

SciENCE for creative industries
Call 2003/2004

Geförderte Projekte



Wiener Wissenschafts-, Forschungs- und Technologiefonds

SciENCE for creative industries 2003/2004

Der Vorstand des WWTF hat in seiner Sitzung vom 29. März 2004 die Empfehlungen einer internationalen Jury bestätigt und die Förderung von 10 Projekten beschlossen. Das Gesamtfördervolumen beträgt 3 Millionen Euro.

Die geförderten Projekte sind:

- **Creative Industries in Wien: Entwicklung, Dynamik und Potenziale**
Projektleiter: Prof. Dr. Andreas Resch
Wirtschaftsuniversität Wien, Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte
- **CorpoRealities**
Projektleiter: Dr. Christina Lammer und Univ.-Prof. Dr. Peter Pokieser
Universitätsklinik Wien, Zentrum für Medien in der Medizin
- **Interfaces to music (I2M)**
Projektleiter: Prof. Dr. Gerhard Widmer
Österreichisches Forschungsinstitut für Artificial Intelligence, Wien
- **Kreativer Zugang: Digitale Archive in Wien zwischen offener Wissensgesellschaft und Kommodifikation**
Projektleiter: Univ.-Doz. DDr. Oliver Rathkolb
Demokratiezentrum Wien
- **Creative Histories: The Josefsplatz experience**
Projektleiter: Dr. Konrad Karner
VRVis Zentrum für Virtual Reality und Visualisierung Forschungs-GmbH, Wien
- **Online Content-Management-System für Wiener Musikinstitutionen**
Projektleiter: Prof. Dr. Gernot Gruber
Universität Wien, Institut für Musikwissenschaft
- **Nachhaltige Arbeit und Beschäftigung in Wiens Creative Industries**
Projektleiter: Univ.-Doz. Dr. Jörg Flecker
FORBA Forschungs- und Beratungsstelle Arbeitswelt, Wien
- **Interaktive Informations-Visualisierung**
Projektleiterin: Prof. Dr. Silvia Miksch
Technische Universität Wien, Institut für Softwaretechnik und interaktive Systeme
- **Strategien und Netzwerke zeitgenössischer Modedesigner**
Projektleiter: Mag. Andreas Bergbaur
Unif F büro für mode, Wien
- **Implikationen von 'Online-Baukästen' für Kundeninnovation und -design**
Projektleiter: Univ.-Prof. Dr. Nikolaus Franke
Wirtschaftsuniversität Wien, Abteilung für Entrepreneurship und Innovation

Creative Industries in Wien: Entwicklung, Dynamik und Potenziale

Prof. Dr. Andreas Resch

**Wirtschaftsuniversität Wien
Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte**

Fördersumme: 270.000 Euro

Projektdauer: 3 Jahre



Projektpartner:

- Peter Mayerhofer (WIFO)
- Christoph Weiss (Wirtschaftsuniversität Wien, Institut für Wirtschaftswissenschaften)

Über den aktuellen Zustand der CI in Wien und Österreich wurden bereits zwei große Studien vorgelegt. Was fehlt, ist eine Untersuchung der langfristigen Entwicklungen. Daher konzentrieren sich die Forschungsarbeiten im vorliegenden Projekt auf die Entwicklungspfade, Brüche und Potentiale der CI seit 1900. In einer interdisziplinären Zugangsweise werden folgende drei Untersuchungsfelder bearbeitet:

- (1) Langfristige Entwicklungen und Brüche seit dem späten 19. Jahrhundert und ihre Auswirkungen auf den gegenwärtigen Status der CI.
- (2) Langfristige Entwicklung des Humankapitals als wichtigste Grundlage der CI.
- (3) Industrieökonomische Untersuchung der Industrie- und Beschäftigungsdynamik.

Die langfristige strukturelle Entwicklung wird anhand quantitativer Daten und vertiefter Fallstudien dargestellt. Die Bildung von Humankapital wird in ihrer Entwicklung seit dem 19. Jahrhundert untersucht und die Herausbildung der Schlüsselqualifikationen für den CI-Bereich aufgezeigt. Mit Methoden der Industrieökonomik wird der Frage nachgegangen, wie sich Industriedynamik und Arbeitsmarkt in den CI von den Gegebenheiten in den traditionellen Industrien unterscheiden. Dies ermöglicht auch, die Auswirkungen von wirtschaftspolitischen Maßnahmen auf die CI zu beurteilen.

Die integrierten Ergebnisse aus den drei Forschungsfeldern bieten eine umfassende Informationsgrundlage für einschlägige Wirtschaftspolitik. Die Frage, inwieweit die Marktmechanismen einer Ergänzung durch wirtschaftspolitische Akzentsetzungen bedürfen, stellt sich für die Kulturindustrie in spezifischer Weise. Die Ergebnisse der Studie tragen auch zu diesem Diskurs bei. Für die Akteure in den CI selbst soll das Projekt breit gefächertes Orientierungswissen bereitstellen. Somit leistet die Studie in mehrfacher Hinsicht einen wesentlichen Beitrag zur nachhaltigen Stärkung des CI-Standortes Wien.

CorpoRealities

**Dr. Christina Lammer
und Univ.-Prof. Dr. Peter Pokieser**

**Universitätsklinik Wien,
Zentrum für Medien in der Medizin
Fördersumme: 370.000 Euro
Projektdauer: 4 Jahre**



ProjektpartnerInnen:

- Gabriele Werner (Universität für Angewandte Kunst, Wien)
- Johannes Lammer (Universitätsklinik Wien)

Das vom WWTF geförderte SciENCE-Projekt CorpoRealities erforscht das erlebbare Wissen und die sich permanent wandelnden Bilder und Vorstellungen vom menschlichen Körper im Kontext der Biomedizin. Die Forschung ist im Kern fächerübergreifend: Künstlerinnen arbeiten an der Medizinischen Universität Wien mit RadiologInnen, plastischen ChirurgInnen und in anderen biomedizinischen Fachbereichen, um möglichst praxisnah die vielfältigen Wissensformen vom Körper und ihre emotional zwischenmenschliche Einbettung in der Arbeit mit PatientInnen multimedial kreativ zu erforschen und aufzubereiten

Interfaces to Music (I2M)

Prof. Dr. Gerhard Widmer

Österreichisches Forschungsinstitut für Artificial Intelligence; Wien

Fördersumme: 370.000 Euro
Projektdauer: 3 Jahre



Ziel des Projekts "Interfaces to Music (I2M)" ist es, neue Arten von Computerschnittstellen zu entwickeln, die es möglich machen, Musik auf ganz neue Weise (z.B. durch Visualisierung von Musikinterpretation mittels Computeranimation) zu vermitteln, zu lehren, zu erleben und auch selbst kreativ zu formen - kurz, neue Formen der Interaktion mit Musik zu ermöglichen. Die technischen Ziele des Projekts liegen in der Erforschung und Entwicklung der Methodenbasis für diese Interaktionsszenarien.

Eine zentrale Rolle wird dabei Methoden aus dem Bereich der Künstlichen Intelligenz (Artificial Intelligence) zukommen: um intelligente Interaktion mit Musik möglich machen zu können, muss der Computer in einem gewissen Sinn die Musik "verstehen". Mit Hilfe eines interdisziplinären Forschungsteams werden daher Computermethoden für die automatische Erkennung musikalischer Strukturen (z.B. Takt, Rhythmus, harmonische Struktur, etc.) ebenso erforscht werden, wie neue Formen der Musikvisualisierung und -animation und Computermethoden für die Interaktion mit und Steuerung von Musik in Echtzeit.

Die Anwendungsmöglichkeiten für musikalisch intelligente Computerprogramme reichen von didaktischen Anwendungen (etwa in Konservatorien, wo der Computer mittels detailliertem akustisch-grafischem Feedback eine präzisere Vermittlung von Spiel- und Interpretationstechniken ermöglichen könnte) über Anwendungen im sogenannten "Edutainment" (z.B. multimediale Animationen zum ergänzenden Transparentmachen komplexer Musikaufführungen in Konzertsälen oder intelligente interaktive Musikininstallationen in Musik"museen" wie etwa dem Haus der Musik in Wien) bis hin zum Home Entertainment, wo der Computer dem Musikkonsumenten neue Möglichkeiten zum kreativen Umgang mit Musikaufnahmen - über das bloß passive Zuhören hinaus - bieten könnte (z.B. in Form von Interfaces, die dem Benutzer erlauben, die Musikaufnahmen interaktiv zu verändern und nach seinem Geschmack zu "formen"). Das Potential dieser Entwicklungen wird anhand verschiedener Softwareprototypen und/oder öffentlicher Demonstrationen oder Installationen in künstlerisch-musikalischen Kontexten demonstriert werden.

Kreativer Zugang: Digitale Archive in Wien zwischen offener Wissensgesellschaft und Kommodifikation

DDr. Oliver Rathkolb

Demokratiezentrum Wien

Fördersumme: 270.000 Euro

Projektdauer: 2 Jahre



Projektpartner:

- Michael Nentwich (Institut für Technikfolgenabschätzung, Österreichische Akademie der Wissenschaften)
- Andreas Wiebe (Wirtschaftsuniversität Wien)
- Alfred Pfoser (Wienbibliothek)

Das Projekt analysiert die Rolle digitaler Archive als Wissensspeicher und öffentliche Schnittstellen von den in den Creative Industries hergestellten Inhalten und Gütern. Es beleuchtet die kulturellen, ökonomischen und rechtlichen Aspekte, um ein detaillierteres Bild davon zu erzeugen, wie digitale Archive den Zugang zum kulturellen Erbe unserer Gesellschaft formen und wie sie beschaffen sein müssen, um für Wien eine zukunftsorientierte und nachhaltige Infrastruktur für Creative Industries herzustellen.

Das Forschungsprojekt zielt auf die Entwicklung von neuen Modellen und Strategien für potentielle Anbieter und / oder BenutzerInnen digitaler Archive des kulturellen Erbes in Wien; zugleich versucht es, diese im internationalen Kontext zu situieren und zu evaluieren. Geplant ist die Analyse der Rolle von digitalen Archiven als Wissensspeicher und öffentliche Schnittstellen von Inhalten, die in den Creative Industries hergestellt werden. Auf der Basis einer eingehenden Analyse der Struktur und des potentiellen Werts bereits in Wien existierender digitaler Archive (einige davon arbeiten immer noch offline), wird der komplexe rechtliche Rahmen, der das Angebot und / oder die Nutzung dieser Archive regelt, dokumentiert und in einer benutzerfreundlichen Wissens-Datenbank interpretiert. Zudem werden spezifische Modelle und Strategien analysiert, um die wachsenden Zugangsbeschränkungen durch finanzielle Barrieren zu an Qualität und Inhalt orientierten digitalen Archiven zu überwinden (das betrifft die Frage des offenen oder limitierten Zugangs). Ebenso werden die möglichen Effekte solcher Modelle für die Creative Industries in Wien erörtert. Das Forschungsprojekt will ausdrücklich die Basis für eine nachhaltige und offen zugängliche Infrastruktur in Wien schaffen.

Creative Histories: The Josefsplatz Experience

Dr. Konrad Karner

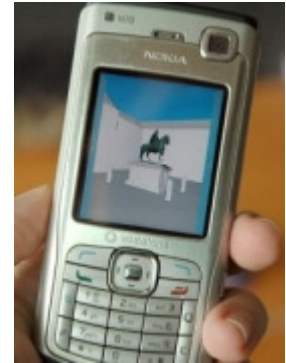
**VRVis Zentrum für Virtual Reality und Visualisierung
Forschungs-GmbH, Wien**

Fördersumme: 370.000 Euro

Projektdauer: 2,5 Jahre

Projektpartner:

- Hans Petschar (Österreichische Nationalbibliothek)
- Brigitte Krenn (ÖFAI)
- Harald Kunczler (ftw. Forschungszentrum Telekommunikation GmbH)



Im Projekt "Creative Histories - The Josefsplatz Experience" wird versucht, allen Anforderungen der virtuellen Rekonstruktion, Aufbereitung historischer Daten, Einbettung in verschiedene Präsentationsformen, Übertragung und Visualisierung für den Endbenutzer gerecht zu werden.

Dazu werden unterschiedlichste, neuartige Rekonstruktionsmethoden und Visualisierungsstrategien angewendet, um damit dem Betrachter ein bisher nicht dagewesenes virtuelles Erleben des Josefsplatzes zu ermöglichen. Dies wird auch durch das multitemporale Visualisierungskonzept des Projektes erreicht, wo nicht nur der aktuelle Josefsplatz aufbereitet wird, sondern auch längst vergangene Zustände erlebbar gemacht werden. Somit wird es möglich sein, den Josefsplatz und seine umgebenden Gebäude durch alle bedeutsamen geschichtlichen Ereignisse zu begleiten. Durch eine multimodale Präsentationsform wird dieser zeitumfassende Raum um die entsprechende - und auch für das Gesamterlebnis notwendige - Zusatzinformation, ergänzt.

Eine weitere Herausforderung in diesem Projekt stellt die Präsentation des virtuellen Josefsplatzes auf mobilen Endgeräten dar. Damit wird eine Möglichkeit geschaffen, das "Josefsplatz Erlebnis" auch einem breitem Zielpublikum zugänglich zu machen.

Online Content-Management-System für Wiener

Musikinstitutionen

Prof. Dr. Gernot Gruber

**Universität Wien
Institut für Musikwissenschaft**

Fördersumme: 270.000 Euro

Projektdauer: 4 Jahre



Projektpartner:

- Dr. Christoph Reuter, iamp - Institut für angewandte Musikwissenschaft und Psychologie, Köln
- Dr. Dietrich Schüller, Phonogrammarchiv der ÖAW
- Dr. Thomas Aigner, Schubert-Archiv der Stadt Wien
- Mag. Peter Donhauser, Technisches Museum Wien

Ziel ist der Aufbau eines universell einsetzbaren Content Management Systems für (musik)-wissenschaftliche Themen mit individuell konfigurierbaren Ein- und Ausgabeschnittstellen sowie mit einem angeschlossenen, teilweise passwortgeschützten Kommunikations- und Filesharing-Bereich für Wissenschaftler, außeruniversitäre Experten (Musikverlage, Archive, Museen, Labels usw.) und Musikinteressierte.

Erste Inhalte werden bereitgestellt von der Wiener Stadt- und Landesbibliothek (Autographe Franz Schuberts im Umfang von 7290 Seiten, davon 7252 Seiten Musiknoten sowie 38 Seiten Briefe und andere literarische Dokumente), vom technischen Museum, Wien (Exponate der Musikinstrumentensammlung; inkl. des in Wien 1829 erfundenen Akkordeons), vom Musikwissenschaftlichen Institut der Universität Wien (Madagaskar-Archiv; Mikrofilm- und Tontrügersammlung, sowie Internet-Radio des Instituts), sowie vom Wiener Phonogramm-Archiv (ausgewählte Tonaufnahmen mit Wien-Schwerpunkt).

Nachhaltige Arbeit und Beschäftigung in Wiens Creative Industries

Univ.-Doz. Dr. Jörg Flecker

FORBA Forschungs- und Beratungsstelle Arbeitswelt

Fördersumme: 270.000 Euro

Projektdauer: 2,5 Jahre



ProjektpartnerInnen:

- Mag. Helene Schiffbänker, Joanneum Research, Wien
- Prof. Dr. Christian Stary, Universität Linz
- Mag. Ulrike Giessner, Österreichischer Kulturservice
- Mag. Andreas Schmidt, Gewerkschaft der Privatangestellten

Das Projekt "Sustainable Work and Employment in Vienna's Creative Industries" analysiert über Vergleiche zwischen Teilbranchen, Betrieben und Beschäftigungsgruppen der Creative Industries (CI) in Wien sowie über einen Städtevergleich zwischen Wien und Hamburg erfolgreiche Arrangements für nachhaltige Arbeit. Das Projekt wird eine detaillierte Beschreibung von Organisationsstrukturen, Berufskarrieren sowie Arbeits- und Beschäftigungsbedingungen in dynamischen Teilen der CI in Wien liefern. Aufbauend auf frühere Untersuchungen in Wiener CI-Sektoren werden erstmals die ökonomischen, organisationalen und biografischen Aspekte der Nachhaltigkeit von Arbeit untersucht. Im Zentrum stehen weitgehend unerforschte Zielgruppen aus dem audiovisuellen Bereich (Multimedia, Film/Video, Fernsehen/Hörfunk) und dem visuellen Bereich (Grafik/Werbung, Design/Mode, Architektur).

Über sozio-ökonomische Analysen von Erwerbsverhältnissen hinaus erfolgt eine Integration von sozio-kulturellen, psycho-sozialen und sozial-räumlichen Perspektiven. Wichtige Bestandteile des Projekts sind Genderanalysen, die Untersuchung von Gründungsprozessen / Selbstständigkeit sowie ein Städtevergleich Wien / Hamburg. Als Erhebungsinstrumentarium wird ein qualitativ-quantitativer Mix aus ExpertInneninterviews, problemzentrierten qualitativen Interviews, standardisierten quantitativen Fragebogeninstrumenten und Panelbetrachtungen eingesetzt; dazu Fokusgruppen und Workshops zur Einbeziehung der betroffenen Zielgruppen bzw. zur Dissemination der Forschungsergebnisse.

Interaktive Informations-Visualisierung

Prof. Dr. Silvia Miksch

**Technische Universität Wien
Institut für Softwaretechnik und interaktive Systeme**

Fördersumme: 270.000 Euro

Projektdauer: 2,5 Jahre



ProjektpartnerInnen:

- Prof. Dr. Margit Pohl, Technische Universität Wien
- Prof. Dr. Christian Popow, Medizinische Universität Wien
- Dr. Susanne Ohmann, Medizinische Universität Wien

Einerseits fallen heute in Beruf und Alltag immer größere Mengen von abstrakten und hochstrukturierten Daten an, die interpretiert werden müssen. Andererseits gibt es unterschiedlichste Methoden der Datenanalyse, die bei der Wissensgewinnung unterstützend wirken sollen. Allerdings ist die Überprüfung der Vor- und Nachteile dieser Methoden in Hinsicht auf die verschiedenen BenutzerInnen und zu erfüllenden Aufgaben eine anspruchsvolle Forschungsfrage, für die es nur wenige Untersuchungen gibt.

Die Ziele dieses Projektes sind:

- (1) die unterschiedlichen Methoden der Datenanalyse, die den Explorationsprozess unterstützen, zu untersuchen und zu vergleichen in Hinsicht auf die Brauchbarkeit, neues Wissen zu gewinnen. Die ausgewählten Methoden werden einzeln und hinsichtlich unterschiedlicher Kombinationen untersucht.
- (2) die Entwicklung von Richtlinien für eine aufgaben- und benutzerInnenspezifische Visualisierung zu entwickeln.

Der Hauptfokus ist auf den Methoden der Datenanalyse, die (i) interaktiv und explorativ sind, (ii) abstrakte und hochstrukturierte Daten analysieren können und (iii) die an persönliche Bedürfnisse angepasst und aufgabenspezifisch sind. Daher wählten wir Methoden aus folgenden Gruppen aus:

- (1) Methoden der interaktiven Informationsvisualisierung,
- (2) explorativen Datenanalyse (EDA) und
- (3) überwachten "Maschinellen Lernen".

Wir werden die Daten einer klinischen Studie verwenden. Am Institut für Kinder- und Jugendpsychiatrie des Allgemeinen Krankenhauses AKH (AKH Wien) wird eine Studie durchgeführt, die alternative therapeutische Maßnahmen bei anorektischen Mädchen untersucht. Die Daten, die bei dieser Studie erhoben werden, entsprechen unseren Forderungen: komplex, unterschiedliche Datentypen und zeitorientiert. Weiters beobachten die PsychologInnen und MedizinerInnen unterschiedlichste Beobachtungsparameter über die Zeit und versuchen auf unterschiedlichsten Ebenen quantitative und qualitative Zusammenhänge zu erkennen bzw. Einzeltherapien und Gruppentherapien zu vergleichen. Diese Vorgangsweise entspricht dem explorativem Charakter des Verstehensprozesses.

Strategien und Netzwerke zeitgenössischer Modedesigner

Mag. Andreas Bergbaur

Unit F büro für mode
Fördersumme: 270.000 Euro
Projektdauer: 2 Jahre

Projektpartner:

- Prof. Dr. Alison Clarke, Universität für Angewandte Kunst, Wien
- Cristopher New, Central Saint Martins College of Art&Design, London
- Gerdi Esch, Flanders Fashion Institute, Antwerpen
- Prof. Gerda Ott, Hochschule für Gestaltung Pforzheim
- Angelique Westerhof, Fashion Institute Arnhem, Amsterdam
- Klaus Niederacher, NIWA web solutions, Wien



Dieses internationale Rechercheprojekt untersucht erstmals die Arbeitsweisen und Techniken zeitgenössischer Modedesigner. Bis heute existieren hierzu keine relevanten Untersuchungen, obwohl gerade Modedesigner mit ihren Arbeiten der letzten 10 bis 15 Jahre wesentliche Impulse für die Lifestyle- und Popkultur, visuelle Kommunikation und den Designkonsum gesetzt haben. Die im Rahmen des Projekts erarbeiteten Kenntnisse zu Aspekten wie aktuellen Designprozessen, Markenkommunikation und Designmanagement sowie dem Umfeld von Designproduktion sollen klare Strategien zur Förderung dieses CI-Bereiches und neue Methoden für eine effiziente Ausbildung ermöglichen.

Das Projekt wird Kollektionen und Produktionen ausgewählter internationaler Mode- und Accessoiresdesigner recherchieren und untersuchen, die experimentell arbeiten. Besondere Berücksichtigung finden dabei Impulse, ästhetische Konzepte und Netzwerkstrategien der Designer, die mit ihrer Arbeit die Mode und Lifestylekultur der 90er bedeutend geprägt haben, wie z.B. Helmut Lang, Martin Margiela, Walter van Beirendonck, Comme des Garçons und später Raf Simons, Viktor & Rolf, Bless, Wendy & Jim und Hussein Chalayan. Ein besonderer Fokus liegt auf den immer stärker werdenden Verbindungen des Modedesigns mit angrenzenden kreativen Disziplinen wie Fotografie, Industrial Design, Grafik- und Webdesign, Styling, Architektur und zeitgenössischer Musik. Zusätzliche Untersuchungsschwerpunkte sind Modemagazine, sowie Institutionen und Ausstellungen im Modebereich. Das recherchierte und gesammelte Material wird in den Dokumentationszentren der Kooperationspartner und auf einer Online Plattform mit dem Titel "CFA - Contemporary Fashion Archive" in fünf Sprachen weltweit nutzbar gemacht. Die Recherche erfolgt in direktem Kontakt mit den ausgewählten Designern und in Zusammenarbeit mit Bibliotheken, Modeinstitutionen und Museen. In einer Projektpublikation werden die verschiedenen Vernetzungsstrategien zeitgenössischer Modedesigner demonstriert, die Netzwerkaktivitäten analysiert und einen Bezug zu regionalen, nationalen und internationalen Kommunikations- und Produktionsstrukturen hergestellt.

Das CFA wird seit Mai 2002 von der Europäischen Kommission im Rahmen des EU Förderungsprogramms Kultur 2000 unterstützt.

Implikationen von ‚Online-Baukästen‘ für Kundeninnovation und -design

Univ.-Prof. Dr. Nikolaus Franke

**Wirtschaftsuniversität Wien
Abteilung für Entrepreneurship und Innovation**

**Fördersumme: 270.000 Euro
Projektdauer: 4 Jahre**

Projektpartner:

- Prof. Eric von Hippel, MIT, USA
- Dr. Frank Piller, Technische Universität München
- Dr. Ralph Sichler, Wirtschaftsuniversität Wien



"Toolkits for User Innovation and Design" (TUID) ist ein radikal neuer Ansatz der Neuproduktentwicklung und der Produktgestaltung. TUID - in Form einer Software, die zumeist über das Internet den Kunden zugänglich gemacht wird - ermöglicht jedem einzelnen User sein individuelles Produkt zu entwerfen und zu gestalten. Das fertige Design wird dann umgehend vom Hersteller produziert. Aufgrund von neuesten Entwicklungen in der Produktionstechnologie ("Mass Customization") ist es möglich geworden, dass ein Hersteller Losgrößen von Eins effizient fertigen kann. Dies bedeutet, dass der Kunde ein individuelles Produkt zu Preisen beziehen kann, die annähernd denen der Massenfertigung entsprechen.

Anwendungsbeispiele findet man sowohl in Konsumgüter- als auch im Industriegüterbereich. So können Kunden etwa ihre eigenen Uhren, Handyschalen, Schuhe, Fahrräder, Küchen, Häuser, etc. selbst designen. Experten erwarten in den nächsten Jahren ein rasantes Wachstum dieses neuen Ansatzes.

Dieses vom WWTF geförderte 4-Jahres-Projekt soll Wien als eines der führenden internationalen Forschungszentren zu dieser neuen Form der Kundenintegration positionieren. In ihm werden die Vor- und Nachteile dieses neuen Konzeptes sowohl aus Hersteller- als auch aus Kundensicht analysiert. Aus Herstellersicht bietet das Toolkit-Konzept (1) die Möglichkeit Kosten der Neuproduktentwicklung zu senken, (2) scheinbar gesättigte Märkte weiter auszuschöpfen und (3) Umsätze zu steigern, da Kunden für ihre individuelle Problemlösung bereit sind, mehr dafür zu bezahlen. Auf der anderen Seite verändern Toolkits aber auch grundsätzlich das Geschäftsmodell der Hersteller, wie etwa die Marketingstrategie. Bisher wurden diese Aspekte noch nicht systematisch analysiert. Die Kernfrage hier ist, wie ein Unternehmen sich der Vorteile des "Customer-as-Innovator" Ansatzes behelfen und gleichzeitig die damit verbundenen Probleme vermeiden kann.