

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 KLASIFIZIERUNG 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 BEKLEIDUNGSDUSTRIE 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 – SENSONETZWERKE, VISUALISIERUNG UND VIRTUELLE REALITÄT

Jürgen Sieck

	150	MACHINIMA: EIN DERIVAT UND EINE INSPIRATION FÜR DIE KREATIV-INDUSTRIE GLEICHERMASSEN
		Karin Wehn
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
156		EREIGNISMASCHINEN DIGITALE SPIELE AUF DEM WEG ZUM NEUEN LEITMEDIUM
		Claus Wohlgemuth
162		DEUTSCHER PREIS FÜR WIRT- SCHAFTSKOMMUNIKATION: STUDENTEN VERGEBEN QUALÄTÄTS- 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 HIGTECH DURCH DEN DSCHUNDEL

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 Lucke

238

SYNCHRON AUSGRABEN UND FORSCHEN – PETRI PLATZ BERLIN

Claudia Maria Melisch | Kyro Radetsky |
Matthias Knaut

246

Die Autorinnen und Autoren

256

Impressum