

Technische Universität Dresden

Fakultät Wirtschaftswissenschaften

Lehrstuhl für Betriebswirtschaftslehre, insb. Marketing

Verwertungsplan im Bereich Marketing

Gruppe 2

Abschlussbericht im Rahmen des Seminars

WPA-Projekt Marketing

Sommersemester 2021

Eingereicht von: Markus Pischtschan

Laura Hirt

Johann Worf

Version Leitfaden: Februar 2021

Dresden, den 29.06.2021



WPA-Projekt Marketing

Verwertungsplan – im Marketing und in der Praxis

Markus Pischtschan, Laura Hirt, Johann Worf

Betreuer: Elisa Landmann, Dipl. Wi.-Ing
Henrietta Pilny, M. Sc.

Professur für BWL, insb. Marketing
© Univ.-Prof. Dr. Florian U. Siems

Dresden, 14.06.2021



Gliederung

- 1. Was ist ein Verwertungsplan? Welchen Nutzen hat er?**
- 2. Anwendung im Marketing**
 - (1) Nutzen Produktpolitik
 - (2) Nutzen Kommunikationspolitik
- 3. Beispiel Verwertungsplan anhand „VR Ergonomieassistentz“**
 - (1) Schema Verwertungsplan
 - (2) Praktisches Beispiel „VR Ergonomieassistentz“

Folie 2

m5

1. Punkt: allgemeine Erklärung eines Verwertungsplan und seine Funktion(en)
2. Punkt: Anwendung des Verwertungsplanes im Marketing anhand 2 der 4 P's (Produktpolitik, Kommunikationspolitik)
3. Punkt: Praktisches Beispiel anhand „VR Ergonomieassistentz“ -> als erstes allgemeines Schema aufzeigen und anschließend einzelne Punkte auf Praxisbeispiel anwenden

ms106450; 24.06.2021



Was ist ein Verwertungsplan? Wofür braucht man ihn?

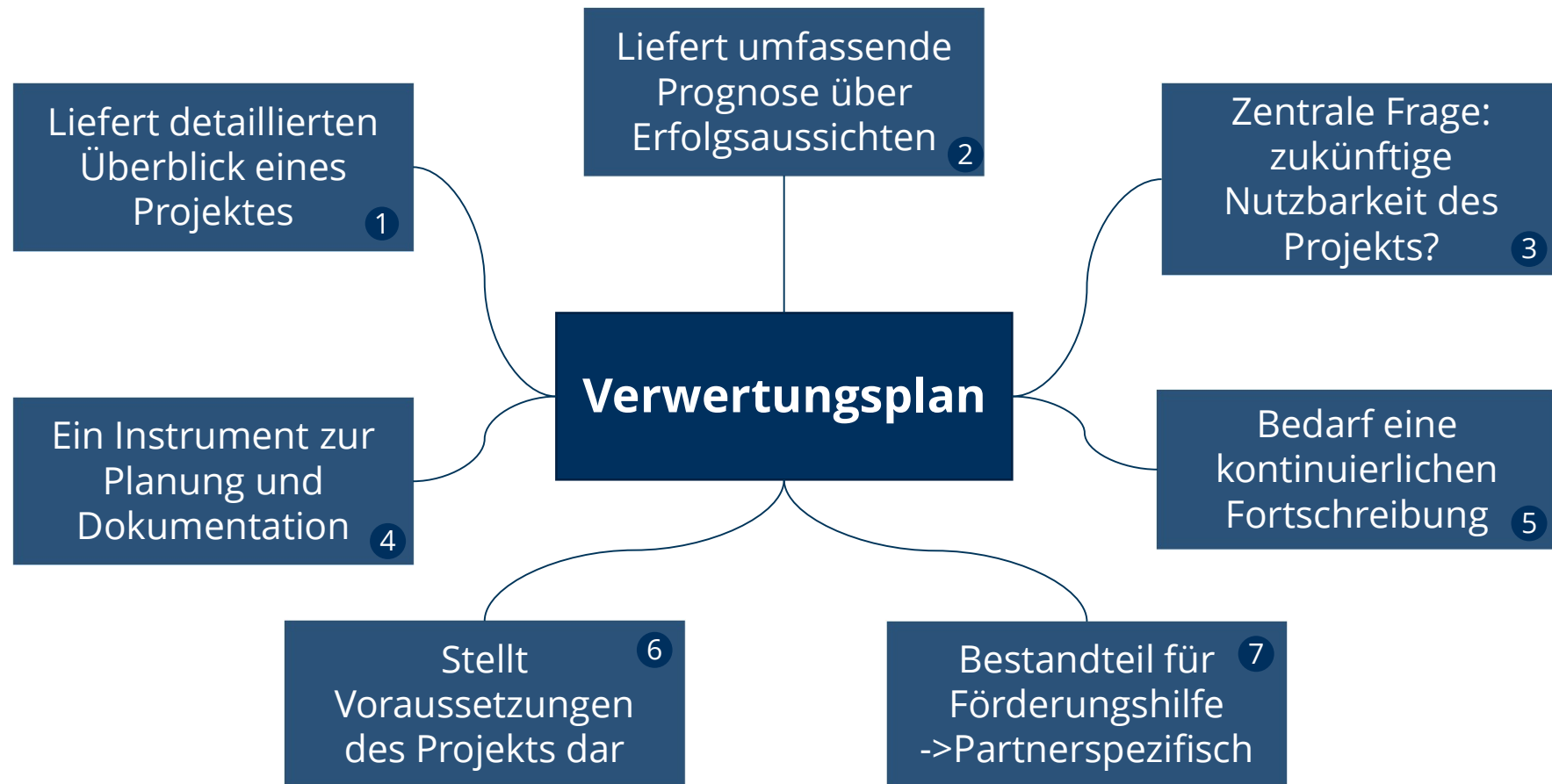


Abbildung 1: Gedanken zu Verwertungsplan (Quelle: eigene Darstellung, Inhalt: Projektträger Innovative Hafentechnologien, o. J., online, Förderprogramm Eurostars, 2019, online, BLE, 2020, online)

m14

- detaillierter Überblick der zu erwartenden Projektergebnisse (bspw. Schutzrechte, Forschungsergebnisse)
- auch auf Funktion der Ergebnisse während des Projekts und Nutzung darüber hinaus wird eingegangen
- partnerspezifische Erstellung

- beinhaltet auch Prognose des wirtschaftlichen, wissenschaftlichen und technischen Erfolgs
- zentrale Frage: wie können Projektergebnisse nach der Fertigstellung genutzt werden?
- erfolgt auch Fortschreibung des VP, geht aber meist über 2 Jahre

- Inhalt: Voraussetzungen des Projekts, Zeithorizont, bisheriger technischer Stand, Rechtfertigung des Projekts, Kosten- und Nutzenvergleich
- Instrument zur Planung und Dokumentation
- Plan ist aber auch Bestandteil eines Antrags auf (staatliche) Förderungshilfe, kann aber auch intern verwendet werden

ms106450; 24.06.2021

Nutzen eines Verwertungsplans im Marketing anhand der Instrumente



Product

- „Die Produktpolitik beschäftigt sich mit sämtlichen Entscheidungen, die in Zusammenhang mit der Gestaltung des Leistungsprogramms einer Unternehmung stehen und das Leistungsangebot (Sach- und Dienstleistungen) eines Unternehmens repräsentieren.“ (Bruhn, 2019, S. 127)
 - Entstehung neues Produkt/Prozesses/Service aus Projekt, Ausblick auf Weiterentwicklung und zukünftige Nutzung, Planung der Herstellung
 - Produktname
 - Sortiment (Folgeprodukte)
 - Eingehen auf weitere Planungstools, sowie Preis

Beispiel: Produktlebenszyklus

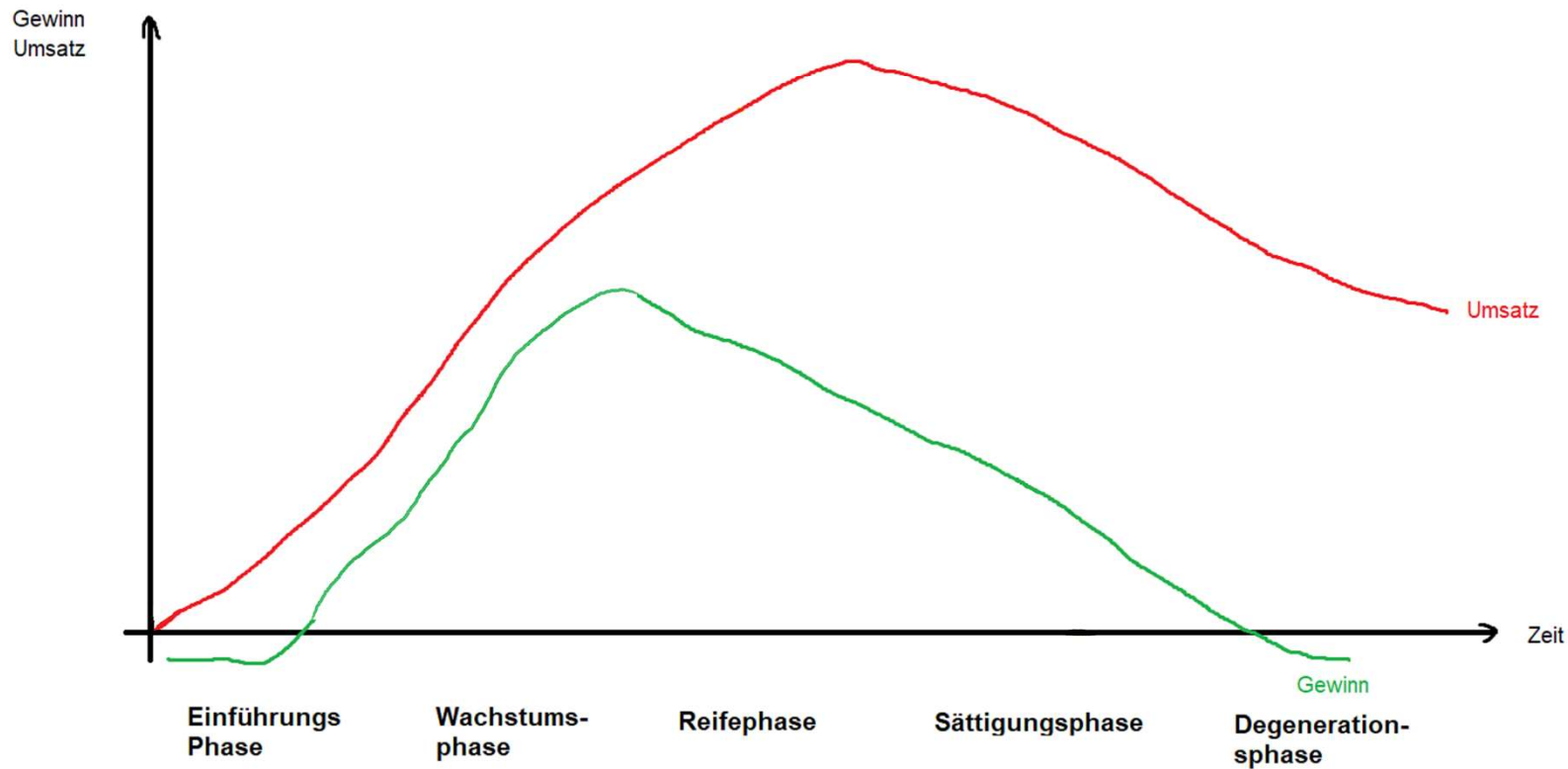


Abbildung 2: Produktlebenszyklus (eigene Darstellung in Anlehnung an: Bruhn, 2019, S. 67)

Nutzen eines Verwertungsplans im Marketing anhand der Instrumente



Promotion

- „Kommunikationspolitik beschäftigt sich mit der Gesamtheit der Kommunikationsinstrumente und -maßnahmen eines Unternehmens, die eingesetzt werden, um das Unternehmen und seine Leistungen den relevanten Zielgruppen dieser Kommunikation darzustellen und/oder mit den Stakeholdern eines Unternehmens in Interaktion zu treten.“ (Bruhn, 2019, S. 205)
 - Zielgruppe bekannt + Publikation erster Produktidee
 - Bekanntmachung des Projekts und Ziels
 - Kommunikationstool für Stakeholder (insb. Investoren)
 - Kommunikation mit Kunden
 - Abschätzung zukünftiger Zahlen

Schema eines Verwertungsplans

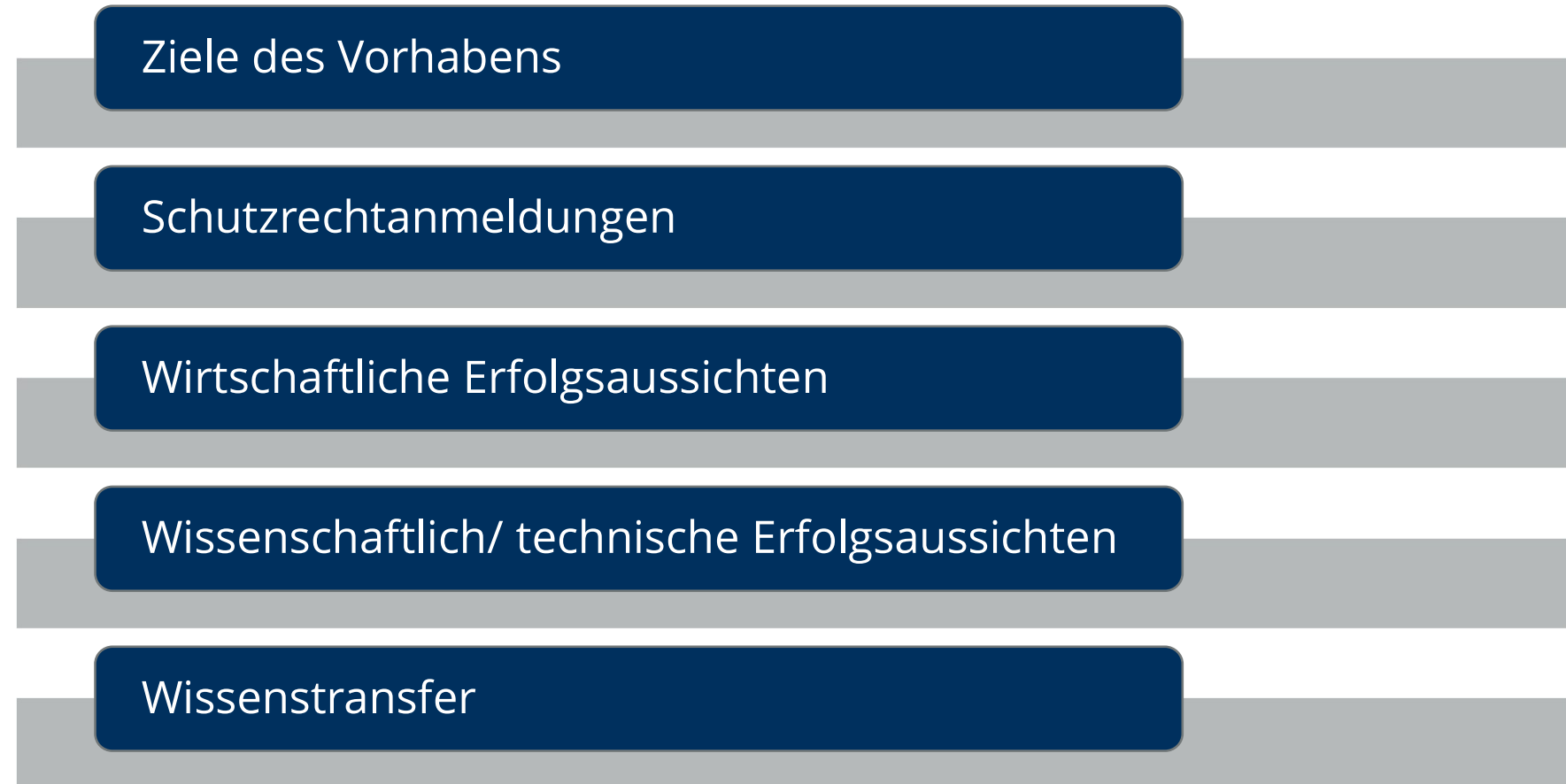


Abbildung 3: Schema eines Verwertungsplans (Quelle: eigene Darstellung in Anlehnung an: BLE, 2020, online, VDI/VDE Innovation + Technik, o. J., online)

m15

Projekt-/Forschungsziele und Erreichungsgrad

- was soll erforscht werden, Projektinhalt
- welche Ziele sind wie erreicht worden (teilweise, vollständig,...) =Iststand
- sind Komplikationen, Probleme innerhalb des Projekts aufgetreten, die die Erreichung der Ziele maßgeblich beeinflusst haben

Schutzrechtsanmeldungen/ bereits existierende Schutzrechte

- wie sollen die angestrebten Ergebnisse geschützt werden (Patent etc.)?
- wie wurden die Ergebnisse bisher geschützt? Da Open source, wie schnittstellen geschützt?
- wie können die erteilten Schutzrechte verwendet werden?

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten nach Projektende

(allgemein: Schwerpunkt setzen, je nachdem ob der Fokus eher im wirtschaftlichen oder wissenschaftlichen Bereich liegt)

- wie können die Ergebnisse wirtschaftlich genutzt werden
- wie soll diese Nutzung konkret umgesetzt werden (Zeitraum, eingesetzte Mitarbeiter,...)
- auch Zeithorizont muss mit eingebaut werden (bis wann soll die Umsetzung stattfinden etc.)
- Konsequenzen der wirtschaftlichen Nutzung (Erschließung neuer Märkte etc.)

Wissenschaftliche/ technische Erfolgsaussichten

- Erläuterung, für welche technischen Probleme/ Aufgaben können die Ergebnisse des Projekts genutzt werden
- ggf. müssen noch Rahmenbedingungen geschaffen werden (siehe VR: dort muss noch eine schnittstelle eingefügt werden)
- Nutzen der Ergebnisse für Datenbanken, Transferstellen
- kann durch das Projekt evtl. die wissenschaftliche Kompetenz gesteigert werden, gibt es Wettbewerbsvorteile durch die Fertigstellung des Projekts etc.

Wissenschaftliche Anschlussfähigkeit/ Wissenstransfer

- evtl. wissenschaftliche Arbeiten, die darüber geschrieben werden können
- sind die Ergebnisse für viele Menschen relevant (bspw. bestimmte Berufsgruppe), könnte man mit diesen Erkenntnissen Seminare/ Weiterbildungen aufbauen?
- evtl. auch mit den Projektergebnissen an Universitäten herantreten, kann man ein Modul mit den Erkenntnissen aufbauen, evtl. auch Lehrstuhl für Smarte Werkbank?

ms106450; 24.06.2021

Inhalt Verwertungsplan: Beispiel VR Ergonomieassistentz



Ziele des Vorhabens

- Einfache, günstige Unterstützung von Konstrukteuren (ohne Expertenwissen) durch VR
- Virtuelle Entwicklungsumgebung
- Optimale (ergonomische) Bedienung der Maschine ermitteln, konstruieren (Hilgers, 2021, S. 13 ff)

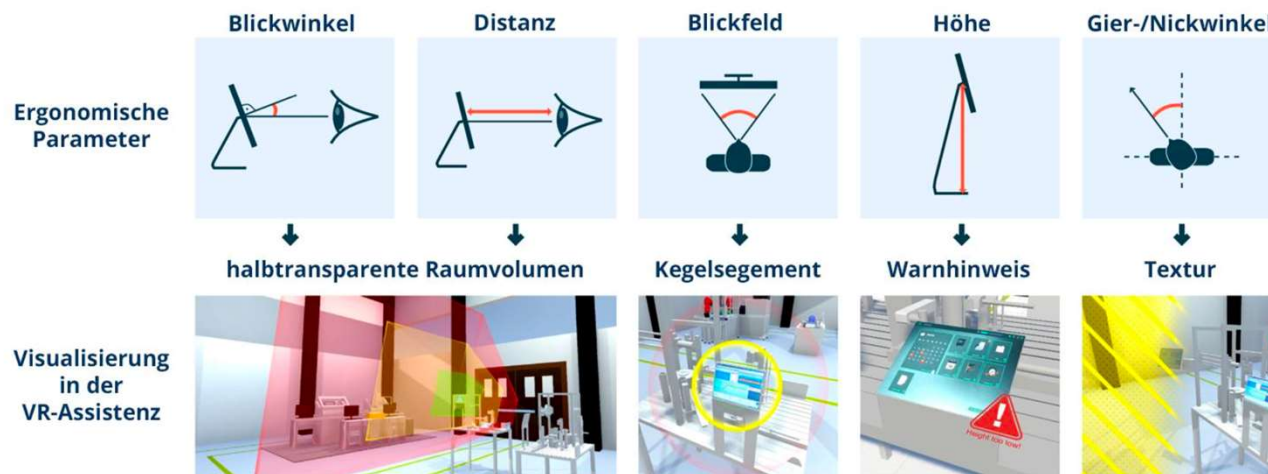


Abbildung 4 (Quelle: Hilgers, 2021, S. 20)

m6

Abgeschlossenes Projekt, kurze Zusammenfassung der Ziele, bzw. Ergebnisse: Unterstützung der Konstrukteure in KMU durch VRMaschinen virtuell bedienen, um ergonomische Bedingungen zu prüfen (siehe Abbildung unten)

ms106450; 24.06.2021

Ziele des Vorhabens

Schutzrechtanmeldungen

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Wissenschaftlich/ technische Erfolgsaussichten

Wissenstransfer

m7

Am Anfang einzuordnen im VP, um grundlegende bekannte oder zukünftige Patente vorab festzulegen

ms106450; 24.06.2021

Inhalt Verwertungsplan: Beispiel VR Ergonomieassistenz



Patent/Schutzrechtsanmeldungen

- Keine bekannte Technologie bereits veröffentlicht (Günther et al., 2020, S. 1)
- Rechtliche Rahmenbedingungen für VR-Ergonomieassistenz müssen festgelegt werden
- Open-Source Anwendung (Hilgers, Günther, 2019, S. 5): beliebig erweiterbar?

m8

Laut Publikation keine bekannte Technologie bereits auf dem Markt Patente haben in diesem VP für uns besondere Relevanz, da Open-Source Technologie -> Frage ob diese durch Unternehmen beliebig erweiterbar ist, oder Lizenzen dafür beantragt werden müssen, um Schutzrecht zu bewahren

ms106450; 24.06.2021

Ziele des Vorhabens

Schutzrechtanmeldungen

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Wissenschaftlich/ technische Erfolgsaussichten

Wissenstransfer

m9

Sehr wichtiger Aspekt im VP, vor allem im Bezug auf Förderungsprogramme, um Finanzielle Erfolgsaussichten zu beleuchten

ms106450; 24.06.2021



Inhalt Verwertungsplan: Beispiel VR Ergonomieassistentz

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

- Grundlegend keine Informationen

Für Entwickler der VR-Ergonomieassistentz

- Projekt richtet sich an kleine- und mittelgroße Unternehmen (Hilgers, Günther, 2019, S. 1)
- Machen 99% der deutschen Unternehmen aus (Statistisches Bundesamt, 2020, online)
- Günstige Alternative (Günther et al., 2020, S. 1), deshalb Erwartung hoher Nachfrage(?)

Für Unternehmen (Anwender)

- Einsparung von Arbeitszeit (kein Expertenwissen)
- Günstige Alternative zu anderen
- Höhere Produktivität an Maschinen

(Günther et al., 2020, S. 1)

m10

Grundlegend liegen keine Informationen in Form von Zahlen vor, trotzdem sollen 2 Seiten in Form von Prognosen beleuchtet werden: Für Entwickler: Projekt soll günstige Alternative für KMU's darstellen, welche den überwiegenden Anteil deutscher Unternehmen darstellen, deshalb besonders Interessant für maschinenorientierte Unternehmen, Vermutung hohe Nachfrage für Unternehmen an sich: Sowohl Einsparung von Arbeitszeit, günstige Anschaffung und zudem höhere Produktivität an Maschinen durch ergonomische Vorteile können für finanzielle Einsparungen sorgen.

ms106450; 24.06.2021

Ziele des Vorhabens

Schutzrechtanmeldungen

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Wissenschaftlich/ technische Erfolgsaussichten

Wissenstransfer

m11

Einer der wichtigsten Punkte, da es sich um Technologie handelt, demnach sind technische Aussichten im digitalen Zeitalter von hoher Wichtigkeit

ms106450; 24.06.2021

m12

m16

Inhalt Verwertungsplan: Beispiel VR Ergonomieassistentz



Wissenschaftlich/technische Erfolgsaussichten

- Upgrade von digitalen Menschenmodellen auf VR-Ergonomieassistentz (Vorteile) (Günther et al., 2020, S. 1)
- Technische Weiterentwicklung durch Unternehmen durchführbar (Open Source)
- Einbindung in die Smarte Werkbank, CAD-Umgebung (Hilgers, 2021, S. 33)
- Technologie als Grundlage für technische Erweiterungen in Form von VR, Bsp.: Eye_Tracking, Grundlage für Haltungsverbesserung (Günther et al., 2020, S. 8)
- Weitere Folgeprojekte geplant?
- In welcher Hinsicht erweiterbar und nutzbar?

Folie 14

- m12** Aussichten im digitalen Zeitalter von hoher WichtigkeitVR-Ergonomieassistenz Vorteile ggü. Anderen Projekten, wie z.B. digitale MenschenodelleOpen Source macht individuelle Weiterentwicklung möglichKann Grundlage für viele Weiterentwicklungen bieten, dabei sind das Einfügen von Eye-Tracking und Software für Haltungsverbesserung geplant, um tiefer auf ergonomische Vorteile eingehen zu können
ms106450; 24.06.2021
- m16** ms106450; 30.06.2021

Ziele des Vorhabens

Schutzrechtanmeldungen

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Wissenschaftlich/ technische Erfolgsaussichten

Wissenstransfer

m2

Vor allem wichtig, da Entwicklung durch TUD (Universität), wo Wissenstransfer an erster Stelle steht

ms106450; 24.06.2021



Inhalt Verwertungsplan: Beispiel VR Ergonomieassistenz

Wissenstransfer

- Wissenschaftliche Arbeiten (TUD-spezifisch)
- Anwendung in Ausbildung, z. B. als Praxis für Maschinenbau-Studierende

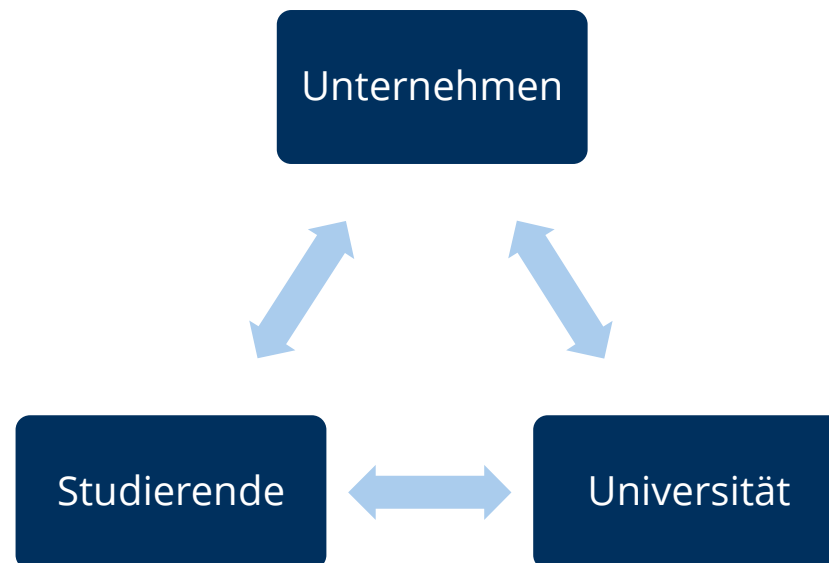


Abb. 6 Gedanken zu Relevanz des Wissenstransfers (eigene Darstellung)

m13

Dabei können Studienarbeiten geplant werden, oder Technologie kann bereits Studierende unterstützen. Untere Abbildung zeigt noch einmal Wissenstransfer unter Berücksichtigung der Beziehungen von Unternehmen, Universität und Studierenden. Man erkennt, dass durch den Wissenstransfer eine Wechselwirkung stattfindet und sich somit alle 3 Teile gegenseitig unterstützen.

ms106450; 24.06.2021



VIELEN DANK FÜR DIE AUFMERSAMKEIT

m3

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

ms106450; 24.06.2021

Literaturverzeichnis 1/2

- Bruhn, M. (2019): Marketing. Grundlagen für Studium und Praxis, 14. Auflage, Wiesbaden
- Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (2020): Hinweise zur Erstellung und Fortschreibung des Verwertungsplans, https://www.ble.de/SharedDocs/Downloads/DE/Projektfoerderung/Innovationen/BMEL/ErstellungVerwertungsplan.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (Zugriff 10.06.2021)
- Förderprogramm Eurostars (2019): Erläuterungen zum Verwertungsplan, https://www.eurostars.dlr.de/_media/Anlage_II_Erlaeuterungen_Verwertungsplan_190115.pdf (Zugriff 10.06.2021)
- Günther, T./Hilgers, I./Groh, R./Schmauder, M. (2020): Visualization and Evaluation of Ergonomic Visual Field Parameters in First Person Virtual Environments, in: 2020 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR), Atlanta, GA, USA, (S. 1, 8)
- Hilgers, I./Günther, T. (2019): Virtual-Reality-Potenziale für die Ergonomieeinschätzung von Maschinen und Anlagen durch den Konstrukteur in kleinen und mittleren Unternehmen (S. 1)
- Hilgers, I. (2021): WPA-Projekt Marketing. Kickoff, Dresden, (S. 13-33)

Literaturverzeichnis 2/2

- Projektträger Innovative Hafentechnologien (o. J.): Was ist ein Verwertungsplan und wie ist er aufgebaut?, https://www.innovativehafentechnologien.de/wp-content/uploads/2018/03/IHATEC_Inhalt_Verwertungsplan.pdf (Zugriff 10.06.2021)
- Statistisches Bundesamt (2020): Anzahl der Unternehmen in Deutschland nach Unternehmensgröße im Jahr 2018, <https://de-statista-com.wwwdb.dbod.de/statistik/daten/studie/731859/umfrage/unternehmen-in-deutschland-nach-unternehmensgroesse/> (Zugriff 10.06.2021)
- VDI/VDE Innovation + Technik (o. J.): Erfolgskontrollbericht und Verwertungsplan, <https://edocs.tib.eu/files/e01fb09/607860251.pdf> (Zugriff 10.06.2021)