

Anhang II

Glossar zu Fachbegriffen aus dem Umfeld von Content Management

.NET (Microsoft®)

Mit .NET (gesprochen „dot Net“) bezeichnet Microsoft® seine Initiative im Bereich der Webservices (↓). 1. Bei Bau und Einsatz von Webservices behilflich sein und 2. die verbesserte, COM-basierte (Component Object Model) Windows-Programmierung.

Agent

Unter Agent verstehen wir nicht nur den menschlichen Akteur, sondern auch künstliche Agenten wie Computersysteme oder organisationale Agenten wie Unternehmen oder Unternehmenseinheiten.

Die hauptsächlichlichen Elemente des im 19. Jahrhundert von Mathematikern und Computerwissenschaftlern (Wiener, Post, Turing) entwickelten Agentenmodells sind:

- 1) Ein externes Medium, d.h. seine Umwelt;
- 2) Ein inneres Medium, das auch als Zustandsraum bezeichnet wird;
- 3) Eine Input- oder sensorische Funktion;
- 4) Eine Output- oder Effektoren-Funktion.

Quelle: Schmid, Beat F. (2001): Medien- und Kommunikationsmanagement. Entwurf 0.1. sog. „Toskaner Paper“, in **mcm**institute-Working Paper 2002-03.

Es gibt drei Basistypen von Agenten:

- a) Der Automat. Beispiel: Die Turing-Maschine.
- b) Autopoetische Systeme. Ein geschlossenes System, das allein aufgrund seiner inneren Repräsentation seiner Umwelt handelt und sich entwickelt. Die Umwelt ist in solchen Organismen in einer spezifischen Form re-

präsentiert und als solche Teil des Zustandes ihres inneren Mediums, das seinerseits Grundlage und Medium für das Wirken der Organe und Module des „Systems Tier“ bildet. Beispiel: Der tierische Organismus (Quelle: Maturana und Varela, 1987)

- c) Introspektive Systeme. Eine bewusste Struktur, welche die Introspektion, d.h. die Beobachtung des inneren Mediums erlaubt. Die physische Basis des inneren Mediums ist im Falle des menschlichen Agenten sein Körper mit seinen Emotionen und Gefühlen. Das Denken findet im Medium einer Sprache, eines inneren logischen Raumes statt, der durch die Implementation eines gesellschaftlichen Mediums entsteht, d.h. durch das Erlernen einer Sprache und ihrer Bedeutungswelt. Die soziale Komponente des inneren Mediums besteht aus dem Selbstbild und dem Bild, das der Mensch von seiner sozialen Umwelt, d.h. von den anderen Agenten und ihren Rollen besitzt. Diese innere Anschauung ist begleitet von Erleben und von Emotionen.

Quelle: Schmid, Beat F. (2001): Medien- und Kommunikationsmanagement. Entwurf 0.1. sog. „Toskaner Paper“, in **mcm**institute-Working Paper 2002-03.

Maturana, Humberto R.; Varela, Francisco J. (1987): Der Baum der Erkenntnis. Wie wir die Welt durch unsere Wahrnehmung erschaffen – die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens. Scherz Verlag Bern, München, Wien. („El árbol del conocimiento“, 1984).

Apache

Apache ist ein HTTP-(Hyper Text Transfer Protokoll) Server, der auf den unterschiedlichsten Betriebssystemen läuft. Ein HTTP-Server beantwortet die Anfrage eines Browsers auf eine bestimmte WWW-Datei und liefert das Ergebnis der Anfrage an den Browser zurück. Im Februar 1995 erschien Version 1.0 und wird seither kostenlos im Internet unter einer Open-Source Lizenz veröffentlicht. Wie verschiedene Studien ergaben, ist der Apache Webserver, der am häufigsten eingesetzte Webserver weltweit.

Die Apache Group, gegründet von 8 Personen, kontrolliert seither die Weiterentwicklung des Webserver.

API	Abkürzung für "Application Programming Interface", bedeutet übersetzt Anwendungsprogrammierschnittstelle. API ist eine genormte Programmierschnittstelle, über die der Programmierer einfachen Zugriff auf Funktionen des Systems bzw. die Benutzeroberfläche hat. Dadurch wird die Programmierung oder Erweiterung von Applikationen stark vereinfacht.
ASP (Application Service Provider)	Ein „Application Service Provider“ bietet Software- oder Internetanwendungen für Individuen oder Unternehmen über das Internet oder andere Netzwerkverbindungen an. Der Vorteil von Application Service Providers ist, dass man keine eigene Software installieren und warten muss. Application Service Providers stellen zugleich eine bestimmte Form der Softwarelizenzierung dar.
ASP (Programmiersprache)	ASP steht für die Abkürzung „Active Server Pages“. ASP ist eine Implementierung des Microsoft Internet Information Servers. ASP wird verwendet, um Webinhalte dynamisch zu generieren und so einen auf den User abgestimmten Inhalt darzustellen. ASP gehört in der Version ASP.Net zum .Net-Framework (↑) von Microsoft.
Backend	Bei einer Client-Server Anwendung versteht man den Teil eines Programms unter „Backend“, der auf dem Server läuft. Bei einem Content Management System versteht man unter „Backend“ den Teil des Systems, den nur die Autoren, Redakteure und Administratoren aufrufen und dort Content erstellen, veröffentlichen oder archivieren können.
Cache / Caching	„Cache“ ist die Bezeichnung für eine besondere Art von Speicher, der den Zugriff auf Daten beschleunigen soll. Dabei werden gelesene Daten in diesem Speicher abgelegt. Erfolgt ein erneuter Lesezugriff, so wird zunächst geprüft, ob sich die Daten im Cache befinden. Ist dies der Fall, werden sie aus diesem und nicht aus dem Medium gelesen, an das sich der Lesezugriff gerichtet hat. Der Cache-Speicher verfügt über eine wesentlich kürzere Zugriffs-

zeit als dies bei dem gecachten Medium der Fall ist, wodurch sich ein Performanzgewinn und Beschleunigungseffekt ergibt.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag

CFML (Macromedia®)

CFML steht für ColdFusion Meta Language, eine spezielle Programmiersprache des Programms Cold Fusion von Macromedia®. Analog wie bei ASP (↑) oder PHP (↓) können mittels dieser Programmiersprache dynamische Internetanwendungen erzeugt werden.

cocoon

Apache Cocoon ist ein XML (↓) basiertes Publikations Framework (↓), welches dazu entwickelt wurde XML und XSLT Technologien für den Gebrauch von Serveranwendungen zu vereinfachen.

Cocoon bietet dabei eine flexible Entwicklungs-Umgebung basierend auf der Trennung von Content, Logik und Style.

Cocoon gehört zu der Apache Group und ist Open-Source downloadbar unter <http://xml.apache.org/cocoon/>

ColdFusion (Macromedia®)

ColdFusion von Macromedia ist eine Serverumgebung zur Erstellung von grossen Internet Anwendungen. In Verbindung mit der Skriptsprache „CFML“ (↑), einfachem Anbinden von Unternehmensdaten und integrierten Suchmöglichkeiten, kann der Entwickler relativ einfach dynamische Websites, Content Management Systeme oder e-Commerce Anwendungen programmieren.

Community

Siehe „Online Community“ (↓)

Content
(Definition 1)

Content kann in technischem Sinne auch als Unterklasse des Begriffs Information (↓) definiert werden. Dabei bezeichnet Content eine Kollektion digital gespeicherter Nachrichten, welche aus Symbolen, Worten, Bildern und Bildfolgen zusammengesetzt sind, die von Nutzern verstanden

und verwendet werden können. Content kann durch digitale Medien erzeugt, transportiert, multipliziert, modifiziert und gelöscht werden.

Content
(Definition 2)

Unter Content (engl. Ausdruck für „Inhalt“) versteht man Information (↓) in strukturierter, schwach strukturierter und unstrukturierter Form, die in elektronischen Systemen zur Nutzung und Weitergabe bereitgestellt wird.

Content ist Information als Objekt oder Austauschgegenstand. Liegt eine Information in einer Form vor, in der sie von anderen genutzt oder an andere weitergegeben werden kann, wird von Content gesprochen. Content lässt sich vereinfacht als Informationspaket vorstellen, das mittels eines Mediums (Papier, TV oder elektronisch) übertragen werden kann.

Content Rendering

Rendering (engl. Ausdruck für „Wiedergabe“) von Content geschieht in der Regel mittels Templates (↓)

Content Syndication

Content Syndication bezeichnet die Mehrfachverwertung von Inhalten aller Art durch den Vertrieb an weitere Publisher. Dieses B2B- Businessmodell existiert schon seit langem im Medienbereich (z.B. bei TV-Produktionsfirmen, aber auch im Printsektor). Durch das Internet gewinnt Content Syndication stark an Bedeutung. Ein Contentsyndicator makelt (syndiziert) Content, er kauft also Lizenzrechte von Content Providern ein und gibt sie an Dritte (Kunden) weiter.

Content Delivery

Unter Content Delivery (engl. Ausdruck für „Lieferung“, „Zustellung“) wird die Geschwindigkeit verstanden, in der ein Content geliefert wird. In Bezug auf Content Management wird unter Content Delivery die Performance eines Content Management Systems verstanden, in der es Content bereitstellt.

Content Life Cycle

Siehe „Life Cycle“ (↓)

Content Management

Unter Content Management wird ein Framework für die systematische und strukturierte Erzeugung (Generierung), Verwaltung (Organisation und Aufbereitung), Zur-Verfügung-Stellung (Präsentation, Publikation und Distribution) und Schaffung von Nutzungs- und Verarbeitungsmöglichkeiten (Nutzung und Wiederverwendung) von elektronischem Content unabhängig ob im Internet, Intranet oder unternehmensweiten Systemen verstanden (vgl. auch: Rothfuss G., Ried C.(2001): Content Management mit XML, Springer).

Content Migration

Unter Content Migration versteht man die konzeptionelle Planung sowie die tatsächliche Durchführung des Einpflegens von bestehenden Inhalten aus einem Portal in ein neu aufzusetzendes Content Management System (CMS).

CORBA

CORBA ist eine Abkürzung für "Common Object Request Broker Architecture". CORBA ist eine von der OMG 1992 verabschiedete Spezifikation zur Kommunikation zwischen verschiedenen Programmen. Bei CORBA fordert ein Programm Objekte mit Hilfe eines ORB (Object Request Broker) an. Kenntnisse hinsichtlich der Struktur des Programms, aus dem das Objekt stammt, sind dabei nicht erforderlich. CORBA wurde für den Einsatz in objektorientierten Umgebungen entwickelt.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

Customization

Customization (engl. Ausdruck für „kundenspezifische Anpassung“, „Zuschnitt“) wird im Zusammenhang bei Content Management einerseits für die kundenspezifische Anpassung (der Funktionen) des Content Management Systems und andererseits auch auf die kundenspezifische Anpassung des Contents für die User des Contents verwendet.

CRM

Siehe "Customer Relationship Management" (↓)

Cross Media

Unter Cross Media wird die Veröffentlichung von Content in unterschiedlichen Medien zum gleichen Zeitpunkt (z.B. Web- und Print-Medien) verstanden. Die Voraussetzung für Cross Media ist die medienneutrale Datenhaltung (wie z.B. in XML-Formaten). Systeme für Cross Media bereiten Daten auf, so dass sie in unterschiedlichsten Formaten über zahlreiche Kommunikationskanäle zur Verfügung gestellt werden können: Offline (z.B. Druck, CD-ROM) oder Online (Computer, Handys, Organizer).

Customer Relationship Management

Customer-Relationship-Management ist ein umfassender Ansatz für die nahtlose Integration verschiedener Geschäftsfelder, die den Kunden betreffen, wie Marketing, Verkauf, Kundenservice, und der Integration von Menschen, Prozessen und Technologie. Es existieren eine grosse Anzahl an Definitionen für Customer-Relationship-Management, eines haben sie alle gemeinsam: der Kunde und seine optimale Bedürfnisbefriedigung stehen im Mittelpunkt der Betrachtung.

Das Hauptziel der Massnahmen des Managements der Kundenbeziehung in den neuen Geschäftsmedien ist die Erhöhung der Kundenbindung, die ihrerseits direkt oder indirekt zur Steigerung des Gewinns beitragen soll.

Quelle: Körner, Veith (2001): Management der Kundenbeziehung in den neuen Geschäftsmedien, <http://www.netacademy.org/>

Datastreaming

Mit Datastreaming wird die Übermittlung von Daten im Internet in Echtzeit bezeichnet. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Daten, wie z.B. Audio- bzw. Videodateien über ein Netzwerk zu verbreiten; bei den meisten Verfahren ist es notwendig, die gesamte Datei vom Server auf den Client zu transferieren, bevor die Datei dort geöffnet werden kann. Das Streamingverfahren bietet, wie der Name sagt, die Möglichkeit, einen kontinuierlichen Datenstrom aufzubauen, der bereits während der Datenübertragung abgespielt werden kann.

Daten

Wenn von Daten gesprochen wird, dann ist grundsätzlich die unterste Ebene der Informationsverarbeitung damit gemeint. Daten sind technisch gesehen nichts anderes als einzelne Bits und Bytes, die einen bestimmten Buchstaben, ein Wort, ein Pixel eines Bildes oder ähnliches repräsentieren. Daten können strukturiert oder unstrukturiert sein. In jedem Fall sind sie aber nicht interpretiert, das heisst, sie enthalten für sich genommen keine spezifische Bedeutung.

Quelle: Koop, Hans Jochen; Jäckel, K.Konrad; van Offern, Anja L. (2001): Erfolgsfaktor Content Management, Vieweg Verlag.

EAI

EAI ist eine Abkürzung für „Enterprise Application Integration“. Unter EAI versteht man Softwarelösung zur Integration heterogener Anwendungen, die die Kommunikation geschäftsrelevanter Daten über verschiedene Systeme hinweg ermöglichen. EAI-Systeme setzen typischerweise auf Middleware-Systemen auf.

Editor

Allgemein werden mit Editor alle Arten von Programmen gemeint, mit denen man sehr einfach eine Form von Daten bearbeiten kann (z.B. Texteditoren, HTML-Editoren, Grafikeditoren ...). Im Zusammenhang von Content Management Systemen wird der Begriff Editor häufig als Teil des Systems verstanden, der browserbasiert (also innerhalb des Browsers) geöffnet werden kann und mit dem man die Inhalte einer Internetseite bearbeiten kann.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

e-Procurement

Unter e-Procurement oder Business-to-Business-Procurement werden alle Formen des betrieblichen Beschaffungsmanagements im Intra- und Internet unter individueller Nutzung webbasierter IT-Lösungen verstanden.

E-Procurement beinhaltet den Einkauf von Waren und Dienstleistungen für den betrieblichen Haushalt über das Internet. Das kaufende Unternehmen übernimmt die elekt-

ronischen Produktkataloge der verschiedenen Lieferanten und stellt diese in das eigene Intranet. So entsteht ein unternehmensinterner Online-Shop, der Produktdaten von verschiedenen Zulieferern anbietet. Speziell die sog. C-Güter (indirekte Produkte, die nicht direkt in die Produktion einfließen, also z.B. die Betriebs- und Geschäftsausstattung, Waren für Wartung, Reparatur und Betrieb von Anlagen und Maschinen) eignen sich für eine elektronische Beschaffung, da sie relativ leicht standardisierbar sind.

Quelle: BusinessVillage (2001).

Flash (Macromedia®)

Flash ist ein populäres Softwaretool von Macromedia® zur Erzeugung von animiertem, vector-grafik-basiertem Content, wie zum Beispiel Intros, Werbebannern, online Computerspiele oder auch CD-Roms. Flash komprimiert die Grafiken der Animationen so stark, dass sie leicht vom Internet herunterladbar sind und daher auf vielen Webseiten eingesetzt werden.

Framework

Framework (engl. Ausdruck für "Rahmenwerk") ist ein durch Software-Entwickler anpassbares oder erweiterbares System kooperierender Klassen, die einen wiederverwendbaren Entwurf für einen bestimmten Anwendungsbereich implementieren. Es besteht aus konkreten und – insbesondere – aus abstrakten Klassen, die Schnittstellen definieren. Die abstrakten Klassen enthalten sowohl abstrakte als auch konkrete Operationen. Im Allgemeinen wird vom Anwender des Frameworks erwartet, dass er Unterklassen definiert, um das Framework zu verwenden und anzupassen.

Frameworks sind immer spezifisch auf einen Anwendungsbereich ausgelegt, wie zum Beispiel dem Content Management.

Ein Framework bestimmt die Architektur der Anwendung. Es definiert die Struktur der Klassen und Objekte und deren Verantwortlichkeiten, legt fest, wie Klassen und Objekte zusammenarbeiten und wie der Kontrollfluss aussieht. Das

Framework legt alle diese Entwurfparameter fest, damit sich der Anwendungsprogrammierer auf die Details der Anwendung konzentrieren kann. Der Zweck von Frameworks ist die Entwurfs-Wiederverwendung, nicht die Code-Wiederverwendung, obwohl ein Rahmenwerk im Allgemeinen konkrete Unterklassen enthält, die direkt verwendet werden können.

Quelle: Helmut Balzert (2001): Lehrbuch der Software-Technik, Spektrum Verlag.

Frontpage (Microsoft®)

Frontpage ist ein Programm von Microsoft® zur Erstellung und Bearbeitung von Internetseiten, wobei keine Programmierkenntnisse wie z.B. HTML benötigt werden. Frontpage wird zu den HTML-Editoren (†) gezählt, die eine Website genauso anzeigen, wie sie später im Webbrowser zu sehen sein wird.

goLive (Adobe®)

GoLive ist ein Programm von Adobe®, welches analog zu Frontpage zur Erstellung und Bearbeitung von Internetseiten entwickelt wurde.

Grid

Grid ist ein Netzwerk von Rechnern, die über die ganze Welt verteilt sind. Dabei sollen vor allem die ungenutzten riesigen Ressourcen der über das Internet miteinander verbundenen Rechner und Rechenzentren erschlossen werden. Der Ansatz, dieses Potenzial auf Basis offener Technologiestandards wie dem Betriebssystem Linux zu nutzen, wird als Grid Computing bezeichnet.

“GRID is a type of parallel and distributed system that enables the sharing, selection, and aggregation of resources distributed across "multiple" administrative domains based on their (resources) availability, capability, performance, cost, and users' quality-of-service requirements.”

Quelle: <http://www.gridcomputing.com/>

HTML

HTML ist eine Abkürzung zu "HyperText Markup Language". HTML ist eine Beschreibungssprache für die Erstellung von Webseiten für das WWW (World Wide Web) und Internet. Mit HTML definiert man das Layout, die verwendeten Schriftarten und Farben der Seite und bindet Multimedia-Elemente wie z.B. Animationen oder Grafiken in die Webseite ein. Mit Hilfe spezieller Befehle ist es möglich, sog. Hyperlinks (Hypertext-Verbindungen) zu anderen Webseiten derselben Webseite oder zu Homepages an anderer Stelle im Internet herzustellen. Zur Betrachtung von mit HTML gestalteten Webseiten, benötigt man einen Webbrowser.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

ICE-Protokoll

Die Abkürzung ICE steht für "Information And Content Exchange". Das Protokoll soll den Austausch von Online-Inhalten zwischen Geschäftspartnern automatisieren, regulieren und kontrollieren.

Das ICE-Protokoll ermöglicht es Daten unterschiedlichster Herkunft über das Internet von einem System in ein anderes zu transportieren. Dabei kann die Art und die Struktur der Daten von den entsprechenden Kommunikationspartnern ausserhalb des ICE-Protokolls spezifiziert werden. Das ICE-Protokoll für den Contentaustausch zwischen verschiedenen Servern setzt auf den XML Document Type Definitions (DTDs) auf.

Verantwortlich für das ICE-Protokoll sieht sich die sogenannte Authoring Group. Diese besteht aus über 70 Unternehmen, die sich zum ersten Mal im Juni 1998 trafen und ICE vorschlugen. Zu ihren Mitgliedern zählen u.a. Adobe, CNET, Microsoft, Sun und Vignette.

Quelle: Oliver Zschau – Feig & Partner (2000):
<http://www.contentmanager.de>

IIS (Microsoft®)

IIS ist die Abkürzung für „Internet Information Server“. IIS ist ein HTTP-(Hyper Text Transfer Protokoll) Server und sozusagen die Antwort von Microsoft auf Apache (↑). Im Unterschied zu dem Apache-HTTP-Server ist IIS nicht plattformunabhängig und läuft lediglich auf den Betriebssystemen Windows NT und Windows 2000 von Microsoft®.

**Implementierung/
Implementation**

Unter Implementation wird die technische Entwicklung eigenständiger, funktionaler Module in digitalen Systemen verstanden. Im Zusammenhang mit Content Management Systemen werden alle Prozesse und Arbeitsschritte von der Hardwarekonfiguration bis zur Installation eines Systems unter dem Begriff Implementation zusammengefasst. Synonym wird hierfür der Begriff der „Konfiguration“ verwendet.

**Information
(Definition 1)**

Information, aufgefasst nicht nur als Daten und damit potentielles Wissen, sondern im ursprünglichen transitiven Sinne als in-formatio (lat.), d.h. Ein-formung in den menschlichen Geist (durch Rhetorik oder Erziehung), d.h. als Bildung von Wissen, bildet und formt unseren kognitiven Raum. Wir nennen diese tätige Information, d.h. Wissensbildung heute Kommunikation (z.B. im Sinne der Unternehmenskommunikation, des Marketing oder der politischen Kommunikation). Das, was wir heute mit Information bezeichnen, nämlich auf Datenträger gespeichertes, externalisiertes Wissen, welche dieses über Raum und Zeit zu transportieren gestatten, bildet das Mittel für diesen Wissensbildungsprozess. Die Weite unseres Horizontes und, damit verbunden, Gestalt und Umfang unseres Problemportfolios, sind somit Folge der verfügbaren Information und damit der Kanalsysteme und Kommunikationsdienste.

Quelle: Schmid, Beat F., in Festgabe Bodania 2000.

**Information
(Definition 2)**

„Information“ gehört in der Psychologie und Philosophie zu den komplexesten Begriffen. Eng verknüpft mit Begriffen wie „Intention“, „Holismus“, „Repräsentationen“ und „Rationalität“ entwindet sich der Begriff Information einer exakten,

allgemein verständlichen Beschreibung (vgl. Arbeiten von Dennett, Searle und anderen). Von daher soll eine indirekte Definition verwendet werden: Gegeben eine kommunikative Intention, so wählt ein Sprecher die Information zum Ausdruck, von der er davon ausgeht, dass sie ihm in der Realisierung seines Ziels hilft. Diese Information sollte es dem kooperativen Adressaten ermöglichen, daraus die Intention abzuleiten.

siehe auch: Levelt, Willem (1995): Speaking, ACL-MIT Press Series in Natural-Language Processing.

Information
(Definition 3)

Der Begriff „Information“ wird in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen unterschiedlich definiert und verschieden angewendet.

In technischer Hinsicht setzt sich „Information“ aus Daten zusammen. Voraussetzung für das Vorliegen einer Information ist, dass die zugrunde liegenden Daten eine Struktur aufweisen. Durch die Anordnung der Daten erhalten diese eine Bedeutung. Ein weiteres Merkmal (neben Struktur) von Informationen ist demnach, dass diese einen identifizierbaren Sinn enthalten.

Informationen erhalten eine erweiterte Bedeutung durch den Kontext, in dem sie stehen. Wichtig ist dabei auch, zwischen dem origiären Informationsgehalt und der Interpretation durch den Nutzer zu unterscheiden.

Quelle:

Koop, Hans Jochen; Jäckel, K.Konrad; van Offern, Anja L. (2001): Erfolgsfaktor Content Management, Vieweg Verlag.

Information Asset

Siehe „Media-Asset“ (↓)

Information Asset Management

Siehe „Media-Asset-Management“ (↓).

Information Retrieval

Information Retrieval heisst übersetzt „Zurückgewinnen von Information“. Man bezeichnet mit Information Retrieval die Suche nach Informationen (nicht nur auf Search-Engi-

nes (↓) im Internet beschränkt, auch Suche in einer Universitätsbibliothek kann mit „Information Retrieval“ bezeichnet werden). Es gibt verschiedene Formen des Information Retrieval, wie zum Beispiel die „Freitextsuche“ oder der „Semantische Ansatz“.

Interface

Mit Interface (engl. Ausdruck für „Schnittstelle“) wird eine genormte Plattform bezeichnet, die die Kommunikation zwischen verschiedenen Hardware- bzw. Software-Komponenten ermöglicht. Hardware-Schnittstellen sind z.B. die Anschlüsse für Drucker und Maus. Software-Schnittstellen sind notwendig, damit Programme Daten untereinander austauschen können. Programmierschnittstellen erlauben schliesslich den genormten Zugriff auf Funktionen zur Programmierung eines Systems.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

Java

Java ist eine Programmiersprache, die von Sun Microsystems entwickelt wurde. Java ist heute eine Sprache, die als die Programmiersprache der Zukunft gehandelt wird. Die Gründe dafür sind vielfältig. Besonders zeichnet sich Java allerdings durch die Plattformunabhängigkeit aus. Plattformunabhängigkeit bedeutet, dass ein Java-Programm, einmal geschrieben, auf allen Rechnerplattformen ausgeführt werden kann, auf denen eine Implementation der Java Virtual Machine existiert. Java basiert auf der Sprache C++. Die Syntax ist in vielen Belangen die gleiche und ist ebenfalls objektorientiert. Allerdings wurden verschiedene Elemente von C++ weggelassen. Mit Java lassen sich zwei Grundtypen von Programmen erzeugen: Applets und Applikationen. Applets sind Programme, die über das Internet geladen

werden und in einem Java-fähigen Browser ablaufen. Applikationen sind dagegen Programme, die in einem Interpreter laufen. Als Konkurrenz zu Java entwickelte Microsoft C#.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

JavaScript

JavaScript ist eine Skriptsprache, die es ermöglicht, interaktive Webseiten zu erstellen. Die Programme in JavaScript werden direkt in den HTML-Quelltext der Webseite eingegeben und von einem Interpreter innerhalb des Browser ausgeführt. Dazu ist es z.B. möglich, die Eingaben in Formularen direkt im Browser zu prüfen, bevor sie an den Server gesendet werden. JavaScript wurde von Netscape entwickelt und darf nicht mit Java verwechselt werden.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

J2EE

J2EE ist ein Acronym für die Java 2 Plattform, Enterprise Edition (J2EE platform) von SUN Microsystems – eine Umgebung zur Entwicklung und Betrieb von Unternehmensanwendungen. J2EE verfügt über ein Set von Services, Programm-anwendungsinterfaces (API (↑)) und Protokollen und verfügt daher über die Funktionen zur Entwicklung von Multi-Tier, webbasierten Anwendungen.

KMU

KMU wird als Abkürzung für „Kleine- und mittelständische Unternehmen“ gebraucht. Kleine und mittelständische Unternehmen kennzeichnen sich durch eine Mitarbeiterzahl von weniger als 500 Angestellten aus.

Knowledge Discovery

Knowledge Discovery ist eine softwarebasierte Analyse-methode, die potenziell nützliches Wissen aus strukturier-ten Datensätzen (Data Mining), etwa Kundendatenbanken, sowie aus unstrukturierten Daten (Text Mining), wie im In-ternet und in allen Arten von Dokumenten, herausfiltert.

Knowledge Management

Im Mittelpunkt von Knowledge Management (KM) (engl. Ausdruck für „Wissensmanagement“) steht die Möglichkeit eines Unternehmens, neue Fähigkeiten, Produkte und effizientere Ablaufprozesse durch externen Wissenserwerb zu entwickeln, ebenso wie internes Wissen aufzubauen und den Verlust von Wissen zu schützen.

Die sechs Kernprozesse des Knowledge Management sind: Wissensidentifikation, Wissenserwerb, Wissensentwicklung, Wissensverteilung, Wissensnutzung und Wissensbewahrung. Ein Managementkreislauf kann durch die Bestimmung von Wissenszielen und die Durchführung einer Wissensbewertung konstruiert werden.

Quelle: Probst, Gilbert (1997): Wissen managen, Frankfurter Allgemeine Zeitung.

Knowledge Sharing

Der Trend zu Gruppenarbeit, Kooperation und Virtualisierung von Organisationen lässt Wissensverteilung zu einer vorrangigen Aufgabe werden. Die Aufgaben der Wissens(ver)teilung lassen sich schematisch in drei Gebiete einteilen. (1) Die Multiplikation von Wissen durch rasche Verteilung auf eine Vielzahl von Mitarbeitern. (2) Die Sicherung und Teilung vergangener Erfahrungen und (3) den simultanen Wissensaustausch, der in die Entwicklung neuen Wissens mündet.

Quelle: Probst, Gilbert (1997): Wissen managen, Frankfurter Allgemeine Zeitung.

Kommunikationsmanagement

Das Kommunikationsmanagement hat zur Aufgabe, dass für erfolgreiches Wirtschaften notwendige Wissen bei den relevanten Anspruchsgruppen zu erzeugen. Dazu werden die Kommunikationsbeziehungen und –akte entwickelt, die zur Erreichung der gesteckten Ziele benötigt werden.

Quelle: Schmid, Beat F. (2001): Kommunikations- und Medienmanagement.

Kommunikationsprozess

Kommunikation ist eine spezielle Form der Interaktion, nämlich symbolische Interaktion, d.h. eine Zeichen, Symbole, die eine bestimmte Bedeutung haben, verwendende Interaktion. Syntax, d.h. die Art der Bildung der Zeichen, und Semantik, d.h. ihre Bedeutung, müssen gemeinsames Wissen sein, soll Kommunikation erfolgreich sein.

Quelle: Schmid, Beat F. (2001): Medien- und Kommunikationsmanagement. Entwurf 0.1. sog. „Toskaner Paper“, in **mcm**institute-Working Paper 2002-03.

Der Kommunikationsprozess kann in drei Schritten beschrieben werden:

- 1) Der Sender formuliert eine Botschaft in Gestalt eines physischen Zeichens in einem bestimmten Trägermedium, zu dem er während des Codierungsvorganges Kontakt hat.
- 2) Das Trägermedium trägt und bewahrt diese Botschaft (das Zeichen, d.h. den Code) für eine bestimmte Zeit und kann sie zuhanden des Empfängers hervorbringen. Sein Ort kann stabil (wie beim Strassenschild) oder veränderlich (wie bei einem Brief) sein.
- 3) Der Empfänger hat zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten Kontakt zum Trägermedium und damit zur Botschaft. Er kann sie abrufen und decodieren, womit der Vorgang der Informationsübertragung abgeschlossen ist.

Quelle: Schmid, Beat F. (2002): Medien- und Kommunikationsmanagement: der C-Ansatz; Diskussionspapier; in **mcm**institute-Working Paper 2002-02.

Kundenbindung

„Kundenbindung spiegelt die objektiven oder vom Kunden (subjektiv) wahrgenommenen Wechselbarrieren wider. Je grösser diese Wechselbarrieren sind, desto höher ist die Kundenbindung.“

Quelle: Tomczak, Dittrich (1997).

Layout

Mit Layout wird die äussere Gestaltung von Medien (Dokumenten, Webseiten, Broschüren ...) bezeichnet. Das Layout ist die Aufrisszeichnung für die Gestaltung einer Realisierungsvorlage von Buch- oder Presseerzeugnissen, von Anzeigen und anderen Werbemitteln mit Angabe der Anordnungen von Text- und Bildelementen sowie weiterer Darstellungsmittel (Balken, Linien, Farben etc.). In Online-Medien umfasst das Layout ferner die Navigationsstruktur des gesamten Online-Mediums und die Platzierung entsprechender Elemente.

Quelle: Brockhaus (1998).

LDAP

Abkürzung von "Lightweight Directory Access Protocol". LDAP ist ein Übertragungsprotokoll eines Dienstes, um Verzeichnisse, insbesondere mit realen und E-Mail-Adressen, über Netzwerke nutzbar zu machen.

Life Cycle

Life Cycle (engl. Ausdruck für Lebenszyklus) wird im Zusammenhang von Content Management verwendet, wenn man von den verschiedenen Phasen (Lebensphasen des Contents) spricht, die ein Content durchläuft. Häufig findet man die Aufteilung des Life Cycle in vier Phasen: Content Erstellung (einschliesslich Kontrolle und Freigabe), Content Management, Content Publishing und Content Distribution.

Logfile

Logfiles werden Dateien genannt, in die sämtliche Aktivitäten, die auf einem Webserver stattfinden, protokolliert werden.

Webserver (↓) stellen bei einer Anfrage von einem Web-Client (i.d.R. Internetbrowser) Dateien (HTML, Grafik-, Mul-

timedia und sonstige Dateien) zur Anzeige zur Verfügung. Um die Zugriffe von Web-Clients auf die bereitgestellten Dateien nachvollziehbar zu machen, zeichnet jeder Web-server alle Anfragen von Clients in einem oder mehreren Logfiles auf. Logfiles sind serverseitige oder auf Proxy-Servern angelegte Protokolldateien, in denen verschiedene Aktionen der Besucher und alle eingetretene Ereignisse automatisch aufgezeichnet werden. Logfiles enthalten somit Kennwerte, mit denen Zugriffe auf Web-Server und den darauf abgelegten Websites beschrieben werden. Dem Betreiber eines Web-Servers liegen durch die Logfiles damit Protokolle vor, die alle Aktivitäten einer Web-Site oder eines Website-Teilbereichs objektiv abbilden.

Media-Asset

Mit dem Begriff „Asset“ wird an dem Charakteristikum des Nutzwerts von Content ($\hat{\uparrow}$) angeknüpft. Mit Assets werden solche Contents bezeichnet, die für den Nutzer einen bestimmten Wert repräsentieren. Aufgrund dieses Wertes ist ein potentieller Nutzer bereit, Mühe für die Beschaffung des Assets aufzuwenden, diesen gegebenenfalls zu bezahlen oder ihn gegen andere Assets zu tauschen.

Ein Media Asset ist grundsätzlich eine Form von Content ($\hat{\uparrow}$). Content ist Information in strukturierter, schwach strukturierter und unstrukturierter Form, die in elektronischen Systemen zur Nutzung bereitgestellt wird. Ein Media Asset besteht zum einen aus multimedialen unstrukturierten Informationsobjekten wie Bildern, Grafiken, Präsentationen oder Rich-Media-Inhalten wie Audio und Video, zum anderen aus strukturierten Metainformationen. Erst durch das Hinzufügen der strukturierten Metadaten wird aus einem Medieninformationsobjekt, welches lediglich Informationen darstellt, ein "wertbehaftetes Asset", welches verfügbar, recherchierbar, wiederverwendbar und handelbar

wird. Die strukturierten Metadaten beinhalten beispielsweise Informationen zum Autor, zu Urheberrechten, Erstellungsdatum und Formatinformationen sowie Informationen zum Farbmanagement und Inhaltsbeschreibungen.

Quelle: Rainer Clemens - PROJECT CONSULT Unternehmensberatung GmbH (2002).

Koop, Hans Jochen; Jäckel, K.Konrad; van Offern, Anja L. (2001): Erfolgsfaktor Content Management, Vieweg Verlag.

Media-Asset-Management

Media Asset Management kommt aus dem Bereich der Medien-Unternehmen und ist aus dem Bedürfnis heraus entstanden, den Wert des Unternehmens in Form von Texten, Grafiken, Bildern und Rich-Formaten verwalten zu können und zentral, dezentral verfügbar zu machen. Ständige Verfügbarkeit und kommerzielle Nutzbarmachung der Informationsobjekte stehen hier an erster Stelle.

Quelle: Rainer Clemens - PROJECT CONSULT Unternehmensberatung GmbH (2002).

Medien

Ein Medium ist ein Raum, der es Akteuren gestattet, sich mitzuteilen, indem es die Transaktion von Objekten ermöglicht. Diese Funktion des Transports, der Vermittlung von Informationsobjekten, ist nicht nur synchron und im Nahbereich (in Hör- und Sichtweite) möglich. Boten oder Intermediäre können diese Übermittlungsaufgabe ebenfalls erfüllen. Auch technische Medien erfüllen diesen Zweck. Sie arbeiten alle nach dem gleichen Prinzip des (-) Kommunikationsprozesses.

Quelle: Schmid, Beat F. (2002): Medien- und Kommunikationsmanagement: der C-Ansatz; Diskussionspapier; in **=mcm**institute-Working Paper 2002-02.

Medien Management

Ein umfassendes Medienmanagement muss die Medien als primäres Mittel zur Erreichung des Zieles des Kommunikationsmanagements auffassen und das Management der Medien aufs engste mit diesem abstimmen. Das Medienmanagement hat die Aufgabe, die Gesamtheit der zur Verfügung stehenden Interaktionsräume zu kennen, zu bewerten, zu gestalten, zu lenken und zu entwickeln.

Quelle: Schmid, Beat (2001): Kommunikations- und Medienmanagement.

Medienneutrale Datenhaltung

Medienneutrale Datenhaltung z.B. in XML bietet verschiedene Vorteile: Die Inhalte können in verschiedenen Medien publiziert und beliebig wiederverwendet werden, sowohl im Internet als auch als PDF-Dokument oder auf mobilen Geräten. Die Aufbereitung der XML-Daten für die jeweiligen Medien wird dabei über Stilvorlagen gesteuert, d.h. der Inhalt und das Layout sind vollständig getrennt. Dadurch kann die Einhaltung von Corporate-Design-Richtlinien und eine optimale Darstellung in jedem Medium sichergestellt werden.

Metadaten

Bei Metadaten handelt es sich um "Daten über Daten", also Daten, die verschiedene Eigenschaften von Datensätzen beschreiben und den inhaltlichen Kontext herstellen. Eine verbindliche Erklärung des Begriffs Metadatum beziehungsweise eine begriffliche Abgrenzung zu Suchinformation, Kontextinformation oder Metainformation existiert bislang nicht. Eine kurze, aber durchaus treffende Definition lässt sich im Entwurf der ISO Spezifikation 11179 finden. Metadaten werden dort unter Abschnitt 2 beschrieben als: "The information and documentation which makes data sets understandable and sharable for users".

Die genannte ISO Definition 11179 ist die wichtigste Definition, die auf (Meta-)daten Anwendung finden kann. Es werden dort in sechs Abschnitten die Aufgaben, Prinzipien und

Richtlinien für die Klassifizierung, Attributierung, Namenskonvention (Identifikation) und Strukturierung von Daten diskutiert.

Quelle: Thomas Marugg (InternetManagement.ch)

META-Tags

Sobald eine Web-Präsenz bei *Suchmaschinen* angemeldet wird, werden viele Suchmaschinen - bzw. ihre Spider und Robots - das angemeldete Angebot besuchen und untersuchen, um Suchbegriffe in den eigenen Index aufzunehmen. Mit sogenannten "META-Tags" im Kopf einer HTML-Datei

kann bei recht vielen Suchmaschinen das Untersuchungsergebnis positiv beeinflussen. Das hat dann zur Folge, dass das betroffene WWW-Angebot bei einer Suchanfrage in der Liste der gefundenen Angebote möglichst weit oben steht.

Quelle: <http://www.myglossar.de/>

Migration

Siehe „Content Migration“ (↑)

Modulare Programmierung (Modularität)

Unter modulare Programmierung versteht man ein Programmierstil, bei dem häufig benutzte Routinen in Form von Modulen oder Prozeduren zu eigenständigen Programmen oder Programmteilen gemacht werden. Diese Module können dann an beliebiger Stelle im eigentlichen Programm genutzt werden und stehen im Idealfall auch in anderen Programmen zur Verfügung. Man muss zwar zunächst einen etwas höheren Aufwand für die Erstellung von Modulen betreiben, kann aber dafür später auf diese zurückgreifen, spart damit Zeit und kann einige Fehlerquellen beseitigen.

Im Zusammenhang mit Content Management Systemen spricht man von modularen Systemen, wenn sich einzelne

Funktionen des Systems in kürzester Zeit Ein- und Ausblenden lassen und sich dadurch das System an spezifische Bedürfnisse des Kunden anpassen oder auch erweitern lässt.

Quelle: Wolfgang Bergt (2002) - <http://www.bergt.de>

MySQL

Schwedisches lizenzkostenfreies Datenbank-Programm (Open-Source (↓)), das für alle Betriebssysteme verfügbar ist (plattformunabhängig) und häufig in der Kombination mit der Programmiersprache PHP (↓) eingesetzt wird.

Objekt

Unter Windows versteht man unter einem Objekt eine Dateneinheit, die in einem Programm erstellt und in ein anderes Programm verschoben bzw. kopiert wird.

In der Programmierung von Software ist ein Objekt eine Programmcodeeinheit, mit der Daten manipuliert werden.

Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.

Objektorientierte Programmierung

Bei objektorientierter Programmierung besteht das Gesamtprogramm aus vielen unabhängigen Komponenten, die je eine bestimmte Rolle im Programm spielen und die miteinander auf vorgegebene Weise sprechen. Daten und Prozeduren werden als gemeinsame Objekte zusammengefasst (sog. Kapselung). Weiterhin wird nunmehr auch berücksichtigt, was mit diesen Objekten geschieht. Eine Gliederung in Deklarationsteil und Prozedurteil ist nicht mehr notwendig. Einen weiteren wichtigen Aspekt stellt bei objektorientierter Programmierung die sog. Vererbung dar, die es ermöglicht, untergeordneten Objekten, durch Manipulation übergeordneter Objekte, andere Merkmale zuzuordnen. Programmiersprachen, die die objektorientierte Programmierung unterstützen sind z. B. C++ oder Java.

Quelle: Wolfgang Bergt (2002) - <http://www.bergt.de>

OEM-Partnerschaften

OEM ist die Abkürzung für „Original Equipment Manufacturer“; OEM steht für einen Produzent, dessen Produkte unter fremden Firmennamen verkauft werden. Diese Software darf nur mit einem neuen PC-System verkauft werden. Microsoft verknüpft z. B. Windows 2000-OEM-Versionen über die BIOS- und Festplatten-ID mit der Hardware, um eine Installation auf einem anderen PC zu verhindern.

Online Community

Community = \sum Agenten + Medium

Community = Gemeinschaft, welche über Netzwerke (on line) miteinander interagiert.

Gemeinschaften bezeichnen eine Population von Agenten, welche sich aufgrund eines gemeinsamen Symbolsystemes zusammengeschlossen haben und dadurch eine gemeinsame Welt, Werte und Interessen teilen. Sie interagieren über eine gemeinsames Medium.

Sprachen sind Symbolsysteme, die es gestatten, internen Bildern Symbole zuzuordnen. Sie sind wesentlich diskret, besitzen ein endliches Vokabular und ein endliches Regelwerk. Die Sprache wird damit zur Grundlage eines kollektiven Denkkorgans in dem individuelle Vorstellungen vieler Agenten im gemeinsamen Symbolsystem dargestellt werden können.

Symbolische Kommunikation gestattet die kollektive Vergewärtigung von Ereignissen an fernen Orten. Sie eröffnet ebenso einen Raum für die Fiktion, für imaginäre Welten. Damit wird die äussere Welt des Augenblicks durch eine Fülle von symbolisch dargestellten Welten erweitert. Zugehörige Wissensgemeinschaften ergänzen und überlagern die biologisch und sozial definierten Gemeinschaften.

Quelle: Schmid, Beat F. (2001): Medien- und Kommunikationsmanagement. Entwurf 0.1. sog. „Toskaner Paper“, in =**mcm**institute-Working Paper 2002-03.

Online Shop	Siehe "Shop-Systeme" (↓).
Open-Source	Mit „Open-Source“ wird eine spezielle Form der Softwarelizenzierung bezeichnet, die sich durch folgende Eigenschaften auszeichnet: keine Lizenz-Kosten, längere Lebensdauer, Kontrolle über Code, schnell wachsende und technisch kompetente Community.
out-of-the-box	“out-of-the-box“ bedeutet, dass Funktionen eines Content Managements sofort nach der Installation zur Verfügung stehen und kein zusätzlicher Programmieraufwand notwendig ist.
PDA	<p>PDA ist die Abkürzung für "Personal Digital Assistent". PDAs sind kleine, tragbare Computer, die neben der Terminplanung eines Organizers auch in eingeschränkter Weise Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und die Arbeit mit Datenbanken ermöglichen. Beispiele für PDAs ist der Apple Newton Message PAD 2000, PalmPilot oder Psion.</p> <p>Quelle: Winkler, Peter (2000): Computerlexikon, Markt + Technik Verlag.</p>
Peer-to-Peer (kurz P2P)	<p>In einem Peer-to-Peer Netzwerk kann jeder Knoten im Kontext einer Anwendung Daten speichern, senden und empfangen. Wenn zwei Knoten eines Netzwerkes direkt vernetzt sind, können sie in Echtzeit miteinander interagieren.. Den Knoten eines Peer-to-Peer-Netzwerkes kommt dabei vollkommene Autonomie im Sinne der Kontrolle ihrer eigenen Aktivitäten zu, d.h. sie allein legen fest, wann und in welchem Umfang sie ihre Ressourcen anderen zur Verfügung stellen.</p> <p>siehe auch: Schoder, Fischbach (2002): Peer-to-Peer – Anwendungsbereiche und Herausforderungen, Springer.</p>

- Performance** Die Leistungsfähigkeit eines Computers oder Softwaresystems, wie z.B. die eines Content Management Systems wird mit dem Begriff „Performance“ umschrieben.
- Personalisierung** Unter dem Begriff "Personalisierung" werden in der Regel sehr verschiedene Konzepte subsumiert, allerdings geht es in aller Regel darum dem Kunden direkt auf seine individuellen Interessen zugeschnittene Informationen zu präsentieren. Die einfachste Variante zur Ermittlung des Interesses besteht darin, dass der Kunde sich in einem Konfigurationsbildschirm aus bestimmten Meta-Kategorien selbst sein Interessensprofil zusammenstellen kann. In einem eigenen Bereich auf der Site, der meistens mit dem Präfix "My-" versehen ist, können dann nach diesen Voreinstellungen zusammengestellte Seiten betrachtet werden. Nach diesem Verfahren funktioniert beispielsweise „MyYahoo“.
- Quelle: Stephan Noller, Josef - humanIT AG (2001):
www.human-it.de
- PHP** PHP war ursprünglich die Abkürzung für „Personal Home Page“, heute ist PHP die Abkürzung für „PHP Hypertext Preprocessor“.
- PHP ist eine Scriptsprache, die unter Open-Source-Lizenz vertrieben wird. PHP ermöglicht es durch serverseitige Verarbeitung dynamische Web-Seiten zu erstellen. PHP ist das Gegenstück zu Microsoft ASP (↑) und vergleichbar mit JSP (Java Server Pages). Die PHP-Sprachbestandteile werden direkt in den HTML-Code eingebettet. Der Webserver (↓) liest diese aus und interpretiert sie.
- PHP wurde von dem Kanadier Rasmus Lerdorf entwickelt. PHP 3 wurde 1999 beendet, PHP 4 im Jahr 2000.
- Plug-and-Play-Installation** Mit "Einstecken und Loslegen" könnte man Plug-and-Play-Installation übersetzen. Die „Plug-and-Play“-Technologie soll die problemlose Erweiterung des PC mit Peripheriegeräten und Erweiterungskarten ermöglichen. Die Hardwarekomponenten müssen einer bestimmten Spezifikation fol-

gend gebaut werden, damit sie als Plug-and-Play-fähig gelten. Die Komponenten sollen sich idealerweise bei Anschluss selbst konfigurieren.

Publishing

Mit Content Publishing (engl. Ausdruck für „Veröffentlichung“) werden alle Arbeitsschritte bezeichnet, die es bedarf, bis ein bereits produzierter Content im Web oder als Buch oder Broschüre veröffentlicht wurde. Zu diesen Arbeitsschritten zählt sowohl die Kontrolle und Freigabe des Contents, sowie dessen Versionierung. Auch das Information-Profilung von Content ist Teil des Content Publishing.

Redaktionssysteme

(Online-) Redaktionssysteme sind umfangreiche Lösungen für redaktionelle Websites und Firmenpräsenzen. Zu ihren Kerneigenschaften zählt die Unterstützung redaktioneller Prozesse bei der Erstellung, Verwaltung und Veröffentlichung von Websites. Bei Redaktionssystemen steht zum einen der redaktionelle Workflow (↓) und der damit zusammenhängende Content Life Cycle (↑) im Vordergrund. Zum anderen spielt die dezentrale Pflege von Inhalt, Navigation und Layout ohne technische (z.B. HTML) Kenntnisse mit Hilfe von Volltext-Editoren im Webbrowser eine wichtige Rolle.

Reports

Reports (engl. Ausdruck für „Berichte“) werden in Datenbanken erstellt, um über bestimmte Sachverhalte Auskunft zu geben. Ein Beispiel für Reports bei Content Management Systemen sind Logfiles (↑), die genau protokollieren, was auf einer Internetseite oder im Intranet vorgeht. Meistens bieten Datenbankprogramme Funktionen zur Unterstützung bei der Erstellung von Reports an.

Repository

Ein Repository (engl. Ausdruck für „Aufbewahrungsort“, „Behälter“) bezeichnet allgemein einen Ort, an dem Daten aufbewahrt werden - entweder zum Zugriff für die Nutzer oder für den Zugriff auf Datenbanken, Dokumente und Dateien in einem Netzwerk zur weiteren Verarbeitung.

In der Informationstechnologie ist ein „Repository“ ein zentraler Ort, an dem eine Aggregation von Daten, in einer organisierter Form, gewöhnlich in Computer Speichersystemen gehalten und gewartet werden.

Search-Engine

Als Search-Engine (engl. Ausdruck für „Suchmaschine“) werden innerhalb von Content Management Systemen Funktionen bezeichnet, die, eingebettet in Websites (↓), es ermöglichen das Internet, die durch das Content Management System erstellte Website oder das Intranet, nach Informationen zu durchsuchen. In der Regel gibt man in dem Suchfeld der Search-Engine den oder die Begriffe ein, nach dem/denen gesucht werden soll. Die Search-Engine verfügt über einen umfangreichen Index, der von ihr nach passenden Einträgen durchsucht wird. Das Ergebnis dieser Suche wird in Form von Hyperlinks zu den einzelnen passenden Homepages, E-Mail- Adressen oder Links zu FTP-Servern zurückgegeben.

Servercache

Siehe Cache / Caching (↑)

Shop-Systeme

Shop-Systeme bilden die Schnittstelle zwischen Kunde und Händler. Shop-Systeme sind Software-Programme, die einerseits aus einer Benutzeroberfläche bestehen, welche die für einen Kunden sichtbaren und bedienbaren Elemente des Online-Shops beinhaltet, wie das Produktsortiment, einen Warenkorb, eine Bestell- und Bezahlmöglichkeit, etc. Auf der anderen Seite benötigt ein Shop-System ein "Back-Office ", das der Kunde zwar nicht sehen kann, das jedoch die gesamte Geschäftsabwicklung verwaltet. Dazu gehören Aufgaben, wie die Bearbeitung von Bestellungen, die Verwaltung von Lagerbeständen und die Fakturierung, die von Datenbankprogrammen unterstützt werden. Diese Aufgaben sind insbesondere notwendig, wenn es sich um den Verkauf von Gütern handelt, die physische Prozesse, wie die Auslieferung, erfordern.

Quelle: BusinessVillage (2001).

Skalierbarkeit

Unter Skalierbarkeit versteht man die Möglichkeit reale Leistung eines Systems durch Hinzufügen von Systemkomponenten zu erhöhen. Ein Cluster ist eine Gruppe miteinander vernetzter Rechner (Knoten), die gemeinsam an einem Problem arbeiten. Beim Cluster im engeren Sinne werden die Knoten exklusiv für den Cluster genutzt (meist unter Kontrolle eines Masters) und arbeiten auf einem gemeinsamen Datenbestand. Ein Cluster der bei doppelter Knotenzahl nur noch halb so lange rechnet, skaliert perfekt. Wenn das Hinzufügen weiterer Rechner gar keinen Leistungsgewinn bringt, skaliert das System überhaupt nicht.

SOAP

SOAP ist die Abkürzung für „Simple Object Access Protocol“. SOAP zählt zu den Webservice (↓)-Techniken und nimmt innerhalb dieser einen Platz als standardisiertes Verpackungsprotokoll für Nachrichten ein, die zwischen Anwendungen ausgetauscht werden. Die Spezifikation definiert lediglich einen einfachen XML-basierten Umschlag (*Envelope*) für die zu übertragenden Informationen sowie einen Regelsatz für die Umsetzung anwendungs- und plattformspezifischer Datentypen in XML-Darstellungen. Designbedingt eignet sich SOAP für eine breite Vielfalt von Ansätzen zum Nachrichtenaustausch und zur Integration von Anwendungen. Dies ist der Hauptgrund für die wachsende Beliebtheit von SOAP.

siehe auch: www.w3c.org/2000/xp/Group

Staging-Architektur

Bei grossen, verteilten Systemen muss das Content Management-System in der Lage sein, das sogenannte Staging zu unterstützen.

Staging bedeutet in diesem Zusammenhang, dass die einzelnen Instanzen beziehungsweise Server eines CMS jeweils einen unabhängigen Datenhaushalt führen. Durch eine Staging-Architektur wird die Unabhängigkeit und Stabilität jeder verteilten Komponente sichergestellt. So werden, ohne zusätzlichen operativen Aufwand, Dateien und Objekte einer Website physisch getrennt: Die Objekte der

Redaktion, der Qualitätssicherung sowie des produktiven Betriebs liegen einfach in getrennten Repositories (↑). Diese Objekte werden vollautomatisch vom System verwaltet und bei Bedarf gegeneinander abgeglichen. Die Architektur gewährleistet ein hohes Mass an Datensicherheit und Konsistenz für die jeweiligen verschiedenen Bearbeitergruppen der Website.

Standard-Software

Standard-Software ist Software, die auf einen grossen Kundenkreis zugeschnitten ist, und daher allgemein gehalten wird, wie zum Beispiel Textverarbeitungsprogramme. Standard-Software hat keinen Branchenfokus.

Stylesheets

Mit Hilfe von „Stylesheets“ kann man bei modernen Browsern (ab HTML-Version 4.0) Web-Seiten formatieren. „CSS“ (Cascading Style Sheets) Stylesheets sind eine unmittelbare Ergänzung zu HTML. Es handelt sich dabei um eine Sprache zur Definition von Formateigenschaften einzelner HTML-Elemente. Mit Hilfe von Stylesheets kann beispielsweise bestimmt werden, dass Überschriften 1. Ordnung eine Schriftgrösse von 18 Punkt haben, in der Schriftart Helvetica, aber nicht fett erscheinen, und mit einem Abstand von 1,75 Zentimeter zum darauffolgenden Absatz versehen werden. Angaben dieser Art sind mit reinem HTML nicht möglich.

Supply Chain Management (SCM)

„Supply Chain Management“ (SCM) zielt auf die Optimierung der Material- und Informationsflüsse entlang der gesamten Lieferkette. Eine Supply Chain ist ein Netzwerk, bestehend aus verschiedenen Unternehmen bzw. Organisationen, die zusammenarbeiten, um ein Produkt herzustellen und dieses an den Endkunden zu liefern. Nicht nur die Prozesse der internen Unternehmensfunktionen, wie Beschaffung, Produktion, Distribution und Entsorgung, werden integriert, sondern auch unternehmensübergreifende Prozesse der Geschäftspartner von der Rohmaterialgewinnung bis zum Endkunden werden verknüpft. Dadurch lassen sich Effektivitäts- und Effizienzsteigerungen erzie-

len. Das Internet bietet eine neue Möglichkeit, die Transparenz von Informationen über die gesamte Lieferkette hinweg zu erhöhen, ohne die Entscheidungsautonomie der einzelnen Partner zu berühren. Eine Weiterentwicklung des SCM-Konzepts ist der Collaborative Commerce (C-Commerce). Dabei spielen nicht nur automatisierte Transaktionen entlang der Lieferkette eine wichtige Rolle, sondern auch eine gleichberechtigte Partnerschaft aller Beteiligten mit dem Ziel der kooperativen Problemlösung.

Quelle: BusinessVillage (2001).

Syndication

Unter „Syndication“ bzw. Content Syndication wird der Verkauf und Handel von Inhalte im Web an Dritte bezeichnet, der möglicherweise durch ein Content Management System unterstützt wird.

Ein Syndicator fungiert als Broker, der die Verbindung zwischen Anbieter und Nachfrager herstellt und gegebenenfalls auch Inhalte auf Bedürfnisse von Kunden anpasst.

Taxonomie

Wissenschaft und Lehre von dem praktischen Vorgehen bei der Klassifikation von Objekten (z.B. Content) in systematische Kategorien.

Templates

Templates sind Mustervorlagen mit wechselnden Layoutelementen (↑).

Time-to-Live

Mit „Time-to-Live“ (TTL) wird die Systemslebensdauer bezeichnet. „Time to Live“ definiert die Überlebensdauer eines Datenpaketes bevor es vernichtet und aufs Neue auf die Reise geschickt wird. Time-to-Live ist ein in IP-Paketen versteckter Wert, der einem Netzwerk-Router mitteilt, ob dieses Paket schon zu lange im Netzwerk „lebt“ und deshalb gelöscht werden kann. Der Router entscheidet dabei , ob das Paket seinen Zielort in einer absehbaren Zeit (TTL) erreichen wird.

Time-to-Market

„Time-to-Market“ wird der Zeitraum bezeichnet von der Idee bis zur Inbetriebnahme des Content Management Systems. Dabei gilt, je kürzer dieser Zeitraum ist, um so günstiger fällt die Investition aus.

Time-to-Web

Mit dem Begriff „Time-to-Web“ wird die Zeit zwischen Erstellung und Publikation einer Information bzw. Website bezeichnet. „Time-to-Web“ misst die Effektivität einer Website. Mit Hilfe eines Content Management Systems verkürzt sich diese Zeit. Wie stark sich diese Zeit verkürzt ist abhängig vom eingesetzten Content Management System. Eine kurze „Time-to-Web“ ist somit ein Vorteil eines Content Management Systems.

UDDI

UDDI steht für die Abkürzung „Universal Description, Discovery and Integration“ und zählt zu den Webservice Technologien.

Will man einen Webservice ansprechen, so benötigt man zu allererst die Information, daß es diesen Webservice überhaupt gibt und danach eine Adresse um die Schnittstellenbeschreibung zu erhalten. UDDI ist ein zentraler Verzeichnisdienst von Webservices, und kann auch als *yellow pages* bzw. *Gelbe Seiten* für Webservice bezeichnet werden. UDDI ist im wesentlichen eine Datenbank mit genau den notwendigen Informationen um einen Webservice zu finden.

Usability

Ins Deutsche übersetzt heisst Usability nicht anderes als „Benutzbarkeit“ oder „Benutzerfreundlichkeit“. Usability beschreibt die Benutzbarkeit eines Content Management Systems oder einer Webseite.

Ein gut benutzbares Content Management System zeichnet sich (unter anderem) durch folgende Eigenschaften aus:

- Es soll leicht erlernbar sein
- Es soll effizient anwendbar sein
- Die Bedienhandlungen sollen leicht erinnerbar sein (Wiedererkennung)

Bei der Bedienung sollen möglichst wenig Fehler auftreten. Die Software soll subjektiv als angenehm anzuwenden empfunden werden.

Versionierung

Die „Versionierung“ in Content Management Systemen zeigt die Änderungen am Content auf (insbesondere wenn es sich um rechtlich relevante Dokumente wie z.B. Geschäftsbedingungen, Angebote, etc. handelt) und macht die Entwicklungshistorie der Anwendungslogik (Templates, Scripte, etc.) zugreifbar.

Bei der statischen Versionierung wird eine dateisystembasierte Kopie eines bestimmten Standes der WebSite(s) erstellt.

Bei der dynamischen Versionierung werden die Dateistände in Archiven abgelegt und alle folgenden Änderungen ebenfalls. Damit bleiben alle versionierten Stände der Dateien verfügbar und beliebig viele zurückliegende Stände sind wiederherstellbar. Die Archive der Dateistände können im Dateisystem oder einem Datenbanksystem gespeichert sein. Dies ist sehr hilfreich während der Entwicklung, da man so auch Teile der Entwicklung zurücksetzen kann.

Quelle: Ingo Voigt - Bertelsmann mediaSystems (2001).

WAP

WAP ist die Abkürzung für „Wireless Application Protocol“. WAP ist der technische Standard der mobilen Datenübertragung, mit dem Mobiltelefone auf Online-Dienste im Internet zugreifen können, um Informationen individuell und bedarfsgerecht abfragen zu können. Für WAP wurden die Seitenbeschreibungssprache WML und das Grafikformat WBMP entwickelt.

Im Unterschied zur Web-Technologie verwendet WAP ein binäres Dateiformat (WBXML) für die Übermittlung der Inhalte zwischen Gateway und Client.

Im Gegensatz zu SMS ist mit WAP eine zweiseitige Kommunikation möglich.

Quelle: Wolfgang Bergt (2002) - <http://www.bergt.de>

Web Content Management

„Web Content Management“ ist eine spezielle Ausprägung des Content Managements bezüglich Webinhalten. Bei Web Content Management, das häufig mit Content Management gleichgesetzt wird, geht es darum die unzulänglichen Möglichkeiten von HTML zur Gestaltung einer Website mit professionellen Tools zu überwinden.

Web Content Management System

Im konzeptionellen Aufbau der meisten „Web Content Management Systeme“ findet sich der theoretische Ansatz des Content Life Cycle (↑) wieder. Das Ziel eines Web-Content Management-System ist es, den Content Life Cycle weitgehend zu automatisieren und zu unterstützen.

Webserver

Mit Webserver werden in der Regel HTTP-(Hyper Text Transfer Protokoll) Server, bezeichnet. Ein HTTP-Server beantwortet die Anfrage eines Browsers auf eine bestimmte WWW-Datei und liefert das Ergebnis der Anfrage an den Browser zurück. Beispiele für Webserver sind Apache (↑) oder IIS (↑).

Webservices

Ein „Webservice“ ist eine Anwendung, welche Informationen, Prozesse oder Ressourcen durch eine API () für eine Softwareanwendung unter Verwendung von verbreiteten Internet Protokollen anbietet. Webservices werden durch modulare Applikationen implementiert.

WebService basieren auf eine Reihe von einzelnen Technologien. Grundsätzlich liegt in allen Bereichen der Fokus auf Standards, insbesondere Standards die im Bereich der Internets etabliert sind. Webservice-spezifische Standards betreffen die folgenden Bereiche:

Transportprotokoll (SOAP (↑))

Schnittstellenbeschreibung (WSDL (↓))

Verzeichnisdienst (UDDI (↑))

Website	Eine „Website“ ist eine miteinander verbundenen Sammlung von Web-Dateien (Web-Content), die eine sogenannte Homepage beinhaltet. Über die Homepage kann auf darunterliegenden Web-Content zugegriffen werden.
Wissensmanagement	Siehe „Knowledge Management“ (↑)
Workflow	<p>Ein „Workflow“ ist eine zum Teil automatisiert (algorithmisch) ablaufende Gesamtheit von Aktivitäten, die sich auf Teile eines Anwendungsprozesses bezieht und durch ein zugehöriges Workflow-Schema beschrieben wird. Er hat einen definierten Anfang, einen organisierten Ablauf und ein definiertes Ende. Ein Workflow-Management-System steuert die Ausführung eines Workflows. Ein Workflow besteht aus Abschnitten, sogenannten Subworkflows, die ihrerseits wieder in Subworkflows unterteilt werden können. Die Inverse zu einem Subworkflow ist der Superworkflow. Ein Workflow, der sich aus mehreren Subworkflows zusammensetzt, wird Zusammengesetzter Workflow genannt. Ein Workflow, der nicht weiter in Subworkflows zerlegt ist, heisst Elementarer Workflow. Ein Workflow, der keine Superworkflows hat, heisst Toplevel-Workflow.</p> <p>Eine Workflow-Management-Anwendung umfasst alle Workflow-Management-System-spezifischen Daten bzgl. eines oder mehrerer Anwendungs(teil)prozesse. So sind z.B. Workflow-Schemadaten, Workflow-Instanzdaten, Daten über eingesetzte Akteure, Datentypen und Organisationstypen sowie Referenzen auf Workflow-Applikationen in einer Workflow-Management-Anwendung enthalten.</p> <p>Ein Workflow-Management-System ist ein (re-)aktives Basissoftwaresystem zur Steuerung des Arbeitsflusses zwischen beteiligten Stellen nach den Vorgaben einer Ablaufspezifikation. Ein Workflow-Management-System un-</p>

terstützt mit seinem Komponenten sowohl die Entwicklung (Modellierungskomponente) von Workflow-Management-Anwendungen als auch deren Steuerung und Ausführung (Laufzeitkomponente).

Quelle: Stefan Jablonski (2002) - <http://www6.informatik.uni-erlangen.de/research/workflow/glossary.html>

WSDL

WSDL ist die Abkürzung für „Web Service Description Language“. Bei WSDL handelt es sich um die Spezifikation der Schnittstelle für Webservices (↑)

WYSIWYG

WYSIWYG steht für die Abkürzung „What You See Is What You Get“. WYSIWYG bezeichnet die Fähigkeit von Programmen, den Bildschirm an die spätere Ausgabe auf dem Drucker anzupassen. Bei Textverarbeitungsprogrammen bedeutet das, dass die Dokumente auf dem Bildschirm exakt so aussehen, wie sie ausgedruckt werden. Bei Content Management Systemen bedeutet WYSIWYG, dass die Webseite mit Grafiken und Bildern im CMS eigenen Editor per Mausclick und ohne Programmierkenntnisse so gestaltet werden kann, wie sie später auch im Internet oder Intranet zu sehen sein wird.

XML

XML steht für „Extensible Markup Language“. Die Entwicklung von XML begann 1996 und ist seit Februar 1998 ein W3C-Standard. XML ist eine Spezifikation für die Definition von Sprachen zur Formatierung von Dokumenten. XML ist eine Methode, um strukturierte Daten - z.B. Kalkulationstabellen, Adressbücher, Konfigurationsparameter, finanzielle Transaktionen, usw. - in einer Textdatei darzustellen. XML stellt eine abgespeckte Variante von SGML (Standard Generalized Markup Language) dar, das aufgrund seiner Komplexität im World Wide Web nie Fuss fassen konnte. XML erweitert die Möglichkeiten von HTML dahingehend, dass man sich eine eigene Sprache für die Erstellung der Inhalte definieren kann und nicht einer vorgegebenen

Menge von Sprachelementen unterordnen muss wie das bei HTML der Fall ist. Ein weiterer Vorteil ist die strikte Trennung zwischen Struktur und Layout der Dokumente.

Zeichen

Zeichen werden seit der Antike (*Aristoteles*) im weitesten Sinn als etwas definiert, das auf etwas anderes verweist (Zeichenträger und Objekt).

Zeichen sind in der Geschichte der Semiotik nach den verschiedensten Gesichtspunkten klassifiziert worden.

Die Klassifizierung der Zeichen in ikonische, indexikalische und symbolische Zeichen, die *Peirce* als die wichtigste aller Zeichenklassifizierungen angesehen hat, beruht auf dem semantischen Kriterium der Relation zwischen dem Zeichenträger und seinem Objekt.

Eco stellt fest, dass die Zeichentypologie ein Fehlschlag in der Geschichte der Semiotik bedeutet und schlägt anstelle einer Typologie der Zeichen eine Typologie der Zeichenproduktion vor.

siehe auch: Nöth, Winfried (2000): Handbuch der Semiotik. 2. Auflage. J.B. Metzler, Stuttgart, Weimar, 2000.

