

Was man über IKON 2 wissen muss

Ein Subset des inf12-Jahrgangs

Viel zu kurz vor der Klausur

Inhaltsverzeichnis

VL 02: Was bedeutet Kontext	2
VL 03: Einfluss von IT-Systemen auf Geschäftsmodelle	3
VL 04: Kontext Organisation	4
Koordination	4
Motivation	4
Technochange	4
VL 05: Kontext Prozess I	5
VL 06: Kontext Prozess II	5
VL 07: Kontext Individuum – Technologieakzeptanz	6
VL 08: Kontext Markt	6
VL 09: Kontext Gesellschaft	6
VL 10: Kontexte verändern sich	6
VL 11: Kontexte sind verzahnt - GreenIT	7
GreenIT im engeren Sinne	7
GreenIT im weiteren Sinne	7
Dematerialisierung und Reboundeffekt	7
VL 12: Kontexte sind verzahnt: Social Media	8

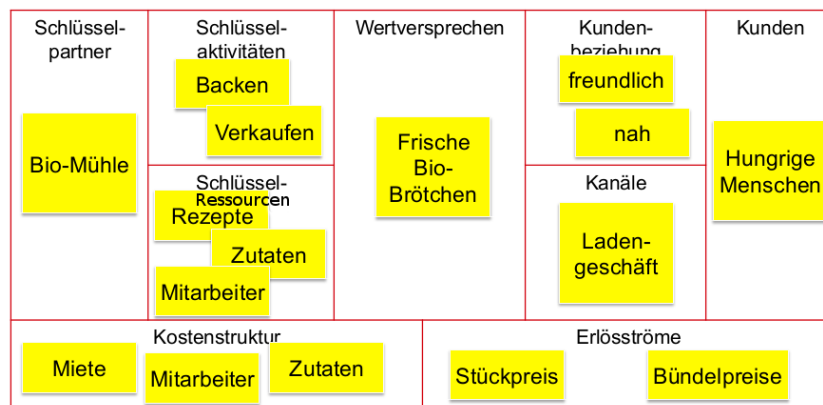
VL 02: Was bedeutet Kontext

VL 03: Einfluss von IT-Systemen auf Geschäftsmodelle

In dieser Vorlesung ging es hauptsächlich um die Veränderung eines Geschäftsmodells durch IT. Zunächst einmal wird der Markt für ein Produkt durch verschiedene Aspekte beeinflusst:

- Substitute (d.h. Ersatzprodukte)
- Kundeneinfluss
- Lieferanteneinfluss
- Markteintritte (Neue Produkte / Unternehmen)

Um ein Geschäftsmodell besser beschreiben zu können, wurde das „Business Canvas Model“ eingeführt:



Die IT nimmt auf jeden der Aspekte im Diagramm auf verschiedene Arten und Weisen Einfluss:

Schlüsselpartner Vereinfachte Einbindung von Partnern / digitale Partner (Suchmaschinen)

Schlüsselaktivitäten Automatisierung / Beschleunigung / Tracking, Überwachung

Schlüsselressourcen Information / Informationssysteme / Informations- und Kommunikations-Infrastruktur / (offene) It-Schnittstellen

Wertversprechen Bessere Informationen und Kommunikation / Informationsbasierte Produkte & Dienstleistungen / Günstigere, schnellere Leistungen

Kundenbeziehung Websites / Applications / Selbstbedienung / Nutzergenerierte Inhalte / Communities

Kanäle Electronic und Mobile Commerce / Intermediation: Etablierung eines neuen Mittlers. / Reintermediation: Erneute Etablierung eines Mittlers

Kunden Veränderung von Zielgruppen etc. (auch international)

Erlösströme Nutzungsabhängige Preise ("Pay-per-use") / Indirekte Erlöse (Daten verkaufen, Crapware installieren, Werbung)

Kostenstruktur geringere Transaktionskosten / Vereinfachtes Verteilen von Risiken

Insgesamt werden Geschäftsmodelle durch IT umfangreich verändert, dabei geht es besonders um **Vermittlung und Koordination** von Dienstleistungen und Produkten, sowie um die Erschließung **neuer Partner** (viele kleine Anbieter).

VL 04: Kontext Organisation

Organisation: Ordnung, die zielgerichtet arbeitsteilig Aufgaben und Tätigkeiten regelt. – Zweckorientiertes soziales Gebilde.

Eine Organisation muss **Koordinieren, Motivieren**, und eigentlich auch Orientieren (Knowledge Sharing), aber darum geht's nicht in IKON.

Dazu gehört Arbeitsteilung – **horizontale Arbeitsteilung** nach Projekten, Regionen, Objekten und Funktionen, **vertikale Arbeitsteilung** heißt auch „Hierarchie“.

Koordination

Leistungsbeziehungen Wer darf wen kommandieren?

Standardisierung Generelle Regelungen

Delegation Du machst das!

Partizipation Wir bauen zusammen was tolles...

Motivation

Extrinsisch Belohnung / Bestrafung (finanziell oder reputationell) / Zielvereinbarung

Intrinsisch Individuelles Bestreben, Interesse, ...

Bestimmt IT unser Handeln *oder* bestimmt unser Handeln die IT?

Antwort vom Troll-Prof: Beides! 🤖

Weiterer Vorlesungsinhalt: Open Source ist awesome! Und funktioniert nur wegen IT (CVS, Mail, Bugtracker, Github!).

Technochange

Zusammenspiel zwischen IT und *Organisationsveränderung*.

... aka neue Technik, die Geschäftsprozesse etc. beeinflusst.

VL 05: Kontext Prozess I

VL 06: Kontext Prozess II

VL 07: Kontext Individuum – Technologieakzeptanz

Wesentlich im Lebenszyklus eines Informationssystems ist die Einführung - hier entscheidet sich der Erfolg und die Bedeutung. Damit Informationssysteme **Nutzen** stiften können, müssen sie (korrekt) **genutzt** werden:

„Vor dem *Nutzen* kommt die *Nutzung*.“

Um Akzeptanz und Verständnis zu erreichen, ist ein geplanter **Einführungsprozess** des Systems innerhalb der Organisation notwendig.

Einführung von Informationssystemen:

Eine organisatorische Maßnahme zur Verbreitung (Installation) und Aneignung (Verwendung) von Informationstechnik in einer Nutzergruppe.

Wie breitet sich eine Innovation aus? Rogers Prozess der **Diffusion**: Mitglieder eines sozialen Systems kommunizieren über verschiedene Kanäle \Rightarrow Es muss über die Innovation gesprochen/geschrieben werden.

Schritte der Aneignung einer Innovation

Wissen (*aha, sowas gibts!*)
Überzeugung (*das klingt gut!*)
Entscheidung (*ich probier das aus*)
Umsetzung (*click here to download, next, agree, next, next, finish*)
Bestätigung (*is ja echt voll geil!*)

Merkmale des Individuums beeinflussen sein Wissen, Merkmale der Innovation beeinflussen seine Überzeugung. Der Kommunikationskanal muss auf die Zielgruppe angepasst werden.

Innovationsfreudigkeit

2.5% Innovatoren
13.5% Frühe Nutzer
34% Frühe Mehrheit
34% Späte Mehrheit
16% Nachzügler

Innovations-Merkmale nach Rogers:

Wahrgenommener Vorteil
Komplexität (vs. *Einfachheit*)
Kompatibilität (*technisch, sozial, ...*)
Beobachtbarkeit (*Preview bei anderen*)
Probierbarkeit (*Demo-Version etc.*)

Leistungserwartung + Aufwandserwartung + Sozialer Einfluss = Nutzungsintention

Nutzungsintention + Fördernde Bedingungen = Nutzungsverhalten

Ansonsten gibt's immer *Moderatorgrößen*, die „halt einfach noch eine Rolle spielen“ (so wie das Wetter den Genuss beim Eis-Essen beeinflusst). Typische Faktoren: Alter, Geschlecht, ...

VL 08: Kontext Markt

VL 09: Kontext Gesellschaft

VL 10: Kontexte verändern sich

VL 11: Kontexte sind verzahnt - GreenIT

Harald Welzer, spiegel online: So kann es nicht weitergehen, ökologisch und finanziell. Ressourcen werden zur Neige gehen. Klimawandel ist Scheiße – deshalb müssen wir weniger Strom verbrauchen.

Leider ist wirtschaftliche Entwicklung regional orientiert. „Sollen doch die anderen machen!“ Hippies haben in den 80ern angefangen mit *Recycling*. Das war mega cool (Kreislaufwirtschaft)! Und in den 90ern haben auch Unternehmen möglichst Müll-effizient (ökologische Nachhaltigkeit) zu *produzieren*.

Es wird immer mehr Energie verbraucht (wirklich? Wahnsinn!). Warum handeln Unternehmen jetzt?

1. Treibhausgase und Ressourcen einsparen (*ökologisch*, wie langweilig)
2. Geld sparen, weil Energie immer teurer wird (*ökonomisch*, yay, Wirtschaft!)

Seit 2008 wird von Unternehmen versucht, viel Strom in IT zu sparen, insbesondere im Serverbetrieb. Einige sagen, „GreenIT“ sei nur ein Deckmantel, um neue (stromsparende) Hardware zu verkaufen, aber neue Hardware herzustellen koste viel mehr Strom, als sie im Endeffekt einspart. Man muss beide Seiten betrachten:

GreenIT im engeren Sinne

- Sparsame Hardware
- Thin-Clients
- effizientere Kühlsysteme
- Energieoptionen, Herunterfahren!
- ökologisches Design
- Server-Virtualisierung

GreenIT im weiteren Sinne

- Herstellung von Hardware (Rohstoffe, Chemikalien, Energie)
- Entsorgung von Hardware (Recyclingaufwand)
- Energieaufwand für Betrieb (siehe oben)
- Software-Hardware-Beziehung (braucht man wirklich neue Hardware?)

Und bitte, schickt nicht die alten Computer nach Afrika zu armen Kindern zum Recycling! Das ist ungesund und schlecht für die Umwelt.

Dematerialisierung und Reboundeffekt

Dematerialisierung: Ein vorher physisch vorhandenes Objekt wird mit neuer Technologie weniger/kleiner oder fällt weg. Beispiele: elektronische Dokumente, mp3-Download statt CD kaufen. ⇒ **Erhöhung der Ressourcenproduktivität**

Reboundeffekt: Weil Dinge Ressourcen sparen, werden sie günstiger, deshalb werden mehr genutzt, und wieder mehr Ressourcen verbraucht. Beispiel: früher gabs ein paar große Mainframes, dann kamen PCs, jetzt gibts davon Millionen.

Software kann solche Dinge modellieren und beim Ressourcen sparen/Klimaschutz helfen. Yay!

VL 12: Kontexte sind verzahnt: Social Media