

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
Gastkommentar	9
1 EINFÜHRUNG	12
1.1 Multiscreen	14
1.2 Weitere Begrifflichkeiten	16
1.3 Das Buch und seine Verwendung	20
1.4 Orientierungshilfe und Leitgedanken	24
2 VIER SCREENS	26
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
3 NUTZER UND DEREN TYPISIERUNG	54
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
4 NUTZUNGSKONTEXT	90
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

5	STRATEGIEN UND BEISPIELE	120
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	Communification	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
6	FAZIT	240
6.1	Zusammenfassung	242
6.2	Zukunft und Ausblick	243
7	ANHANG	246
7.1	Personen in diesem Buch	248
7.2	Die Autoren	250
7.3	Glossar	252
7.4	Quellenangaben	270
7.5	Herausgeber	282