

INHALT



→ Platz da?!

Es gibt viele Ideen und technische Lösungen für die Probleme unserer Städte. Wir stellen sie vor.

Seite 22



↑ Virtuelle Welten: Wie die Städte der Zukunft in Videospielen entstehen

Seite 40

INTRO

- Digital Pioneers 8
- Event-Tipps 10
- Durch den Tag mit 12
Hannah Johnson, Snap
- Lesestoff 14
- Das muss mit 16
Ansgar Oberholz, St. Oberholz
- Digital-Native-Kolumne 18
Vier Euro für eine App? Nee!

SCHWERPUNKT

- Platz da?! 22**
Von Roboter-Fahrzeugen und Urban-Emotions-Analysen
- Stadt, Land, Bus 30**
Was macht die Urban Xperience aus? Nachgefragt bei einem Stadtentwickler, einer Mobilitätsforscherin und einem Experten für autonomes Fahren
- Citizen-Science: Alles zählt 36**
Wie wir alle helfen können, das Leben in der Stadt zu verbessern
- Mobilitäts-Kolumne 39**
Mein Beileid, Berlin!
- Aus dem Spiel in die Stadt 40**
UX-Design und Gaming-Engines als Tools für die Stadtentwicklung
- Ads and the City 44**
Werbung im öffentlichen Raum wird immer digitaler – und kann sogar das Leben bereichern
- Nach Coworking kommt Coliving 48**
Über ein neues Lebensmodell, das auch für Unternehmen Vorteile hat
- Schwerpunkt-Kolumne 51**
Ist doch schön hier!

TRENDS UND TECHNOLOGIEN

- In der echten Welt wird mir nicht schlecht 54**
Warum „einfache“ Brillen die Zukunft von AR und VR sind
- „Was muss jetzt passieren, Frau Zweig?“ 58**
Informatikerin Katharina Zweig erklärt, warum es wichtig ist, wie wir über KI sprechen
- Diversity Intelligence 62**
KI-Software soll den Arbeitsplatz inklusiver und diverser machen
- Pioneers Lifestyle: 66**
Die dunklen Tage heller machen
- Letzte Hoffnung Blockchain 68**
Über den Versuch, eine Museums-Plattform mit einer DAO am Leben zu erhalten
- Einmal durchschneiden, bitte! 72**
Ein Blick ins Innere unserer Elektronik

Abbildungen: sveikoid/Shutterstock, t3n, CD Projekt Red

DIGITALE WIRTSCHAFT

- Office Check: Pool Artists 76**
- Steckt die Gaming-Branche in der Krise? 78**
Studios schließen, Menschen verlieren ihre Jobs – was ist da los in der deutschen Games-Branche?
- Was steckt dahinter? 84**
Aktuelle EU-Regulierungen für den Techsektor



- ↑ Magere Zeiten für Einhörner 86**
Warum es Fintechs aktuell schwer haben
- Cybersecurity-Kolumne 90**
Hase und Igel
- Office-Gadgets 92**
- Da geht noch was! 94**
Was Menschen anders machen, die im Alter noch einmal gründen
- Startup-Check 98**

MARKETING UND E-COMMERCE

- Shop-Porträt: Mehr als XXL-Superfood 102**
- Onlineshops: Marketingstrategien für herausfordernde Zeiten 106**
- Thought-Leadership-Content: Mit Expertise gut ranken – trotz KI-Konkurrenz 110**
- Virtuelle Welten: So gelingt Marketing auf Roblox 116**

Abbildungen: Stable Diffusion, Felix Schmitt

- Content-Marketing: Wann sich serielle Inhalte für Social Media lohnen 120**

SOFTWARE, ENTWICKLUNG UND DESIGN

- Software-Tipps 126**
- Tech-Stack-Check 128**
Constantin Schomburg, Hero Software
- Datenbanken: Webentwicklung mit Rust 130**
- Spielentwicklung: Wenn die Figur nicht richtig springt 134**
- Agentur-Showcase 138**
Neugestaltung einer Website
- Gestaltungsprozesse: Wie Generative KI Design transformiert 140**
- Interface Driven Development: So gelingt eine bessere Developer-Experience 144**
- Auf eine Zeile Code mit 148**
Produktdesigner Nicolai Hertle
- Tools für Coding und Design 149**
- JavaScript: Schnellere und effizientere Projekte mit Bun 150**

RUBRIKEN

- Impressum 133**
- Firmen 153**

↓ Was dürfen Maschinen entscheiden? Informatikerin Katharina Zweig im Interview

Seite 58

