

Bitkom Jahrbuch Digital Design 2024

Digitaler Wandel in der Krise?!
Wege, die Mut machen!

BAUHAUS

Herausgeber

Bitkom e.V.
Albrechtstraße 10
10117 Berlin
T 030 27576-0
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner

Felix Ansmann | Bitkom e.V.
T 030 27576-098 | f.ansmann@bitkom.org

Verantwortliches Bitkom-Gremium

AK Digital User Experience & Design

Layout

Anna Stolz | Bitkom e.V.

Titelbild

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.

Copyright

Bitkom 2025

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im Bitkom zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugsweisen Vervielfältigung, liegen beim Bitkom.

Technikverliebtheit, Tunnelblick und Anarchie: Drei Wege aus der Sackgasse

Ute Nause, Gesellschafterin und Geschäftsführerin bei
BettercallPaul gmbh

Auszug aus dem »Jahrbuch Digital Design 2024«

Das vollständige Jahrbuch finden Sie unter:

➤ www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Digital-Design-Jahrbuch-2024

Technikverliebtheit, Tunnelblick und Anarchie: Drei Wege aus der Sackgasse

Ute Nause, Gesellschafterin und Geschäftsführerin bei BettercallPaul gmbh

Die Softwareentwicklung hat sich in den letzten Jahren in einem gigantischen Tempo verändert. Neue Technologien überschwemmen den Markt, agile Methoden sind auf dem Vormarsch. Gutes Design bleibt dabei oft auf der Strecke. Die Folge: Die Technologie ist gesetzt, das Problem noch nicht verstanden. Entwicklungsteams laufen los, für Zusammenhalt ist nicht gesorgt. Technikwissen ist vorhanden, Basiskompetenzen fehlen. Kein Wunder, dass viele Projekte scheitern. Befindet sich die Softwareentwicklung in einer Sackgasse?



Abbildung 1: Softwareentwicklung in der Sackgasse? (Quelle: ChatGPT)

Im Folgenden teile ich drei – aus meiner Sicht – problematische Trends in der Softwarebranche, die ich in 30 Jahren Projektgeschäft beobachtet habe, und zeige konkrete Ansätze auf, wie wir aus dieser Sackgasse wieder herauskommen.

Trend 1: Technikverliebtheit – Das Pferd von hinten aufgezäumt

Ich erlebe heutzutage vielfach einen Technologie-First-Ansatz. In vielen Projekten steht die Technologie im Mittelpunkt, getrieben von einem »Hype-Faktor«. Begriffe wie Künstliche Intelligenz oder Blockchain genießen mediale Aufmerksamkeit und lösen Begeisterung aus. Unternehmen verspüren den Druck, »mit der Zeit gehen« zu müssen und investieren in diese Technologien. Die Entscheidung fällt, bevor der passende Anwendungsraum überhaupt definiert ist. »Wir sollten künstliche Intelligenz einsetzen!« oder »Dieses Projekt schreit nach einer Blockchain-Lösung!« Der Lösungsweg wird festgelegt, bevor die eigentliche Herausforderung geklärt ist.

Meine Erfahrung zeigt: Diese Technikverliebtheit führt oft zu Fehlentwicklungen. Zu Anwendungen, die mehr Probleme schaffen, als sie lösen. Die Kernanforderungen des Kunden werden vernachlässigt, weil sie nicht mit den Stärken der gewählten Technologie übereinstimmen. Das Ergebnis geht an den tatsächlichen Bedürfnissen des Kunden vorbei. Es kommt zu teuren Anpassungen oder – im schlimmsten Fall – zu Software, die nie wirklich zum Einsatz kommt. Projekte enden häufig in einer »technologischen Sackgasse«: Ein Großteil des Budgets wurde verbraucht, und das Team steht am Ende mit einem Produkt da, das den gewünschten Nutzen nicht bietet oder gar nicht erst eingeführt wird. Es entsteht »digitaler Müll«!

Wozu der Technologie-First-Ansatz führt? Ein Beispiel aus der Praxis.

In einem Projekt im Banken-Bereich entschied sich das Management für die Umsetzung eines neuen Planungssystems auf Basis eines vorgeführten Prototyps. Modernste Technik: Big-Data-Plattform in der Cloud. Coole Oberfläche: Klickibunt! Vier Entwicklungsteams starteten mit der Codierung. Erst im Laufe der Realisierung kam zunehmende Kritik am entstehenden System. Nach und nach kamen grundlegende fachliche Anforderungen zu Tage. Mühsam wurde versucht, den Erfordernissen gerecht zu werden. Dabei handelte es sich nicht um »goldene Henkel«. Grundsätzliche Funktionalitäten, die für einen Planungsprozess notwendig sind, konnten zunächst mit hohem Aufwand, im Endeffekt sogar gar nicht mehr in der gewählten Technologie umgesetzt werden. Die Plattform musste gewechselt werden und die Umsetzung von Neuem beginnen.

Die Erkenntnis: Technik, Architektur und Graphische Oberfläche waren wunderbar geeignet für ein Management-Informationssystem, nicht aber für ein operatives Planungssystem. Für Anforderungen wie die Bearbeitung von Planungsausschnitten durch mehrere Benutzer, spezielle Zugriffsberechtigungen und Szenarien-Management war die Technologie unpassend – und auch gar nicht vorgesehen. Wäre man nicht von einer »schicken«, das Management beeindruckenden Oberflächenarchitektur, sondern den fachlichen Anforderungen gekommen, hätte man sofort eine passende Technologie einsetzen können.

Raus aus der Sackgasse: »Digital Design« – Beim Problem starten

An dieser Stelle müssen wir ein Umdenken einleiten: Statt dem »neuesten technologischen Trend« zuerst zu folgen, sollten wir uns zunächst auf die Probleme konzentrieren, die gelöst werden sollen – und erst dann die Technologie ins Spiel bringen. Die Wahl der Technologie muss sich aus dem fachlichen Problem ergeben – nicht aus dem Wunsch, am Puls der Zeit zu sein.

Genau hier setzt auch der BITKOM im »Digital Design Manifest«¹ mit der Rolle des Digital Designers an. Ein idealer Digital Designer ist kein reiner Techniker oder Business-Experte, sondern eine hybride Rolle, die Brücken schlägt. Diese Designer brauchen kein tiefgehendes Entwicklerwissen, wohl aber ein fundiertes technologisches Verständnis, um technische Möglichkeiten zu verstehen, ihre Grenzen zu erkennen und sie auf die tatsächlichen Anforderungen des Business auszurichten.

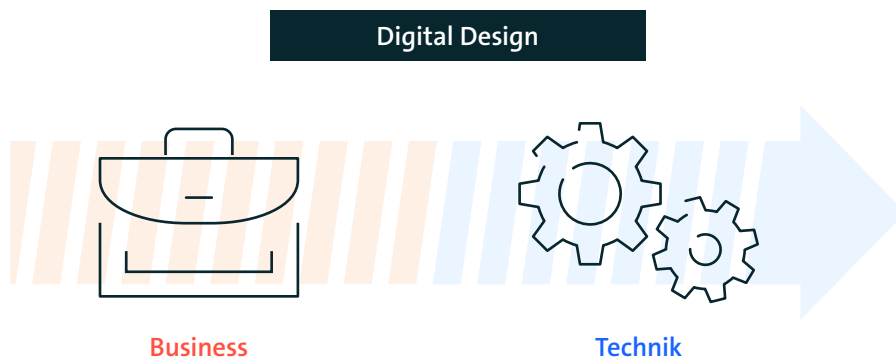


Abbildung 2: Mit Digital Design beim Problem starten (Quelle: BettercallPaul)

Digital Designer analysieren Probleme strukturiert und zielorientiert. Sie verstehen die Geschäftsprozesse und Bedürfnisse und bringen diese in eine Form, die für die technische Umsetzung greifbar ist. Sie agieren als Vermittler zwischen Fachabteilungen und Entwicklern – und sorgen dafür, dass Projekte von Anfang an zielgerichtet und lösungsorientiert aufgesetzt werden.

Ihre Liebe muss der Fachlichkeit und der Problemlösung und erst nachgeordnet der Technologie und den technischen Hypes gelten. Im Gegenteil: Ihre Rolle ist es, an manchen Stellen den zwanghaften Einsatz neuer Trends zu bremsen, wenn nötig.

Damit diese vom Bitkom propagierten Digital Designer ihren vollen Mehrwert in Projekte einbringen können, sind aus meiner Sicht folgende Erfolgsfaktoren wichtig:

Nugget 1: Das Business treibt die Technik: Beginnen Sie jedes Projekt mit einer gründlichen Problem- und Bedarfsanalyse. Verstehen Sie den Kontext und die Zielsetzung, bevor die technologische Richtung eingeschlagen wird. Technik ist nur Mittel zum

¹ [Bit18] Bitkom, »Digitales Manifest«, siehe ↗ <https://www.bitkom.org/Digital-Design-Manifest>

Zweck darf nicht aus nicht aufgrund eines Hypes oder kurzfristiger Begeisterung gewählt werden. **Technologie ist Werkzeug, nicht das Ziel!**

Nugget 2: Digital Design von Tag 1 an: Stellen Sie sicher, dass Digital Designer im Team sind, die als Brückenbauer fungieren und die Aufgabe sowohl aus Business- als auch aus Technikperspektive verstehen. Von Anfang an und in ausreichender Menge! Meine Erfahrung zeigt und der Bitkom bestätigt es [Bit]²: **Ca. 30% des Projektaufwandes gehört dem Design!**

Trend 2: Tunnelblick – Agieren ohne Basiskompetenzen in der Breite

Wenn wir als Unternehmen heutzutage auf unsere Bewerber schauen, finden wir darunter sehr viele Informatiker, die eine starke Fokussierung auf spezialisierte Technologien und Tools haben. Angehende Entwicklerinnen und Designer werden früh in ihrem Studium auf bestimmte Programmiersprachen und Frameworks getrimmt. Es fehlt ein umfassendes Verständnis für grundlegende Konzepte der Informatik und Problemlösungsstrategien. Sie entwickeln früh einen »Tunnelblick« auf spezielle Ausschnitte der Softwareentwicklung. Diese Spezialisierung mag in der Industrie kurzfristig passende Projekte unterstützen. Langfristig verhindert sie eine flexible Herangehensweise an neue Herausforderungen.

Um weiterhin in der Welt konkurrenzfähig zu sein und im Sinne eines »Made in Germany« ganz vorne mit dabei zu sein, brauchen wir in der Wirtschaft Fachkräfte, die breit aufgestellt sind. Wir benötigen Kompetenzen und nicht Wissen! Wissen ist in der heutigen schnelllebigen Zeit schnell veraltet. Wir müssen auf langlebige Kompetenzen setzen, die es ermöglichen, sich jederzeit das benötigte Spezialwissen passend zu neuen technischen Trends aneignen zu können.

Um auf zukünftige Herausforderungen vorbereitet zu sein, müssen Digital Designer aus meiner Sicht über vier wesentliche Basiskompetenzen verfügen:

1. Sie benötigen ein fundiertes Verständnis der **Vorgehensweisen und Methoden** der Softwareentwicklung. Wie gestalte ich Domänen, Geschäftsprozesse, Touchpoints, fachliche Komponenten, Objektmodelle? Wie schätze und plane ich? Welche Einführungsstrategien sind üblich?
2. Für ihre Tätigkeit unverzichtbar sind **Softskills und Empathie**: Aktives Zuhören, Fingerspitzengefühl im Umgang mit Menschen, Kommunikations-, Präsentations- und Moderationsfähigkeiten sowie Kenntnisse im Konfliktmanagement.
3. Aus meiner langjährigen Erfahrung im Projektgeschäft weiß ich, dass das A und O von Digital Designern ihre **Strukturierungskompetenz** ist. Sie müssen in der Lage sein, komplexe Sachverhalte in überschaubare Teile zu zerlegen – ähnlich wie einen Elefanten in seine Einzelteile. Sie müssen die Bilder aus den Köpfen der Anwender holen, Anforderungen ordnen und Widersprüche aufdecken können. Sie müssen Lösungsideen in IT-Komponenten und -Funktionen übersetzen können.

² [Bit] Bitkom, »Ein Plädoyer: 1/3 für Konzeption«, siehe ² <https://www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Ein-Drittel-fuer-Konzeption>

4. Und ja, Digital Designer müssen auch eine Art **digitale Materialkunde** beherrschen. Nur wenn sie die Möglichkeiten und Grenzen von Technologien verstehen, können sie optimale Lösungen gestalten. Dabei ist eine breite Wissensbasis wichtiger als Spezialisierung.

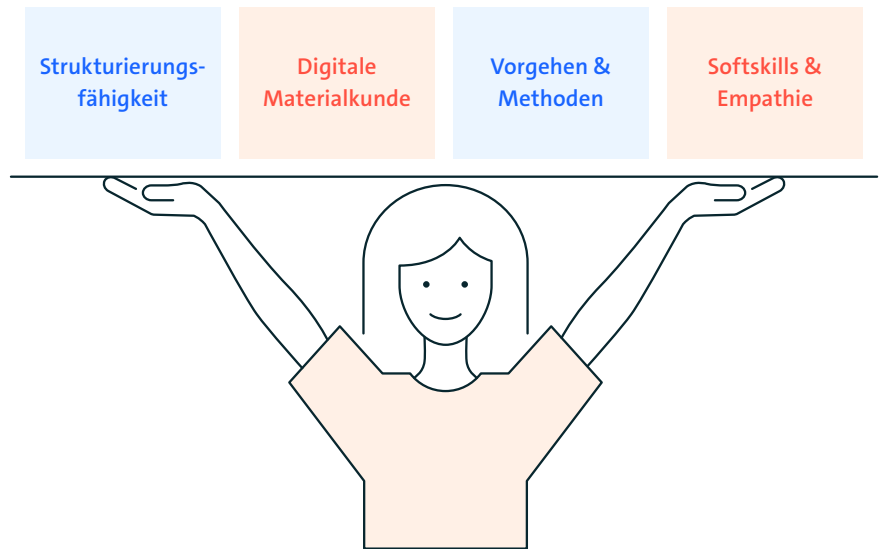


Abbildung 3: Benötigte Basiskompetenzen eines Digital Designers (Quelle: BettercallPaul)

Leider sind, meiner Erfahrung nach, die aktuellen Ausbildungsformen an Schulen und Universitäten zu wenig auf diese Erfordernisse in Wirtschaft und Industrie ausgerichtet.

Für uns als Unternehmen bedeutet dies, dass wir diese Menschen nur eingeschränkt in unserem vielfältigen Projektgeschäft einsetzen können. Da wir unseren Qualitätsanspruch erhalten wollen, stellen wir nur die Besten ein – also viele auch nicht – und erreichen damit unsere Wachstumsziele leider nicht. Und wir sind gezwungen, die ganzheitliche Herangehensweise selbst intensiv nachzuschulen. Es mangelt uns nicht an Projekten – es mangelt uns an den richtigen Absolventen!

Raus aus der Sackgasse: Die Ausbildung als Schlüssel – Breite vor Tiefe

Es ist Zeit für einen Paradigmenwechsel in der Ausbildung: Breite vor Tiefe. Grundlagen vor Spezialisierung. Strukturierungsfähigkeit vor Toolkenntnis. Studierende sollten zunächst eine breite Basis an Konzepten und Methoden erlernen, bevor sie sich auf spezifische Technologien spezialisieren. So können zukünftige Digital Designer Probleme ganzheitlich erfassen und Technologien gezielt einsetzen – statt nach der Technologie zu greifen, die sie gerade kennen.

Kim Lauenroth, Vertreter des Lehrgebiets Digital Design an der Fachhochschule Dortmund, fordert seit Jahren eine entsprechende Anpassung in der Informatik-Ausbildung [LAU18]³. Als Unternehmerin kann ich diese Forderung nur unterstützen: Nur mit einer soliden Basis aus den essenziellen Kompetenzen können wir den Herausforderungen der digitalen Zukunft erfolgreich begegnen.

Nugget 3: Die richtige Ausbildung: Bildungspolitik, Unternehmen und Universitäten sollten gemeinsam daran arbeiten, Ausbildungen anzubieten, die Digital Design als ganzheitliche Disziplin begreifen und aufbauen. Dabei geht es weniger um die Vermittlung spezifischer Technologien als mehr um die Entwicklung von Problemlösungskompetenzen. Das Ziel muss sein: **Breite vor Tiefe; Grundlagen vor Spezialisierung; Strukturierungsfähigkeit vor Toolkenntnis!**

Trend 3: Anarchie – Agil ohne Richtung

Der Fokus auf die Technik in der Kombination mit dem agilen Vorgehen führt in größeren Vorhaben dazu, dass mehrere Entwicklungsteams inhaltlich unabhängig – ja, ich würde sagen gänzlich entkoppelt – voneinander arbeiten. In jedem Team werden große Mengen an detaillierten User Stories geschrieben. Der Zusammenhalt fehlt. Eine fachliche Gesamtsteuerung ist nicht vorhanden. Das gemeinsame Ziel geht verloren oder war nie da. Für mich fühlt es sich an wie Anarchie! Projekte scheitern und keiner weiß, warum. Ganz einfach: das Gebaute passt nicht zusammen. Denn: »Die Summe aller User Stories allein gibt noch nicht zwangsweise ein Ganzes«. Eine fehlende Gesamtsteuerung äußert sich oft schon in willkürlichen Namen der Teams, z. B. Team »Donau«, Team »Isar«, Team »Inn«. Teamnamen wie »Planung«, »Auftrag«, »Distribution« und »Fakturierung« dagegen spiegeln dagegen eine vorhandene fachliche Struktur wider.

Methoden wie SAFe geben einem viel an die Hand, haben Rollen, die große Vorhaben übergreifend steuern sollen. Was sie aber nicht liefern, ist eine konkrete Hilfe, mit welchen Mitteln und Dokumenten man eine solche Gesamtstruktur erzeugen kann. Wie man den fachlichen Zusammenhalt und die Einhaltung der Richtungsweisung sicherstellen kann. Aber das wird fälschlicherweise oft angenommen. Diese Aufgabe müssen Digital Designer mit ihrem Knowhow und ihrem Handwerkszeug übernehmen.

3 [LAU18] Kim Lauenroth, »Gestalter für die Softwareentwicklung: Digital Designer als neue Profession für die Digitalisierung«. Siehe: <https://www.computerwoche.de/article/2776840/digital-designer-als-neue-profession-fuer-die-digitalisierung.html>

Raus aus der Sackgasse: Der 'Atlas' – Eine fachliche Orientierung für agile Teams

Um einen Überblick über die fachlichen Zusammenhänge herzustellen und die Teams in eine gemeinsame Richtung zu lenken, hat sich in unseren Projekten als Mechanismus der »Atlas« bewährt.

Eine leichtgewichtige Dokumentation. Kein 1000-Seiter. Der Atlas konzentriert sich auf die zentralen, teamübergreifenden Themen. Wie ein Weltatlas liefert er eine grobe Sicht auf das Vorhaben, keine Details. Genau nur so viel, wie nötig, um sicherzustellen, dass die Teams unabhängig voneinander laufen können und dasselbe Ziel verfolgen.

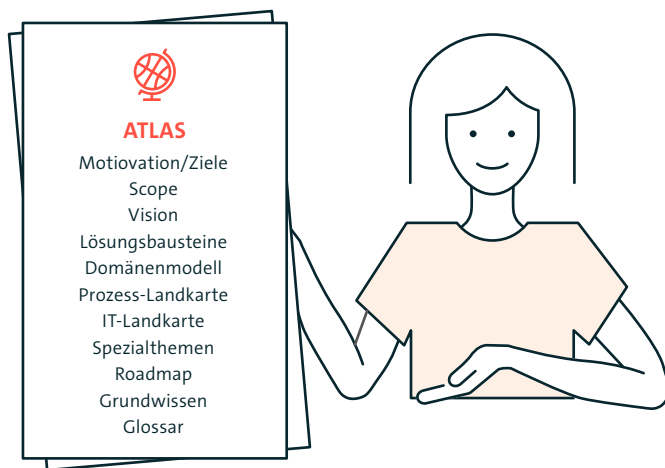


Abbildung 4: Der »Atlas« als Steuerungselement für Digital Designer (Quelle: BettercallPaul)

Ein »Atlas« enthält alle Informationen, die nicht nur ein Team betreffen, sondern übergreifend relevant sind und für Zusammenhalt sorgen. Er umfasst die folgenden Bausteine:

- **Motivation und Ziele:** Eine knappe, aber klare explizite Formulierung der aktuellen Probleme und der daher angestrebten Ziele – eventuell erweitert um gewünschte Zieltermine – ist die Grundlage eines jeden Vorhabens. Hier reichen wenige Sätze!
- **Scope:** Was ist die Aufgabe der Applikation und was nicht? Was ist im Umfang des Vorhabens und was (noch) nicht? Stichpunkte, die das Projekt im Rahmen von Zeit und Budget halten. Vor allem das »WAS NICHT« ist wichtig!
- **Vision:** Plakative Bilder über die Grundidee des Vorhabens helfen dem Projekt, den Fokus zu halten. Visualisierungen, die sich schnell in den Köpfen festsetzen. Auch hier gilt: weniger ist mehr!

- **Lösungsbausteine:** Welche Elemente sind zentral? Was ist das Neue? Die Lösungs-idee runtergebrochen in wenige Bausteine, die alle Beteiligten im Projekt verstan-den haben müssen. Sie sind nicht nur relevant für die Umsetzungsteams, sondern auch ein wichtiger Bestandteil des Change-Managements. Wichtig sind dabei Verständlichkeit und Eingängigkeit!
- **Domänenmodell:** Wie ist das Unternehmen organisiert? Wer verantwortet welche Prozesse? Wo liegt die Verantwortung für welche Daten? Die fachlichen Domänen sind die Basis für einen guten übergreifenden Systemschnitt auf IT-Seite, eine sinnvolle Verantwortungsverteilung auf Fachseite und einen effektiven Schnitt von Entwicklungsteams.
- **Prozesslandkarte:** Die relevanten zugrundeliegenden Prozesse in verständlicher Form. Wichtig hier: Nicht nur die Ziel-Prozesse, auch die Ist-Prozesse müssen verstanden sein. Prozessveränderungen werden explizit herausgearbeitet und doku-mentiert.
- **IT-Landkarte:** Eine Übersichtsgrafik mit den zentralen Komponenten und deren Datenflüssen untereinander. Zu jeder Komponente die Angabe, welche zentralen Funktionen und Objekte sie beinhaltet. Eine Orientierung, auf deren Basis vonein-ander unabhängige Entwicklungsteams geschnitten werden können, in Wartung und Weiterentwicklung sich neue Funktionalitäten korrekt verorten lassen und verhindert wird, dass Fachlichkeit sogar doppelt gebaut wird.
- **Spezialthemen:** Bei einzelnen, vor allem neuen Themen kann individuell auch mal etwas weiter in die Tiefe gegangen werden. Dies kann vor allem bei Querschnitts-themen, neuen oder komplexen Themen sinnvoll sein. So viel wie nötig – so wenig wie möglich!
- **Roadmap:** Die geplante zeitliche Reihenfolge von Umsetzungsblöcken fachlich sinnvoller Einheiten basierend auf einer fachlichen Abhängigkeitskarte. Der Schlüs-sel für eine belastbare Umsetzungsplanung. Sie ermöglicht, ein Vorhaben termin-gerecht und im Budget ohne unnötige Reibungsverluste abzuwickeln.
- Relevantes übergreifendes **Grundwissen** und ein **Glossar** runden die Dokumenta-tion ab und erleichtern neuen Teammitgliedern den Einstieg. Einarbeitungsaufwand wird deutlich reduziert!

Für jeden dieser Bausteine gilt: **Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte!** Bilder sind der wichtigste Ergebnistyp eines Atlas. Sie holen die Vorstellungen aus den Köpfen der Beteiligten [Bec1]⁴. Bilder vermitteln Komplexes auf einen Blick und bleiben im Gedächtnis haften. Sie minimieren Missverständnisse. Diskussionen werden effizien-ter, Ergebnisse plakativer und das Commitment darauf sicherer.

4 [Bec1] Martina Beck: »Nie wieder ohne Digital Design! Gemeinsam das Richtige gestalten« in: IT Spektrum 1/2022

Wie setzen wir einen »Atlas« ein? Ein Beispiel aus einem Großkonzern.

Bei einem Großprojekt für einen Automobilkonzern konnten wir mit einer solchen Dokumentation, die – umgerechnet auf Word – ca. 150 Seiten umfasste, ein 200-köpfiges Entwicklungsteam steuern. Nicht einmal eine Seite pro Person!

Bei jeder neuen Anforderung wurde geprüft, ob sie zur Erreichung der dokumentierten Ziele notwendig ist. Neue Schnittstellen wurden hinsichtlich des strategisch angedachten Datenflusses überprüft. Neue Daten wurden passend zur definierten Verantwortung modelliert – einheitlich und konsistent. Release-Inhalte und -Termine wurden übergreifend festgelegt und die dazu notwendigen Zulieferungen der Teams koordiniert. Bei der konkreten Ausgestaltung des User-Interfaces und der Funktionalität sowie der teaminternen Planung, Erstellung von User Stories und Codierung bekamen die Teams jede Freiheit.

Das Ergebnis: eine überschaubare Anzahl an schmalen Schnittstellen, ein unternehmensweit einheitliches Datenmodell, klare Verantwortungen, keine Redundanzen, verständlich strukturierte, wartbare Software. Und alles termingerecht eingeführt!

Nugget 4: Zentrale Steuerung trotz agiler Freiheit: Trotz agiler Selbstständigkeit der Entwicklungsteams ist eine klare Gesamtsteuerung notwendig. Schaffen Sie eine zentrale Rolle, die dafür verantwortlich ist, teamübergreifende Ziele zu setzen, eine einheitliche Richtung und Fokussierung sicherzustellen und die Gesamtstrategie im Auge zu behalten. **Agilität statt Anarchie!**

Nugget 5: Ein »Atlas« als Gesamtüberblick: Setzen Sie auf eine leichtgewichtige Dokumentation wie den »Atlas«, die sich auf zentrale, teamübergreifende Themen konzentriert. Vermeiden Sie überladene Dokumente – ein prägnanter Überblick reicht aus, um sicherzustellen, dass alle Teams auf dasselbe Ziel ausgerichtet sind. **Smarte Dokumentation als Hilfe!**

Mein Fazit

Moderne Softwareentwicklung steht vor großen Herausforderungen: Technologiehypes, fehlende Basiskompetenzen bei IT-Absolventen und mangelnde übergreifende Steuerung in größeren Projekten. Ein stärkerer Fokus auf die Identifikation und Lösung konkreter Probleme, eine breitere Ausbildung und gezielte Steuerung durch Digital Designer sowie Werkzeuge wie den »Atlas« können Projekte erfolgreicher und nachhaltiger machen.

Bitkom vertritt mehr als 2.200 Mitgliedsunternehmen aus der digitalen Wirtschaft. Sie erzielen allein mit IT- und Telekommunikationsleistungen jährlich Umsätze von 190 Milliarden Euro, darunter Exporte in Höhe von 50 Milliarden Euro. Die Bitkom-Mitglieder beschäftigen in Deutschland mehr als 2 Millionen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Zu den Mitgliedern zählen mehr als 1.000 Mittelständler, über 500 Startups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 80 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils 8 Prozent kommen aus Europa und den USA, 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem weltweit führenden Digitalstandort zu machen.

Bitkom e.V.

Albrechtstraße 10
10117 Berlin
T 030 27576-0
bitkom@bitkom.org

bitkom.org

bitkom