

# INHALT

**10**

Grußwort von  
André Schmitz

**12**

Grußwort von  
Prof. Dr. Dr. h.c. Hermann Parzinger

**14**

Grußwort von  
Harald Wolf

**18**

## **DIVERSITY BRAUCHT UNIVERSAL DESIGN**

Katrin Hinz | Birgit Weller

**26**

## **DESIGN 2.0 – CHANCEN FÜR EINEN KREATIVEN KULTURWANDEL**

Anja C. Wagner

**30**

## **DESIGN MANAGEMENT = BETRIEBLICHE KREATIV- WIRTSCHAFT**

Holger Hase

**36**

## **DIGITALES LESEN – HERAUSFORDERUNG UND CHANCE EINES WANDELS**

Andreas Ingerl

44

**FOTOGRAFIE IN KUNST UND DESIGN –  
GEDANKEN ZUR KLASSIFIZIERUNG  
TECHNISCHER BILDER**

Anna Elisa Heine

50

**IN JEDEM DESIGNER  
STECKT EIN SCHWEIN –  
EIN PLÄDOYER FÜR  
NACHHALTIGES DESIGN**

Stephan Bohle | Thomas Born

60

**IDENTITÄT UND ORIENTIERUNG  
IM ÖFFENTLICHEN RAUM**

Florian Adler

68

**FARBCODES IN ZEITEN DER  
GLOBALISIERUNG**

Katrin Hinz

78

**DIE SITUATION DER  
BEKLEIDUNGSINDUSTRIE UND  
SELBSTSTÄNDIGER DESIGNER  
IN BERLIN**

Uwe Janssen | Thomas Schneider

82

**DIGITALDRUCK AUF  
TEXTIL – TECHNOLOGIE MIT  
ZUKUNFTSPOTENTIAL**

Andrea Engelmann

88

**PIXOLU –  
EIN KOLLABORATIVES  
BILDSUCHSYSTEM ZUM FINDEN  
VISUELL UND SEMANTISCH  
ÄHNLICHER BILDER**

Kai Uwe Barthel

96

**3D-MODELLIERUNG:  
VON DEN ANFÄNGEN  
BIS ZU VIRTUELLEN  
UMGEBUNGEN**

Thomas Jung

102

**SMARTPHONE-  
APPLIKATIONEN IM  
MUSEUMSBEREICH**

Ines Dorian Gütt

110

**INFORMATIONSSYSTEME –  
SENSORNETZWERKE,  
VISUALISIERUNG  
UND VIRTUELLE REALITÄT**

Jürgen Sieck

120

## **SPIELEN IN DEUTSCHLAND – SPIELVERHALTEN DER DEUTSCHEN BEVÖLKERUNG**

Thomas Bremer | Carsten Busch | Julia Sommer

128

## **GAMES@HTW – ELEKTRONISCHE SPIELE ALS GEGENSTAND DER LEHRE UND FORSCHUNG**

Thomas Bremer

132

## **INNOVATIONS- DRAMATURGIE NACH DEM HELDEN- PRINZIP – EINE REISE INS ABEN- TEUERLAND DER UNTERNEHMENS- ENTWICKLUNG**

Carsten Busch | Florian Conrad | Martin Steinicke

138

## **GAME TECHNOLOGIES IM UMBRUCH – DIE KONTINENTAL- PLATTEN DER COMPUTERSPIELE- INDUSTRIE DRIFTEN**

David Strippgen

144

## **SILVER GAMER– DAS POTENTIAL DIGITALER SPIELE FÜR DIE GENERATION 60+**

Carsten Busch | Julia Sommer

150

## **MACHINIMA: EIN DERIVAT UND EINE INSPIRATION FÜR DIE KREATIV-INDUSTRIE GLEICHERMASSEN**

Karin Wehn

156

## **EREIGNISMASCHINEN DIGITALE SPIELE AUF DEM WEG ZUM NEUEN LEITMEDIUM**

Claus Wohlgemuth

162

## **DEUTSCHER PREIS FÜR WIRT- SCHAFTSKOMMUNIKATION: STUDENTEN VERGEBEN QUALITÄTS- SIEGEL AN UNTERNEHMEN**

Reinhold Roski

170

## **KREATIVITÄT BRAUCHT VIELFALT**

Daniela Hensel

176

## **ALTER SCHÜTZT VOR WERBUNG NICHT**

Susanne Femers

182

## **AUSSENWERBUNG IM HISTORISCHEN STADTRAUM**

Reinhard Haus | Alexander Stotz

190

**BERLINER SÄRGE PROJEKT**

Brit Göring | Matthias Knaut

198

**KOMPETENZFELD  
REGIONALE INDUSTRIEKULTUR –  
EINE INTERDISZIPLINÄRE  
KOOPERATION IM FACHBEREICH  
GESTALTUNG**

Dorothee Haffner | Ruth Keller

204

**„RAUSCHLIED  
A. KÜNSTLERBLUT“ –  
REKONSTRUKTION VON  
TONBILDERN IN MODERNEN  
WIEDERGABESYSTEMEN**

Dirk Förstner

214

**SIYABALAGAS WEWA –  
MIT HIGHTECH DURCH DEN  
DSCHUNGEL**

Thomas Schenk

220

**VIRTUAL ARCHAEOLOGY**

Thomas Bremer | Kay Kohlmeyer

226

**CHANCE ODER PFLICHT?  
DIE ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN  
GESAMTHEITLICHER SCHUTZ-  
INSTRUMENTE DER PRÄVENTIVEN  
KONSERVIERUNG FÜR MUSEEN  
UND SAMMLUNGEN**

Alexandra Jeberien

232

**MASTERPLAN DENKMALBESTAND  
BERLINER TIERGARTEN**Stefanie Dannenfeldt | Matthias Knaut |  
Thomas Luckner

238

**SYNCHRON AUSGRABEN  
UND FORSCHEN –  
PETRI PLATZ BERLIN**Claudia Maria Melisch | Kyrylo Radetskyi |  
Matthias Knaut

246

Die Autorinnen und Autoren

256

Impressum