

Inhaltsverzeichnis

1	Computermaus – Zeigen auf und Steuern von Objekten	1
1.1	X-Y Position Indicator for a Display System	4
1.2	Konstruktion ebenbegrenzter Objekte mit Baukasten POLY und Computermaus	6
1.3	Bedeutung der Disziplin Informationsdesign	9
1.4	Homo ludens mit Computermaus	12
	Literatur.	14
2	Datenbanken – Speichern und Abrufen von Informationen	15
2.1	Grundkonzepte von SQL- und NoSQL-Datenbanken	17
2.2	Leistungsmessung für eCommerce und eBusiness	20
2.3	Ein Online-Kommunikationsmodell für Bürgerinnen und Bürger	22
2.4	Webshops und kritischer Ausblick	25
	Literatur.	27
3	Kryptografie – Schützen der Privatsphäre	29
3.1	Asymmetrische Kryptografie	32
3.2	Framework für den Schutz der Privatsphäre	34
3.3	Schritte zur Demokratie 4.0	36
3.4	Kritische Würdigung und ethische Maxime	37
	Literatur.	42
4	Graphgrammatiken – Verarbeiten von Konzepten und Beziehungen	43
4.1	Graphen und Graphersetzungssysteme	45
4.2	Nutzung in der Parzellarvermessung	47
4.3	Analyse von Soziogrammen	50
4.4	Formale Sprachen und Ausblick	52
	Literatur.	55
5	Internet – Auffinden und Verarbeiten weltweiter Hypertexte	57
5.1	Auszeichnungssprachen für digitale Wertschöpfungsketten	59
5.2	Digitale Geschäftsmodelle – Business Webs nach Tapscott	62
5.3	Webplattformen zur Gemeinschaftsbildung	65
5.4	Ausblick zum Internet der Dinge	68
	Literatur.	72

6	Blockchain – Buchhalten ohne zentrale Kontrolle	73
6.1	Wie funktioniert die Blockchain?	75
6.2	Kryptowährungen	77
6.3	eVoting mit blinden Signaturen	79
6.4	Anwendungsfelder für Distributed Ledger	81
	Literatur	83
7	Intuitives Rechnen – Beurteilen in Graustufen	85
7.1	Die Wurzeln der unscharfen Logik	88
7.2	Unscharfes Kundenportfolio	89
7.3	Weiterentwicklung der Demokratie mit Fuzzy Voting	91
7.4	Ausblick zur intuitionsbasierten Intelligenz	93
	Literatur	96
	Epilog	97
	Glossar	101
	Stichwortverzeichnis	105