind größtenteils für einen engen Anwendungsbereich mit bestimmten Lichtverhältnissen ausgelegt“, sagt Knecht.