

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	6
Gastkommentar .....	9
<b>1 EINFÜHRUNG .....</b>	<b>12</b>
1.1 Multiscreen .....	14
1.2 Weitere Begrifflichkeiten .....	16
1.3 Das Buch und seine Verwendung .....	20
1.4 Orientierungshilfe und Leitgedanken .....	24
<b>2 VIER SCREENS .....</b>	<b>26</b>
2.1 Überblick .....	28
2.2 Kategorisierung von Geräten .....	30
2.3 Geräteklassen .....	31
2.4 Geräteunterschiede .....	37
2.5 Geräte-Prototypen .....	41
2.6 Multiscreen-Ökosysteme .....	50
2.7 Fazit und Tipps .....	53
<b>3 NUTZER UND DEREN TYPISIERUNG .....</b>	<b>54</b>
3.1 Nutzer verstehen .....	56
3.2 Tagesablauf .....	58
3.3 Motive und Bedürfnisse .....	62
3.4 Typisierung und Segmentierung .....	66
3.5 Nutzer-Prototypen .....	68
3.6 Fazit und Tipps .....	88
<b>4 NUTZUNGSKONTEXT .....</b>	<b>90</b>
4.1 Der Nutzungskontext .....	92
4.2 Parameter des Nutzungskontexts .....	94
4.3 Kontextrelevanz .....	105
4.4 Der mobile Nutzungskontext .....	108
4.5 Kontext-Prototypen .....	118
4.6 Fazit und Tipps .....	119

<b>5</b>	<b>STRATEGIEN UND BEISPIELE</b>	<b>120</b>
5.1	Mobile First	126
5.2	Simultaneity	130
5.3	Social TV	134
5.4	Device Shifting	144
5.5	Complementarity	148
5.6	Synchronisation	154
5.7	Screen Sharing	162
5.8	Coherence	164
5.9	Fluidity	176
5.10	Smart Content	182
5.11	Mashability	194
5.12	Communication	200
5.13	Gamification	206
5.14	Storyfication	211
5.15	Emotionality	216
5.16	Microjoyment	222
5.17	Hybrid Media	225
5.18	Technische Herausforderungen	228
5.19	Rechtliche Fragestellungen	232
5.20	Fazit und Tipps	238
<b>6</b>	<b>FAZIT</b>	<b>240</b>
6.1	Zusammenfassung	242
6.2	Zukunft und Ausblick	243
<b>7</b>	<b>ANHANG</b>	<b>246</b>
7.1	Personen in diesem Buch	248
7.2	Die Autoren	250
7.3	Glossar	252
7.4	Quellenangaben	270
7.5	Herausgeber	282