

Was man über IKON 2 wissen muss

Ein Subset des inf12-Jahrgangs

Viel zu kurz vor der Klausur

VL 01: <title>

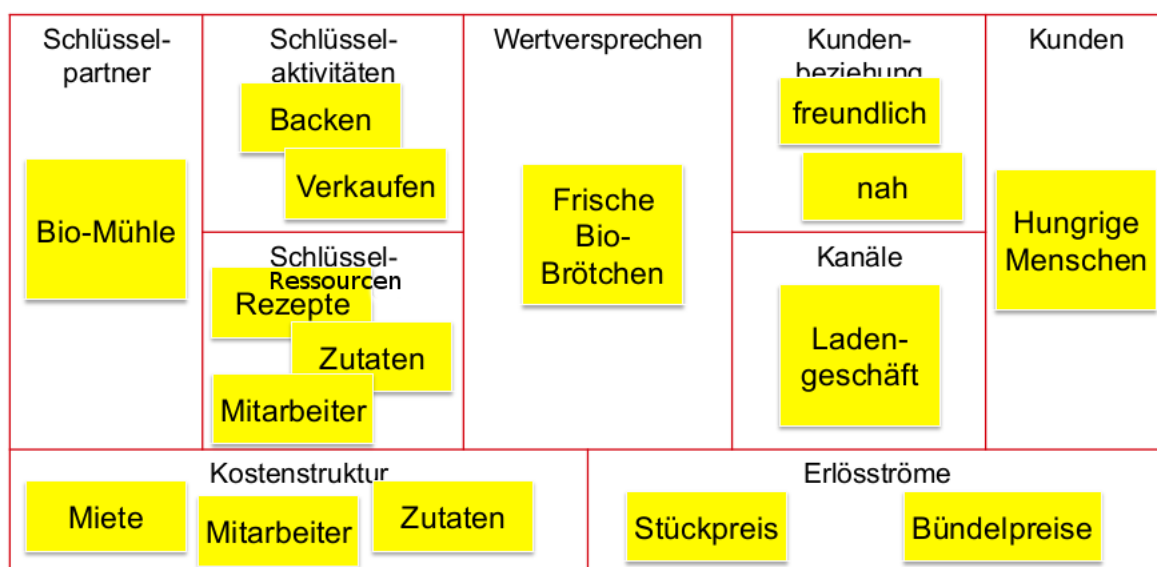
VL 02: <title>

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

Besser Informationen und Kommunikation

Informationsbasierte Produkte/Dienstleistungen

Günstigere, schnellere Leistungen

Kundenbeziehung

Websites, und Apps.

Selbstbedienung

Nutzergerienrierte Inhalte

Communities

Kanäle

Electronic- und Mobile-Commerce

Intermediation: Etablierung eines neuen Mittlers.

Reintermediation: Erneute Etablierung eines Mittlers

Kunden

Veränduerung 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 Koordination** von Dienstleistungen und Produkten. Sowie um die erschließung textbfneuer Partner (viele kleine Anbieter).

VL 04: <title>

VL 05: <title>

VL 06: <title>

VL 07: <title>

VL 08: <title>

VL 09: <title>

VL 10: <title>

VL 11: <title>

VL 12: <title>