## Inhaltsverzeichnis

1	,,AI	ways-oi	n und Aiways-in-Touch" – das neue Kautvernaiten	1		
	1.1	Die K	unden wollen es so – Das mobile Universum	1		
	1.2	Sozial: Internet und soziale Netze als Lebensmittelpunkt				
	1.3	Lokal	und Mobil: Smartphones als Hilfsmittel für Einkäufe	5		
	1.4	SoLoN	Mo: Schlüsselthema für den Handel der Zukunft	7		
	1.5	Zukun	ift des Handels – Herausforderung für stationäre Formate	10		
	Lite	atur		14		
2	Social Commerce als Basisfaktor Nr. 1 des SoLoMo					
	2.1	Bedeutung und Stellenwert des Social Media				
		2.1.1	Aktuelle Entwicklung des Social Media	17		
		2.1.2	Historie und Phasen des Social Media	19		
		2.1.3	Stellenwert und Relevanz von Social Media	20		
		2.1.4	Zukunftsaussichten von Social Media	23		
	2.2	Social	Commerce als neue Form des Handels	24		
		2.2.1	Besonderheiten und Relevanz des Social Commerce	24		
		2.2.2	Entwicklungsstufen des Social Commerce	30		
		2.2.3	Kategorisierung von Social Commerce	32		
		2.2.4	Zukunftsaussichten des Social Commerce	33		
	2.3 Erscheinungsformen des Social Commerce		einungsformen des Social Commerce	34		
		2.3.1	Sozialisierung des E-Commerce	35		
		2.3.2	Kommerzialisierung von Social Media	38		
		2.3.3	Facebook-Commerce als Hybridform des Social Commerce	42		
		2.3.4	Geschäftsmodelle des Social Commerce	44		
	2.4 Änderungen des Kaufprozesses durch Internet und Social Commerce			46		
		2.4.1	Der neue Kaufprozess	46		
		2.4.2	Kundenbeteiligung im Kaufprozess	49		
		2.4.3	"Always-on" in der Omnichannel-Nutzung	51		
		244	Smartphone-Nutzung und Smart Natives	54		

VII



VIII Inhaltsverzeichnis

	2.5	Kundeninteraktion im Social Commerce		57	
		2.5.1	Besonderheiten internetbasierter Kundeninteraktion	57	
		2.5.2	Online- versus Offline-Kundeninteraktion	58	
		2.5.3	Onsite- versus Offsite-Kundeninteraktion	60	
		2.5.4	Upstream- versus Downstream-Kundeninteraktion	60	
		2.5.5	Customer-Journey als Downstream-Kundeninteraktion	63	
	2.6	"Alwa	ys-in Touch" – das SoLoMo-Mindset	64	
	Liter	atur		67	
3	Loca	ation-b	ased Services als Basisfaktor Nr. 2 des SoLoMo	75	
	3.1	Mobil	e Anwendungen mit lokalem Bezug	75	
		3.1.1	Lokale Suchoptimierung	75	
		3.1.2	Angebotsbündelung und Aggregationsplattformen	78	
		3.1.3	Lokales und soziales Empfehlungsmarketing	81	
		3.1.4	Lokale Echtzeitangebote	82	
	3.2	Digita	l-in-Store-Anwendungen	84	
		3.2.1	Stärkung der stationären Vorteile als Grundansatz	84	
		3.2.2	Gamification zur Erlebnissteigerung	86	
		3.2.3	QR-Scan-Retail und Showrooming	88	
		3.2.4	AR-App-Retail und In-Store-Navigation	90	
	3.3	Neue 1	Formate mit Digital-in-Store-Anwendungen	93	
		3.3.1	Pop-up-Stores von Online-Händlern	93	
		3.3.2	Stationäre Flagship-Stores mit Digital-in-Store-Ausstattung	95	
		3.3.3	Showrooming mit mobiler Einkaufsmöglichkeit	97	
		3.3.4	Renovierung bestehender Formate mit In-Store-Apps	100	
	3.4	Bezug	zur situativen und realen Lebenswelt als Grundansatz	101	
		3.4.1	Situationsadäquanz und -potenziale im Mobile Marketing	101	
		3.4.2	Situationsorientiertes CRM	106	
		3.4.3	Kontextsensitive Dienste und Lokalisierungsfunktionen	108	
		3.4.4	Bargaining und Couponing	111	
	3.5	Dynar	nisches Pricing und ePayment mit lokalem Bezug	113	
		3.5.1	Besonderheiten des dynamischen Pricing mit Lokalbezug	114	
		3.5.2	Virtuelle Gutscheine und Bonuskarten	115	
		3.5.3	Mobiles ePayment im stationären Handel	117	
		3.5.4	Integration der Mobile-Preiswelt		
			in das Multichannel-Umfeld	120 121	
	3.6 Stationäre Chancen und Potenziale von Location-based Services				
	3.7	Markt	plätze mit lokalem Bezug	125	
	Lite	ratur		128	
4	Mobile Commerce als Basisfaktor Nr. 3 des SoLoMo				
	4.1	Entwi	cklung und Zukunftsaussichten des Mobile Commerce	135	
		4.1.1	Entwicklung und Status des Mobile Commerce	135	

Inhaltsverzeichnis IX

		4.1.2	Gängige Anwendungen im Mobile Commerce	140
		4.1.3	Tablet-Shopping und Zukunftsaussichten	
			des Mobile Commerce	141
		4.1.4	Mobile-Commerce-Mehrwerte	143
	4.2	Techn	ologische Grundlagen des Mobile Commerce	145
		4.2.1	Mobile Übertragungstechnologien	145
		4.2.2	Mobile Endgeräte	147
		4.2.3	Mobile Betriebssysteme	149
		4.2.4	Smartphones als Cross-Technology-Plattformen	153
	4.3	Gesch	äftsmodelle im Mobile Commerce	155
		4.3.1	Perspektive und Wertschöpfungsketten	
			im Mobile Commerce	156
		4.3.2	Geschäftskonzepte im Mobile Business	158
		4.3.3	Offline muss Mobile: Websites versus	
			Applikationen (Apps)	161
		4.3.4	Mobile Payment	163
	4.4	Beson	derheiten des Mobile Marketing	165
		4.4.1	Spezifische Anwendungen im Mobile-Marketing-Mix	165
		4.4.2	mCRM – Customer Relationship Management	
			im Mobile Commerce	172
		4.4.3	NFC – Near-Field-Communication im Mobile Commerce	176
		4.4.4	Mobile-Viral-Marketing	179
	4.5	Forme	en des Mobile Commerce	182
	4.6	4.6 Relevante Erfolgsfaktoren des Mobile Commerce		
	Lite	ratur		189
5	Stud	lie – St	atus und Potenziale von Location-based Services	195
	5.1	Konze	pt und Ziele der Studie	195
		5.1.1	Ausgangssituation und Anlass der Studie	195
		5.1.2	kaufDA als LBS-Anbieter	195
		5.1.3	Ausgangslage und Kernfragen	196
		5.1.4	Studiendesign und Soziodemografie	197
	5.2	Smart	phone-Besitz und -Nutzung im Zusammenhang mit LBS	199
		5.2.1	Besitz und Nutzung von Smartphones	199
		5.2.2	Geplanter Neukauf von Geräten	199
		5.2.3	Genutzte Funktionen auf Smartphones und Tablets	200
		5.2.4	Genutzte Kanäle bei der Suche nach	
			Produktinformationen	201
	5.3	"So" -	- Soziale und LBS-relevante Aspekte beim Einkauf	203
		5.3.1	Aktuelles und zukünftiges Informationsverhalten	203
		5.3.2	Einfluss attraktiver Angebote auf das Einkaufsverhalten	203
		5.3.3	Nutzungsorte bei der Informationssuche	205

X Inhaltsverzeichnis

	5.3.4	Nutzung von Social-Media-Kanälen für lokale Angebote	205
	5.3.5	Bekanntheit von und Erwartungen an LBS	
		aus sozialer Sicht	207
5.4	"Lo" -	- Attraktivität und Nutzung von LBS am POS	211
	5.4.1	Attraktivität von LBS	211
	5.4.2	Bisherige Nutzung von LBS und deren Ortsbezug	212
	5.4.3	Gründe für Nutzung und Nichtnutzung von LBS	214
	5.4.4	Relevante Inhalte von LBS	214
	5.4.5	Interesse für und Kauf nach LBS-Nutzung	216
5.5	"Mo"	– Mobile Nutzung von LBS	217
	5.5.1	Suche nach Produktinformationen über Smartphones	217
	5.5.2	Voraussetzungen für eine stärkere Nutzung mobiler Geräte	221
	5.5.3	Anforderungen für Informationssuche auf mobilen Geräten	222
	5.5.4	Nutzung von Smartphones/digitalen Displays beim Einkauf	224
	5.5.5	Präferenzen für den Beratungskauf	224
5.6	Releva	anz der Ergebnisse für den stationären Handel	225
	5.6.1	Differenzierung der Kunden und Nutzer	225
	5.6.2	Schlussfolgerungen und 20 Hinweise für den LBS-Einsatz	226
5.7	Überg	reifende Empfehlungen für den stationären Handel	227
Lite	ratur		230