

## Dynamik Virtualisierter Organisationen

J. Weigle und Prof. Dr. H. Kremer

Institut für Betriebswirtschaftslehre, Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik (510H), Universität Hohenheim

### Zielsetzung

Ziel dieses Workshops ist es, das Wachstum virtualisierter Organisationen zu untersuchen. Im Fokus stehen dabei der Austausch von Praxis-Erfahrungen über einen adäquaten CSCW-Einsatz sowie die Identifikation typischer oder gar sinnvoller Wachstumspfade Virtualisierter Organisationen.

### Ablauf

Wir werden einführend auf eine Klassifikation Virtualisierter Organisationen eingehen und mögliche Entwicklungsrichtungen in alternativen Wachstumspfaden beleuchten (Vortrag Universität Hohenheim). Zwei bis drei Manager Virtualisierter Organisationen stellen anschließend ihre Erfahrungen mit virtualisierten Strukturen vor und gehen dabei insbesondere auf den Wandel ihrer Organisationen ein hinsichtlich

- Trigger des Wandels,
- Veränderung des CSCW-Einsatzes,
- kulturellem Wandel,
- Vertrauen,
- Kooperationsform,
- Regeln,
- Strukturen,

- Prozesse,
- Management von (IT-)Risiken,
- Controlling.

Zum unmittelbaren Erleben des Wandels in Virtualisierten Organisationen wird dann ein Spiel mit den Workshop-Teilnehmern durchgeführt, um die Dimensionen der Dynamik, der sich verändernden Rolle der CSCW und des Vertrauenswandels zu verdeutlichen. In diesem Spiel wird ein fiktives Virtualisiertes Unternehmen mit Ereignissen konfrontiert, die eine Anpassung der Organisation erforderlich machen. Die Workshopteilnehmer bilden das Management des fiktiven Virtuellen Unternehmens und erarbeiten gemeinsam Strategien zur Handhabung der veränderten Anforderungen. Bei einer Teilnehmerzahl über zehn Personen werden mehrere Gruppen gebildet, die jeweils eigene Szenarien erhalten. Auf diese Art wird die aktive Mitarbeit aller Teilnehmer ermöglicht. Abschließend werden die eingangs vorgestellten potentiellen Entwicklungspfade vor dem Hintergrund der Workshop-Erfahrungen diskutiert.

### Adressatenkreis

Der Workshop „Dynamik in Virtualisierten Organisationen“ richtet sich an Manager Virtualisierter Organisationen sowie an interessierte Wissenschaftler. Die Teilnehmerzahl muss auf Grund des Workshop-Designs mit Spiel-Elementen auf 30 Personen begrenzt werden.