

<b>Intro</b>	<b>Abstract</b> <b>Purpose</b> <b>Past</b>	<b>Dendron - dynamic media collaborations</b>
<b>Concepts</b>	<b>Attitudes</b> <b>Strategies</b> <b>Modalities</b>	
<b>Partners</b>	<b>Students</b> <b>Teachers</b> <b>Institutions</b>	
<b>Spaces</b>	<b>Buildings</b> <b>Exhibitions</b> <b>Interspaces</b>	
<b>Output</b>	<b>Workshops</b> <b>Projects</b> <b>Events</b>	
<b>Extras</b>	<b>Business</b> <b>Statements</b> <b>Glossary</b>	



**DENDRON**

## Einleitung

Die Arbeitswelt befindet sich im Wandel! Die heutigen Märkte werden durch eine zunehmende Nachfrage nach umfangreicheren Leistungsspektren, bei kürzer werdenden Reaktionszeiten bestimmt. Grosse Unternehmen begegnen dieser Nachfrage, indem sie durch Akquisitionen und Fusionen zu Konzernen wachsen und somit bedeutende Teile der Wertschöpfungskette abdecken. Kleinen und mittleren Unternehmen bleibt hingegen nur die Möglichkeit, sich auf die eigenen Kernkompetenzen zu konzentrieren und neue Wege der Zusammenarbeit zu suchen. Daher haben wir uns im Rahmen der Diplomarbeit Dendron mit der Entwicklung einer semivirtuellen Plattform zur Erweiterung der Beziehungsnetzwerke kleiner und mittlerer Unternehmen, Freelancern und Studenten aus dem audiovisuellen Bereich auseinandergesetzt. Die von uns verfolgte Absicht ist die Erweiterung der Handlungskompetenzen dieser Zielgruppe, um mit vereinten Kräften die vom Markt geforderte Leistungsfähigkeit effizient zu erreichen.

## **Virtuelle Kooperationen**

Die Arbeitswelt und die Gesellschaft sind direkt mit dem Wandel der Technik verknüpft. Innovationen und Entwicklungen in der Technik haben somit einen direkten Einfluss auf die Arbeitswelt und die Gesellschaft. Dies zwingt insbesondere Einzelpersonen sowie kleine und mittlere Unternehmen, neue Wege der Zusammenarbeit zu suchen, um den wachsenden Ansprüchen des heutigen Marktes gerecht zu werden. Ein technisch systematisierter Zusammenschluss von kooperierenden Partnern bietet diesen Unternehmen und Einzelpersonen jedoch einen realistischen Weg einer solchen Zusammenarbeit. Solche Zusammenschlüsse werden im Allgemeinen virtuelle Kooperationen genannt und sind zeitlich befristet und häufig auch räumlich verteilt. Nach Ablauf des Projekts löst sich dieser Kooperationsverbund, der alle Funktionen eines Unternehmens abdeckt, wieder auf. In einem solchen Verbund übernehmen die Partner teilweise die Funktion von Arbeitnehmern im herkömmlichen Sinn, sodass man von einer besonderen Arbeitsform reden kann. Der Konkurrenzgedanke wird dabei abgelöst vom Prinzip der Ergänzung oder der Coopetition. Der einzelne Anbieter kann sich auf seine Stärken konzentrieren und geht Partnerschaften ein mit Fachleuten und Unternehmen aus angrenzenden Geschäftsbereichen.

## **Coopetition**

Der Gründer des amerikanischen Netzwerkhersellers Novell hat das Kunstwort Coopetition aus den Worten Cooperation (Kooperation) und Competition (Konkurrenz) geschaffen. Coopetition impliziert das zwei Unternehmen gleichzeitig konkurrieren und kooperieren. Dabei wird das Potenzial von Coopetition schnell ersichtlich, wenn man sich vor Augen führt, dass die Produkte, Technologien, Marketing Interessen und Verfahren eines Konkurrenten den eigenen meist weit ähnlicher sind als die jeder anderen Firma.

Coopetition steht im Gegensatz zur direkten Konkurrenzstrategie, die ein „Gewinn-Verlust-Spiel“ darstellt, der Gewinn eines Unternehmens heisst der Verlust eines anderen. Dabei kann der anfängliche Gewinn auf Kosten des Konkurrenten längerfristig zum Verlust auf beiden Seiten führen. Ein Beispiel dafür sind Preiskriege, also ein „Verlust-Verlust-Spiel“, bei dem beide verlieren. Coopetition liefert eine andere Methode zum Umgang mit der Konkurrenz. So wird versucht eine Möglichkeit zu finden, bei der beide gewinnen, also ein „Gewinn-Gewinn-Spiel“ zu spielen. Dabei geht es darum, durch Entwicklung komplementärer Leistungen den Markt zu vergrößern bzw. einen neuen Markt zu schaffen. Um die Aufteilung des Marktes wird dann wieder konkurriert. In diesem Zusammenhang lautet der Schlüsselsatz zur Beschreibung von Coopetition: „Geschäft ist Zusammenarbeit, wenn es um das Backen von Kuchen geht, und Wettbewerb, wenn es um die Aufteilung des Kuchens geht.

Drei Phänomene sind massgeblich verantwortlich für die Entwicklung von virtuellen Kooperationen und haben diese Arbeitsform für kleine und mittlere Unternehmen erst ermöglicht:

### **1. Informations- und Kommunikationstechnologien**

Sie bieten die technische Voraussetzung für eine erforderliche Vernetzung von Einzelpersonen und Kleinunternehmen und ermöglichen zusätzlich eine preisliche Realisierbarkeit von Wertschöpfungsprozessen.

### **2. Globalisierung**

Diese hat mit ihren prinzipiell offenen Märkten und länderbedingten Preisgefällen solche Denkweisen im wirtschaftlichen Handeln beschleunigt. Es werden günstigere Lösungen auf Grund internationalen Kostendrucks notwendig.

### **3. Individualisierung**

Sowohl der Zwang zur Individualisierung infolge eines neuen unternehmerischen Denkens und neuen Anforderungen an die Arbeitnehmer, als auch die Individualisierung mit dem Ziel der Selbstverwirklichung haben diese Arbeitsform beschleunigt.

## Fragestellung

**Kann eine soziale und technische Infrastruktur die notwendige Denkhaltung fördern, die für dezentrale und hierarchielose Unternehmensformen notwendig ist?**

Dieser spezielle Typ von Unternehmen verbindet die Flexibilität kleiner Einheiten mit den Synergieeffekten grosser Organisationen und eröffnet somit den Beteiligten neue Chancen. Diese Chancen wahrzunehmen, setzt jedoch eine Bereitschaft der Beteiligten zur Arbeit in Netzwerken voraus, sowie einen unbeschwerten Einsatz neuer Medientechnologien zur Koordination und Kommunikation innerhalb dieser Netzwerke. Die Auseinandersetzung mit der individuellen Arbeitsweise und deren Anpassung an diese besonderen Anforderungen und Arbeitsbedingungen, bildet die Grundlage, um diese Chancen wahrzunehmen. Daher gilt es im Rahmen dieser Diplomarbeit herauszufinden, ob und wie diese Bereitschaft, die sich in Form einer Denkhaltung äussert, gefördert werden kann. Der verfolgte Ansatz, der im weiteren Verlauf genauer beschrieben wird, besteht darin, die Denkhaltung anhand einer sozialen und technischen Infrastruktur zu beeinflussen und zu fördern. Daher lautet die Fragestellung:

Kann eine soziale und technische Infrastruktur die notwendige Denkhaltung fördern, die für dezentrale und hierarchielose Unternehmensformen notwendig ist?

Aus Gründen der Überschaubarkeit und der inhaltlichen Nähe zum Studium am HyperWerk beschränkt sich dieses Projekt auf Fachleute und Unternehmen aus dem audiovisuellen Bereich. Die hierbei gewonnenen Erkenntnisse sollen aber exemplarisch auf andere Tätigkeitsfelder übertragbar sein. Motivation und Vision folgen der Leitidee der Bündelung und Ausrichtung von Kreativität für innovativere Produktionen, Dienstleistungen und besseren Wissenstransfer zwischen Freelancern und kleinen und mittleren Unternehmen.

## Ansatz

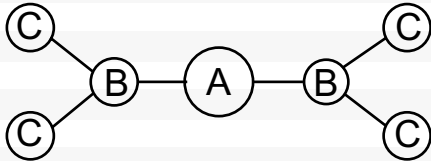
Die vertiefte Recherche zum diesem Thema machte deutlich, dass grundsätzlich jede Form der Zusammenarbeit auf Vertrauen basiert. Möchte man also eine Zusammenarbeit fördern, muss man versuchen, das Vertrauen zwischen den beteiligten Parteien zu fördern. Die wenigsten Unternehmen oder Einzelpersonen suchen und finden potentielle Partner anonym im Internet, sondern vertrauen vielmehr auf das eigene Beziehungsnetz, welches sie im Laufe der Zeit aufgebaut haben. Dieses Netz hat sich über die Jahre bewährt und die Teilnehmer sind vielfach mehr als nur Businesspartner. Diese Grundlage ist ideal für das Eingehen von Kooperationen, daher erweist es sich als sinnvoll, hier anzusetzen. Im Hinblick auf die obige Fragestellung, soll im Rahmen dieser Diplomarbeit der Versuch unternommen werden, diese persönlichen Beziehungsnetzwerke zu erweitern. Da diese meist alle Bedingungen eines Kooperationsverbundes erfüllen, bilden sie eine ideale Grundlage für eine nachhaltige Zusammenarbeit.

Im Weiteren soll beschrieben werden, wie das Projekt Dendron versucht, dies zu bewerkstelligen.



Unternehmen (A) mit zwei Partnern (B)

Der Einfachheit halber gehen wir hier von nur einem Unternehmen (A) mit zwei Partnern (B) aus (siehe bild links). Diese Konstellation hat sich im Laufe der Zeit ergeben. Grundlage hierfür ist ein gewisses Mass an Vertrauen zwischen dem Unternehmen (A) und den beiden Partnern (B).



Partner (B) haben ihrerseits auch wieder ein Beziehungsnetzwerk (C)

Nun haben die Partner (B) ihrerseits auch wieder ein Beziehungsnetzwerk (C) (siehe bild links). Da die Beziehungen zwischen (B) und (C) gleichermassen auf Vertrauen basieren, wie zwischen (A) und (B), sollte nach dem Prinzip - der Freund meines Freundes ist auch mein Freund, nun auch zwischen (A) und (C) eine gewisse Vertrauensbasis vorhanden sein. Diese Vertrauensbasis ist eine ideale Grundlage zur Erweiterung der einzelnen Beziehungsnetzwerke. Daher versuchen wir, dem Unternehmen (A) die Möglichkeit zu geben, auf einfache Art und Weise mit (C) in Verbindung zu treten.

## Vorgehen

Ziel ist es, wie gesagt nach dem Prinzip der Freund meines Freundes ist auch mein Freund, Einzelpersonen und kleinen und mittleren Unternehmen die Möglichkeit zu geben, ihr eigenes Beziehungsnetzwerke zu erweitern. Hierzu soll die Möglichkeit geboten werden, die Freunde der Freunde kennen zu lernen. Dies sowohl virtuell durch eine technische Infrastruktur, als auch in der realen Welt durch eine soziale Infrastruktur.

### technische Infrastruktur

Ziel des zu entwickelnden Tools ist die Vernetzung bereits bestehender Beziehungsnetzwerke, sozusagen also eine Vernetzung bestehender Adressbücher diverser kleiner und mittlerer Unternehmen und Einzelpersonen. In diesem Zusammenhang haben wir untersucht, wie es überhaupt zu solchen Kontakten kommt. In der Geschäftswelt fangen diese meist mit einem gemeinsamen Interesse und einem damit verbundenen Treffen an. Je nach dem, wie dieses Treffen verläuft, kommt es zum Austausch der Visitenkarten. Nun stellte sich uns die Frage, was denn eigentlich eine Visitenkarte ist und wozu sie genau dient? Hierbei kamen wir zum Schluss, dass sie die komplette Reduktion der Identität eines Unternehmens oder einer Einzelperson auf ein absolutes Minimum darstellt. Ihre Funktion besteht darin, möglichst auf den ersten Blick auf die Tätigkeit ihres Halters schliessen zu können und mit ihm in Kontakt treten zu können. Diese Eigenschaften haben wir aufgegriffen und dienen als Grundlage für die geplante Vernetzung.

Jeder User erhält die Möglichkeit, seine eigene, digitale Visitenkarte anzufertigen, sozusagen sein medialer Fingerabdruck. Im Vergleich zur herkömmlichen Visitenkarte kann diese durch den Einsatz digitaler Medien erweitert werden. So ist es möglich, seiner Identität nicht nur wie bis anhin, anhand eines gedruckten Logos und einer Schrift Ausdruck zu verleihen, sondern man kann nun auch Ton, Animation, bewegtes Bild etc. einsetzen. Somit wird der herkömmlichen Visitenkarte eine zusätzliche, dynamische Ebene verliehen.



Diese Visitenkarten werden alle in eine grosse virtuelle Visitenkartensammlung abgelegt, die für alle Benutzer zugänglich ist. Indem die Teilnehmer ihre Partner einladen, auch ihre Visitenkarte dieser Sammlung beizulegen, wächst dieses Sammelsurium von Kompetenzen unter der Berücksichtigung des Aspektes des Vertrauens.

Jeder User kann nun aus dieser Sammlung, sein eigenes persönliches Adressbuch aufbauen, welches er online verwalten kann. So entstehen viele kleine virtuelle Adressbücher, welche alle untereinander vernetzt sind. Per klick auf einen Kontakt können dessen Partner eingesehen werden. Hierbei sind die Namen, die auch in meinem Adressbuch stehen, hervorgehoben. So sehe ich einerseits mit wem meine Partner sonst noch arbeiten, andererseits in welchen anderen Adressbücher sie auftauchen. Ziel ist es, auf einfache Art und Weise, einen Zugriff auf die Partner meiner Partner zu ermöglichen. Anhand der Visitenkarte soll man sich ein Bild des betreffenden Kontaktes machen können.

Die hier skizzierte Infrastruktur stellt ein Prototyp dar, dessen Funktionalität bewusst einfach gehalten wurde. Sie soll lediglich dazu dienen, im Rahemn des Diploms den verfolgten Ansatz im Hinblick auf Sinnhaftigkeit und Durchführbarkeit zu untersuchen. Da das Projekt Dendron jedoch über den Diplomabschluss am HyperWerk hinaus fortgeführt werden soll, muss im weiteren Verlauf die Funktionalität dieser Plattform fortlaufend an die Bedürfnisse der User angepasst werden. Jetzt schon wird deutlich, dass konkrete Werkzeuge zur synchronen und asynchronen Kommunikation, sowie weitere Möglichkeiten der virtuellen Präsentation der User gefragt sein werden.

## Soziale Infrastruktur

Da Beziehungen nie durch eine Visitenkarten entstehen können, sondern vielmehr einen persönlichen Austausch voraussetzen, braucht dieses Tool eine reale Handlungsebene um überhaupt Sinn zu machen. Diese Handlungsebene stellt die soziale Infrastruktur dar. Hierbei handelt es sich konkret um Anlässe, welche den anonymen Visitenkarten der virtuellen Welt ein reales Gesicht geben sollen. Diese Anlässe dienen dem persönlichen Austausch der Teilnehmer, gleichzeitig aber auch als Präsentationsplattform, um der jeweiligen Visitkarte nicht nur ein Gesicht, sondern gleich eine ganze Identität zu verleihen. Workshops, Lesungen, Ausstellungen oder Feste, sollen hierbei den jeweiligen Rahmen bilden.

## Fazit

Die Entwicklung der technischen Infrastruktur ist abgeschlossen. 18 Unternehmen und Freelancer haben einer Teilnahme zugesagt und sich bereit erklärt, ihre Partner ebenfalls einzuladen. Der erste von Dendron organisierte Anlass, welcher in der Denkfabrik Basel statt findet, steht unmittelbar bevor. Da dieser Anlass den offiziellen Start dieses Projektes darstellt, sind zu diesem Zeitpunkt noch keine genauen Rückschlüsse zur praktischen Umsetzung und der damit verbundenen Beantwortung der Fragestellung möglich.

Die grösste Herausforderung bei diesem Projekt bildete die Tatsache, dass Dendron ohne Teilnehmer keinen Inhalt, aber ohne Inhalt keine Teilnehmer hatte. Trotz dieser Tatsache stiess dieses Projekt während der Erarbeitung auf grosses Interesse seitens der angesprochenen Partner. Dies lässt auch vor dem offiziellen Start den Schluss zu, dass die Kombination einer sozialen und technischen Infrastruktur eine Möglichkeit bietet, die notwendige Denkhaltung zu fördern, die für dezentrale und hierarchielose Unternehmensformen notwendig ist. In diesem Sinne sehen wir optimistisch dem Start dieser Plattform entgegen.

## Mitwirkende

Konzeption: Florian Landolt, Luca Vicente, Sam Sherbini  
Gestaltung: Mike Wolff, Sam Sherini  
Programmierung: Lucas Gross, Thomas Martin  
Coaching: Thomas Bruhin

Sam  
dipl.  
FH  
Scharnitz  
Interaktionsleiter  
shahyperwerk.ch  
e-mail