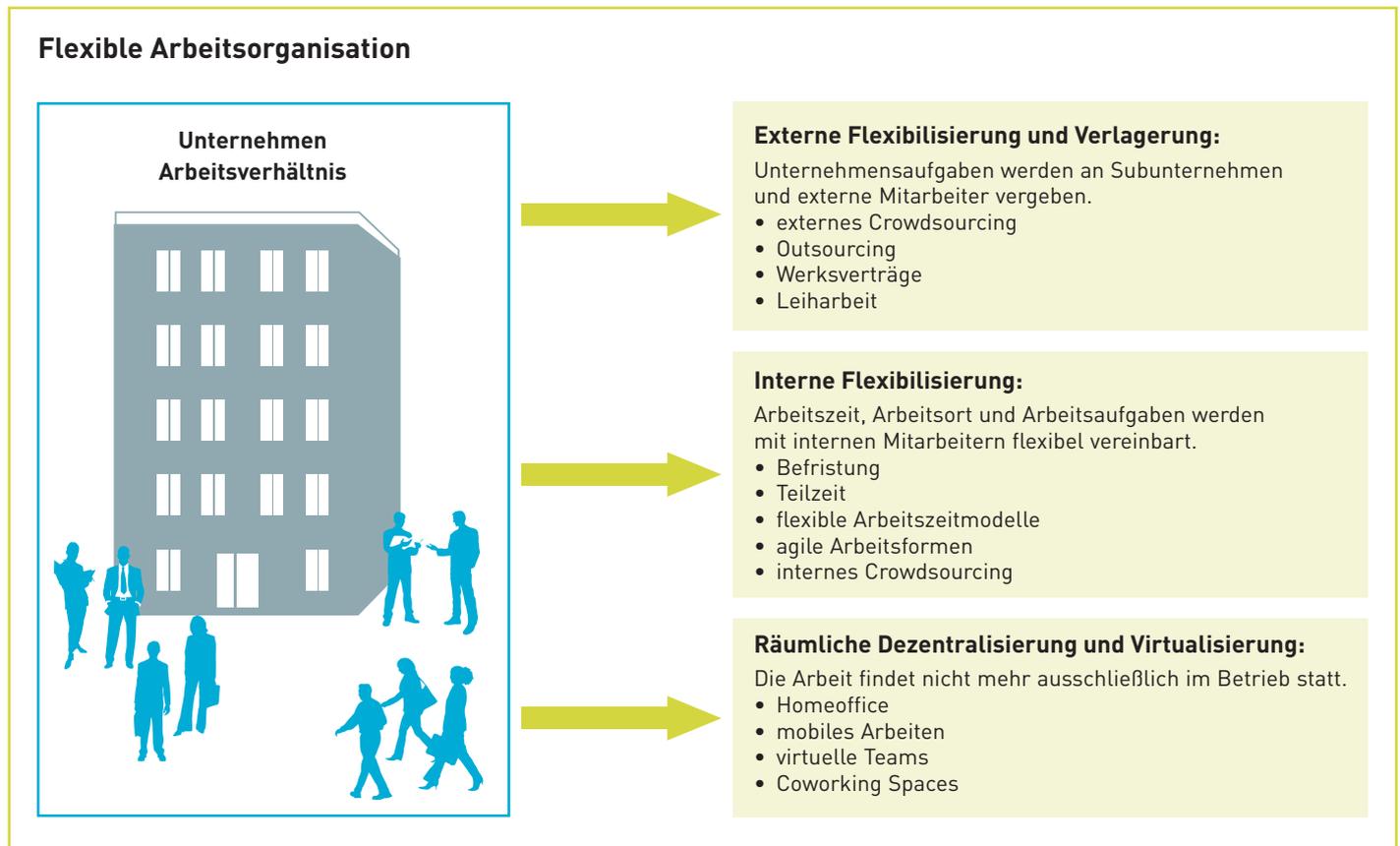


Digitaler Wandel der Arbeitswelt



Quelle: Bundesministerium für Arbeit und Soziales: Weißbuch Arbeiten 4.0, November 2016, Seite 86, nach: Hofmann/Nøstdal 2014

Glossar zu den Arbeitsformen

agile Arbeitsformen: Die Mitarbeiter einer Firma bilden Projektteams, die ihre Arbeit selbst organisieren, Termine festlegen und Entscheidungen eigenverantwortlich treffen.

Befristung: Ein Arbeitsvertrag ist zeitlich befristet, zum Beispiel auf zwei Jahre. Danach endet automatisch das Arbeitsverhältnis.

Coworking Spaces: Das sind Bürogemeinschaften von Soloselbstständigen, die allein oder gemeinsam Projekte bearbeiten und sich die Infrastruktur (Räume, Netzwerk, Drucker) teilen.

Crowdsourcing/Crowdworking: Arbeitsaufträge werden meist zerteilt in kleinere Aufgaben über digitale Plattformen an sogenannte Crowdworker vergeben – an die eigenen Beschäftigten (intern) oder an Dritte (extern).

flexible Arbeitszeitmodelle: Arbeitnehmer können selbst bestimmen, wann und wie lange sie arbeiten. Dabei wird zum Beispiel in Arbeitszeitkonten die geleistete Arbeitszeit erfasst und mit der vertraglich vereinbarten Arbeitszeit verrechnet.

Homeoffice: Der Arbeitsplatz ist nicht im Gebäude des Arbeitgebers, sondern zu Hause.

Leiharbeit/Zeitarbeit: Arbeitnehmer sind bei einem Zeitarbeitsunternehmen fest angestellt, das sie an andere Unternehmen für einen bestimmten Zeitraum zum Arbeiten ausleiht.

Mobiles Arbeiten: Arbeit außerhalb von Betrieben, zum Beispiel zu Hause, beim Kunden, unterwegs, auf Dienstreisen

Outsourcing: Unternehmensaufgaben werden an Subunternehmen ausgelagert.

Soloselbstständige: Selbstständige, die keine Mitarbeiter beschäftigen

Teilzeit: Ein Arbeitnehmer arbeitet vertragsgemäß nur einen Teil der vollen Arbeitszeit.

virtuelle Teams: Die Teammitglieder arbeiten an verschiedenen Orten, die Zusammenarbeit findet über das Internet statt.

Werkverträge: Ein externer Mitarbeiter wird beauftragt, ein Produkt zu erstellen beziehungsweise eine Dienstleistung/ein Werk zu erbringen/zu erstellen.