

Nachlese ERCIS Launch Pad ::

Bereits zum sechsten Mal wurden beim „Launch Pad“, das wörtlich übersetzt so viel wie „Abschussrampe“ heißt, des European Research Center for Information Systems (ERCIS) der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster junge Gründer unterstützt. Der Wettbewerb wurde bundesweit ausgeschrieben und war an alle gerichtet, die sich mit einer innovativen Geschäfts- oder Service-Idee im IT-Umfeld selbstständig machen wollen.

Dem zahlreich erschienenen Publikum wurde ein spannendes Programm rund um das Thema Gründung geboten, dessen Höhepunkte die Präsentationen der Finalisten und die Preisverleihung bildeten. Im Rahmenprogramm stellte **DR. BIRGIT HOFREITER** die Innovationsförderung der TU Wien dar, und **GABRIELE FELDER** führte zusammen mit **PROF. DR. JENS LEKER** in Gründungsmöglichkeiten im Raum Münster ein. Außerdem gab es eine Diskussionsrunde zum Thema *Startup-Finanzierung* sowie zwei spannende Vorträge von erfolgreichen Gründern. Zum einen schilderte **COSKUN TUNA** in humoristischer und kurzweiliger Weise seine Karriere als Gründer, die ihn zu seinem jetzigen Projekt *rankseller* geführt hat. Zum anderen berichtete **ALI JELWEH**, Gewinner des Launch Pad 2009, über die Entwicklung des Unternehmens *Protonet* in den letzten 4 Jahren. Dabei ging er auf die Finanzierung des Unternehmens sowie die konkrete Ausgestaltung sowie weitere Entwicklung der Protonet-Box zu einem Universal-Server für kleine und mittlere Unternehmen ein.

Mit Preisen ausgezeichnet wurden die Teams *Contelligence*, *SellNews*, *FoodLoop* und *Lawyered*. Der Preis für *Nachhaltigkeit und gesellschaftlichen Nutzen*, der von Aschendorff digital gestiftet wurde, ging an das Team *FoodLoop* aus Köln. *FoodLoop* präsentierte ein Konzept, das dem Lebensmitteleinzelhandel mittels eines neuen Handelsbarcodes eine spezielle Plattform zum nachhaltigen Lieferkettenmanagement anbietet: Mit einer angebundenen App werden hochwertige Nahrungsmittel nahe dem Mindesthaltbarkeitsdatum in Echtzeit und automatisiert vermarktet, um Kosten zu reduzieren und Abfälle zu vermeiden.

ERCIS.KeyManager ::

Neue Schlüsselverwaltung für das Institut

Im vergangenen Semester wurde der Grundstein für eine *Moderisierung der Schlüsselverwaltung des Instituts für Wirtschaftsinformatik* gelegt (siehe auch Newsletter Nr. 16). Im Rahmen des Projektseminars *ERCIS.KeyManager* wurde unter Nutzung aktueller Technologien eine zeitgemäße Webanwendung entwickelt, welche in den kommenden Monaten die bestehende Lösung auf Java-Basis ersetzen wird. Entsprechende Maßnahmen für den konfliktfreien Systemwechsel sowie die Schulung von Key-Usern befinden sich aktuell in Planung.

Der neue *KeyManager* zeichnet sich vor allem durch eine umfassende und bedarfsgerechte Bereitstellungen von Informationen aus. So können Besitzer von Schlüsseln zukünftig die Liste ihrer aktuellen Ausleihen einsehen und überprüfen, zu welchen Räumen sie Zutritt haben. Bei Ablauf einer Ausleihe versendet das System automatisch Erinnerungsmails, um Schlüsselträger an die planmäßige Rückgabe zu erinnern. Weiterhin wirkt die neue Lösung Medienbrüchen

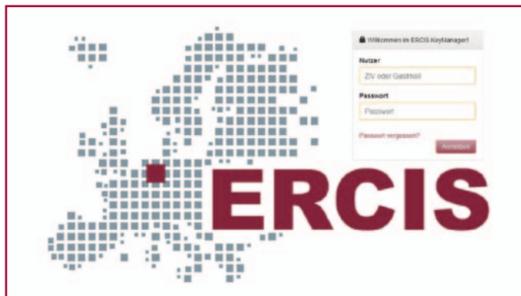


Der von *noventum consulting* aus Münster gestiftete *Innovationspreis* ging an *SellNews* aus Frankfurt. Das Team entwickelt eine Auktionsplattform, auf der Fotografen, Videografen, mobile Nutzer und Reporter ihre nachrichtentauglichen Fotos und Videos via Auktion oder Sofortkauf an die Medienbranche exklusiv verkaufen können. *SellNews* nahm außerdem den von PayPal gestifteten Sonderpreis entgegen.

Contelligence erhielt den von der NRW Bank gestifteten Preis für die beste kommerzielle Verwertbarkeit. Das junge Startup-Unternehmen beschäftigt sich mit Compliance-Lösungen, die die Einhaltung von Gesetzen und Richtlinien in Unternehmen adressieren. *Contelligence* überzeugte nicht nur in Bezug auf die kommerzielle Verwertbarkeit sondern konnte auch den Preis für das beste Gesamtkonzept, gestiftet vom münsterschen Unternehmen *GAD*, gewinnen (siehe Bild).

Der *Sonderpreis Gründerbüro* im Technologiehof ging an das Team *Lawyered* aus Münster, das eine Arbeitsplatzbörse entwickelt, die auf die Besonderheiten des Berufseinstiegs von Absolventen der Rechtswissenschaften abzielt.

entgegen, die vormalig durch die Koordination der Schlüsselverwaltung via E-Mail entstanden sind. Eine derartige Kommunikation ist nun nicht mehr nötig, da sämtliche Vorgänge, wie beispielsweise das Anlegen von neuen Mitarbeitern oder das Beantragen von Schlüsseln für studentische Hilfskräfte oder Projektseminare, vollständig über den *KeyManager* gehandhabt werden können.



Aktuelles Schlagwort ::

Gamification

Millionen von Menschen weltweit verbringen einen beträchtlichen Teil ihrer Freizeit mit Videospiele, da diese sie vor spannende Herausforderungen stellen, deren Lösung Spaß bringt und menschliche Grundbedürfnisse, wie z.B. Autonomie und Eingebundenheit, erfüllt. Dieser Tatsache bedienen sich seit einigen Jahren immer mehr Unternehmen, um das Engagement und die Motivation einer Zielgruppe von Personen zur Erledigung bestimmter Aufgaben oder zur Nutzung von Produkten und Dienstleistungen zu steigern. Ziel ist es dabei, mittels spielerischer Elemente in Geschäftsabläufen und –anwendungen eine ähnlich einnehmende Erfahrung wie das Spielen von Videospiele zu erzeugen – eine *Praxis*, die *Gamification* genannt wird.

Als Vorreiter dieses Trends kann der Sportartikelanbieter Nike angesehen werden, der bereits seit einiger Zeit mit Nike+ eine gamifizierte Plattform für Laufsport anbietet. Zum Mitmachen müssen Laufbegeisterte ein Armband oder eine Smartphone-App kaufen, welche die über den Tag zurückgelegte Strecke misst und mit virtuellen Punkten in Form von so genanntem *NikeFuel* belohnt. Auf dieser Basis können sich die Nutzer von Nike+ persönliche Ziele setzen, um Schritt für Schritt ihre Leistung zu verbessern, ihre Erfolge mit Freunden teilen und sich im Rahmen von Wettbewerben mit diesen messen.

Spielerische Elemente zur Motivationssteigerung

Ähnliche Punktesysteme stellen die Grundlage vieler Videospiele dar, in denen Punkte beispielsweise durch das Besiegen von Gegnern oder das schnelle Beenden von Levels verdient werden können. Weitere populäre Beispiele für Gamification sind das soziale Netzwerk *Foursquare*, die FAQ-Webseite *Stack Overflow* und die Lern-Plattform *Khan Academy*.

Im wissenschaftlichen Diskurs werden die Eigenschaften, Einsatzmöglichkeiten, Vorteile und Risiken von Gamification aktuell intensiv diskutiert. Nach einer weit verbreiteten Definition lässt sich unter dem Begriff die *Nutzung videospieletypischer Elemente in videospielefremden Kontexten* verstehen [DDKN11]. Somit grenzt sich Gamification deutlich von den sog. *Serious Games* wie zum Beispiel *foldit* und *IBM Innov8* ab, die nicht nur Elemente aus Videospiele nutzen, sondern vollständige Videospiele darstellen. Dabei erfüllen sowohl Gamification als auch *Serious Games* einen die reine Unterhaltung übersteigenden Zweck und kommen in unterschiedlichen Gebieten zum Einsatz. Geläufige Beispiele für diese videospielefremden Kontexte sind unter anderem Marketing, Unterricht, Training, persönliche Fitness, Gesundheit, Arbeit, Umwelt und Nachhaltigkeit [HKS14].

Das Repertoire an Elementen aus Videospiele, derer sich Gamification bedienen kann, ist reichhaltig. So können Nutzer für die Lösung bestimmter Aufgaben beispielsweise virtuelle Punkte erhalten. Besondere Leistungen können darüber hinaus mit Abzeichen, sog. *Badges*, belohnt werden. Ebenso lässt sich durch Ranglisten der Wettbewerb unter den Nutzern ankurbeln. Diese drei häufig anzutreffenden Elemente werden oft als Gamification-Blaupause bezeichnet und generieren extrinsische Motivation, indem sie die Spieler dazu verleiten, den Erhalt einer extern vorgegebenen Belohnung anzustreben. Von Kritikern wird ein auf diese Komponenten beschränkter, naiver Ansatz abgelehnt, da er

meist nur kurzfristig motivierende Effekte erzielen kann und primär darauf ausgelegt ist, die Arbeitskraft und Kreativität der Nutzer auszuschöpfen, ohne diesen einen echten Gegenwert zu bieten. Um das volle Potenzial von Gamification langfristig nutzbar zu machen, müssen die Anwender sich für die zu lösenden Aufgaben an sich begeistern können, also aus ihnen intrinsische Motivation beziehen. Dieses Ziel lässt sich beispielsweise erreichen, wenn gamifizierte Anwendungen drei menschliche Grundbedürfnisse befriedigen: Autonomie (freies, selbstbestimmtes Handeln), Kompetenz (Kontrolle und Wachstum) sowie Eingebundenheit (soziale Interaktion und Fürsorge). Gamification geht also über die bloße Nutzung von Videospielelementen hinaus und erfordert auch die Nutzung von Methoden des Game Design. Hierfür ist es von zentraler Bedeutung, die potenziellen Spieler und ihre Bedürfnisse zu kennen, damit gezielt auf diese eingegangen werden kann.

Auch in der Hochschullehre findet das Thema Gamification Anklang. So bietet die DBIS Group im kommenden Sommersemester 2014 ein Gamification-Seminar im Master-Studiengang Information Systems an. Dieses wird die Studierenden vor die Aufgabe stellen, im Rahmen eines Semesters aktiv Forschung im Kleinen zu betreiben und ein Konzept für die Anwendung von Gamification in einem bestimmten Nutzungsgebiet zu entwickeln. Darüber hinaus wird zurzeit darüber nachgedacht, die Durchführung der Erstsemestervorlesung „Einführung in die Wirtschaftsinformatik“ um gamifizierte Aspekte anzureichern, um ihre zielgerichtete Neugestaltung und Ausrichtung an studentische Bedürfnisse weiter voranzutreiben. Für die Wirtschaftsinformatik stellt Gamification ein interessantes, neues Forschungsgebiet mit vielen offenen Fragen hinsichtlich des optimalen Einsatzes dar. Auch die DBIS Group ist interessiert an der Erweiterung ihres Portfolios um dieses Thema, beispielsweise im Kontext der Geschäftsprozessmodellierung bzw. der Datenkuratierung. Über entsprechende Ergebnisse wird in zukünftigen Ausgaben dieses Newsletters berichtet werden.

Virtuelle Punkte zur Verbesserung der Lehre

Literatur:

[DDKN11] S. Deterding et al.: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finland, p. 9-15, 2011.

[HKS14] J. Hamari, J. Koivisto, H. Sarsa: Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, 2014.

Impressum

Herausgeber:

Prof. Dr. Gottfried Vossen
Lehrstuhl für Informatik
Universität Münster
Leonardo-Campus 3 | 48149 Münster
fon +49 251 83 38150 | fax +49 251 83 38159
dbis-group.uni-muenster.de

Grafik: Natali Sulkiewicz

Foto: Titelseite – Gabriele Peters; Innenseiten – Mitarbeiter der DBIS Group



Lehrstuhl Prof. Dr. Gottfried Vossen

Ausgabe 17 :: SoSe 2014

dbis-group.uni-muenster.de



Liebe Leserinnen und Leser,

vor Ihnen liegt die 17. Ausgabe unseres Newsletters, in welchem wir Ihnen wieder Aktuelles aus den vergangenen Monaten rund um meine Arbeitsgruppe zusammengestellt haben.

Ich schreibe Ihnen, wie schon vor einem Jahr, wieder aus meiner „zweiten akademischen Heimat“, der *University of Waikato* in Neuseeland, an deren

Management School ich auch in diesem Jahr den deutschen „Spring Break“ verbringen konnte. Wir planen inzwischen ein gemeinsames *Executive Program Emergent Business Technologies*, welches ab 2015 deutsche und neuseeländische Teilnehmer mit Business-, aber ohne ausgesprochenen Technologie-Hintergrund an neue Technologien und deren Einsatz im unternehmerischen Kontext heranzuführen und ihnen insbesondere Entscheidungshilfen hierzu vermitteln soll. Geplant ist ein mehrmonatiges Zertifikats-Programm, welches gemeinsam von der *WWU Weiterbildung gGmbH* und der *Corporate & Executive Education der Waikato Management School* durchgeführt wird und berufsbegleitend absolviert werden kann. Die Teilnehmer durchlaufen gemeinsame Präsenzphasen und erarbeiten in gemischten Gruppen Präsentationen, Fallstudien oder Projektberichte. Interessenten können ab sofort nähere Informationen erhalten, in Deutschland entweder über die *WWU Weiterbildung* oder direkt über mich.

Weitere Themen dieser Ausgabe sind diverse Nachlesen zu Aktivitäten des abgelaufenen Wintersemesters, Konferenzberichte aus Indien und Hawaii, Erfahrungen aus der Neuauflage unserer Erstsemester-Veranstaltung zur Wirtschaftsinformatik sowie *Big Data*. Das aktuelle Schlagwort lautet diesmal *Gamification* und beschreibt die Einbeziehung spieletypischer Elemente in die Lehre, aber auch in Anwendungsproblematiken.

Nicht unerwähnt lassen möchte ich die Ausgabe 2014 des *ERCIS Launch Pad*, die noch im Sommersemester 2014 starten wird; die Facebook-Seite des Launch Pad hat mittlerweile zahlreiche Fans, die wir von Zeit zu Zeit mit Beiträgen rund um das Thema Unternehmensgründung versorgen.



Weitere und stets aktuelle Informationen erhalten Sie wie immer über unsere Webseite unter dbis-group.uni-muenster.de. Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre.

Hamilton und Münster, im April 2014

Ihr
G. Vossen
Prof. Dr. Gottfried Vossen



Ankündigungen

:: Umfrage zu *Big Data* startet
Wie im Artikel zu *Big Data* erwähnt führt die DBIS Group im Frühjahr 2014 eine Umfrage zum Thema *Big Data* durch, u.a. um die Gründe für die Zurückhaltung von KMU bei diesem Thema zu ergründen. Interessenten können sich an dieser Umfrage, zu der wir auf Anfrage auch die Ergebnisse zugänglich machen, noch bis Mitte Mai 2014 beteiligen. Die Umfrage findet sich im Web unter:



<http://erc.is/go/bigdata2014>

Neue Publikationen

:: St. Dillon, F. Stahl, G. Vossen, K. Rastrick: *A Contemporary Approach to Coping with Modern Information Overload; Communications of the ICISA: An International Journal* 14 (1) 2013, 1-24

:: F. Stahl, A. Löser, G. Vossen: *Preismodelle für Datenmarktplätze; Informatik-Spektrum* 37, 2014 (DOI 10.1007/s00287-013-0751-7)

:: N. Pflanzl, G. Vossen: *Challenges of Social Business Process Management; Proc. 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) 2014, Waikoloa, Big Island, Hawaii, 3868-3877*

:: G. Vossen: *Big Data as the New Enabler in Business and other Intelligence; Vietnam Journal of Computer Science* 1 (1) 2014, 1-12; DOI 10.1007/s40595-013-0001-6

Weitere Publikationen siehe Innenteil

Weitere Publikationen

:: T. Haselmann, G. Vossen: EVACS: Economic Value Assessment of Cloud Sourcing by Small and Medium-sized Enterprises; EMISA Forum 1/2014, 18-31

:: F. Stahl, F. Schomm, G. Vossen: The Data Marketplace Survey Revisited; Working Paper No. 18, European Research Center for Information Systems

:: St. Dillon, F. Stahl, G. Vossen: BYOD and Governance of the Personal Cloud; zur Veröffentlichung eingereicht

:: St. Dillon, G. Vossen: SaaS Cloud Computing in Small and Medium Enterprises: A Comparison Between Germany and New Zealand; Working Paper No. 19, European Research Center for Information Systems

:: St. Dillon, F. Stahl, G. Vossen, K. Rastrick: WiPo for SAR: Taking the Web in your pocket when doing search and rescue; in Vorbereitung

:: F. Stahl, A. Godde, B. Hagedorn, B. Köpcke, M. Rehberger, G. Vossen: Implementing the WiPo Architecture; Working Paper No. 20, European Research Center for Information Systems

Horus @ WWU Münster ::

Einführung in die Wirtschaftsinformatik

Unter Beteiligung der DBIS Group wurde im abgelaufenen Wintersemester 2013/14 die Erstsemestervorlesung „Einführung in die Wirtschaftsinformatik“ einer umfassenden Neustrukturierung unterzogen. Wichtige Anforderungen waren dabei die Herstellung eines Bezugs zwischen dem Studienfach und der beruflichen Praxis sowie die Vorstellung des Berufsbildes eines Wirtschaftsinformatikers. Die Veranstaltung wurde, wie gewohnt, als Ringvorlesung durchgeführt, wodurch die Studierenden alle Professoren kennenlernen und Einblicke in deren Forschungsgebiete und Lehrangebote erhalten konnten. Wesentlicher Bestandteil der Neustrukturierung war die Ablösung der klassischen Klausur durch eine semesterbegleitende Fallstudie, welche von den Studierenden in Kleingruppen bearbeitet wurde. Zunächst begann das Semester jedoch mit einer Exkursion zum Ford-Werk in Köln-Niehl, im Rahmen derer die Studierenden durch Vorträge von Ford-Managern interessante Einblicke in ein mögliches zukünftiges Tätigkeitsfeld erhalten konnten. Auf Grundlage dieser Erkenntnisse wurde jede Kleingruppe vor die Aufgabe gestellt, im Laufe des Semesters die Geschäftsprozesse, Geschäftsobjekte, Organisationsstrukturen und andere Aspekte eines bestimmten Geschäftsbereichs eines Automobilherstellers strukturiert aufzubereiten und in Form von Modellen festzuhalten. Hierbei sollten die Studierenden möglichst autonom arbeiten und ihre Modelle um das in den Vorlesungen gewon-

Von Bankbook zu Bankbook 2.0 ::

Im Sommersemester 2013 hat die DBIS Group gemeinsam mit der GAD eG und Volksbank Gronau-Ahaus im Rahmen eines Projektseminars Möglichkeiten für eine Bankfiliale bei Facebook erkundet. Zunächst wurde ein Konzept erarbeitet, wie eine Online-Filiale als Facebook-App aussehen könnte. Im Anschluss daran wurde ein Prototyp implementiert. Dabei wurde Wert darauf gelegt, Bank und Kunden einen Kommunikationskanal zu bieten, der nicht darauf aufbaut, dass Berater und Kunde Facebook-Freunde sind, und somit beiden Seiten höchstmöglichen Datenschutz bietet. Während des vergangenen Wintersemesters ist diese Applikation im Rahmen eines Experimentes getestet und evaluiert worden. Dazu wurde die Facebook-Filiale über vier Wochen von vier

nene Wissen sukzessive erweitern. Zur Bearbeitung der Fallstudie kam der Horus Business Modeler [1] zum Einsatz, mit dem die DBIS Group bereits in vergangenen Lehrveranstaltungen sehr gute Erfahrungen machen konnte. In speziellen Veranstaltungen wurden die Studierenden auf die Nutzung dieses Werkzeugs vorbereitet. Die Überprüfung der Leistung erfolgte durch Präsentationen, bei denen ausgewählte Gruppen ihre Lösungen vorstellen durften, sowie durch Abgabe eines mit Horus generierten Projektberichts. Bei den Präsentationen erhielten die Studierenden wertvolles Feedback von den anwesenden Professoren, um sie auf zukünftige Aufgaben vorzubereiten. Die Vorlesung fand Anfang Februar in entspannter Atmosphäre mit Glühwein ihren passenden Ausklang. Eine erste Evaluation bestätigt, dass das neue Konzept für eine Einführung in die Wirtschaftsinformatik geeignet ist. Insbesondere befürworten die Studierenden das fallstudienbasierte Arbeiten in der Gruppe als Ersatz für eine Klausur, bescheinigen den semesterbegleitenden Modellierungsaufgaben eine hohe Praxisrelevanz und zeigen sich von der Idee einer Exkursion zu einem multinationalen Großunternehmen direkt zu Beginn des Studiums begeistert. Das erhaltene Feedback wird dazu genutzt werden, die kommenden Iterationen dieser Vorlesung weiter zu verfeinern und den Studierenden einen optimalen Einstieg in ihr Studium zu ermöglichen.

 [1] <http://www.horus.biz/horus-iinside/leistungsspektrum/horus-enterprise/horus-business-modeler.html>

Bankberatern und 44 fiktiven Kunden intensiv getestet. Dabei ist herausgekommen, dass das Tool für einfache Kommunikation gut geeignet ist, es allerdings noch Herausforderungen im Bereich der Integration in den Workflow der Berater und bei der Beratung zu komplexen Produkten gibt. Basierend auf diesen Ergebnissen widmet sich im Sommersemester 2014 ein Projektseminar der weiteren Untersuchung dieses Themas. Zu Beginn wurden bereits Ansätze identifiziert, welche die erkannten Probleme lösen können. Neben technischen Themen zur Implementierung sind das vor allem Themen zum Einsatz von Rich-Media-Technologien, wie bspw. Screen-Sharing und Video-Chats und fachliche Themen, wie die organisatorische Einbindung in das Beratungskonzept der Banken. Wir sind überzeugt, auf diese Weise einen noch größeren Nutzen für Kunden und Berater schaffen zu können.

Prof. Vossen in Indien ::



Ende November 2013 hat Prof. Vossen zum ersten Mal Indien bereist. Auf Einladung des Jayamukhi Institute of Technological Sciences (JITS) [1] in Warangal im Bundesstaat Andhra Pradesh war er Ehrengast und Keynote Speaker der International Conference on Cloud Computing [2]. Der Besuch wurde vorbereitet und vorbildlich begleitet von Prof. Dr. Murti Poolla, der als Dean Research & Development sowie Professor für IT am JITS tätig ist, sowie von Prof. Dr. Jayadev Gyani, Head des Department of Computer Science and Engineering. Das JITS ist ein vergleichsweise kleines College etwa 140 km nordöstlich von Hyderabad, welches in dieser ländlichen Gegend für eine technisch orientierte Informatik-Ausbildung sorgt. Interessanterweise wird dieses Angebot von ebenso vielen männlichen wie weiblichen Studierenden wahrgenommen. Die Konferenz mit etwa 130 Teilnehmern beschäftigte sich mit unterschiedlichen Aspekten des Cloud Computing. In seiner Keynote, mit der der wissenschaftliche Teil der Konferenz eröffnet wurde, diskutierte Prof. Vossen über Cloud-Grundlagen, Cloud-Erfolgsgeschichten, Bedrohungen sowie die vielen neuen Möglichkeiten, die sich durch die Cloud eröffnen, und schloss mit einer Prognose zu weiteren Entwicklungen ab. Am Nachmittag ging er in einem Übersichtsvortrag genauer auf Cloud-Technologien, Anwendungen, spezifische Herausforderungen für KMU sowie zwei Fallstudien ein. Das Thema ist für die Region offenbar von so hoher Bedeutung, dass die Veranstaltung, im Rahmen derer auch ein Vertreter von Infosys, dem größten indischen IT-Dienstleister, einen Vortrag hielt, am folgenden Tag in zwei indischen Tageszeitungen erwähnt wurde.

Beteiligung der DBIS Group an der HICSS-47 ::

Vom 6. bis 9. Januar 2014 fand im Hilton Waikoloa Village auf Big Island, Hawaii, die 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-47) [1] statt, an welcher sich die DBIS Group in Person von Nicolas Pflanzl durch Vorstellung eines Papiers beteiligte. Bei der HICSS handelt es sich um eine hoch angesehene, jährlich auf einer der Hauptinseln Hawaiis abgehaltene Information-Systems-Konferenz, die sich durch vielfältige Beiträge zu unterschiedlichen Gebieten der Wirtschaftsinformatik auszeichnet und stets mehrere Hundert Teilnehmer aus der ganzen Welt anzieht. Aufgrund der entspannten Atmosphäre entwickeln sich auf der HICSS wertvolle Diskussionen, die sich auch jenseits der Konferenzräume fortsetzen. Der Beitrag der DBIS Group trägt den Titel „Challenges of Social

Wie in Indien üblich wurde die Konferenz mit einer Zeremonie eröffnet, im Rahmen derer zahlreiche Grußworte gesprochen wurden. Höhepunkte waren die Entzündung einer „Kerze des Wissens“ sowie die „Felizitation“ von Prof. Vossen mitsamt der Überreichung des Tagungsbands und eines Erinnerungsgeschenks. Auf dem Rückweg von Waragal besuchten Prof. Murti und Prof. Vossen das Sreyas Institute of Engineering and Technology [3], wo sie vom Akademischen Direktor Dr. P. N. Murthy sowie von Prof. Dr. Suresh Akella, der eine Zeit lang in Deutschland gearbeitet hat, empfangen wurden. Auch hier kam es während eines ad hoc einberufenen Treffens mit Vertretern des Lehrkörpers zu einer Felizitation des Gastes, einer in Indien offensichtlich verbreiteten Form des höflichen Empfangs eines Gastes. Prof. Vossen stellte in einem kurzen Vortrag die Universität Münster sowie das ERCIS vor und wies wie auch bereits am JITS auf Kooperationsmöglichkeiten sowie auf vom DAAD gesponserte Studienaufenthalte für indische Studierende hin.



Prof. Dr. Jayadev Gyani (ganz links), Prof. Dr. Murti Poolla (ganz rechts) und Kollegen während der Felizitation von Prof. Vossen.

 [1] <http://www.jits.in/>

 [2] <http://www.iccc2013.info/>

 [3] <http://www.sreyas.ac.in/>

Business Process Management“ und ist eine Weiterentwicklung des Papiers, das bereits im September 2013 im Rahmen des EMISA Workshops in St. Gallen vorgestellt wurde (siehe Newsletter Nr. 16). Thematisch reiht sich der Artikel in eine hoch aktuelle Forschungsrichtung des Geschäftsprozessmanagements ein, die sich mit der Erschließung des Prozesswissens von Stakeholdern, die üblicherweise wenig Erfahrung im Umgang mit den benötigten Methoden und Werkzeugen haben, befasst. Es ist abzusehen, dass dieses Gebiet des sog. humanzentrischen BPM in den kommenden Jahren auf vielen fachspezifischen Konferenzen eine wichtige Rolle spielen wird.

 [1] http://www.hicss.hawaii.edu/hicss_47/apahome47.htm

Big Data Lab ::

Die DBIS Group bleibt stark im Thema Big Data aktiv und arbeitet an der Weiterentwicklung des im letzten Newsletter vorgestellten DBIS Big Data Labs, einer interaktiven Testumgebung für Big-Data-Anwendungen. Das Ziel des Big Data Labs ist es, interessierten Unternehmen und weiteren Partnern die Möglichkeit zu geben, Big-Data-Lösungen auf einfache Art auszuprobieren, ohne selbst intensiv in benötigte personelle oder technische Ressourcen investieren zu müssen. Dabei sind es insbesondere die kleinen und mittleren Unternehmen (KMU), bei denen großes Potenzial ungenutzt bleibt, weil diese nur sehr zögerlich auf Big Data reagieren.

In diesem Zusammenhang führt die DBIS Group im Frühjahr 2014 eine Umfrage [1] durch, um die Gründe für die Zurückhaltung von KMU bei Big Data näher zu beleuchten. Außerdem

Umfrage zu Big Data bei KMU

soll die Umfrage zeigen, wo wirtschaftlich relevante Einsatzmöglichkeiten für Big Data bei KMU liegen können. Darauf aufbauend werden die wahrgenommenen und tatsächlichen Herausforderungen auf technischer und organisationaler Ebene untersucht. Auf dieser Grundlage können Handlungsfelder für Big Data näher bestimmt, neue Potentiale für KMUs aufgezeigt und neue Fragenstellungen für zukünftige, zielgerichtete Forschungsvorhaben aufgestellt werden.

Projektseminar WiPo :: Das Web in your Pocket funktioniert prototypisch

Nachdem die DBIS Group sich seit nunmehr über einem Jahr mit der Idee des „Web in your Pocket“, einer themenzentrierten Informationsplattform, die Nutzern hochqualitative Informationen bereitstellt, beschäftigt hat, haben wir diese im vergangenen Wintersemester mit einer Gruppe von 12 Studierenden in einem ersten Prototyp realisieren können.

Dazu wurde eine Infrastruktur geschaffen, die das Internet zielgerichtet mit Apache Nutch crawlt und die Ergebnisse mittels Boilerpipe nach Inhalten durchforstet und diese in eine sogenannte Anwärterdatenbank speichert. Von dort hat ein Kurator (ein Experte in einer bestimmten Domäne) die Möglichkeit, die Dokumente der Anwärterdatenbank zu bearbeiten, auf ihre Korrektheit zu überprüfen, ggfs. zu ergänzen und sodann als

Studierende entwickeln themenzentrierte Informationsplattform

kuratierte Dokumente zu veröffentlichen. Daneben kann er bereits veröffentlichte Dokumente überarbeiten, mit weiteren Dokumenten verknüpfen und Inhalte in Metadokumenten zusammenfassen. Außerdem kann er festlegen, was passiert, wenn sich der Inhalt der Originalseite im Internet ändert. Hier hat er die Wahl, Informationen automatisch zu aktualisieren oder sie erneut zu überprüfen bzw. zu ignorieren. Darüber hinaus werden Dokumente mit Schlagworten, Tagging, kategorisiert.

Zum Big Data Lab bietet die DBIS Group allen interessierten Parteien einen Schnell-Check „Big Data“ in der eigenen Organisation an. Dabei geht es zunächst um eine Bestandsaufnahme, wo Herausforderungen im Bereich Big Data liegen und wo dieses Gebiet zusätzlichen Nutzen stiften kann. Als mögliche Anwendungsfälle sind Szenarien von der gezielten Ergänzung vorhandener Aktivitäten bis hin zur Ausschöpfung unerschlossener Datenquellen denkbar. Dabei können viele Bereiche abgedeckt werden, wie beispielsweise großvolumige Datenhaltung, die Verarbeitung von Echtzeitstreams und die parallelisierte Analyse von Geschäftsdaten. Im zweiten Schritt erfolgt eine erste prototypische Implementierung als „Proof-of-Concept“, um die generelle Umsetzbarkeit des Vorhabens zu belegen und ein Fundament für weitere Schritte zu legen. Wer also immer noch zögert und nicht weiß, ob Big Data nur ein Hype-Thema ist oder ob sich damit realer Nutzen generieren lässt, sollte Kontakt mit der DBIS Group zwecks Aufsetzen eines Checks aufnehmen.

 [1] <http://erc.is/go/bigdata2014>

Sind die Daten in der kuratierten Datenbank (basierend auf MongoDB) abgelegt, werden sie automatisch mittels Apache Solr indiziert, um Benutzern eine effiziente Suche darauf zu ermöglichen. Um die Suche weiter zu optimieren, haben Benutzer die Möglichkeit, ein Profil anzulegen, in dem sie ihre Interessen spezifizieren. Gibt ein Benutzer eine Suchanfrage ein, wird diese in eine Solr-Query übersetzt, und relevante Dokumente werden aus der Datenbank ermittelt. Ist dies geschehen, werden die Ergebnisse entsprechend des Nutzerprofils nach Relevanz sortiert. Möchte der Nutzer die Ergebnisse persistieren, hat er derzeit die Möglichkeit, sie in den Cloud-Dienst Evernote zu exportieren, von wo sie auch offline verfügbar gemacht werden können. Die Architektur ist dabei so gehalten, dass das Frontend austauschbar ist. Durch eine Web-Service-Schnittstelle kann das Frontend auch leicht als mobile App realisiert werden. In der vorliegenden Version wurde es mit Bootstrap als Web-Anwendung entwickelt. Weitere Technologien, die zum Einsatz kamen, sind JavaScript (Frontend), PHP (als Schnittstelle zwischen Frontend und Web-Service), das Jersey-Framework (für die Webservices), Tomcat (als Webserver für Java), PostgreSQL (für Metainformationen) und Java (als Programmiersprache).

Eine umfassendere Darstellung des Prototyps findet sich auch in einem in der Fertigstellung befindlichen ERCIS-Arbeitsbericht, der beim Herausgeber dieses Newsletters angefordert werden kann.

Angebot für Big Data Schnell-Check

Suchergebnisse nutzerspezifisch sortiert