

Inhalt

9

Der Schweinehirt, oder: Was ist Design?

Einführendes Gespräch über Gestalten künstlicher Lebenswelten

19

Eine Schwalbe macht noch keinen Frühling!

Nachhaltigkeit als zivilisatorisches Paradigma der Produktgestaltung

39

Ein Bild sagt/lügt mehr als tausend Worte!

eDesign als Motivation und Problem wissensbasierten Designs

57

Ist jeder seines eigenen Blickes Schmied?

Verantwortung und Freiheit in der sozialen und sinnlichen
Kommunikation über gestaltete Medien

71

Die Universelle Warenrepublik in der Allmendeklemme.

Thesen

82

Anmerkungen