

---

# Inhaltsverzeichnis

## Teil I Allgemeine Grundlagen

<b>1 Die Spielregeln in der Softwareindustrie</b> . . . . .	3
1.1 Software und Softwaremärkte: Ausgewählte Besonderheiten der Softwareindustrie im Überblick . . . . .	3
1.2 Die Anfänge der Softwareindustrie. . . . .	4
1.3 Typen von Softwareanbietern und Auswahlentscheidungen der Anwender . . . . .	5
1.3.1 Softwareanbieter im engeren und weiteren Sinne . . . . .	5
1.3.2 Die Auswahl von Software . . . . .	10
1.4 Dienstleistungserlöse in der Softwareindustrie. . . . .	16
Literatur . . . . .	17
<b>2 Ökonomische Prinzipien der Softwareindustrie</b> . . . . .	19
2.1 Eigenschaften digitaler Güter . . . . .	19
2.2 Netzeffekte auf Softwaremärkten: The Winner Takes it All. . . . .	20
2.2.1 Netzeffekte: Grundlagen und Definitionen . . . . .	21
2.2.2 Auswirkungen von Netzeffekten auf Softwaremärkte . . . . .	24
2.2.3 Struktur von Softwaremärkten . . . . .	27
2.2.4 Netzeffekte als Wettbewerbsfaktor . . . . .	29
2.2.5 Ein Anwendungsbeispiel: Zweiseitige Netzeffekte und Plattformstrategien in der digitalen Spieleindustrie . . . . .	30
2.2.6 Grenzen der Netzeffekttheorie . . . . .	34
2.3 Das Standardisierungsproblem . . . . .	35
2.3.1 Ansatz und Hintergründe . . . . .	35
2.3.2 Das zentrale Standardisierungsproblem als Optimierungsproblem . . . . .	38
2.3.3 Das dezentrale Standardisierungsproblem – Eine spieltheoretische Darstellung . . . . .	40
2.3.4 Das Standardisierungsproblem – Lessons learned . . . . .	42
2.4 Transaktionskostentheorie: Auf der Suche nach den Grenzen eines Softwareunternehmens . . . . .	44
2.4.1 Ansatzpunkt und Elemente der Transaktionskostentheorie . . . . .	45

2.4.2	Arbeitsteilung zwischen Unternehmen aus Sicht der Transaktionskostentheorie . . . . .	47
2.4.3	Strukturelle Veränderungen der Transaktionskosten: The Move to the Middle . . . . .	48
2.4.4	Ausblick: Intermediäre und Transaktionskosten . . . . .	50
2.5	Softwareentwicklung als Agency-Problem: Anreizkompatible Entlohnung und effiziente Kontrolle . . . . .	51
2.5.1	Principal-Agent-Beziehungen: Definitionen und Grundlagen . . . . .	51
2.5.2	Anreizkompatible Vergütungsschemata . . . . .	53
2.5.3	Kontrollsysteme . . . . .	56
	Literatur . . . . .	58
<b>3</b>	<b>Strategien für Softwareanbieter . . . . .</b>	<b>61</b>
3.1	Kooperations- und Übernahmestrategien . . . . .	61
3.1.1	Kooperationen in der Softwareindustrie . . . . .	62
3.1.2	Mergers & Acquisitions in der Softwareindustrie . . . . .	72
3.2	Vertriebsstrategien . . . . .	85
3.2.1	Gestaltung des Vertriebssystems: Organisation und Vertriebswege in der Softwareindustrie . . . . .	85
3.2.2	Gestaltung der Beziehungen zu Vertriebspartnern und Key Accounts . . . . .	90
3.2.3	Kennzahlensysteme als Instrument für das Vertriebscontrolling in der Softwareindustrie . . . . .	92
3.2.4	Gestaltung der Verkaufsaktivitäten . . . . .	96
3.2.5	Erschließung internationaler Märkte . . . . .	102
3.3	Preisstrategien . . . . .	107
3.3.1	Grundüberlegungen . . . . .	107
3.3.2	Parameter der Preisgestaltung für Softwareprodukte . . . . .	108
3.3.3	Ansätze zur Preissetzung für Individualsoftwareanbieter . . . . .	122
3.4	Entwicklungsstrategien . . . . .	125
3.4.1	Strukturierung der Softwareentwicklung . . . . .	125
3.4.2	Personalführung in der Softwareentwicklung . . . . .	129
3.4.3	Add-on: Fachkräftemangel in der Software- und IT-Industrie . . . . .	132
	Literatur . . . . .	135
<b>4</b>	<b>Geschäftsmodelle in der Softwareindustrie . . . . .</b>	<b>141</b>
4.1	Die Wertschöpfungskette in der Softwareindustrie . . . . .	142
4.1.1	Kernaktivitäten der Software-Wertschöpfungskette . . . . .	142
4.1.2	Wertschöpfungsketten in der Softwareindustrie – 3 Fallstudien . . . . .	144
4.2	Geschäftsmodelle in der Softwareindustrie – ein Framework . . . . .	152
4.3	Software Business Model Tool . . . . .	158
	Literatur . . . . .	163

## Teil II Spezielle Themen

<b>5 Outsourcing und Offshoring der Softwareentwicklung</b> .....	169
5.1 Überblick .....	169
5.2 Formen des Outsourcings und Offshorings .....	170
5.3 Motive für Outsourcing und Offshoring .....	174
5.4 Abhängigkeit in IT-Outsourcing-Beziehungen .....	178
5.4.1 Grundlagen der Analyse .....	178
5.4.2 Relevanz .....	181
5.4.3 Substituierbarkeit .....	182
5.4.4 Spillover .....	184
5.5 Standortwahl von Softwareanbietern .....	185
5.6 Outsourcing durch Softwareanwender .....	188
5.6.1 Outsourcing der Neuentwicklung von Individualsoftware .....	188
5.6.2 Outsourcing der Anpassung von Standardsoftware .....	191
5.6.3 Outsourcing der Weiterentwicklung und Wartung von Anwendungssoftware .....	194
5.6.4 Zufriedenheit der Anwender mit Onshore-, Nearshore- und Farshoreanbietern .....	198
5.7 Nearshoring versus Farshoring: Die Entfernung zum Kunden als Erfolgsfaktor? .....	199
5.7.1 Sprachliche und kulturelle Barrieren in Offshore-Projekten .....	199
5.7.2 Die Bedeutung persönlicher Treffen für den Projekterfolg .....	202
5.7.3 Herausforderungen und Chancen der Zeitverschiebung .....	203
Literatur .....	205
<b>6 Plattformkonzepte</b> .....	207
6.1 Überblick .....	207
6.2 Produktplattformen in der Softwareindustrie .....	207
6.2.1 Kostenstruktur plattformbasierter Softwareentwicklung .....	207
6.2.2 Add-on: Industrialisierung als Managementkonzept für die Softwareindustrie .....	210
6.3 Branchenplattformen in der Softwareindustrie .....	213
6.3.1 Offenheit einer Branchenplattform .....	213
6.3.2 Das Management der Komplementäre .....	216
Literatur .....	219
<b>7 Cloud Computing</b> .....	221
7.1 Überblick .....	221
7.2 Der Cloud-Markt .....	223
7.3 Die Sicherheit in der Cloud – Empirische Ergebnisse aus Anwender- und Anbieterperspektive .....	225

7.3.1	Anwendersicht . . . . .	226
7.3.2	Anbietersicht . . . . .	229
7.4	Software as a Service: die Anwendungsebene des Cloud Computing . . . . .	231
7.4.1	SaaS aus Anwendersicht – Chancen und Risiken . . . . .	233
7.4.2	SaaS aus Anbietersicht – Chancen und Risiken . . . . .	240
7.4.3	Empirische Untersuchung der Preisstrategien und Geschäftsmodelle für SaaS-Anbieter . . . . .	247
7.4.4	Fallstudie zum Vergleich nutzungsabhängiger und nutzungsunabhängiger Preismodelle . . . . .	252
	Literatur . . . . .	254
<b>8</b>	<b>Open Source Software</b> . . . . .	<b>257</b>
8.1	Überblick . . . . .	257
8.2	Charakteristika von Open Source Software . . . . .	258
8.3	Open-Source-Projekte: Prinzipien und Motivation der Softwareentwickler . . . . .	262
8.3.1	Ablauf und Organisation von Open-Source-Projekten . . . . .	262
8.3.2	Zur Motivation der Beitragenden . . . . .	264
8.4	Open Source Software aus Sicht des Anwenders . . . . .	266
8.5	Engagement kommerzieller Softwareanbieter . . . . .	267
8.6	Quelloffene ERP-Systeme . . . . .	269
	Literatur . . . . .	277
	<b>Weiterführende Literatur</b> . . . . .	<b>279</b>
	<b>Sachverzeichnis</b> . . . . .	<b>291</b>