

Glossar

- Adblocker** Software zur Blockade unerwünschter Werbung im Internet.
- Add-on** Zusätzliche Software, die z. B. in einen Browser zur Funktionserweiterung eingebunden werden kann.
- Annotieren** Mit Anmerkungen versehen, z. B. mit Informationen zu einem Gemälde wie Künstler, Entstehungszeit und -ort, Motiv.
- API** Application Programming Interface, wörtlich ‚Anwendungsprogrammierschnittstelle‘. Über eine API kann eine Software in andere Programme eingebunden werden.
- App** Application, eine meist regelmäßig aktualisierte Anwendungssoftware für verschiedenste Bereiche, die auf mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets läuft.
- Audioguide** Gesprochene Führer für mobile elektronische Geräte zur Begleitung etwa einer Museumsausstellung.
- Augmented Reality** ‚Erweiterte Wirklichkeit‘, also eine durch virtuelle Ergänzungen z. B. mit ehemaligen, inzwischen zerstörten Kontexten aufgewertete Darstellung.
- Avatar** Stellvertreter für eine echte Person, die man etwa zu deren Repräsentation im Internet einsetzen kann.
- Blockchain** Eine wachsende Anzahl von in Blöcken zusammengefassten Datensätzen, die kryptographisch gesichert und fälschungssicher im Netz verteilt sind.
- Bloomberg Philantropies** Stiftung des ehemaligen New Yorker Bürgermeisters und Finanzmoguls Mike Bloomberg zur finanziellen Unterstützung öffentlicher Aufgaben unterschiedlichster Natur.
- Bluetooth** Drahtlose Technologie zur Signalverbreitung auf kurze Distanzen.
- Browser** Software zur Erschließung von Inhalten im www.
- CAVE** Cave Automatic Virtual Environment, Installation zur mehrseitigen Projektion der Simulation eines Raumes.
- Crowdsourcing** Bearbeitung spezifischer Probleme durch Einbindung freiwilliger Mitarbeiter im Internet.

- Digitalisat** Das Ergebnis eines Digitalisierungsvorganges.
- Disruption** Radikaler Umbruch.
- Distance Learning** Lehrer und Lernender befinden sich nicht am gleichen Ort.
- Download** Herunterladen von Software oder Daten auf den eigenen Rechner.
- 3D** Dreidimensional, im Computerbereich vor allem die räumliche Darstellung.
- Flashmob** Größere Menge von Personen, die sich kurzfristig über das Internet zu einer bestimmten Aktion zusammenfindet.
- Flatscreen** Flachbildschirm.
- Flickr** Bildersammelplattform mit fast 100 Millionen registrierten Nutzern und täglich um 3,5 Millionen Bilder wachsendem Bestand.
- Gadget** Kleineres, in der Regel elektronisches Gerät mit meist hohem Spaßfaktor.
- GPS** Global Positioning System, ein Radiowellen-basiertes Tracking-System zur Bestimmung des Aufenthaltsortes.
- Hacker** Schillernde Bezeichnung für Computerbegeisterte, die Sicherheitslücken in Rechnersystemen entdecken.
- Hackathon** Veranstaltung zur computergestützten, kollaborativen Bearbeitung eines Datenverarbeitungsproblems.
- Hashtag** Ein mit einem # versehenes Schlagwort zur besseren Auffindbarkeit von Informationen zu einem bestimmten Thema im Netz, insbesondere in den sozialen Medien.
- HTML** Hypertext Markup Language, die Sprache des World Wide Web.
- Hypertext** Text, der mit anderen Texten über Hyperlinks (Referenzierungen) verbunden ist.
- Ibeacon** Eine über Bluetooth vermittelte drahtlose Technologie der Firma Apple zur Bestimmung von ortsbezogenen Informationen (vgl. Location-based Services).
- Instagram** Ein Internet-Dienst zum Teilen von Fotos und Videos.
- KI (AI)** Künstliche Intelligenz (Artificial Intelligence).

Laserscanner Ein Instrument zum Abtasten von Körpern mit einem Laserstrahl zur Bestimmung der exakten räumlichen Lage.

Location-based Services ‚Ortsbezogene Dienste‘, Informationen oder Services, die Nutzer/innen über ihr Smartphone in Bezug auf ihren aktuellen Standort erhalten (z. B. alle Tankstellen in der Nähe des aktuellen Aufenthaltsortes).

Makerspace Ein mit Hightech-Geräten ausgestatteter Raum z. B. in einer Schule oder eine Bibliothek, der zur kollaborativen Produktion von Konsumprodukten, Ersatzteilen u. a. genutzt wird.

Metadaten Daten, die die Natur von anderen Daten beschreiben.

Mobile Devices Transportable Geräte.

Motion Capture Maschinenlesbares Erfassen von Bewegungsvorgängen.

Mouseover In eine Webseite einprogrammiertes Element, das die meist graphische Veränderung eines Elementes bei Überfahren mit einer Computermaus veranlasst.

Oculus Rift Datenbrille zur Darstellung von virtueller Realität.

Open Access Freier Zugang im Internet.

Open Culture Möglichst freier Zugang zu Wissen und Kultur als Grundvoraussetzung für eine gedeihliche gesellschaftliche Entwicklung.

Open Science Offenlegung aller wissenschaftlichen Daten zur Überprüfung von deren Ergebnissen.

Peer-to-Peer Verbindung zwischen zwei gleichgeordneten Computern in einem Netzwerk; im übertragenen Sinne auch der Austausch zwischen Gleichgesinnten.

Pinterest Soziales Netzwerk im www zum Aufbau und Austausch von Bilderkollektionen.

Podcast Eine episodisch organisierte Serie von digitalen Dateien mit visuellen oder auditiven Inhalten.

QR-Code Quick Response Code, ein zweidimensionaler visueller Code zur Informationsdarstellung.

Remix Die neue Version eines Artefaktes, das auf der modifizierenden Bearbeitung eines anderen beruht.

- Responsive Design** Eine Web-Design-Technologie zur flexiblen Adaption von www-Inhalten auf unterschiedlichen Abspielgeräten.
- RFID** Radio-Frequency Identification, elektromagnetische Wellen werden zur Bestimmung und Lokalisierung von Gegenständen benutzt.
- Scrollen** Eine www-Seite auf dem Bildschirm nach oben oder unten verschieben.
- Selfie** Photographisches Selbstporträt, meist mit einem Handy aufgenommen.
- Silicon Valley** Tal südlich von San Francisco, in dem die meisten Weltkonzerne der Internet-Industrie angesiedelt sind.
- Social Media** Computerbasierte Plattformen zum Schaffen und Teilen von Informationen wie beispielsweise Facebook, Instagram oder Twitter.
- Social Tagging** Gemeinschaftliches Annotieren von digitalen Objekten in einer offenen Online-Umgebung.
- Storify** Software zur Erleichterung der Erschaffung von Geschichten aus Social-Media-Inhalten. Der Service ist 2018 eingestellt worden und soll hier als Umschreibung einer zeitbasierten Zusammenstellung von Social-Media-Inhalten verstanden werden.
- Streaming** Kontinuierliche Datenübertragung.
- Tablet-Computer** Mobiler Computer mit berührungsempfindlichem Monitor.
- Tagging** Annotieren.
- TED-Konferenz** Technology, Entertainment, Design. Konferenz zu Fragen der Zukunft der Menschheit mit inzwischen vielen Ablegern.
- Tracken** Den aktuellen Aufenthaltsort nachweisen.
- Tweetup** Gemeinsame Twitter-Aktion aus bestimmtem Anlass.
- Twitter** Kurznachrichtendienst mit Zeichenbeschränkung und einem Follower-System.
- Videobeamer / Beamer** Projektor für elektronische Bilder.
- Web 2.0** Eine Erneuerung des klassischen World Wide Web mit interaktiven und kollaborativen Elementen.

Wiki Webseite mit kollaborativer Bearbeitung von digitalen Inhalten.

Wisdom of Crowds Die von James Surowiecki so benannte Fähigkeit von anonymen Interessenten, ein Problem besser als Einzelne lösen zu können.

Youtube Plattform für Filme, auf der zurzeit in jeder Minute 400 Minuten Filmmaterial hochgeladen werden.