

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort	13
Design: von Material zu Digital – und zurück	17
Design und Management als Design	29
Die Kette der Innovation	43
Interfacedesign von Computerprogrammen	49
Die Rolle der Visualität	61
Infodesign in Hypermedien	71
Semantische Typographie	79
Visuell-verbale Rhetorik	85
Industrialisierung ohne Projekt	105
Umwelt vor der Folie des Nord-Süd-Konflikts	123
Perspektiven des Design am Rande	131
Verteidigung der Differenz	139
Kulturelle Identität als Anti-Wesen	145
Das ulmer Modell in der Peripherie	149
Die unsichtbare Facette der hfg ulm	155
Kartographie des Projekts der Modernität	167
Formen und ihr Um-zu	173
Durch Sprache zum Design	181
Memo für die Designausbildung der 90er Jahre	187
Ästhetische Mikrostrukturen	193
Die kognitive Dimension des Design	203
Exotik und Interesse	213
Nomadismus, Design und Politik	223
Coda: Wozu Designtheorie?	229