

Open vs. Proprietary

Markets in IT:

Apple, Microsoft, Google

Felix Schaier



AGENDA

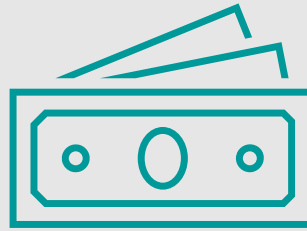
1. Einleitung und IT-Märkte Allgemein
2. Offene IT-Märkte
3. Proprietäre IT-Märkte
4. Beispiele
5. Zusammenfassung

IT-Märkte und ihre Funktionsweise

- Schnelle technologische Entwicklung und kurze Produktlebenszyklen
- Netzwerkeffekte
- Hohe Fixkosten – niedrige Grenzkosten
- Intellectual Property Right
- Globale und barrierefreie Reichweite



Preisstrategien



- Hohe Fixkosten durch Entwicklung
- Geringe variable Kosten (vor allem Software)
- Cost-based Pricing
- Value-based Pricing

- Personalized Pricing
- Versioning
- Group Pricing (Studentenpreise)



Offene IT-Märkte

- Wettbewerb – viele Anbieter
- Keinen direkten Einfluss auf Marktentscheidungen aller Teilnehmer

Wichtige Technologien/Produkte:

- Open Source Systeme:
 - Fördern Innovationsfähigkeit und Innovationsvielfalt
 - Freier Zugang – keine Lizenzen
 - Transparenz
- Cloud Systeme
- Etc.



Proprietäre IT-Märkte



- Proprietär = Besitz
- Proprietäre Märkte entstammen aus digitalen Kapitalismus/Plattformkapitalismus
- Geschlossene Ökosysteme
- Service-Plattformen wie App Stores
- Inhaber kann alle alle konkreten Transaktionen kontrollieren

Eigenschaften von Proprietären IT-Märkten

Marktbeherrschende Akteure

Proprietäre Technologien – Intellectual Property Rights

Eintrittsbarrieren

Geschlossene Ökosysteme

Mangelnde Interoperabilität der Soft- und Hardware
(Vendor-Lock In)

Proprietärer Markt = Markt?
(mangelnde Neutralität, offener Zugang, Preisfunktion?)

Apple Inc. App Store

- Vertriebsplattform für Apps für alle Apple Hardwareprodukte
- 34 Mio. registrierte Apple Developer
- 85% der Apps sind kostenlos
- Developer Programm – 99USD/299USD pro Jahr



App Store Preismodelle



1. Kostenlose Apps
2. Kostenlose Apps mit Werbung
3. Kostenlos mit physischen Gütern u. Services
4. Kostenlos mit In-App Käufen
5. Kostenpflichtige Apps
6. Apps mit In-App Abonnements
7. Reader – Zugriff auf Inhalte außerhalb der App

Microsoft Windows



- Proprietäre Software
- Finanzielle Basis von Microsoft
- Kompatibel mit Microsoft Utility-Programmen
- Meist verbreitetste Betriebssoftware für Firmen als auch Privatnutzer
- Netzwerkeffekt und Lock-In

Google AdWords

- Meist-benutzte Online-Suchmaschine
- Dauerhaften Marktanteil von ~85%
- AdWords Online Werbeplattform (Pay-per-click)
- Monopol im Online Werbedienst
- Sämtliche Kartellrechtliche Klagen gegen Google
 - Strategische Übernahme von Wettbewerbern
 - Erzwingende Übernahme von Googles Diensten
 - Manipulation des Auktionsmechanismus



Zusammenfassung

- IT-Märkte haben besondere Merkmale
- Vormachtstellung von Apple, Microsoft und Google durch vor allem frühzeitigen Einstieg
- Die riesige Marktmacht hat zu Proprietären Märkten geführt
- Dennoch bieten sie eine Plattform für kleine Unternehmen