

Steckbrief »Zentrum für digitale Innovationen (ZfdI)«

Version 2 | Juli 2019

AK Verteidigung: PG IT-Innovationen

Thema: ZdfI

Ausgangssituation

- Die Anforderungen an die zeitliche und inhaltliche Verfügbarkeit von neuen oder angepassten Fähigkeiten ändern sich schneller als bisher
- Die Zyklen technischer Releases von Produkten sind kürzer geworden, vorhandene Lösungen veralten schneller
- Informationstechnische Anwendungen der Kommunikation (WhatsApp, Twitter,...) und Verarbeitung (Apps) sind allgemein verfügbar – öffentliche Institutionen brauchen viel Zeit und Ressourcen, um diese zu adaptieren
- Der klassische Beschaffungsprozess von der Bedarfsermittlung bis zur Indienststellung ist aufgrund der Zeitschiene für IT nicht sinnvoll nutzbar
- Zugriff auf Entwickler-Kompetenzen z.B. für Cyber entwickeln sich langsam (Cyber Innovation Hub, Cyberagentur)

Gemeinsames Ziel

- **Befähigung** der Streitkräfte, die Möglichkeiten von Innovationen schneller zu nutzen
- **Optimierung** des Verhältnisses zwischen Marktnutzung und Nutzung im GB – soweit eine Nutzung definierte Fähigkeiten unterstützt
- **Flexibilität**, schnell auf neue Anforderungen reagieren zu können
- **Skalierbarkeit** der zur Verfügung stehenden Ressourcen, um insbesondere Einsatzunterstützung leisten zu können
- **Schnelligkeit**, um gesetzte Ziele wie z.B. für Cyber-Abwehr aber auch innerhalb der »Agenda Attraktivität« zu erreichen
- **Standardisierung**, um im Falle der Obsoleszenz Nachfolge-Produkte in gleichartige Architekturen einbinden zu können
- **Vernetzung** mit dem Cyber-Cluster für Ausbildung und Wissenstransfer

Stellgröße

- Skalierung von Bedarfen im direkten Vergleich unterschiedlicher Beschaffungsalternativen hinsichtlich
 - Funktionalität,
 - Qualität,
 - Zeitbedarf und
 - Preis
- Gemeinsame Entwicklungen sowie der Betrieb (ggf. alternativ Übergabe in bestehende Betriebseinrichtungen) von Lösungen für Cyber, Mobile oder Big Data/Analytics sollten wie eine Beschaffungsalternative gewertet werden.
- Engere kooperative Zusammenarbeit zwischen BMVg IT-Bedarfsträgern, Wissenschaft und Unternehmen

Maßnahme/Vorgehensweise

- Grundsätzliche Überlegung, ob **ein mit der Wirtschaft gemeinsam** betriebenes »Zentrum für digitale Innovationen« die Entwicklung und den Betrieb z.B. Cyber, Big Data/ Analytics-Szenarien oder Mobile Anwendungen sowie die Steuerung sowohl für den militärischen wie auch den nicht militärischen Bereich übernehmen könnte (Innovations-Partnerschaft/ Kooperativer Ansatz/ Joint Venture) – das »Zentrum für digitale Innovationen« sollte auch andere Bereiche/Funktionen z.B. im Rahmen der IT-Konsolidierung des Bundes mit abdecken können
- Start eines Untersuchungsszenarios der inhaltlichen, konstitutionellen, **vergaberechtlichen** und ggf. kartellrechtlichen Rahmenbedingungen
- Abfrage intern nach Bedarfen im GB, die in der Vergangenheit entweder nicht zeit-, budget- oder qualitätsgerecht bereitgestellt werden konnten, ggf. Teilnahme von Beobachtern aus der Wirtschaft an internen Übungen (Cyber), um unmittelbare Einschätzungen für Bedarfe zu konkretisieren
- Zusammenstellung eines Portfolios an Leistungen aus Industriesicht –siehe hierzu weitere Steckbriefe der PG Innovation/ Bitkom AK Verteidigung
- Prüfung des »wettbewerblichen Dialogs« unter Einbeziehung der Wissenschaft sowie innovativen Unternehmen (Startups)

Glossar

| | |
|---|--|
| BMVg | Der Geschäftsbereich bzw. die Streitkräfte sind Empfänger und Nutzer der Innovationen. Diese bestimmen das »Was«, ZfdI empfiehlt das »Wie« |
| Unternehmen | Sind über Management- und Fach-Know-how legitimierte Beteiligte unmittelbar oder mittelbar für die Generierung von Innovationen, sofern sie nach Vergabeverfahren für das ZfdI akkreditiert sind |
| Forschung/ Cyber Innovation Hub/ Cyber Agentur | Werden fallweise eingebunden z.B. über konkrete Aufträge für F&E, können ihrerseits wichtige Impulse liefern für sinnvolle Umsetzungs- und Betriebsprojekte |
| Startups/ Flexible Partner | Entwickeln und liefern Komponenten, sind Ideenschmiede und Entwicklungspartner |
| Innovationsimpuls | Kann jederzeit aufgenommen, bewertet und adaptiert werden |
| Agile Entwicklung | Definiert die Methode der Entwicklung, zeitnah, flexibel, neuartig, brauchbar |
| Markt-/Einsatzreife | Definiert das Ziel jedes Projektes und führt zur Übergabe in das operative Handling sowie zukünftig in die Beschaffungsart Direktkauf |
| Nutzung/ Betrieb | Nach Erreichen einer Einsatzfähigkeit sollten Projektergebnisse in die Nutzung übergehen |

Prozessschritte

Schritt 1: Innovationsimpuls

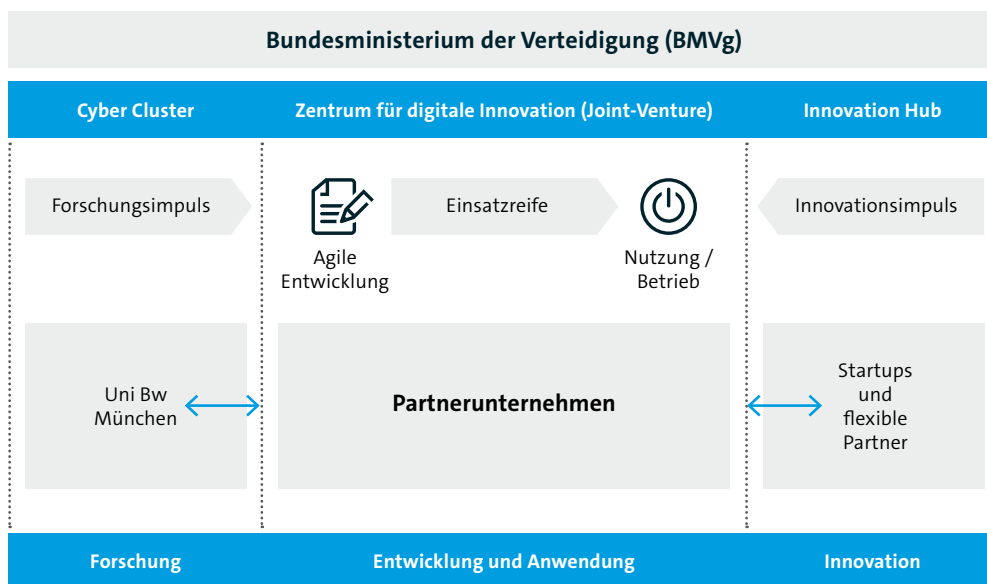
Welche Ergebnisse, Produkte und Leistungen für Befähigungen werden benötigt und können auf klassische Weise nicht erstellt oder beschafft werden? Die nachfolgende Skizze zeigt grau hinterlegt den Gedanken des Zentrums für digitale Innovation und die mit ihm zusammenwirkenden Elemente. Das BMVg und die beteiligten Firmen entsenden Personen, die neben eigenen auch von außen kommende Innovationsimpulse aufgreifen und mit Forschungsinstitutionen (z.B. Cyber-Cluster der Bundeswehruniversität München) oder Start-ups zusammenarbeiten. Im Rahmen agiler Entwicklungen sollen Innovationsideen schnell zur Marktreife/Einsatzreife gebracht werden. Als Prozedere zur Institutionalisierung des Rahmens – siehe Vorschlag in der Abbildung – sowie der Erstellungs-, Leistungs- und Entgeltbeziehungen sollte nach Art. 31 Vergaberechtsnovellierung die „Innovationspartnerschaft“ genutzt werden.

Schritt 2: Agile Entwicklung

Das Vergabeverfahren der Innovationspartnerschaft kann alle Interessierten Unternehmen einbeziehen, offen auf die optimale Ausprägung hinarbeiten auf Grundlage der sich im Prozess als sinnvoll festgelegten Funktionalitäten.

Schritt 3: Herstellung Einsatzreife, Betrieb/ Nutzung

Entwicklung zur Einsatzreife, Einsatz und ggf. kontinuierliche Weiterentwicklung, Pflege & Wartung, Schulung usw. unter Einbeziehung der Bw Praxis



Skizze (Weiterentwicklung)