

WEARABLE TECHNOLOGY

SUMMARY

- „Next Big Thing“ im Bereich Digital: in 2013 wird der Markt für Wearable Technology (WT) 2,5 Mrd. USD umsetzen.¹
- Bis 2018 soll die Branche um mehr als das Fünffache wachsen.¹
- Apple, Google, Nike und Sony sind aktuelle Key Player, die den Markt weiter entwickeln.²

DEFINITION

WT umfasst alle technischen Endgeräte in Form von Kleidung und Accessoires. Zentrale Funktion ist die Aufzeichnung und Verarbeitung von Daten des Trägers.

SEGMENT:
Sport und
Fitness

>Geräte zur Messung von Bewegung, Ernährung und Vitalfunktionen

Beispiel: Nike+ FuelBand

SEGMENT:
Info-
tainment

>Geräte zur Verlängerung und Erweiterung von Smartphone-Funktionalitäten

Beispiel: Sony Smartwatch 2

SEGMENT:
Medical

>Lösungen zum Messen, Speichern und Übertragen von Daten zur Krankheitsdiagnose/-behandlung

Beispiel: Dexcom Glucose G4



Nike+ FuelBand



Jawbone UP



Pebble Smartwatch



Sony Smartwatch 2



Dexcom Glucose G4



Imec EEG

BIG TRENDS

Drei große Trends unterstützen den Erfolg von Wearable Technology

Local

Nutzer wollen an ihrem Aufenthaltsort über die besten Angebote informiert werden und sehen, welche Freunde in der Nähe sind.⁵

Mobile

Viele WT-Geräte arbeiten nur in Verbindung mit Smartphones, etwa zum Daten-Upload.

Social

Konsumenten sind es gewohnt, persönliche Informationen mit ihren persönlichen Netzwerken zu teilen.

Wearable Technology adressiert Trends und löst Nutzerprobleme



INFORMATIONSSUCHE

Google Glass³ revolutioniert das Suchen und Finden lokaler Adressen, Informationen und Empfehlungen. Das Gerät erkennt am Standort, wo sich der Nutzer befindet und versorgt ihn mit passenden Informationen, wie Abflugzeiten, Einkaufstipps oder weiteren nützlichen Hinweisen.



NETWORKING

Die iWatch⁴ könnte Apples nächste Innovation sein und die Funktionen von iPhone und iPad an das Handgelenk verlängern. Gerüchten zufolge soll sie es dem Nutzer ermöglichen, Telefonate anzunehmen oder Instant-Nachrichten zu verschicken. Per iWatch sollen Nutzer zudem ihre Social Networking-Anwendungen nutzen können, wie Facebook oder WhatsApp.

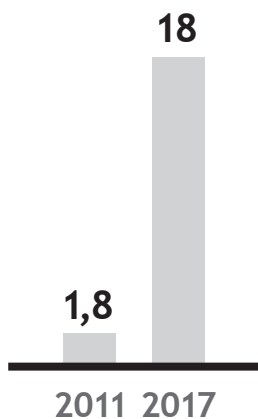


GESUNDHEIT

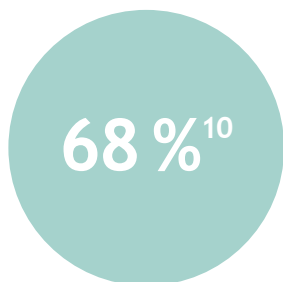
Anbieter wie Dexcom entwickeln moderne Hardware, um iPhone oder iPad mit klassischen medizinischen Gerätschaften, wie Blutdruck- und Pulsmessgeräten sowie Waagen, zu verbinden. Über die Hardware kann der Nutzer die gemessenen Daten permanent speichern, teilen oder an Ärzte weitergeben.

**„BIGGER
DATA“ DURCH
WEARABLE
TECHNOLOGY**

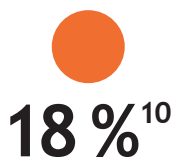
Datenvolumen¹⁰
(global, in Billionen Gigabyte)



Von allen digitalen Daten¹²:



kommen von Endverbrauchern



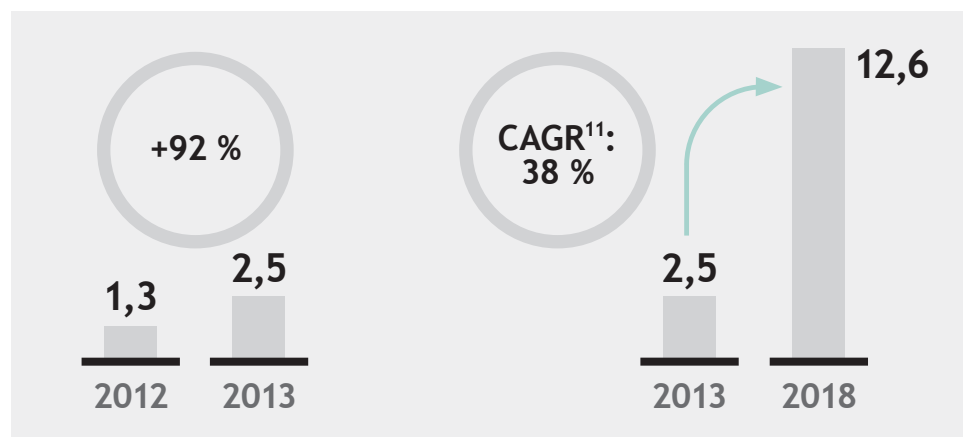
sind von Wert hinsichtlich Monetarisierung



wurden bisher von Unternehmen analysiert

Der Markt wächst. Die Frage ist nur, wie stark

MARKTVOLUMEN (in Mrd. USD⁶)



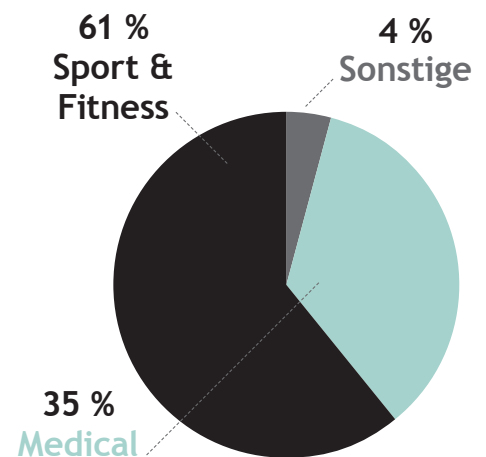
MARKTSEGMENTE (in Prozent⁷)

"The wearable fitness tech market is booming but also crowded and some evidence suggests it is already ripe for major consolidation."

gigaom.com⁸

"Wearable tech has finally begun to reach the critical masses and could be one of the hottest trends in the industry for years to come."

investopedia.com⁹



Was sind mögliche lukrative Geschäftschancen?

CHANCEN

B2C: Online/Mobile Plattform zur Verwaltung von persönlichen Daten (Gesundheit, Fitness, Work-Life-Balance)

B2C: Beratung zu Wohneinrichtung via Google Glass

B2B: Kooperation mit Krankenkassen für neue Mitgliedermodelle (bspw. Rabatt bei Erfassung/Übertragung persönlicher Daten per Jawbone UP)

B2B: Aufbau und Betrieb von Hochsicherheits-Datencentern

RISIKEN

Die Akzeptanz von WT unter den Nutzern in der breiten Masse ist noch unklar.

Endgeräte müssen funktional und praktisch zu nutzen sein. Ob dies gewährleistet wird, bleibt unklar.

Datenschutzregulierungen, etwa in Deutschland, könnten die Marktpenetration nachhaltig hemmen.