

# Inhaltsverzeichnis

## Teil I Gesch鋐tsmodell-Innovation mit Mixed Reality

<b>1</b>	<b>Motivation und Ziele . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Mixed Reality: Anwendungsbereiche, Prozess zur AR-/VR-Anwendung, Nutzen und Grenzen . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Gesch鋐tsmodell-Innovationen: Wert f黵 den Kunden und Erträge f黵 das Unternehmen . . . . .</b>	<b>43</b>
<b>4</b>	<b>Gesch鋐tsmodell-Innovationen im Bereich Mixed Reality . . . . .</b>	<b>53</b>
<b>5</b>	<b>Gesch鋐tsmodellmuster mit Mixed Reality entlang der Wertschöpfungskette nach Porter . . . . .</b>	<b>77</b>
<b>6</b>	<b>Gesch鋐tsmodellmuster im Bereich Mixed Reality f黵 KMU . . . . .</b>	<b>107</b>
<b>7</b>	<b>Zusammenfassung Teil I . . . . .</b>	<b>115</b>

## Teil II Gesch鋐tsmodelle mit Mixed Reality entwickeln – ein Leitfaden von der Idee zur Umsetzung

<b>8</b>	<b>Motivation und Ziele . . . . .</b>	<b>119</b>
<b>9</b>	<b>Einordnung in das Innovationsmanagement . . . . .</b>	<b>121</b>
<b>10</b>	<b>Gesch鋐tsmodelle mit VR und AR entwickeln: Fünf Schritte von der Idee zur Umsetzung . . . . .</b>	<b>123</b>
<b>11</b>	<b>Zusammenfassung Teil II . . . . .</b>	<b>151</b>
<b>12</b>	<b>Forschungsmethodik . . . . .</b>	<b>153</b>
	<b>Literatur . . . . .</b>	<b>161</b>