

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	7
VL 09: Kontext Gesellschaft	7
VL 10: Kontexte verändern sich	7
VL 11: Kontexte sind verzahnt - GreenIT	7
VL 12: Kontexte sind verzahnt: Social Media	7

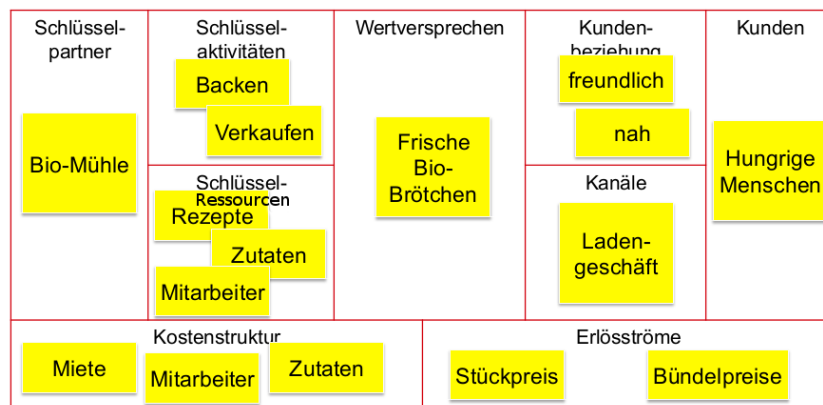
VL 02: Was bedeutet Kontext

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

VL 12: Kontexte sind verzahnt: Social Media