

# Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition)



Studienarbeit aus dem Jahr 2011 im Fachbereich BWL - Unternehmensführung, Management, Organisation, Note: 1,7, Hochschule der Medien Stuttgart, Sprache: Deutsch, Abstract: Die wissenschaftliche Diskussion zeigt deutlich, dass die Idee, vorhandene Unternehmensgrenzen stärker aufzulösen und Konsumenten aktiver in den Wertschöpfungsprozess mit einzubeziehen, nicht wirklich neu ist. Diese Idee hat eine Vielzahl an Konzepten hervorgerufen, die starke Überschneidungen aufweisen. All diese Konzepte eint dieselbe Vorstellung, dass Kunden schlauer und produktiver sein können als verkrustete Abteilungen, wenn man sie [...] in den Leistungs- oder Ideenentwicklungsprozess des Unternehmens integriert. Heute zeigt sich immer deutlicher, dass Unternehmen es sich einfach nicht mehr leisten können, innovative Kunden an die Konkurrenz zu verlieren. Kunden haben ein hohes Produktinvolvement aufgrund ihres Produktwissens und ihrer Produkterfahrung. Meinungsführer und auch Innovatoren können entscheidend zur Marktdurchdringung neuer Produkte beitragen, indem sie über soziale Netzwerke aktiven Einfluss auf andere Konsumenten ausüben. Diese Kunden haben einen großen Wert für jedes Unternehmen. Daher muss erreicht werden, dass geeignete Kunden von sich aus ihr Wissen bereitwillig preisgeben und ihre Fähigkeiten in den Dienst des Unternehmens stellen. Grundlage der interaktiven Wertschöpfung ist ein freiwilliger Interaktionsprozess zwischen Unternehmen und Kunden, der sowohl gemeinsamer Problemlösungsprozess als auch sozialer Austauschprozess ist. Das Konzept Interaktive Wertschöpfung (IWS) sieht Kunden nicht mehr nur als reine, passive Konsumenten an, sondern versteht sie vielmehr als Wertschöpfungspartner, die aktiv am

Entwicklungs- und Herstellungsprozess von Produkten oder Dienstleistungen mitwirken. Durch die aktive Rolle der Kunden und anderer externer Akteure, wird aus der von Unternehmen dominierenden Wertschöpfung, die interaktive Wertschöpfung. Ziel

[\[PDF\] A Study On The Emerging Role Of Emotional Intelligence Management: The Service Industry In Eastern India](#)

[\[PDF\] Thinking Is Form: The Drawings of Joseph Beuys](#)

[\[PDF\] Tosca \(Act III, Duetto: O Dolce Mani \(tenor, soprano\)\): Clarinet 1 part \(Qty 7\) \[A3668\]](#)

[\[PDF\] Nutrient Removal in Wastewater Using Microalgae \(Forum Siedlungswasserwirtschaft und Abfallwirtschaft Universität Essen\)](#)

[\[PDF\] The Holy City, Op.36 \(Soprano solo. These are They which Came \(No.13\)\): Oboe 1 part \(Qty 7\) \[A3512\]](#)

[\[PDF\] The Principles of Greek Grammar](#)

[\[PDF\] Textbook of Refractive Laser Assisted Cataract Surgery \(ReLACS\)](#)

**Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing : Wie Konsumenten - eBay** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing : Wie Konsumenten (unbezahlte) Books, Nonfiction 9783640878543. Language: German, Author: Niko Schotte. **Innovation mit Hilfe der Vielen - Springer** - Buy Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing book online at best prices in India on Amazon.in. Read Interaktive Kindle Edition 1,330.00 Read **Hybrid cloud architectures for the online commerce - ScienceDirect** Frank Piller & Ralf Reichwald: Interaktive Wertschöpfung (2. Frank Piller's 1997 article in the German edition of the Harvard Business Review and with Susumu Ogawa), an innovative crowdsourcing business model in the fashion industry **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition) eBook** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition) eBook: Niko Schotte: : Kindle Store. **NEW Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing by BOOK - eBay** Expert Study Commissioned by the European Union, The German Federal Ministry of Research, and consortium of SMEs in the drivetrain industry benefited from crowdsourcing of technical problems. Interaktive Wertschöpfung (2nd ed.). **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition): Niko** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing Paperback / softback by Niko Schotte, ISBN: 9783640878543 Number Of Pages: 72 Country Of Origin: Germany **Interaktive Wertschöpfung kompakt: Open Innovation** - Lockhorn, I. (2009): Open Innovation: Interaktive Wertschöpfung als Chance in der Pelzer, C./Wenzlaff, K./Eisfeld-Jeschke, J. (2012): Crowdsourcing-Report Germany, Krones, Maschinenfabrik Reinhausen und Strama-MPS und Hyve, **Innovationsgesellschaft heute: Perspektiven, Felder und Falle - Google Books Result** LDIC, 2016 Bremen, Germany Michael Freitag, Herbert Kotzab, Jürgen Pannek R (2013) Crowdsourcing and the crisis-affected community: lessons learned and Reichwald R, Piller F (2006) Interaktive Wertschöpfung Open Innovation. **Principles of Human Computer Interaction in Crowdsourcing to** NMC Horizon

Report: 2013 Higher Education Edition: Deutsche Ausgabe (Übersetzung: Helga URL: <http://0.Org/pdf/2012-horizon-report-HE-german.pdf>[2013-08-01]. Crowdsourcing im Web 2.0. Interaktive Wertschöpfung.

**Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien: 2. Auflage (2013) - Google Books Result** TopCoder (A): Developing software through crowdsourcing. In E. Grochla, E. Gaugler, & H. E. Buschgen (Hrsg.), Handbook of German Business Management (S. Interaktive Wertschöpfung und Open 217 Innovation mit Hilfe der Vielen. 1 Vgl. Hesse, A., Lewis, V. B.: German Online Retail and Travel Forecast 20, 8 Vgl. Howe, J.: The Rise of Crowdsourcing, Wired (2006) 14.06, 9 Vgl. Reichwald, R., Piller, F.: Interaktive Wertschöpfung Open Innovation, **Soziale Innovation: Auf dem Weg zu einem postindustriellen - Google Books Result** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing eBook: Niko Schotte: 2011) Sold by: Amazon Australia Services, Inc. Language: German ASIN: B00BUJ61DK **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing Kindle Edition** Interaktive Wertschöpfung, Open Innovation, Mass Customization und Practice-Beispielen (German Edition) (German) Paperback September 17, 2010. **Wertschöpfung durch webbasierte kollektive Intelligenz: - Google Books Result** Interaktive Wertschöpfung kompakt: Open Innovation, Individualisierung und neue der Arbeitsteilung (German Edition) [Frank Piller, Kathrin Moslein, Christoph Ihl, und selektieren selbst, wann und wie sie sich beteiligen (Crowdsourcing). **Wissensarbeit und Arbeitswissen: Zur Ethnografie des kognitiven - Google Books Result** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing Kindle Edition . Sold by: Amazon Asia-Pacific Holdings Private Limited Language: German ASIN: B00BUJ61DK **Crowdsourcing: Vergleichende Analyse von Best Practice** In order to use external knowledge sources for innovation activities in organizations, recently Crowdsourcing platforms have been increasingly suggested and **Blended Enterprise 2.0: Modellierung von Enterprise 2.0 als** May 20, 2016 Academic edition Durch den Einsatz von Crowdsourcing eröffnen sich aber nicht nur Einsparungs-, sondern auch Crowdsourcing Innovationsprozess Open Innovation kollaborative Innovation . Interaktive Wertschöpfung und Open Innovation. In A. Picot Social Science and Law (German Language). **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing by Niko Schotte - eBay** Buy Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing by Niko Schotte (ISBN: Start reading Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition) on your **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German - /open-innovation/? Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition) eBook** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing (German Edition) - Kindle edition by Niko Schotte. Download it once and read it on your Kindle device, PC, phones **STI Studies - Science, Technology & Innovation Studies Dynamics in Logistics: Proceedings of the 5th International - Google Books Result** Crowdsourcing im Web 2.0, Frankfurt/M ./New York . Picot Reichwald, Ralf/Piller, Frank T . (2006), Interaktive Wertschöpfung. Evidence from FrontLine Service Workplaces in Austria, Germany, Spain, France, and Denmark, Industrial and **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing eBook: Niko Schotte** Crowdsourcing im Web 2.0. Services Made in Germany Ein Reiseführer. Interaktive Wertschöpfung: Open Innovation, Individualisierung und neue Formen **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing: : Niko** 01062 Dresden, Germany . Spreadshirt as popular examples for crowdsourcing [9]. 4. . F. Reichwald and F. Piller: Interaktive Wertschöpfung. 1st edition. **Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing : Wie Konsumenten - eBay** online journal for the German speaking STI community a description we have been using up to tion of Consumer Work through Crowdsourcing .. interaktive Wertschöpfung (interac- tive value .. See: <http://exchange/>. **Open Innovation und Crowdsourcing: Neue Perspektiven des - Google Books Result** Interaktive Wertschöpfung / Crowdsourcing by Niko Schotte. Language: German, Author: Niko Schotte Schotte Format Paperback Year 2011 Pages 72 Edition 11001st Publisher Grin Verlag GmbH Dimensions 5.8 in. x 0.2 in. x 8.3 in.