

8	Editorial Karin und Bertram Schmidt-Friderichs
12	Was steckt in diesem Buch?
16	Inhalt
18	Wohin jetzt? The end of the world as we know it ... Einführung
37	To Do:

 **Terrains**  **Wege**

PHÄNOMENE	PROJEKTE	POSITIONEN	STRATEGIEN	WERKZEUGE	GESCHÄFTSMODELLE
-----------	----------	------------	------------	-----------	------------------



- 001 Offenheit ↗002 Adaptives Designbüro
- 003 Netz/Stern ↗004 Peer-to-Peer
- 005 Bilderstürme ↗006 Mem
- 007 Folgen/Führen ↗008 Offene Marken
- 009 Adhokratie ↗010 Fluidität
- 011 Identity Correction ↗012 Marken/Werte
- 013 Agenten ↗014 Wandel
- 015 Aktivismus ↗016 Kommunikationsguerilla
- 017 Transparenz ↗018 Dunkle Materie
- 019 Geschichten ↗020 Hebelwirkung
- 021 Kontroverse ↗022 Prototyp
- 023 Flexibilität ↗024 Fast Prototyping
- 025 Revolution ↗026 Slow Prototyping
- 027 Globalisierung ↗028 SLOC
- 029 Krise ↗030 Resilienz
- 031 Plattformen ↗032 Das Ende des Endprodukts
- 033 Fiktion ↗034 Suspension of Disbelief
- 035 Liebhaber ↗036 Dilettantismus
- 037 Zuhören ↗038 Soziale Innovation
- 039 Spekulation ↗040 Wicked Problems
- 041 Macher ↗042 Hyperlokalität
- 043 Lesbarkeit ↗044 Open Access
- 045 Poesie ↗046 Data Identity

- 047 Terror ↗ 048 Ziviler Ungehorsam 2.0
- 049 Camouflage ↗ 050 Counterveillance
- 051 Leichtigkeit ↗ 052 Diversität schlägt Talent
- 053 Digitale Favelas ↗ 054 Disruptive Innovation
- 055 Wissenschaft ↗ 056 El Dorado
- 057 Play ↗ 058 Ränder versus Nischen
- 059 Theorie/Praxis ↗ 060 Lernen gestalten
- 061 Geschäftsmodelle ↗ 062 Realität gestalten
 - 063 Update ↗ 064 Grundlagen
 - 065 Umformen ↗ 066 Verantwortung
 - 067 Projekt ↗ 068 Unknown Unknowns
 - 069 Zweck ↗ 070 Form follows what?
- 071 Selbstlernen ↗ 072 Education Hacking
 - 073 Teilen ↗ 074 Kontext gestalten
 - 075 Aktion ↗ 076 Partizipatives Design
- 077 Software ↗ 078 Vernetzte Bürgergesellschaft
 - 079 Luxus ↗ 080 Soziales Kapital
- 081 Nachhaltigkeit ↗ 082 Total Beauty
 - 083 Branding ↗ 084 Social Identity
 - 085 Sichtbarkeit ↗ 086 Self-Design
 - 087 Alternativen ↗ 088 Informelle Ökonomie
 - 089 Einfachheit ↗ 090 Frugales Design
 - 091 Realität ↗ 092 Praxis
 - 093 Hardware ↗ 094 Smart Cities, Smart Citizens
 - 095 Skalierung ↗ 096 Faustregeln
- 097 Social Distribution ↗ 098 Open Design
 - 099 Nähe ↗ 100 Echtes Leben

243 **Bücher und Texte**
Begriffe und Definitionen

271 **Bildnachweise**

275 **Fußnoten**

281 **Zweifel, Hoffnung und ein**
»Buch mit 300 Seiten«
Eine Schlussbemerkung

288 **Impressum**