



### Google Glass

**Kategorie:** Wearable Technologie

**Beschreibung:** Eine tragbare Computerbrille, die Informationen im Sichtfeld des Nutzers anzeigen kann.

**Jahr:** 2013

**Das Scheitern:** Aufgrund von Datenschutzbedenken, begrenzter Akkulaufzeit und eingeschränkter Anwendbarkeit wurde sie als unausgereift angesehen.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \*



### Microsoft Zune

**Kategorie:** Digitaler Mediaplayer

**Beschreibung:** Ein Mediaplayer für Musik, Bilder & Videos.

**Jahr:** 2006

**Das Scheitern:** Technische Probleme, Mangelnde Unterstützung von Drittanbietern und begrenzte Kompatibilität führten zum Scheitern gegenüber dem iPod.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \*



### Google Wave

**Kategorie:** Online-Kommunikationstool

**Beschreibung:** Ein Tool für Echtzeit-Kommunikation und Zusammenarbeit.

**Jahr:** 2009

**Das Scheitern:** Zu komplex und seiner Zeit voraus; Nutzer fanden es schwer zu verstehen und zu verwenden.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \* \*



### MySpace

**Kategorie:** Soziales Netzwerk

**Beschreibung:** Eines der ersten sozialen Netzwerke, das Nutzern erlaubte, Profile zu erstellen und Musik zu teilen.

**Jahr:** 2003

**Das Scheitern:** Eine Fehleinschätzung der Bedürfnisse und des Nutzerverhaltens der Zielgruppe führte zum Niedergang gegenüber Facebook.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \*



### Google+

**Kategorie:** Soziales Netzwerk

**Beschreibung:** Googles Versuch, ein soziales Netzwerk zu etablieren, das mit Facebook konkurrieren sollte.

**Jahr:** 2011

**Das Scheitern:** Eine Fehleinschätzung der sozialen Dynamiken und der Bedürfnisse der Nutzer führte zu geringer Akzeptanz und Nutzung.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \*



### Apple Newton

**Kategorie:** Digitales Endgerät

**Beschreibung:** Ein persönlicher digitaler Assistent mit Handschriftenerkennung Online-Fähigkeit sowie einer Vielzahl an Apps

**Jahr:** 1993

**Das Scheitern:** Als letztlich technisch unausgereiftes Gerät, Das vielen Verbesserungen Unterzogen wurde, war es zu früh an den Markt gebracht und stieß auf eine Zielgruppe, die mit dem Gerät nicht adhoc etwas anfangen konnte.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \* \*



### Lytro

**Kategorie:** Kamertechnologie

**Beschreibung:** Eine Kamera, die Lichtfeldtechnologie nutzt, um Fotos zu machen, deren Fokus nachträglich geändert werden kann.

**Jahr:** 2011

**Das Scheitern:** Trotz innovativer Technologie konnte sich Lytro nicht auf dem Markt durchsetzen, teilweise aufgrund des hohen Preises und eingeschränkter Anwendungsoptionen.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \* \*



### Second Life

**Kategorie:** Virtuelle Online-Welt

**Beschreibung:** Eine virtuelle Welt, in der Benutzer durch Avatare interagieren, Orte erkunden und Objekte erstellen können.

**Jahr:** 2003

**Das Scheitern:** Obwohl Second Life weiterhin existiert, konnte es nicht die Nutzerbasis halten oder weiter ausbauen. Technische Einschränkungen und eine schwindende Relevanz führten dazu, dass es hinter den Erwartungen zurückblieb.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \* \*



### HP TouchPad

**Kategorie:** Tablet

**Beschreibung:** HPs Versuch, in den Tablet-Markt mit einem webOS-betriebenen Gerät einzusteigen.

**Jahr:** 2011

**Das Scheitern:** Wegen mangelnder App-Unterstützung und starkem Wettbewerb durch iPads und Android-Tablets schnell eingestellt.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \* \* \* \* \*



### Friendster

**Kategorie:** Soziales Netzwerk

**Beschreibung:** Eines der ersten sozialen Netzwerke, das es Nutzern ermöglichte, Profile zu erstellen und Freundschaftsnetzwerke aufzubauen.

**Jahr:** 2002

**Das Scheitern:** Technische Probleme und eine unzureichende Skalierbarkeit ließen es hinter Konkurrenten wie MySpace und später Facebook zurückfallen.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*



### BlackBerry PlayBook

**Kategorie:** Tablet

**Beschreibung:** BlackBerrys Versuch, im Tablet-Markt Fuß zu fassen.

**Jahr:** 2011

**Das Scheitern:** Ein voreiliger Markteintritt ohne native E-Mail-App und mangelnde App-Unterstützung führten zum Scheitern.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Quibi

**Kategorie:** Streaming-Dienst

**Beschreibung:** Ein Streaming-Service für Kurzform-Inhalte, speziell für mobile Geräte konzipiert.

**Jahr:** 2020

**Das Scheitern:** Ein Missverständnis des Medienkonsums und die Pandemiebedingungen führten zum schnellen Scheitern.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Nokia N-Gage

**Kategorie:** Mobiltelefon & Handheld-Spielkonsole

**Beschreibung:** Ein Versuch von Nokia, eine Mobiltelefon-Spielkonsole zu etablieren.

**Jahr:** 2003

**Das Scheitern:** Ein falsch verstandener Marktdruck und eine unklare Positionierung führten zu schlechten Verkaufszahlen.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*



### Kodak Digital Camera

**Kategorie:** Digitalkamera

**Beschreibung:** Kodaks frühe Bemühungen um digitale Fotografie, trotz des Potenzials, die Branche zu revolutionieren.

**Jahr:** 1975 (erster Prototyp) bzw. 2001 (EasyShare-Kameras)

**Das Scheitern:** Kodak zögerte, das digitale Fotografiegeschäft vollständig zu umarmen, aus Angst, das Filmgeschäft zu kannibalisieren, was letztendlich zum Niedergang führte.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Pono Music

**Kategorie:** Musik-Player und Musikdienst

**Beschreibung:** Ein hochauflösender Musik-Player und Download-Service, ins Leben gerufen von Neil Young.

**Jahr:** 2014

**Das Scheitern:** Trotz der hohen Klangqualität konnte Pono nicht mit dem Komfort und der Zugänglichkeit von Streaming-Diensten mithalten und wurde 2017 eingestellt.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Google Lively

**Kategorie:** Virtuelle Welt

**Beschreibung:** Googles Versuch, eine eigene virtuelle Welt ähnlich Second Life zu schaffen.

**Jahr:** 2008

**Das Scheitern:** Wegen mangelnder Nutzerakzeptanz und technischer Probleme wurde das Projekt nach nur wenigen Monaten eingestellt.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Beenz

**Kategorie:** Digitale Währung

**Beschreibung:** Ein frühes digitales Währungs- und Belohnungssystem für Online-Aktivitäten.

**Jahr:** 1998

**Das Scheitern:** Das Konzept digitaler Währungen war zu seiner Zeit nicht weit verbreitet, und das Geschäftsmodell erwies sich als unrentabel.

**Scheitern-Sterne (Grad des Scheiterns):** \*\*\*\*\*



### Quartett des Scheiterns