EU Digital Framework
for Sign Languages

GLOSSARY

Project no. 2020-1-IT01-KA202-008386

Author: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Date: November 2020 – June 2021

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsi-ble for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Table of contents

INTRODUCTION 3

1. COMPUTER SCIENCE 3
2. ROBOTICS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE 26
3. CLOUD NETWORKING 34
4. AUDIOVIDEO PRODUCTION 39
5. INTERNET OF THINGS 49

INTRODUCTION

This document aims to collect 500 terms related to the semantic domain of digital and ICT. Developing a comprehensive and innovative language framework for Sign Languages, in order to enhance the accessibility of deaf workers and deaf VET students to professional settings, favoring their full integration and a fair and equitable treatment. This approach could unlock new career paths and improve communication between not only deaf people, but also between deaf and hearing people that use sign languages.
International Sign is the communication code chosen in order to reach the most deaf people all over Europe. IS is the *lingua franca* used by deaf people coming from different countries in order to communicate and talk. It can be compared to the use that hearing people usually do in English.

1. COMPUTER SCIENCE

1)	***Abstraktion***	Eine Abstraktion beinhaltet nur die wichtigsten Informationen über etwas, um die Nutzung zu vereinfachen. In der Informatik wird eine Abstraktion verwendet, um ein Problem wie zum Beispiel die Organisation von in einer Datenbank gespeicherten Daten zu verstehen und zu lösen.
2)	***Acrobat***	Acrobat ist ein von der Firma Adobe Systems entwickeltes Computerprogramm um Apps elektronisch zu veröffentlichen.
3)	***Agile Softwareentwicklung***	Das ist ein Zugang zur Softwareentwicklung bei dem Voraussetzungen und Lösungen durch das gemeinsame Bemühen von selbstorganisierten und funktionsübergreifenden Teams, deren Kund_innen und Endnutzer_innen entstehen. Sie unterstützt adaptive Planung, fortlaufende Entwicklung, frühe Lieferung und laufende Verbesserung. Sie erlaubt eine schnelle und flexible Reaktion auf Veränderungen.
4)	***Algorithmus***	Ein Algorithmus ist ein Prozess um ein Problem zu lösen. Der Prozess besteht aus eine Reihe von bestimmten Aktionen. Ein Computerprogramm kann als Algorithmus gesehen werden.
5)	***Apple - Macintosh***	Eine US-amerikanische Computerfirma, die Macs herstellt. Macs sind kleine Computer die Apple seit 1984 herstellt. Diese Computer haben eine grafische Benutzer_innenoberfläche. Der Erfolg von Macintosh hat dazu geführt, dass auch andere Softwarefirmen eigene grafische Benutzer_innenoberflächen erstellen.

6)	***App (Anwendung)***	In der Computersoftware ist eine App eine Art von Programm, das für eine bestimmte Funktion entwickelt wird, zum Beispiel Textverarbeitung.
7)	***Application Programming Interface (API)***	Ein Application Programming Interface ist eine Reihe von Funktionen und Prozessen die ein Computerprogramm verwendet, um Leistungen vom Betriebssystem anzufordern. Ein API funktioniert die die Kommunikation mit und den Austausch von Daten mit einander Systemen. Sie ist der Botschafter zwischen den User_innen und dem System. Eine gute API erleichtert die Entwicklung von Computerprogrammen durch das Anbieten von Bausteinen, die dann von Programmierer_innen zusammengestellt werden.
8)	***Künstliche Intelligenz (KI)***	Künstliche Intelligenz ist die Fähigkeit eines Computerprogramms oder einer Maschinen zu denken und zu lernen. Sie arbeiten von selbst, ohne mit Befehlen programmiert zu werden. Sie können ihre Umwelt wahrnehmen und so handeln, um ein Ziel zu erreichen.
9)	***Sicherungsspeicher***	Der Sicherungsspeicher ist ein Speicher außerhalb des Prozessors, der verwendet wird um Programme und Daten, die im Moment nicht verwendet werden, zu speichern. Der Sicherungsspeicher muss nichtflüchtig sein – das heißt, seine Inhalte dürfen nicht verloren gehen, wenn die Energieversorgung des Computersystems unterbrochen wird.
10)	***Bandbreite***	Innerhalb von Computernetzwerken ist Bandbreite ein Begriff für die Bitrate der Datenübertragung. Sie meint die Menge von Daten, die von einem Punkt aus in ein anderes Netzwerk in einer bestimmten Zeit (meistens eine Sekunde) weitergeleitet wird.
11)	***Benchmark***	Ist ein Test, um zu sehen, wie gut ein Computer (die CPU oder ein anderer Teil der Hardware) eine Aufgabe erfüllt.
12)	***Beta-Version***	Eine Beta-Version ist die Version einer Software oder eines Anwendungsprogramms vor ihrer Veröffentlichung. Sie wird normalerweise an eine begrenzt Anzahl von Expert_innen verteilt. Die Verteilung von Beta-Versionen erlaubt es User_innen die Software zu testen und Feedback an die Entwickler_innen zu geben, so dass notwenige Anpassungen vor der Veröffentlichung gemacht werden können.

13)	***Big Data***	Ein Begriff für sehr große und komplexe Datensätze. Sie können über das Internet, soziale Medien, von Regierungen gesammelt werden. Sie könne für das Gesundheitswesen, Versicherungen, Medien und Werbung verwendet werden. Die Analyse von größeren Mengen von Daten macht die dadurch erhaltenen Informationen verlässlicher.
14)	***Binäre Zahl***	Eine Zahl, die in der Mathematik und der digitalen Elektronik verwendet wird, und nur aus den Symbolen 0 und 1 besteht.
15)	***Binärer Suchalgorithmus***	Wird auch als binäre Suche, Halbintervallsuche oder logarithmische Suche bezeichnet. Ein Suchalgorithmus, der die Position eines Zielwertes innerhalb einer sortierten Reihe findet.
16)	***BIOS***	Abkürzung für Basic Input/Output System. Der Teil des Betriebssystem der für die Eingabe und Ausgabe verantwortlich ist.
17)	***Bit***	Mit Bit kann entweder eine binäre Nummer (entweder 0 oder 1) gemeint werden, oder es wird als Messeinheit für Datenmengen verwendet.
18)	***Blacklist***	Eine Blacklist eine Form der Zugangskontrolle beim Computing. Eine Person deren Daten (z.B. E-Mail, Benutzername, ...) auf der Blacklist steht, hat keinen Zugang. Das Gegenteil ist eine Whitelist, auf der die Personen gelistet sind, die Zugang haben.
19)	***BMP Dateiformat– (Bitmap Bilddatei, device independent bitmap (DIB) Dateiformat, oder einfach Bitmap)***	Ein BMP Dateiformat, aus bekannt als Bitmap, ist eine Datei die zur Speicherung von Bildern unabhängig vom Wiedergabegerät verwendet wird. Ein Bitmap ist ein zweidimensionales Bild bestehend aus Punkten. Jeder Punkt wird als Bit kodiert.
20)	***boolesche Datentyp***	Ein boolescher Datentyp kann entweder den Wert “wahr” oder “falsch” haben. Beim Programmieren kann es für Verzweigungen, Schleifen oder bedingte Anweisungen.
21)	***Boolescher Ausdruck***	Ein in Programmiersprachen verwendeter Ausdrucke, der entweder wahr oder falsch ist.
22)	***Booten***	Das Booten passiert, wenn man einen Computer entweder durch Knopfdruck oder durch einen Softwarebefehl starte. Wenn man einen Computer bootet sucht der Prozessor nach Anweisungen in der System-ROM und führt sie aus. Er sucht nach einem Boot-Gerät und lädt danach das Betriebssystem.
23)	***Bps***	Eine Abkürzung für Bits pro Sekunde. Es ist die Maßeinheit für die Datenübertragungsrate.

24)	***Bug***	Ein Bug ist ein Fehler in einem Programm. Es kann ein Fehler in der logischen Struktur eines Programms oder ein Syntaxfehler wie z.B. ein Rechtschreibfehler sein. Manche Bugs führen dazu, dass ein Programm sofort fehlschlägt. Andere bleiben ruhend, die erst Probleme verursachen, wenn eine bestimmte Kombination von Ereignissen passieren. Der Vorgang Fehler zu finden und zu entfernen heißt “Debugging”.
25)	***Byte***	Ein Byte ist eine Maßeinheit für die Größe von Informationen auf einem Computer. Ein Byte besteht aus 8 Bits.
26)	***Cache***	Der Cache ist ein temporärer Speicherbereich, der Daten, die oft verwendet werden, kopiert. Es ist schneller diese Kopie zu verwenden, als die original Daten von neuen zu finden oder neu zu berechnen.
27)	***CAD***	Ist eine Abkürzung für Computer-Aided Design (auf Deutsch: rechnerunterstütztes Konstruieren). Es bezeichnet die Verwendung von Computern beim Erstellen und Bearbeiten von Zeichnungen. CAD erlaubt auch automatisches Testen von Designs und mehrere oder animierte dreidimensionale Ansichten von Designs. CAD Systeme sind häufig verwendet in der Architektur, Elektronik und Maschinenbau.
28)	***Central Processing Unit (CPU)***	Die CPU ist die Hauptkomponente eines Computers. Sie führt einzelne Programme aus und kontrolliert den Betrieb von anderen Teilen. Sie wird auch “Zentralprozessor” oder “Mikroprozessor” genannt.
29)	***Zeichen***	Für einen Computer ist ein Zeichen ein Buchstabe, eine Zahl oder ein Sonderzeichen, das am Bildschirm angezeigt werden kann.
30)	***Klasse***	Klasse und Objekt sind grundlegende Bausteine in objektorientierten Programmiersprachen. Eine Klasse wird von Programmierer_innen in einer vordefinierten Struktur geschrieben, um ein Objekt zu erstellen (Informatik) in einer objektorientierten Programmiersprache. Es definiert eine Reihe von Eigenschaften und Methoden, die alle Objekte einer Art gemeinsam haben.
31)	***Client***	Ein Client ist ein Computer der von User_innen verwendet wird um sich mit einem Netzwerk zu verbinden oder Anfragen an Server zu stellen.
32)	***Programmbibliothek***	Eine Sammlung von beständigen Ressourcen, die von Computerprogrammen oft für die Softwareentwicklung verwendet werden. Dazu können Konfigurationsdaten, Dokumentation, Hilfsdaten, Vorlagen für Nachrichten, vorgeschriebene Programme und Subroutinen, Klassen, Werte oder Typenbezeichnungen, gehören.

33)	***Programmieren***	Programmieren ist der Vorgang einem Computer durch das Erteilen von Befehlen zu sagen, dass er etwas Bestimmtes machen soll. Diese Anweisungen nennt man Programme. Die Personen, die die Programme schreiben heißen Programmierer_innen. Die Befehle sind in verschieden Sprachen, so genannte Programmiersprachen verfasst. Es gibt viele Programmiersprachen. Manchmal verwenden Programmierer_innen ein besondere Software, wie zum Beispiel integrierte Entwicklungsumgebungen (IDEs), die viele spezielle Teile haben, inklusive einem Texteditor, der ihnen beim eingeben und Bearbeiten der Programme hilft.
34)	***Theorie der Programmierung***	Die Theorie der Programmierung ist das Studium der Eigenschaften von Programmen und wie gut sie für die Anwendung in der realen Welt geeignet sind. Programme werden für die Komprimierung von Daten verwendet (dabei werden die Daten verkleinert), Kryptographie (dabei werden die Daten in eine Form umgewandelt, die nicht von allen gelesen werden kann) und Fehlerkorrekturen. Programme werden von verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen untersucht, um Datenübertragungsmethoden zu designen, die effizient und verlässlich sind.
35)	***CSV (Comma-separated value)***	Eine CSV Datei (englische Abkürzung für Comma-separated value) speichert Informationen die sich normalerweise in einen Kalkulationstabelle befinden als einfache Textdatei. Die Werte werden mit Kommas getrennt. Jede Zeile der Textdatei ist ein Datensatz. Jeder Datensatz besteht aus einem oder mehreren Feldern, die durch Kommas getrennt sind.
36)	***Computation (Informatiosnverarbeitung)***	Bei Computation wird etwas durch die Verarbeitung von Informationen festgelegt. Dazu gehört die Verwendung von mathematischen oder logischen Regeln. Die Wissenschaft der Computation nennt man Informatik.
37)	***Computer***	Ein Computer ist eine Maschine, die Daten als Eingabe akzeptiert, die Daten durch die Verwendung von Programmen verarbeitet und die verarbeiten Daten als Information ausgibt. Computer haben die Fähigkeiten Programmen zu folgen und können somit eine große Bandbreit von Aufgaben erfüllen.
38)	***Rechnerarchitektur***	Rechnerarchitektur ist des konzeptionelle Design und der Betriebsstruktur eines Computersystems. Es sind die technischen Zeichnungen und funktionale Beschreibung auf einen Designanforderungen. Es ist die Wissenschaft der Auswahl und der Verbindung von Hardwarebestandteile, um Computer herzustellen, die die gewünschten Ziele in Bezug auf Funktion, Leistung und Kosten erreichen.

39)	***Datenspeicher***	Datenspeicher Teile eines Computers, die Daten speichern, Die CPU holt sich die Daten von dort. Der Speicher, der nahe bei der CPU ist, ist schnell erreichbar, aber hat nur weniger Speicherplatz. Speiche weiter weg sind langsamer erreichbar, aber hat mehr Speicherplatz wie Festplatten oder USB Sticks.
40)	***Computerethik***	Ist ein Teilgebiet der Philosophie, das sich damit beschäftigt, wie Menschen, die mit Computern arbeiten, Entscheidungen in Bezug auf berufliches und soziales Verhalten, treffen sollen.
41)	***Computergrafik***	Computergrafiken sind visuelle Repräsentationen von Daten, die mit der Hilfe von Computern gemacht werden. Computergrafiken können eine Reihe von Bildern (Videos oder Animation) oder ein einzelnes Bild sein.
42)	***Computernetzwerk***	Ein Computernetzwerk ist eine Gruppe von Knoten (Geräten wie ein Computer, ein Drucker) die miteinander verbunden sind. Sie teilen Ressourcen und tauschen Daten aus. Netzwerke können mit Kabeln oder drahtloser Technologie verbunden sein.
43)	***Computerprogrammierung***	(siehe ***Programmierung***) Programmieren ist der Vorgang einem Computer durch das Erteilen von Befehlen zu sagen, dass er etwas Bestimmtes machen soll. Diese Anweisungen nennt man Programme. Die Personen, die die Programme schreiben heißen Programmierer_innen. Die Befehle sind in verschieden Sprachen, so genannte Programmiersprachen verfasst. Es gibt viele Programmiersprachen. Manchmal verwenden Programmierer_innen ein besonderen Software, wie zum Beispiel integrierte Entwicklungsumgebungen (IDEs), die vielen spezielle Teile haben, inklusive einem Texteditor, der ihnen beim eingeben und Bearbeiten der Programme hilft.
44)	***Informatik***	Informatik ist die Wissenschaften vom Verwalten, Umwandeln und Verschlüsseln von Informationen. Die Theorien, Experimente und der Maschinenbau in der Informatik sind die Grundlage für das Design und die Verwendung von Computern.
45)	***Informatiker_in***	Eine Person, die im Bereich Informatik arbeitet.
46)	***Computersicherheit***	Computersicherheit soll Computer vor Diebstahl oder Schäden an der Hardware, Software oder elektronischen Daten und auch vor Störungen schützen.

47)	***Nebenläufigkeit***	Beim nebenläufigen Programmieren werden mehrere Berechnungen innerhalb eines überlappenden Zeitraums gemacht. Der Vorteil ist, dass mehrere Threads oder Prozesse asynchron an einer Aufgabe arbeiten können. Allgemein wird dieser Zugang zum Schreiben und ausführen von Computerprogrammen als Nebenläufigkeit bezeichnet. Nebenläufigkeit unterscheidet sich vom parallelen Programmieren. Paralleles Programmieren verwendet mehrere Prozessoren, von denen jedem ein einzelner, synchroner Thread zugewiesen wird.
48)	***Bedingte Anweisung***	Eine Eigenschaft von Programmiersprachen, die verschieden Berechnungen oder Aktion ausführen, abhängig davon, ob ein von Programmierer_innen festgelegte boolesche Bedingung, sich als wahr oder falsch herausstellt. Ausgenommen dem Fall von der Verzeigungsvorhersage, wird sich immer durch das ausgewählt ändern des Kontrollflusses basierend auf einer bestimmten Bedingung erreicht.
49)	***Kontrollfluss***	Die Reihenfolge in der Sätze, Anweisungen oder Funktionsaufrufe in einem Programm ausgeführt werden.
50)	***Creative Commons (CC)***	Creative Commons ist ein Non- Profit Organisation, die versucht kreative Arbeiten für anderen zur Nutzung zu Verfügung zu stellen. Sie haben mehrere Urheberrechtslizenzen, bekannt als Creative Commons Lizenz, gratis veröffentlicht.
51)	***CSS***	CSS ist eine Abkürzung für Cascading Style Sheets (auf Deutsch: gestufte Gestaltungsbögen). Sie sind eine Möglichkeit um das Aussehen von THML und XTHML Webseiten zu verändern.
52)	***Cyberbullying***	Cyberbullying verwendet elektronisch Informationen und Medien (E-Mail, Webseite), um eine Person oder Gruppe zu belästigen.
53)	***Cyberspace***	Der Cyberspace ist eine virtuelle Computerwelt. Er wird verwendet, um die online Kommunikation zu vereinfachen. Es ist ein interaktives und virtuelles Umfeld, für ein breites Feld von Teilnehmenden.
54)	***Rechenzentrum***	Ein Rechenzentrum ist ein spezielles Gebäude oder ein Raum, in dem sich viele laufende Computerserver befinden. Es bietet eine schnelle Netzwerkverbindung zwischen den Servern, um Daten zu verarbeiten.
55)	***Data Mining***	Beim Data Mining geht es darum neue Informationen aus einer großen Menge von Daten zu gewinnen.
56)	***Data Science***	Data Science (auf Deutsch: Datenwissenschaft) ist das Studium von dem Erlangen von Wissen aus Daten. Sie verwendet Statistiken, Datenanalyse und Methoden des Maschinenlernens dafür.
57)	***Datenstruktur***	Die Datenstruktur ist ein Weg, um Daten effizient zu organisieren.

58)	***Datentyp***	Der Datentyp ist eine Eigenschaft von Daten, die dem Compiler oder Interpreter mitteilen, wie die Programmierer_innen die Daten verwenden wollen. Häufige Datentypen sind real, integer und boolesch. Der Datentyp limitiert den Wert den eine Variable oder eine Funktion haben kann. Der Datentyp definiert die Veränderungen, die mit den Daten gemacht werden können.
59)	***Datenbank***	Eine Datenbank ist ein System um Daten zu speichern, organisieren und zu pflegen.
60)	***Debuggen***	In der Informatik ist Debuggen ein Prozess um Fehler in einem Computerprogramm zu finden (und zu verbessern). Das verbessert die Qualität des Produkts.
61)	***Löschen***	Löschen bedeutet eine Datei vom System zu entfernen. Dateien die nicht von der Disc entfernt wurden, können überschrieben werden.
62)	***Desktop***	Der Desktop ist die grafische Repräsentation des Dateiensystem, in dem Anwendungen und Daten durch Bilder (Icons) repräsentiert werden, die durch einen Einzel- oder Doppelklick mit dem Mauszeiger geöffnet werden können. Der Desktop ist die grafische Oberfläche, eine Kommandozeile.)
63)	***digitale Daten***	Digitale Dateien sind die Repräsentation von Informationen beispielsweise als Zahl oder Buchstabe. Digitale Dateien sind diskret und diskontinuierlich.
64)	***Dokument***	Ein Dokument ist eine Datei, die mit einer bestimmten Anwendung verbunden ist.
65)	***Scannen von Dokumenten***	Ein Prozess bei dem Dokumente zur Speicherung gescannt werden.
66)	***Dokumentation***	Die Dokumentation ist ein schriftlicher Text oder eine Illustration die eine Computersoftware begleiten oder in Quellenode inkludiert ist. Die Dokumente erklären, wie die Software funktioniert und wie man sie verwendet.
67)	***Domain Name System (DNS)***	Das Domain Name System ist ein System, um den Hostnamen eines Computers in eine IP-Adresse im Internet umzuwandeln. Es wandelt den Namen einer Website, den die User_innen verwenden, in eine Zahl um, die das Internet tatsächlich nützt.
68)	***Doppelklick***	Ein Doppelklick ist das zweimalige Drücke und wieder loslassen der linke Maustaste. Oft führt das Doppelklicken auf ein Icon dazu, dass sich die Anwendung öffnet.
69)	***Download***	Downloaden (herunterladen) bedeuten Information von einem anderen Computer oder Sever zu bekommen. Das Gegenteil von Download ist uploaden (hochladen). Das ist das Senden von Dateien zu einem anderen Computer. Ein Download ist eine Datei, die zum Download angeboten wird, die schon heruntergeladen wird, oder der Prozess eine solche

		Datei zu erhalten.
70)	***Treiber***	Ein Programm, das ein peripheres Gerät kontrolliert. Jedes Gerät, das mit dem Computer verbunden ist, benötigt ein Treiber-Programm. Der Treiber ermöglicht, dass die Kommunikation zwischen dem Computer und dem Gerät erfolgreich stattfindet.
71)	***Emulator***	Der Emulator ist ein Teil einer Software, die es einem Gerät ermöglich die Funktion eines anderen nachzumachen. Normalerweise werden Emulatoren dazu verwendet, einer Art von Computer zu ermöglichen Programme laufen zu lassen, die für eine andere Art von Computern geschrieben wurden.
72)	***Endnutzer_in***	Ein Person, die ein Programm verwendet, um ein Aufgabe zu erfüllen, im Gegensatz Programmierer_innen, die die Programme schreiben.
73)	***Fehler***	Ein Fehler, der entweder Teil der Software ist oder aufgrund der User_innen entsteht. Er kann den Absturz eines Programms zur Folge haben (die Funktion stoppt) oder zu einem unerwarteten Ergebnis führen.
74)	***Excel***	Excel ist ein Tabellenkalkulationsprogramm, das 1985 von Microsoft entwickelt wurde. Es gibt Versionen für Windows und Apple.
75)	***Ausführbare Datei***	Eine Datei die vom Betriebssystem ausgeführt werden kann.
76)	***Erweiterungsspeicher/ erweiterter Speicher***	Bezeichnet einen zusätzlichen Speicher auf einem Computer mit Microsoft Betriebssystem (MS-DOS).
77)	***Exportdatei***	Eine Datei, die vom Computer in einem Standardformat gespeichert wird, so dass auf sie von anderen Programmen zugegriffen werden kann, oder sie möglicherweise auf anderen Computermarken laufen kann.
78)	***Ausdruck***	Ein Ausdruck ist in der Programmiersprache eine Kombination von einer oder mehreren Konstanten, Variablen, Operatoren und Funktionen, die von der Programmiersprache interpretiert werden, um einen anderen Wert zu erzeugen. Dieser Prozess, heißt in der mathematischen Fachsprache Evaluation.
79)	***Fax***	Häufige Bezeichnung für eine Faxübertragung oder ein Telefax. Es bedeutet die Übertragung von Bildern/geduckten Text/Zeichen über ein Telekommunikationskabel, normalerweise das Telefonnetzwerk. Wenn das Original (Bild/Text/Zeichnung) auf der Faxmaschine platziert wird, wird es von einem Übertragungsgerät gescannt

		und in Codesignale umgewandelt. Die Signale werden über das Telefon zum empfangenden Faxgerät übertragen.
80)	***Feedback***	Ist ein allgemeines Prinzip, bei dem das Ergebnis, einer laufenden Reaktion, zur Faktor für die Anpassung oder Änderung der Reaktion wird. Dieses Prinzip wird bei selbstregulierenden Kontrollsystemen verwendet.
81)	***Dateinamenerweiterung***	Eine Dateinamenerweiterung ist die Endsilbe am Ende eines Dateinamens. Es wird verwendet, um zu zeigen, um welche Art von Computerdaten es sich handelt. Sie zeigt, welches Programm die Datei öffnen kann.
82)	***Filter (Software)***	Ein Computerprogramm oder ein Subroutine zum Verarbeiten eines Streams, um einen anderen Stream zu erzeugen. Obwohl ein Einzelfilter alleine verwendet werden kann, werden Filter oft aneinandergereiht, um eine Pipeline zu bilden.
83)	***Flag***	Ein Indikator der aktiviert oder deaktiviert werden kann, um anzuzeigen, ob eine bestimmte Bedingung wahr ist.
84)	***For-Schleife***	In der Informatik, wird eine For-Schleife verwendet, um bestimmte Zeilen eines Programmes wiederholt auszuführen. In verschiedenen Sprachen gibt es verschieden Schlüsselworte, um diese Aussage zu spezifizieren – Wege um ein For-Schleife zu erkennen – aber sie alle erledigen dieselbe Aufgabe. Die meisten Sprachen verwenden entweder “for” oder “do” als Schlüsselworte.
85)	***formale Methoden***	Formale Methoden sind mathematische Techniken für die Spezifizierung, Entwicklung und Verifikation von Software und Hardware. Die Verwendung dieser mathematischen Techniken tragen zu der Verlässlichkeit und Robustheit der Software und Hardware bei.
86)	***formale Verifikation***	Formale Verifikation ist der Prozess zu beweise, dass ein Teil der Software oder Hardware so funktioniert, wie es soll.
87)	***Funktionale Programmierung***	Funktionale Programmierung ist ein Art die Struktur und Elemente eines Computerprogramms aufzubauen.
88)	***Spieltheorie***	Spieltheorie ist die Wissenschaft darüber wie und warum Menschen Entscheidungen treffen. Sie wird in den Sozialwissenschaften, der Logik und der Informatik angewandt.
89)	***Generation***	Entwicklungsstand in der Computerelektronik oder einer Klasse von Programmiersprachen.

90)	***Gigabyte***	Ein Gigabyte ist eine Maßeinheit für Computer. Ein Gigabyte besteht aus einer Milliarde Bits.
91)	***Globale Variable***	In der Computerprogrammierung, ist das eine Variable mit globalem Gültigkeitsbereich. Das bedeutet, dass sie im ganzen Programm sichtbar (und daher zugänglich) ist, insofern sie nicht überschattet ist. Die Menge aller globalen Variablen wird als globale Umgebung oder globaler Zustand bezeichnet. In kompilierten Sprachen sind globale Variablen im Allgemeinen statische Variablen, deren Ausdehnung (Lebensdauer) die gesamte Laufzeit des Programms ist, obwohl in interpretierten Sprachen (einschließlich Befehlszeileninterpretern) globale Variablen im Allgemeinen dynamisch zugewiesen werden, wenn sie deklariert werden, da sie nicht im Voraus bekannt sind.
92)	***Grafikkarte***	Eine Grafikkarte ist eine spezielle Leiterplatte, die kontrolliert, was auf dem Computermonitor angezeigt wird und die 3D Bilder und Grafiken berechnet.
93)	***Grafikprozessor***	Ein Grafikprozessor erstellt Bilder, Animation und Grafiken und zeigt sie am Computerbildschirm an.
94)	***Hacker_innen***	Hacker_innen sind Menschen die Hackangriffe durchführen.
95)	***hacken***	Unerlaubter Zugriff auf einen Computer, entweder als Spaß oder mit bösen Absichten.
96)	***Hashfunktion***	Die Hashfunktion ist eine Funktion. Wenn ein Computerprogramm geschrieben wird, müssen oft sehr große Datenmengen gespeichert werden. Diese werden normalerweise als Hashtabellen gespeichert. Um die Daten wieder zu find, wird ein Wert berechnet.
97)	***Hashtabelle***	Eine Hashtabelle ist eine Art von Werkzeug um Informationen zu speichern. In der Informatik, heißen solche Werkzeuge mit denen man die Überblick über Daten oder Informationen bewahren kann Datenstrukturen. Eine Hashtabelle ist eine Datenstruktur, die eine Hashfunktion verwendet, um sich zu merken, wo die Daten hinkommen.
98)	***HTML-Editor***	Ein HTML-Editor ist ein Programm um HTML zu bearbeiten. Viele HTML-Editoren können auch mit verwandten Technologien wie JavaScript umgehen. Es gibt Texteditoren und WYSISYG-Editoren (Abkürzung für “What You See Is What You Get”, auf Deutsch: Was du siehst ist das, was du bekommst), bei denen die Benutzeroberfläche so aussieht, wie die Seite aussieht wird, wenn sie in einem Webbrowser angezeigt wird.

99)	***HTTP (Protokoll)***	HTTP (Abkürzung für den englischen Begriff: hypertext transfer protocol) ist ein Anwendungsschichtprotokoll, das als Hauptsystem für die Übertragung von Informationen im Web oder in einer typischen Client-Server-Architektur verwendet wird. Die Protokollspezifikationen werden vom World Wide Web Consortium (W3C) verwaltet.
100)	***Mensch-Coomputer Interaktion (HCI)***	Wir oft mit HCI abgekürzt. Das ist eine Abkürzung für das englische Wort: Human-computer interaction). Es handelst sich dabei um ein Feld in der Informatik, das untersucht, wie Menschen Computer verwenden und mit ihnen interagieren. HCI entwickelt Technologien, die Menschen auf neue Weisen mit Computern interagieren lassen.
101)	***IBM***	Eine Abkürzung für den englischen Begriff International Business Machine. IBM ist eine internationale Firma. Sie ist der älteste und größte Hersteller von Computern weltweit.
102)	***Icon***	Ein kleines Bild auf dem Computerbildschirm, dass eine Anwendung, ein Programm oder eine Funktion, repräsentiert, die von User_innen verwendet werden kann. Durch Icons wird ein Computer leichter verwendbar, weil sie den User_innen erlauben einfach auf sie zu zeigen und sie anzuklicken.
103)	***Input/Output (I/O)***	Bei der Kommunikation zwischen zwei Computern oder zwischen einem Computer mit einer Person gibt es Input und Output. Input ist ein Signal das vom Computer empfange wird und Output ist ein Signal, dass der Computer versendet.
104)	***Integer***	Ein Datentyp, der einen Bereich mathematischer ganzer Zahlen darstellt. Integrale Datentypen können unterschiedlich groß sein und negative Werte enthalten oder auch nicht. Ganze Zahlen werden in einem Computer üblicherweise als eine Gruppe von Binärziffern (Bits) dargestellt. Die Größe der Gruppierung variiert, so dass der Satz der verfügbaren ganzzahligen Größen zwischen verschiedenen Computertypen variiert. Computerhardware, einschließlich virtueller Maschinen, bietet fast immer eine Möglichkeit, ein Prozessorregister oder eine Speicheradresse als ganze Zahl darzustellen.
105)	***Geistiges Eigentum***	Geistiges Eigentum bedeutet, dass die Idee, die eine Person erfunden hat ihr Eigentum ist. Sie gibt den Erfinder_innen exklusive Rechte zu ihrer Idee. Das bedeutet, dass sie von niemandem kopiert oder wiederverwendet werden darf. Beispiel für Geistiges Eigentum sind Urheberrecht, patente, Markenzeiche und Handelsgeheimnisse.

106)	***Schnittstelle***	Eine Schnittstelle ist das, was Benuter_innen auf einem Betriebssystem verwenden, um den Computer dazu zu bringen, etwas zu tun. Einige Geräte verfügen über eine Schnittstelle, die sowohl Daten senden als auch empfangen kann, z. B. einen Touchscreen, andere können nur Daten senden, z. B. eine Maus.
107)	***Interne Dokumentation***	Als interne Dokumentation werden Kommentare im Quellcode von Computersoftware bezeichnet. Zu diesen Kommentaren gehören Notizen darüber wie und warum Teile des Programms funktionieren. Sie sollen dazu dienen, dass zukünftige Programmierer_innen verstehen wie das Programm funktioniert. Das Gegenteil sind externe Dokumente, wo die Notizen und Erklärung in einem separaten Dokument sind.
108)	***Internationale Organisation für Normung (ISO)***	Die Internationale Organisation für Normung (ISO) wurde 1947 gegründet, um technische Begriffe, Spezifikationen und Einheit zu standardisieren. Ihr Hauptsitz ist in Genf.
109)	***Internet***	Das Internet ist ein weltweites Kommunikationsnetzwerk von Computern. Es besteht aus mehreren kleineren Netzwerge z.B. private, öffentliche oder Businessnetzwerke. Die verschiedenen Netzwerke sind durch verschiedene elektronische, kabellose und optische Netzwerktechnologien miteinander verbunden.
110)	***Internet Bot***	Ein Internet Bot ist eine Softwareanwendung, die automatische aufgaben über das Internet ausführt. Sie erledigen einfache und sich wiederholende Aufgaben sehr schnell. Meistens werden Bots für Webcrawler benutzt. Das heißt, sie analysiert und füllt Informationen vom Webserver aus.
111)	***IT - Informationstechnologie***	IT (Informationstechnologie) inkludiert alle Technologien die zum Erstellen, speichern, austauschen und verwenden von verschiedene Arten von Informationen wie Daten, Bilder und Präsentationen verwendet werden. Sie meint Hardware, Betriebssysteme, Netzwerkdesign und Support.
112)	***Java***	Eine universelle Programmiersprache die klassenbasiert und objektorientiert ist. Sie wurden entwickelt und zu wenige Implementierungsabhängigkeiten wie möglich zu haben. Kompilierte Java-Code kann auf allen Plattformen verwendet werden, die Java unterstützen, ohne das eine Neukompilierung notwendig ist.
113)	***Java/Javascript***	JavaScript ist eine universelle Programmiersprache. Sie ist die bekannteste Programmiersprache.

114)	***JPEG***	Eine Abkürzung für das Englische Wort “Joint Photographic Expert Group”. JPEG steht für einen Kompressionsstandard der von einer Gruppe festgelegt wurden. Es wird für die Speicherung und Übermittlung von Farbbildern verwendet wird.
115)	***Schüsseldatei***	Eine Schlüsseldatei ist ein ausgewähltes Feld eines Datensatzes, das verwendet wird, um diesen Datensatz eindeutig zu identifizieren. In einer Datei von Datensätzen ist es das Feld, das als Grundlage für die Sortierung der Datei verwendet wird.
116)	***Tastatur***	Ein Eingabegerät, das ähnlich wie eine Schreibmaschinentastatur ist, das zur Eigne von Anweisung oder Daten verwendet wer. Es gibt verschiedene Arten von Layout abhängig von der Marke, der Größe und der Funktion.
117)	***Kilobyte***	Wird mit “K” oder “KB” abgekürzt. Ein Kilobyte ist eine Speichereinheit und entspricht 1.024 Byte.
118)	***Laptop***	Ein Laptop ist ein Tragbarer Computer, der klein genug ist um auf dem Schoß der Nutzer_innen verwendet zu werden.
119)	***Programmbibiothek***	Eine Sammlung von nichtflüchtigen Ressourcen, die von Computerprogrammen verwendet werden, oft für die Softwareentwicklung. Dazu können Konfigurationsdaten, Dokumentation, Hilfedaten, Nachrichtenvorlagen, vorgefertigter Code und Unterroutinen, Klassen, Werte oder Typspezifikationen gehören.
120)	***Liste***	Eine Liste ist ein abstrakter Datentyp, der eine abzählbare Anzahl geordneter Werte darstellt. Listen sind ein grundlegendes Beispiel für Container, da sie andere Werte enthalten.
121)	***Logischer Fehler***	Beim Computerprogrammieren ist ein logischer Fehler ein Fehler der dazu führt, dass ein Programm falsch funktioniert. Das führt zu einem unerwünschten Verhalten oder Ergebnis. Oft ist die Syntax des Programms richtig und somit ist der Fehler schwer zu finden.
122)	***Logisches Programmieren***	Logisches Programmieren verwendet die mathematische Logik, um ein Computerprogramm zu schreiben. Eine logische Programmiersprache besteht aus einer Reihe von Regeln und Faktoren. Die wichtigsten logischen Programmiersprachen sind Prolog, ASP und Datalog.
123)	***Schleife***	Eine Schleife bedeutet die Wiederholung der Ausführung derselben Anweisungen.
124)	***Maschinensprache***	Ist eine Reihe von Anweisungen, die der Prozessor (CPU) eines Computers verstehen und direkt folgen kann, ohne das eine Übersetzung notwendig ist. Jeder

		Art von CPU hat ihre eigene Maschinensprache.
125)	***Maschinelles Lernen***	Maschinelles Lernen gibt einem Computer die Fähigkeit ohne ein spezifisches Programm zu erlernen. Es steht in der Verbindung mit künstlicher Intelligenz. Algorithmen des maschinellen Lernens erstellen ein mathematisches Modell, das auf Beispieldaten basiert, um Vorhersagen oder Entscheidungen zu treffen. Maschinelles Lernen wird für Spamfilter, optische Zeichenerkennung und Suchmaschinen eingesetzt.
126)	***Mathematische Logik***	Die mathematische Logik ist ein Feld der Mathematik, das versucht Logik zu formalisieren. Die Mathematische Logik zeigt Zusammenhänge mit Symbolen. Wichtige Themen sind die Ausdruckskraft formaler Systeme. Und die Schlussfolgerungskraft formaler Beweissysteme. Mathematisch Logik ist wichtig für die Theorie der Informatik.
127)	***Matrix***	In der Mathematik ist eine Matrix ein Rechteck mit Zahlen die in Reihen und Spalten angeordnet sind.
128)	***Megabyte***	Wird mit "Mb" abgekürzt. Ein Megabyte ist eine Maßeinheit für Speicherplatz und entspricht 1.024 Kilobytes.
129)	***Arbeitsspeicher***	Computerspeicher sind temporäre Speicher. Sie speichern Daten und Anweisungen, die die CPU benötigt. Damit ein Programm laufen kann, muss es zuerst vom Speicher auf den Arbeitsspeicher geladen werden. Der ist ein wichtiger Bestandteil jedes Computers.
130)	***Menü***	Eine Liste von Optionen, die am Bildschirm angezeigt werden, von denen User_innen eines auswählen können, indem sie mit dem Mauszeiger darauf zeigen. Menüs sind grafische Benutzeroberflächensysteme.
131)	***Mergesort***	Ein Mergesort ist ein Divide-and-Conquer-Algorithmus zum Sortieren einer Liste von Elementen. Mergesort ist ein stabiler Sortieralgorithmus, während Quicksort dies nicht ist. Es hat eine Worst-Case-Komplexität von O (n * log (n)). Die Zusammenführungssortierung ist auch in hohem Maße parallelisierbar. Es kann zur Lösung des Inversionszählproblems verwendet werden.
132)	***Methode***	Im objektorientierten Programmieren, ist das ein Prozess der einer Nachricht und einem Objekt zugeordnet ist. Ein Objekt besteht aus Daten und Verhalten. Die Daten und das Verhalten ergeben eine Schnittstelle, die spezifizieren, wie das Objekt von verschiedenen Konsument_innen verwendet werden kann.

133)	***Modem***	Ein Modem ist ein Teil der Computerhardware. Es wird für die Kommunikation zwischen voneinander entfernten Computern verwendet. Das Modem kann Daten senden und empfangen. Um Daten zu senden, wandelt es digitale Daten in analoge Daten um (dieser Prozess heißt Modulation). Um Daten zu empfangen wandelt es die analogen Daten in digitale Daten um (dieser Prozess heißt Demodulation).
134)	***Multitasking***	Multitasking oder Multiprogrammierung ist ein System, das so aussieht, als ob ein Prozess mehrere Programme (oder verschiedene Teile desselben Programms) gleichzeitig ablaufen lässt.
135)	***Notebook***	Ein Notebook ist ein kleiner Laptop. Es gibt sie seit den frühen 1990er Jahren und sie haben ihren Namen aufgrund ihrer Größe bekommen.
136)	***Nullzeichen***	Es ist ein Zeichen mit dem ASCII Wert 0. Ein Nullzeichen wird von Programmiersprachen, vor allem bei C verwendet, und das eine einer Zeichenfolge zu markieren.
137)	***Leeres Wort***	Eine Zeichenfolge, die normalerweise mit "-" geschrieben wird und nichts oder ein Nullzeichen enthält. Ein leeres Wort wird in einigen Programmiersprachen verwendet, um den letzten einer Reihe von Werten zu bezeichnen.
138)	***Objekt***	Ein Objekt kann eine Variable, eine Datenstruktur, eine Funktion oder eine Methode sein und ist als solches ein Wert im Speicher, auf den durch einen Bezeichner verwiesen wird. Im klassenbasierten objektorientierten Programmierparadigma bezieht sich Objekt auf eine bestimmte Instanz einer Klasse, wobei das Objekt eine Kombination aus Variablen, Funktionen und Datenstrukturen sein kann. Bei der relationalen Datenbankverwaltung kann ein Objekt eine Tabelle oder Spalte oder eine Zuordnung zwischen Daten und einer Datenbankentität sein (z. B. das Alter einer Person mit einer bestimmten Person in Beziehung setzen).
139)	***Objectcode***	Das Produkt eines Compilers. Im allgemeinen Sinne ist Objektcode eine Abfolge von Anweisungen oder Anweisungen in einer Computersprache, in der Regel eine Maschinencodesprache (dh binär) oder eine Zwischensprache wie Register Transfer Language (RTL). Der Begriff gibt an, dass der Code das Ziel oder Ergebnis des Kompilierungsprozesses ist, wobei einige frühe Quellen den Quellcode als "Themenprogramm" bezeichnen.
140)	***offline***	Bedeutet nicht verbunden. Daten können nicht auf ein anderes Gerät übertragen werden. Das Gegenteil ist online.

141)	***online***	Bedeutet verbunden. Daten können auf ein anderes Gerät übertragen werden. Das Gegenteil ist offline.
142)	***Open Source Software (OSS)***	Eine Open Source Software ist eine Software bei der der Quellcode für alle verfügbar ist. Jede_r kann den Quellcode ändern, damit die Software anders funktionier.t Open Source Software wird oft öffentliche und in Zusammenarbeit entwickelt.
143)	***Betriebssystem***	Ein Betriebssystem ist eine Gruppe von Computerprogrammen, die es Menschen erlauben mit einem Computer zu interagieren. Es verwaltete Hardware und Software des Computers.
144)	***Glasfaser***	Eine Glasfaser ist eine dünne Faser aus Glas oder Kunststoff die Licht von einem Ende zum anderen überträgt. Sie werden hauptsächlich in der Telekommunikation verwendet, wo sie Daten über eine große Entfernung mit hoher Bandbreite übertragen.
145)	***parellel Gerät***	Ein Gerät, das binäre Daten versendet, in dem die Bits die jeweils ein Zeichen darstellen, simultan entlang einer Reihe von getrennten Datenzeilen versendet werden.
146)	***Parallelverarbeitung***	Bezeichnet eine neue Computertechnologie, die mehrere Rechnungen gleichzeitig ermöglicht.
147)	***Parallellauf***	Eine Methode zur Implementierung eines neuen Computersystems, bei dem das neue System und das alte System für eine kurze Zeit zusammen laufen.
148)	***Parameter***	In der Computerprogrammierung eine spezielle Art von Variablen, die in einer Unterroutine verwendet wird, um sich auf eines der Datenelemente zu beziehen, die als Eingabe für die Unterroutine bereitgestellt werden. Diese Datenelemente sind die Werte der Argumente (oft als tatsächliche Argumente oder tatsächliche Parameter bezeichnet), mit denen die Unterroutine aufgerufen/aufgerufen wird. Eine geordnete Liste von Parametern ist in der Regel in der Definition einer Unterroutine enthalten, so dass jedes Mal, wenn die Unterroutine aufgerufen wird, ihre Argumente für diesen Aufruf ausgewertet werden und die resultierenden Werte den entsprechenden Parametern zugeordnet werden können.
149)	***Parität***	Die Parität einer Zahl ist der Zustand, entweder gerade oder ungerade zu sein. Eine binäre Zahl hat gerade Parität, wenn sie eine gerade Zahl der Zahl 1 enthält, und ungerade Parität, wenn sie eine ungerade Anzahl der Zahl 1 enthält.
150)	***Peripheriegerät***	Jedes Gerät, das an einen Computer angeschlossen ist und von ihm gesteuert wird.

151)	***PIN (Persönliche Identifikationsnummer)***	Eine persönliche Identifikationsnummer ist eine einzigartige Zahl, die als Passwort verwendet wird, um die Identität von Nutzer_innen zu erkennen, zum Beispiel beim Online Banking.
152)	***Plattform***	Eine Plattform ist ein Betriebssystem. Sie funktioniert gemeinsam mit der Software über die sie funktioniert.
153)	***Plotter***	Ist ein Gerät, das auf den Druck von Vektorgrafiken spezialisiert ist. .
154)	***Pop-Up-Menü***	Ein Pop-Up Menü ist ein Menü, dass in einem Fenster erschein, wenn eine Option mit der Maus ausgewählt wird.
155)	***Drucker***	Ein Ausgabegerät zum Erstellen gedruckter Kopien von Texten oder Grafiken. Es gibt verschieden Arten von Druckern, die den unterschiedlichen Anforderungen an gedruckte Materialien entsprechen.
156)	***Vorrangwarteschlange***	Ein abstrakter Datentyp, der wie eine normale Warteschlangen- oder Stapeldatenstruktur ist, bei dem jedoch zusätzlich jedem Element eine "Priorität" zugeordnet ist. In einer Prioritätswarteschlange wird ein Element mit hoher Priorität vor einem Element mit niedriger Priorität bedient. Wenn in einigen Implementierungen zwei Elemente die gleiche Priorität haben, werden sie entsprechend der Reihenfolge bereitgestellt, in der sie in die Warteschlange gestellt wurden, während in anderen Implementierungen die Reihenfolge der Elemente mit der gleichen Priorität nicht definiert ist.
157)	***Ausführungszyklus***	Die Abfolge von Schritten, die wiederholt von einem Computer bei der Ausführung eines Programms ausgeführt werden.
158)	***Phasen des Programmlebenszyklus***	Programmlebenszyklusphasen sind die Phasen, die ein Computerprogramm von der ersten Erstellung bis zur Bereitstellung und Ausführung durchläuft. Die Phasen sind Bearbeitungszeit, Kompilierzeit, Linkzeit, Verteilungszeit, Installationszeit, Ladezeit und Laufzeit.
159)	***Programmiersprache***	Eine Programmiersprache ist eine Art von geschriebener Sprache, die einem Computer sagt, was er tun soll. Sie wird verwendet, um Computerprogramme zu schreiben. Es ist eine Reihe von Anweisungen, denen ein Computer folgt, um etwas zu machen.
160)	***Protokoll***	Eine Reihe von Standards für die Übertragung von Daten zwischen verschiedenen Geräten. Sie decken die Übertragungsgeschwindigkeit, das Datenformat und das Signal ab, das zur Synchronisierung des Transfers erforderlich ist.
161)	***Public-Domain Software***	Jedes Computerprogramm, dass nicht uhrheberrechtlich geschützt ist und daher frei, ohne Konsten verwendet werden kann.

162)	***Dropout-Menü***	Eine Liste von Optionen, die als grafische Ansicht gezgit werden. Vorhandensein eines Dropout Menus ist norment durch einen Pfeil neben dem Wort erkennbar. Dann zeigen User_innen mit der Maus auf das Wort und das gesamte Menü erscheint. Die User_innen könne die benötigte Option auswählen.
163)	***Warteschlange***	In der Informatik ist eine Warteschlange eine Datenstruktut, die zum Speichern von Daten, bevor sie bearbeitet werden, verwendet wird. Der Vorgang “enqueue” fügt das Element am Ende der Warteschlange hinzu. Der Vorgang “dequeue” entfernt das Element in der Warteschlange von dort aus.
164)	***QWERTY***	Die Standardmäßige Anordnung der Tasten auf einer englischen oder amerikanischen Schreibmaschiene doer Tastatur. Q, W, E, R, T und Y sind von links beginnend die ersen sechst Tasten auf der ersten Buchstabenzeile.
165)	***RAM***	Ist ein Kurzwort für den Englischen Begriff “random-access-memory”(auf Deutsch: Direktzugrifssspeicher). Es ist ein Speichergerät in der Form einer Sammlung von integrierten Schaltkreisen (Chips). RAM Chips können von Computern sowohl gelesen als auch geschrieben werden. Aber die Inhalte gehen beim Ausschalten verloren.
166)	***ROM-Speicher***	Ein Festwertspeicher oder ROM ist ein Weg um Daten dauerhaft zu speichern, so dass sie beliebig oft gelesen, aber nicht geändert werden können.
167)	***Reaktionszeit***	Die Reaktionszeit ist der Verzögerung zwischen dem eingeben eines Befehls und des Sehens seiner Auswirkungen.
168)	***Router***	Ein Router ist ein Computer, der Daten zwischen Computernetzwerken bewegt. Router stellen sicher, dass der Datenverkehr zwischen Computern dort hingelangt, wo er hin soll. Daten werden oft von einem Router zu einem anderen weitergeleitet, bis sie ihr Ziel erreichen.
169)	***System Application Architectur (SAA)***	Die System Application Architecture (auf deutsch: System-Anwendungs- Architektur) ist ein Model von IBM für Client-Server Computing. SAA verwendet einen allgmeien Userzugang, um sicherzustanne dass Befehel und Tastenanschläge konsequen in verschiedenen Anwendungen verwendet werden.
170)	***Abtastung (Signalverarbeitung)***	Die Abtastung ist die Messung eines analogen Signals in regelmäßigen Abständen. Das Ergebnis der Messung kann in ein digitales Signal umgewandelt werden.
171)	***Skalierbare Schriften***	Das ist eine Art von Schriften, die in jeder Größe und jeder Auflösung verwendet werden kann, auf einem Bildschirm oder beispielsweise mittels eines Laserprinters auf eine Papierkopie gedruckt werden

		kann. Skalierbare Schriften sind immer Vektorfonts.
172)	***Scanner***	Ein Gerät, dass ein digitales Bild eines Dokuments erstellen kann, da auf einem Computer gespeichert werden kann.
173)	***Suchalgorithmus***	Ein Suchalgorithmus ist eine Methode um einen Zielwert innerhalb einer Liste zu finden. Er durchsucht jede Elemten der Liste nach dem Zielwert, bis eine Übereinstimmung gefunden wurde aller alle Elemente durchsucht wurden.
174)	***Sekondärspeicher***	Sekondärspeicher können auch als externe Speicher bezeichnet werden. Im Vergleich zum Arbeitsspeicher, ist er nicht direkt für die CPU zugänglich. Der Sekundärspeicher speichert Daten auch wenn der Computer ausgeschalten wird.
175)	***Sequenz***	Eine Aktion, oder ein Ereignis, dass dazu führt, dass die der Reihenfolge nach nächste Aktion durchgeführt wird. Eine Sequenz kann jede beliebige Anzahl von Aktionen haben, aber keine Aktionen innerhalb der Sequenz können übersprungen werden.
176)	***Serielles Gerät***	Ein Gerät, das binäre Daten kommuniziert, indem es die Bits, die jedes Zeichen darstellen, einzeln entlang einer einzelnen Datenzeile sendet.
177)	***Server***	Ein Computer der als Speicher für Software und Daten verwendet wird, die von anderen Computern im Netzwerk genutzt werden.
178)	***Service-Level-Agreement***	Ein Service-Level-Agreement (SLA) ist eine Verpflichtung des Dienstleisters mit den Kund_innen über die Qualität und Verfügbarkeit des Servides sowie der Verantwortlichkeitn des Anbieters und der Kund_innen.
179)	***Software***	Computersoftware oder einfach Software ist eine Reihe von Anweisungen, die einem Computer sagen, was er zu tun hat. Zur Software gehören Anwendungen (z.B ein Spiel, ein Textverarbeitungsprogramm, das Betriebssystem). Computerhardware und Software benötigen einander.
180)	***Software-Agent***	Ein Software-Agent ist ein Teil der Software, die einfache Entscheidungen treffen kann, um ein Probelm zu lösen. Agenten können alleine arbeiten oder zusammen mit anderen Agenten oder Menschen, Agenten werden auch als Bots bezeichnet.
181)	***Software-Konstruktion***	Software-Konstruktion ist die Erstellung von Software durch eine Kombination aus Codierung, Verifizierung, Test und Debugging. Es bezieht sich auf Softwaredesign und Softwaretests.

182)	***Softwareverteilung***	Softwareverteilung inkludiert alle Aktivitäten die gemacht werden müssen, bevor eine Software zur Nützung verfügbar gemacht wird. Ein Bereitstellungsprozess kann Folgendes umfassen: die Freigabe der Software, die Installation und Aktivierung einer Software, Updates für die Software.
183)	***Softwaredesign***	Softwaresdesign ist der Prozess der Erstellung einer Softwarelösung für ein Problem. Ein Softwaredesign kann ein Flussdiagramm oder eine geplante Sequenz von Ereginissen sein.
184)	***Softwareentwicklung***	Softwareentwicklung ist der Prozess der Erstellung einer Computersoftware.Sie beinhaltete den Software-Release-Lebenszyklus, der aus Vorbereitung eines Designs, der Codierung des Programms und der Behebung der Fehler besteht. Das Endziel ist die Softwarefreigabe eines Produkts, das den Wünschen der Benutzer entspricht.
185)	***Ursprungssprache***	Die Sprache, in der ein Programm geschrieben ist. Sie unterscheidet sich von der Maschinensprache (die Sprache in der die Anweisungen des Programms vom Computer ausgeführt werden). Ursprungssprachen werden als hohe oder niedrig Sprachen klassifiziert, abhängig davon, ob jede Notation in der Ursprungsprache für viele oder nur eine Anweisung im Maschinencode steht.
186)	***Spammen***	Werbung im Internet, die an alle Verteiler gesandt wird, unabhängig von ihrer Relevant.
187)	***Spooling***	Spooling ist der Prozess, bei dem die zu druckenden Informationen vorübergehend in einer Datei gespeichert werden, wobei der Druck später durchgeführt wird. Es wird verwendet, um zu verhindern, dass ein relativ langsamer Drucker das System zu kritischen Zeiten aufhält, und um mehreren Computern oder Programmen die gemeinsame Nutzung eines Druckers zu ermöglichen.
188)	***Tabellenkalukulationsprogramm***	Ein Programm, dass wie ein karriertes Blatt Papier in Spalten und Reihen eingeteilt ist. Die User_innen geben Werte in die Tabelle ein und geben dem Programm dann Anweisungen, einen bestimmte Vorgang mit ihnen durchzuführen, wie zum Beispiel das Summieren einer Spalte und das Ermitteln des Durchschnitts einer Reihe von Zahlen.
189)	***Stapelspeicher***	Ein Stapel- oder Kellerspeicher (wird auch auch mit dem englischen Wort stack bezeichent) ist eine Methode der Datenspeicherugn, bei der das zulete gespeichert Objekt, als erstes abgerufen wird. Die Technik wird häufig “Last in, first out” (auf deutsch: als letzten hinein, als erstes hinaus) genannt.

190)	***STEM***	Eine englische Abkürzung für Science (Wissenschaft), Technology (Technologie), Engineering (Machinenbau) und Mathematics (Mathematik).
191)	***String***	Ist eine Gruppe von Zeichen die vom Computer als einzelnes Objekt behandelt werden. In der einfachsten Form kann ein String aus einem einzelnen Buchstabne oder Wort bestehen. Aber er kann auch einen Kombonat von Worten, Leerzeichen udn Zahlen sein.
192)	***Tausch***	Tausch bedeutet, das Verschieben von Daten weg von einen zu einem anderen Speicher.
193)	***Syntaxfehler***	Syntaxfehler entstehen durch eine falsche Verwendung der Programmiersprache.
194)	***Telearbeit***	Telearbeit oder Home Office ist die Möglihchkeit von z haus aus, anstelle in einem Büro zu arbeitn. Auch wenn der Begriff seit 2020 im Zuge der Corona-Pandemie weit verbreite wrude, wurde er zum ersten mal in den 1980er Jahren verwendet.
195)	***Testdaten***	Daten die erstellt werden, um zu Testen, ob ein Computerprogramm richtig funktinoert. Die erwarteten Ergebnisse werden aufgeschrieben und mit den wirklcihen Ergebnissen de sProgramms vergliechen.
196)	***Time-Sharing***	Eine Möglichkeit, mehreren Benutzer_innen den gleichzeitigen Zugriff auf denselben Computer zu ermöglichen. Der Computer wechselt schnell zwischen Benutzerterminals und Programmen, so dass jede_r Benutzer_in so arbeiten kann, als ob nur eine Person das System benutzt hätte.
197)	***Spur***	Eine Methode zur Überprüfung, ob ein Computerprogramm ordnungsgemäß funktioniert, indem der sich ändernde Wert aller beteiligten Variablen angezeigt wird, während das Programm ausgeführt wird.
198)	***Übersetzungsprogramm***	Ein Programm, das ein anderes Programm, das in einer Hochprache oder einer Assemblersprache geschrieben wurde, in Maschinencodeanweisungen überseht hat, denen ein Computer folgen kann.
199)	***Trojanisches Pferd***	Ein trojanisches Pferd ist ein Virusprogramm, das normal zu funktionieren scheint, aber an anderen Dokumenten Schaden anrichtet oder Sicherheitsverfahren umgeht.
200)	***Uniform Resource Locator (URL) – umgangssprachlich Webadresse***	Ein Verweis auf eine Webressource, die ihren Speicherort in einem Computernetzwerk und einen Mechanismus zum Abrufen dieser Ressource angibt. Eine URL ist ein bestimmter Typ von URI (Uniform Resource Identifier), obwohl viele Benutzer_innen die beiden Begriffe austauschbar verwenden. URLs treten am häufigsten auf, um auf Webseiten (http) zu verweisen, werden aber auch für Dateiübertragungen (ftp), E-Mail (mailto), Datenbankzugriff (JDBC) und

		viele andere Anwendungen verwendet.
201)	***Upload***	Uploaden (hochladen) bedeutet das Senden von Informationen von einem computer zu einem anderen Computer oder Severs. Das Gegenteil des Uploadens ist downloaden, was bedeutete sich Informaitoen von eienm anderen Computer zu holen.
202)	***User_in***	Eine Person, die einen Computer verwendet. Um sich selbst als User_in zu identifizeiren, hat man ein Konto und einen userneme udn in den meisten Fällen ein Passwort.
203)	***User Agent***	Ein User Agent ist eine Software die im Namen von User_innen agiert. Ein Beispiel ist ein Webbrowser: Er ermöglicht es Endnutzer_innen mit dem Webinhalten zu interagieren.
204)	***User Interface (UI)***	Ein User Interface (auf Deutsch: Benutezrschnittsctelle) ermögichkte es User_innen mit einer Maschine zu interagierne. User Interfaces liefern Input. Das heißt, die User_innen können verändern, wie die Mascheine funktioniert, oder können ihr Informationen geben. Danach macht die Maschine etwas. Das nennt man Ouptut. User Interface werden auf viel arten verwendet: Computerbetriebssysteme, Bedingung und Steuerung von Hebemaschienen, etc.
205)	***User Interface Design – auch: User Interface Engineering***	User Interface Design (UI) ist das Design von Maschinen und Software Interfaces, wie ein Computer, ein Smartphone, ein Drucker. Der Fokus liegt auf der Verbesseung der Nutzung, in dem es die Interaktion so leicht und effizient wie möglich macht.
206)	***benutzerfreundlich***	Ein Begriff der benutzt wird, um die Einfachheit der Verwendung eines Computersystems/Plattform, Webseite beschreibt, insbesondere für Menschen, die nur wenig Verständnis von Computern haben.
207)	***Dienstprogramm***	Ein Systemprogramm, das entwickelt wurde, um eine bestimmte Aufgabe im Zusammenhang mit dem Betrieb des Computers auszuführen, wenn dies vom Computerbenutzer dazu aufgefordert wird.

208)	***Validierung***	Die Validierung ist der Prozess der Überprüfung der Eingabedaten, um sicherzustellen, dass sie vollständig, genau und angemessen sind. Obwohl es unmöglich wäre zu garantieren, dass nur gültige Daten in einen Computer eingegeben werden, sollte eine geeignete Kombination von Validierungsprüfungen sicherstellen, dass die meisten Fehler erkannt werden. Zu den allgemeinen Validierungsprüfungen gehören: Zeichentypprüfung, Feldlängenprüfung, Kontrollgesamtprüfung, Hash-Gesamtprüfung, Paritätsprüfung, Prüfziffer, Bereichsprüfung.
209)	***Variable***	Variblen sind Namen, die man Werten gibt. Die Inhalte der Variablen können sich während der Ausführung eines Programms ändern.
210)	***Virtueller Speicher***	Eine Technik bei der ein Teil des Backup-Speichers des Computers als eine Erweiterung seines Direktzugriffsspeicher verwendet wird.
211)	***Virus***	Eine Art von Software die sich vermeheren und von einem Computer auf einen anderen Übertragn kann, ohne das es User_innen bemerken. Manche Viren sind harmols, aber ander können eine Computer beschädigen oder Daten zerstören.
212)	***Web Crawler***	Ein Webcrawler oder Spider ist ein Computerprogramm, das automatisch den Inhalt einer Webseite abruft. Das Programm analysiert dann den Inhalt. Suchmaschinen verwenden häufig Webcrawler.
213)	***Wi-Fi***	Wi-Fi ist ein Weg um Computernetzwerke durch die Verwendung von Radiowellen miteinander zu verbinden. is a way of connection to a computer network using radio waves. It is often used for internet connections.
214)	***XHTML – Abkürzung für eXtensible HyperText Markup Language.***	XHTML ist ein Markup, das zum Entwerfen von Webseiten verwendet wird. Es basiert sowohl auf XML als auch auf THML. Es ist strenger als gewöhnliches HTML, so dass der Webbrowser die gleiche Seite korrekt zwischen ihnen anzeigen kann.
215)	***Zero Wait State***	Begriff für Zentraleinheiten, die laufen, ohne auf langsamere Chips zu warten.

2. ROBOTICS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

a. Robotics

1)	***Beschleunigerplatine***	Eine Beschleunigerplatine ist eine Erweiterungsplatine, die eine Schnittstelle zur Erhöhung der Rechenleistung bereitstellt. Es ist ein Gerät, das die Übertragung oder Verarbeitung über die Fähigkeiten der CPU hinaus

		beschleunigt.
2)	***Knickarmroboter***	Eine Art von Roboter, der rotierende Gelenke hat, die einander bei der Ausführung ihrer spezifischen Aufgabe unterstützen. Jedes Gelenk kann programmiert werden, um zu rotieren oder eine spezifische Art von Bewegung auszuführen.
3)	***Künstliches Leben***	Die Simulation des Verhaltens und einer Eigenschaften eines Lebewesens durch einen Computer, Roboter oder biochemische Prozesse.
4)	***Augmenting Roboter***	Eine Art Roboter, der von einer Person getragen werden kann, um ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern oder zu ersetzen. Es kann verwendet werden, um "Beine" für Menschen mit eingeschränkter Mobilität oder einen Schub für Menschen bereitzustellen, die im Rahmen ihrer Arbeit schwere Geräte heben müssen (z. B. das Heben schwerer Betonsäcke auf einer Baustelle).
5)	***Strichcode***	Ein Muster von Streifen und Abständen, das von einem Computer gelesen werden kann. Strichcode werden häufig im Handel, in der industriellen Verteilung und öffentlichen Bibliotheken verwendet, Der Code wird von einem Scangerät gelesen: der Computer erkennt den Code anhand der Breite der Streich und der Abstände.
6)	***Baxter Roboter***	Ein moderner Industrieroboter, der insbesondere dafür designt wurde, um sicher mit Menschen zu interagieren.
7)	***Brain-Computer Interface***	Eine direkte Verbindung zwischen einem Gehirn und einem Computer, die es dem Gehirn erlaubt dem Computer Befehle zu erteilen oder mit der der Computer das Gehirn beobachten kann.
8)	***Frabsensor***	Ein Sensor, der Veränderungen von Farbe und sogar die Art von Farbe vor ihm erkennen kann.
9)	***Koordinaten***	Eine Reihe von Zahlen die verwendet wird, um eine Position darzustellen – oft handelt es sich um 2- oder 3-dimensionale Positionen.
10)	***Kybernetic***	Die Wissenschaft der Steuerung und Regelungen (von Tieren und von Maschinen) – die Wissenschaft der Feedback-Systeme. Sie beinhaltet Steuerung, Lernen und Interaktion.
11)	***Cyborg***	Ein kybernetischer Organismus, der aus einer Mischung aus organisch und mechanisch-elektronischen Teilen besteht.
12)	***Distanzsensor***	Ein Sensor, der die Veränderung in der Distanz zwischen Objekten erkannt (normalerweise zwischen sich selbst und einem anderen Objekt).

13)	***Dohne***	Eine Drohne ist ein unbemanntes Flugobjekt, dass von der Ferne gesteuert werden kann. Obwohl das nicht immer der Fall ist, wird heutzutage der Begriff Drohen verwendet, um kleine Helikopter die von Menschen ferngesteuert werden und oft Kameras und andere Peripheriegeräte haben. Sie werden oft verwendet, um Luftaufnahmen zu machen, zur Überwachung oder um schwer zugängliche Orte zu erkunden. Manche drohen werden in Rennwettbewerben verwenden und es gab Versuche Drohnen für die Lieferung von Pakten zu verwenden.
14)	***Lernroboter***	Roboter die speziell entwickelt wurden, um sie in der Bildung zu verwenden, normalerweise um die Grundlange des Programmierens und anderer Wissenschaften zu vermitteln. Auch wenn es nicht immer der Fall ist, die meisten modernen Lernroboter, werden so designt, dass sie für Menschen attraktiv sind und durch einfache Baublöcke von Code programmiert werden können, für eine einfache Verwendung und einfaches Lernen.
15)	***Kodierer***	In der Robotik ist das ein Gerät, das dafür verwendet wird um Impulse zu erzeugen, wenn sich ein Rad dreht. Damit kann die Geschwindigkeit gemessen werden.
16)	***Fuzzylogik***	Eine Form von Logik, die mit ungefähren Werten, im Gegensatz zu logischen Signalen, die wahr oder falsch sind arbeitet.
17)	***Mensch-Computer-Interaktion (Human Computer Interaction - HCI)***	HCI ist eine Abkürzung für den englischen Begriff Human Computer Interaktion (auf Deutsch: Mensch-Computer – Interaktion). Es ist der Austausch von Informationen zwischen einer Person und eine Computer, über ein User Interface. HCI ist ein Teil der Ergonomie erforscht.
18)	***Hertz***	Wird mit “Hz” abgekürzt. Es ist eine Messeinheit für die Frequenz (die Anzahl von Wiederholungen eines regelmäßigen Ereignisse in einer Sekunde). Der Name kommt vom deutschen Physiker Heinrich Hertz.
19)	***Humanoide Roboter***	Sie werden manchmal auch als Androide bezeichnet. Humanoide Roboter haben denselben Körperbau wie Menschen (Oberkörper, Beine, Füße, Hände, Arme, etc.). Obwohl das Design nicht ideal für die Verwendung in der erzeugenden Industrie ist, könne sie für Forschung oder andere wissenschaftliche Experimente verwendet werden.
20)	***Industrieroboter***	Eine Art von Roboter, die in der herstellenden Industrie verwendet wrid. Sie können programmiert werden, um automatisch und genau bestimmten Arten von Begegungen auszuführen, um eien Aufgabe zu erfüllen .
21)	***Gelenk***	Ein Teils eines Roboters, der eine bestimmte Art von Drehung ausführen kann (Auch Menschen haben Gelenke an ihren Handgelenken, Ellbogen und Schultern, zum Beispiel)

22)	***Joystick***	Der Joystick ist ein Eingabegerät, dass einem Computer die Richtung und das Außmas der Bewegung eines Handhebels signalisiert. Die ersten Joystickmodelle waren den Joysticks, die zum steuern eines Flugzeugs verwendet werden.
23)	***Laserdrucker***	Ein Laserdruck ist ein Drucker bei dem das zu druckende Bild durch die Einwirkung eines Laser auf eine lichtempfindliche Trommel erzeugt wird und dann mittels einer elektronischen Ladung auf Papier übertragen wird.
24)	***Robotergesetze***	Die Gesetze wurden von Isaac Asimov in seinen Geschichten über Roboter definiert, um das Verhalten von Robotern festzulegen.
25)	***Lichtstift***	Ein elektronisches Gerät, das es möglich macht mit einem Computer zu interagieren, in dem man mit dem Stift auf den Bildschirm schreibt.
26)	***Flüssigkristallanzeige (LCD)***	Diese Art von Bildschirm basierr auf den optischen Eigenschaftern von sogenannten Flüssigkristallen. Diese Flüssigkeit befindet sich zwischen zwei Glasoberflächen, die mit mehreren elektronischen Kontantken versehen sind, über die ein elektrisch Feld auf die Flüßigkeit übertragen wird. Jeder elektrisch Kontakt steuert einen kleinen Teil der Oberfläce, der Pixel genannt wird. Es kam das erst Mal 1965 zum Einsatz.
27)	***Mechatronik***	Ist im Maschinenbau eine Kobminato von mechanischen, elektronischen, Steuerungs-, Computer- und Nachrichtenmaschienenbau.
28)	***Bewegungssensor***	Ein spezieller Sensor, der Bewegungen in einem Bereich, ohne das Vorhandensein von Licht, erkennen kann (z.B. Alarme in Geschäften und Banken).
29)	***Motor***	Eine mechanische Komponente die normaerwiese durch Elektrizität betrieben wird. Er aknn sich mit sehr hoher Geschwindigketi drehe, um ein Drehmoment un dKrage zu erzeugen (z.B. ein Motor in einem Roboet, kann zur Generierugn von Drehmoemtn verwendet werden, damit der Roboter seine Hände bewegt.)
30)	***Pilotlauf***	Eine Methode der Einführung eines neue Computersystems. Das alte System wird schrittweise über einen bestimmten Zeitruem auf das neeu System übertragen.
31)	***Flüssigkristallanzeige (LCD)***	Diese Art von Bildschirm basierr auf den optischen Eigenschaftern von sogenannten Flüssigkristallen. Diese Flüssigkeit befindet sich zwischen zwei Glasoberflächen, die mit mehreren elektronischen Kontantken versehen sind, über die ein elektrisch Feld auf die Flüßigkeit übertragen wird. Jeder elektrisch Kontakt steuert einen kleinen Teil der Oberfläce, der Pixel genannt wird. Es kam das erst Mal 1965 zum Einsatz.

32)	***Drucksensor***	Ein Sensor der an einem Roboter befestigt werden gibt, um ihn die Möglichkeit zu geben, die Menge an Druck von Gas oder Flüßigkeit innerhalb eines Behälters zu messen.
33)	***Prozessor***	Ist ein anderen Namen for die CPU (Central Prozessing Unit) oder dien Mikroprozessor eines Computers.
34)	***Prompt***	Ein Promt ist ein Symbol, das auf einem Bildschirm angezeigt wird und anzeigt, dass der Computer eingabebereit ist. Das verwendete Symbol variiert von System zu System und von Anwendung zu Anwendung.
35)	***Quadcopters***	Ein Hubschraubertyp, der vier (Quad-) Einzelrotoren zum Fliegen verwendet, anstatt nur einen. Dieses Design gibt es häufig bei Drohnen.
36)	***Raspberry Pi***	Der Raspberry Pi ist eine Serie von Einplatinencomputern. Sie sind kostengünstig, leistungsstark und haben die Größe einer Kreditkarte. Der Raspberry Pi wurde in Großbritannien von der Raspberry Pi Foundation entwickelt. Das Ziel der Raspberry Pi Foundation ist es, „die Bildung von Erwachsenen und Kindern voranzutreiben, insbesondere im Bereich Computer, Informatik und verwandter Fächer. Viele Menschen haben Raspberry Pis verwendet, um Dinge wie Kameras, Videospielkonsolen, Roboter, Webserver und kleine Medienzentren herzustellen.
37)	***Roboter***	Ein Roboter ist eine Maschine, die sich bewegen und bestimmte Aufgaben ausführen kann. Roboter werden von einem Computerprogramm oder einer elektronischen Schaltung gesteuert. Sie können direkt von Menschen kontrolliert werden. Sie können so gestaltet sein, dass sie wie Menschen aussehen. In diesem Fall kann ihr Verhalten auf Intelligenz oder Denken hindeuten, aber sie haben keine Gefühle. Die meisten Roboter erledigen eine bestimmte Aufgabe und sehen nicht immer wie Menschen aus. Sie können in vielen Formen auftreten. In Filmen und Büchern sehen Roboter jedoch normalerweise wie Menschen aus und scheinen ein Eigenleben zu haben.
38)	***Roboterarm***	Eine Roboterkomponente, die einer menschlichen Hand ähnelt und sie nachahmen kann (z. B. Greifen, Drehen, Strecken). Sie wird normalerweise in industriellen Anwendungen wie Schweißen, Spritzen und Zusammenbau von Teilen und anderen Komponenten verwendet.
39)	***Sensor***	Ein Sensor ist ein Gerät, das eine physikalische Größe misst und in ein „Signal“ umwandelt, das von einer Person oder einem Instrument gelesen werden kann. Beispielsweise wandelt ein Quecksilberthermometer die gemessene Temperatur in die Ausdehnung und des Sichzusammenziehen einer Flüssigkeit um, die an einem kalibrierten Glasröhrchen abgelesen werden kann. Videokameras und Digitalkameras haben einen Bildsensor. Es gibt viele verschiedene Arten von Sensoren. Einige werden in Alltagsgegenständen verwendet, andere sind separat.

40)	***Smartcard***	Eine Smartcard ist eine Plastikkarte mit eingebettetem Mikroprozessor und Speicher. Sie kann beispielsweise persönliche Daten, Identifikations- und Bankverbindungsdaten speichern und so als Kredit- oder Debitkarte verwendet werden.. Andere mögliche Verwendungen sind als Schlüssel für Hoteltüren oder in Pässen.
41)	***Schallsensor***	Ein Sensor, der in der Lage ist, Schalländerungen zu erkennen, normalerweise mit einer bestimmten Schallwellenfrequenz.
42)	***Schrittmotor***	Der Schrittmotor ist ein Elektromotor, der durch Signale vom Computer präzise gesteuert werden kann. Der Motor dreht sich jedes Mal um einen genauen Winkel, wenn er einen Signalimpuls vom Computer erhält.
43)	***Terminal***	Ein Gerät, das aus einer Tastatur und einem Bildschirm besteht, um den Benutzer_innen die Kommunikation mit dem Computer zu ermöglichen. Das Terminal kann physisch mit dem Computer verbunden oder drahtlos verbunden sein.
44)	***Berührungssensor***	Ein spezialisierter Sensor, der Berührungssignale erkennen kann. Einige Berührungssensoren reagieren auf Druck, der auf ihre Oberfläche ausgeübt wird, während andere nur auf menschliche Berührungen reagieren.
45)	***Transducer***	Ein Gerät, das Energie von einer Form in eine andere umwandelt – z. B. Motordrehzahl in ein elektrisches Signal.
46)	***Schildkröte (Roboter)***	Eine Schildkröte ist ein kleiner computergesteuerter Radroboter. Die Bewegungen der Schildkröte werden durch Programme bestimmt, die von Computerbenutzer_innen, typischerweise unter Verwendung von höheren Programmiersprachen, .geschrieben wurden,
47)	***Yaw (Gierbewegung)***	Die Rotation eines fliegenden Objekts um seine Hochachse

b. Artificial intelligence

1)	***Künstliche Intelligenz***	Die Intelligenz von Maschinen, wie zum Beispiel Roboter oder einfache Softwares, die Aufgaben von Menschen erfüllen können.
2)	***Business Intelligence***	Der Prozess der Datenanalyse, um nützliche Informationen zu erkennen, die in der Geschäftswelt verwendet werden könne, um Entscheidungen basierend auf mathematischen Analysen zu machen.
3)	***Kategorische Daten***	Daten die nicht als Zahl dargestellt werden können (z.B. Haarfarbe, Name, Geschlecht, etc.)
4)	***Chat Bot***	Ein digitaler Roboter mit Künstlicher Intelligenz, der menschliche Gespräche fast wie natürlich führen kann. Er wird oft bei Servicelines verwendet.
5)	***Klassifikation***	Der Prozess der Kategorisierung von Daten basierend auf ihren Eigenschaften.

6)	***Computer Vision***	Ein Bereich der Informatik und künstlicher Intelligenz, wie Computer trainiert werden, das menschliche visuelles System nachzumachen, um Aufgaben zu erfüllen (z.B. selbstfahrende Autos die Menschen und Tiere auf der Straße erkennen).
7)	***Konsole***	Eine Konsole ist eine Kombination aus einer Tastatur und einem Bildschirm (Sie wird auch Terminal genannt).
8)	***Emoji***	Eine Abkürzung für das englische Wort Emoticon, dass sich aus den englischen Wörter “emotion” (auf Deutsch: Gefühl) und Icon zusammensetzt. Ein Emoji ist ein Symbol, das aus Sonderzeichen besteht und eine bestimmte Emotion in der Form eines menschlichen Gesichts ausdrücken soll. Normalerweis werden Emojis in Textnachrichten verwendet, um die nonverbale Kommunikation beim Sprechen zu vermitteln.
9)	***Evaluation***	Die Definition einer Methodologie um festzustellen, wie gut oder schlecht ein Modell der künstlichen Intelligenz ist.
10)	***Gesichtserkennung***	Der Prozess bei dem das Gesicht einer Person über ihre Gesichtsmerkmale mit Verwendung einer Bilderkennung identifiziert wird.
11)	***Fitnessfunktion***	Eine Funktion die in evolutionären Algorithmen verwendet wird, um zu evaluieren wie gut oder passend eine Lösung für ein Problem ist. Sie wird verwendet als Mitteln um den Algorithmus zu einer guten Lösung hinzuführen.
12)	***Flussdiagramm***	Das Flussidagramm ist ein Diagramm, das oft verwendet wird um mögliche Wege aufzuzeigen, die Daten in einem System oder Programm durchlaufen können.
13)	***Evolutionärer Algorithmus***	Ist aus als biologischer Algorithmus bekannt. Sie sind eine Form von Künstlicher Intelligenz, die von der biologischen Evolution von Organismen inspiriert ist. Sie sind so designt, dass sie, im Vergleich zu anderen Methoden, in relativ kurzer Zeit eine akzeptable Lösung für ein Problem findet (nicht die beste Lösung, aber eine die gut genug ist). Sie funktionieren, in dem sie eine zufällige Menge an Lösungen erstellen und ihre Effektivität miteinander vergleichen. Gute Lösungen werden behalten, schlechte werden verworfen und neue zufällige Lösungen werden in das System eingeführt, um die verworfenen zu ersetzen. Dieser Prozess wird mehrmals wiederholt bis eine Lösung die gut genug ist gefunden wird.
14)	***Bilderkennung***	Der Prozess der Analyse von Bildmaterialien so wie Bilder und Videos und das Erkennen ihrer Eigenschaften.
15)	***Informationszuwachs***	Eine Methode, um herauszufinden, wie wichtig eine Information in einer Datenreihe ist.
16)	***Wissensbasiertes System (WBS)***	Wird mit “WBS” abgekürzt. Es ist ein Computerprogramm das Menschliches wissen in ein Programm verarbeiten, um bei der Lösung eines Problems zu helfen. Ein Beispiel sie Programme, die Schach spielen.

17)	***Labels***	Die Ausgabe eines KI-Modells oder die Tags, die ein beschriftetes Datenset für jedes seiner Beispiele enthält.
18)	***Lernregeln***	Ein auf Mathematik basierender Prozess, der es künstlichen neuronalen Netzen ermöglicht, sich selbst zu verbessern und bessere Ergebnisse zu erzielen.
19)	***Lineares Modell***	Ein Modell, das seine Stichproben mit der Verwendung einer linearen Entscheidungsgrenze klassifiziert.
20)	***Verlustfunktion***	Eine Möglichkeit zu bewerten, wie weit die Vorhersagen eines KI-Modells in Bezug auf ein Problem entfernt waren. Es wird mit Optimierungsfunktionen verwendet, um den Fehler von Vorhersagen zu reduzieren.
21)	***Maschinenlernen***	Ein Unterbereich der Künstlichen Intelligenz. Es basiert auf Mathematik, die in der Informatik für Systeme und Algorithmen verwendet wird, damit sie sich automatisch aufgrund der Datenlange zu verbessern.
22)	***Neurales Netzwerk***	Eine Kombination von Neuronen, die miteinander verbunden sind und ein Netzwerk bilden.
23)	***Nichtlineares Modell***	Ein Modelle, das eine Stichprobe mittels der Verwendung einer nichtlinearen Entscheidungsgrenze klassifiziert.
24)	***Numerische Daten***	Numerische Daten sind Daten, die als Zahlen dargestellt werden können.
25)	***Vorhersage***	Das Ergebnis eines KI-Modells, das auf Mathematik basiert.
26)	***Prababilistisches Modell***	Modelle des Maschinenlernens, die die Wahrscheinlichkeit nutzen, um Vorhersagen und Klassifizierungen von Daten zu treffen.
27)	***Regression***	Eine statistische Methoden um die Beziehung zwischen einer abhängigen und einer oder mehrere unabhängigen Variablen festzustellen.
28)	***Überwachtes Lernen***	Eine Art von KI-Modell, das für einen Datensatz mit Beschriftungen verwendet wird und Trainingsbeispiele als Referenzpunkt enthält.
29)	***Training Stage***	Wird auch als Trainingsphase bezeichnet. Es ist der Prozess in dem ein Modell der Künstlichen Intelligenz beginnt Daten zu verarbeiten um darunter zu lernen und seine Vorhersage verbessern, indem sie das synaptische Gewicht verändert wird
30)	***Turingmaschine***	Ein mathematisches Modell, das von Alan Turing entwickelt wurde. Das Modell manipuliert Zeichen nach festgelegten Regeln. Damit kann festgestellt werden, ob die Logik eines Computeralgorithmus konstruiert werden kann.
31)	***Turing-Test***	Ein Test der von Alan Turing entwickelt wurde, um festzustellen, ob ein Computer in der Lage ist so zu denken und sich so zu verhalten, dass er nicht von einem Mensch unterschieden werden kann.

32)	***Unbewachtes Lernen***	Ein Model der Künstlichen Intelligenz, das mit einem Datensatz ohne Labels verwendet wird.
33)	***Visualisierung***	Eine Methode um Daten in eine Form zu bringe. Normalerweise in der Form eines Graphen, der dabei hilft die Ergebnisse eines Modells besser zu verstehen.

3. CLOUD NETWORKING

1)	***Werbebasiertes Preismodell***	Ein Preismodell, bei dem Kund_innen Dienstleistungen zu niedrigen oder kostenlosen Preisen angeboten werden. Die Dienstanbieter_innen werden von Werbetreibenden entschädigt, die für Anzeigen, die die Kund_innen während der Nutzung des Dienstes angezeigt bekommen.
2)	***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***	Als Teil von Amazon Web Services (AWS) bietet EC2 skalierbare Rechenkapazität in der Cloud, mit der Entwickler_innen skalierbare Anwendungen bereitstellen können.
3)	***Amazon Simple Storage Service (S3)***	Als Teil von AWS. S3 ermöglicht das Speichern und Abrufen von Daten. Es kann auch zum Hosten statischer Webseiten verwendet werden.
4)	***Apache Hadoop***	Ein Open-Source-Software-Framework für die verteilte Speicherung und Verarbeitung großer Datensätze.
5)	***AWS***	Die Organisationseinheit von Amazon, die eine Vielzahl von Cloud-Diensten bereitstellt. AWS operiert von 11 physischen Standorten in Nord- und Südamerika, Europa, Asien und Australien.
6)	***Content delivery Netzwerk(CDN)***	Ein Verteilungssystem, das aus Servern an diskreten physischen Standorten besteht, die so konfiguriert sind, dass Clients auf den Server zugreifen können, der ihnen im Netzwerk am nächsten ist. Dadurch wirddie Geschwindigkeit verbessert.
7)	***Cloud***	Eine Cloud bezieht sich auf Informationen, die nicht auf dem eigenen Computer gespeichert werden, sondern auf einem entfernten Massenspeichergerät, auf das über das Internet zugegriffen werden kann. Cloud Computing bedeutet, dass Computerdienste von einem Unternehmen außerhalb des Standorts, an dem sie verwendet werden, bereitgestellt werden. Der Benutzer_innen können Speicher, Rechenleistung oder Entwicklungsumgebungen einfach nutzen, ohne sich Gedanken darüber machen zu müssen, wie diese hinter den Kulissen funktionieren.
8)	***cloud computing***	Eine Sammlung von nicht flüchtigen Ressourcen, die von Computerprogrammen verwendet werden, häufig für die Softwareentwicklung. Diese können Konfigurationsdaten, Dokumentation, Hilfedaten, Nachrichtenvorlagen, vorgefertigten Code und Subroutinen, Klassen, Werte oder

		Typspezifikationen umfassen.
9)	***Cloud.Portabilität***	Die Möglichkeit, Anwendungen und Daten von einem Cloud-Anbieter zu einem anderen zu verschieben. Siehe auch Vendor-Lock-in.
10)	***Cloud Anbieter***	Ein Unternehmen, das Cloud-basierte Plattform-, Infrastruktur-, Anwendungs- oder Speicherdienste für andere Organisationen und/oder Einzelpersonen bereitstellt, normalerweise gegen eine Gebühr.
11)	***Cloudsourcing***	Ersetzen des traditionellen IT-Betriebs durch kostengünstigere, ausgelagerte Cloud-Services.
12)	***Cloud-Speicher***	Ein Dienst, der es Kund_innen ermöglicht, Daten zu speichern, indem sie über das Internet oder ein anderes Netzwerk auf ein externes Speichersystem übertragen werden, das von einem Drittanbieter betrieben wird.
13)	***Cloudware***	Software, die das Erstellen, Bereitstellen, Ausführen oder Verwalten von Anwendungen in der Cloud ermöglicht.
14)	***Cluster***	Ein Cluster besteht aus vielen einzelnen Computern, die zusammenarbeiten, um ein Problem zu lösen. Cluster können verschiedene Formen haben: Sie können ganze Computer sein, die zusammenarbeiten, oder nur CPUs. Diese CPUs können über ein schnelles Netzwerk kommunizieren, nutzen aber beispielsweise dieselben Festplatten. Je nach Problem kann es günstiger sein, es mit einer Gruppe billigerer Komponenten zu lösen, als in bessere Hardware zu investieren, die mehr kostet.
15)	***Consumer-Cloud***	Cloud-Computing-Angebote, die sich an Einzelpersonen für den persönlichen Gebrauch richten, wie z. B. Dropbox oder iCloud.
16)	***Content Management Interoperabilitätsdienste (CMIS)***	Ein offener Standard zur Steuerung von Inhalts- und Dokumentenverwaltungssystemen und Aufbewahrungsorten mithilfe von Webprotokollen.
17)	***Customer self-service***	Eine Funktion, die es Kund_innen ermöglicht sich Dienstleistungen selbst anzuscheffen, zu verwalten und zu beenden, ohne den Dienstleistungsanbieter über eine Webschnittstelle oder Anrufe zu Dienstleistungsprogrammierschnittstellen zu kontatktieren.
18)	***Disruptive Technologien***	Ein Begriffe der Innovationen beschreibt die bestheen Produke oder Dienstleistungen auf unerwatete Weise verbesen. Diese Innovationen verändern die Methoden, die zur Erfüllung einer Aufgabe verwendet werden, und gestalten den Markt für diese Aufgabe neu. Cloud Computing gilt aufgrund seiner Elastizität, flexiblen Preismodelle und Wartungskosten im Vergleich zur Bereitstellung herkömmlicher IT-Dienstleistungen als disruptive Technologie

19)	***Docker***	Eine Open-Source-Software, die die Bereitstellung von Anwendungen in virtuellen Softwarecontainern automatisiert.
20)	***Elastizität***	Die Fähigkeit zur dynamischen Bereitstellung und Deprovisionierung von Rechen- und Speicherressourcen, um den Anforderungen der Spitzenauslastung gerecht zu werden, ohne sich Gedanken über die Kapazitätsplanung und das Engineering bei ungleichmäßigen Nutzungsmustern machen zu müssen.
21)	***Google App Engine***	Ein Dienst, der es Entwickler_innen ermöglicht, Webanwendungen auf der Infrastruktur von Google zu erstellen und auszuführen. Die Anwendungen können über einen nutzungsbasierten Tarif mit nutzungsbasierter Bezahlung ohne Einrichtungskosten oder wiederkehrende Gebühren geteilt werden.
22)	***Google Apps***	Das Software-as-a-Service-Produkt (SaaS) von Google umfasst eine Office-Produktivitätssuite, E-Mail, Kalender sowie Dateispeicherung und -freigabe. Google Apps for Business umfasst eine Unternehmensverwaltungsschnittstelle und Archivierungstools sowie Unterstützung für die Einhaltung gesetzlicher Aufbewahrungsfristen für die Dokumentenermittlung. Google Apps for Education enthält zusätzliche Tools für Zusammenarbeit und Berichterstellung für Unterrichtsumgebungen.
23)	***Hardware as a Service (HaaS)***	Siehe IaaS.
24)	***Gehostete Anwendung***	Ein internetbasiertes oder webbasiertes Anwendungssoftwareprogramm, das auf einem Remote-Server ausgeführt wird und auf das über einen mit dem Internet verbundenen PC oder Thin Client zugegriffen werden kann. Siehe auch SaaS.
25)	***Hybride Cloud***	Die Kombination eines öffentlichen Cloud-Anbieters (z. B. AWS) mit einer privaten Cloud-Plattform. Die öffentlichen und privaten Cloud-Infrastrukturen arbeiten unabhängig voneinander und integrieren sich mithilfe von Software und Prozessen, die die Portabilität von Daten und Anwendungen ermöglichen.
26)	***Infrastruktur als Service (IaaS)***	Cloud-Infrastrukturdienste, bei denen eine virtualisierte Umgebung als Dienst vom Cloud-Anbieter bereitgestellt wird. Diese Infrastruktur kann Server, Netzwerkgeräte und Software umfassen, einschließlich einer vollständigen Desktop-Umgebung wie Windows oder Linux.
27)	***Interne Cloud***	Eine private Cloud, die von einer IT-Abteilung für den internen Gebrauch bereitgestellt und unterstützt wird.

28)	***Microsoft Azure***	Die Cloud-Plattform von Microsoft, die eine Vielzahl von Platform as a Service (PaaS)- und IaaS-Angebote, einschließlich Microsoft-spezifischer Standards und Standards von Drittanbietern, für Entwickler_innen bereitstellt, um Cloud-Anwendungen und -Dienste bereitzustellen.
29)	***Microsoft Office 365***	Microsoft Office (oder Microsoft Office System) ist eine Sammlung von Computerprogrammen von Microsoft. Es ist eine Sammlung von Office-bezogenen Anwendungen. Jede Anwendung dient einem einzigartigen Zweck und bietet ihren Benutzer_innen einen bestimmten Service. Die Programme werden für alle Benutzer_innen erstellt. Es gibt verschiedene Versionen der Software für Privatanwender_innen und für Geschäftsanwender_innen. Einige Versionen bieten möglicherweise mehr Programme und einige Versionen kosten weniger als andere, aber keine ist kostenlos.
30)	***Middleware***	Software, die sich zwischen Anwendungen und Betriebssystemen befindet und aus einer Reihe von Diensten besteht, die Daten zwischen Anwendungen übertragen. So kann beispielsweise auf die Daten einer Datenbank über eine andere Datenbank zugegriffen werden.
31)	***Mandantenfähigkeit***	Mandantenfähigkeit ist die Eigenschaft einer Hardware, Ressourcen (und Kosten) auf viele Benutzer_innen aufzuteilen.
32)	***On-demand Service***	Ein Modell, mit dem Kund_innene Cloud-Dienste nach Bedarf erwerben können; Wenn Kund_innen beispielsweise für die Dauer eines Projekts zusätzliche Server verwenden müssen, können sie dies tun und dann nach Abschluss des Projekts auf die vorherige Ebene zurückkehren.
33)	***OpenStack***	Eine kostenlose Open-Source-Cloud-Computing-Softwareplattform zur Steuerung von Pools mit Verarbeitungs-, Speicher- und Netzwerkressourcen in einem Rechenzentrum.
34)	***PaaS***	Cloud-Plattformdienste, bei denen die Computerplattform (Betriebssystem und zugehörige Dienste) vom Anbieter als Dienst über das Internet bereitgestellt wird.
35)	***Private Cloud***	Dienstleistungen, die ausgewählten Benutzer_innen über das Internet oder über ein privates internes Netzwerk angeboten werden. Diese Dienste stehen der Allgemeinheit nicht zur Verfügung.
36)	***Öffentliche Cloud***	Dienstleistungen, die über das öffentliche Internet angeboten werden. Diese Dienste stehen Personen zur Verfügung, die den Dienst erwerben möchten.
37)	***Software als Service (SaaS)***	Cloud-Anwendungsdienste, bei denen Anwendungen vom Anbieter über das Internet bereitgestellt werden, sodass die Anwendungen nicht gekauft, installiert und auf den Computern der Kund_innen ausgeführt werden müssen. SaaS-Anbieter wurden früher als Application Service Provider

		bezeichnet.
38)	***Salesforce***	Ein Online-SaaS-Unternehmen, das vor allem für die Bereitstellung von CRM-Software (Customer Relationship Management) an Unternehmen über das Internet bekannt ist.
39)	***Serviceanbieterwechsel***	Der Wechsel von einem Cloud-Dienst oder -Anbieter zu einem anderen.
40)	***Private Cloud***	Dienstleistungen, die ausgewählten Benutzer_innen über das Internet oder über ein privates internes Netzwerk angeboten werden. Diese Dienste stehen der Allgemeinheit nicht zur Verfügung.
41)	***Service Provider***	Das Unternehmen oder die Organisation, die einen öffentlichen oder privaten Cloud-Dienst bereitstellt.
42)	***Service-Level-Agreement (SLA)***	Eine vertragliche Vereinbarung, durch die ein Dienstanbieter das Serviceniveau, die Verantwortlichkeiten, Prioritäten und Garantien in Bezug auf Verfügbarkeit, Leistung und andere Aspekte des Dienstes definiert.
43)	***Sozialer Netzwerkdienst (SNS)***	Wird in Unternehmen für Zusammenarbeit, Dateifreigabe und Wissenstransfer verwendet; Zu den gängigsten Plattformen gehören Yammer von Microsoft und Chatter von Salesforce. Wird oft als Enterprise Social Software bezeichnet, um zwischen "traditionellen" SNS-Plattformen wie Facebook oder LinkedIn zu unterscheiden.
44)	***Software plus Service***	Die Kombination von Cloud-gehosteten Diensten mit lokal ausgeführter Software. Diese Methode ermöglicht die Verwendung des lokalen Systems für die Verarbeitungsleistung, während der Cloud-Betrieb für die Überprüfung von Softwarelizenzen, tragbare Identitäten, die Synchronisierung zwischen Geräten und die Dateispeicherung genutzt werden.
45)	***Abonnementbasiertes Preismodell***	Ein Preismodell, bei dem Kund_innen eine Gebühr für die Nutzung des Dienstes für einen bestimmten Zeitraum zahlen können, das häufig für SaaS-Dienste verwendet wird. Siehe auch Verbrauchsbasiertes Preismodell.
46)	***Utility-Computing***	Ein Bereitstellungsmodell, bei dem Dienste nach Bedarf verfügbar sind und Benutzer_innen für eine bestimmte Nutzung Gebühren berechnet werden, ähnlich wie bei kommunalen Versorgungsunternehmen wie Strom oder Wasser.
47)	***Anbieterbindung***	Abhängigkeit von einem bestimmten Cloud-Anbieter und geringe Wechselfähigkeit zwischen Anbietern aufgrund fehlender Unterstützung für standardisierte Protokolle, APIs, Datenstrukturen (Schema) und/oder Dienstmodelle.

48)	***Vertikale Cloud***	Eine für die Nutzung optimierte Cloud-Computing-Umgebung, die auf die Compliance-Anforderungen spezialisierter Branchen wie Gesundheitswesen, Finanzdienstleistungen und Staatsbetriebe ausgerichtet ist.
49)	***Virtuelles privates Rechenzentrum***	Ressourcen gruppiert nach spezifischen Geschäftszielen.
50)	***Virtuelle private Cloud (VPC)***	Eine private Cloud, die in einer gemeinsam genutzten oder öffentlichen Cloud vorhanden ist, z. B. die Amazon VPC, die es Amazon EC2 ermöglicht, sich mit einer Legacy-Infrastruktur in einem IPsec-VPN zu verbinden.

4. AUDIOVIDEO PRODUCTION

1)	***3D Film***	3D (or 3-D) bedeutet dreidimensional oder das Vorhandensein von drei Dimensionen. Eine Box zum Beispiel ist dreidimensional. Sie ist fest und nicht dünn, wie ein Blatt Papier. Sie hat Volumen, einen Deckel und einen Boden, eine linke und eine rechte Seite. Man kann die Box umdrehen, um sie von einer anderen Seit zu beobachten. 3D Filme sind Filme, die normalerweise mit er Hilfe von speziellen Anzeigegeräten (Brillen, die von den Seher_innen getragen werden).die Illusion einer dreidimensionalen Form geben.
2)	***Schauspieler_in***	Schauspieler_innen sind Personen, die schauspielen oder eine Roll in einen Film, einer Fernsehsendung, einem Theaterstück oder einer Radiosendung haben. Es gibt professionelle und Laienschauspieler_innen.
3)	***Adobe Premiere Pro***	Adobe Premiere Pro ist eine zeitleistenbasiertes Videobearbeitungssoftware die von Adobe Systems entwickelt wurde und als Teil des Adove Criebe-Cloud. Lizenzprogramm veröffentlicht wurde.
4)	***Ambiente***	Das Gefühl oder die Stimmung einer bestimmten Szene oder Einstellung.
5)	***Umgebungslicht***	Das natürliche Licht (oft weich) oder das Umgebungslicht um ein Motiv in einer Szene. Siehe dazu auch den Begriff Hintergrundbeleuchtung.
6)	***Animation***	Animation ist eine Möglichkeit um aus unbewegten Bildern einen Film zu machen, Die Bilder werden nacheinander zusammengesetzt und werden dann mit schneller Geschwindigkeit abgespielt. Das ergibt die Illusion von Bewegung.

7)	***Audio Visual & Integrated Experiences (AVIXA)***	Eine Branchenbezeichnung, der die nächste Generation von AV-Integrationsunternehmen beschreibt, die neue Technologielösungen wie Virtual Reality und Digital Signage nutzen; hebt das Wachstumspotenzial dieser aufstrebenden und sich entwickelnden Technologien und ihre Verbindung mit der Schaffung immersiver und interaktiver Erlebnisse hervor.
8)	***Erweiterte Realität (Augemnted Reality)***	Ein verbesserter Filter für die Realität, der innovative Technologien nutzt, um die Sicht eines Benutzers auf die reale Welt durch eine Linse digitale Informationen oder Grafiken hinzuzufügen; dadurch entsteht eine „zusammengesetzte Ansicht“; Wird häufig verwendet, um Bilder in potenziellen endgültigen Positionen so zu überlagern, dass Tests auf Dinge wie Passform oder Stil möglich sind.
9)	***AVI***	Ein Videodateityp, der beim Aufnahmeprozess verwendet wird und normalerweise nicht vertrieben wird. Steht für Audio Video Interleave-Format, erstellt von Microsoft.
10)	***Hintergrund***	Bezieht sich auf alles, was in einer hinteren Aktionsebene vorkommt (der Hintergrund im Gegensatz zur Hauptaktion oder Aufmerksamkeit im Vordergrund); abgekürzt als HG.
11)	***Überbrückungsaufnahme***	Eine Art Übergangsaufnahme, die verwendet wird, um einen Zeit- oder Ortssprung oder eine andere Diskontinuität zu überbrücken oder zu überbrücken; siehe auch Audiobrücke und Match-Cut.
12)	***Aufbau einer Szene***	Verwenden dramatischer Mittel wie erhöhtes Tempo, Lautstärke und Betonung, um eine Szene zu einem Höhepunkt zu bringen.
13)	***Kamerawinkel***	Der gewählte Blickwinkel (POV) oder die Perspektive (einschließlich relativer Höhe oder Richtung), aus der ein Motiv fotografiert wird. Verschiedene Kamerawinkel, Kompositionen oder Positionen umfassen: vorne, hinten, seitlich, oben, hoch (Blick nach unten), niedrig (Blick nach oben), geradeaus oder auf Augenhöhe (Standard- oder neutraler Winkel), geneigt (geneigt oder schräg) , oder subjektiv usw.
14)	***Kamerabewegung***	Die Verwendung der Kamera, um verschiedene Kamerawinkel und -perspektiven zu erhalten. (Siehe Filmkameraaufnahmen unten, einschließlich Schwenken, Neigen, Verfolgen und Zoomen; auch Ausleger-/Kranaufnahmen, Steadicam oder handgehalten).
15)	***CD***	Abkürzung für Compact Disc. Es besteht aus einer kunststoffbeschichteten Metallscheibe, auf der Daten (wie Videos, Audios, Bilder, Dateien…) geschrieben oder gelesen werden können. Heutzutage werden CDs immer weniger verwendet.

16)	***CGI***	Computergenerierte Bilder (CGI) werden insbesondere in Filmen verwendet. Diese Bilder werden unter anderem für Spezialeffekte, Simulationen und Werbespots verwendet. Manchmal wird die Technologie verwendet, um einen statischen Hintergrund zu erzeugen, der dann in das Bild eingefügt wird; außerdem kann sie auch verwendet werden, um Animationen in 2D oder 3D zu erstellen.
17)	***CMYK***	Abkürzung für Cyan-Magenta-Gelb-Schwarz. Es bezieht sich auf die Vierfarbenseparation, die in den meisten Farbdruckverfahren verwendet wird. Normalerweise wird auf Computerbildschirmen die RGB-Methode verwendet, und daher ist eine Konvertierung bei der Ausgabe für den Druck entweder auf Farbdruckern oder als Separationen erforderlich.
18)	***Farbkorrekturen***	Die Farbkorrektur durch Verwendung von Farbgelen oder Filtern ist ein Prozess, der in der Bühnenbeleuchtung, Fotografie, Fernsehen, Kinematographie und anderen Disziplinen verwendet wird und dessen Absicht es ist, die Gesamtfarbe des Lichts zu verändern; Typischerweise wird die Lichtfarbe auf einer Skala gemessen, die als Farbtemperatur bekannt ist, sowie entlang einer Grün-Magenta-Achse, die orthogonal zur Farbtemperaturachse ist.
19)	***Kopierschutz***	Es bezieht sich auf Techniken, die verwendet werden, um das illegale Kopieren von Computerprogrammen zu verhindern.
20)	***Digital Compositing***	Digital Compositing ist der Prozess des digitalen Zusammenfügens mehrerer Bilder zu einem endgültigen Bild, typischerweise für Druck, Filme oder Bildschirmanzeige. Es ist die Entwicklung in den digitalen Bereich des optischen Film-Compositings.
21)	***Dithering***	Dithering wird üblicherweise bei der Verarbeitung von Video- und Audiosignalen verwendet. In beiden Bereichen besteht sie in der Verringerung der Informationsmenge, um bessere Endprodukte zu erhalten.
22)	***Dokumentenkamera***	Ein Gerät, das entweder 3D-Objekte oder vorgefertigten Text auf dem lokalen Bildschirm oder dem Publikum einer Videokonferenz anzeigt.
23)	***Episode***	Eine Episode ist ein einzelner Teil einer Geschichte, eines Radio- oder Fernsehprogramms, sie folgen oft in einer bestimmten Reihenfolge. Sie sind oft 20-40 Minuten lang und folgen der gleichen Handlung.
24)	***Feldaufnahme***	Eine Video- und Audioaufzeichnungsmethode, bei der Video- und Audiogeräte an Orte außerhalb des Studios transportiert werden. Die Feldaufzeichnungseinheiten von Discovery Commons können Multikamera-, Live-Webcast- und Computeranzeigeressourcen bereitstellen.

25)	***Dateigrößen***	Das Maß für die Größe einer Computerdatei, normalerweise gemessen in Bytes (B), Megabytes (MB), Kilobytes (KB) und Gigabytes (GB). Video, Audio, Fotografie und Grafiken können viel Speicherplatz auf einer Festplatte beanspruchen. Eine 1-stündige MP4-Videodatei kann oft bis zu 300 MB groß sein. Einige Videodateitypen, wie AVI, eignen sich besser zum Aufzeichnen, sind aber zu groß, um sie im Internet zu veröffentlichen. Andere Dateitypen wie MP4 und Adobe Flash sind stärker komprimiert und daher besser für die Verteilung und das Streaming im Internet geeignet. Camtasia Studio, Adobe Premiere und ähnliche Bearbeitungsprogramme konvertieren große Dateien in kleinere, um sie zu teilen oder im Internet zu veröffentlichen.
26)	***Film***	Filme sind eine Art der visuellen Kommunikation, die bewegte Bilder und Ton verwendet, um Geschichten zu erzählen oder Menschen etwas beizubringen. Die meisten Menschen sehen Filme als Unterhaltung oder als eine Möglichkeit, Spaß zu haben. Für manche Menschen sind gute Filme, Filme die sie zum Lachen bringen, während ein guter Film für andere bedeutet, dass er sie zum Weinen bringt oder ihnen Angst macht.
27)	***Filmempfindlichkeit***	Die Filmempfindlichkeit ist das Maß für die Lichtempfindlichkeit eines fotografischen Films, die durch Sensitometrie bestimmt und auf verschiedenen numerischen Skalen gemessen wird, zuletzt mit dem ISO-System.
28)	***Endgültiger Schnitt***	Die letzte bearbeitete Version eines Films, wie er veröffentlicht wird; Siehe auch Rohschnitt.
29)	***Flipped Classroom***	Unterrichtsmethode, bei der die Schüler_innen eine aufgezeichnete Vorlesung ansehen müssen, bevor sie an einer interaktiven Sitzung mit einer Lehrperson teilnehmen. Diese Methode steht im Gegensatz zur traditionellen Methode, bei der die Schüler_innen eine Vorlesung in der Schule besuchen und dann eine Hausaufgabe bekommen.
30)	***Filmmaterial***	Jeder Teil oder jede Sequenz des Films (entweder aufgenommen oder noch nicht gefilmt) bezieht sich auch auf eine bestimmte Abfolge von Ereignissen, die in einem Film dargestellt werden.
31)	***Projektion***	Der Strahl eines Projektors projiziert von der Zuschauerseite oder von der Vorderseite des Displays auf die Leinwand.
32)	***F-stop***	Die Skalenmessung der Größe der Öffnung der Iris (die Öffnung, die Licht hereinlässt) an einer Linse; Übliche Blendenstufen sind 1,4, 2, 2,8, 4, 5,6, 8, 11, 16 und 22; Je kleiner die Zahl, desto größer die Öffnung und desto mehr Licht ist erlaubt.

33)	***Greenscreen***	Grüner Vorhang oder grüne Studiowand, die es ermöglicht, die Farbe Grün aus dem Videospektrum zu entfernen, so dass der grüne Hintergrund durch etwas anderes ersetzt werden kann, z. B. ein Foto oder Video eines anderen Ortes.
34)	***Handkameraaufnahme***	Eine Aufnahme, die mit einer Handkamera aufgenommen oder absichtlich so gemacht wurde, dass sie instabil, wackelig oder wackelig erscheint; wird oft verwendet, um entweder dokumentarisches Filmmaterial, "Realismus", Nachrichtenberichterstattung oder Amateurkinematografie darzustellen; Kontrast zu Steadicam.
35)	***HD, High Definition***	High-Definition-Video (HDTV-Video oder HD-Video) ist ein Video mit höherer Auflösung und Qualität als Standard-Definition. Während es keine standardisierte Bedeutung für High-Definition gibt, gilt im Allgemeinen jedes Videobild mit deutlich mehr als 480 vertikalen Scanlinien (Nordamerika) oder 576 vertikalen Linien (Europa) als hochauflösend. 480 Scanzeilen sind im Allgemeinen das Minimum, obwohl die Mehrheit der Systeme dies bei weitem übertrifft.
36)	***HTML5***	Hyper Text Markup Language (HTML) ist eine Auszeichnungssprache zum Erstellen einer Webseite. HTML ist eine Art Programmiersprache, die eine neue Webseite erstellen kann. Webseiten werden normalerweise in einem Webbrowser angezeigt. Sie können Schrift, Links, Bilder und sogar Ton und Video enthalten. HTML wird verwendet, um jede dieser Inhaltsarten zu markieren und zu beschreiben, damit der Webbrowser sie korrekt anzeigen kann. HTML fügt einer Webseite auch Metainformationen hinzu. z.B. den Namen der Person, die die Seite erstellt hat. Cascading Style Sheets (CSS) werden verwendet, um HTML-Elemente zu formatieren, während JavaScript für das Website-Verhalten und das Ändern von HTML und CSS verwendet wird.
37)	***IMAX***	IMAX ist eine Art Filmprojektionssystem, das Filme auf einer sehr großen Leinwand zeigt. Es wurde erstmals 1970 in Japan eingeführt.
38)	***Schlüssellicht***	Dies ist das erste und normalerweise wichtigste Licht, das Fotografinnen, Kamerapersonen oder andere Szenenkomponist_innen in einem Beleuchtungssetup verwenden. Der Zweck des Schlüssellichts ist es, die Form und Dimension des Subjekts hervorzuheben.
39)	***Linse***	Eine Linse ist ein klares (transparentes) Objekt (wie Glas, Kunststoff oder sogar ein Wassertropfen), das das Aussehen der Dinge verändert, indem es das Licht, das durch es hindurchgeht, biegt. Linsen können Dinge größer, kleiner oder auf den Kopf gestellt erscheinen lassen. Einige Orte, an denen Linsen verwendet werden, sind Brillen (Brillen), Kontaktlinsen, Kameras, Projektoren, Mikroskope, Teleskope, Lupen usw. Jedes Auge hat auch eine Linse.

40)	***Beleuchtung***	Beleuchtung ist die Verwendung von Licht, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. Die Beleuchtung umfasst sowohl die Verwendung künstlicher Lichtquellen wie Lampen und Leuchten als auch die natürliche Beleuchtung durch das Einfangen von Tageslicht. Beleuchtung ist ein wichtiger Faktor in der Fotografie, im Filmemachen und in Fernsehstudios.
41)	***Lichtsteuerung***	Eine Lichtsteuerung am Rednerpult dient zur Steuerung der Raumbeleuchtung in einem Hörsaal sowie am Remote-Standort bei einer Videokonferenz. Die drei blauen Tasten ändern die Beleuchtung in den lokalen und Remote-Hörsälen, während die vier grauen Tasten die Beleuchtung nur im lokalen Raum ändern.
42)	***Medien***	"Medien" ist ein Pluralwort von "Medium". Medien sind alle Kommunikationsmittel wie Radio und Fernsehen, Zeitungen, Zeitschriften und das Internet, die Menschen erreichen oder beeinflussen.
43)	***Microchip***	"Mikrochip" ist der populäre Name für den Siliziumchip oder den integrierten Schaltkreis.
44)	***Mikrofiche***	Es ist das Filmblatt, auf dem gedruckter Text fotografisch reduziert wird.
45)	***MP4***	Videodateiformat, das die Dateigröße gegenüber der Originalversion komprimiert und reduziert und gleichzeitig eine qualitativ hochwertige Wiedergabe liefert.
46)	***Multimedia***	Computersystem, das Audio- und Videokomponenten kombiniert, um eine interaktive Anwendung zu erstellen, die Text, Ton und Grafiken verwendet.
47)	***Pixel***	Begriff, abgeleitet von englischen Begriff “picture element”, ist ein einzelner Punkt auf einem Computerbildschirm. Alle Bildschirmbilder bestehen aus einer Sammlung von Pixeln, wobei jedes Pixel entweder ausgeschaltet (dunkel) oder eingeschaltet (farbig) ist. Die Anzahl der verfügbaren Pixel bestimmt die Auflösung des Bildschirms.
48)	***Plasmadisplay***	Es ist eine Art Flachbildschirm, der ein inonisiertes Gas zwischen zwei Paneelen verwendet, die Gitter aus Drähten enthalten. Wenn Strom durch die Drähte fließt, wird ein Pixel geladen, wodurch es aufleuchtet.
49)	***Post***	Ein Link zu einem Element, z. B. einem Video, das auf einer Website platziert wird. Das Element befindet sich irgendwo auf einem Server, und wenn Benutzer_innen auf den geposteten Link klicken, wird das Video von diesem Server abgespielt.

50)	***Postproduktion***	Die Postproduktion ist Teil des Filmemachens, der Videoproduktion und der Fotoproduktion. Es ist ein wichtiger Teil bei der Herstellung von Filmen, Fernsehprogrammen, Radioprogrammen, Werbung, Audioaufnahmen, Fotografie und digitaler Kunst. Es ist ein Begriff für alle Produktionsphasen, die nach dem eigentlichen Ende der Dreharbeiten stattfinden. Zusammen mit der Vorproduktion und Produktion ist es eine der drei Phasen der Erstellung eines Films oder Programms.
51)	***Privacy-Taste***	Eine Taste am Touchpanel in den Hörsälen, mit der die Mikrofone der Dozent_innen stummgeschaltet werden können. Wenn die Privacy-Taste auf dem Touchpanel blinkt, sind sowohl das Rednerpultmikrofon als auch das an das Rednerpult angeschlossene Wireless-Mikrofon stummgeschaltet. Wenn die Privacy-Taste nicht blinkt, sind beide Mikrofone aktiv.
52)	***Projektor***	Ein Projektor, einen Laptop, einen PC oder andere elektronische Anzeigeinformationen an einen Bildschirm sendet.
53)	***Rückprojektion***	Der Strahl des Projektors projiziert von hinten auf die Leinwand.
54)	***Datensatz***	Ein Datensatz ist eine Sammlung von zusammenhängenden Daten. Ein Datensatz ist normalerweise Teil einer Datei.
55)	***Remote (Standort, Publikum oder Teilnehmede)***	Meint die Website, das Publikum oder die Teilnehmenden an Videokonferenzen, die sich nicht am gleichen Ort wie die Moderator_innen befinden.
56)	***Fernbedienung***	Eine Fernbedienung ist ein Gerät, das verwendet wird, um Befehle (zur Steuerung) aus der Ferne an Fernseher, DVD-Player, Türklingeln usw. auszugeben. Eine Fernbedienung hat keinen Draht und kann in der Hand gehalten werden. Sie hat Tasten für Lautstärke, Wechsel der Fernsehkanäle und mehr. Infrarot- oder Funksignale werden verwendet, um mit den Geräten zu kommunizieren. Batterien sorgen dafür, dass Fernbedienungen und Controller funktionieren. Meistens werden AAA-, AA- oder Münzbatteriebatterien verwendet.
57)	***Auflösung***	Die Anzahl der Punkte pro Längeneinheit, in der ein Bild auf einem Bildschirm oder Drucker wiedergegeben werden kann.
58)	***Reverse motion/Umgekehrte Bewegung***	Bezieht sich auf einen Trickkameraeffekt, der durch Rückwärtslaufen von Film in der Kamera oder während des optischen Drucks erzeugt wird; wird auch umgekehrte Aktion genannt..
59)	***RGB (rot-grün-blau)***	Abkürzung für rot, grün, blau. Es bezieht sich auf das Verfahren zum Anschließen eines Farbbildschirms an einen Computer, wobei die drei separaten Signale Rot, Grün und Blau verwendet werden. Alle vom Bildschirm angezeigten Farben können aus diesen drei Komponentenfarben bestehen.

60)	***Drehbuch***	Bezieht sich auf den geschriebenen Text eines Films - eine Blaupause für die Produktion eines Films, der die Geschichte, das Setting, die Dialoge, die Bewegungen und Gesten der Schauspieler sowie die Form und Abfolge aller Ereignisse im Film detailliert beschreibt.
61)	***Schauplazt***	Die Zeit (Zeitspanne) und der Ort, an dem die Geschichte des Films stattfindet, einschließlich aller anderen zusätzlichen Faktoren, einschließlich Klima (Jahreszeit), Landschaft, Menschen, soziale Strukturen und wirtschaftliche Faktoren, Bräuche, moralische Einstellungen und Verhaltenskodizes.
62)	***File-Sharing***	File-Sharing-Anwendung dienen zum Übertragen großer Dateien. Sie eigenden sich beispielsweise große Video- und Audiodateien mit anderen zu teilen.
63)	***Dreh***	Der Prozess des Filmens oder Fotografierens eines beliebigen Aspekts eines Films mit einer Kamera; Der Plan für einen Dreh wird als Drehplan bezeichnet.
64)	***Einzelkameraaufnahme***	Die Aufzeichnung eines Vortrags oder einer Besprechung mit einer Videokamera. Wenn sie gut geskriptet und geplant sind, können Einzelkameraaufnahmen so bearbeitet werden, dass sie wie eine Aufnahme mit mehreren Kameras aussehen.
65)	***Zeitlupe***	Zeitlupe oder Slowmo(tion) ist ein Effekt im Filmemachen, bei dem die Zeit verlangsamt zu werden scheint.
66)	***SMART Monitor***	Ein interaktiver Monitor am Redner_innenpult in mit Videokonferenzen ausgestatteten Vortragsräume, der es Moderator_innen ermöglicht, Folien mit einem Stift zu kommentieren und wechseln. Anmerkungen werden auf den Bildschirmen des Vortragsraums angezeigt und zusammen mit dem Rest der Präsentation aufgezeichnet (wenn die Aufzeichnung gestartet wurde).
67)	***Spoiler***	Informationen über die Handlung oder das Ende eines Films, die den Genuss des Films beschädigen oder beeinträchtigen können, wenn sie im Voraus bekannt sind; Normalerweise warnen Kritiker_innen oder Rezensent_innen die Leser mit einem "Spoiler-Alarm" oder vermeiden es, Spoiler ganz zu enthüllen.
68)	***Steadicam***	Eine Handkameratechnik mit einer stabilisierenden Steadicam (eingeführt in den späten 70er Jahren), entwickelt vom Erfinder Garrett Brown, mit einem speziellen, mechanischen Gurtzeug, das es der Peron, die die Kamera bedient, ermöglicht, relativ glatte und gleichmäßige Aufnahmen zu machen, obwohl sie mit der Hand gehalten wird, während sie sich während der Handlung bewegt.

69)	***Storyboard***	Ein Storyboard ist eine Möglichkeit, Animationsfilme, Filme oder Fernsehsendungen zu planen. Ein Storyboard zeigt Beispiele dafür, was Künstler_innen machen möchten, bevor gefilmt/animiert wird. Es ermöglicht Künstler_innen auch, ihre Geschichten zu organisieren, bevor sie mit der Erstellung der Animation beginnen. Storyboarding, in der heutigen Form, wurde bei Walt Disney Productions entwickelt. Es wurde erstmals 1928 in dem animierten Kurzfilm Plane Crazy verwendet. Der Film Vom Winde verweht von 1939 war der erste, der vollständig mit einem Storyboard versehen wurde.
70)	***Streaming***	Bezieht sich auf die Übertragung und den Empfang von Online-Videos, die von einem Host-Dienst bereitgestellt werden, sodass Benutzer_innen das Video ansehen können, ohne es herunterzuladen.
71)	***Streaming Plattformen***	Auf Streaming Plattformen können Benutzer_innen über das Internet auf Medien zugreifen. Einige Beispiele sind Netflix und Amazon Prime Video für Filme und Fernsehserien; und Spotify und Apple Music für Musik und andere Audiodaten.
72)	***Studierendenkameras***	In jedem für Videokonferenzen ausgestatteten Hörsaal gibt es drei Studierendenkameras. Eine Kamera ist auf eine Weitwinkelaufnahme aller Studierenden eingestellt und zwei Kameras filmen automatsich Studierende, wenn sie Fragen stellen. Wenn der Knopf des Studierendenmikrofons gedrückt wird, filmt die Kamara den Bereich, wo die Frage gestellt wird. Die zweite Kamera filmt, die Person, die den Knopf am zweiten Mikrofon drückt. Die Kameras wechseln sich jedes Mal ab, wenn der Knopf am Mikrofon gerdrückt wird. Wenn das Studierendenmikrofon live ist, kann der/die Vortragende das Video mit dem/der Studierenden auf seinem/ihren Bildschirm sehen (das ist die einzige Möglichkeit, wie der/die Vortragende den/die Studierende_n, mit einem Live-Mikrofon an einem Remote Standort sehen kann) Die Studierenden am lokalen Veranstaltungsort sehen die Remote-Studierenden auch auf einem großen Bildschirm. Wenn das Studierendenmikrofon abgeschaltet ist, zeigt der Bildschirm entweder die Weitaufnahme von allen Studierenden im Raum, oder die nächste Studierendenkamera, wenn eine weitere Person eine Frage stellen will.

73)	***Studio***	In Studios finden Filmaufnahmen statt. Sie sind mit für audio-video Aufnahmen benötigten Geräten ausgestattet z.B. High-Definition Kameras, professionelle Beleuchtung, Green Screen, Mikrofone, Teleprompter.
74)	***Teleprompter***	Ein Gerät, das hauptsächlich im Studio verwendet wird und es Moderator_innen ermöglicht, in eine Kamera zu schauen und gleichzeitig Text oder eine Präsentation zu sehen.
75)	***Zeitraffer***	Zeitrafferfotografie ist eine Kinematographietechnik, bei der jedes Filmbild mit einer Geschwindigkeit aufgenommen wird, die viel langsamer ist, als bei der Wiedergabe. Bei normaler Geschwindigkeit scheint sich die Zeit schneller zu verlaufen.
76)	***Stimmung***	Die Stimmung oder Atmosphäre einer Filmszene, die oft vom Regisseur in der Art und Weise offenbart wird, wie ein Film gedreht wird, z. B. ernst, humorvoll, satirisch, amüsant usw.
77)	***Touch-Panel***	Die Schnittstelle, die sich im Rednerpulten von mit Videokonferenzen ausgestatteten Hörsälen befindet. In den mit Videokonferenz ausgestatteten Hörsälen bietet dieses Panel Zugriff auf die Licht- und Tonsteuerung im Raum, einen Raumplan, wo sich die Studentenmikrofone befinden und unter anderem die Privacy-Taste für die Dozentenmikrofone. Dozenten können sich mit dem Touchpanel vertraut machen, um mehr Kontrolle über ihre Präsentationen zu haben, oder sie können sich vom Kontrollraumpersonal unterstützen lassen (das Touchpanel für jeden Raum wird in den Kontrollräumen repliziert).
78)	***Vektorgrafiken***	Vektorgrafiken sind Computergrafiken, die mithilfe geometrischer Formeln im Computerspeicher gespeichert werden. Vektorgrafiken können ohne Verlust der Bildauflösung transformiert werden.
79)	***Videoadapter***	Ein Videoadapter ist eine Erweiterungskarte, die die Anzeige von Grafiken und Farben ermöglicht.
80)	***Videobearbeitung***	Videobearbeitung ist der Prozess der Veränderung eines Videos beim Einteilen oder Ändern der Reihenfolge der Inhalte auf dem Video. Es wird verwendet um Informationen in Videoessays, Filmen, Fernsehsendungen und Werbung zu zeigen. Videobearbeitung wird in den letzten Jahren mehr verwendet, weil sie aufgrund der Verbreitung von Computern von mehr Menschen leichter gemacht werden kann.
81)	***Videoproduktion***	Ist die Aufnahme einer Veranstaltung oder eines Drehbuchs mit einer Videokamera, Beleuchtung und Tonaufnahmegeräten. Videos können in einem Studio oder an einem anderen Drehort gedreht werden. Es gibt viel verschiedene Faktoren bei der Videoproduktion abhängig von der Voraussetzung des Drehbuchs und dem Budget.

82)	***Videokonferenz***	Bei einer Videokonferenz findet Kommunikation zwischen drei oder mehreren Personen statt, die sich an unterschiedlichen Orten befinden. Video- und Audiosignale werden fast in Echtzeit übertagen. Es gibt mehre Software die Videokonferenzen ermöglichen.
83)	***Webcast***	Ein Webcast ist ein Medium, dass im Internet verwendet wird. Es wird über eine Streaming Technologie an viele Menschen gleichzeitig verbreitet. Es im Grunde genommen wie eine Fernsehsendung, die aber übers Internet gesendet wird. Viele Radio und Fernsehstationen, wie auch Internetsender, haben Webcasts. Firmen bieten Webcasts mit Präsentationen oder Unterricht für Menschen. Manche Menschen übertragen Hochzeiten oder Begräbnisse über einen Webcast.

5. INTERNET OF THINGS

1)	***5G***	5G ist die fünfte Generation mobiler Technologien, für eine Zukunft in der viele physische Elemente mit dem Internet verbunden sin. Es wird sehr viel schneller sein, als sein Vorgänger (4g) und soll das Wachstum der IoT-Branche (Internet of things) ankurbeln.
2)	***Aktuatoren***	Sind Komponenten, die für das Bewegen und kontrollieren eines Mechanismus, oder eines Systems verantwortlich sind. Sie erfordern eine Energiequelle, die eine elektrische Spannung oder ein Signal, das von einem elektrischen System ausgelöst wird sein. Es gibt viele Arten von Aktuatoren, die Aufgaben wie das Kontrollieren von Pumpen. Licht, Motoren, Ventilen und vielem mehr können.
3)	***Adresse***	Ist eine Nummer in einem Computerspeicher, die einen spezifischen Standort angibt. An jeder Adresse kann ein einziges Datenstück gespeichert werden.
4)	***AIoT***	Ein Begriff, der verwendet wird, um KI in Verbindung mit dem IoT zu beschreiben. Dies wird häufig verwendet, wenn über IoT in einem Analyse- und Datenerfassungskonstrukt nachgedacht wird.
5)	***APIs (Application Programming Interfaces)***	Tools zum Erstellen von Anwendungen, die häufig gewünschte Aktionen ausführen, indem sie bereits vorhandene Methoden verwenden. Zum Beispiel ermöglicht die Google Maps API jedem, qualitativ hochwertige, digitale Karten auf einer Webseite einzubetten. Sie können sich diese als Bausteine vorstellen, mit denen Sie Aufgaben ausführen können, ohne komplexe Dienste von Grund auf neu erstellen

		zu müssen.
6)	*ARP (Address Resolution Protocol)*	Ein Kommunikationsprotokoll, das verwendet wird, um eine IP-Adresse in eine physische Adresse umzuwandeln. Mit dieser Fähigkeit können Computer miteinander kommunizieren, obwohl sie nur die IP-Adressen des anderen kennen, indem sie eine ARP-Anfrage senden, die sie über die MAC-Adresse des anderen Computers informiert.
7)	*Automation*	Dies ist der Prozess der Durchführung eines Verfahrens oder einer Handlung ohne menschliche Hilfe. Es wird oft in einem industriellen Kontext über Steuerungssysteme für Maschinen oder Prozesse in Fabriken verwendet, deckt aber auch Anwendungen wie das Einstellen eines Ihres Haushaltsthermostats ab, um sich zu einem bestimmten Zeitpunkt einzuschalten oder wenn die Temperatur einen festgelegten Schwellenwert überschreitet.
8)	*Backup*	Eine Dateikopie, die auf ein anderes Medium, normalerweise ein Sicherungsspeicher, übertragen wird. Der Grund dafür ist, dass man eine Kopie zu Verfügung hat, fall die Dat eim Fall eines Fehlers im System nicht wieder hergestellt werden kann.
9)	*Bluetooth*	Ein Kabelloser Technologiestand der Daten zwischen Geräten über eine kurze Distanz via Radiowellen überträgt.
10)	*Bluetooth Low Energy (BLE)*	Bluetooth-Technologie, die weniger Strom verbraucht als herkömmliches Bluetooth, aber in einem ähnlichen Kommunikationsbereich.
11)	*Body Area Network (BAN)*	Body Area Network, auch als Wireless Body Area Network (WBAN) oder Body Sensor Network (BSN) bezeichnet, ist ein drahtloses Netzwerk von tragbaren Computergeräten. BAN-Vorrichtungen können in den Körper eingebettet sein, implantiert oder in einer bestimmten Position auf dem Körper montiert werden, tragbare Technologie oder können begleitete Geräte sein, die Menschen in verschiedenen Positionen, in Kleidertaschen, von Hand oder in verschiedenen Taschen tragen können.
12)	*BRouter*	Der BRouter ist ein Gerät zum Verbinden von Computernetzwerken, das die Funktionen einer Bridge und eines Routers umfasst. BRouter bieten in der Regel Routing über eine begrenzte Anzahl von Protokollen an, wobei nach Möglichkeit Routing betrieben wird und die verbleibenden Protokolle überbrückt werden.

13)	***Browser***	Jedes Programm, das es den Nutzer_innen ermöglicht, nach Daten zu suchen und diese anzueignen. Browser sind normalerweise auf einen bestimmten Datentyp beschränkt, so dass zum Beispiel ein Grafikbrowser Grafikdaten anzeigen, die in vielen verschiedenen Dateiformaten gespeichert sind.
14)	***BTLE (Bluetooth Low Energy)***	BTLE (Bluetooth 4.0) ist eine Version des drahtlosen Bluetooth-Kommunikationsstandards mit geringerem Engerieverbrusch., der ständig ausgeführt wird, die Anwesenheit eines Geräts bei lokalen Sensoren ankündigt und die Akkulaufzeit für das betreffende Gerät optimiert. Im IoT ermöglicht BLE eine präzise Standort- und Funktionsverfolgung ohne verkürzte Akkulaufzeit.
15)	***Cloud Computing***	Dieser Begriff, der auch als "Cloud" bezeichnet wird, beschreibt Computersoftware, -systeme und -dienste, die im Internet ohne direkte Verwaltung durch Benutzer_innen und nicht auf einem Computer ausgeführt werden. Systeme in der Cloud scheinen auf dem Computer, Telefon oder einem anderen Computergerät ausgeführt zu werden, laufen aber tatsächlich über das Internet auf einer "Cloud" von Computern, die Dienste miteinander teilen.
16)	***Condition monitoring (CM)***	Ein Aspekt der vorausschauenden Wartung, Zustandsüberwachung, bezieht sich auf den Prozess der Überwachung eines Aspekts einer Maschine, um Daten zu sammeln, die auf signifikante Änderungen hinweisen können, die zu einem Ausfall oder Fehler führen könnten. Die Art der überwachten Bedingungen kann von der Temperatur über die Vibration bis hin zu vielen anderen Parametern variieren.
17)	***Zugang***	Dies bezieht sich auf die Mittel, etwas mit dem Internet verbinden. Es gibt verschiedene Methoden, darunter WiFi, Ethernet usw. Die Wahl Ihrer Zugangsmethode ist ein wichtiger Faktor bei der Einrichtung Ihres IoT-Systems.
18)	***Onlinesicherheit***	Dieser Begriff bezeichnet jede Methode, die dazu verwendet wird um eine sichere Onlinepräsenz zu haben. Zum Beispiel: online Passwörter, 2-Faktoren Authentifizierung und Benutzer_innenberechtigungen usw.
19)	***Dashboard***	Im Zusammenhang mit Software bezeichnet dieser Begriff, jede Tool das eine Datenrien in einem vereinfach und leicht interpretieren Weis für Nutzer_innen anzeigt. Normalerweise zeigt es Diagramme, Grafiken und andere Datenvisualisierungen.
20)	***Dattenkommunikation***	Das Senden und Empfangen von Daten über jegliches Kommunikationsmedien. Der Begriffe bedeutet meistens, dass die Daten eher digital, anstelle von analog sind.
21)	***Datenkompression***	Datenkompression bezeichnet die Technik, um die Menge an Speicherplatz zu verkleinern, die für eine bestimmte Datenmenge benötig wird.
22)	***Dateineingabe.***	Daten in ein Computersystem eingeben.

23)	***Datensicherheit***	Datensicherheit sind Vorkehrungen, die getroffen werden, um die Verlust oder den Missbrauch von Daten, egal üb unabsichtlich oder absichtlich, zu verhindern. Zu diesen Maßnahmen gehören Aktionen die sicherstellen, dass nur autorisierte Personen ein Computersystem oder eine Dateien verwenden können.
24)	***Funklöcher***	Gegenden mit wenig oder keinem Mobilfunk-- oder Internetempfang. Zum Beispiel tiefgelegenge Bergwerke, die nur eine limitierte Netzanbindung haben, zählen zu den Funklöchern.
25)	***digitale Datenübertragung.***	Ein Weg um Daten (Bilder, Töne, wörter, ...) zu senden, idne alle Signal inuemrisch Conder konverter werden (noramlerwie binäre zahlen), bevor sie übertragen werden, dann werden sie am Empfänger wieder entkonvertiert.
26)	***Digitale Transformation***	Die Verwendung von Technologie, um neue Methoden zur Bearbeitung von Aufgaben zu entwickeln. Die digitale Transformation ist nicht mehr nur ein kultureller Wandel, sondern passierte heute hauptsächlich im Geschäftsumfeld. Der Begriff beschreibt den anhaltenden Wandel in der Art der Arbeit und der Führung von Organisationen.
27)	***Eccobee***	Ein kanadisches Unternehmen, das den weltweit ersten WiFi-fähigen Thermostat herstellte. Als Co-Marktführer auf dem Markt für WiFi-Thermostate entwickeln sie nun Lösungen für gewerbliche Heizungen, Lüftungen, Klima- und Kältetechnik. Ihr intelligenter Thermostat sollte jetzt ein IoT-Hub sein, da er mit mehreren Sensoren in einem Gebäude verbunden werden kann.
28)	***Edge Computing***	Eine Methode zur Optimierung von Cloud-Computing-Systemen durch Datenverarbeitung am Rand des Netzwerks, in der Nähe der Datenquelle. Edge Computing verschiebt Anwendungen, Daten und Rechenleistung (Services) weg von zentralisierten Punkten zu den logischen Extremen eines Netzwerks.
29)	***Edge-Geräte***	Ein Netzwerkgerätetyp, der ein internes lokales Netzwerk (LAN) mit einem externen WAN (Wide Area Network) oder dem Internet verbindet.
30)	***Rand - Computing***	Rand-Computing findet dort statt, wo das lokal Netz und die zugehörigen Geräte mit dem Internet interagieren.Der Rand des IoT ist der Ort, der Ort wo neue Entwicklungen in diesem Bereich stattfinden. Dazu gehören zum Beispiel eine breite Palette von Sensoren, Aktoren und Geräten. Also Systemendpunkte auf smart Geräten, die mit Echtzeitdaten interagieren und kommunizieren.

31)	***EDI - Elektronischer Datenaustausch***	Abkürzung für elektronische Informationsverbreitung oder elektronischen Datenaustausch. Es bezieht sich auf die Übertragung von strukturierten Informationen in elektronischer Form zwischen Computersystemen in verschiedenen Organisationen. EDI wird hauptsächlich für den Austausch von Informationen über Geschäftstransaktionen und für den elektronischen Geldtransfer verwendet.
32)	***eDiscovery***	Wird bei Rechtsstreits oder Gerichtsverfahren von Anwält_innen und Richter_innen verwendet, um Beweise in elektronischen Daten zu suchen und speichern.
33)	***EIS - Executive Information Systems***	Abkürzung für Executive Information Systems. Es ist eine Softwareanwendung, die Informationen aus den Computeranwendungen und Datendateien einer Organisation extrahiert und die Daten in einer vom Management geforderten Form präsentiert.
34)	***email***	Abkürzung der elektronischen Post, es ist ein Telekommunikationssystem, das es den Benutzer_innen eines Computernetzwerks ermöglicht, Nachrichten an andere Benutzer_innen zu senden.
35)	***Eingebettetes System***	Ein Controller, der seine eigene dedizierte Funktion in einem größeren System hat, das in einem kompletten Gerät verankert ist. Diese Systeme basieren oft auf Mikrocontrollern.
36)	***Energy-Harvesting Technologien***	Sind auch als Power Harvesting oder Energy Scavengingbekannt. Es ist ein Prozess, bei dem Energie aus externen Quellen (z. B. Solarenergie, thermische Energie, Windenergie, Salzgehaltsgradienten und kinetische Energie) gewonnen, eingefangen und gespeichert wird. Häufig wird dieser Begriff verwendet, wenn es um kleine, drahtlose autonome Geräte geht, wie sie in tragbarer Elektronik und drahtlosen Sensornetzwerken verwendet werden. Traditionell wird elektrische Energie in großen, zentralisierten Anlagen erzeugt, die mit fossilen Brennstoffen, Kernspaltung oder Wasserkraft betrieben werden. Große Umgebungsenergie wie Sonne, Wind und Gezeiten sind weit verbreitet, aber es gibt keine Technologien, um sie mit großer Effizienz zu erfassen. Energy Harvester produzieren derzeit nicht genügend Energie für mechanische Arbeiten, sondern liefern stattdessen eine sehr geringe Menge an Leistung für die Stromversorgung von Niedrigenergieelektronik. Während der Eingangsbrennstoff für die großflächige Erzeugung Geld kostet (Öl, Kohle usw.), ist der "Brennstoff" für Energy Harvester natürlich vorhanden und gilt daher als frei. Zum Beispiel gibt es Temperaturgradienten durch den Betrieb eines Verbrennungsmotors und in städtischen Gebieten gibt es auch eine große Menge an elektromagnetischer Energie in der Umwelt aufgrund von Radio- und Fernsehübertragungen.

37)	***EnOcean***	Eine batterielose Funktechnologie, die hauptsächlich in Gebäudeautomationssystemen eingesetzt wird und auch auf andere Anwendungen in Industrie, Transport, Logistik und Smart Homes angewendet wird.
38)	***Umweltüberwachung***	Der Prozess des Sammelns und Analysierens von Daten über die Umgebung im großen und kleinen Maßstab. In einem IoT-Kontext beinhaltet dies häufig die Platzierung von Sensoren in bestimmten Bereichen, um Dinge wie Bodenfeuchtigkeit oder Wasserqualität zu messen.
39)	***Anlagenüberwachung***	Der Prozess des Sammelns und Analysierens von Daten auf einem Teil einer Maschine oder eines Geräts. Wird häufig für die vorausschauende Wartung und die Vermeidung von Ausfallzeiten verwendet.
40)	***Ethernet***	Ein Protokoll für lokale Netzwerke. Ethernet wurde 1978 hauptsächlich von der Xenox Corporation entwickelt.
41)	***FDDI (Glasfaser Digital)***	Abkürzung für Fibre-Optic Digital Device Interface. Es handelt sich um eine Reihe von Netzwerkprotokollen, die vom American National Standards Institute entwickelt wurden und sich mit Hochgeschwindigkeitsnetzen unter Verwendung von Glasfaserkabeln befassen. FDDI unterstützt Datenübertragungsraten von bis zu 100 Mb pro Sekunde und wird an vielen Standorten als Ersatz für Ethernet eingeführt. FDDI ist einer der ersten Schritte zur Entwicklung der Datenübertragung.
42)	***Datenübertragung***	Die Übertragung einer Datei von einem Computer auf einen anderen. Diese Maschinen können physisch verbunden sein oder nicht, sie können über die Cloud verbunden werden.
43)	***Formatierung***	Das Hinzufügen von Steuerinformationen wie Gleis- und Sektornummern, das den korrekten Zugriff auf die auf einer Einheit gespeicherten Daten ermöglicht.
44)	***Gateway -Geräte***	Ein Stück Hardware, das als Zugriffspunkt zwischen zwei Netzwerken fungiert. Im IoT-Kontext bezieht sich dies auf das Hardwaregerät, das Edge-Geräte wie Sensoren mit der Cloud verbindet.
45)	***Geotagging***	Der Prozess des Markierens eines Fotos, Videos oder anderer Medientypen mit Koordinaten, z. B. dem Markieren seines Standorts.
46)	***GSM (Globales System für Mobilgeräte Kommunikation)***	Das am weitesten verbreitete digitale Mobilfunknetz und die Basis für Mobilfunkkommunikation wie Telefonate und den Kurznachrichtendienst (SMS).

47)	***Haystack (Project Haystack)***	Eine Open-Source-Initiative zur Optimierung der Arbeit mit Daten aus dem Internet der Dinge. Sie standardisiert semantische Datenmodelle und Webdienste mit dem Ziel, es einfacher zu machen, Wert aus der riesigen Datenmenge zu ziehen, die von den intelligenten Geräten generiert wird, die unsere Häuser, Gebäude, Fabriken und Städte durchdringen. Zu den Anwendungen gehören Automatisierung, Steuerung, Energie, HLK, Beleuchtung und andere Umweltsysteme. Haystack erstellt ein Daten-Tag und eine Definition, auf die sich alle Parteien in der Haystack-Community einigen.
48)	***Hyperlink***	Der Hyperlink ist der Lync von einem Dokument zum anderen oder von einem Ort zum anderen. Es kann durch Klicken auf den Link mit der Maus aktiviert werden. Normalerweise ist der Link blau hervorgehoben.
49)	***Hypertext***	Es handelt sich um ein Softwaresystem, das umfangreiche Querverweise zwischen verwandten Textabschnitten und zugehörigem Grafikmaterial ermöglicht.
50)	***IAAS (Infrastructure As A Service)***	Bezieht sich auf ein On-Demand-Geschäftsmodell für IT-Kapazitäten. Anstatt eine IT-Infrastruktur oder einen Serverplatz zu besitzen, wird er gemieten pro Nutzung bezahlt. Diese Kapazitäten sind in der Regel im Besitz eines Cloud-Dienstes, werden von einem Cloud-Dienst gewartet und bereitgestellt. Dies sind spezifische Dienste, die für das ordnungsgemäße Funktionieren jeder IoT-Implementierung unerlässlich sind. Solche Dienste bieten Unterstützung für wesentliche Funktionen des IoT.
51)	***IIoT (Industrial Internet of Things)***	Bezieht sich auf die Nutzung des Internets der Dinge in einem industriellen Kontext. Dazu gehören IoT-Anwendungen in der Fertigung, im Energiemanagement, in Lieferketten und mehr.
52)	***Industrie 4.0***	Industrie 4.0 bezieht sich auf das Versprechen, die digitale und die physische Welt durch intelligente Fabriken zu verbinden. Dank des Aufkommens cyber-physischer Systeme, des Internets der Dinge und des Cloud Computing glauben einige Expert_innen, dass wir am Rande einer vierten industriellen Revolution stehen. All diese Technologien fallen unter das Dach von Industrie 4.0, was sich auf den jüngsten Trend zur Automatisierung und zum Datenaustausch in der Fertigung bezieht.
53)	***Internet of Everything***	Ein Begriff, der von Cisco Systems definiert wurde und im Grunde bedeutet, das IoT auf alles anzuwenden und so neue Kapazitäten und intelligente Prozesse in praktisch jedem Bereich zu schaffen, den wir uns vorstellen können. Cisco nennt es die Verbindung von "Menschen, Prozessen, Daten und Dingen".
54)	***Interoperabilität***	Der Begriff beschreibt die Fähigkeit eines Systems, Informationen und Dienste mit einem anderen System zu teilen, das idealerweise auf gemeinsamen Standards basiert. Ein Großteil des Erfolgs des IoT hängt von der Fähigkeit vernetzter Geräte ab, nahtlos und effektiv

		zusammenzuarbeiten.
55)	***IoMT (Internet of Medical Things)***	Internet-of-Things-Anwendungen, die bei medizinischen Behandlungen, Geräten, Einrichtungen und mehr verwendet werden. Zum Beispiel werden tragbare medizinische Geräte, die die Gesundheit von Patienten verfolgen und überwachen können, auf der ganzen Welt eingesetzt und können als eine der Mainstream-Anwendungen von IoMT angesehen werden.
56)	***IoT (Internet of Things)***	Jedes System mit der Fähigkeit, Daten über ein Netzwerk zu übertragen, ohne dass eine menschliche Interaktion erforderlich ist. Zum Beispiel sind industrielle Sensoren, die Daten über die Maschinenvibration sammeln und diese Daten an die Cloud senden, ein Teil des Internets der Dinge, ebenso wie intelligente Uhren, die Ihre Herzfrequenz während des Trainings überwachen und diese Informationen an eine App auf Ihrem Telefon senden können.
57)	***IoT Plattform***	Mehrschichtige Technologie, die die Bereitstellung, Verwaltung und Automatisierung von vernetzten Geräten in einem IoT-System ermöglicht.
58)	***ITU-T***	ITU-T ist die Abkürzung für International Telecommunication Union - Telecommunication Standardization Bureau, der Sektor der International Telecommunication Union (ITU), der sich mit der Regulierung der Telefon- und Telekommunikationstelekommunikation befasst. Bis 1992 hieß es CCITT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique).
59)	***Local Area Networking (LAN)***	Ein lokales Netzwerk ist eine Internetverbindung, die auf einen einzelnen Raum oder ein einzelnes Gebäude beschränkt ist. LAN ermöglicht die Verbindung von ungefähr 500 Geräten miteinander.
60)	***Low-Power-Funknetz***	Ein Netzwerk mit begrenzter Reichweite, das es intelligenten Objekten ermöglicht, drahtlos miteinander zu kommunizieren; auch als Wireless Personal Area Network (WPAN) bezeichnet. Der Standard IEEE 802.15.4, Bluetooth, ist ein weiteres Beispiel für einen Low-Power-Funkstandard.
61)	***LTE (Langfristige Evolution)***	Ein mobiler Mobilfunkstandard, der schnellere Down- und Upload-Geschwindigkeiten bietet. Obwohl er als Standard der vierten Generation vermarktet wird, erfüllt er nicht alle technischen Anforderungen.
62)	***M2M (machine-to-machine)***	M2M bezieht sich auf eine direkte Kommunikation zwischen Maschinen unter Verwendung eines beliebigen Kanals. Es kann industrielle Instrumentierung, Signalisierung, Telemetrie und mehr umfassen.

63)	***MAC-Addresse***	Kurz für "Media Access Control Address". Dieser Begriff bezieht sich auf eine eindeutige Kennung, die einem Gerät für die Kommunikation innerhalb eines Netzwerksegments wie Ethernet, Wi-Fi und Bluetooth zugewiesen wird.
64)	***MAN***	Ein Metropolitan Area Network (MAN) ist ein Computernetzwerk, das größer als ein einzelnes lokales Netzwerk (LAN) ist, sich jedoch in einem einzigen geografischen Gebiet befindet, das kleiner ist als ein Wide Area Network (WAN).
65)	***Mesh-Netzwerk***	Mit Mesh-Netzwerken können alle Geräte im Netzwerk miteinander kommunizieren, anstatt sich mit einem zentralen Hub verbinden zu müssen. Das macht die Größe und Fläche des Netzwerks praktisch unbegrenzt, weshalb es für industrielle IoT-Operationen wie große vernetzte Sensornetzwerke so nützlich ist.
66)	***Modbus***	Ein Kommunikationsprotokoll, das hauptsächlich zum Verbinden elektronischer Geräte verwendet wird. Der Modbus-Master (z.B. ein Computer) fordert Informationen von den Modbus-Slaves (z.B. elektronische Thermometer) an. Bis zu 247 Slaves können ihre Informationen an einen Master übertragen.
67)	***Netiquette***	Der Begriff "Netiquette" leitet sich von einer Mischung aus "Internet" und "Etikette" ab. Es bezieht sich auf die Verhaltensrichtlinien, die von den Nutzer_innen des Internets entwickelt wurden. Zu den Regeln der Netiquette gehören: keine in Großbuchstaben geschriebenen Nachrichten (gilt als Äquivalent des Schreiens); Neue Benutzer_innen sollten die Datei "Häufig gestellte Fragen" (FAQs) lesen, bevor sie eine Frage stellen...
68)	***Netzwerk***	Eine Methode zum Verbinden von Computern, damit sie Daten und Peripheriegeräte wie Drucker gemeinsam nutzen können. Die wichtigsten Arten von Netzwerken werden nach dem Muster und der Größe der Verbindung klassifiziert: Das Netzwerk kann lokal (LAN), großstädtisch (MAN) oder weit (WAN) sein.
69)	***NFC (Nahfeldkommunikation)***	Eine Reihe von drahtlosen Technologien, die einen einfachen und kontaktlosen Austausch von Daten in unmittelbarer Nähe ermöglichen.
70)	***not found (404 error)***	Dies bedeutet, dass der Client in der Lage ist, mit dem Server zu kommunizieren, aber dass der Server nicht gefunden hat, was angefordert wurde oder so zusammengesetzt ist, dass er die Anforderung nicht abschließen kann. Der 404-Fehler sollte nicht mit "Server nicht gefunden" oder ähnlichen Fehlern verwechselt werden, bei denen die Verbindung zum Server überhaupt nicht hergestellt werden kann.
71)	***Open Source***	Pervasive Computing (auch Ubiquitous Computing genannt) ist der wachsende Trend, Mikroprozessoren in Alltagsgegenstände einzubetten, damit sie Informationen kommunizieren können. Solche Computergeräte sind vollständig vernetzt und ständig verfügbar.

72)	*Open Systems Interconnection (OSI)*	Es ist eine internationale Standardorganisation, die sieben Schichten von Kommunikationsprotokollen definiert. Obwohl OSI ein internationaler Standard ist, werden andere Protokolle wie IBM häufiger in kommerziellen Systemen verwendet.
73)	*Optische Zeichenerkennung (OCR)*	Ist eine Technik, um Text mit Hilfe eines Dokumentenlesers auf einen Computer zu übertragen. Zuerst erzeugt ein Scanner ein digitales Bild des Textes; dann erstellt eine Zeichenerkennungssoftware ein digitales Bild des Textes. Der dritte Schritt besteht darin, das digitale Bild in eine Reihe interner Codes umzuwandeln, die vom Computer gespeichert und verarbeitet werden können.
74)	*OTA-Updates (over the air)*	OTA-Updates sind ein Mechanismus zum Remote-Update von mit dem Internet verbundener Hardware mit neuen Einstellungen, Software und/oder Firmware. An diesem Punkt in der Entwicklung des IoT ist es allgemein bekannt, dass ein robuster OTA-Update-Mechanismus eine wesentliche Komponente für jedes erfolgreiche IoT-Systemdesign ist.
75)	*Paketvermittlung*	Ein Verfahren zum Übertragen von Daten zwischen Computern, die in einem Netzwerk verbunden sind. Ein vollständiges Paket besteht aus den übertragenen Daten und Informationen über den Computer, um die Daten zu empfangen. Das Paket reist durch das Netzwerk, bis es das richtige Ziel erreicht.
76)	*Personal Area Network (PAN)*	Die Verbindung von informationstechnischen Geräten innerhalb der Reichweite einer einzelnen Person, typischerweise innerhalb einer Reichweite von 10 Metern. Zum Beispiel könnte eine Person, die mit einem Laptop, einem persönlichen digitalen Assistenten (PDA) und einem tragbaren Drucker reist, sie miteinander verbinden, ohne etwas anschließen zu müssen, indem sie eine Form von drahtloser Technologie verwendet. Typischerweise könnte diese Art von Personal Area Network auch ohne Kabel mit dem Internet oder anderen Netzwerken verbunden sein.
77)	*Platform As A Service (PAAS)*	Cloud-Service-Plattform, die Webentwickler_innen die gesamte Infrastruktur zur Verfügung stellt, die sie zum Entwickeln und Ausführen einer Anwendung benötigen.
78)	*Redundanz*	Hinzufügen von Backups zu einem System als Failsafe mit der Absicht, die Zuverlässigkeit zu erhöhen.
79)	*Fernüberwachung und -steuerung (M&C)*	Systeme, die entwickelt wurden, um Objekte oder Einrichtungen über eine große Entfernung mit einem gewissen Grad an Automatisierung zu überwachen und zu steuern. Zum Beispiel die Überwachung von Stromnetzen über ein großes Gebiet von einem Punkt außerhalb dieses Gebiets.
80)	*ROI (Return on Investment)*	Die Formel zur Berechnung des eingesparten oder verdienten Geldbetrags basierend auf den Kosten der Anfangsinvestition. Dies ist ein Maß für die Leistung, um die Effizienz einer Investition zu bewerten.
81)	*Laufzeitfehler*	Ausführungsfehler.

82)	***Sensoren***	Ein Sensor ist ein Gerät, das eine physikalische Größe misst und in ein "Signal" umwandelt, das von Beobachter_innen oder von einem Instrument gelesen werden kann. Beispielsweise wandelt ein Quecksilberthermometer die gemessene Temperatur in die Ausdehnung und Kontraktion einer Flüssigkeit um, die auf einem kalibrierten Glasröhrchen abgelesen werden kann. Videokameras und Digitalkameras verfügen über einen Bildsensor. Es gibt viele verschiedene Arten von Sensoren. Einige werden in Alltagsgegenständen verwendet, und einige sind getrennt.
83)	***Smarte Gebäude***	Die Verwendung von Automatisierung zur Optimierung aller oder einiger der Prozesse, die in einem Gebäude auftreten: Heizung und Kühlung, Sicherheit, Beleuchtung, Belüftung, Wasserverbrauch und mehr.
84)	***Smarte Gebäude***	Gebäude, die so konzipiert und ausgestattet sind, dass sie versuchen, Kosten und Umweltauswirkungen zu minimieren. Dies wird durch vernetzte Systeme erreicht und effiziente Energienutzung durch neue, automatisierte Technologie, die intelligent auf bestimmte Umstände reagiert (verfügbare Sonnenenergie, Temperatur im Gebäude usw.).
85)	***Smarte Städte***	Ein Konzept, das versucht, eine intelligentere städtische Infrastruktur durch den Einsatz moderner Informations- und Kommunikationstechnologien zu schaffen. Ziel ist es, die Lebensqualität, die Effizienz von Betrieben und Dienstleistungen sowie den wirtschaftlichen Wohlstand für die Bürger zu verbessern. Dies soll durch Vernetzung und integrierten Informationsaustausch zwischen Mensch und Sache erreicht werden.
86)	***Smartes Stromnetz***	Netze, die den Energieverbrauch und die Energieverteilung koordinieren. Dies erhöht die Effizienz und gewinnt aufgrund der erneuerbaren Energien, die nicht immer so zuverlässig sind wie andere Energieformen, immer mehr an Bedeutung.
87)	***Smart Home***	Bezeichnet die Vernetzung von Haushaltsgeräten und -systemen durch Informations- und Kommunikationstechnologie. Auf diese Weise können Prozesse innerhalb eines Haushalts automatisch überwacht und gesteuert werden, um Lebensqualität, Kosten und Sicherheit in Häusern zu optimieren.
88)	***Smart Meter***	Elektronische Geräte, die den Ressourcenverbrauch (von Wasser, Gas, Strom usw.) messen und anzeigen und diese Informationen an Dritte (hauptsächlich Steuerungssysteme) weitergeben. Dies ermöglicht eine effizientere Verteilung, Nutzung und Kontrolle dieser Ressourcen.
89)	***synchron***	Synchron bedeutet gleichzeitig: Die meiste Kommunikation innerhalb eines Computersystems ist synchron und wird von der eigenen internen Uhr des Computers gesteuert.
90)	***Weiterbildung***	Der Prozess, den Mitarbeitenden neue Fähigkeiten beizubringen, um offene Stellen aus der aktuellen Belegschaft der Organisation zu besetzen. Es ist besonders relevant im Zusammenhang mit neuen Technologien.

91)	***Wearables***	Elektronische Geräte, die so konzipiert sind, dass sie von Menschen getragen werden können. Zum Beispiel: Fitness-Tracker, Herzschrittmacher und Datenbrillen.
92)	***Wide Area Network (WAN)***	Ein Wide Area Networking ist eine Internetverbindung, die Computer über ein breites geografisches Gebiet verbindet.
93)	***WWW World Wide Web***	Das World Wide Web ist ein Hypertext-System zur Veröffentlichung von Informationen über das Internet. WWW-Dokumente sind Textdateien, die mit mit HTML codiert sind, so dass sie Text, Grafiken, Ton, Videos sowie Hyperlinks zu anderen Webdokumenten enthalten können.
94)	***ZigBee***	Ein Low-Power-Funkprotokoll für kleine Datenmengen, basierend auf dem IEEE 802.15.4-Standard. Es hat einen geringen Stromverbrauch, eine Reichweite von etwa 100 Metern und eine Bandbreite von 250 kbps. IoT-Grundnahrungsmittel wie der Nest-Thermostat und die Hue-Glühbirne verwenden beide Zigbee-Chips.