

Ein Skateboard für ein Softwaredesign: Von Crowdworkern, Nomaden und Innovatoren

Netzbasierendes Arbeiten kennt viele Facetten. Ob daheim, unterwegs oder im Büro: virtuelle Projektträume sind rund um die Uhr geöffnet, Arbeitsergebnisse zunehmend digital verwertbar. Für IT-Spezialisten ergibt sich ein breites Betätigungsfeld, innovative Arbeitsplattformen müssen entworfen, etabliert und betrieben werden. Als Kehrseite der Medaille wandeln sich Beschäftigungsmärkte und auch die Fachkräfte in der IT erhalten weltweite Konkurrenz. Der Artikel beleuchtet aktuelle Entwicklungen und geht Chancen und Risiken nach.

[...]

Brainstorming war gestern

Das Konzept des Crowdsourcing macht bei überschaubaren Aufgaben nicht halt, sondern wagt sich auch an komplexe Probleme heran. *Crowdstorming* nutzt das Leistungsvermögen der Masse und potenziert vorhandene Kreativität (siehe Abbildung 1). Das Verfahren wird üblicherweise als Ideenwettbewerb organisiert, wenn es um Forschung und Entwicklung geht, spricht man auch von *Open Innovation* oder *Challenge*. Der Ablauf solcher Wettbewerbe folgt immer dem gleichen Muster:

- § poste [dein Problem | deine Frage | deine Aufgabe] im Netz;
- § wirb um die Mitarbeit der Besten: weltweit;
- § für jeden Vorschlag: {verwende, was dir nutzt};
- § [belohne | bezahle] ausschließlich [den | die] Besten.

Unternehmen oder Organisationen stellen ihre Aufgaben ein und werben um die Mitarbeit von Fachleuten in aller Welt. In der Liste der Auftraggeber von Innovationsportalen finden sich bekannte Namen wie *Audi*, *Coca-Cola*, *Deutsche Bank*, *Microsoft*, *Telekom*, *Greenpeace*, *Unicef* und *WWF* (siehe [Jov16]). Als Kreative beteiligen sich Produktdesigner, IT-Spezialisten, Ingenieure, Betriebswirte, Marketingstrategen, Grafikdesigner und viele andere Spezialisten.

Ob Student, berufserfahrener Praktiker oder Experte: Menschen unterschiedlicher Kompetenz und Berufserfahrung beteiligen sich an Wettbewerben als Innovatoren und lösen Aufgaben beliebiger Komplexität zum Vorteil großer Unternehmen. Derartige *Challenges* verändern das Arbeiten in strategischen Bereichen, Einzelaufgaben aus Forschung und Entwicklung können preisgünstig ausgelagert werden. Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen - der herausragenden Idee, dem göttlichen Funken - birgt die Crowd ein Potential, welches das Leistungsvermögen unternehmensinterner Abteilungen um ein Vielfaches übersteigen kann.

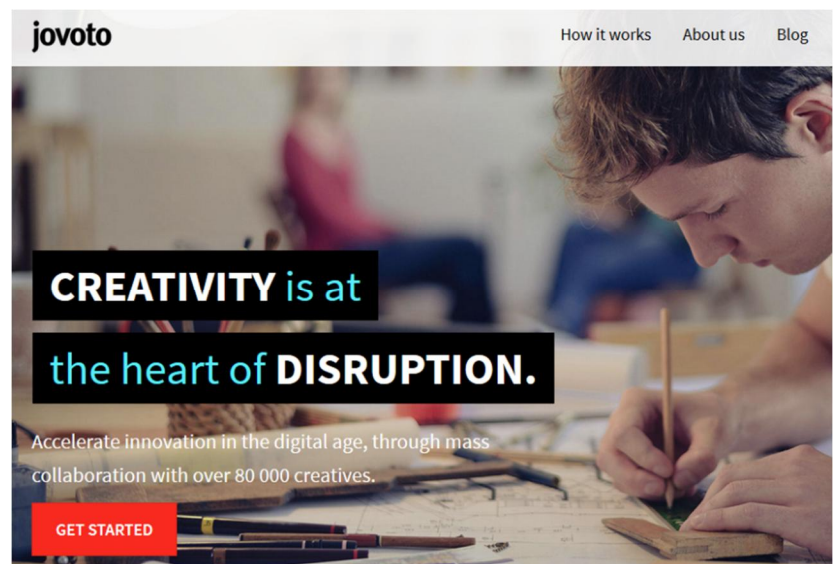


Abbildung 1: Werbung für Crowdstorming (Quelle: www.jovoto.com)

Die nachfolgenden Beispiele zeigen, dass Crowdsourcing auch umfangreichere Fragestellungen adressiert. Für die ausgeschriebenen Aufgaben¹ könnten sich Software-Designer, Test-Spezialisten und Kommunikations-Experten interessieren. Dabei lohnt es sich, genau hinzuschauen und die Teilnahmebedingungen zu studieren. Einige Rahmenbedingungen und angebotene Vergütungen werfen ein unerfreuliches Licht auf mögliche Preisentwicklungen in der IT-Branche.

Ein Skateboard für ein Softwaredesign

AUFGABE: Das *ePaddle* ist ein neuartiges Produkt, mit dem auf einem Skateboard eine Art Stand Up Paddling ermöglicht werden soll (siehe Abbildung 2).

Rund um das *ePaddle* sollten im Wettbewerb Produkte (Helme, Protektoren, Backpacks) und Apps entworfen werden (siehe [HyvC15]).

VERGÜTUNG: je ein Skateboard

ANZAHL EINREICHUNGEN: 91

ANZAHL VERGÜTETER ARBEITEN:

1 x Produktdesign, 1 x Softwaredesign

PLATTFORM: www.hyvecrowd.net

ABLAUF UND RAHMENBEDINGUNGEN: Der Gewinner in der Kategorie „Software-design“ entwarf eine [...]



Abbildung 2: ePaddle Ideenwettbewerb
(Quelle: www.hyvecrowd.net)

Lesen Sie mehr unter:

www.oocon.de/publikationen

Literatur und Links

[...]

[Jov16] Who crowdstorms on jovoto?, abgerufen am 25.4.2016: www.jovoto.com

[HyvC15] HyveCrowd Wettbewerb, 2015: ePaddle Equipment Contest, abgerufen am 08.04.2016: www.hyvecrowd.net/contest.php?id=15

¹ die Wettbewerbe wurden in den Jahren 2015 und 2016 ausgeschrieben und sind bereits abgeschlossen