

0   1	EINLEITUNG	2	<i>Der Schachtürke</i>	47	
	Vorwort	2	Kryptologie	50	
	H. M. Enzensberger und das HNF	4	<i>Das Rätsel der Enigma</i>	52	
	Willkommen im HNF	6	<i>Geheimschreiber und Schlüssel-Zusätze</i>	53	
0   2	ZAHLEN, ZEICHEN UND SIGNALE	12	Massenprodukt Schreibmaschine	54	
	Die Welt der Zeichen	15	<i>Schreibmaschine mit tausenden Zeichen</i>	55	
	Die Anfänge in Mesopotamien	16	<i>Olivetti – Eleganz und Form</i>	56	
	<i>Tontafel und Bierbrauen</i>	17	Schriftsteller und ihre Schreibmaschinen	57	
	Schreiben, Drucken, Vervielfältigen	18	Massenprodukt Rechenmaschine	58	
	<i>Revolution durch Gutenberg</i>	19	Büromaschinenwerkstatt	60	
	Zeichnen	20	Buchungsmaschinen	61	
	Rechnen	22	Automatische Telefonvermittlung	64	
0   3	DIE MECHANISIERUNG DER INFORMATIONSTECHNIK	24	0   4	DIE ERFINDUNG DES COMPUTERS	66
	Optische und elektrische Telegrafie	28		<i>Wer erfand den Computer?</i>	70
	Rechenmaschinen	30		Die ersten Computer	72
	<i>Das erste Erfolgsmodell</i>	33		<i>Bauteile eines frühen Computers</i>	75
	Schreibmaschinen	34		ENIAC – Der erste Röhrenrechner	76
	<i>Die Schreibkugel des Pastors</i>	37		<i>ENIAC on a Chip</i>	77
	<i>Eine Tastatur für die Ewigkeit</i>	37	0   5	GALERIE DER PIONIERE	78
	Registrierkassen	38		Wilhelm Schickard   Blaise Pascal	80
	Fernsprechen und Fernschreiben	40		Gottfried Wilhelm Leibniz	82
	<i>Fräulein vom Amt</i>	41		<i>Die Leibniz-Maschine</i>	84
	Lochkartensysteme	42		Charles Babbage	86
	<i>Das Arbeitspferd der Lochkartentechnik</i>	45		<i>Ada Lovelace</i>	88
	<i>Weben mit Löchern</i>	45		Werner von Siemens	90
	Frühe Automaten	46		Herman Hollerith	92
				<i>Hollerith-Maschine</i>	93

Thomas J. Watson Sr. und Jr.	94
Alan Turing	96
Konrad Zuse	98
Aiken   Eckert   Mauchly	100
John von Neumann	102
Heinz Nixdorf	104
<i>Rechnen mit Elektronen</i>	107
<i>Heinz Nixdorf und Paderborn</i>	108
<i>Heinz Nixdorf und der Sport</i>	109

<b>0   6</b>	<b>KULTURGESCHICHTE DES BÜROS</b>	110
	Handelskontor um 1500	114
	Preußische Amtsstube um 1880	116
	American Office 1900	118
	Schreibsaal der 1920er-Jahre	120
	<i>Frauenarbeit im Büro</i>	122
	Schreibstube der Wehrmacht um 1940	124
	Büro in den 1950er-Jahren	126

<b>0   7</b>	<b>WALL OF FAME</b>	128
--------------	---------------------	-----

<b>0   8</b>	<b>COMPUTER IN WISSENSCHAFT UND TECHNIK 1950 – 1970</b>	130
	Computer im Nachkriegsdeutschland	134
	<i>Rechner für Spezialisten: Zuse Z11</i>	136
	<i>Wolf und Schaf</i>	137
	<i>Computer in der DDR</i>	138
	Drucker – Mehr als Schwarz auf Weiß	140
	Analogcomputer	142

Computer in den USA	144
<i>Computer und Raumfahrt</i>	146
<i>Gemini: Computer im All</i>	147
Moore'sches Gesetz	148
DATEV – Zentrale Datenverarbeitung	150
Datenspeicher	152
Methoden, Sprachen, Algorithmen	154
<i>Admiral Grace Hopper</i>	156
<i>LINC zum PC</i>	157

<b>0   9</b>	<b>COMPUTER IN WIRTSCHAFT UND BERUF 1970 – 1980</b>	158
	Eser 1055	162
	Hochleistungsrechner	164
	<i>Leistung und Eleganz: Cray-2</i>	166
	Software und Informatik	168
	Minicomputer	170
	Textverarbeitung	172
	Tisch- und Taschenrechner	174
	<i>Die ersten Taschenrechner</i>	176
	Hacker	178
	<i>Computer beim Glücksspiel</i>	180

<b>1   0</b>	<b>COMPUTER FÜR ALLE 1980 – 2000</b>	182
	Silicon Valley	186
	<i>Der erste Computer mit Maus</i>	188
	Die Geburt des PC	190
	<i>Der Computer wird populär</i>	194
	<i>Eine deutsche Erfindung: Die Rollkugel</i>	195

Computermäuse	196
Mikroelektronik	198
<i>3D ohne Brille: Deep Frame</i>	201
Mobile Kommunikation	202
<i>Promihandys</i>	204
<i>9.1.2007: Vorstellung des iPhones</i>	205
Digitalfotografie	206
Geschichte der Videospiele	208
Computer und Kreativität	212

1   1	GLOBAL DIGITAL	214
	Interfaces	218
	<i>PETER, PETRA und Paul</i>	220
	Leben mit KI und Robotik	221
	<i>Theseus: Die Maus im Labyrinth</i>	224
	<i>Der fegende Beppo</i>	225
	<i>Nadine: Roboter in Menschengestalt</i>	226
	<i>Der trampende Roboter Hitchbot</i>	227
	Informationen immer und überall	228
	Digitale Welt	230
	Smart World	232
	<i>3D-Druck</i>	234
	Die Geschichte des Internets	236
	<i>Eine Kaffeemaschine im Internet</i>	238
	<i>Social Media</i>	239
	CodeLab	240
	<i>Stichwort Datenschutz</i>	242

1   2	NIXDORF – WEGBEREITER DER DEZENTRALEN DATENVERARBEITUNG	244
	Die Unternehmensgeschichte der NCAG	248
	<i>Dezentrale Datenverarbeitung</i>	251
	<i>Erster Erfolg mit dem ES 24</i>	252
	Die Produkte der NCAG	254
	<i>Nixdorf 820</i>	257

1   3	MEHR INFORMATIONEN	258
	Empfang mit Robotern und Spieleinseln	258
	Schülerlabor und -forschungszentrum	259
	Veranstaltungen im HNF	260
	F7   Café und Co.	262
	Anfahrt und Öffnungszeiten	264
	Öffentliche Verkehrsmittel	265
	Führungen	265
	Barrierefreiheit	265
	Bildnachweise	266
	Impressum	268

Kursive Überschriften verweisen auf Texte, die über die Ausstellungsbereiche hinausführen.