
Epilog oder „Mobile has won!“

„Mobile is a behavior, not a device,“ sagte *Omid Kordestani*, bei *Google* für das operative Geschäft zuständig, im Januar 2015 in einer Analystenkonferenz. Als Plattform hat Mobile heute gewonnen und in seiner Omnipräsenz sowohl den Desktop als auch andere Medienkanäle schlichtweg verdrängt und auf ihre angestammten Funktionsbereiche reduziert. Aber Mobile ist eben auch mehr als nur ein Kanal, ein Medium oder eine Plattform. Es ist in der Tat ein Verhalten, das Gesellschaft und Unternehmen radikal verändert. Wer dieser Philosophie folgen kann, der versteht auch, warum das Mantra allen wirtschaftlichen Handelns in Zeiten des Mobile Tsunami *Mobile First* sein muss. Mobile ist an jedem Punkt des Wertschöpfungs- und Kaufprozesses präsent. Smartphone & Co. sind das Cockpit in der Digitalen Transformation, und die Myriaden an Informationen, die im sensorbasierten Internet der Dinge anfallen und ausgewertet werden, werden auf den Smart Devices dieser Welt verdichtet aufbereitet und im Mobile Internet in Form neuer Dienste und Anwendungen Kunden und Mitarbeitern präsentiert. Wer Mobile beherrscht, ist gewappnet für die technologischen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts. Auch wenn das Konzept des Autonomen Fahrens gerade enorm en vogue ist: Sie sollten lernen, das Cockpit Mobile eigenständig zu bedienen!

Wenn man Big-Wave-Surfer befragt, die an Hotspots wie *Hawaii*, *Kalifornien* oder *Portugal* bis zu 70 km/h schnelle Monsterwellen von über 20 Metern Höhe abreiten, dann beziehen sie in Vorbereitung auf den *Ride* eine Art Angriffsposition im Wasser. Sie beobachten die Dünung, den *Swell*, und eruieren mittels Aktions- und Reaktionsanalyse, welches die beste Welle aus dem anrollenden Set wird und wo man sich am besten positionieren muss. Sie beobachten, wie sich die Welle entwickelt und was die anderen Wellenreiter machen. Und dann entscheiden sie blitzschnell, welche Linie sie nehmen müssen, um unter Ausschüttung maximaler Glückshormone dahinzugleiten und den Energieverbrauch einer Kleinstadt mit ohrenbetäubendem Getöse hinter sich brechen zu spüren. Mit diesem Buch haben Sie das Grundverständnis erlangt und das Rüstzeug in der Hand, zu einem Big-Wave-Surfer im Tech-Tornado des 21. Jahrhunderts zu werden. Wenn Sie tiefer einsteigen wollen in die Thematik oder Updates suchen, finden Sie unter www.RideTheMobileTsunami.com aktuelle Entwicklungen und weiterführende Informationen. Man kann *Big Waves* nicht bezwingen, aber man kann ein Teil dieser Riesenwellen werden und sie komplett abfahren. Machen Sie den Mobile Tsunami zu Ihrer

ganz persönlichen, perfekten Welle und halten Sie sich dabei immer die Weisheit aus der Schifffahrt vor Augen, dass zwischen dem Seemann und der Ewigkeit immer nur eine Planke liegt – in diesem Fall Ihr Mobile Strategy Surfbrett. Ich wünsche gutes Gelingen beim Anwenden und anschließenden Umsetzen der neuen Erkenntnisse.

Sachverzeichnis

A

- Accelerated Mobile Pages, 113
- Accidental Click, 162
- Adaptive Design, 116
- Ad-Blocker, 157
- Ad-Verifikation, 158
- Advertising ID, 156
- AllSeen Alliance, 56
- Alpha-App, 124
- Always-On Marketing, 158
- Ambient Assisted Living, 61
- Android, 11, 16, 26, 28
- Android Auto, 59
- Android Clone, 32
- Android for Work, 211
- Android Fork, 32
- Android ID, 156
- Android Launcher, 98
- Android One, 17, 31, 38
- Android Open Source Project, *siehe* AOSP
- Android Pay, 181
- Android Wear, 57
- AOSP, 29
- API, 22
- API Economy, 22
- App Advertising, 129
- App Analytics, 127
- App Aware Suche, 130
- App Builder, 129
- App Definition Statement, 122
- App Discoverability, 127
- App Engagement, 127
- App Icon, 123
- App Indexing, 101
- App Install Ad, 153
- App Link, 21, 102
- App Loyalty, 163
- App Performance, 128
- App Phone, 10
- App Retention, 128
- App Re-Engagement, 127
- App Risk Management, 209
- App Scanning, 153
- App Stickyness, 125
- App Store, 9
- App Store Optimization, *siehe* ASO
- App USP, 122
- App Wrapping, 209
- App Zombie, 126
- Appification, 119
- Apple App Extensions, 124
- Apple App Store, 10
- Apple Pay, 180
- Apple SIM, 24
- Apple Watch, 58
- Application Performance Management, 127
- Application Programming Interface, *siehe* API
- App-Life-Cycle, 123, 127
- App-Berechtigung, 32
- App-Entwicklung, 122
- App-Geschäftsmodelle, 126
- App-Karussell, 102
- App-Katalog, 208
- App-Müdigkeit, 127
- App-Ökonomie, 10
- App-Refinanzierungsmodell, 125
- App-Strategie, 119
- App-Visibilität, 126
- Aquila, 38
- Ara, 38
- Arpanet, 87
- ASO, 124, 127

- Audience Targeting, 155
Augmented Reality, 105
Autonomes Fahren, 59
- B**
- Banner, 151
Barcode, 105
Beacon, 107
Beacon-based Advertising, 176
Beacon-Management-Plattform, 107
Benachrichtigungszentrale, 130
Big Data, 54
Big Data Analyse, 69
Big Data Marketing, 159
Big Data Miner, 67
BlackBerry OS, 16, 26
BLE, 107
Bloatware, 19, 30
Bluetooth Low Energy, *siehe* BLE
Born Mobile, 80
Bot Redirect, 119
Brand Equity, 150
Brand Safety, 158
Branded Entertainment, 147
Brillo, 56
Bring Your Own Device, *siehe* BYOD
Business App, 212
Business Transformation, 221
Businesses on Messenger, 110
Buy-Button, 173
BYOD, 202, 211
BYOD-Richtlinie, 206
BYOD-Strategie, 207
- C**
- Canonical Tag, 119
Car Connectivity Consortium, 58
Carousel Ad, 153
CarPlay, 59
Car-to-Car-Kommunikation, 59
Cascading Style Sheet, *siehe* CSS
Checkout, 173
Chief Mobile Officer, 221
Choose Your Own Device, *siehe* CYOD
Client Side Adaptation, 115
Cloud, 54, 202
COBO, 207
Company Owned, Business Only, *siehe* COBO
Connected Car, 14, 58
Connected Industry Platform, 66
Connected Intelligence, 187
Connected Retail, 177
Consumerization of IT, 202
Container, 209
Content Marketing, 147
Content-Duplizierung, 100
Cookie, 155
Corporate Owned, Personal Enabled, 207
Cortana, 19, 103
Costs-per-Download, *siehe* CPD
Costs-per-Install, *siehe* CPI
Cost-per-View, *siehe* CPV
CPD, 127
CPI, 124
CPV, 155
Cross-Screen Tracking, 161
CSS, 113
Customer Journey, 161, 172
Customer Lifetime Value, 124
Customer Relationship Management, 162
Custom-ROM, 32
CyanogenMod, 32
cyber-physische Systeme, 65
CYOD, 207
- D**
- Data Economy, 188
Data Leak Prevention, 209
Data Management Plattformen, 161
Datability, 68
Data-driven Marketing, 159
Datenbroker, 69
Delivery Context, 115
Device Finger-Printing, 156
Digital Crown, 164
Digital Disruptor, 191
Digitale Adaption, 197
Digitale Disruption, 190
Digitale Transformation, 190, 203
Disruptive Geschäftsmodelle, 187, 190
Do Mobile, 145
Do not track!, 156
Drohne, 58
Dynamic Serving, 116
- E**
- Echo, 104
Echtzeit-Kommunikation, 110

Echtzeit-Marketing, 159
Echtzeit-Plattform Mobile, 203
Eddystone, 109
EMM, 205
EMM-Konsole, 208
Enterprise App, 208
Enterprise App Store, 208
Enterprise Developer Account, 208
Enterprise Mobile Application, 212
Enterprise Mobility, 204
Enterprise Mobility Management, *siehe* EMM
eSIM, 24
Everywhere Commerce, 174

F

Facebook Audience Network, 21
Feature Phone, 4
fi, 25
FinTech, 178
Fire OS, 32
Fire Phone, 35
Firefox OS, 26
First Screen, 85
Flat Design, 18
Flyout Navigation, 117
Fokusgruppe Mobile, 145, 161
Force Touch, 9, 164
Fork, 32
Fragmentierung, 31
Freemium, 125
Frequency Capping, 156

G

Geo-Conquesting, 160
Geo-Fencing, 160
Geo-Targeting, 160
Glances, 163
Global Positioning System, *siehe* GPS
Google Analytics, 101
Google Experience, 12, 29, 33
Google Fiber, 25
Google Fit, 61
Google Intent, 124
Google Mobile Services, 12
Google MVNO, 25
Google Now, 19, 103
Google Play Services, 31
Google Wallet, 181
GPS, 8, 107, 159

Gracefull Degradation, 115

H

Hardware Tracking, 156
HealthKit, 61
HMI, 8
Hochgeschwindigkeitsökonomie Mobile, 217
HomeKit, 63
Homescreen, 33
Homo Mobilis, 80
HTML5, 113
Human Machine Interface, *siehe* HMI
Hybrid App, 117
Hyperlocal Ad, 160
Hyperlocal Targeting, 159

I

iAd, 152
iBeacon, 107
IBM MobileFirst for iOS, 202
Identifier for Advertising IDFA, 156
IMEI, 156
Indoor-Navigation, 176
Industrial Internet, 65
Industrie 4.0, 65
Infrastructure as a Service, 202
Innovationselastizität, 193
Internet of Everything, 54
Internet of Me, 70
Internet of Things, *siehe* IOT
Internet of Things Consortium, 56
Internet.org, 38
Interstitial, 152
In-App Messaging, 163
In-App Payment, 125, 180
In-Stream-Advertising, 152
iOS, 10, 16, 26
IOT, 54
IOT-Standards, 55
iPhone, 6
iTunes, 10

J

Jacquard, 57
Jailbreak, 32
JavaScript, 113

K

Kanonisierung, 100
Knowledge-Graph, 32

- Kontext, 95, 130
Kontext-Medium, 149
- L**
Label 'Für Mobilgeräte', 99
Latenzzeit, 19
Layer Ad, 152
Layout Engine, 113
Lazy Loading, 115
Live Tiles, 16
Live-Streaming App, 155
Location Based Advertising, 159, 162
Location Based Services, 95
Location Based Targeting, 160
Location-aware Apps, 160
Lock Screen Advertising, 110
Lock-In-Strategy, 42
Lokalisierung, 160
Long Term Evolution, *siehe* LTE
Loon, 38
Loyalty Marketing, 163
LTE, 19
- M**
M2M, 15
M2M-Kommunikation, 55
Machine-to-Machine Kommunikation, *siehe* M2M
MAC-Adresse, 156
MADA, 33
Made for Mobile, *siehe* MFM
Marketing-Automation, 159
Marketing-Mix, 147
Marktkommunikation, 150
Masterplan Mobile, 217
Material Design, 18
MCoE, 221
mCommerce, 173
MEAP, 208
Media-Mix, 150
Media-Trading-Plattform, 158
Medical App, 60
Medium Mobile, 13, 142
Messenger, 22
Metro Design, 16, 18
MFM, 115
mHealth, 60
Minor, 107
MirrorLink, 58
MMA, 142
MMA-Standard, 151
Mobile Ad Spending Gap, 145
Mobile Ad Viewability, 158
Mobile Advertising, 142
Mobile Advertising Circle, 144
Mobile Application Distribution Agreement, *siehe* MADA
Mobile Application Management, 208
Mobile Audience Targeting, 160
Mobile Banking, 178
Mobile Business Process Management, 211
Mobile Centre of Excellence, *siehe* MCoE
Mobile Collaboration, 211
Mobile Commerce, 172
Mobile Company, 189, 205, 221
Mobile Computing, 201
Mobile Concierge, 175
Mobile Content Management, 210
Mobile Couponing, 163
Mobile Culture, 219
Mobile Deep Link, 124, 128
Mobile Deep Linking, 101
Mobile Detox, 81
Mobile Device, 8
Mobile Design Management, 208
Mobile Enterprise Application Platform, *siehe* MEAP
Mobile Enterprise Strategy, 217, 219
Mobile Facts, 144
Mobile First, 12, 216
Mobile First Marketer, 147
Mobile First Start-up, 40
Mobile Friendly, 99
Mobile Generation, 80
Mobile Health, 60
Mobile HR Solutions, 212
Mobile Information Management, 210
Mobile Internet, 86, 94, 102, 112
Mobile Learning, 212
Mobile Loyalty, 163
Mobile Market Strategy, 217, 218
Mobile Marketing, 142
Mobile Marketing Association, 142
Mobile Marketing Engineering, 150
Mobile Maturity, 114
Mobile Messaging, 110
Mobile Mind Shift, 41
Mobile Moment, 39, 41, 113, 131, 142, 218

- Mobile OS, 6, 26
- Mobile Patent Suits, 36
- Mobile Payment, 177
- Mobile POS, 179
- Mobile Real-Time Advertising, *siehe* Mobile RTA
- Mobile Recruiting, 213
- Mobile RTA, 158
- Mobile Search, 97
- Mobile Security, 210
- Mobile Security Management, 210
- Mobile SEO, 99, 124
- Mobile SEO Visibility, 99
- Mobile Shift, 141, 217
- Mobile Shop, 172
- Mobile Shopping, 173
- Mobile Site, 114, 116, 173
- Mobile Strategy, 215, 220
- Mobile Tagging, 105
- Mobile Talent Management, 212
- Mobile Ticketing, 177
- Mobile Unique User, 149
- Mobile Usability, 118
- Mobile User Experience, 162
- Mobile UX, 94
- Mobile Video, 155
- Mobile Video Ad, 155
- Mobile Virtual Network Operator, 4
- Mobile Wallet, 179
- Mobile Web, 112
- Mobile Workflow, 207
- Mobile-Disruptor, 190
- Mobile-IT-Strategie, 205
- Mobile-Optimierung, 100
- Mobile-Suche, 96
- Mobile-Werbeausgaben, 148
- Mobility Enabled Organization, 219
- Mobility Service Provider, 196
- Monetarisierung, 125
- Money penny, 111
- mPayment, 177
- Multi-Screen-Nutzung, 85
- Multi-Touch-Bildschirm, 8
- MVNO, 4, 24
- mWallet, 179

- N**
- Native App, 113, 117, 122
- Native In-Stream Advertising, 153
- Native Mobile Advertising, 152, 154
- Near Field Communication, *siehe* NFC
- Netzbetreiber, 23
- Netzneutralität, 38
- NFC, 106
- NFC-Tag, 106
- Nokia Here, 60
- Nomophobia, 81
- Notification, 130
- Notification-Center, 111
- No-Frills, 4
- Now Card, 103
- Now Economy, 189, 217
- Now on Tap, 103

- O**
- Offline Analytics, 176
- Offline Tracking, 176
- OHA, 11, 30
- Omni-Channel-Strategie, 174
- Onboarding, 127
- One Web, 115
- oneM2M-Standard, 55
- One-Page-Design, 117
- OneWeb, 38
- On-Demand-Economy, 192
- Open Automotive Alliance, 59
- Open Handset Alliance, *siehe* OHA
- Open Interconnect Consortium, 56
- Open Web of Things, 55
- Opt-In, 108
- Ortung, 95
- OTT, 82
- Over-The-Top, *siehe* OTT
- Owned Media, 147
- OxygenOS, 33

- P**
- Page Impression, 152
- Paid Media, 147
- Paid Search, 98
- Paidmium, 125
- Pairing, 107
- Parse, 102
- Patentkrieg, 36
- Pay with Touch-ID, 180
- Pay-per-Download, 125
- PCA, 130
- PDA, 5

- Peer to Peer Payment, 179
 - People-based Marketing, 161
 - Permission Based Marketing, 163
 - Perpetual Disruption, 191
 - Personal Analytics, 81
 - Personal Cloud, 70
 - Personal Contextual Assistant, 103, 130
 - Personal Digital Assistant, *siehe* PDA
 - Phablet, 14
 - PhoneGap, 121
 - Physical Web, 56
 - Pivoting, 195
 - Placedge, 109
 - Platform Economics, 28
 - Plattform-Betreiber, 28
 - Post-PC-Ära, 84, 219
 - Preventive Maintenance, 64
 - Private Marketplace, 158
 - Proactive Assistance, 104
 - Probabilistic Device Identification, 156
 - Probability-based ID, 156
 - Programmatic Buying, 158
 - Progressive Enhancement, 115
 - Promoted Video, 155
 - Proximity Payment, 179
 - Proximity Solutions, 105, 177
 - Push-Benachrichtigung, 111
 - Push-Messaging, 163
- Q**
- QR-Code, 105
 - Quantified Self, 57
- R**
- React Native, 121
 - Real World Cookie, 160
 - Real-Time Advertising, 69
 - Real-Time Bidding, 158
 - Real-Time Marketing, 189
 - Relevanz-Medium, 149
 - Remote Lock, 208
 - Remote Payment, 179
 - Remote Wipe, 208
 - Responsive Webdesign, *siehe* RWD
 - RWD, 115
- S**
- S Voice, 19
 - SaaS, 205
 - Safe Harbor, 68
 - Sailfish OS, 26
 - Samsung Pay, 181
 - Sandboxing, 210
 - SAR-Wert, 20
 - SDK, 10
 - Second Screen, 85
 - Segment of One, 141
 - Sensor, 8, 54
 - Sensor Economy, 188
 - Sequential Targeting, 161
 - Server Side Adaptation, 116
 - Share Economy, 196
 - Sharing Economy, 59
 - Showrooming, 174
 - SIM-Karte, 23
 - Single-Page-Checkout, 173
 - Siri, 19, 103
 - SMAC Code, 195
 - Smart City, 64
 - Smart Dashboard, 163
 - Smart Data, 54, 67
 - Smart Device, 8
 - Smart Factory, 65
 - Smart Grids, 64
 - Smart Home, 62
 - Smart Meter, 64
 - Smart Mobile Cross Marketing Effectiveness, *siehe* SMoX
 - Smart Service, 188
 - Smartglass, 163
 - Smartphone, 5, 84
 - Smartphone-Ära, 39
 - Smartwatch, 57, 163
 - SMoX, 145
 - Software Development Kit, *siehe* SDK
 - Software-as-a-Service, *siehe* SaaS
 - SoLoMo, 159
 - SpaceX, 38
 - Sponsored Stories, 152
 - Sprachsuche, 98
 - Standort, 95
 - Standortdienst, 95
 - Suchmaschinenoptimierung, 99
 - Such-Keyword, 96
 - Superphone, 18
 - Super-Computer, 39

T

Tablet, [5](#), [84](#)
Targeting, [155](#)
Third-Party Cookies, [156](#)
Titan, [60](#)
Tracking, [155](#)
Triangulation, [9](#)

U

UDID, [156](#)
UI, [7](#)
UMTS, [5](#)
Unbundling of Apps, [34](#)
Uniform Resource Identifier, *siehe* URI
Unique Device ID, *siehe* UDID
Unique Mobile Subscriber, [15](#)
Unique Resource Identifier, *siehe* URI
Universal App, [27](#)
Universally Unique Identifier, *siehe* UUID
Urban Mobility Provider, [58](#)
URI, [101](#), [129](#)
uriBeacon, [109](#)
User Agent, [116](#)
User Experience, *siehe* UX
User Interface, *siehe* UI
UUID, [107](#)
UX, [7](#), [113](#)

V

Virtual Reality, [106](#)

Visual Search, [98](#)
Visuelles Storytelling, [111](#)

W

W3C, [113](#)
Walled Garden, [6](#), [131](#)
Watch OS, [58](#)
WatchKit, [57](#)
Wearable, [13](#), [56](#), [163](#)
Weave, [56](#)
Web App, [113](#), [117](#)
Webrooming, [174](#)
Werbeformat, [151](#)
Werbekontakte, [149](#)
Werbemittel-Exposition, [149](#)
Werbe-ID, [156](#)
Werbewirkung, [150](#)
Widget, [19](#), [113](#)
Windows 10, [27](#)
Windows Phone, [16](#), [26](#)
World Wide Web Consortium, *siehe* W3C
Wurstfingerereffekt, [152](#)

Y

YunOS, [37](#)

Z

Zero Distance, [216](#), [219](#)
zero rating, [38](#)