

1 Einordnung und Hintergrund	1
Alexander Boden, Gunnar Stevens, Jenny Berkholz und Dirk Schreiber	
1.1 Lernziele und didaktisches Konzept	2
1.2 Thematische Einordnung	4
1.3 Historische Entwicklung	7
1.4 Digitale Transformation von Konsumpraktiken	8
1.5 Zusammenfassung	21
1.6 Übungen	22
Literatur	23
2 Grundlagen der Verbraucherinformatik	29
Gunnar Stevens, Alexander Boden und Jenny Berkholz	
2.1 Markttheoretische Ansätze	31
2.2 Psychologische Ansätze	43
2.3 Kulturwissenschaftliche Ansätze	51
2.4 Praxelogische Ansätze	72
2.5 Zusammenfassung	77
2.6 Übungen	77
Literatur	78
3 Digitaler Haushalt und Markt	85
Erik Dethier, Paul Bossauer, Christina Pakusch und Dirk Schreiber	
3.1 Mikroökonomische Perspektive: Digitale Haushalte	86
3.2 Makroökonomische Perspektive: Digitale Märkte	112
3.3 Übungen	128
Literatur	129
4 Digitaler Verbraucherschutz	135
Dominik Pins, Michelle Walther, Jana Krüger, Gunnar Stevens, Veronika Krauss und Sima Amirkhani	
4.1 Datenschutz	137
4.2 Verbrauchertäuschung und Onlinebetrug	164

4.3	Social Engineering	172
4.4	Prävention und Resilienz	181
4.5	Zusammenfassung	191
4.6	Übungen	191
	Literatur	192
5	Digitale Verantwortung	203
	Lena Recki, Calvin Kroth, Veronika Krauß, Lena Klöckner, Christina Pakusch, Paul Bossauer, Lukas Böhm, Felix Peters, Ariane Stöbitsch und Alexander Boden	
5.1	Ethik und Fairness in der Verbraucherinformatik	205
5.2	Grundlagen von Ethik und Moralphilosophie	207
5.3	Fairness als Kernwert digitaler Systeme	210
5.4	Umsetzung digitaler Ethik	216
5.5	Werkzeuge für die Gestaltung ethischer Systeme	222
5.6	Der Begriff der Nachhaltigkeit – die drei Säulen	232
5.7	Nutzen statt Besitzen – Sharing Economy	236
5.8	Shared Mobility	239
5.9	Zusammenfassung	250
5.10	Übungen	252
	Literatur	252
6	Digitale Gestaltung	261
	Margarita Esau-Held, Veronika Krauß und Britta Essing	
6.1	Gestaltungsansätze	263
6.2	Vorherrschende Gestaltungsansätze	264
6.3	Design im Kontext der Softwareartefaktgestaltung	269
6.4	Nutzer:innenzentrierte Kriterien und Ziele von Gestaltungsansätzen (Usability, UX)	274
6.5	Soziale Praktiken und Partizipation als Gestaltungsmittelpunkt	280
6.6	Explorative Designansätze und neue Technologien	284
6.7	Zusammenfassung	294
6.8	Übungen	295
	Literatur	295
	Stichwortverzeichnis	301