

Inhaltsverzeichnis

Teil I Geschäftsmodell-Innovation mit Mixed Reality

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

Teil II Geschäftsmodelle mit Mixed Reality entwickeln – ein Leitfaden von der Idee zur Umsetzung

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