

# Business Engineering No. 007

---

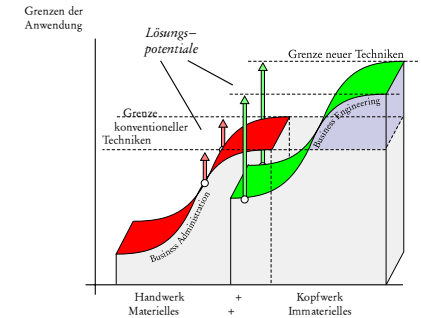
Die neuen Perspektiven bei den  
wirtschaftlichen Gütern und Faktoren?  
materiellen und immateriellen Werten?  
3D-Modellen und Wertschöpfungsnetzen?

Antworten auf zurückgestellte Fragen

---

# Business Engineering (III)

## Fünf Ansatzpunkte für neue Perspektiven.



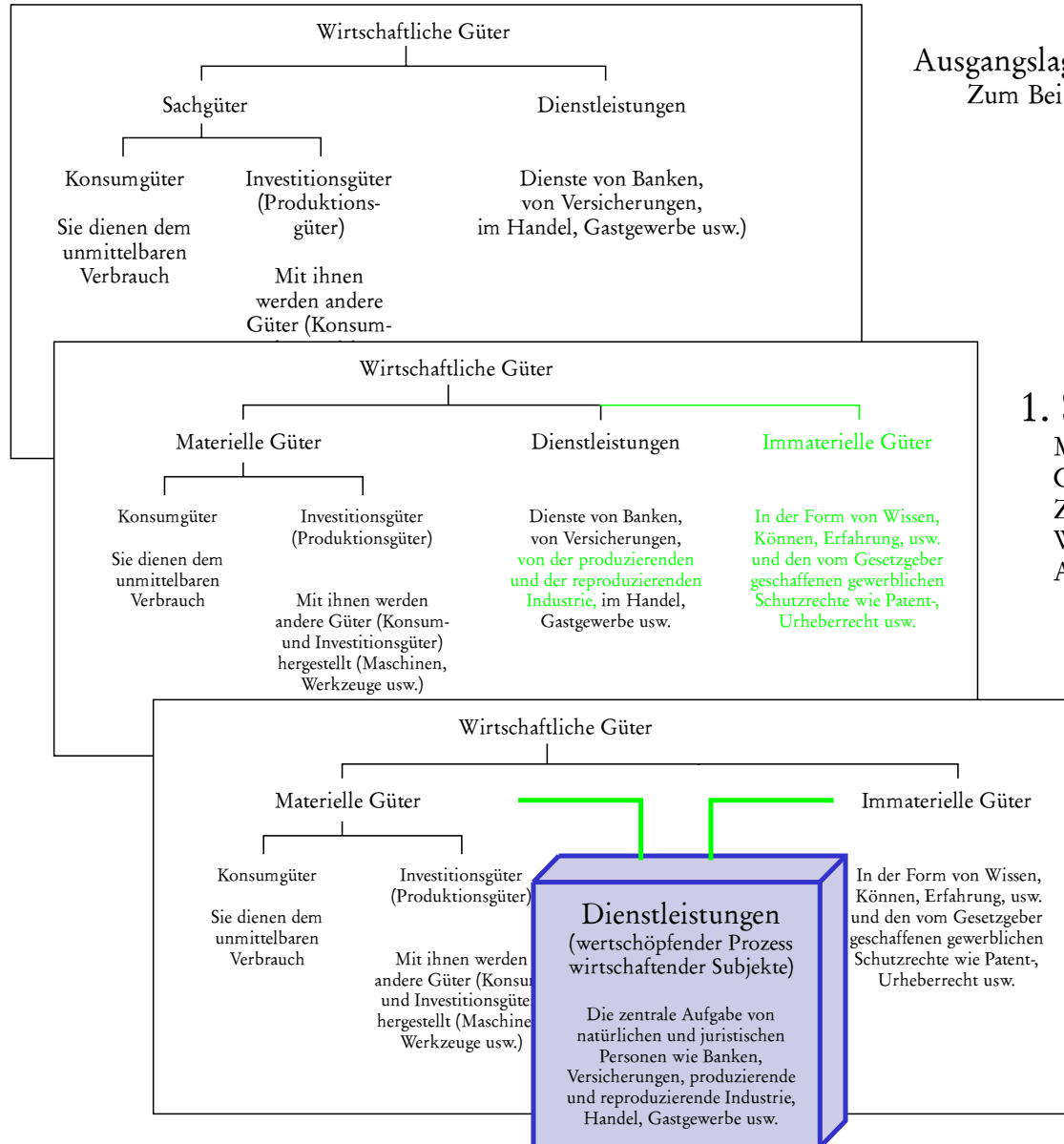
1. Revision Grundlagen: Wirtschaftliche Güter ..... Seite 1  
Anpassen an heutige Gegebenheiten, Fehler korrigieren, Kompatibilität zu WTO
2. Revision Grundlagen: Produktionsfaktoren ..... Seite 6  
Anpassen an heutige Gegebenheiten, P'Ressourcen, Erfolgsprofil
3. Revision Wertelehre ..... Seite 11  
Immaterielle Werte quantifizieren, Vektor einführen, Controllers Map
4. Revision Unternehmensmodell ..... Seite 19  
Die drei Ebenen (Angebote, Prozesse, P'Ressourcen), 3D-Modelle, Triple-A-Strategie
5. Neu: Wertschöpfungsnetz ..... Seite 24  
Von der Kette zum Netz auf drei Ebenen, "virtuelle" Firma, Optimierungsalgorithmus

# 1. Revision Grundlagen: Wirtschaftliche Güter

Anpassen an heutige Gegebenheiten, Fehler korrigieren, Kompatibilität zu WTO

# Lehre über die Volkswirtschaft

## Zwei Schritte zum Up-Date der Lehre



### Ausgangslage: Klassische Volkswirtschaftslehre

Zum Beispiel in Dr. Drs. h.c. Rolf Dubs, Volkswirtschaftslehre (Seite 26);  
6., vollständig überarbeitete und ergänzte Auflage,  
© 1994 Verlag Paul Haupt, Bern, Stuttgart, Wien.

### 1. Schritt: Ergänzte klassische Volkswirtschaftslehre

Mit der Einführung der Immateriellen Güter wird in den Grundlagen der Lehre ein Mangel behoben.

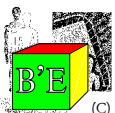
Zudem wird die Lehre dadurch kompatibel mit der Praxis in der Welthandelsorganisation (WTO) mit den drei multilateralen Abkommen GATT, GATS und TRIPS.

### 2. Schritt: Korrektur der Lehre

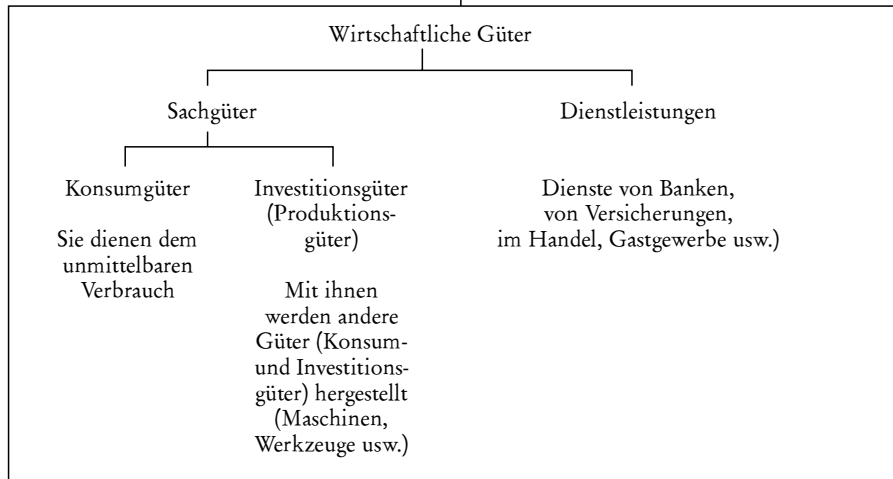
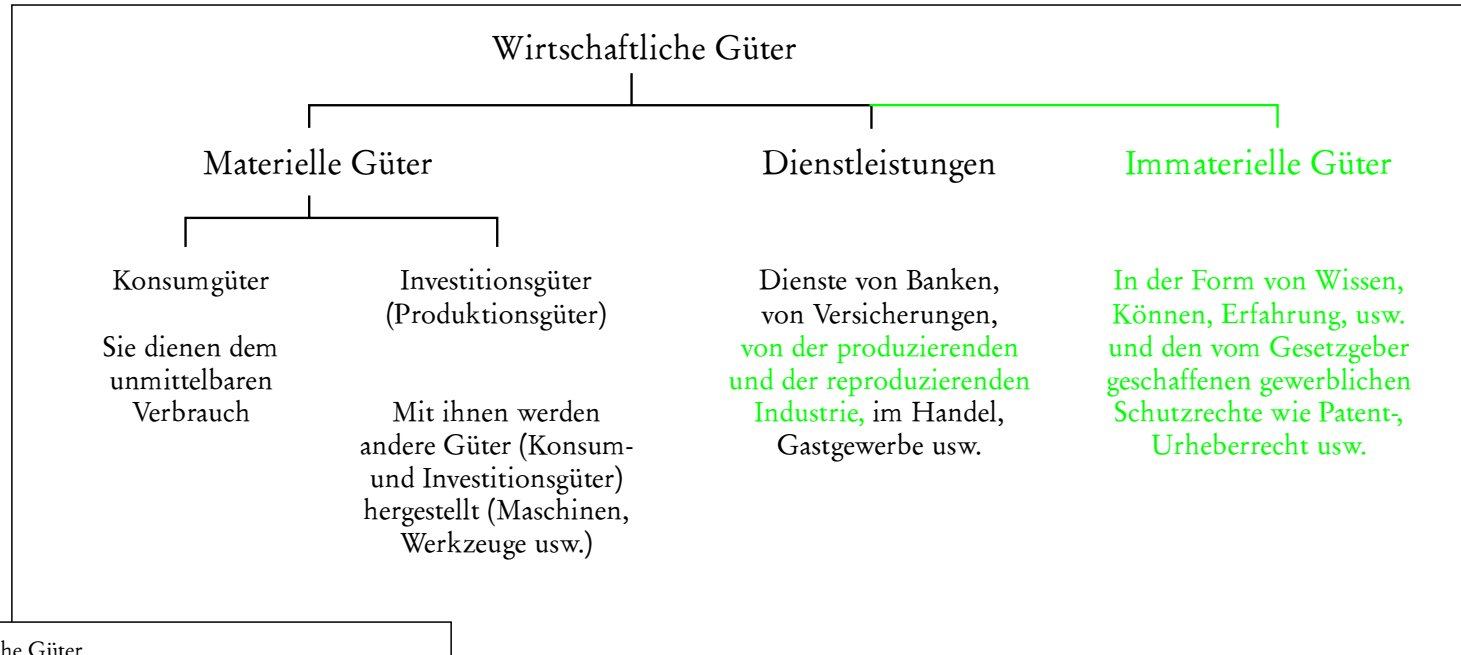
Dienstleistung ist kein selbständiges wirtschaftliches Gut sondern eine Tätigkeit.

Für diese Tätigkeit werden materielle und immaterielle Güter in Form von Verbrauchs- und Investitionsgütern benötigt (Werkstück und Werkzeug).

Die Resultate solcher Tätigkeiten sind wiederum materielle und/oder immaterielle wirtschaftliche Güter.



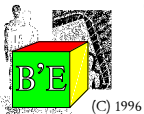
# Lehre über die Volkswirtschaft



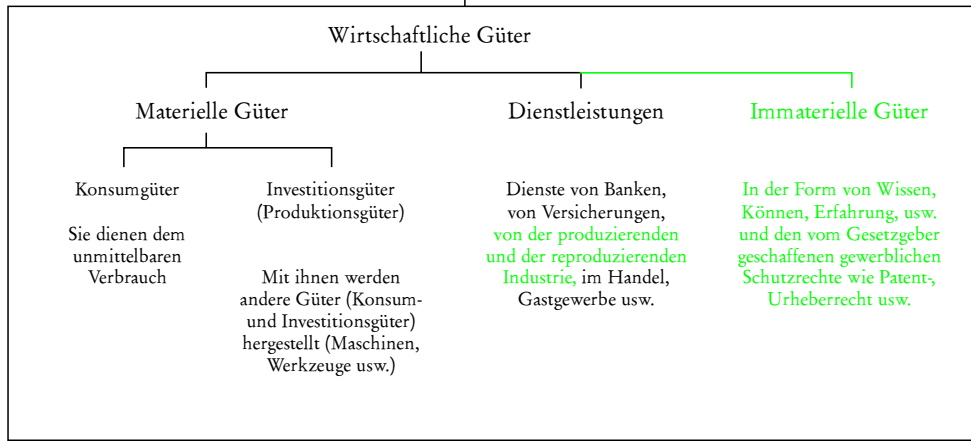
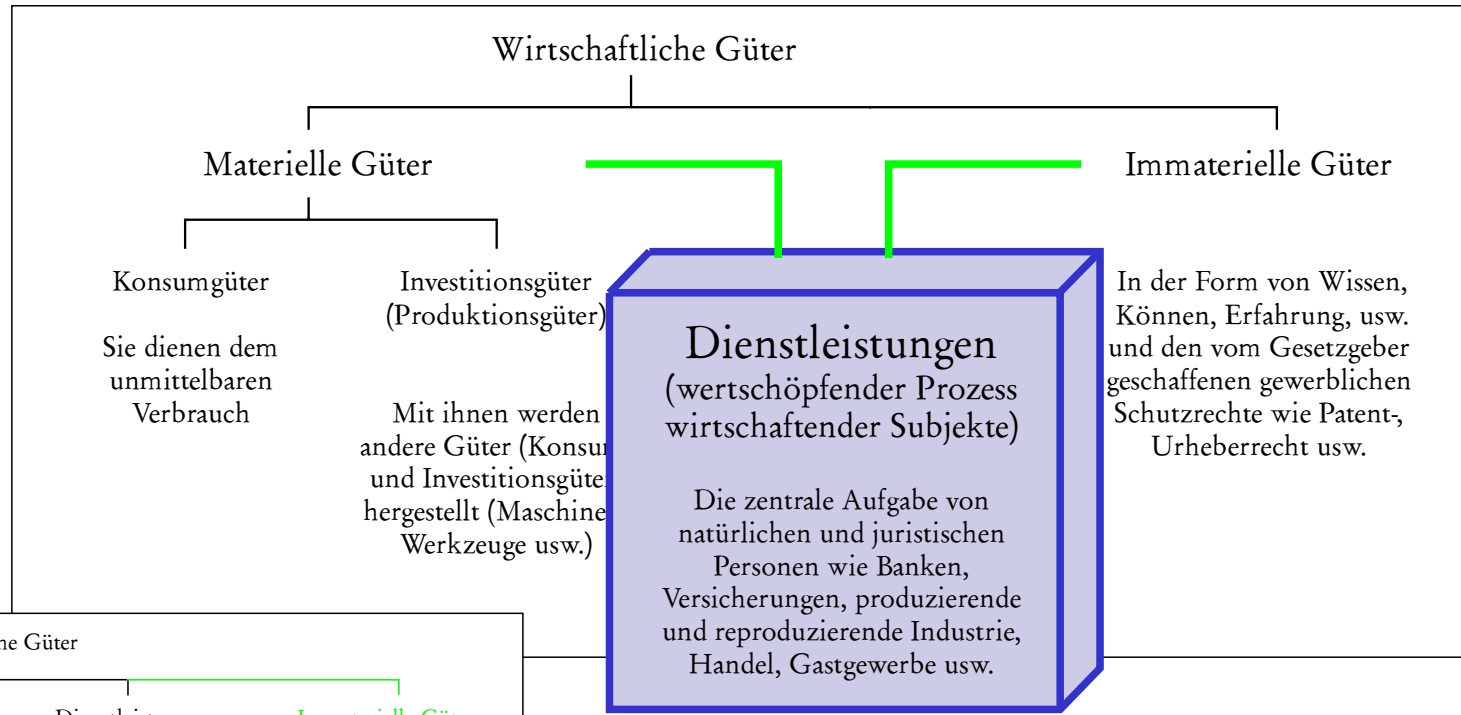
## Die Trinität der wirtschaftlichen Güter.

Der Staat regelt Eigentum und Besitz an den Gütern und schafft die Rahmenbedingungen zu deren Entwicklung, Produktion, Reproduktion und Vertrieb.

Quelle: Dr. Drs. h.c. Rolf Dubs in Volkswirtschaftslehre,  
Eine Wirtschaftsbürgerkunde für höhere Schulen, Erwachsenenbildung und zum Selbststudium  
6., vollständig überarbeitete und ergänzte Auflage, © 1994 Verlag Paul Haupt, Bern, Stuttgart, Wien



# Lehre über die Volkswirtschaft



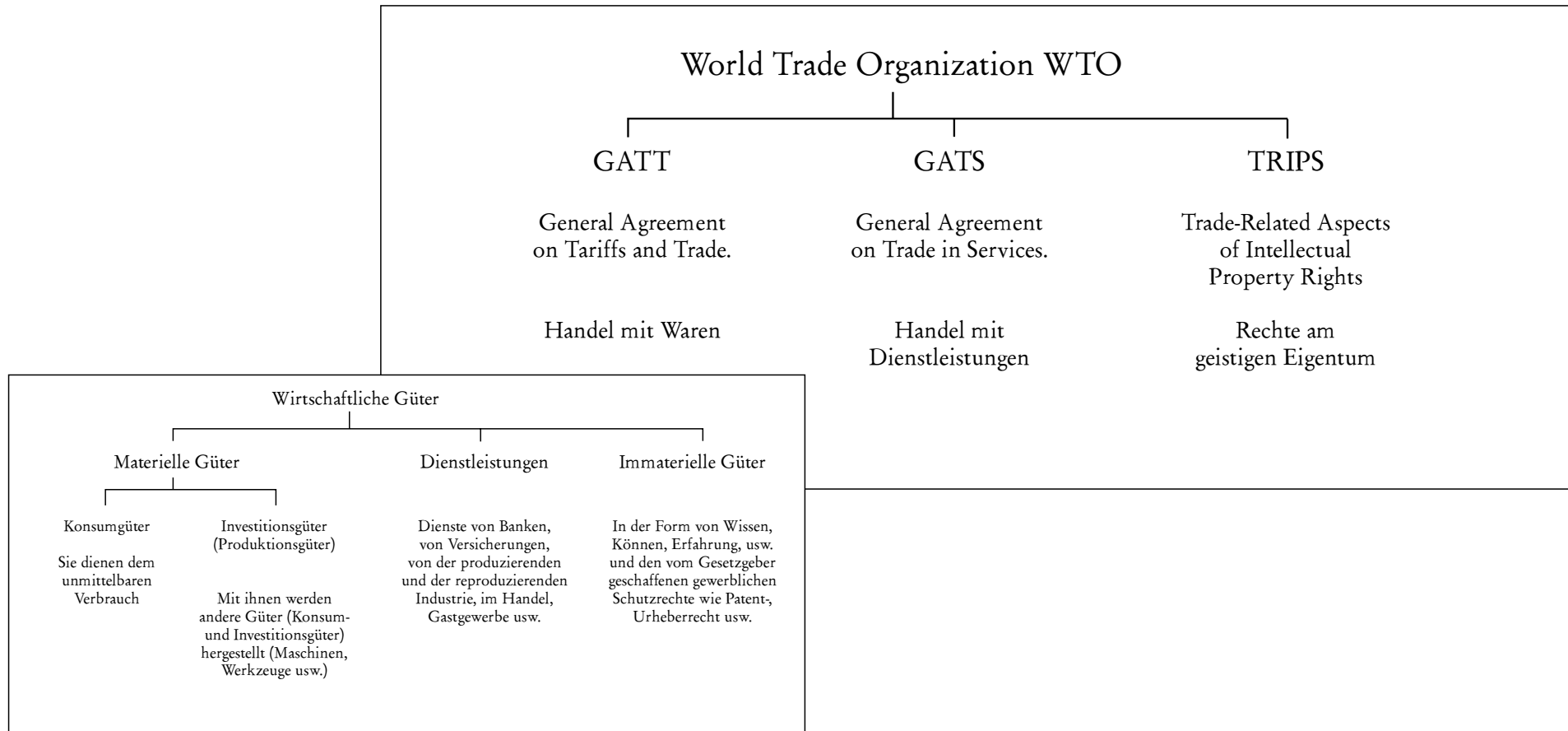
Dienstleistungen sind Tätigkeiten unter Verwendung von materiellen und immateriellen Gütern.

Das angestrebte Ergebnis dieser Tätigkeiten ist eine qualitative und/oder quantitative Zunahme materieller und immaterieller Güter.

Siehe Vektorielle Wertschöpfung und Value Adding Net (VAN).

# Lehre über die Volkswirtschaft

## Staatenübergreifende Handelsregelungen



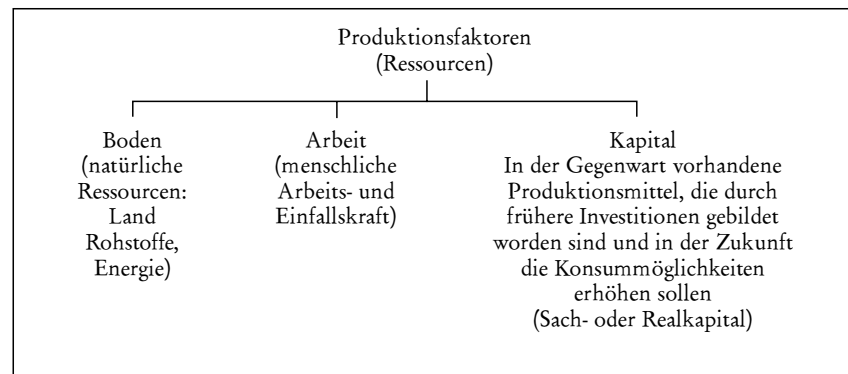
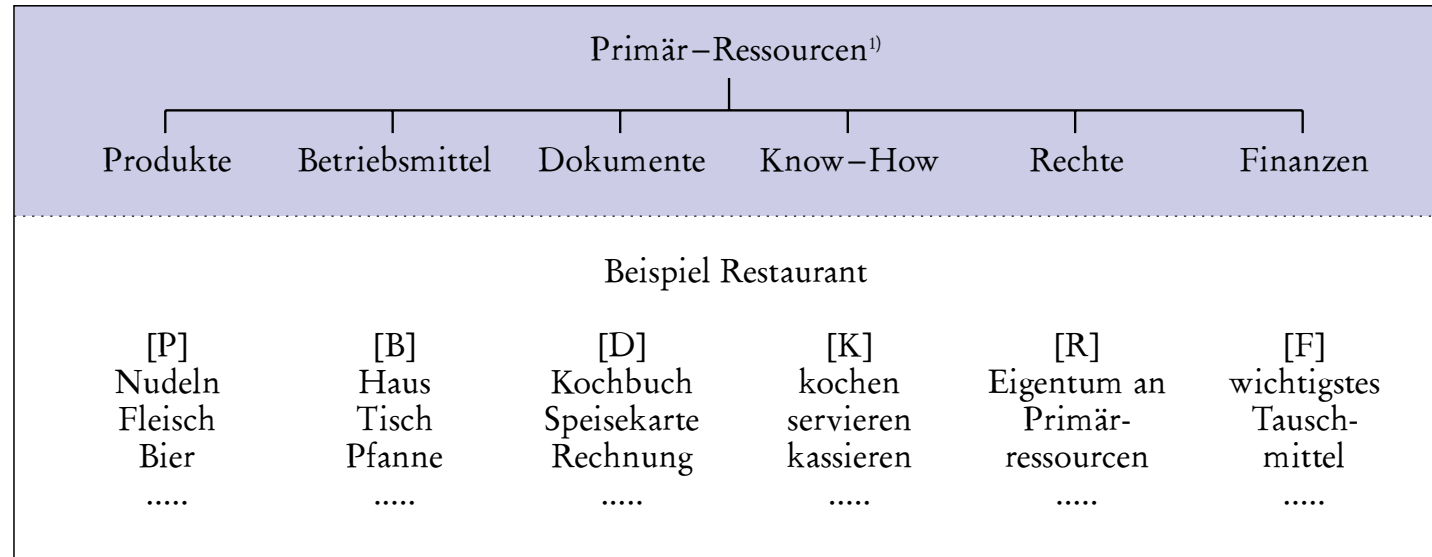
Die Trinität der wirtschaftlichen Güter

## 2. Revision Grundlagen: Produktionsfaktoren

Anpassen an heutige Gegebenheiten, P'Ressourcen, Erfolgsprofil



# Lehre über die Volkswirtschaft

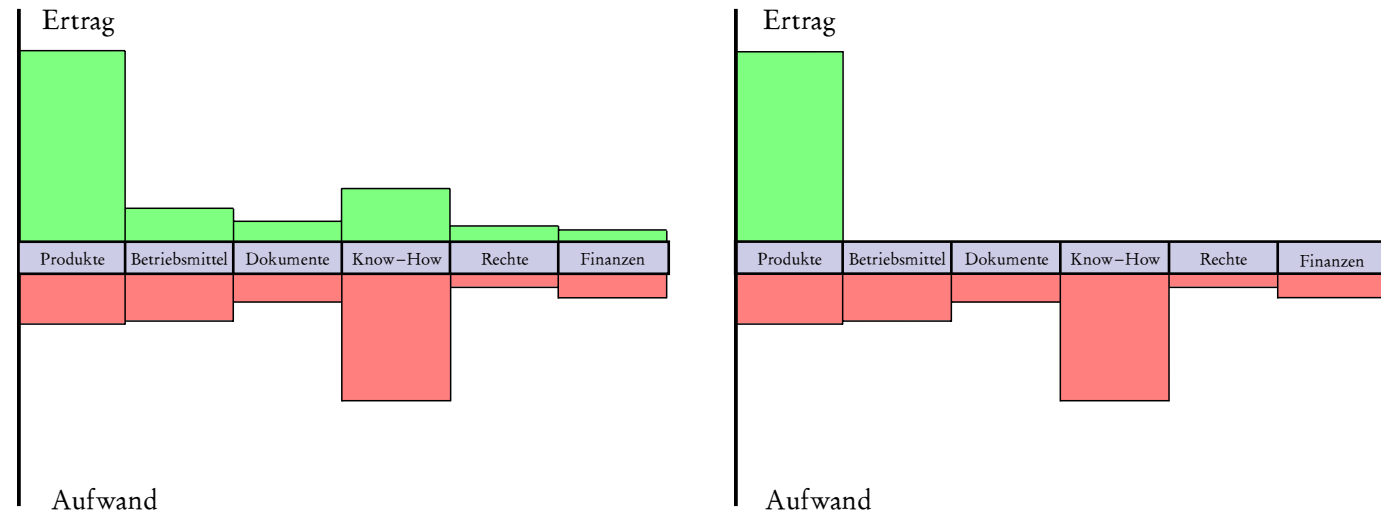


- <sup>1)</sup> Mit den sechs Primärressourcen werden die Potentiale eines wirtschaftenden Systems (Mensch, Haushalt, Firma, Gemeinde, Staat) erfasst und strukturiert dargestellt. Alle sind zum Überleben und Gedeihen in unterschiedlicher Form mehr oder weniger notwendig.
- Die Primärressourcen sind sowohl Voraussetzung für Tätigkeiten in als auch Ergebnisse von vernetzten wertschöpfenden Prozessen.

Quelle: Dr. Drs. h.c. Rolf Dubs in Volkswirtschaftslehre,  
Eine Wirtschaftsbürgerkunde für höhere Schulen, Erwachsenenbildung und zum Selbststudium  
6., vollständig überarbeitete und ergänzte Auflage, © 1994 Verlag Paul Haupt, Bern, Stuttgart, Wien

# Lehre über die Betriebswirtschaft

## Beispiele für Erfolgsprofile



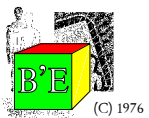
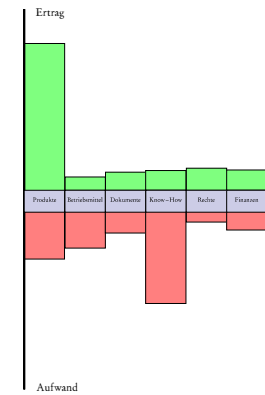
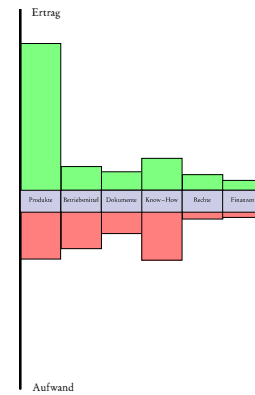
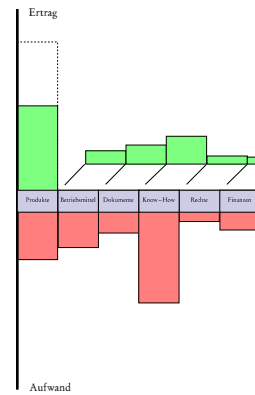
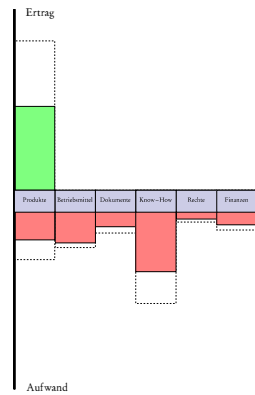
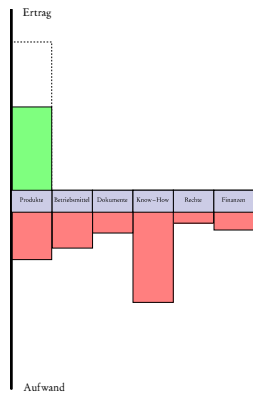
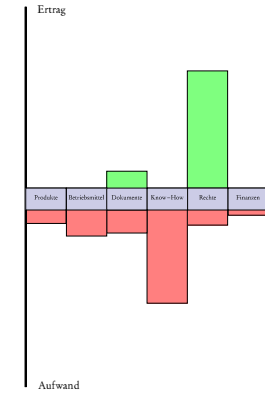
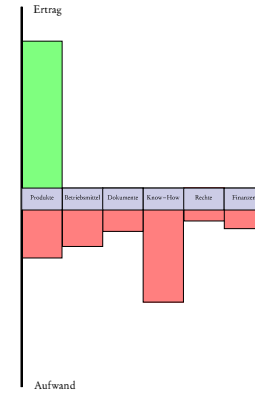
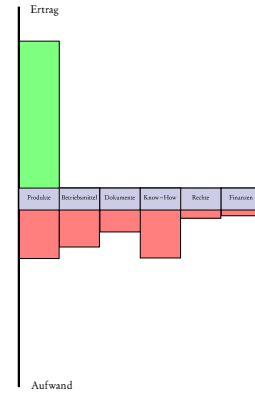
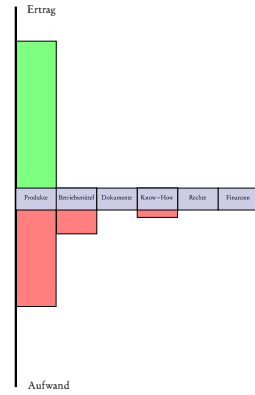
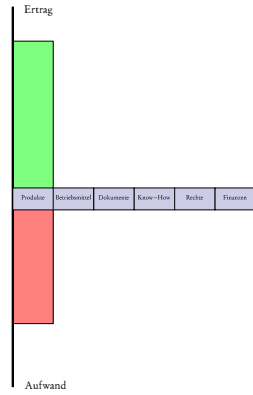
Erfolgsprofile zeigen, wie vollständig die Ressourcen genutzt werden.

Primär-Ressourcen <sup>1)</sup>					
Produkte	Betriebsmittel	Dokumente	Know-How	Rechte	Finanzen
Beispiel Restaurant					
[P]	[B]	[D]	[K]	[R]	[F]
Nudeln	Haus	Kochbuch	kochen	Eigentum an	wichtigstes
Fleisch	Tisch	Speisekarte	servieren	Primär-	Tausch-
Bier	Pfanne	Rechnung	kassieren	ressourcen	mittel
.....	.....	.....	.....	.....	.....

<sup>1)</sup> Mit den sechs Primärressourcen werden die Potentiale eines wirtschaftenden Systems (Mensch, Haushalt, Firma, Gemeinde, Staat) erfasst und strukturiert dargestellt. Alle sind zum Überleben und Gedeihen in unterschiedlicher Form mehr oder weniger notwendig. Die Primärressourcen sind sowohl Voraussetzung für Tätigkeiten in als auch Ergebnisse von vernetzten wertschöpfenden Prozessen.

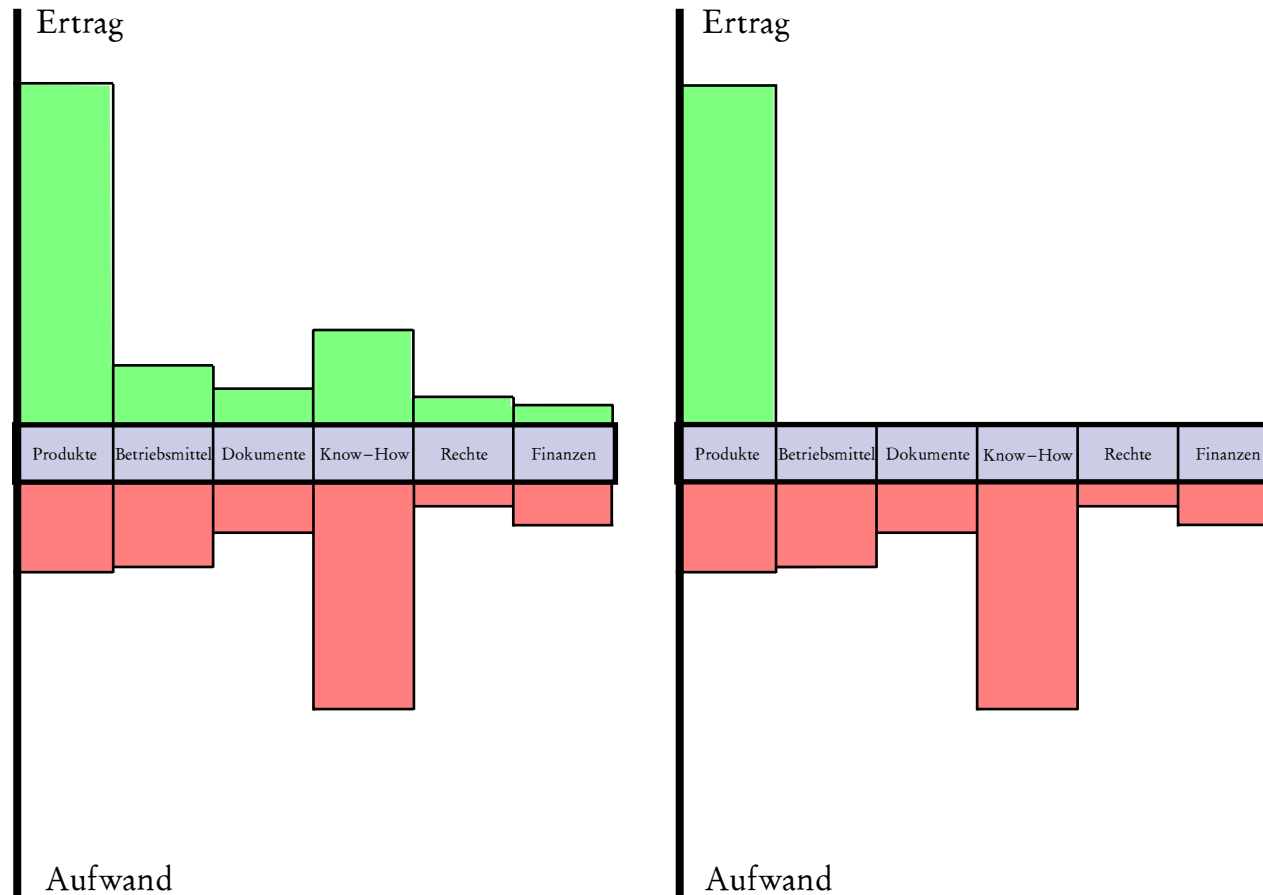
# B'E Performance Profile

Das Erfolgsprofil gibt Transparenz über Aufwand, Ertrag und Chancen.



Das Gegenteil von

Vermögen ist Unvermögen

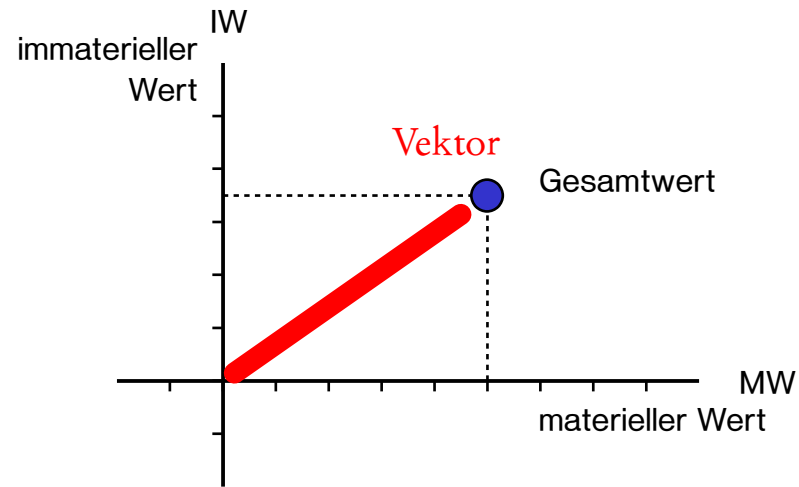


Das Erfolgsprofil – für mehr Transparenz

### 3. Revision Wertelehre

Immaterielle Werte quantifizieren, Vektor einführen, Controllers Map

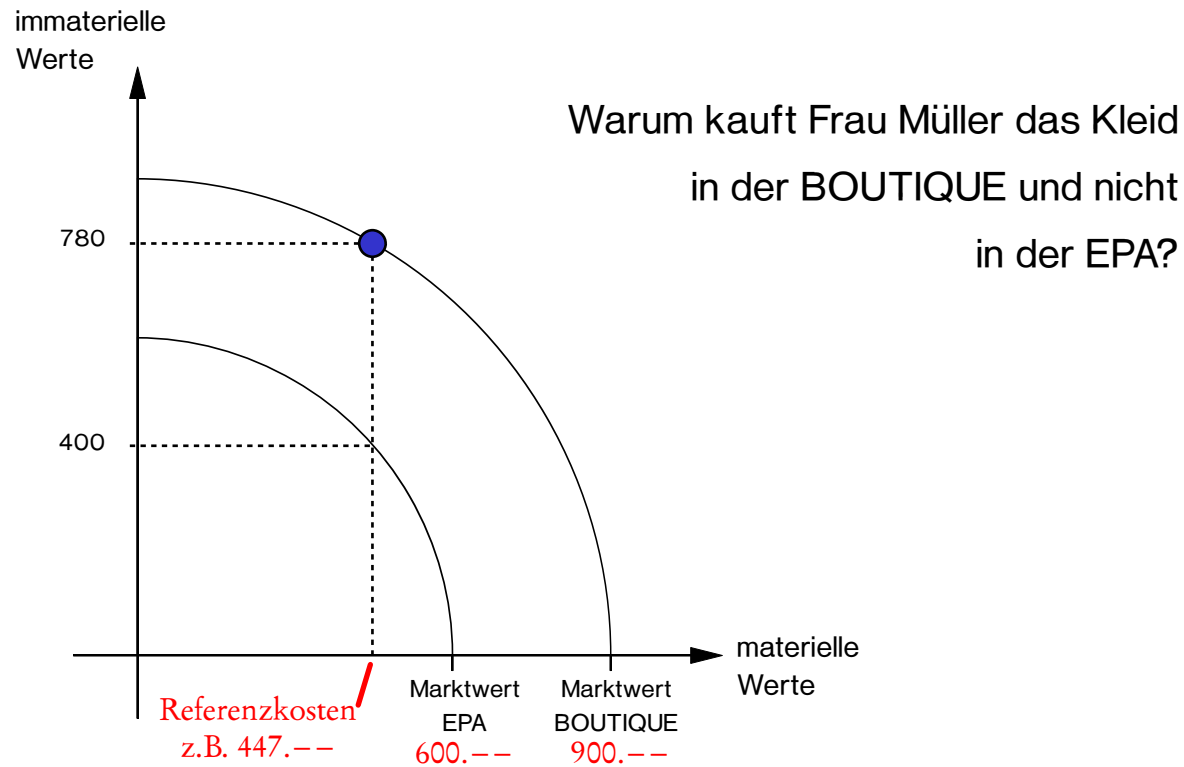
# Vektorielle Wertschöpfung



mathematische Verknüpfung  
der beiden Achsen

Gesamtwert	=	$MW + IW$
Marktwert	=	$\sqrt{MW^2 + IW^2}$
Kaufwert	=	$\sqrt{MW^2 + IW^2_{\text{Käufer}}}$
Verkaufswert	=	$\sqrt{MW^2 + IW^2_{\text{Verkäufer}}}$

# Vektorielle Wertschöpfung

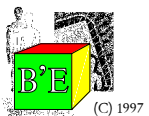
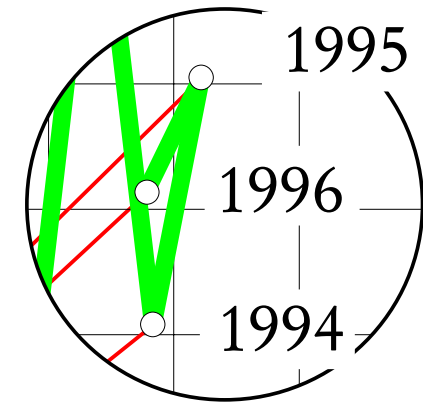
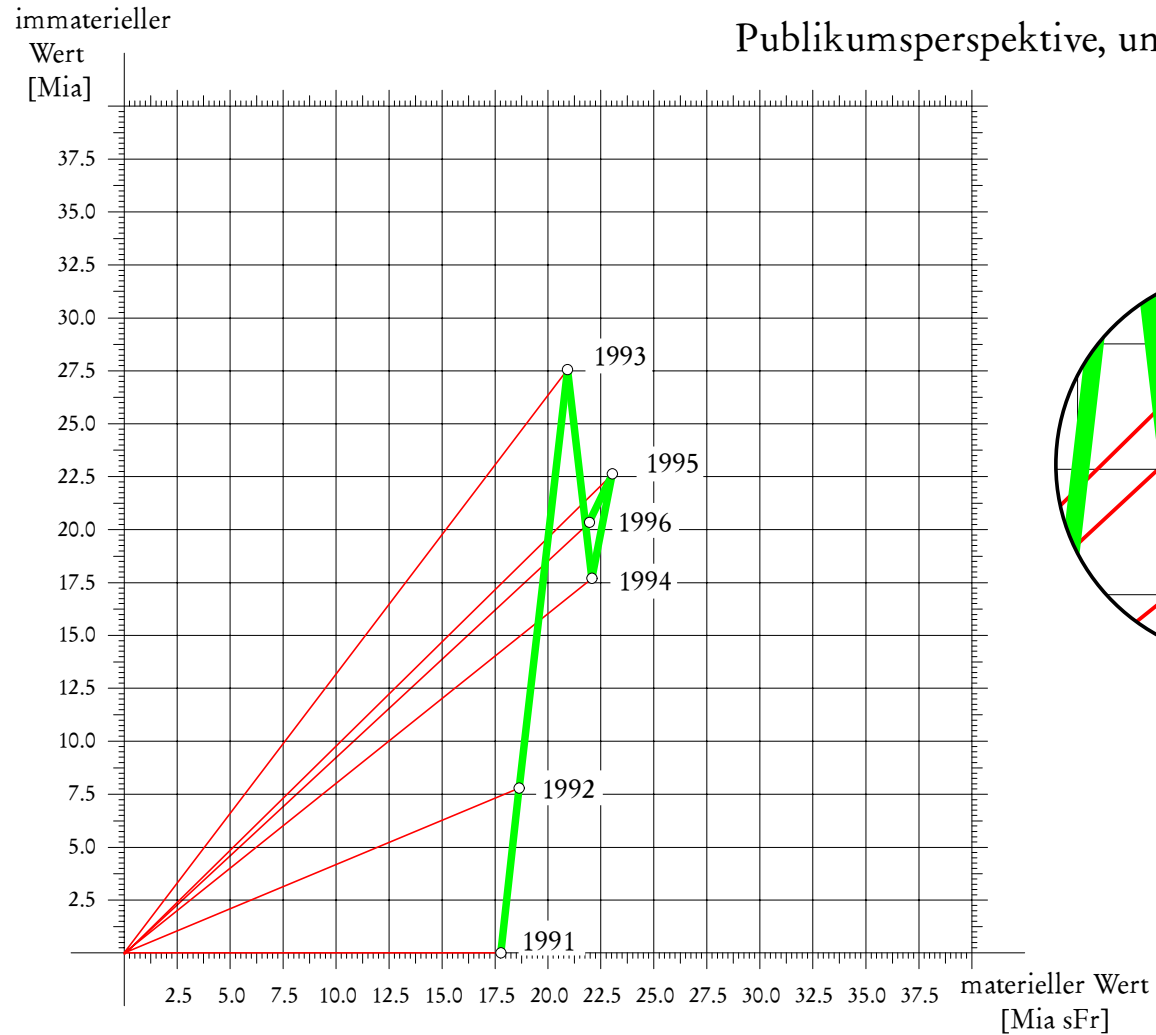


Weil es ihr 380 immaterielle Einheiten  
mehr Wert ist. *in diesem Beispiel*

# Vektorielle Wertschöpfung



UBS: Materielle und immaterielle Werte.  
 Publikumperspektive, ungewichtet





# Vektorielle Wertschöpfung

Am Beispiel Fust – Jelmoli

Berechnung der immateriellen Werte:

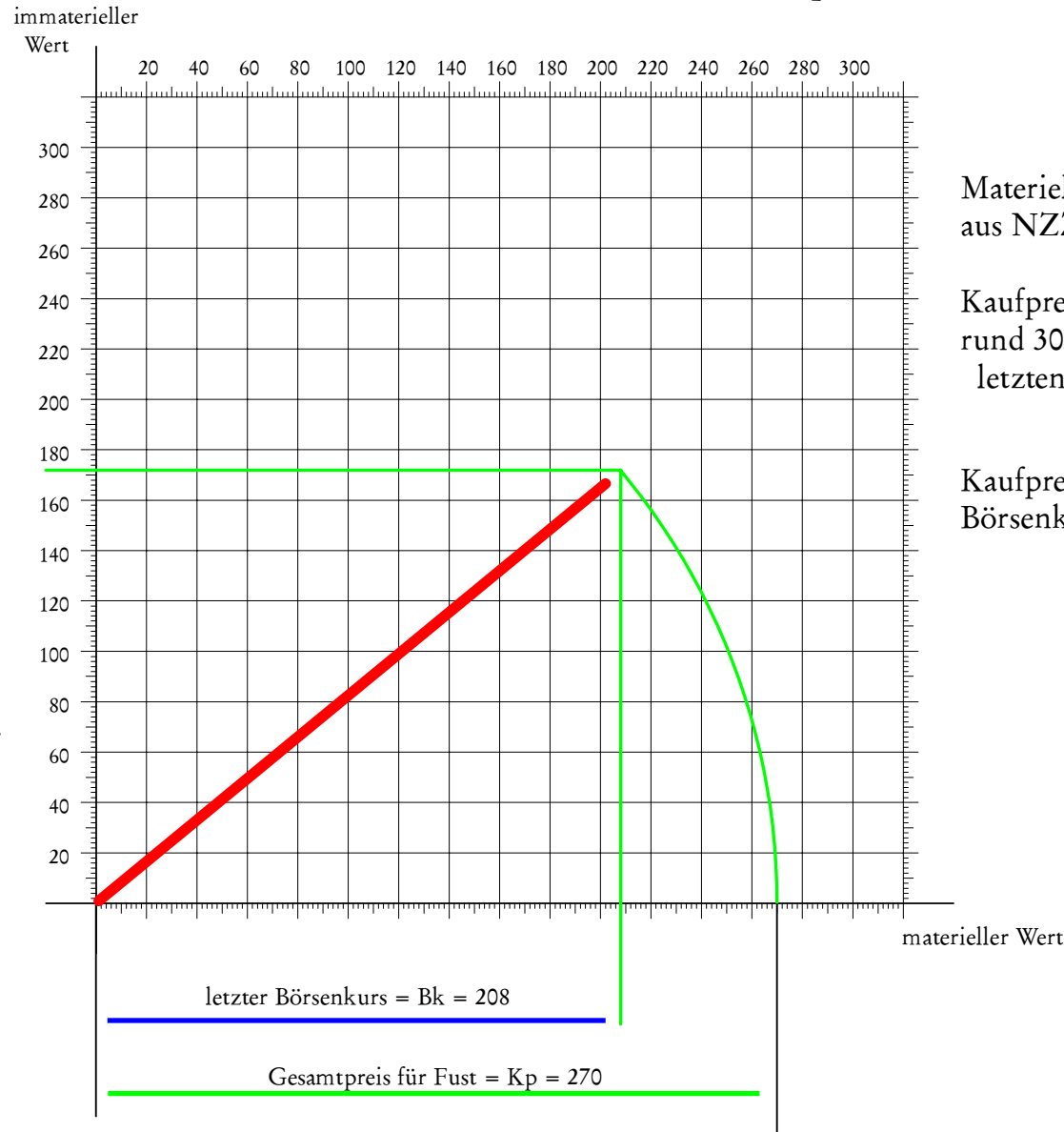
$$iW = \sqrt{(Kp)^2 - (Bk)^2}$$

$$iW = \sqrt{(270)^2 - (208)^2}$$

$$iW = \sqrt{72900 - 43264}$$

$$iW = \sqrt{29636} = 172$$

Fust war der Kaufpreis 172 Mio. immaterielle Einheiten wert.



Materielle Werte aus NZZ, 5.11.1996

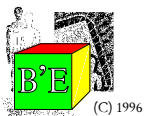
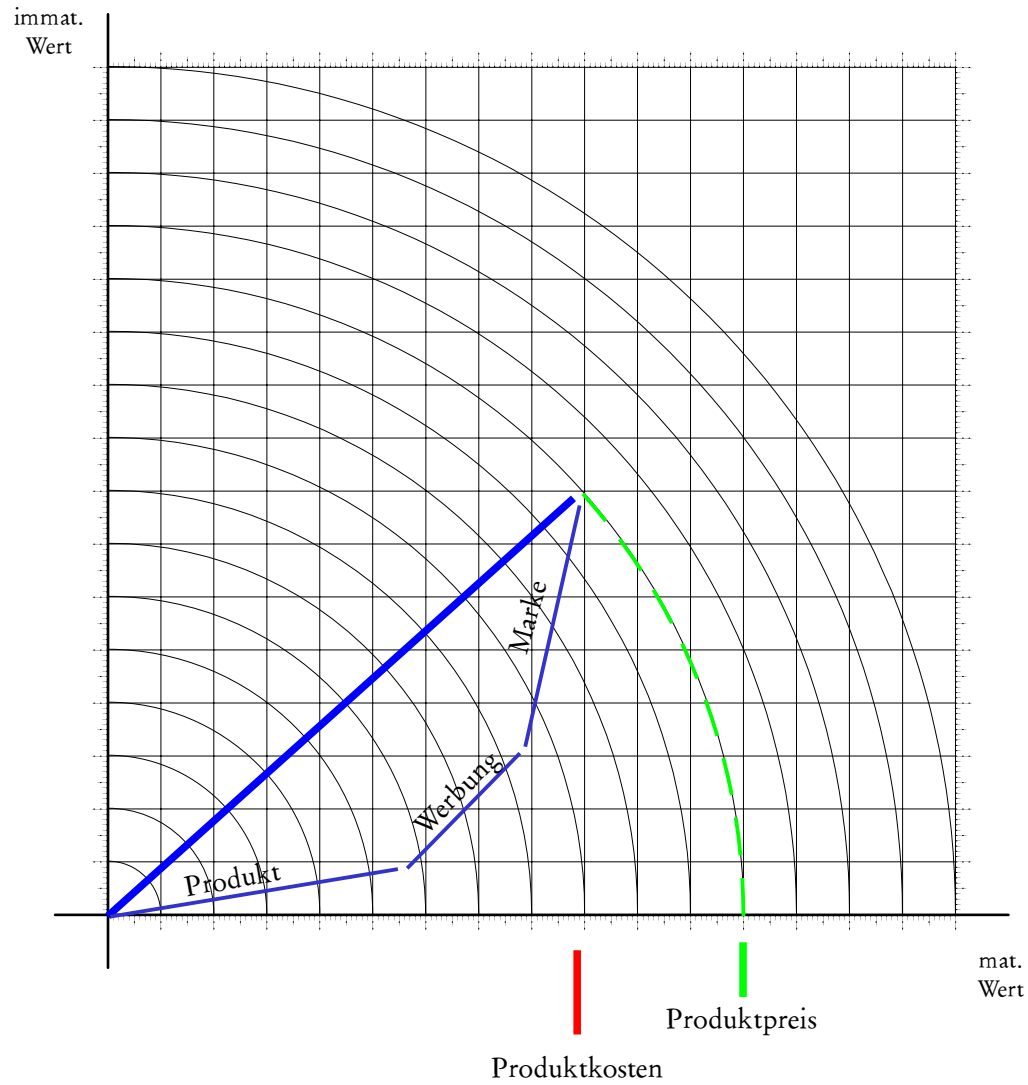
Kaufpreis 270 Mio. rund 30% über dem letzten Börsenkurs.

Kaufpreis =  $Kp = 270$   
Börsenkurs =  $Bk = 208$

# Vektorielle Wertschöpfung

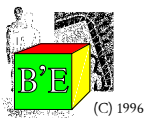
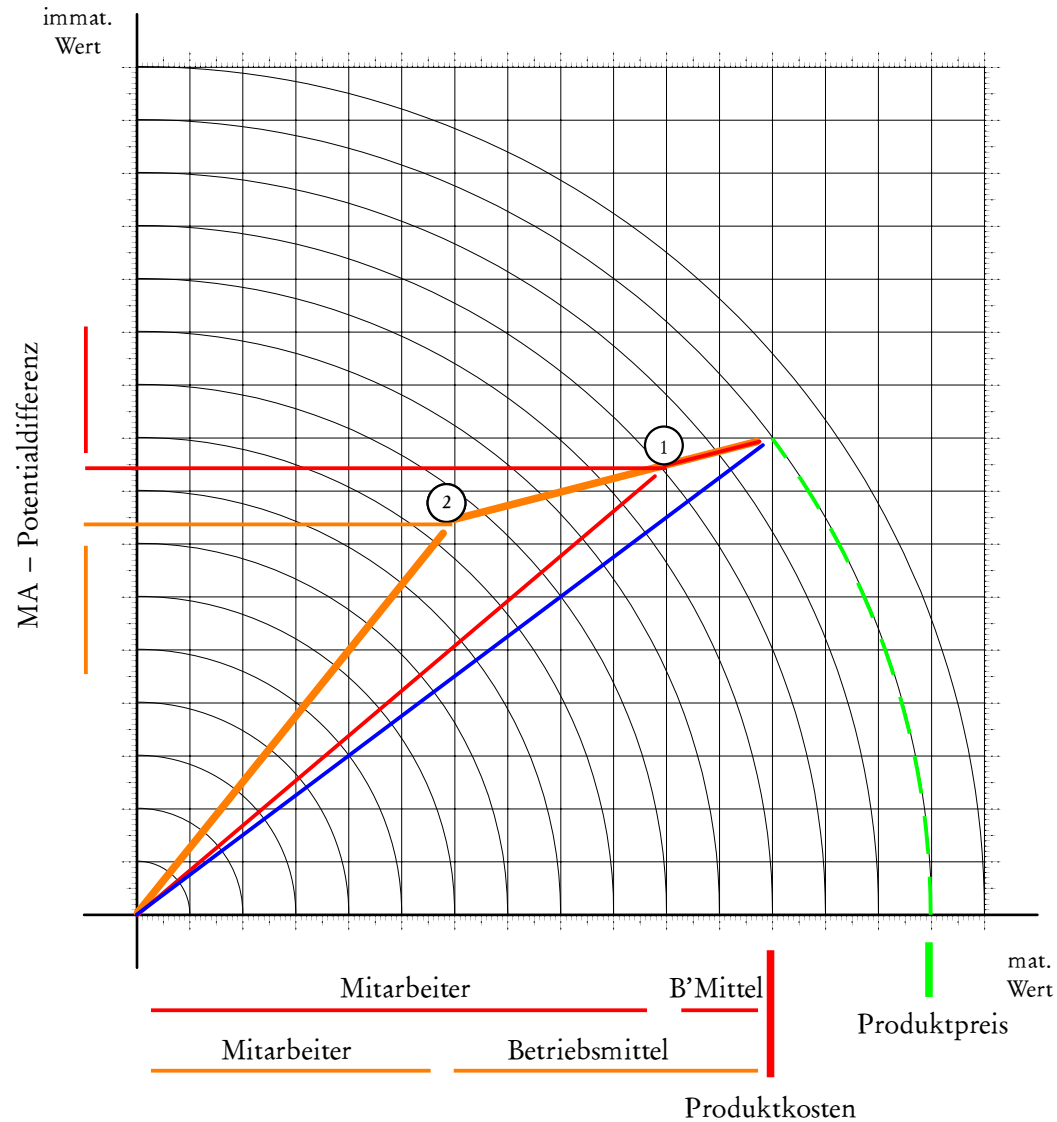
## Wert eines Markenproduktes

z.B. Coca Cola

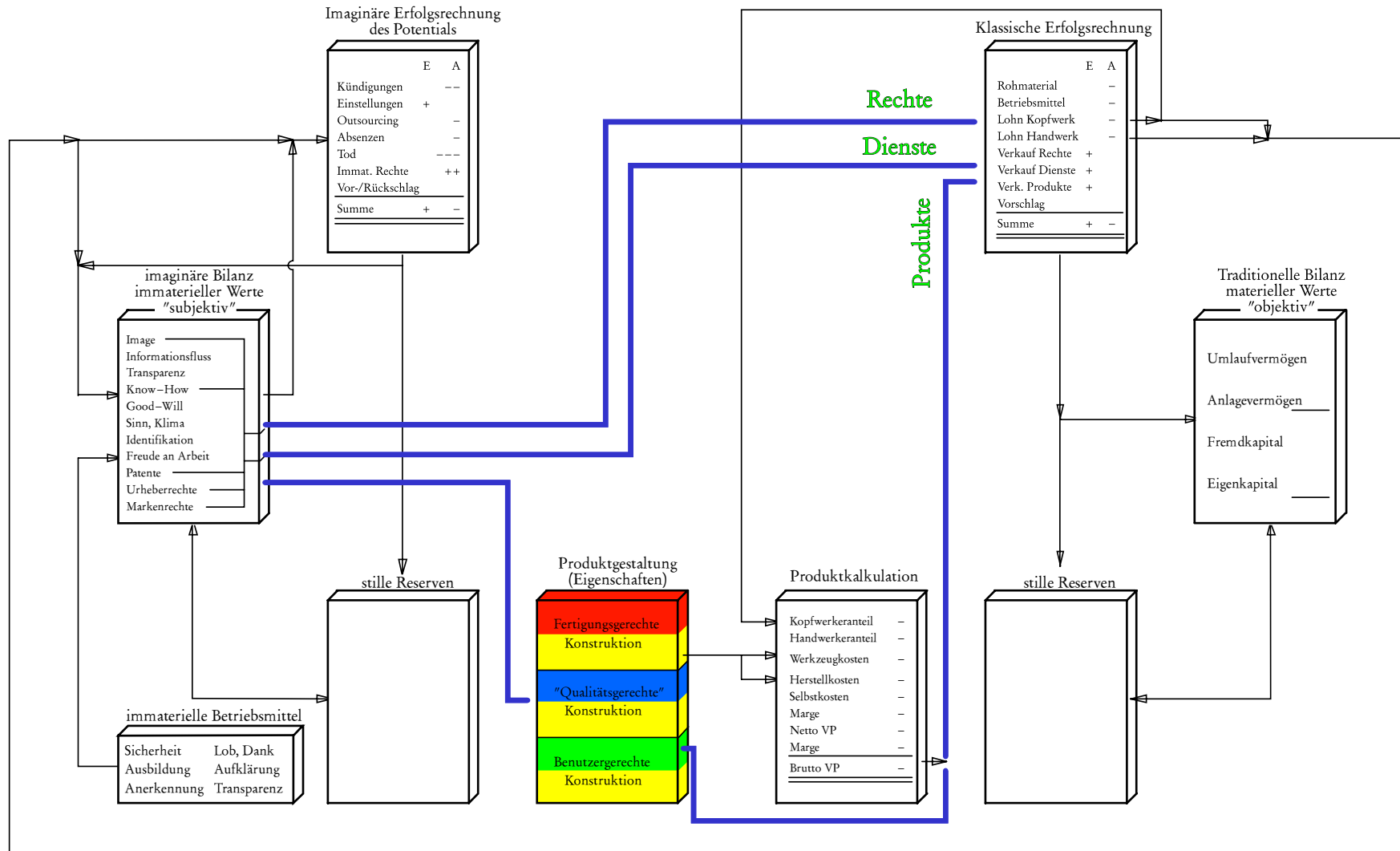


# Vektorielle Wertschöpfung

Automatisierung: (1) → (2)



# Controllers Map



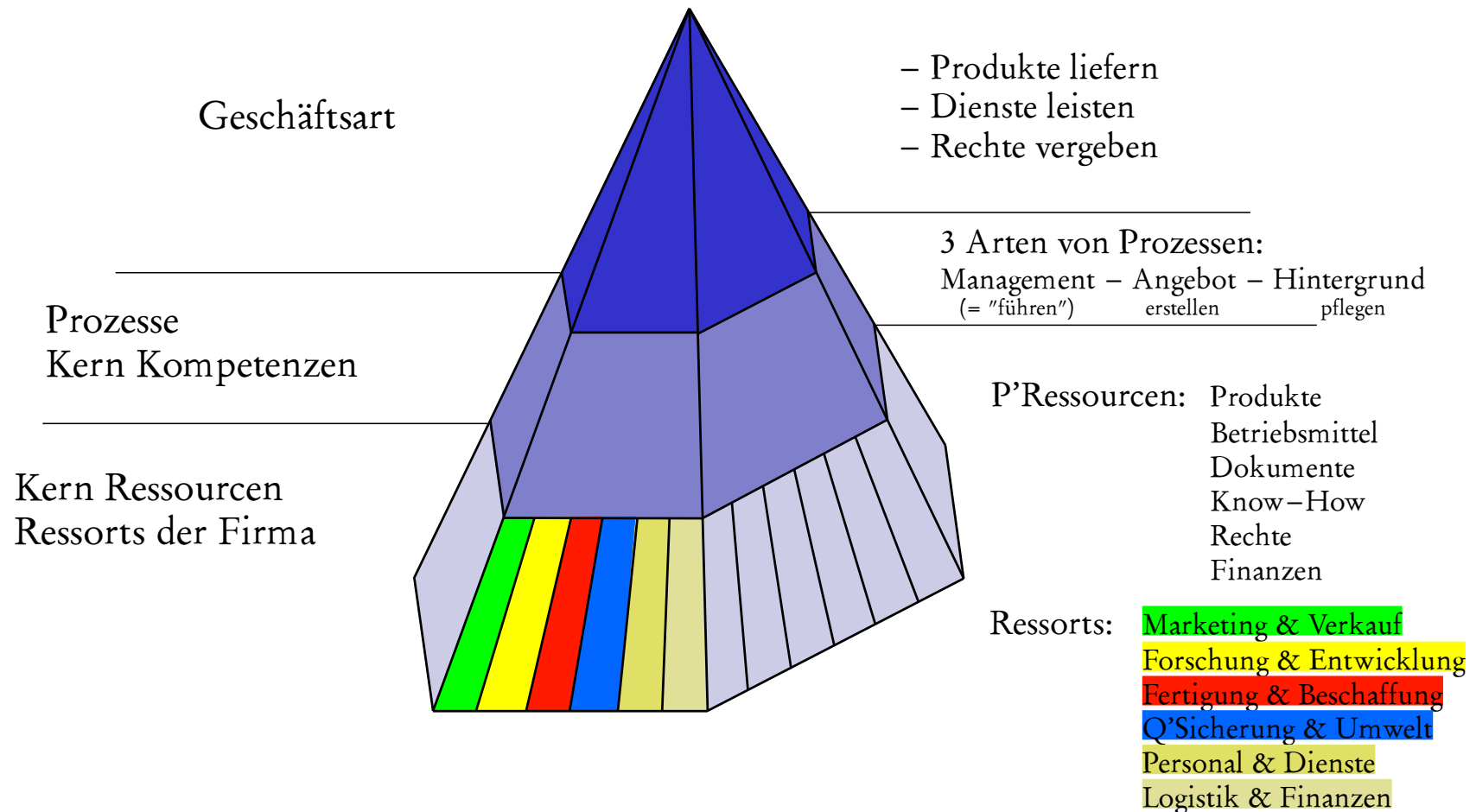
## 4. Revision Unternehmensmodell

Die drei Ebenen (Angebote, Prozesse, P'Ressourcen), 3D-Modelle, Triple-A-Strategie

# Das Unternehmen

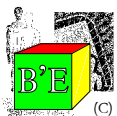
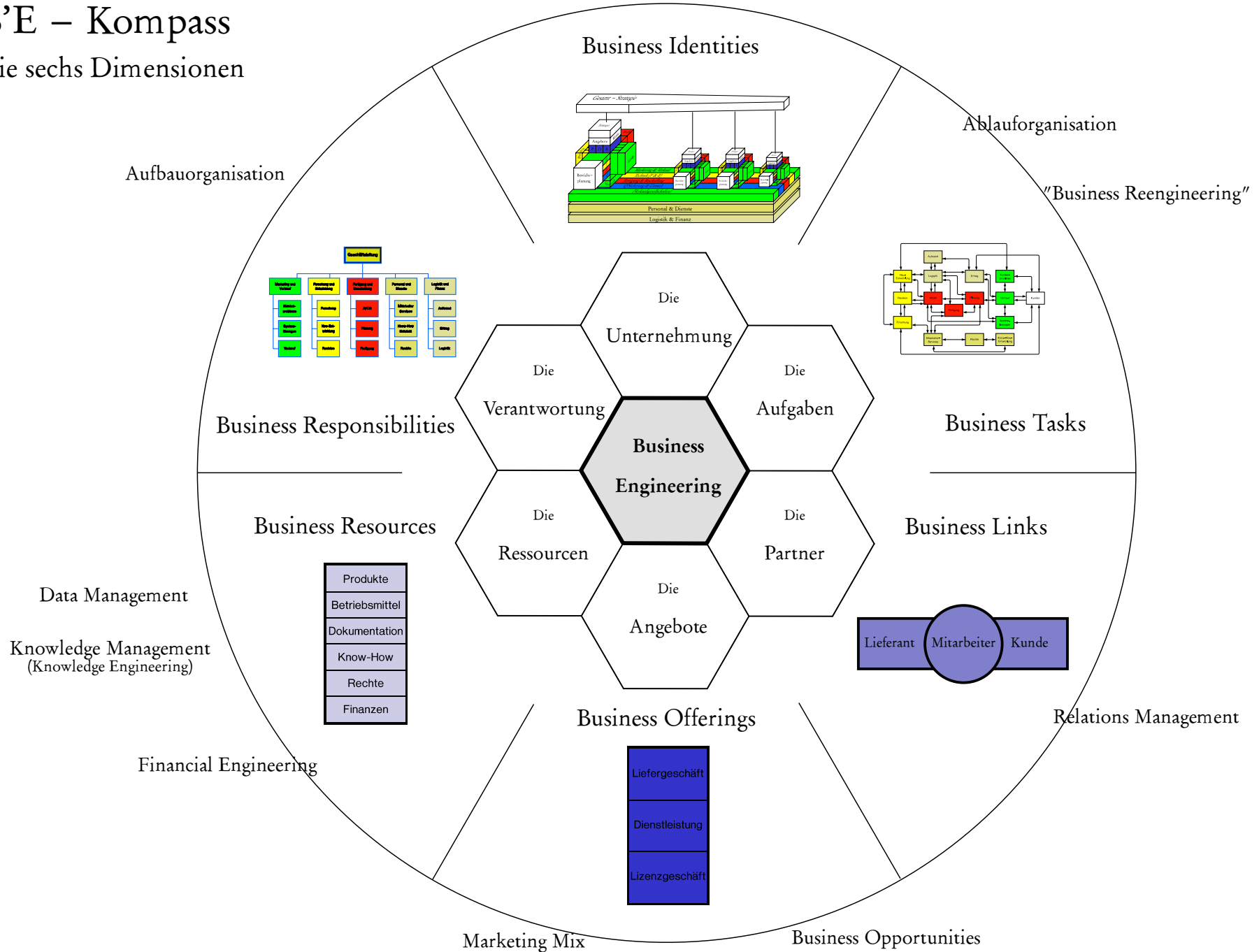
Die drei Ebenen einer Firma.

Ihre Struktur.



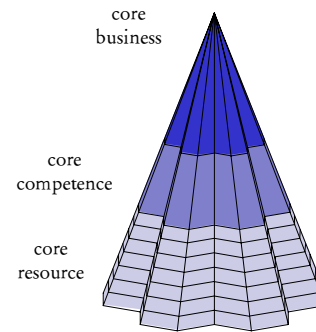
# B'E – Kompass

## Die sechs Dimensionen



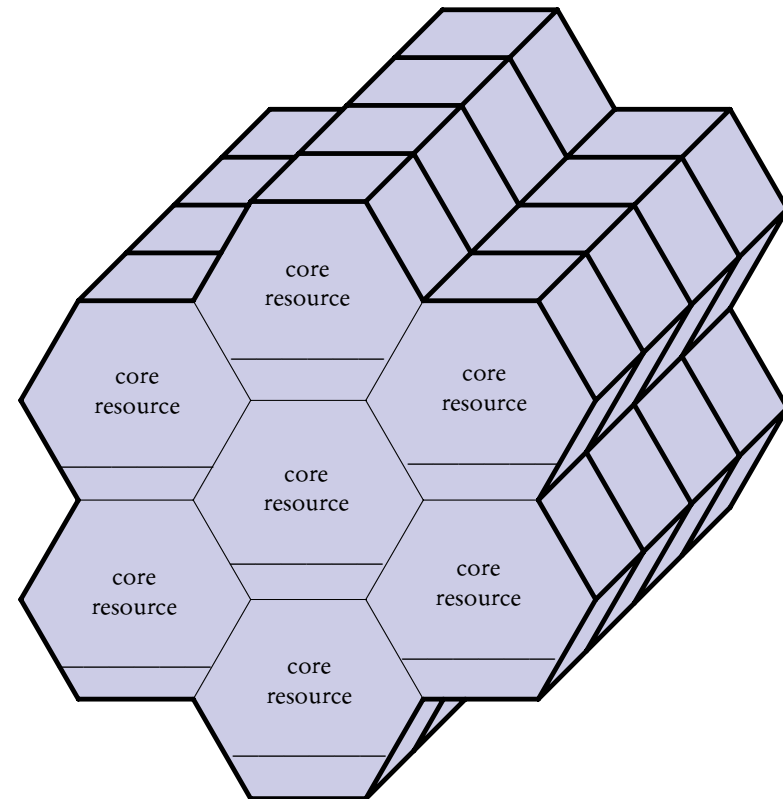
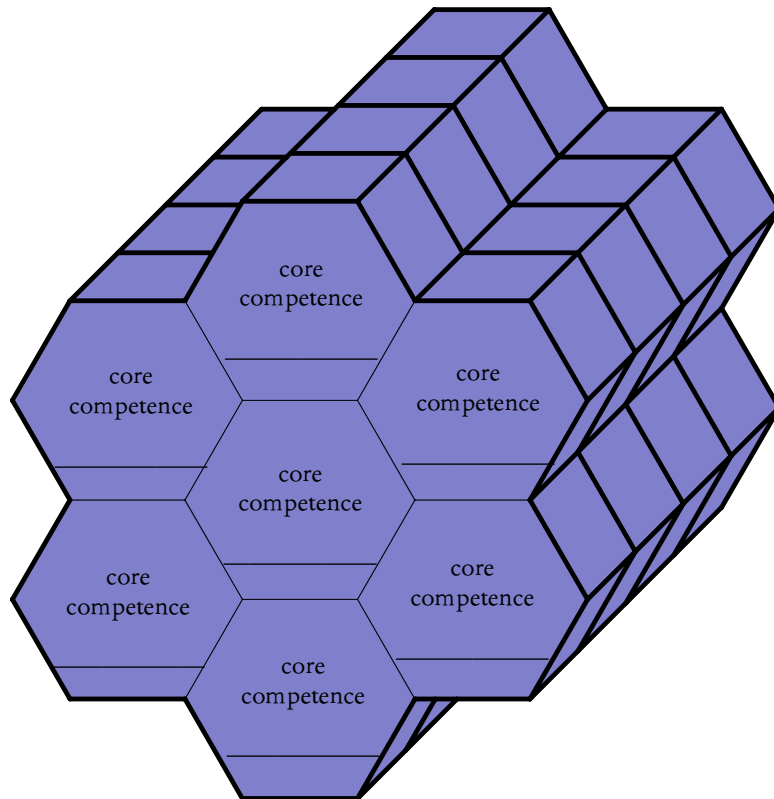
## CORE BUSINESS

$$\text{core business} = \int_{x,y,z=0}^{x,y,z=\infty} (\text{core competence}) dx,y,z$$



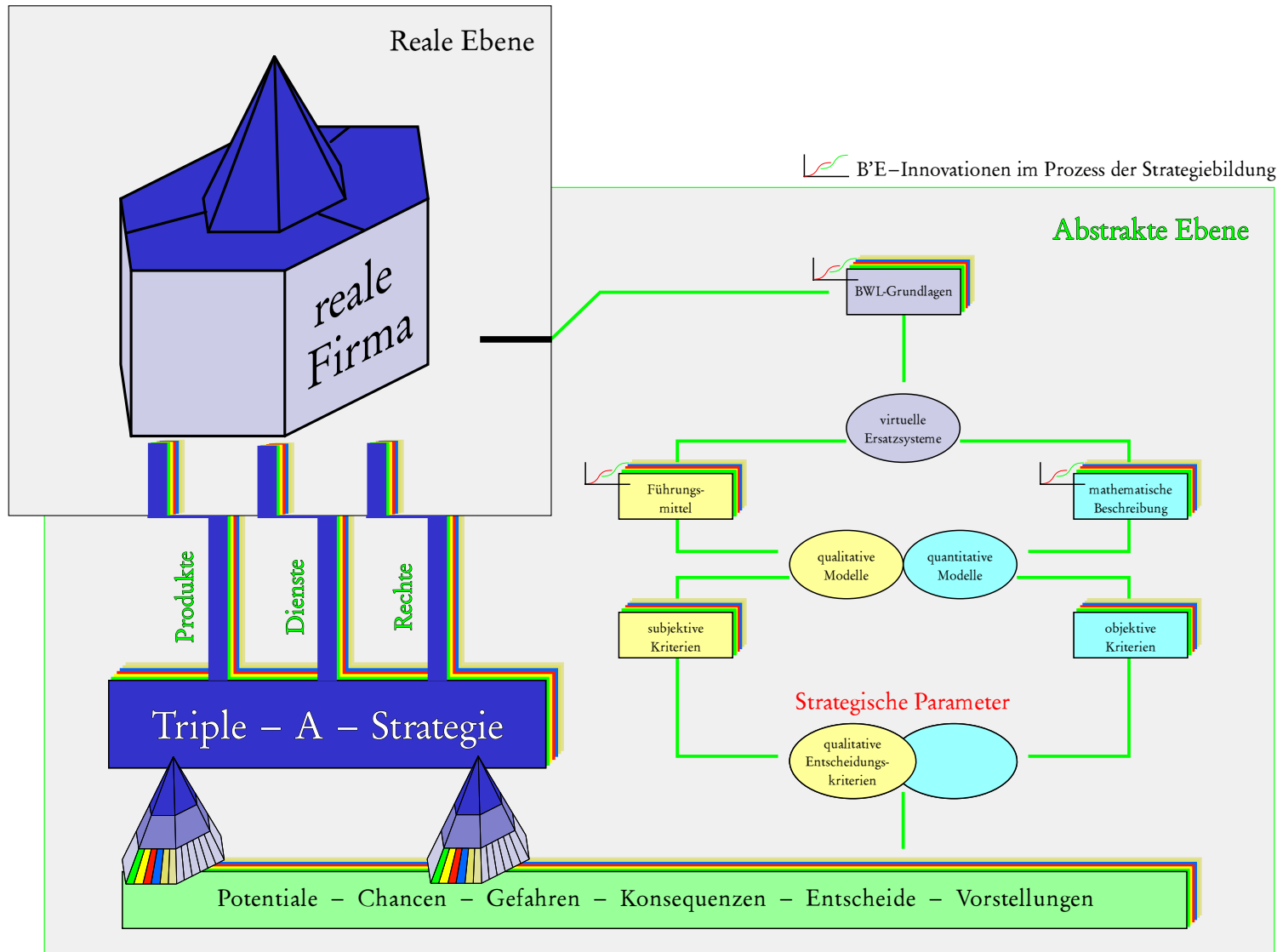
## CORE COMPETENCE

$$\text{core competence} = \int_{x,y,z=0}^{x,y,z=\infty} (\text{core resource}) dx,y,z$$





# Strategische Optionen



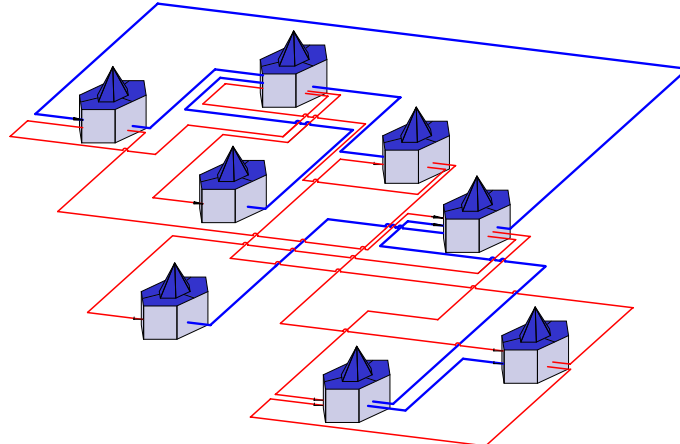
## 5. Neu: Wertschöpfungsnetz

Von der Kette zum Netz auf drei Ebenen, "virtuelle" Firma, Optimierungsalgorithmus

# Wertschöpfungsnetz

Das Instrument für: Kompensation, Koproduktion, Reduktion von Steuern und Zöllen.

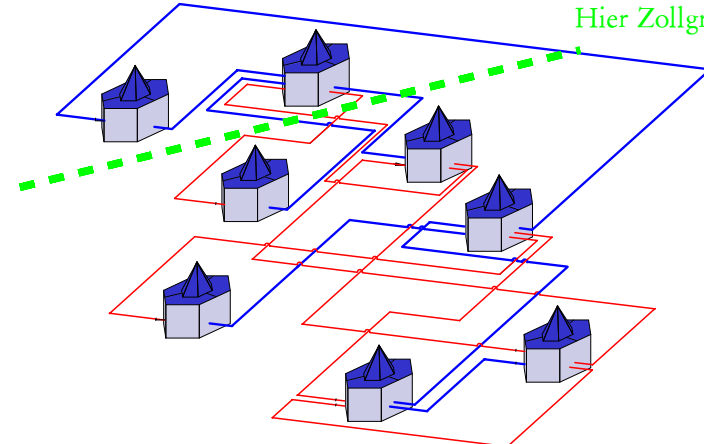
## 0. Ausgangslage, Firmenbeziehungen



acht Firmen, Regelkreise "Ware gegen Geld", überlagert

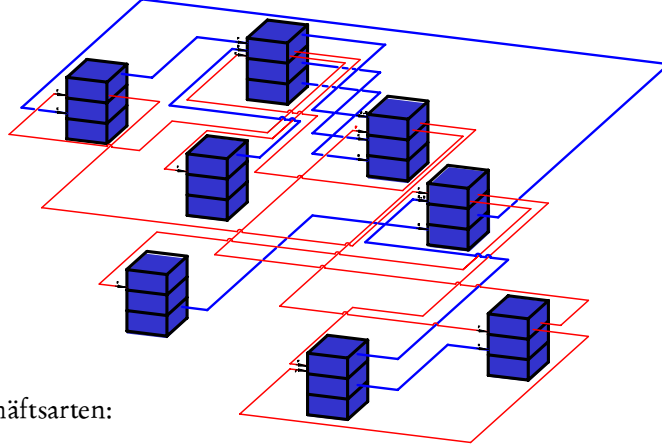
## 1. Parameter zur Optimierung:

zum Beispiel:  
Hier Zollgrenze



Beispiel: Geldstrom verändert

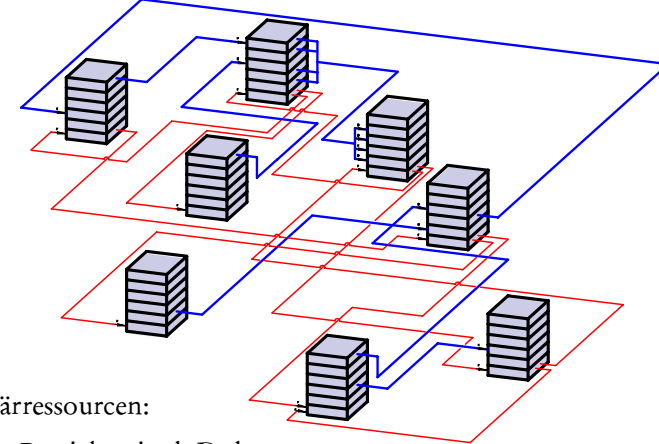
## 2. Parameter zur Optimierung:



Nach Geschäftsarten:

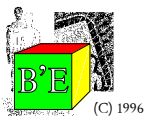
Liefergeschäft, Dienstleistung, Lizenzen

## 3. Parameter zur Optimierung:



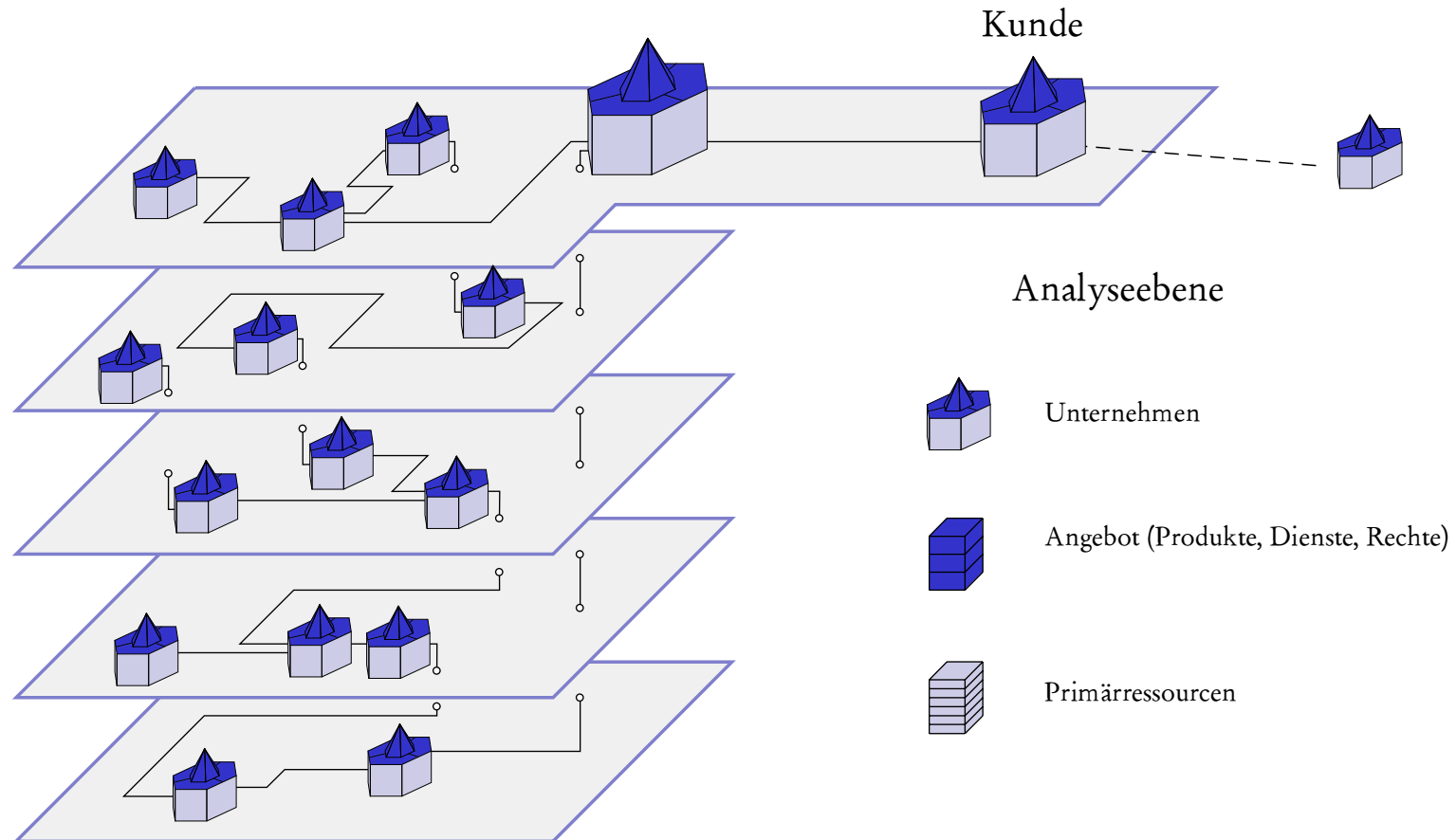
Nach Primärressourcen:

Produkte, Betriebsmittel, Dokumente,  
Know-How, Rechte, Finanzen



(C) 1996

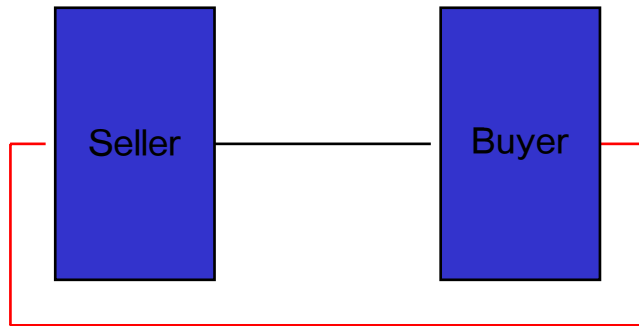
# Wertschöpfungsnetz



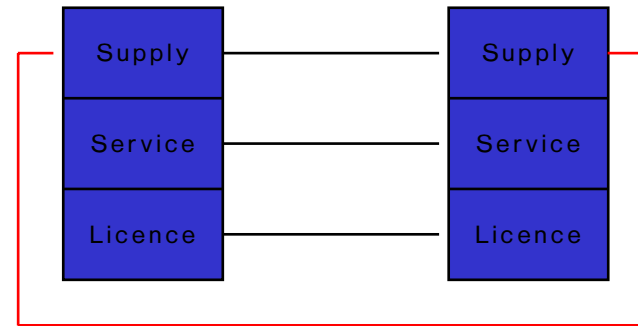
Beispiel: Prozess in 5 Zollgebieten, Stufe Unternehmen, direkte Leistungen (ohne Finanzen)

# The 3 Levels of VAN (Value Adding Network)

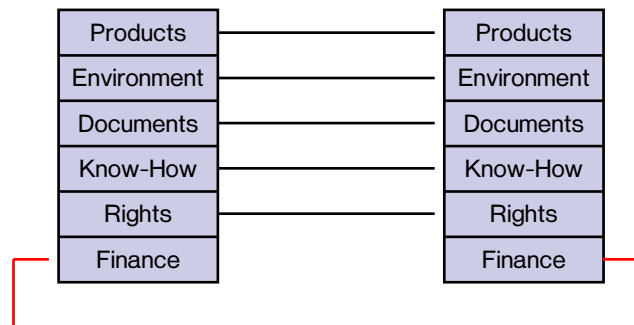
## 1. Level: Systems



## 2. Level: Kind of Business



## 3. Level: Flow of Primary Resources

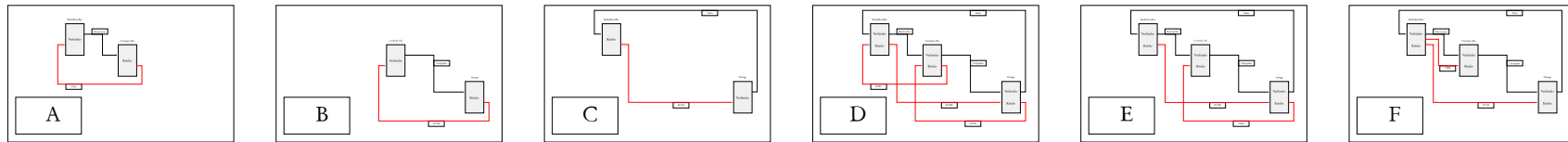


# Drei Ebenen des Wertschöpfungsnetzes (VAN)

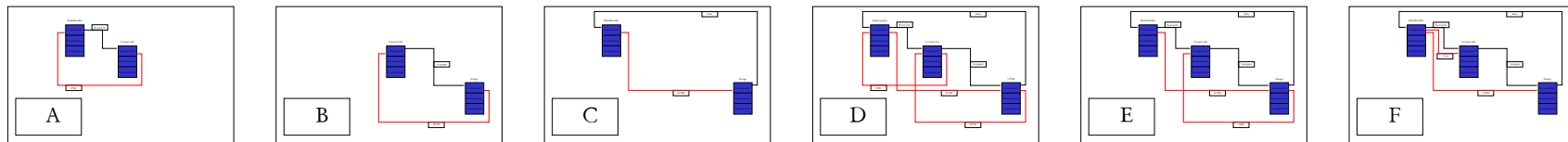
Die B'E-Netze erleichtern das Planen, Optimieren und Realisieren von komplexen Geschäftsbeziehungen.

Je nach Komplexitätsgrad der Interaktionen (Anzahl Vernetzungen, national und international) sowie der Art der zu reduzierenden Abgaben (Steuer- und/oder Zollsysteme) gelangen eine oder mehrere der drei Ebenen zur Anwendung.

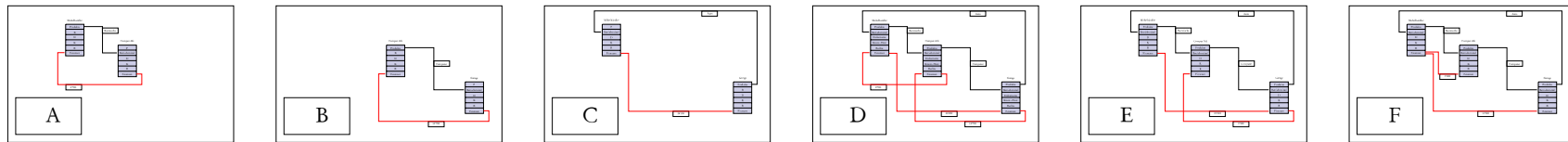
## 1. Ebene (Systeme)



## 2. Ebene (Geschäftsarten)



## 3. Ebene (Ressourcenströme)



Legende der Darstellungen:

A = erstes Geschäft

B = zweites Geschäft

C = drittes Geschäft

D = Alle drei Geschäfte

E = Reduktion Zahlung

F = Verlagerung Zahlung

# Prozess einer virtuellen Firma

1. Marktbedarf identifiziert
2. Potentieller Kunde kontaktiert
3. Bedarf des Kunden definiert
4. Mitwirkende bestimmt


5. Prozess zur Planung und Realisierung etabliert

6. Lösung realisiert

..... realisieren Lösung (Produkte, Dienste, Rechte).

..... werden vernetzt .....

7. Zurück in Ausgangslage

 Firmen mit Beiträgen .....