

| | |
|----|--|
| 26 | Teil I – CASUAL ECONOMY |
| 28 | Der Siegeszug des Personal Computers |
| 28 | · Moore's Law revisited |
| 30 | · Vier Zyklen des Personal Computing |
| 30 | · · Erster Zyklus: Office und Hobby (1975 bis 1995) |
| 30 | · · Zweiter Zyklus: Web und E-Commerce (1995 bis 2010) |
| 33 | · · Dritter Zyklus: Mobile (2010 bis 2020) |
| 35 | · · Vierter Zyklus: IoT und AI (2020-2025) |
| 38 | Der Siegeszug der GAF A |
| 38 | · Plattform-Ökosysteme |
| 40 | · Die ersten Plattformen |
| 41 | · Das Wintel-Imperium |
| 42 | · Netscape und das Web |
| 44 | · Google |
| 49 | · Amazon |
| 52 | · Facebook |
| 53 | · Apple |
| 56 | · China: Alibaba und WeChat |
| 60 | Teil II – CODE |
| 62 | Transformationale Produkte |
| 63 | · Services are eating the world |
| 67 | · Entdeckung von Nutzwert |
| 69 | EXPERIENCE LOOP |
| 74 | ∞ SERVICE DIFFUSION |
| | Die Transformation der Nutzererwartung |
| 76 | · Casualness |
| 77 | · Radikales Nutzenversprechen |
| 78 | · 10x Value |
| 79 | · Built-in Marketing |
| 84 | ∞ SERVICE EXPERIENCE |
| | Die Transformation des Nutzerverhaltens |
| 84 | · Lock-ins |
| 89 | · User Interface |

| | |
|-----|---|
| 91 | · User Experience |
| 94 | ∞ SERVICE CO-CREATION |
| | Die Transformation der Wertschöpfung |
| 96 | · Business Model |
| 96 | · · Enrich & Defend |
| 98 | · · Create & Compose |
| 98 | · · Mix & Milk |
| 99 | · Scale |
| 101 | · APIs |
| 104 | · Data |
| 108 | Teil III – PLAYBOOK |
| 110 | Building Blocks |
| 114 | Product Team |
| 117 | · Product Management |
| 119 | · Product Design |
| 121 | · · Brand und Identity |
| 122 | · · Business und Service |
| 122 | · · Process und Architecture |
| 122 | · · Interaction und Interface |
| 123 | · Product Engineering |
| 123 | · · User Interface |
| 124 | · · Mobile |
| 124 | · · API Design |
| 125 | · · Cloud Integration |
| 126 | Product Creating |
| 126 | · Product Staging |
| 126 | · · Research |
| 132 | · · Lab |
| 133 | · · Construction |
| 134 | · · Greenhouse |
| 135 | · · Stage Gates |
| 136 | · Product Field |
| 139 | · · Frame |
| 142 | · · Map |

| | |
|-----|-------------------------------|
| 144 | · · Check |
| 147 | · · Find |
| 150 | · · Hands-on Product Thinking |
| 153 | · Product Toolbox |
| 154 | · · Design Thinking |
| 156 | · · Service Design |
| 158 | · · Prototyping |
| 160 | · · Design Sprint |
| 162 | · · Agile Development |
| 164 | · · Lean |
| 166 | · · Testing |
| 168 | · · Lean Analytics |
| 170 | Product Factory |
| 178 | Epilog |
| 184 | Glossar |
| 196 | Quellenverzeichnis |