

# Web-2.0-Glossar - Wissensmanagement

Verfasst von Ulrike Schrapf am 20. April 2009

- **Applet:** Ein Applet ist ein kleines Computerprogramm, das in die Website eingebunden wird. Der Begriff stellt eine Verkürzung von Application (engl.; *Programm, Anwendung*) dar.
- **Blog:** Der Begriff Blog steht als Abkürzung für das Kunstwort **Weblog**, das sich aus "web" und "log" zusammensetzt. Ein Blog ist eine regelmäßig aktualisierte Website mit chronologisch sortierten Beiträgen - also eine Art öffentliches Tagebuch oder Journal. In der Mediencommunity kann ein Blog zum Beispiel - von einer Person oder mehreren - als Lerntagebuch genutzt werden.
- **Blogger:** Ein Blogger ist eine Person, die einen eigenen Blog führt.
- **Blogroll:** Mit dem Begriff Blogroll wird eine Linkliste von Blogs bezeichnet, die jemand für besonders lesenswert hält.
- **Bookmark:** Ein Bookmark ist ein Lesezeichen, das über den Browser verfügbar ist, und mit dem man bestimmte Seiten im Internet markieren kann, so dass sie über die Funktionstaste Lesezeichen/Bookmark schnell verfügbar ist.
- **Chat:** (engl.; *Unterhaltung*) Unter einem Chat versteht man Kommunikation im Internet in Echtzeit, also synchron.
- **Cloud Computing:** Mithilfe von Cloud Computing kann im Internet auf die Datenzentren großer Anbieter zugegriffen werden und Computersoftware, Rechnerleistung und Speicherkapazität genutzt werden. Der Begriff Cloud (engl.; *Wolke*) rührt daher, dass das Surfen in globalen Netzen optisch oft als Wolke dargestellt wird.
- **Community:** Eine Community ist eine Gemeinschaft von Menschen mit gleichen Interessen und Anliegen.
- **Contentmanagementsystem:** Ein Contentmanagementsystem ist eine Software, mit der man im Internet Inhalte publizieren kann ohne über besondere Programmiersprachen-Kenntnisse verfügen zu müssen.
- **Diskussionsforum:** Ein Diskussionsforum ist ein virtueller Platz im Internet, um mit anderen Nutzer/innen Gedanken, Ideen, Meinungen und Fragen auszutauschen. Die Kommunikation findet nicht in Echtzeit statt, sondern asynchron.
- **E-Learning:** E-Learning ist der englische Begriff für elektronisch unterstütztes Lernen mit digitalisierten Medien.
- **E-Portfolio:** Ein E-Portfolio ist eine persönliche webbasierte Mappe, die verschiedene, selbst erstellte Dokumente enthält wie z.B. Projektdokumentationen, Lerntagebücher und ein individuelles Kompetenzprofil.
- **Feed:** Ein Feed ist ein Dokument, das so formatiert ist, dass es im Internet abonniert werden kann.
- **FeedReader:** Mit FeedReadern können abonnierte Feeds (Internet-Dokumente) gelesen und verwaltet werden.
- **File Sharing:** In File Sharing Communities können Nutzer/innen Mediendateien austauschen. Bekannte Beispiele dafür sind *Flickr* und *YouTube*.

- **Folksonomy:** Eine Folksonomy ist ein Kategorisierungs-System, mit dem eine Gruppe von Menschen Internetseiten oder andere Objekte mit frei wählbaren Schlagwörtern (Tags) versieht.
- **Forum:** (lat.; *Marktplatz, Versammlungsort*) - siehe Diskussionsforum.
- **Group-Blog:** Ein Group-Blog ist ein Blog, der von mehreren Personen geführt wird.
- **Instant Messaging:** Über Instant Messaging (engl.; *sofortige Nachrichtenübermittlung*) können sich Nutzer/innen via Textnachrichten unterhalten bzw. chatten. Ein bekanntes Beispiel dafür ist *Skype*.
- **Lernmanagementsystem:** Ein Lernmanagementsystem (LMS) stellt den technischen Kern einer E-Learning-Infrastruktur dar. Über das LMS werden Lernmaterialien, Instrumente für kooperatives Arbeiten und eine Nutzerverwaltung bereitgestellt. Ein prominentes Beispiel für ein LMS ist *Moodle*.
- **Lernplattform:** Auf einem Server im Internet werden von Experten erstellte Lerninhalte auf einer Lernplattform bereitgestellt, die Lernende lesen und bearbeiten können (= E-Learning 1.0; statische Lerninsel).
- **Lernportal:** Ein Lernportal ist ein Tor ins Internet, das Nutzer/innen Wege zu Lernmaterialien im Internet weist. Ein Lernportal bietet Werkzeuge an (z.B. Weblogs, Wikis, E-Portfolios), mit denen sich Nutzer/innen eine eigene Lernumgebung (Personal Learning Environment) gestalten können. Die Werkzeuge unterstützen den Aufbau und das Arbeiten in Lerngemeinschaften. Über Lernportale können auch fertige, von Experten erstellte Lernmaterialien bereitgestellt werden (= E-Learning 2.0 - dynamisches, interaktives Wissensnetzwerk).
- **Mash-Up:** Unter Mash-Up versteht man die Kombination von zwei oder mehreren Internet-Diensten, so dass ein neues Angebot entsteht. Ein typisches Beispiel dafür ist die Einblendung von Fotos in *Google Maps*.
- **Microblog:** Ein Microblog ist eine Kurzform des Bloggens, mit dem Nutzer/innen SMS-ähnliche Kurznachrichten veröffentlichen. Diese Kurznachrichten können entweder privat oder öffentlich zugänglich gemacht werden, und sie können über verschiedene Kanäle (SMS, Instant Messenger, Web) empfangen werden. Ein bekanntes Beispiel dafür ist der Microblogging-Dienst *Twitter*.
- **Personal Learning Environment:** Unter einem Personal Learning Environment (engl.; *persönliche Lernumgebung*) versteht man eine individuell gestaltete Lernumgebung. Bezogen auf den eigenen PC-Arbeitsplatz ist damit eine individuelle Zusammenstellung von Web-Services und Social Software gemeint.
- **Podcast:** Podcast ist ein Kunstwort, das sich aus dem englischen Begriff für Sendung (Broadcast) und "iPod" (MP3-Player), zusammensetzt. Podcasts sind selbst produzierte Radiosendungen, die man im Internet herunterladen oder als RSS-Feed abonnieren und auf dem PC oder einem MP3-Player anhören kann.
- **RSS:** Die drei Buchstaben "RSS" stehen wahlweise für "Rich Site Summary" oder "RDF Site Summary" oder "Really Simple Syndication". Bei RSS handelt es sich um ein Format, mit dessen Hilfe ein Feed (Internet-Dokument) abonniert werden kann. Das Prinzip ist vergleichbar mit einem Nachrichtenticker.
- **Social Bookmarking:** Unter Social Bookmarking versteht man das gemeinschaftliche Verwalten von Web-Lesezeichen und -Schlagwörtern. Dabei erstellen angemeldete Nutzer/innen eigene Tags zu gespeicherten Webadressen und stellen diese anderen Nutzern der Social Bookmark Community zur Verfügung. Dadurch entsteht eine große Sammlung von Verweisen auf Websites. Ein bekanntes Beispiel dafür ist *Del.icio.us*.
- **Social Community:** Social Communities sind Netzwerke von Menschen mit ähnlichen Interessen und Anliegen im Internet. Prominente Beispiele sind *Xing*, *studiVZ* und *MySpace*.

- **Social Software:** Unter Social Software versteht man einfache und flexible Anwendungen, mit denen die Kommunikation und Zusammenarbeit im Internet unterstützt und die Veröffentlichung und Verteilung von Daten erleichtert wird.
- **Tag:** Ein Tag (engl.; *Auszeichnung*) ist ein Web-Schlagwort und dient zur Strukturierung und Klassifizierung von Daten. Durch Tags können Nutzer/innen Websites mit frei wählbaren Begriffen versehen. Die Zuordnung der Tags erfolgt also dezentral und ist dynamisch.
- **Tag-Cloud:** Durch eine Tag-Cloud lassen sich genutzte Tags (Web-Schlagwörter) visualisieren, wobei häufiger verwendete Tags größer und seltener verwendete kleiner dargestellt werden.
- **Taxonomie:** Eine Taxonomie ist ein hierarchisches Klassifikationsschema, um Informationen zu verarbeiten und wiederauffindbar zu machen.
- **Thread:** Ein Thread (engl.; *Gedankengang*) bezeichnet einen Diskussionsstrang in einem Blog oder Forum.
- **Twitter:** Mit Twitter (engl.; *zwitschern, schnattern*) kann man sehr kurze Textnachrichten (maximal 140 Zeichen) per SMS, Instant Messaging oder Web-Oberfläche veröffentlichen. Andere Nutzer können diesen sogenannten Microblog z.B. mit ihrem Mobiltelefon oder RSS verfolgen. Der Dienst heißt Twitter, die SMS-ähnlichen Meldungen nennt man *Tweets*.
- **User Generated Content:** Unter User Generated Content (eng.) versteht man von Nutzer/innen erstelltes Wissen und Inhalte.
- **Vodcast:** Ein Vodcast ist eine Videodatei, die im Internet heruntergeladen und als RSS-Feed abonniert werden kann. Entsprechende Videoaufnahmen kann man inzwischen leicht selbst erstellen und internet-kompatibel bearbeiten.
- **Web 2.0:** Die Kernidee des Web 2.0 besteht darin, den Nutzer/innen Raum zu geben, um sich mit eigenen Beiträgen im Internet zu präsentieren und sich mit anderen auszutauschen. Dadurch ist das Internet zu einem interaktiven Mitmachmedium geworden, das auch die Bildung neuer sozialer Netzwerke ermöglicht. Charakteristisch für das Web 2.0 sind: Interaktivität, Dezentralität und Dynamik.
- **Wiki:** Ein Wiki ist eine Webseite, auf der Nutzer/innen Texte einstellen, lesen und verändern können. Autor/innen, die über entsprechende Rechte verfügen, können so zeitlich und räumlich getrennt voneinander gemeinsam Dokumente erstellen und überarbeiten. Das bekannteste Beispiel dafür ist *Wikipedia*.
- **Widget:** Ein Widget (engl.; Zusammensetzung aus *Windows* und *Gadget*) ist ein kleines Computerprogramm, das nicht als eigenständige Anwendung betrieben wird, sondern z.B. in eine Website eingebunden ist. Manchmal werden Widgets auch als *Plugins* bezeichnet.