

INHALT

ALTE UND NEUE MEDIEN 010

Kommunikationsdesign und die Medien, die die Welt bedeuten.

Virtual Reality 011

Alternative Welten im Barock.

Medienkonvergenz 015

Wie Medien unsere Sinne erweitern.

Simulation und Repräsentation 018

Wie wir mit Medien neue Umwelten schaffen.

Real Virtuality 023

Wie Virtualität unsere Realität prägt.

DIE BEDEUTUNG DES KOMMUNIKATIONSDESIGNS FÜR DIE GESELLSCHAFT 028

Kommunikation bedeutet Gestaltung.

Design or die 029

Die Deko-Falle.

Was ist Kommunikationsdesign 032

The Making of.

Ubiquitous Design 038

Die Computer kommen zu den Menschen.

NID und DIY 041

Jeder Mensch ist ein Designer – ob er will oder nicht.

Wirtschaft im Wandel – die Design-Bohème 046

Der Mensch als Unternehmen.

WYSIWYG und WYGIWYP 051

What you get is what you publish.

Mainstream und Differenz 057

In der Aufmerksamkeitsökonomie.

007

Von der Fläche auf die Bühne 061

Neue Vorbilder für den Gestalter.

Usability und konstitutives Design 067

Durch die Benutzung zum Verständnis und zurück.

VORAUSSETZUNGEN UND GRUNDLAGEN DER GESTALTUNG 070

Möglichkeiten und Grenzen im Kommunikationsdesign.

Wie kommt die Welt in meinen Kopf hinein und wieder heraus? 071

Ohne Wahrnehmung keine Wirklichkeit.

Autopoiesis 078

Von geschlossenen und offenen Systemen.

Der Unterschied, der einen Unterschied erzeugt 080

Wir sehen nicht, dass wir nichts sehen.

Grundlagen der Gestaltung.

1. Wahrnehmung und Falschnehmung 088

Von mysteriösen Gestalten.

Grundlagen der Gestaltung.

2. Beziehung und Unterscheidung 091

Was die Gestaltung im Innersten zusammenhält.

Grundlagen der Gestaltung.

3. Bedeutung und Funktion 097

Die Welt der Zeichen.

Grundlagen der Gestaltung.

4. Multimedia und Interaktion 102

Vom Leser zum User.

THEORIE UND KUNST 110

Der Werkzeugkasten für Kommunikationsdesigner.

Methode: Blick in die Geschichte 111

Um eine Aussage über morgen machen zu können,
müssen wir wissen, was gestern geschah.

Kunst und Design 114

Die Geburt des Designs aus dem Geiste der Moderne.

Kunst oder Design 127

Trennung schafft Gemeinsamkeit.

Vermittlung durch Anschauung 135

Design lernen.

Ästhetik als Metatheorie 138

Ausflug in die Wissenschaft.

DER KONTEXTDESIGNER 142

Aspekte des Kommunikationsdesigns der Zukunft.

Komplexität und Reduktion 143

Optimierung durch Modellbildung und die Aufgabe von Gestaltung.

Open Source, Social Media und Mashups 146

Die Identität der Vernetzung.

Kommunikationsdesign im Raum 155

Wir spielen 3D.

Design ist, wenn man trotzdem kann 159

Die Gesellschaft der Kompetenzsteigerung.

ABBILDUNGSNACHWEISE 164

LITERATURVERZEICHNIS 168

DANK 172

AUTOR 172

ANHÄNGE 173