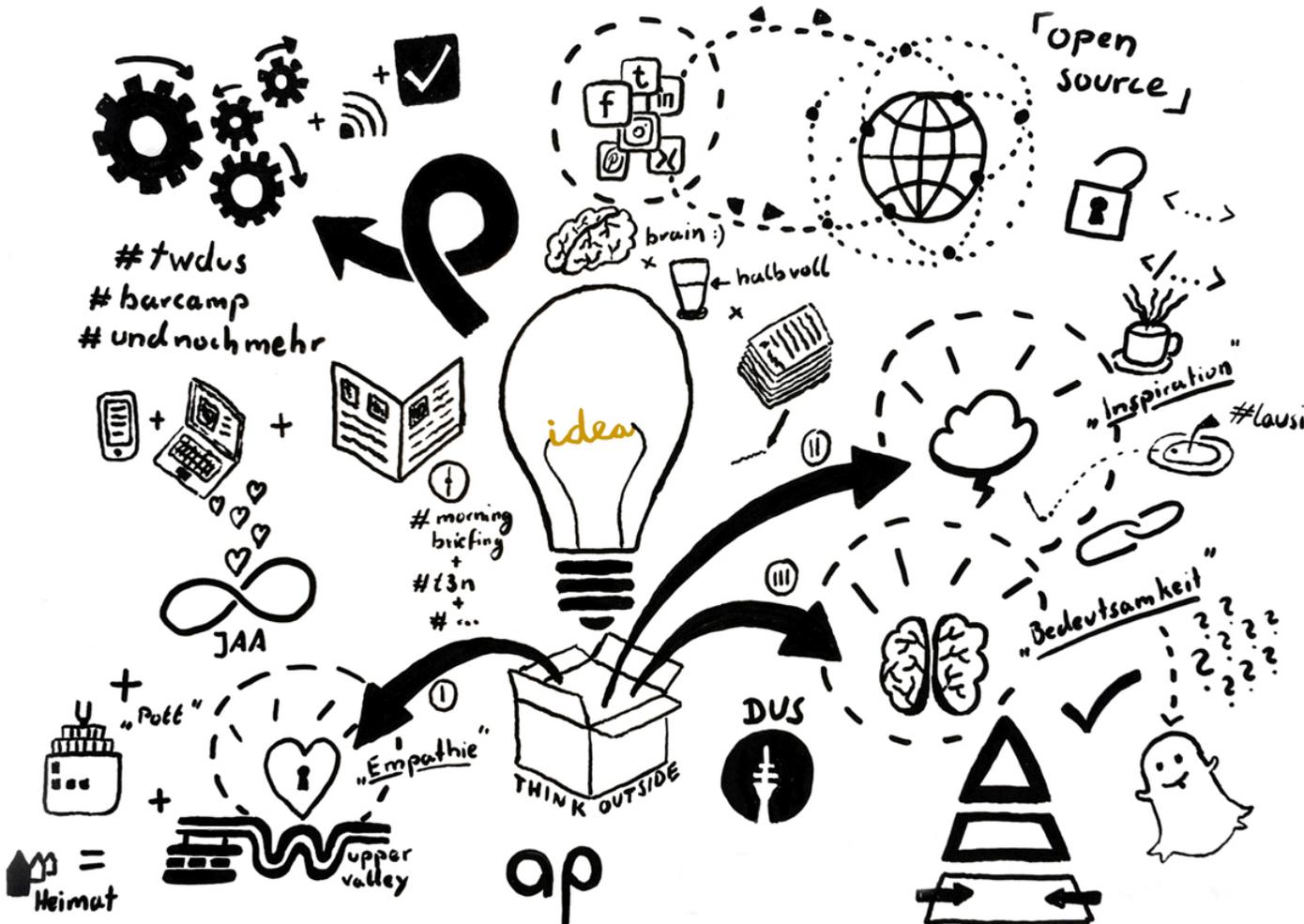


**VIelen DANK FÜR EIN
INSPIRIERENDES UND SPANNENDES JAHR 2016.**

SEITE 2
KW44 BIS KW49
 SEITE 3
KW38 BIS KW43
 SEITE 4
KW32 BIS KW37
 SEITE 5
KW26 BIS KW31
 SEITE 6
KW20 BIS KW25
 SEITE 7
KW14 BIS KW19
 SEITE 8
KW10 BIS KW13



ANDRÉ PAETZEL
DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



VR VISUALISIERUNG HOLOCAFE

Zum Jahresende laufen die „Trend-Vorschauen“ zur Höchstform auf. Ein Trend, der keinesfalls fehlen darf ist VR. Ob Immobilienmakler, Gamedesigner oder Marketing-Spezialist. Sie alle werfen einen Blick auf die Technologie und entwickeln neue Anwendungsszenarien. Doch die Technologie stellt Körper und Geist vor neue Herausforderungen. "Bei Virtual Reality müssen einfach die 90 Frames die Sekunde da sein, ansonsten kann das üble Folgen haben"

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/12/kw49-vr_visualisierung_holocafe.pdf

BLOCKCHAIN CLOUD

„Blockchain ist im Grunde ein dezentrales Protokoll für Transaktionen zwischen Parteien, das jede Veränderung transparent erfasst.“ Das klingt kompliziert. Ist es auch, außer man fragt jemanden, der sich schon einmal damit intensiv auseinandergesetzt hat. Einer der größten Gründe, warum das Thema so viel Aufmerksamkeit generiert ist die Vielseitigkeit. In einer Welt der Datenüberflutung, ist das Thema Blockchain für viele ein transparenter Anker, der Sicherheit und Kontext bieten soll.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/12/kw48-blockchain_cloud_activity.pdf

MARKE WERTEWELTEN

Marke ist nicht nur Triebfeder, sie ist auch Bindungsanker. Aus diesem Grund gilt es, ihr eine besondere Bedeutung einzuräumen. Für interne, aber auch externe Kommunikation. Dabei ist eines besonders wichtig. Marke muss gelebt und erlebt werden. Dafür braucht es Richtlinien, aber auch Entfaltungsraum.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/11/kw47-marke_wertewelten.pdf

CUSTOMERJOURNEY CUSTOMEREXPERIENCE (CX)

Die Mission der Verlagsgruppe Handelsblatt. Eine Mission, die sowohl Mitarbeiter als auch Kunden, Partner und Freunde des Hauses mitnehmen soll auf eine Reise, bei der die Kollaboration und das gemeinsame entwickeln im Fokus stehen. Egal ob beim Terrassengespräch, Pathfinder oder Hackathon. Die Möglichkeit, Marke zu erleben, ist vielfältig. Dafür braucht es eine zielgerichtete Ausrichtung und gemeinsame Mission.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/11/kw46-CustomerJourney_CustomerExperience.pdf

CONTENTREPORT MOBILEDATA INSTAGRAM

Wer sich die Strategie von Facebook anschaut braucht keine großen Erläuterungen um zu erkennen, welche Devices für Sie und ihre Ideen eine übergeordnete Rolle spielen. Unsere ständigen Wegbegleiter sind nicht mehr nur Informations- oder Unterhaltungsgerät. Sie sind Navigationsgerät. Ja noch mehr. Sie sind Alleskönner. Und genau dieser Funktionsumfang ist es, der sie so unersetzlich macht.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/11/kw45-ContentReport_MobileData_Instagram.pdf

AGILE SCRUM KANBAN

„Learning agility means to learn, de-learn, and re-learn all the times.“ Wie stellt man sich ein, auf immer komplexer werdende Herausforderungen, bei denen das Ende in so weite Ferne gerückt ist? In der Softwareentwicklung hat man sich schon immer kleiner Häppchen bedient. Um das Ganze ein wenig verdaubarer zu machen. Auch im klassischen Projektmanagement erhalten diese Methoden immer mehr Aufmerksamkeit. Sie versprechen effiziente Abläufe, motivierte Mitarbeiter und zufriedene Kunden. Doch der fehlerhafte Einsatz kann auch schnell das Gegenteil bewirken.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/11/kw44-agile_scrum_kanban.pdf

ANDRÉ PAETZEL
 DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



DDOS WECHAT DISRUPTION

Weltweite Vernetzung und Entwicklungsgeschwindigkeit sind Taktgeber unserer mobilen und interaktiven Welt. Dabei bekommt das Wort Plattformstrategie eine neue Bedeutung. Denn aus ihr entsteht eine neue Form der Autonomie und Geschäftsentwicklung. Weixin (WeChat) zeigt dabei eindrucksvoll, wie Integration und der Fokus auf Operationalisierung aussehen kann.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/11/kw43-ddos_wechat_disruption.pdf

ARD_ZDF ONLINE STUDIE MESSENGER FACEBOOK

„Mobile will ultimately be the way you provision most of your services. The way I like to put it is, the answer should always be mobile first.“
 Eric Schmidt, Alphabet Wer sich selber beobachtet, wird feststellen, welche Relevanz mobile Vernetzung und Konnektivität besitzt. Mobilität ist zum „Pacemaker“ des täglichen Lebens geworden. Nicht nur, weil es uns beschleunigt, sondern auch, weil es uns hemmt und entschleunigt. Doch auch in der Entschleunigung suchen wird den ständigen Weg des Austausches. Nicht ohne Grund sind viele Messenger Apps mittlerweile größer als soziale Netzwerke.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/10/kw42-ard-zdf-studie_messenger_facebook.pdf

BARCAMP MARKETPLACE OCTOPUS

„Im Schnitt ist jede_r mit jeder_m über 2,6 Personen verbunden.“ Eine Barcamp Gemeinschaft ist meist gut vernetzt. Zumindest ist das beim Düsseldorfer Barcamp der Fall gewesen. Doch auch wenn man sich nicht kennt, sind die zwei Tage meist sehr inspirierend. Unterschiedlichste Ansätze, Gedanken und Meinungen. Was es dafür braucht? Vor allem Offenheit. Gegenüber Themen und vor allem auch den Menschen. Denn der „Nerd-Faktor“ ist nicht zu unterschätzen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/10/kw41-barcamp_marketplace_octopus.pdf

WISSEN SKY PLAY GOOGLE KEYWORD

„Zwischen 2020 und 2030 wird sich das Wissen der gesamten Menschheit voraussichtlich alle zwei Jahre verdoppeln“
 Doch reden wir hier von Wissen, oder lediglich der bloßen Information? Der, der erst einmal kein hinterfragen bevorsteht? Denn im Gegensatz zur Information ist Wissen dynamisch. Es entwickelt sich weiter, breitet sich aus, schafft neue Zugänge. Es ist wie ein Maulwurf, der sich den Weg bahnt und alles zur Seite schiebt was ihm begegnet. Für mich setzt „Wissen“ auch „Verstehen“ voraus. Denn was wäre ein Unternehmen mit einem großen Tank an Wissen ohne das Anwendungsgebiet für dieses Wissen zu kennen?

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/10/kw40-wissen_SkyPlay_GoogleKeyword.pdf

WIKIPEDIA INTERNETSILO DUNNING-KRUGER

„Wenn jemand inkompetent ist, dann kann er nicht wissen, dass er inkompetent ist. [...] Die Fähigkeiten, die man braucht, um eine richtige Lösung zu finden, [sind] genau jene Fähigkeiten, die man braucht, um eine Lösung als richtig zu erkennen.“ Wer sich tief in Foren oder die Welt der Wikipedia begibt wird eines feststellen. Kritik ist oftmals nicht erwünscht. Egal ob im Wikipedia-Admin-Forum oder DSLR-Foto-Forum. Der Grund dafür ist einfach. Die „Filer-Blase“ in der sich die Nutzer befinden funktioniert autark und braucht keine andere Meinung. Sie alleine schafft eine Form der Zugehörigkeit, in der vieles erwünscht ist, aber bitte kein kritisches Denken.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/09/kw39-wikipedia_internetsilo_dunningkruger.pdf

SMART KREATIVITÄT SCHÖNAUER

„To Save Everything, Click Here“ Kreativität kann Lösungen für komplexeste Probleme herbeiführen. Doch wie führt man diese herbei? In einer Zeit, wo die Digitalisierung uns alle fordert und für manch einen zum allgemeinen Lösungsansatz wird, zeigen Künstler wie Thomas Schönauer und Redakteure wie Evgeny Morozov, dass diese „smarte neue Welt“ einen ganz neuen Anspruch an uns stellt. Dabei sollten „Neugierde“ und „Skepsis“ im Zentrum unserer Handlung stehen. Denn wer aufhört, die Veränderung zu hinterfragen, wird überrollt von einer Informationswelle, in der die persönliche Einordnungsmöglichkeit weggeschwemmt wird.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/09/kw38-smart_morozov_kreativitaet_schoenauer.pdf

ANDRÉ PAETZEL
DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



DMEXCO
LEGO
FUCHSIA

„Brands in every country will continue to spread their global wings, expanding their international offerings through a growing number of different consumer touchpoints and business models.“ Wer die Dmexco besucht oder besucht hat, wird eine Vielzahl von Möglichkeiten erblicken. Doch gerade die Vielzahl von Möglichkeiten macht es komplex. Aus diesem Grund ist digitale Markenführung wichtiger denn je. Umso mehr sollte man das was Lego auf die Beine gestellt hat betrachten und sich auf den Weg machen, die Mechaniken hinter dem Auftritt zu verstehen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/09/kw37-dmexco_lego_fuchsia.pdf

FOOD
SOCIAL DINING
KOCH DICH TÜRKISCH

Essen ist das neue feiern So titelte schon 2014 die Süddeutsche Zeitung und mittlerweile noch diverse Andere. Zugleich ist Essen aber auch Kultur. Ob auf der „Stadt, Land, Food“, „Der Foodweek“, den „Supper Clubs“ oder im neuesten „Food Pharmacie“ Laden. Essen ist Trend und bringt die Menschen der Stadt in Bewegung. Zumindest bis sie sich wieder setzen. Für mich sind diese Treffen oftmals nicht nur kulinarischer Genuss, sondern auch Plattform. Eine Plattform wo sich Kulturen verbinden und neue Ideen wachsen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/09/kw36-food_social_kdt.pdf

AMAZON
VOLVO
UBER

„My own view is that every company requires a long-term view.“ Jeff Bezos Liest man die Mitteilungen von Tesla, Google, Uber und Co, bekommt man recht schnell das Gefühl, als sei das Auto als solches nur Mittel zum Zweck. Denn der Gedanke ist größer. Es geht um Autonomie, den Gedanken der Freiheit. Doch wie soll Freiheit in einer Welt der Abhängigkeiten aussehen? Schließlich bestimmen Maschinen unsere Interaktionen. Maschinen, die mit unserem neuronalen Netz nicht zu koppeln sind. Oder doch?

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/09/kw35-amazon_volvo_uber.pdf

GAMESCOM
OLYMPIA

„Auch ein eSports Profi trainiert 10 Stunden am Tag“ In einer Welt, in der sich alles digitalisiert und Grenzen verschwimmen stellt sich die Frage, wo man die Grenze ziehen soll? Während in Rio jeder Erfolg und Misserfolg aus der physischen in digitale Welt „gepusht“ wurde, war auf der Gamescom die digitale Welt zugleich auch Aktionsplattform. Insofern stellt sich die berechnete Frage, „Was ist noch (un)real?“ [2] und wo soll man am Ende des Tages die Abgrenzung machen. Das Beispiel des eSports ist nur ein Beispiel, wie sich diese Welt verändert. Ob zum Guten oder Schlechten, muss jeder selber entscheiden.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/08/kw34-gamescom_olympia.pdf

ARBEIT 4.0
DETECON
MALCOLM GLADWELL

Der digitale Wissensarbeiter. Sie arbeiten in einer hochagilen Prozessumgebung. Sind gut vernetzt. Effizient. Neugierig und Umsetzungsorientiert. Noch dazu soll er kreativ, flexibel und teamfähig sein. Unternehmen müssen dabei einiges leisten, um vor allem sich selbst und den „Wissensarbeiter“ nicht auszubremsen, aber auch weiterhin die Spur zu halten. Aus diesem Grund sind viele Unternehmen auf der Suche nach inspirierenden Treibern und nachhaltigen Möglichkeiten, um Dynamik einzelner für alle erlebbar zu machen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/08/kw33-arbeit40_detecon_gladwell.pdf

UNBEKANNTE
UNBEKANNTE

Wie soll man sich eine Welt erschließen, die man selber nicht kennt? Für Gary Marcus sind unklare Risiken in der fernen Zukunft diejenigen Risiken, die wir wahrscheinlich nicht ernst genug nehmen. Egal ob Klimawandel, Biotechnologie, Nanotechnologie oder der Aufstieg von Maschinen. Sie alle fordern Neugierde und unseren physischen und psychischen Antrieb. Auch die digitale Welt will weiter erforscht werden. „The Consumerization of Work Turn Employees into Collaborators“

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/08/kw32-unbekannte_unbekannte.pdf

ANDRÉ PAETZEL
DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



TWITTWOCH NOC GREY

Netzwerken ist das „A und O“ und „Nichts ist wertvoller als ein persönlicher Handschlag“ Das glauben „wir“ Digitalen auch. Aus diesem Grund treffen wir uns. Regelmäßig. Physisch. Natürlich sind wir dabei auch weiterhin vernetzt. Doch wir machen uns diese digitale Welt zu nutzen. Wir „sharen“ die Inhalte während wir unser Wissen teilen. Der Twittwoch ist nur eines dieser Formate. Aber es lohnt sich, dieses zu besuchen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/08/kw31-twittwoch_noc_grey.pdf

COWORKING SPACE CO CREATE

Der Blick über den eigenen Tellerrand ist für viele von uns ein wichtiger Faktor, um auf neue Ideen und Ansätze zu kommen. Aus diesem Grund sollte man sich nicht nur mit anderen Menschen austauschen, sondern sich auch neuen Eindrücken aussetzen. Coworking Spaces bieten einem gleich beides. Ein dynamisches Umfeld und einen Raum, der vielleicht das „Denken verändert“.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/07/kw30-coworking_cocreate.pdf

CYBER SECURITY RANSOMWARE

Ob für Unternehmen oder Privatpersonen. Cybercrime / Cybersecurity ist ein Thema, das meist erst behandelt wird, wenn es zu spät ist. Ransomware ist nur ein Beispiel, die jeden von uns treffen kann. Doch mit neuen Trends und Technologien, sollte man immer auch das Thema der Sicherheit im Hinterkopf behalten. Denn egal ob Pokemon Go, oder der täglich genutzte Internet Browser. Überall hinterlassen wir sensible Daten. Daten, die eine Vielzahl an Begehrlichkeiten wecken.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/07/kw29-cybersecurity_ransomware.pdf

POKEMON AR HYPE

Schon 2005 sagte Gartner dem „Augmented Reality“ Trend den Durchbruch in knapp 10 Jahren voraus. Hat fast gestimmt. Denn durch die Erfindung des Spieles „Pokemon Go“ erfährt die Technologie einen neuen Durchbruch.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/07/kw28-pokemon_ar_hype.pdf

BVDW SNAPCHAT VSM

Die Vielzahl der Plattformen stellt die Kommunikationswelt fast täglich vor neue Herausforderungen und Möglichkeiten.

Doch um neue Wege zu gehen, braucht es Argumentationsgrundlagen. Sowohl die entwickelten Dokumente des BVDW, als auch das von Stafford Beer entwickelte VSM Modell dienen als eine Basis. Eine Basis, die uns den nächsten Schritt ermöglicht.

Denn der nächste Schritte erfordert immer auch ein Argument. Je stärker dieses gefestigt ist, desto schneller können wir loslaufen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/07/kw27-bvdw_snapchat_vsm.pdf

KOPPLUNG

In jedem Bereich unseres Lebens werden Dinge miteinander vernetzt. Egal ob in der Gesellschaft, oder im Internet. Wir entwickeln sogar neue Bereiche wie das „Internet of Things“ und erhöhen unbekümmert die Vernetzungsdichte von Maschinen. Doch was, wenn die Kopplung einen kritischen Wert überschreitet? Wie sollen wir uns verhalten, ohne uns damit selbst zu überfordern. Die persönliche Filterung wird grundlegend die eigene Agilität beeinflussen.

<http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/07/kw26-Kopplung.pdf>

ANDRÉ PAETZEL
DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



DARK SOCIAL
MOBILE BOOM
KOMMUNIKATION 4.0

Und nun? Wie gehen wir mit einer Generation um, die all ihre spannenden Sachen auf What's App, Snapchat und Co mit seinen Freunden teilt. Geht man nach der Studie von Radium One, hat „One-to-Many“ ausgedient. Dialogorientierte Kommunikation ist das Zauberwort. Für Marken heisst das zukünftig noch stärker abzuwägen. Vor allem dann, wenn es um die eigenen Ressourcen geht. Dark Social zeigt uns einmal mehr, warum es Unternehmen wie Facebook gibt, die nach dem „People First“ direkt auf Mobile setzen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw25-dark_social.pdf

HACKATHON
HB
WIWO

Hackathons sind keine Neuerfindung. Sie sind ein etabliertes Format, die vor allem in der heutigen Zeit ein Bedürfnis ansprechen, dass viele Unternehmungen fordern. Kollaboration und Agilität. Den Mut haben, Dinge einfach mal auszuprobieren. „Ich möchte, dass ihr euch ein bisschen wie Piraten fühlt und auf Angriff schaltet“, sagte Dirk Herzbach, CEO von NMA beim #missioneconomy Hackathon. Das Ergebnis. Inspirierte und inspirierende Teilnehmer.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw24-hackathon_hb_wiwo_nma.pdf

DRUPA
EM2016

1.820 Aussteller aus 54 Ländern. 19 Düsseldorfer Messehallen. > 100.000 Besucher. Die drupa rückt unter dem Motto „touch the future“ die Innovationskraft der Branche in den Fokus. Sie feiert sich nicht, sondern sie bietet Lösungen. Im Zentrum stehen vor allem Zukunfts- und Highlight-Themen wie print, packaging production, multichannel, 3D-printing, Verpackungsdruck, functional printing oder auch green printing.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw23-drupa_em.pdf

WEBVIDEO
YOUTUBE
BEWEGTBILD

„Mobile video traffic accounted for 50 percent of total mobile data traffic in 2015“ [4] Mobile und Video sind die zentralen Treiber der Content Konsumierung. Sie ändern unser Nutzungsverhalten entscheidend und stellen Unternehmen vor neue Herausforderungen. Denn mit ihnen schwindet nicht nur die Aufmerksamkeit für „klassische“ Formate, sondern auch unser Datenguthaben auf den mobilen Devices.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw22-webvideo_youtube_bewegt_bild.pdf

GOOGLE IO
TACO BELL
CHEWBACCA

Noch nie wurde so viel Content generiert wie in der heutigen Zeit. Trotzdem schaffen es immer wieder Inhalte wie „Chewbacca-Mom“ sich ausgesprochen stark zu verbreiten. Sie werden viral. Doch was ist eigentlich Viralität und wie funktioniert sie? Ein schönes Beispiel findet man heute Abend auf der Facebook Seite des Kollegen Michael Praetorius (<https://goo.gl/sZPUQw>).

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw21-google_io_TacoBell_Chewbacca.pdf

ESPORTS
FACEBOOK
GOOGLE

2014 kaufte Amazon die Video-Plattform Twitch für 1 Milliarde US Dollar (<http://goo.gl/xpwJ0z>). Twitch ist eine Plattform, auf der Videospiele live gestreamt werden. Zu diesem Zeitpunkt verzeichnete der Dienst mtl. rund 60 Mio aktive Nutzer. In den USA gibt es mittlerweile Stipendien für eSports (<http://goo.gl/W25c2z>). Auch Schweden zieht in diesem Bereich nach. Auch für Deutsche Marken ist dieser Bereich mittlerweile ein lukrativer Werbemarkt. Wer eSports Luft schnuppern möchte, dem kann ich nur empfehlen einmal die Gamescom 2016 zu besuchen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw20-esports_schalke_facebook_google.pdf

ANDRÉ PAETZEL
 DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



IBM (WATSON) KLM CHATBOT

Was bedeutet uns eigentlich „Sicherheit“ in einer Zeit, wo wie vieles nutzen, von dem wir eigentlich wissen, dass es unsicher ist? Ist es die Gleichgültigkeit oder das Gelernte, das uns die Sicherheit gibt? Egal ob im Messenger bei Facebook, der KI bei Watson oder einem vernetzten OP-Saal. Sicherheit erhält durch die Digitalisierung neue Dimensionen. Dimensionen die sich kein Mensch mehr erschließen kann.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw19-ibm_watson_klm_chatbot.pdf

PATHFINDER #RPTEN

„Wir reden zu viel und arbeiten zu wenig an der Problemlösung.“ 3 Tage volle Informationsflut. Doch eines steht fest. Keiner hat die Lösung für dieses „Digital“. Während man auf der re:publica ein wenig Beliebigkeit verspürt, zeigen die CEO's und Vordenker bei Pathfinder nicht nur ein großes Bild, sondern auch erste Ergebnisse. „Die Zukunft wird nicht durch reden, sondern durch machen entschieden“ Man wünscht sich, dass viele Redner und Macher schnell zueinander finden.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/06/kw18-pathfinder_rpten.pdf

ALGORITHMEN HANNOVER MESSE

Wer die Hannover Messe besucht, kommt an dem Wort „Digitalisierte Industrie“ nicht vorbei. Dabei bestimmen drei Themen die diesjährige Messe.

„Industrie 4.0“, das sogenannte "Industrial Internet" und "Integrated Energy" Doch wer sich noch tiefer in diese Welten begibt, wird an einem weiteren Thema nicht vorbeikommen. Algorithmen. Sie bestimmen uns, unser Leben und unsere Umwelt. Die „Sprache der Maschinen“ ist zu einer Weltsprache geworden.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw17-Algorithmen_hm16.pdf

GOOGLE PETER KRUSE DEEP LEARNING

Cortana, Siri, Skype: Fast jeder nutzt heute Software, die auf Deep Learning basiert. Beim sogenannten Deep Learning werden zahlreiche Berechnungen schichtförmig auf unterschiedliche Datentypen angewendet, beispielsweise Klänge und Bilder, um Hauptmerkmale und Ähnlichkeiten zu erkennen.

Google nutzt Deep Learning beispielsweise für die Spracherkennung bei Android-Telefonen und Facebook erkennt damit Gesichter von Freunden in den hochgeladenen Fotos seiner Nutzer.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw16-google_kruse_dl.pdf

IOT AI KI

„As the Internet of Things (IoT) continues its run as one of the most popular technology buzzwords of the year, the discussion has turned from what it is, to how to drive value from it, to the tactical: how to make it work.“

Das Internet of Things (IoT) stellt den wichtigsten Treiber für aktuelle Veränderungen in unserer Welt dar. Und einige gehen davon aus, dass „IoT Won't Work Without Artificial Intelligence“

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw15-iot_ki_ai.pdf

ÖKO SYSTEM TESLA APPLE

Apple, Google, Amazon ... Tesla. Über die vergangenen Jahre ist eine neue Generation von Marken entstanden. Marken, die sich Stück für Stück ihre eigenen Ökosysteme entwickeln. Tesla versteht sich als Anbieter des Konzepts Elektromobilität, nicht nur durch Fahrzeuge, sondern auch durch Infrastruktur und Software.

Denn in einer vernetzten, offenen und interaktiven Welt braucht es auch Unabhängigkeit, um sich die eigene Freiheit zu bewahren.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw14-ecosystem_tesla_apple.pdf

2016
KW10 - KW13

THEMENJAHR 2016

ANDRÉ PAETZEL
DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
T: +492113807574 | M: 01621338384
[WWW.GREY.DE](http://www.grey.de) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://twitter.com/grey_ger)



**BBC
MICROBIT
CODE**

Wenn wir über technologischen Wandel und Digitalisierung sprechen, dürfen wir vor allem nicht das Thema Aufklärung und Sensibilisierung vernachlässigen.

Die WiWo stellte vor wenigen Tagen die Frage „Was ist eigentlich Digitalisierung?“ <http://goo.gl/OzdPJD>

Um es einfach auszudrücken. Sie fängt oben an und hört unten auf. Denn Digitalisierung ist keine Maßnahme. Sie ist ein Prozess, der Strukturen hinterfragt und Potentiale freisetzt.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw13-bbc_microbit_code_snapchat.pdf

**ST GALLEN
INNOVATION
INSPIRATION**

Der Begriff der Disruption ist zum Wirtschaftswort des Jahres geworden. Die Fokussierung auf Disruption im Innovationsmanagement kann Unternehmen jedoch in die Irre führen.

Wer sich mit Innovationen in Unternehmen beschäftigt, sollte vor allem auch einen Blick auf den Artikel „What is Disruptive Innovation?“ von Clayton Christensen werfen. Diesen veröffentlichte er im Dezember 2015 im

Harvard Business Review. [3]

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw12-stgallen_innovation_inspiration.pdf

**TECHNOLOGIE
CEBIT
GARTNER**

Egal ob auf der CeBIT, der SXSW (South by Southwest) oder in aktuellen Veröffentlichungen. Der technologische Fortschritt der vergangenen Jahre ist immens.

Dies hat nicht nur zur Folge, dass neue Geschäftsmodelle entstehen, sondern auch, dass Unternehmen sich immer mehr „evolutionieren“ müssen. Trotz allem soll das Business People Business bleiben. Es geht jetzt darum, mittels Mobile und Social IT sowie Big Data engere Beziehungen zu Kunden und Geschäftspartnern herzustellen.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw11-technologie_cebit_gartner.pdf

**FACEBOOK
MSQRD
SNAPCHAT**

Die Mobil(e)isierung lässt auch die großen Player nicht unberührt. Im Jahr 2017 werden laut eMarketer-Prognose rund 2,8 Milliarden Mobiltelefonnutzer weltweit das mobile Internet nutzen. Für Marken wie Facebook Grund genug, sich weiter zu vergrößern. Für Marken wird es in Zukunft immer wichtiger werden, das digitale und mobile Ökosystem weiter auszubauen.

Im Zentrum aller Aktivitäten steht dabei der Nutzer und der Kontext seiner Aktivitäten.

http://apaetzel.de/wp-content/uploads/2016/04/kw10-facebook_msqrd_snapchat.pdf



INSPIRATION DAY