

Vaporisiert

Solide Strategien für Erfolg in einer dematerialisierten Welt

Bearbeitet von
Robert Tercek, Andreas Schieberle

1. Auflage. 2017 2017. Buch. 412 S. Hardcover
ISBN 978 3 527 50917 1
Format (B x L): 17 x 24 cm

[Wirtschaft > Spezielle Betriebswirtschaft > E-Commerce, E-Business, E-Marketing](#)

Zu [Leseprobe](#) und [Sachverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](#) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Stichwortverzeichnis

- A** Adobe Systems 59
 Airbnb 102–105, 249, 270, 307
 Allkanal-Marketing 204
 Alveda, Phillip 396
 Amazon 43, 99, 117, 124, 127, 129, 130, 132, 203
 Amazon Prime 76
 Andreessen, Marc 289
 Android 137, 140, 145, 149, 156, 183, 226
 API 109, 110, 128
 App-Diktatur 126, 133, 137, 149, 153
 – Apple gegen Mobilnetzbetreiber 142
 – Handyspiele 133
 – Handyspielentwickler gegen Apple 136
 – Machtinstrumente 150
 Apple 36, 38, 39, 41, 42, 59, 61, 76, 117, 121, 124, 129, 130, 132, 136, 138, 141, 144, 152, 157, 218, 223, 224, 229, 232
 – Agenturmodell 141, 153
 – App-Geschäft 138
 Apple Music 43, 122
 Apple-Prüfkomitee für Apps 138
 AppleTalk 61, 62
 Application Programming Interfaces (API) 120, 170
 ARPANET 30, 378
 Augmented Reality 380
 Ausbildung
 – vaporisierte 330
 Automatisierung 291
 Autos
 – vernetztes 214, 230
- B** Back-up des menschlichen Gehirns 363, 370, 382
 Barrieren
 – rechtliche 82
 – technische 82
 Beacons 208
 Bequemlichkeits-Faktor 244
 Bezos, Jeff 253
 Bierbrauen 180
 Bildschirm
 – Smartphone 88
 Bildungswesen 312
 Biological Technologies Office (BTO) 378
 Bitcoin 263, 264, 266, 307
 BlackBerry 33
 Blockchain 265, 266, 270, 272, 308
 BRAIN Initiative 389
 Buch 126
 Buchbranche 126, 132, 168
 Bücher 25
- C** Carsharing 234
 Chips
 – neuromorphe 387
 Christensen, Clayton 79
 Cloud-basierte Dienste 305
 Cloud-Kommunikation 284
 Cloud-Speicherung 123
 Cook, Tim 40, 140
 Cortical modem 380
 Cost-per-Install-Basis (CPI) 151
 Coupland, Douglas 201
 Craigslist 72, 99, 249
 Creepy Stalker View 239
 Crowd Financing 247
 Crowdfunding 45, 246, 248
 Crowdsourcing 45, 249
 Cyberkriminelle 289
- D** DARPA 376, 378, 382, 389
 Dematerialisierung 361
 Demokratisierung des Wagniskapitals 245
 Dezentralisierung 269
 Digital Rights Management (DRM) 133
 digitale Unsterblichkeit 365
 digitale Welle 21
 Disruption 50
 Disruption der staatlichen Verwaltung 260
 Disruption der Unternehmen 260
 distributed autonomous corporation (DAC) 307
 DOCOMO 142
 Druckindustrie 25, 56
 Druckschrift
 – Digitalisierung 59
- E** E-Books 130
 eBay 99, 249
 Einkaufen zum Erlebnis machen 204
 Einzelhandel
 – smarter 201
 Elop, Stephen 115
 Ende des Todes 372
 Epstein, Robert 184

- Establishment 260
 Ethernet 397
 Evolution
 – menschengesteuerte 392
- F** Facebook 147–149, 165
 Fahrzeuge
 – autonome 299
 Fernsehen 68, 72, 73, 76, 89
 – Zukunft 90
 Fest 25
 Filmstudio 168
 Finanzierung
 – vaporisierte 245
 Fleischer, Peter 187
 Flip 34
 Flüssig 27
 Fonts 58
- G** Gamification 45
 Geist
 – substratunabhängiger 393, 395
 – vernetzt 398
 Geschwindigkeit 44
 Gesellschaft
 – softwaredefiniert 14, 17, 47
 Global Positioning System (GPS) 376
 Glühbirne 193
 Google 43, 76, 99, 117, 121, 124,
 131, 157, 159, 183, 185, 187–189,
 218, 223, 224, 232, 300, 302, 304
 Google Glass 380
 Greenwald, Glenn 211
- H** Hachette 127, 131
 Hacker 289
 HarperCollins 131
 Hawking, Stephen 371
 High-Definition-(HD)-Miniaturkamera
 34
 High-Tech-Populismus 261
 Hochschulausbildung 313
 Home Box Office (HBO) 76
 Hörsaal
 – softwaredefinierter 341
 – vaporisierter 343
 – virtueller 346
 Hulu 80
 Humanoide 281
 Humanoide Automaten 281
 Huxley, Julian 370
- I** IBM 296
 Immaterielles Vermögen bilanzieren 172
 Infonomics 175
 Informations-Zeitalter 49
- Innovation
 – defensiv 78
 – disruptiv 79
 – erhaltend 79
 – offensiv 79
 Intelligenz on Demand 296
 Internet der Dinge (Internet of
 Thing, IoT) 190, 213, 219, 224, 396
 – Chancen und Risiken 199
 – Kampf um die Vorherrschaft 222
 iOS 149, 156, 226
 iOS-Ökosystem 138, 141
 iPhone 40, 41
 iTunes 76
 iTunes Store 37, 137
 iversity 339
- J** Jobs, Steve 59, 130, 137
 Jobs in der vaporisierten Wirtschaft
 309
 Jobvernichtung 279
- K** Kalanick, Travis 238, 255
 Kartografierung von Gehirnstruktur
 und -funktion 384
 Keynes, John Maynard 279
 KI-Plattform 300
 Klöpfer, Hannes 339
 Koene, Randal 383, 384, 393
 Konnektomik 386
 Konsum und Speicherung der
 Inhalte 122
 Kontrolle 47
 Körper 364
 künstliche Intelligenz (KI) 277,
 283, 286, 295, 367
 Kurzweil, Ray 302, 366, 368, 393
- L** LaserWriter 60, 61
 Learning by Doing 349
 LEDs 193, 195, 196, 200
 Lerngeschwindigkeit 347
 Licht 197
 Linotype 65
 Lyft 259, 273
- M** M2M-Kommunikation 200
 machine-to-machine (M2M) 199
 Macht der menschlichen Faulheit
 105
 Macmillan 131
 Markram, Henry 388
 Marktplatz 93, 97, 110
 Mars-Mission 394
 Massive Open Online Course
 (MOOC) 336, 338



- Medien
 – digitale 56
 Medizin und KI 296
 Mehrkanal-Marketing 203
 Mensch 2.0, 294
 Mensch-Roboter-Symbiose 295
 Mergenthaler
 – Ottmar 65
 Metcalfes Gesetz 96, 102, 146,
 179, 397
 Microsoft 43, 124, 157
 Mikro-Zeugnisse 356
 Mittler 46
 – Strategien 111
 mobile On-Demand-Dienste 234
 Mobiltelefonindustrie 88
 Moneyball-Effekt 171
 Moore, Gordon 95
 Moores Gesetz 95, 179, 296
 MTV 68, 69
 Musik-Streaming-Dienste 42
- N** Nachfrageerzeugung 247
 NASA 376
 Netflix 73, 74, 76, 122, 128
 Netzwerkeffekte 62
 Netzwerkfähigkeit 61
 Neuralprothese 383
 Nickelodeon 70
 Nokia 114, 116
- O** Oculus Rift 373, 380
 Ökosystem 38
 Ökosysteme 93, 98, 114, 116, 117,
 121, 134, 192, 197, 223, 226
 On-Demand-Dienst 305
 On-Demand-Markt 242, 246, 275
 Online-Lernen 353
- P** PageMaker 62
 Patterson, James 126
 PC 108
 Penguin Group 131
 Philips Hue 198
 Plattform 93, 98, 106, 107, 114, 117
 – Inhalte schaffen 118
 Porter, Michael 116
 postbiologisch 392
 PostScript 59, 61, 63
 Privatsphäre 219
 Programmierer-Schnittstelle 109
 Publikum
 – aktiviertes 66
- Q** Qualcomm 387
- R** Rechenkapazität 61
 Reichweite 45
 Reputations-Markt 259
 Roboter 277, 280, 281, 287,
 291, 302
 Roboter-Apokalypse 290
 Roboter-Plattform 303
 Roboterunternehmen 306
 Robotik 277, 286, 310
 Rohstoff 126
 Rothblatt, Martine 371
- S** Scheinselbstständig 273
 Schmidt, Eric 189
 Schneier, Bruce 192
 Schriftsetzer 56, 58, 63
 Schweizer Uhrenhersteller 229
 Sensoren 178
 Showrooming 202
 Sicherheit 219
 Sicherheitsbedrohung 289
 Simon & Schuster 131
 Singularity University 393
 Siri 120
 Smartgerät 218, 219, 223, 226
 Smartgeräte zu Hause 299
 Smartphone-Ära 32
 Smartwatch 214, 218, 229
 Smartwohnung 214
 Snowden, Edward 212, 217
 Social Graph 165, 166, 184
 Software für die Arbeitsabläufe 62
 softwaredefiniert 14
 Softwaresysteme
 – geräteunabhängige 61
 Sony Pictures Entertainment 83
 Spotify 42, 122, 129
 Stacheldraht-Party-Line 94
 SteadyServ 180, 183
 Studiengebühren 314
 substrate-independent mind (SIM)
 382
 Systeme der Einnahmeerzielung 121
- T** Technik-Akzeleratorprogramme 350
 Technik-Optimisten 288
 Technik-Pessimisten 288
 Technikfeindlichkeit 288
 technisch bedingte Arbeitslosigkeit
 279
 Telefon
 – Frühzeit 93
 Telekommunikationsnetz 98
 Tod
 – Ende 372
 Tod trotzen 365



- Token 272
- Tower Records 19, 36, 37
- Transformation 49
 - Bausteine 60
- Transhumanisten 369
- Transzendenz 369
- Turner Broadcasting System 168
- TV Everywhere 80

- U**
 - Uber 234, 235, 237, 238, 240, 241, 249, 253, 255, 258, 262, 269, 270, 273, 307
 - Überlebensstrategien im digitalen Ökosystem 154
 - Überwachungsgesellschaft 210
 - Udacity 340
 - Universal Graph 161, 184
 - Universität
 - vaporisierte 333
 - Unternehmen
 - dematerialisiertes 305
 - US-Fernsehindustrie 81
 - user-generated content (UGC) 87

- V**
 - V-Pole 201
 - Vaporisiert
 - Einzelhandel 35
 - Gasförmig 28
 - Geräte 30
 - Metapher 24
 - Vaporisierung des Menschen 363
 - Vermittlungszentrale 93, 97, 98, 100, 110
 - Erfolg 101
 - Verwandlung physischer Produkte in digitale Dienstleistungen 196
 - Video-on-Demand-Dienste 73
 - Videokamera-Markt 34
 - Videos
 - mobiles 83
 - nutzerproduzierte 86
 - Vimeo 74
 - Virtual Reality 374
 - Virtuelle Erinnerung 375
 - Virtuelle Präsenz 375
 - Vorherrschaft in der vaporisierten Welt 128

- W**
 - Währung 263
 - Watson 296
 - Wert
 - potenzieller 175
 - realisierter 176
 - Wert smarter Maschinen 302
 - Wertebündel
 - neue 39
 - Wertkontrolle 116
 - Wertkontrollpunkt 117, 118, 123, 124, 138, 158, 302
 - WhatsApp 99
 - Whole Brain Emulation 383
 - Winner takes all 146
 - Winner-take-all-Wirtschaft 100
 - Wirtschaft
 - kooperative 241
 - Wohnzimmer
 - digitales 72

- X**
 - YouTube 74, 76, 86, 100, 128

- Y**
 - Zeroth 387
 - Zeugnisse 353
 - Zuckerberg, Mark 165
 - Zugang statt Eigentum 241