
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Literatur	2
2	E-Business	3
2.1	Definition	3
2.2	E-Business und Integration	5
2.3	Beispiele aus dem Bereich Business-to-Consumer (B2C)	7
2.3.1	E-Marketing	7
2.3.2	Web Shops	9
2.3.3	Customer Relationship Management	12
2.4	E-Procurement als Beispiel für Geschäftsbeziehungen zwischen Unternehmen (B2B)	13
2.5	RFID und das Internet der Dinge	15
2.5.1	Das Internet der Dinge	15
2.5.2	Synchronisierung von realer und digitaler Welt durch RFID?	15
2.5.3	RFID-Systeme	17
2.5.4	Near Field Communication und E-Business	19
2.5.5	RFID-gestütztes Behältermanagement	20
2.6	Literaturhinweise	21
2.7	Übungsaufgaben	22
2.8	Zusammenfassung	22
	Literatur	22
3	Grundlagen für E-Business	25
3.1	World Wide Web	25
3.1.1	Eine kleine Einführung in HTML	25
3.1.2	Was ist XML?	28
3.1.3	Wie greife ich auf ein HTML-Dokument zu?	29

3.2	Service	31
3.2.1	Web Services	33
3.2.2	RESTful Services	34
3.2.3	Modellierung von Ressourcen	36
3.3	Literaturhinweise	38
3.4	Zusammenfassung	38
3.5	Übungsaufgaben	39
	Literatur	40
4	Cloud Computing	41
4.1	Entstehung	41
4.2	Merkmale von Cloud Computing	42
4.3	Ebenen einer Cloud	44
4.4	Organisation und Betrieb	45
4.4.1	Public Cloud (oder External Cloud)	45
4.4.2	Private Cloud (oder Internal Cloud oder Enterprise Cloud)	45
4.4.3	Hybrid Cloud und Virtual Private Cloud	46
4.5	Kosten	46
4.6	Hemmnisse	47
4.7	Integration in bestehende IT-Systeme	48
4.8	Literaturhinweise	51
4.9	Zusammenfassung	51
	Literatur	52
5	E-Business und Cloud Computing	53
5.1	Einsatz von Services	53
5.1.1	E-Marketing mit YouTube am Beispiel A2C	53
5.1.2	Kurznachrichten mit Twitter	55
5.1.3	Soziales Netzwerk XING	57
5.1.4	Terminvereinbarung mit Doodle	58
5.2	Einsatz von Services aus der Cloud	63
5.2.1	Datenspeicherung	63
5.2.2	Customer Relationship Management	66
5.2.3	Big Data	69
5.3	Literaturhinweise	72
5.4	Übungsaufgaben	73
5.5	Zusammenfassung	74
	Literatur	74

6	Entwicklung von Anwendungen	77
6.1	Ein Informationssystem für das RFID gestützte Behältermanagement	77
6.1.1	Anwendungsfälle	77
6.1.2	Modellierung der Ressourcen	78
6.1.3	Entwicklung und Einsatz	80
6.2	Eine A2C App für den Masterstudiengang Wirtschaftsinformatik	83
6.2.1	Anforderungen	83
6.2.2	Entwicklung	84
6.2.3	Ergebnis	85
6.3	Literaturhinweise	88
6.4	Übungsaufgaben	89
6.5	Zusammenfassung	91
	Literatur	92
7	Lösungen zu den Übungsaufgaben	93
7.1	E-Business	93
7.2	Grundlagen für E-Business	94
7.3	E-Business und Cloud Computing	95
7.4	Entwicklung von Anwendungen	96
	Sachverzeichnis	99