



Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition)

Xin Yu

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition)

Xin Yu

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) Xin Yu

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2010 im Fachbereich Informatik - Wirtschaftsinformatik, Note: 1,7, Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Sprache: Deutsch, Abstract: Die Integration der Kunden eines Unternehmens in den Innovationsprozess spielt eine entscheidende Rolle für die erfolgreiche Entwicklung neuer Produkte, die Schaffung von Wettbewerbsvorteilen und letztendlich das Überleben im heutigen, hochdynamischen und globalen Geschäftsumfeld. Um dies zu realisieren, sollten Kunden möglichst frühzeitig in den Innovationsprozess eingebunden werden und ihre Wünsche und Anforderungen für die Produktentwicklung mitberücksichtigt werden. Mit dem Internet, das heutzutage zunehmend an Bedeutung gewinnt, steht nun ein neuer Kanal für die Kundenintegration zur Verfügung, der zu diesem Zwecke zahlreiche Instrumente zur Verfügung stellt.

Virtuelle Welten lassen sich als eine Spielart moderner Web 2.0-Anwendungen verstehen und unterscheiden sich von anderen Variationen durch fortschrittliche, 3D-unterstützte Darstellungsmöglichkeiten und verschiedene Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten für ihre Nutzer. Somit können virtuelle Welten von Unternehmen für die Kundenintegration angewandt werden.

Diese Arbeit untersucht die Nutzung virtueller Welten als Werkzeug der Kundenintegration in den frühen Phasen des Neuproduktentwicklungsprozesses. Ziel ist dabei zu prüfen, welche Möglichkeiten diese Technologie bietet und ob sie sich als geeignetes Werkzeug anbietet. Dabei werden zunächst die unterschiedlichen Phasen der Neuproduktentwicklung beleuchtet und hervorgehoben, warum insbesondere die frühen Phasen des Prozesses besonders relevant für die erfolgreiche Entwicklung neuer Produkte sind. Danach wird untersucht, welche Aufgaben und Ziele die Kundenintegration in diesen Phasen besitzt. Zum Schluss wird analysiert, ob virtuelle Welten die Anforderungen der Kundenintegration in frühen Phasen des Innovationsprozesses erfüllen und welchen Mehrwert sie gegebenenfalls erzeugen.

 [Download Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kunde ...pdf](#)

 [Read Online Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kun ...pdf](#)

Download and Read Free Online Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) Xin Yu

From reader reviews:

Carol Johnson:

Have you spare time for just a day? What do you do when you have much more or little spare time? Yes, you can choose the suitable activity intended for spend your time. Any person spent all their spare time to take a stroll, shopping, or went to often the Mall. How about open or read a book eligible Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition)? Maybe it is for being best activity for you. You know beside you can spend your time with the favorite's book, you can wiser than before. Do you agree with its opinion or you have other opinion?

Richard Freed:

The book Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) give you a sense of feeling enjoy for your spare time. You can use to make your capable much more increase. Book can being your best friend when you getting pressure or having big problem with the subject. If you can make studying a book Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) being your habit, you can get far more advantages, like add your current capable, increase your knowledge about some or all subjects. You can know everything if you like open up and read a book Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition). Kinds of book are several. It means that, science book or encyclopedia or other individuals. So , how do you think about this publication?

Mamie Crossett:

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) can be one of your beginning books that are good idea. We recommend that straight away because this book has good vocabulary that may increase your knowledge in terminology, easy to understand, bit entertaining however delivering the information. The author giving his/her effort to get every word into pleasure arrangement in writing Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) but doesn't forget the main place, giving the reader the hottest along with based confirm resource details that maybe you can be certainly one of it. This great information can easily drawn you into fresh stage of crucial pondering.

Joyce Hazel:

Are you kind of active person, only have 10 or maybe 15 minute in your morning to upgrading your mind expertise or thinking skill perhaps analytical thinking? Then you are having problem with the book than can satisfy your short period of time to read it because all this time you only find publication that need more time to be read. Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) can be your answer because it can be read by you actually who

have those short spare time problems.

**Download and Read Online Virtuelle Welten als Werkzeug der
virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der
Neuproduktentwicklung (German Edition) Xin Yu
#L83KUVC7F4P**

Read Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu for online ebook

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu books to read online.

Online Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu ebook PDF download

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu Doc

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu Mobipocket

Virtuelle Welten als Werkzeug der virtuellen Kundenintegration in frühen Phasen der Neuproduktentwicklung (German Edition) by Xin Yu EPub