

Crowdsourcing: iPod im Europameisterschafts-Gewand

Der Apple iPod Shuffle erhielt auf der Community-Plattform www.realisr.com in weniger als 60 Tagen ein neues Kleid, passend zur Fußball-Europameisterschaft. Möglich wurde dies durch Crowdsourcing, dem Trend für effektive und kreative Produktentwicklung, bei dem sich interessierte Endkunden an der Produktentwicklung beteiligen. Experten schätzen, dass bereits heute weltweit über 400.000 Unternehmen ihre Entwicklungsprozesse durch dieses Verfahren optimieren.

Crowdsourcing gilt als Sammelbegriff für die Auslagerung von Prozessen bei der Findung, Entwicklung und Ausgestaltung von Zukunftsgütern – und zwar unter Einsatz von Kreativen, die sich

häufig aus reiner Begeisterung und völlig kostenfrei einbringen. Voraussetzung für erfolgreiches Crowdsourcing ist die Veröffentlichung einer Idee in Kombination mit einem präzisen Projektrahmen. Denn nur so kann die „Crowd“ (engl.: Volk) ihr kreatives Potenzial zielgerichtet einbringen.

Insbesondere der virtuelle Raum des Internets eignet sich für Crowdsourcing, da die Kosten für die Massenkommunikation gegen null gehen. Außerdem ermöglichen Portaltechnologien, dass Projekte in Teilaufgaben untergliedert und effizient abgearbeitet werden können.

Ein markenunabhängiges Internet-Portal für Crowdsourcing ist www.realisr.com. Dort gestalten heute bereits über

2.000 Kreative in Projekten und Gruppen gemeinsam die Zukunft. „Auf der Macherplattform finden sich Menschen unterschiedlichster Professionen und Erfahrungsebenen“, erklärt Dr. Ulrich Bannmüller, Geschäftsführer von realisr.com. „Jeder Beteiligte gibt kostenfrei Ideen und Erfahrungen in das Projekt eines anderen oder bekommt Ideen und Erfahrungen für sein eigenes Projekt zurück. Nach Untersuchungen unseres Hauses entsteht durch portalgestütztes Crowdsourcing ein Entwicklungspotenzial, das dem von Großkonzernen gleich kommt“, führt Bannmüller aus.

Das Frankfurter Unternehmen *adero Design* beispielsweise nutzt www.realisr.com für das iPod-Crowdsourcing-Projekt. Fans können zum Anpfiff des ersten Spiels, am 07.06.2008, ihren iPod in der Landesfarbe ihrer Lieblingsmannschaft am Revers tragen. Für *adero* ist dies jedoch nur der Anpfiff zu einem weit größeren Marktauftritt. In Kürze sollen sogar Künstler-Designs des iPods in limitierter Auflage folgen. 



Eine kleine Auswahl der Crowdsourcing-Ergebnisse auf der Macherplattform www.realisr.com