

Sozialpsychologisches Schwerpunktthema

München, 20. September 2007

Ideensammlung aus Gesprächen

Markt/Kunde

- ▶ Usability (Benutzerführung, Brauchbarkeit, UX)
- ▶ Grenzauflösung zwischen Produkt und Dienstleistung
- ▶ Design (z.B. Apple's iPhone)
- ▶ Marke (z.B. Telekom vs. Sony Ericsson)
- ▶ Pricing (z.B. Kauf- vs. Abomodelle)
- ▶ Bekanntheit, Vermarktung, Verfügbarkeit

Empfehlung

Soziales

- ▶ Soziale Veränderungen durch Digitalisierung
- ▶ Unterstützung von benachteiligten Gruppen
- ▶ Wettbewerbsvorteil Technology Literacy

Optionen der Themenverwertung

Herausgreifen eines Detailthemas

Themenbeispiele

- ▶ Service vs. Hardware
- ▶ Usability
- ▶ Technology Pricing

Vorteile

- ▶ Vollständigere & bessere Beleuchtung des Themas
- ▶ Klarere Zielgruppe

Zusammenfassung unter einem Dachkonzept

Beispieltitel

- ▶ Gefühlte Technologie
- ▶ Beyond the Box
- ▶ UX

Vorteile

- ▶ Anspruchsvolleres Niveau
- ▶ Weniger Wettbewerb
- ▶ Breitere Zielgruppe

Empfehlung

Beispiele für Betrachtungsperspektiven



Themenvorschlag „Weiche Faktoren“

Beschreibung	<p>Um im ITK-Markt erfolgreich zu sein, reicht es oft nicht aus, eine leistungsfähigere Technologie vorzuweisen. „Weiche Faktoren“ wie Design, Service, Usability oder Preis sind für den Verkaufserfolg oft ebenso ausschlaggebend.</p> <p>Ziel der Veranstaltung ist, diese „Gefühlsaspekte“ herauszuarbeiten und daraus Handlungsempfehlungen abzuleiten. Wissenschaftliche Ergebnisse, Erfolgsmodelle aus Unternehmen, Erfahrungsberichte von Nutzern und internationale Best Practices.</p>
Aktion	<p>1-tägige Fachkonferenz</p>
Adressaten & Ziel	<p>Allgemein: Förderung des Bewusstseins für weiche Faktoren Bei Unternehmen: Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit Bei staatlichen Akteuren: Alternative Förderschwerpunkte aufzeigen</p>
Zeitplanung	<p>Herbst 2008 (Konkurrenzveranstaltungen: Frühjahrskongress, Gesellschaft für Arbeitswissenschaft, 9.-11. April 2008; UPA Internat'l Conference, 16.-20. Juni; World Usability Day, GC-UPA, 13. Nov 2008)</p>