

Glossar

Das Glossar basiert auf den Online-Lexika „www.i-lexikon.de“ und „www.wikipedia.de“.

(1) Banner

Als „Banner“ werden Bilder bezeichnet, die zum Anklicken und daraus resultierendem Folgen des damit verknüpften Hyperlinks zu einer anderen Web-Site oder Webseite motivieren sollen. Häufig werden für die Bilder Werbe-Grafiken eingesetzt und im Rahmen von Werbung eingesetzt. Beim verwendeten Format handelt es sich um GIF bzw. animiertes GIF und JPG.

(2) Benutzeroberfläche

Die „Benutzeroberfläche“ bezeichnet alle grafischen Bedienelemente (Navigations- und Orientierungselemente) und die Symbolik für den User eines Programms oder Betriebssystems. Die „Benutzeroberfläche“ wird häufig auch als User-Interface bezeichnet und ist hauptsächlich für die Interaktion des Benutzers mit dem Programm verantwortlich.

(3) Bit

„Bit“ ist die Abkürzung für „binary digit“ und stellt die kleinste Maßeinheit digitaler Information dar. Ein „Bit“ definiert zwei mathematische Zustände: die „1“ oder die „0“, das „Ja“ oder das „Nein“ im digitalen Datenstrom. 8 Bits ergeben die nächstgrößere Einheit: ein Byte.

(4) Bit/s

„Bit/s“, welches äquivalent neben „Bps“ existiert, steht für „Bit per second“ bzw. „Bit pro Sekunde“. „Bit/s“ bzw. „Bps“ ist die Masseinheit für die Daten-Übertragungsgeschwindigkeit z.B. eines Modems oder der Datenübertragungsrate einer Internet-Verbindung.

(5) Bitmap

Eine „Bitmap“-Datei ist ein Dateiformat, welches keine eigene Kompression erlaubt. Eine Bilddatei wird in Zeilen und Spalten zerlegt. Man erhält dabei eine Rastergrafik,

bei der jeder Punkt mit seiner Farbinformation als Bitfolge gespeichert wird. Die Dateierweiterung „*.bmp“ bezeichnet dabei das Dateiformat einer „Bitmap“-Datei.

(6) Byte

„Byte“ ist die Abkürzung für „binary term“, einer Masseinheit digitaler Information. Ein „Byte“ setzt sich aus acht „Bit“ zusammen. Eine achtstellige Folge von „0“ oder „1“ ermöglicht 256 verschiedene Kombinationen. Somit kann die Information eines „Byte“ einen von 256 verschiedenen Zuständen oder Werten darstellen. Beispiel: eine Acht-Bit-Grafikkarte erlaubt die Darstellung von 256 Farben, 24 Bit dagegen ermöglichen 16,7 Mio. verschiedene Farbdefinitionen. Die Speicherung von 1024 Buchstaben erfordert einen Kilobyte Speicher.

(7) Bot

Bot ist die Kurzform für Robot.

(8) Browser

Die wörtliche Übersetzung aus dem Englischen in Deutsche des Verbs „browse“ lautet „stöbern, schmökern“. Der Browser ist ein Programm zum Betrachten von Webseiten im WWW. Browser interpretieren den von Web-Sites geladenen HTML-Code und stellen das Ergebnis grafisch auf dem Bildschirm des Users dar. Aktuelle Browser verarbeiten i.d.R. auch Java Applets und JavaScript und lassen sich durch so genannte Plug-Ins um zusätzliche Funktionen erweitern. Die bekanntesten und meist genutzten Browser sind der „Netscape Navigator“ und der Marktführer „Microsoft Internet Explorer“. Sie sind für verschiedene Betriebssysteme erhältlich.

(9) Cache

„Cache“ ist ein Zwischenspeicher. Beim „Browser-Cache“ ist dies ein Zwischenspeicher auf der Festplatte. Im „Cache“ werden die über das Internet abgerufenen Dateien wie bspw. HTML-Seiten, GIF-/JPG-Bilder etc. zwischengespeichert. Beim erneuten Aufruf einer URL müssen häufig angeforderte Daten nicht jedes Mal neu geladen werden, wodurch die Ladezeit verkürzt wird.

(10) CD-ROM

„CD-ROM“ ist die Abkürzung für „Compact Disc Read Only Memory“, einem

optischen Speichermedium. Auf eine „CD-ROM“ geschriebene (gebrannte) Daten können nur noch gelesen und nicht mehr verändert werden und werden als „read only“ bezeichnet.

(11) Chat

„Chat“, auch IRC genannt, stellt eine Klatsch- und Quatschecke im Internet dar, die es ermöglicht mehreren Teilnehmern gleichzeitig an einer Konversation per Tastatur und Bildschirm teilzunehmen. Es gibt Chatgruppen zu allen nur denkbaren Themen, in denen sich User austauschen können, was als „chatten“ bezeichnet wird.

(12) Client

Als „Client“ wird der Rechner in einem Netzwerk bezeichnet, der auf die Daten eines Servers zugreift. Beim Internetzugang per Dial-In ist der eingewählte und angemeldete PC, der Client der auf die Server im Internet zugreift.

(13) Community

Eine „Community“ im Internet ist eine virtuelle Gemeinschaft, die i.d.R. zum Zwecke der Zusammenarbeit und des Ideenaustauschs über das Internet gegründet wird. „Communities“ erweitern ihre kollektive Stärke durch Zusammenarbeit an einem Thema gemeinsamer Interessen, durch Verkürzung der Zeit zwischen Interaktionen der Mitglieder (d. h. Kommunikation in Echtzeit) und durch asynchrone „Postings“, die potenziell mehrere Teilnehmer erreichen und mehr Reflexionszeit als Echtzeit-Interaktionen ermöglichen. „Communities“ organisieren sich über eine „Community-Site“.

(14) Community-Site

„Community-Site“ stellt eine Bezeichnung für einen Server oder virtuellen Server im Internet dar, der über eine Adresse angesprochen werden kann. Eine „Community-Site“ ist eine besondere Art von Web-Site, die als organisierende Plattform für eine „Community“ dient.

(15) Cyberspace

Begriff für die Welt, in die man beim Surfen eintaucht, aber auch für die Virtual Reality in Computersimulationen. Der Begriff Cyberspace beschreibt den in der

Realität nicht existierenden virtuellen Raum, in dem die elektronischen Daten der weltweit vernetzten Computer sich bewegen.

(16) Datenübertragungsrate

Die Datenübertragungsrate ist eine Masseinheit welche die Anzahl der Informationseinheiten pro Zeitabschnitt, die zwischen einem Sender und einem Empfänger übertragen werden, angibt. Datenübertragungsraten werden i.d.R. in Bps (oder Bit/s) angegeben.

(17) Domain

Als „Domain“ bezeichnet man umgangssprachlich eine „Second-Level Domain“. Dies ist der Bestandteil einer URL nach der Bezeichnung der „Top-Level Domain“, der eigentliche Name bzw. die Bezeichnung eines Internet-Servers.

(18) Download

Unter „Download“ versteht man das „Herunterladen“ von Dateien. Meist stellt ein „Download“ einen per FTP abgewickelter Datentransfer dar, bei dem die ausgewählte Software z.B. vom FTP-Server auf dem Rechner des Klienten gespeichert („downgeloadet“) wird. Per Download kann man im Internet Updates oder ganze Softwarepakete beziehen, die häufig als Freeware oder Shareware angeboten werden.

(19) Festverbindung

Eine „Festverbindung“ wird auch als „Standleitung“ bezeichnet. Als Festverbindung bezeichnet man die Konstante zweier Netzanschlüsse, bei der zwei Computer oder Telefone konstant miteinander in Verbindung stehen über eine reservierte Leitung, i.d.R. einer Telefonleitung. Bei Standleitungen zum Provider ist der User ständig online.

(20) Flash

Bei „Flash“ handelt es sich um eine Software von Macromedia. „Flash“ erlaubt das Erstellen von interaktiver Vektorgrafik, Animation und Präsentation, die dann im Browser über ein Plug-In dargestellt werden können. Die Animationen sind klein und können damit schnell geladen werden. Mit „Flash“ lassen sich gute Effekte erzeugen, die durch die Vektorfunktionalität fast beliebig vergrößert werden können, ohne das

die Animation an Qualität verliert. Realisiert werden können damit umherfliegende Schriften und Logos, zoomende Texte und auch komplexe Präsentationen.

(21) Forum

Ein „Forum“ ist eine elektronische Diskussionsplattform bei der sich die Diskussionsbeiträge inhaltlich an so genannten Threads oder Diskussions-Fäden orientieren. Auf den Startimpuls folgen unmittelbare Antworten. Im Internet werden diese in erster Linie zum Meinungs- und Erfahrungsaustausch analog den Usenet Newsgroups verwendet. Das Modell der Foren entspricht praktisch dem Prinzip des Usenet. Die gedankliche Basis eines Forums ist der Diskussionsfaden. Ein Forum ist auch eine der deutschen Bezeichnungen für eine Newsgroup.

(22) Frame

Die „Frames“-Technik erlaubt die Verschachtelung mehrerer HTML-Seiten zur Darstellung im Browser. Ein „Frame“ kann z.B. das Logo enthalten, ein weiteres, nebenstehendes „Frame“ die Navigations-Leiste, und wieder ein anderes die Inhalte, die wiederum in „Frames“ unterteilt sein können.

(23) Homepage

Die „Homepage“ ist i.d.R. die Startseite einer Web-Site. Die „Begrüßungs- oder Startseite“, auf der sich meist auch eine Übersicht der dargebotenen Inhalte oder ein Navigationsmenü befindet. Umgangssprachlich wird der Begriff Homepage unterdessen fälschlicherweise auch für eine Web-Site verwendet.

(24) HTML

„HTML“ steht für „Hypertext Markup Language“. „HTML“ ist eine bzw. die auf Hypertext basierende standardisierte Dokumentenbeschreibungssprache des WWW, die den Aufbau eines Dokumentes definiert, wie z.B. Schriftgrößen, Anordnung, Integration von Grafiken usw. verschiedene „HTML“-Browser sollten eine in „HTML“ beschriebene Seite exakt gleich darstellen. Dies ist meistens nicht der Fall. Darüber hinaus versuchen Netscape und Microsoft durch eigene, nicht offizielle HTML-Erweiterungen, Quasi-Standards zu schaffen, was ihnen auch gelingt.

(25) Hyperlink

Die Kurzform für einen „Hyperlink“ ist der „Link“. Ein „Hyperlink“ ist ein Verweis innerhalb eines Hypertext-Dokuments auf eine andere Quelle, zu der man durch Anklicken gelangt. Durch „Links“ werden Hypertext-Dokumente miteinander verknüpft; im WWW verweisen sie auf weitere Internet-Ressourcen. Auf Webseiten werden Links meist innerhalb von Texten unterstrichen dargestellt und farblich im Normalfall in Blau hervorgehoben, wenn sie noch nicht angeklickt wurden, in Violett, wenn sie bereits angeklickt wurden. Sie bringen den Anwender mit einem Mausklick zur gewünschten Informationsquelle. „Links“ können nicht nur in Texten, sondern auch mit Image Maps oder Bildern z.B. im GIF-Format realisiert werden, was als Hotspot bezeichnet wird.

(26) Hypertext

Auf „Hypertext“ basiert die Idee des World Wide Web. Innerhalb eines Textes wird durch den Einsatz von Hyperlinks auf andere Quellen verwiesen, zu denen man durch Anklicken gelangt. Der Hypertext wird im Internet durch HTML definiert.

(27) Image Map

In „Image Maps“ können Bildbereiche definiert werden, die als Link fungieren. Der Nachteil besteht darin, dass zunächst die gesamte Grafik geladen werden muss, bevor die Links zur Verfügung stehen. Es wird mit jedem Mausklick eine Rückkopplung mit dem Server benötigt.

(28) Interface Design

Unter „Interface Design“ versteht man die Gestaltung der Schnittstelle Software und Mensch. Das „Interface Design“ sorgt dafür, dass eine Software möglichst intuitiv angewandt werden kann. Auch eine Web-Site ist letztendlich Software und sollte ein durchdachtes „Interface Design“ aufweisen, damit auch ungeübte Anwender mit ihr zurechtkommen.

(29) JavaScript

„JavaScript“ stellt eine spezielle Scriptsprache dar, die eine Erweiterung der funktionalen Fähigkeiten von HTML ist. Nicht zu verwechseln mit der

Programmiersprache Java, mit der JavaScript nicht viel mehr als den Namen und Teile der Syntax gemeinsam hat.

(30) JPG

„JPG“ (*.jpg) steht für das Dateiformat „JPEG“, einem von der Joint Photographic Experts Group entwickelten Verfahren zur Datenkompression von Fotos und Still-Videos. Es ist neben GIF eines der wesentlichen Grafikformate im Internet.

(31) Ladezeit

Die Ladezeit oder synonym Zugangsgeschwindigkeit stellt die Übertragungsgeschwindigkeit dar, mit der ein Client (Computer, PC) an das lokale Netz (Netzwerk/Internet/ISP) angeschlossen bzw. eingewählt ist. Die Zugangsgeschwindigkeit wird in „Bps“ angegeben bzw. gemessen.

(32) Macromedia

„Macromedia“ ist eine Softwarefirma, die sich in erster Linie mit Multimedia-Produkten beschäftigt. Für das Internet produziert sie „Shockwave“, „Flash“ sowie Software für 3D-Animation, Soundediting, Bildverarbeitung und Grafik.

(33) Netscape Navigator

Der „Netscape Navigator“ ist der ehemals bekannteste Browser für das WWW. Die Firma „Netscape“ bietet den „Netscape Navigator“ für alle gängigen Betriebssysteme an. Er hat als Erster die Frames-Technik ermöglicht. Mit Plug-Ins kann der Navigator um weitere fehlende Funktionen erweitert werden.

(34) Online-Shop

Als „Online-Shop“ bezeichnet man im Allgemeinen ein virtuelles Angebot von Waren oder Dienstleistungen, das unter einer Internetadresse im WWW abrufbar ist und präsentiert wird. Ein „Online-Shop“ beinhaltet i.d.R. generell eine mehr oder weniger komfortable Bestellfunktionalität, bspw. durch den Einsatz eines virtuellen Warenkorbs, mit bestimmten Zahlungsmöglichkeiten, im Normalfall durch Bankeinzug und Kreditkarte. Die Lieferung von Waren erfolgt meist per Versand.

(35) Pixel

„Pixel“ ist ein Kunstwort für Picture Element. Ein Bildpunkt als kleinstes Element eines digitalen Bildes. Die Dateigröße einer Grafik hängt neben der Anzahl der Pixel auch von der ab Farbtiefe.

(36) Player

Mit „Playern“ lässt sich die Wiedergabe von Audio und Video ermöglichen. Ein Player fungiert häufig als Plug-In und kann über seine Technologie lokal gespeicherte oder über das Internet per Download bezogene Videos oder über das Internet übertragene Live-Streamings von Audio- oder Video-Daten darstellen. Mit dem von „Real Networks“ entwickelten „Real-Player“ kam ein Alternativ-Produkt zum Microsoft „Media-Player“ auf den Markt.

(37) Quelltext

Als „Quelltext“ bezeichnet den HTML-Code einer Web-Seite, der vom Browser interpretiert, die Darstellung einer Seite im WWW bewirkt. Auch der in ASCII geschriebene ursprüngliche Quellcode in einer Programmiersprache wird als Quelltext bezeichnet.

(38) Screen Design

Unter „Screen Design“ wird die Gestaltung und das Layout von Bildschirminhalten verstanden. Das „Screen Design“ ist ein wesentlicher und oft entscheidender Faktor bei der Erstellung multimedialer Projekte wie Web-Sites oder CD-ROMs. Das „Screen Design“ ist stets untrennbar verbunden mit dem „Interface Design“.

(39) Scrollen

„Scrollen“ bezeichnet den Vorgang des Bewegens des Bildschirm- oder eines geöffneten Fensterinhalts in horizontaler oder vertikaler Richtung z.B. im Browser oder einem Anwendungsprogramm.

(40) Server

„Server“ bezeichnet einen Rechner, der den Clients in einem Netzwerk, z.B. im Internet, Daten zur Verfügung stellt. Im Internet gibt es spezielle „Internet-Server“,

die einen bestimmten Dienst des Internet für den Nutzer anbieten, z.B. Web-Server oder E-Mail-Server.

(41) Sound

Die Integration von Sprache, Sound und Musik in das WWW ist eine der Hürden, die gerade durch neue Technologien erklommen wird. Die Qualität ist derzeit noch sehr gering oder die technischen Anforderungen an den Client-Rechner sind sehr hoch.

(42) subscribe

subscribe bedeutet wörtlich übersetzt „abonnieren“. Man versteht darunter den Vorgang der Registrierung eines Users für den Empfang eines Newsletters. Dies erfolgt durch Eingabe der Email-Adresse in ein Formular oder per Email.

(43) Surfen

„Surfen“ ist die Bezeichnung für das mehr oder weniger ziellose (oder auch zielgerichtete) Stöbern im Internet-Angebot des WWW, wobei der „Netsurfer“ den vielfältigen Hyperlinks folgt und so zu immer weiteren Links gelangt, die ihn auf oftmals verschlungenen Pfaden immer tiefer in das Internet-Universum führen.

(44) Top-Level Domain

Als Top-Level-Domain (TLD) wird die höchste organisatorische Hierarchie einer Adresse (URL) im Internet bezeichnet. Eine TLD dient von der Grundidee der Klassifizierung von Domain-Namen (URL), wie z.B. „.de“ (einer ccTLD für deutsche Inhalte) oder „.com“ (einer gTLD für kommerzielle Inhalte). Die weltweiten zentralen Registrierungsstellen der jeweiligen Top-Level Domains verwalten und registrieren auf Antrag die Second-Level-Domains unterhalb ihrer eigenen Domäne. Die Registrierung einer Second-Level-Domain der TLD „.de“ erfolgt nach Beantragung bei der DENIC.

(45) Übertragungsprotokoll

„Übertragungsprotokoll“ ist ein alternativer Begriff für Protokoll. Als (Übertragungs)-Protokolle bezeichnet man die technischen Verfahrens-Regeln für den Transfer und Austausch von Daten (in Netzwerken) werden Protokolle genannt. z.B. HTTP, FTP, POP3, etc.

(46) Übertragungsrate

Die „Übertragungsrate“ (auch Datenübertragungsrate) steht als Bezeichnung für die Anzahl der übertragenen Daten pro Zeiteinheit (Informationseinheiten pro Zeitabschnitt). „Übertragungsraten“ werden i.d.R. in Bps (oder Bit/s) angegeben (siehe auch Bitrate).

(47) UMTS

„UMTS“ steht für „Universal Mobile Telecommunications System“ oder im Deutschen „Allgemeines Mobil-Telekommunikationssystem“. „UMTS“ stellt einen Mobilfunkstandard der europäischen „Special Mobile Group“ dar, der ab dem Jahr 2001 kommerziell angeboten werden sollte und breitbandige Datenübertragungsraten von bis zu zwei Mega bit pro Sekunde zulässt. Die Datenübertragung ist dabei ausser über drahtlose auch über satellitengestützte und stationäre Netzwerke erfolgen. Erste UMTS-Lizenzen wurden bereits vergeben, mit der breiten Einführung wird jedoch erst bis 2005 gerechnet. UMTS umfasst spezielle Mobilfunksysteme wie GSM, DECT und ERMES, so dass nach seiner Umsetzung mit einem einzigen Mobiltelefon diese verschiedenen Netze benutzt werden können.

(48) Update

Als Update bezeichnet man die komplette Aktualisierung, Erweiterung usw. z.B. von einer alten Programmversion zu einer neuen (Beispiel Update von Version 2.0 auf 2.5 oder auf 3.0).

(49) Upload

Beschreibt z.B. bei einer FTP-Übertragung die Richtung bzw. den Weg vom Endgerät (Computer/Client) des Nutzers zum Netzwerk bzw. Internet-Server.

(50) User

Das englische Wort „User“ steht für Anwender, im Computerjargon ist das der PC-Benutzer. Es ist im Internet gleichzusetzen mit dem Netsurfer.

(51) Video

Der Begriff „Video“ steht im Grunde als Kurzform für

- a. Video-Tapes (Videobänder, Videokassetten)
- b. einen (Video)-Film
- c. einen Video-Clip („Kurzfilme“, „Musikvideos“, ...)

Bei der Integration von Videodaten stellen die großen Datenmengen bei gleichzeitig geringen Kapazitäten der derzeitigen Datenleitungen im Internet eine ernsthafte Hürde dar. Selbst beim Internetzugang via ISDN bleibt „Video“ selbst mit Kompressionsverfahren immer noch recht unbefriedigend. Erst mit dem breitbandigen Internetzugang per ADSL kann man aufgrund der möglichen Übertragungsraten eine bessere Qualität und geringeren Zeitaufwand erwarten.

(52) Viewer

Ein „Viewer“ ist ein Programm, welches die Darstellung bestimmter Dateien (z.B. bestimmte Text- oder Grafik-Formate) ermöglicht, ohne dass die komplette Software erforderlich ist (Beispiel: PDF-Viewer). Als Plug-In erweitern „Viewer“ oft auch die Darstellungsmöglichkeiten des verwendeten Browsers.

(53) Visit

Als „Visit“ bezeichnet man den zusammenhängenden Besuch einer Web-Site. Alle Page-Views dieses Besuchs werden als ein „Visit“ bezeichnet.

(54) Virtual Reality

„Virtual Reality“ oder „Virtuelle Realität“ ist eine digitale Scheinwelt. Sie kann einerseits fast alle Eigenschaften der realen Welt widerspiegeln, andererseits aber auch alle erdenklichen „unnatürlichen“ Eigenschaften besitzen, ohne jedoch materiell existent zu sein. Der Begriff wird im Internet meist als Umschreibung von computergenerierten, interaktiven, pseudodreidimensionalen Szenerien verwendet.

(55) Web-Design

„Web-Design“ ist die Gestaltung einer Web-Site mit verschiedenen Webseiten, Grafiken, Navigationsstrukturen und Inhalten usw.

(56) Webseite

Eine „Webseite“ ist eine Metapher für ein HTML-Dokument. Man spricht davon, dass eine Web-Site aus einer Anzahl von Webseiten zusammen gesetzt ist. Genau

genommen enthalten Web-Sites jedoch keine „Webseiten“, sondern Screens (Bildschirmhalte). Da sich dies aber nicht so schön spricht, benutzt man den gewohnten Begriff „Seite“ in Analogie zu den Printmedien. Eine „Webseite“ ist keine genaue Mengeneinheit, da ein HTML-Dokument beliebig groß, ein Bildschirm dagegen beinahe beliebig klein sein kann.

(57) Web-Site

Bezeichnung für einen Server oder virtuellen Server im Internet, der über eine Adresse angesprochen werden kann. Web-Sites stellen Angebote (Webseiten, usw.) im WWW zur Verfügung, während FTP-Sites Dateien zum Download per FTP bereithalten. „Web-Site“ bezeichnet eine komplette Internetpräsenz aus mehreren inhaltlich verbundenen Webseiten bzw. Inhalten.

(58) World Wide Web – WWW – W3

Das World Wide Web (auch: WWW oder W3) ist neben E-Mail sicher der bekannteste Dienst das Internet und wird umgangssprachlich auch einfach nur als Web bezeichnet. Die Webseiten im WWW werden Hypertext genannt und in HTML geschrieben. Das Protokoll des WWW ist HTTP.

(59) Zugangsbeschränkung

Auf einen Server mit „Zugangsbeschränkung“ darf nur ein User mit Zugangsberechtigung nach erfolgreicher Authentifizierung (z.B. mit Passwort) zugreifen.

(60) Zugriffsberechtigung

Als „Zugriffsberechtigung“ wird die Berechtigung z.B. eines Users für den Zugriff auf Informationen bzw. Dateien usw. z.B. eines Servers bezeichnet. Nach erfolgreicher Authentifizierung (z.B. beim Log-On) wird gemäß den erteilten „Zugriffsberechtigungen“ der Zugriff erlaubt oder verweigert.

(61) Zugriffsbeschränkung

Als „Zugriffsbeschränkung“ bezeichnet man die Regelung von Rechten, die den Zugriff auf Dateien und deren Informationen (z.B. eines Servers) einschränken. Wenn

der Zugriff einer „Zugriffsbeschränkung“ unterliegt, wird eine entsprechende Zugriffsberechtigung benötigt.