

## Das Glossar

Bei einer größeren Anzahl an zu erläuternden Fachbegriffen empfiehlt sich die Anlage eines Glossars<sup>1</sup> (Sammlung von Glossen; Wörterverzeichnis [mit Erklärungen]), das **im Anhang** der VWA zu platzieren ist. – Ein Beispiel<sup>2</sup> mit zweispaltigem Layout ohne Blocksatz; auf **Querverweise** wird mit einem Pfeil → referenziert:

# Glossar

### Account

Engl.: Benutzerkonto. Der Account ist die Zugangsberechtigung zum Internet. Er besteht in der Regel aus zwei Teilen: der Kennung bzw. dem Benutzernamen und dem Kennwort oder Passwort.

### Add-on

Eine Anwendung oder Hardware kann durch ein Add-on erweitert werden. Ein Add-on ist eine zusätzliche Software oder Hardware.

### AIDA(S)

Werbetexte im Web sind nicht nach dem Prinzip der abnehmenden Wichtigkeit aufgebaut. Sie haben einen dramaturgischen Aufbau. Es geht darum, die Aufmerksamkeit für das Produkt zu wecken (Attention), das Interesse daran wach zu halten (Interest), den Wunsch nach dem Produkt zu erzeugen (Desire), eine (Kauf-)Handlung auszulösen (Action) und eine subjektive Befriedigung des Kunden zu erreichen (Satisfaction).

### AIFC-Format

→ AIFF-Format

### AIFF-Format

AIFF (Audio Interchange File Format, Dateiendung .aiff) ist ein von Apple entwickeltes Audio-Format. Es lässt sich leicht in andere Formate konvertieren und unterstützt Sampling bis zu 32 Bit/s pro Sample. Die Sample-Rate kann beliebig hoch eingestellt werden. Anders als → Wave-Dateien können AIFF-

Dateien nicht codiert werden. Darum führte die Firma Apple nachträglich das AIFC-Format ein. Damit können komprimierte Dateien gespeichert werden. Dies hat aber Qualitätsverluste zur Folge.

### Alt-Text

Den alternativen Text können die Suchmaschinen in ihre Datenbank aufnehmen und als Ergebnis zur Verfügung stellen. Damit gehen die Informationen in Grafiken und Bildern nicht verloren.

### Anker

In der Hypertext-Theorie wird zwischen Link und Anker unterschieden, während in der Praxis für beides der Ausdruck → »Link« verwendet wird. Theoretisch sind Links nur die unsichtbaren elektronischen Brücken zwischen den Knoten. Die Punkte, an denen diese Brücken »befestigt« sind, d.h. die genauen Start- und Zielpunkte der Links, werden Anker genannt. Die Stelle auf einer Web-Seite, die Sie anklicken können, ist also der Theorie zufolge genau genommen kein Link, sondern nur der Start-Anker (auch Quellanker) für den Link.

### Applet

Ein Applet ist ein kleines Java-Unterprogramm, das in eine Webseite eingebaut werden kann. Geladen wird das Applet vom Server, ausgeführt wird es auf dem Client-Rechner.

---

<sup>1</sup> Herkunft: von lat. lateinisch glossarium < griechisch glōssáron, eigentlich Verkleinerungsform von: glōssa; Glosse < mittelhochdeutsch glöse < lateinisch glossa = erläuternde Bemerkung < griechisch glōssa = Zunge, Sprache.

<sup>2</sup> Alkan, Saim Rolf (2004): Texten für das Internet. Ein Praxisbuch für Online-Redakteure und Webtexter. 2., aktualisierte u. erweiterte Aufl. Bonn: Galileo Press, S. 232-235.

### **Applikation**

Eine Applikation ist ein Anwendungsprogramm, das Dokumente wie beispielsweise Textverarbeitungs- oder Tabellenkalkulationsprogramme erstellt.

### **Application Service Provider (ASP)**

Ein Application Service Provider ist ein Anbieter mit einem Dienstekonzept, bei dem Kunden über ein Netzwerk IT-Anwendungen als standardisierte Dienste auf Basis einer definierten Nutzungsgebühr angeboten werden. Ein ASP verkauft jedoch lediglich das Recht, die Software über das Netzwerk zu benutzen, und nicht die Software selbst. Die genutzte Software wird nicht lokal auf dem eigenen Rechner installiert.

### **AVI-Format**

AVI (Audio Video Interlaced, Dateierendung .avi) ist ein von Microsoft entwickeltes Videoformat, das keine besonders gute Komprimierung aufweist, dafür aber eine gute Bildqualität.

### **B2B, Business to Business**

»B2B« bezeichnet eine Geschäftsbeziehung zwischen Unternehmen, die über das Internet miteinander verbunden sind und auf diesem Wege miteinander Handel treiben oder kooperieren. Durch die Vernetzung können sie z. B. Preise für Waren und Dienstleistungen weltweit abgleichen und Abläufe in der Produktion, Lieferung und Lagerung aufeinander abstimmen und so optimieren. *Siehe auch B2C.*

### **B2C, Business to Consumer**

»B2C« bezeichnet die Geschäftsbeziehung zwischen einem Unternehmen und seinen Endkunden im Internet. Wenn Sie bei einem Online-Händler ein Buch bestellen, so ist das aus der Sicht des Händlers eine B2C-Beziehung. Dagegen hat er zu dem Verlag, der auf seiner Website die Daten zu dem Buch einpflegt, eine B2B-Beziehung.

### **Bandbreite**

1. In MHz gemessener Indikator für die Anzahl der Bildpunkte, die pro Sekunde dargestellt werden. Je höher die Bandbreite, desto besser ist die Abbildungsleistung des Monitors.
2. Die Übertragungsleistung eines Leitungssystems. Diese Bandbreite wird in Bits bzw. MBits angegeben. Wenn die Datenmenge die Leistungsgrenze überschneidet, wird die Kommunikation entsprechend langsamer.

### **Banner**

Werbefläche auf einer Website. Das Banner führt mittels eines Hyperlinks auf die Website des Werbetreibenden.

### **BBS/Bulletin Board System**

Dieses System entspricht einem schwarzen Brett. Dort können Benutzer Informationen »anhängen«.

### **Bericht**

Im Unterschied zur Nachricht ist der Bericht detaillierter, länger und enthält mehr Hintergrundinformationen. In einem Bericht gilt das Prinzip der → umgekehrten Pyramide – in jedem Absatz von neuem. Der Bericht ist neben der Nachricht die am meisten verwendete Darstellungsform im Online-Journalismus.

**Bitmapgrafik**

→ Pixelgrafik

**Bild-Text-Schere**

Wenn wie bei den Flügeln einer geöffneten Schere das, was ein Bild zeigt, und das, was der → Bildtext sagt, offenkundig nicht zueinander passen, dann spricht man von einer Bild-Text-Schere.

**Bildauflösung**

Je mehr das Bild vergrößert wird, desto mehr werden die einzelnen farbigen Punkte (→ Pixel) sichtbar, aus denen ein digitales Bild besteht. Je höher die Auflösung, desto weniger sichtbare Bildpixel. Und umgekehrt: Je näher man sich ein Pixelbild anschaut, je mehr man es vergrößert, umso gröber wird die Auslösung und umso »pixeliger« das Bild.

**Bildtext**

Der Bildtext (Bildlegende) ist ein einem Bild zugeordneter Text, der dem Betrachter eine Perspektive vermittelt, wie er das Bild zu »lesen« habe. Denn Bilder, auch Fotos, sind immer deutungsbedürftig und stehen in einem Kontext, aus dem her sie ihre Bedeutung erhalten. Der Bildtext stellt diesen Kontext her. *Siehe auch* Bild-Text-Schere

**Blocksatz**

→ Flattersatz

**Browser**

Software, mit der die Navigation im Internet möglich wird. Der Browser wandelt den HTML-Code in Texte, Bilder und Grafiken um. Die häufigsten Browser-Typen: Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera.

**Cache**

Engl.: Vorrat. Dies ist ein temporärer Zwischenspeicher im → RAM oder auf der Festplatte, der den Zugriff auf wiederholt benötigte Daten in Browsern, Netzwerken oder Prozessoren beschleunigt.

**Chunking**

Chunking nennt der Gedächtnisforscher Miller die intellektuelle Leistung, viele einzelne Informationen in einer Informationseinheit zusammenzufassen. Durch diese Informationseinheit oder Oberbegriff, den »Chunk« (engl.: Klumpen), ist es dem Leser möglich, die einzelnen in ihm aufbewahrten Informationen besser zu behalten.

**Client**

Ein Client nimmt Dienste in Anspruch, deshalb wird eine an den → Server angeschlossene Arbeitsstation als Client bezeichnet. Der Client schickt Anfragen des Benutzers in einem speziellen Protokoll an den Server und stellt dessen Antworten in lesbarer Form auf dem Bildschirm dar. Der Client erhält also Daten von einem Server.

**Codec**

Ein Codec ist ein Algorithmus zur Datenkomprimierung und Datendekomprimierung.

**Content**

Engl.: Inhalt. Der Content umfasst alle Elemente einer Website, die von dem Benutzer als informatives oder kommunikatives Angebot erfahren werden können: neben Text auch Bilder, Grafiken, Links oder Musik, aber auch Foren oder herunterladbare Dateien.

### **Cookies**

Mit Hilfe von Cookies, kleinen Dateien, können Online-Anbieter Benutzer identifizieren und ihnen so ein entsprechend individualisiertes Angebot machen. Cookies werden zu diesem Zweck auf die Festplatte des Benutzers gespeichert. Die Dateien können jedoch auch dazu missbraucht werden, ohne eine Einwilligung des Benutzers ein Benutzerprofil zu erstellen.

### **Copy**

Der Copy ist ein Element des → Fließtextes in einem Werbetext. Er ist der weitere Text, der auf den ersten Satz des Fließtextes folgt. Während dieser wie ein → Teaser funktioniert und Interesse weckt, lenkt der Copy das Interesse zügig auf das zentrale Werbeversprechen: das Angebot einer Problemlösung oder Bedürfnisbefriedigung.

### **CorelDraw!**

CorelDraw! ist ein vektororientiertes Zeichenprogramm (→ Vektorgrafik). Die Grafikelemente werden also nicht pixelweise bearbeitet, wie es z. B. in Retuscheprogrammen wie Adobe Photoshop geschieht, sondern als Objekte definiert. Mögliche Objekte sind: Linien (Splines), Flächen, Textobjekte und importierte Rasterbilder. Es gibt neben der Form viele mögliche Objekteigenschaften wie z. B. Linienfarbe, Liniendicke, Füllfarbe oder Füllmuster, mit denen das Aussehen der Objekte gesteuert werden kann. Aus verschiedenen Objekten lassen sich durch Gruppierung komplexe Objekte bilden, die wiederum gruppiert werden können. CorelDraw! eignet sich besonders für Präsentationsfolien.

### **Corporate-Wording**

Darunter versteht man das Streben z. B. eines Unternehmens, gegenüber den Kunden und der Öffentlichkeit mit einer spezifischen, einheitlichen Sprechweise aufzutreten. Für die Unternehmenskommunikation wird dann eine einheitliche Terminologie, Orthografie und ein einheitlicher Stil (Tonalität) verbindlich festgelegt. Diese Sprachregelungen nennt man »Corporate-Wording«, sie sind ein Teil der Corporate-Identity, die das Ganze der Selbstdarstellung eines Unternehmens umfaßt.

### **Crawler**

→ Web-Bots

### **Datenkonvertierung**

Alle Texte und Grafiken werden in dafür bestimmte Datenformate gespeichert. Um mit fremden Datenformaten arbeiten zu können, müssen diese Daten den benötigten Datenformaten angepasst werden. Diese Umwandlung geschieht durch Datenkonvertierungsprogramme, wie zum Beispiel »Graphic Workshop«.

### **Delta-Frame**

Ein Delta-Frame ist ein Einzelbild. Im Delta-Frame wird die Differenz zum → Keyframe gespeichert, den Delta-Frame gibt es nur in Verbindung mit dem Keyframe. Es können leider nicht alle → Codecs Delta-Frames unterstützen.

### **Director**

Dieses Programm für Multimedia-Anwendungen findet seinen Einsatz vor allem bei Spielen. Es arbeitet nicht ausschließlich auf Vektorbasis, sondern erstellt Internet-Anwendungen auch pixelorientiert.