

Glossar

3D-Scan

Methode zur digitalen Erfassung dreidimensionaler Objekte. Die Oberfläche wird mithilfe einer speziellen Kamera nach Referenzpunkten abgetastet. Dadurch werden Informationen zu ihrer Form und Oberflächenbeschaffenheit erfasst, um sie beispielsweise für die Erstellung von dreidimensionalen Modellen zu nutzen.

Access Point (AP)

(dt.: Zugangspunkt) Ein elektronisches Gerät, das Daten empfängt und sendet. Es verbindet Anwender mit anderen Nutzern in einem Netzwerk. Findet die Übertragung kabellos statt, spricht man von einem Wireless Access Point.

API

Kurz für: Application Programming Interface. Eine programmierte Schnittstelle für den Datenverkehr oder -austausch zwischen verschiedenen Anwendungen.

Audioguide

Ein digitales Führungssystem, das auf einem mobilen Endgerät, etwa einem Smartphone, Audiodateien bzw. Tonaufnahmen zur Information anbietet.

Augmented Reality (AR)

(dt.: erweiterte Realität) Die computergestützte Erweiterung der Realität durch die Einblendung von zusätzlichen Informationen (z. B. Bilder, Videos, Audio, Texte).

Backend

Das »hintere Ende« eines → Content-Management-Systems, also die nicht öffentlich zugängliche Oberfläche für die Redakteure. Gegenstück zum → Frontend.

Barrierefreiheit

Digitale Angebote bezeichnet man als barrierefrei, wenn sie von Menschen mit Beeinträchtigungen gleichermaßen und ohne zusätzliche Hilfen genutzt werden können (z. B. klare Kontraste, Bedienbarkeit auch ohne Maus, Screenreadertauglichkeit).

Beacon/iBeacon

Kleiner → Bluetooth-Low-Energy-Sender, dessen Signal von → bluetoothfähigen Geräten, etwa Smartphones, aufgefangen wird. Die viel genutzte Bezeichnung »iBeacon« ist ein von Apple eingeführter Markenname. Inzwischen gibt es weitere Alternativen, wie etwa »Eddystone« von Google.

Betriebssystem

Die grundlegenden Systemressourcen und Softwarekomponenten eines Computers oder mobilen Endgeräts, über die auch die Anwendungsprogramme zur Verfügung gestellt werden. Populäre Betriebssysteme sind MacOS, Windows, Ubuntu oder Linux.

Blog

Auch Weblog, eine Kombination aus Web und Log (Tagebuch). Eine Webseite, auf der eine Person (Blogger) Texte, Bilder, Videos oder Audiodaten publiziert. Oft

ist auch eine Kommentarfunktion für Diskussionen der Leser über einen Artikel vorhanden.

Bluetooth

Industriestandard für die kabellose Datenübertragung zwischen Geräten über eine kurze Distanz per Funktechnik (WPAN).

Bluetooth Low Energy (BLE)

Universeller Funkstandard mit einem geringen Stromverbrauch, der in → Beacons zum Einsatz kommt.

BYOD

kurz für: Bring Your Own Device (dt.: bring dein eigenes Gerät mit). Die Anforderung, beispielsweise an Museumsbesucher, ihre privaten mobilen Endgeräte für eine digitale Anwendung vor Ort zu nutzen.

Chat

Eine elektronische Kommunikation in Echtzeit über das Internet oder Messengerdienste wie WhatsApp, Telegram oder den Messenger von Facebook.

Content-Management-System (CMS)

Eine meist webbasierte Software, über die Inhalte, beispielsweise einer Webseite, erstellt und redaktionell betreut werden können. Zu den meistverbreiteten CMS-Systemen gehören Typo3, Drupal, Joomla oder WordPress.

Corporate Design (CD)

Das visuelle Erscheinungsbild einer Einrichtung/eines Museums als Teilbereich der → Corporate Identity. Dazu gehört ein einheitliches Design in allen Bereichen der Kommunikation (offline und online).

Corporate Identity (CI)

Das gesamte öffentliche Erscheinungsbild einer Einrichtung/eines Museums, über das die Philosophie der Einrichtung sowie Alleinstellungsmerkmale transportiert werden.

Creative-Commons-Lizenzen

Kurz: CC-Lizenzen. Standard-Lizenzverträge, auch »Jedermann-Lizenzen« genannt, die es Urhebern auf einfache Weise ermöglichen, Nutzungsrechte an ihren Werken in verschiedenen Abstufungen einzuräumen und diese so zur Verbreitung bzw. Weiternutzung freizugeben.

Data Literacy

Die Fähigkeit, kompetent mit Daten umzugehen, also sie zu erfassen, zu kuratieren, zu analysieren, zu visualisieren, zu interpretieren, zu kontextualisieren, anzuwenden etc.

Datenbrille

Ein sog. Head-Mounted Display, also ein am Kopf getragenes visuelles Ausgabegerät. Die Daten werden auf einem augennahen Bildschirm gezeigt oder direkt auf die Netzhaut projiziert. Bekannte Datenbrillen-Systeme sind GearVR, Google Cardboard, HoloLens oder Oculus Rift.

DOI

Kurz für: Digital Object Identifier. Ein eindeutiger und dauerhafter digitaler Objektbezeichner, der von speziellen Registrierungsstellen vergeben wird. Er wird unter anderem für Online-Publikationen verwendet und ist entfernt mit der ISBN bei gedruckten Büchern vergleichbar.

E-Book

Ein elektronisches Buch, das auf E-(Book-)Readern oder mit spezieller Software auch auf PCs, Tablets oder Smartphones gelesen werden kann.

E-Commerce

Der Handel im Internet, also der Verkauf und Kauf von Waren oder Dienstleistungen auf digitalem Wege.

E-Reader

Auch E-Book-Reader. Gerät oder Software zum Lesen von → E-Books.

Embedded Code

Ein Programmiercode, der das einfache »Einbetten« von digitalen Anwendungen ermöglicht. So kann etwa auf YouTube der dort für die Einbindung eines Videos generierte Code kopiert und entsprechend in die eigene Homepage eingebunden werden.

Emojis

Aus Japan stammende Bilderschriftzeichen, die in Form von Piktogrammen insbesondere in SMS und → Chats verwendet werden, um Begriffe zu ersetzen bzw. Gefühlslagen darzustellen.

EPUB

Kurz für: Electronic Publication (dt.: elektronische Publikation). Ein standardisiertes Dateiformat für → E-Books, das die dynamische Anpassung des Textes an die jeweilige Bildschirmgröße erlaubt und auf fast allen handelsüblichen → E-Readern sowie mobilen Android- oder Windows-Endgeräten darstellbar ist. Der aktuelle Standard ist EPUB3.

Frontend

Das »vordere Ende« eines → Content-Management-Systems, also die für die Öffentlichkeit sichtbare Oberfläche einer Webseite. Gegenstück zum → Backend.

Game Jam

Ein → Hackathon, bei dem Spieleentwickler gemeinsam ein Spiel planen, designen und entwickeln.

Gamification

Die Übertragung von spieltypischen Elementen, wie beispielweise Ranglisten oder Fortschrittsanzeigen, auf einen spielfremden Kontext.

Geocaching

Wortkombination aus »Geo« (dt.: Erde) und »Cache« (dt.: Versteck). Auch → GPS-Schnitzeljagd oder GPS-Schatzsuche genannt, bei der mithilfe eines Smartphones mit entsprechender App oder einem GPS-Empfänger ein zuvor verstecktes Objekt gesucht wird.

GPS

Kurz für: Global Positioning System. Ein globales Positionsbestimmungssystem, das sich als weltweit wichtigstes Ortungssystem etabliert hat und in vielen Navigationssystemen genutzt wird.

Hackathon

Wortkombination aus »Hacken« und »Marathon«, alternativ auch »Hack Day«. Eine meist mehrtägige Veranstaltung, die eine gemeinsame kreative Projektarbeit in interdisziplinären Teams, zumeist Programmierer oder Designer, vorsieht. S. a. → Game Jam

Hashtag

Ein Schlagwort, mit dem vor allem in den sozialen Medien Zusammenhänge markiert und technisch verknüpft werden können. Der zu verschlagwortende Begriff wird durch ein vorgesetztes Rautezeichen (engl.: Hashtag) gekennzeichnet.

Hosting

Im deutschen Sprachraum etablierte Kurzform für den Betrieb einer Infrastruktur für Softwareanwendungen und Internetdienste. In der Regel wird eine Webseite kostenpflichtig bei einem Provider gehostet.

Hotspot

Öffentlich zugänglicher → Access Point.

HTML

Kurz für: Hypertext Markup Language (dt.: Hypertext-Auszeichnungssprache). Ein textbasierter Programmiercode, über den digitale Dokumente mit Elementen wie Links, Bildern und anderen Inhalten ausgezeichnet werden können.

Interface Design

Ein Aufgabenbereich des Designs, der sich mit der Gestaltung von Benutzeroberflächen beschäftigt

Internet der Dinge/ Internet of Things (IoT)

Ein Sammelbegriff für Technologien, die physische Gegenstände (z. B. Kunstwerke, Autos, Kühlschränke) mit Systemanwendungen vernetzen.

LIDO

Kurz für: Lightweight Information Describing Objects. Ein internationales Datenaustauschformat in der Objektdokumen-

tation für Museen. Basierend auf der Auszeichnungssprache → XML können so Daten an Kulturportale, wie die european, DDB oder bavarikon, ausgeliefert werden.

Live-Streaming

Die Echtzeitübertragung von Audio- und/oder Videoaufnahmen über das Internet.

Location-based Games

Positionsbezogene Spiele, wie etwa → Geocaching oder auch → Augmented-Reality-Games.

Medienguide

Oberbegriff für → Audio- und → Multi-mediaguide.

Metadaten

Daten, die anderen Daten übergeordnet sind und die es ermöglichen, vertiefende und beschreibende Informationen, beispielsweise zu Objekten, zu hinterlegen. Im Idealfall basieren sie auf standardisierten Begriffen bzw. → Normdaten und sind maschinell lesbar.

Microblogging

Eine Sonderform des → Bloggens, wobei in geringem textlichem Umfang publiziert wird. Die populärste Form des Microbloggings erfolgt über Twitter.

Microsite

Auch Mikro-Webseite. Eine »schlanke« Webseite mit wenigen Unterseiten bzw. geringer Navigationstiefe. Obwohl zu einer übergeordneten Website gehörend, ist eine Microsite aus inhaltlichen Gründen auf einer separaten Domain (Internetadresse) veröffentlicht.

Mock-up

Eine grobe Skizze zur Veranschaulichung des Grundgerüsts bzw. der Struktur verschiedener Elemente, beispielsweise einer Webseite, die im Wesentlichen nur die Elemente benennt, aber keine weiteren Funktionalitäten ausführt. Das Design spielt noch keine Rolle.

Monitoring

Beobachtung und Analyse eines Systems, etwa der Webseite, des Social-Media-Accounts oder auch eines → Hash-tags, zumeist mithilfe spezieller Software.

Multimediaguide

Ein digitales Führungssystem, das auf einem mobilen Endgerät, etwa einem Smartphone, verschiedene Medien (Texte, Bilder, Bewegtbild, Audio etc.) zur Information anbietet.

NFC

Kurz für: Near Field Communication. Ein auf der → RFID-Technik basierender internationaler Übertragungsstandard zum kontaktlosen Austausch von Daten (z. B. Telefonnummern, Bilder, MP3-Dateien) durch elektromagnetische Induktion.

Normdaten

In der Dokumentation werden, beispielsweise für Personen oder Institutionen, Normdaten zur eindeutigen Identifikation vergeben. Dies sind nach bestimmten Regeln erfasste Einträge in einer Normdatei, zum Beispiel in der Gemeinsamen Normdatei (GND), die von der Deutschen Nationalbibliothek betreut wird.

Open Access

(dt.: offener Zugang) Freier und unbeschränkter Zugang zu wissenschaftlicher Literatur, Forschungsdaten und anderen Materialien im Internet.

Open Data

»Offene Daten« dürfen von jedermann zu jedem Zweck genutzt, weiterverbreitet und weiterverwendet werden. Um eine geregelte Nachnutzung zu ermöglichen, werden beispielsweise → Creative-Commons-Lizenzen verwendet.

OpenGLAM

GLAM ist ein Akronym für »Galleries, Libraries, Archives and Museums«. Der Begriff »Open GLAM« umfasst GLAM-Institutionen, die im Sinne des → Open Access ihre Werke öffentlich frei zugänglich machen.

Open Science

(dt.: offene Wissenschaft) Ziel der Open Science ist es, die Ergebnisse wissenschaftlichen Arbeitens einfacher zugänglich zu machen.

Open Source

(dt.: offene Quelle) Software, deren »Quelltext« öffentlich eingesehen, geändert und genutzt werden kann. Sie wird zumeist kostenlos zur Verfügung gestellt.

Permalink

Ein unveränderbarer Link bzw. eine Internetadresse (URN), die dazu dient, die jeweils referenzierten Inhalte dauerhaft verfügbar und so auch zitierbar zu machen.

Podcast

Eine abonnierbare Serie von Medienbeiträgen (Audio oder Video) im Internet. Podcasts sind vergleichbar mit Radiosendungen, die unabhängig von den Sendezeiten angehört werden können.

Print on Demand

(dt.: Druck auf Anforderung) Publikationsverfahren, bei dem ein Dokument/Buch in digitaler Form vorliegt und erst bei Bedarf gedruckt wird, vor allem um Lagerkosten zu vermeiden.

Pushnachricht

Eine Information, etwa Bild- oder Textnachricht, die von einem zentralen Server an einen oder mehrere Empfänger (Clients) ausgeliefert (»geschoben«, engl.: to push) wird. Klassische Anwendungsfälle sind die SMS-Nachricht oder der Newsletter.

QR-Code

Kurz für: Quick Response. Ein zweidimensionaler Code, bestehend aus einer quadratischen Bildfläche mit schwarzen und weißen Quadraten. Mithilfe einer Scannersoftware können darüber hinterlegte Informationen, wie Webseitenlinks oder Videos, abgerufen werden.

Responsive Design

(dt.: reagierendes Design) Dynamisch gestaltetes Layout einer Webseite, das fähig ist, sich an das Darstellungsformat der jeweils genutzten Endgeräte (z. B. Desktop-Computer, Tablets oder Smartphones) anzupassen.

RFID

Kurz für: Radio-Frequency Identification. Eine Technologie zum automatischen,

berührungslosen Identifizieren und Lokalisieren von Objekten mithilfe von Radiowellen. Ein RFID-System besteht aus einem Sender, der sich beispielsweise an einem Objekt befindet und einen kennzeichnenden Code enthält, sowie einem Lesegerät zum Auslesen dieser Kennung.

SEA

Kurz für: Search Engine Advertising (dt.: Suchmaschinenwerbung). Bestandteil des sogenannten Suchmaschinenmarketings (SEM). SEA umfasst Maßnahmen zur Besuchergewinnung über bezahlte Werbeeinträge in Suchmaschinen (z. B. Google). S. a. → SEO

SEO

Kurz für: Search Engine Optimization (dt.: Suchmaschinenoptimierung). Bestandteil des sogenannten Suchmaschinenmarketings (SEM). Gezielte Maßnahmen zur verbesserten Wahrnehmung und Listung von Webseiten durch Suchmaschinen wie Google, etwa Alt-Tags (alternative Bildbeschreibungen). S. a. → SEA

Serious Games

(dt.: ernsthafte Spiele) Digitale Spiele, die nicht ausschließlich der Unterhaltung dienen, sondern Information und Bildungsinhalte vermitteln, sogenannte Lernspiele.

Smartwatch

Eine elektronische Armbanduhr, die über besondere digitale Funktionen und Anbindungen verfügt (zum Internet, zu Social Media etc.) und den → Wearables zugeordnet wird.

Storytelling

(dt.: Geschichtenerzählen) Methode, bei der mithilfe von Geschichten Informationen vermittelt werden. Klassische Einsatzgebiete für Storytelling sind der Bildungsbereich, Journalismus, Marketing und PR sowie Werbung.

Takeover

Die temporäre »Übernahme« eines Social-Media-Accounts oder einer Webseite durch einen Künstler oder Experten, zum Beispiel einen Restaurator oder Provenienzforscher.

Usability

(dt.: Nutzerfreundlichkeit) Die vom Nutzer erlebte Qualität bei der Interaktion mit einem System.

Virtual Reality (VR)

(dt.: virtuelle Realität) Die durch technische Hilfsmittel erzeugte Simulation einer Szenerie oder Umgebung. Im Gegensatz zur → **Augmented Reality** wird hier die den Nutzer umgebende Realität komplett ausgeblendet.

Vokabular

In kontrollierten Vokabularen werden Informationen durch Schlagwörter (Deskriptoren) eindeutig beschrieben, was vor allem in der Dokumentationswissenschaft relevant ist. Diese kontrollierten Schlagwörter werden in einem Thesaurus oder einer Normdatei verwaltet.

Wearables

Tragbare Computersysteme, die an Kleidung oder Körper befestigt werden. Das Konzept ist seit Langem, etwa durch Walkman, Hörgeräte oder Fitnessarm-

bänder bekannt. Moderne Umsetzungen sind beispielsweise → **Smartwatches**.

Wi-Fi

Kurz für: Wireless Fidelity. Im eigentlichen Sinne ein Markenname und eine Kennzeichnung für Geräte mit Funkschnittstellen bzw. WLAN-Fähigkeit. Wird häufig synonym mit → **WLAN** verwendet.

Widget

Kleines Computerprogramm, das auf dem Desktop oder im Webbrowser eingebunden werden kann und bestimmte Funktionen übernimmt, zum Beispiel Kalender-Widget.

WLAN

Kurz für: Wireless Local Area Network. Ein drahtloses lokales Funknetzwerk. Wird häufig synonym mit → **Wi-Fi** verwendet.

XML

Kurz für: Extensible Markup Language (dt.: erweiterbare Auszeichnungssprache) Ein textbasiertes Datenformat, das vor allem zum Datenaustausch und zur strukturierten Speicherung von Informationen verwendet wird. Ein → **LIDO**-Export erfolgt beispielsweise im XML-Format.

Zählpixel

Ein Instrument zur statistischen Auswertung der Webseitennutzung, das unter anderem erfasst, wie häufig eine Webseite aufgerufen wird. Zählpixel werden im Programmiercode einer Webseite eingebunden.