



# Das Techno-Lexikon zum Herausnehmen

Foto: Getty Images

KÖNNEN SIE SICH  
FLIESSEND AUF  
„TECHNISCH“ UNTER-  
HALTEN? ODER HABEN  
SIE NOCH LÜCKEN?  
E-MEDIA ERKLÄRT  
IHNEN AKTUELLE  
JARGON-BEGRIFFE

Wussten Sie von der ewigen Verwechslung der 4K-Auflösung im Filmgeschäft und in der Unterhaltungselektronik, wo sie Teil des UHD-Standards ist? Oder haben Sie sich schon mal gefragt, wo der Unterschied zwischen einem Smartphone und einem günstigen Feature Phone liegt? Was haben eigentlich all diese Gates, allen voran der Bentgate des iPhone 6 (Plus), in letzter Zeit in den Medien verloren, was ist denn überhaupt ein Dronie, und wieso redet die Jugend andauernd von Free-to-Play und Pay-to-Win? Unser Alltag ist vollgestopft mit Begriffen aus der Technik und dem Netz, einiges gehört schon seit geraumer

Zeit zur Jugendsprache. Damit die obengenannten (und viele weitere) Begriffe bei Ihnen keine Frazeichen mehr aufwerfen und Sie auch im Kreis Ihrer Freunde mitreden (und auch den Ton angeben) können, hat sich E-MEDIA mit aktuellen Fachausdrücken auseinandergesetzt und definiert sie verständlich in wenigen Wörtern. Von „3G“ bis hin zur „Zwei-Faktor-Authentifizierung“ finden Sie auf drei Seiten über 70 Begriffe aus der Computerwelt. Deutsch – Technisch, Technisch – Deutsch, nie war es einfacher! ■

► Lesen Sie auf der  
nächsten Seite weiter

**# 3G.** Geläufige Bezeichnung für den Mobilfunkstandard der dritten Generation, umfasst UMTS sowie HSPA(+).

**4G.** Geläufige Bezeichnung für den Mobilfunkstandard der vierten Generation, siehe LTE.

**4K.** In der digitalen Kinofilmproduktion ein Begriff für die horizontale Auflösung von 4.096 Bildpunkten. Häufig mit der in der Unterhaltungselektronik verwendeten Auflösung von 3.840 x 2.160 Bildpunkten wechselt, siehe UHD.

**A ccount.** Ein Nutzerkonto bei einem Dienst oder einer Software, bestehend aus Benutzernamen und Kennwort.

**Add-in.** Erweiterung einer Software, die zusätzliche Funktionen bietet und fest eingebunden (integriert) wird. Add-ins lassen sich meist nicht mehr eigenständig deinstallieren.

**Add-on.** Erweiterung einer Software, die zusätzliche Funktionen bietet. Add-ons setzen auf vorhandene Programmteile und lassen sich ohne Komplikationen deinstallieren.

**Adware.** Software, die meist unbemerkt und ohne direkte Zustimmung mitinstalliert wird. Ihr Nutzen ist gering, sie blendet Werbung ein.

**Android Wear.** Eine speziell für Wearables (u. a. Smartwatches) angepasste Version von Googles mobilem Betriebssystem Android.

**API.** Das *Application Programming Interface* ist eine Schnittstelle, die Programmen von Drittentwicklern (eingeschränkten) Zugang zum Betriebssystem ermöglicht.

**Applet.** Kleines Computerprogramm, welches im Hintergrund einer Software läuft, beispielsweise Widgets. Zusammen gesetzt aus den Wörtern *Application* und *Snippet*.

**AR.** Die *Augmented Reality* erweitert per Computer die reale Wahrnehmung. Meist liefern Smartphones weitere Zusatzinformationen in Form von Text, Bild und Video für den aktuellen Standort.

**B enchmark.** Standardisierter Prozess, um Computer und andere Geräte untereinander vergleichen zu können, etwa in den Bereichen der Arbeits- oder Spieleleistung.

**Bitcoin.** Virtuelle Währung, die unabhängig von Banken und Staaten gehandelt wird. Bitcoins (BTC) sind fälschungssicher, da sie auf Verschlüsselung und Signaturen



setzen. Sie können über Internetportale gekauft oder auf einem PC mit Hilfe einer Software virtuell erzeugt werden (Mining).

**C ache.** Schneller Zwischenspeicher, der meist in Prozessoren zum Einsatz kommt, um für häufig benötigte Daten nicht auf langsamere Datenträger (Arbeitsspeicher, Festplatten) auszuweichen.

**Codec.** Verfahren, um Audio- und/oder Videodateien effizient zu komprimieren und dekomprimieren. Bei der Komprimierung kommt es (in den meisten Fällen) zu Qualitätsverlusten. Bekannte Audio-Codecs: AAC, FLAC und MP3. Bekannte Video-Codecs: H264, MPEG-4 AVC, Xvid.

**Cookie.** Eine vom Browser gespeicherte Textdatei, die Daten über besuchte Webseiten enthält. Häufig wird unerwünscht das Surf-Verhalten protokolliert.

**D isplayport.** Schnittstelle zur digitalen Übertragung von Audio- und Videodaten.

**DDoS.** Unter einem *Distributed Denial of Service* ist eine meist mutwillige Überlastung von mehreren Servern bzw. eines Systems zu verstehen, indem eine nicht mehr abzuarbeitende Masse an Anfragen gesendet wird.

**DRM.** Das *Digital Rights Management* (Rechteverwaltung) kontrolliert die Nutzung digitaler Medien. Es verhindert die Weitergabe oder das Vervielfältigen von Musik oder Filmen.

**Dronie.** Ein mit einer Drohne aufgenommenes Selbstporträt (siehe Selfie).

**DSLR-Kamera.** Als *Digital Single-Lens Reflex-Kamera* (gängiger: Spiegelreflexkamera) wird ein Fotoapparat bezeichnet, der zwischen Objektiv und Bildebene

einen wegklappbaren Spiegel besitzt. Eine kompaktere Variante ohne Spiegel wird als DSLM (Digital Single Lens Mirrorless), häufig auch als Systemkamera, bezeichnet.

**DVB.** *Digital Video Broadcasting* bezeichnet die Übertragung von Rundfunkinhalten. Angehängte Buchstaben geben den Übertragungsweg an: -C wird über Kabel, -S über Satellit und -T über Antenne ausgestrahlt.

**DVI.** Das *Digital Visual Interface* ist eine Schnittstelle zur digitalen Übertragung von Videodaten.

**F 2P.** *Free-to-Play* ist ein Geschäftsmodell in der Videospielbranche. Nutzern wird das Spiel kostenlos zur Verfügung gestellt, weitere Inhalte können (müssen aber nicht) mit Echtgeld gekauft werden. Der Erfolg eines F2P-Spiels hängt meist davon ab, inwieweit nicht-zahlende Spieler beteiligt werden (siehe P2W).

**Feature Phone.** Mobiltelefon, das mehr Funktionen bietet als ein herkömmliches Telefon, aber weniger als ein Smartphone. Es hat keinen Touchscreen und nur eingeschränkt Internetzugriff, kann dafür aber Musik und Videos abspielen und/oder über eine Kamera verfügen.

**Fire OS.** Mobiles Betriebssystem von Amazon, das auf Googles Android basiert. Lauffähig auf Fire Phones, Tablets und dem Medioplayer Fire TV. Fire OS ist auf das Konsumieren von Inhalten zugeschnitten und stark an Amazon-Dienste gebunden.

**FPS.** Bildwiederholfrequenz, welche die Anzahl der Bilder angibt, die pro Sekunde aufgenommen bzw. wiedergegeben werden. Im Deutschen als Bilder pro Sekunde, im Englischen als *Frames per Second* bezeichnet.



Feature Phone

**Freemium.** Geschäftsmodell, bei dem das Basisprodukt dem Nutzer kostenlos angeboten wird, für den vollen Funktionsumfang aber gezahlt werden muss.

**Freeware.** Kostenlose Software, die in vollem Umfang genutzt werden kann.

**Gate.** Suffix zur Benennung von Skandalen, stammt von der sogenannten Watergate-Affäre. Besonders in der IT-Branche durch Medien verbreitet, um auf technische Fehler hinzuweisen. Die Empfangsprobleme des Apple iPhone 4 wurden als Antennagate bezeichnet, das Verbiegen des iPhone 6 als Bentgate.

**Handy-Signatur.** Dient als elektronischer Ausweis und ist der eigenhändigen Unterschrift gleichgestellt. Mit ihr können Dokumente digital und rechtsverbindlich unterschrieben werden.

**HDMI.** Das *High Definition Multimedia Interface* ist eine Schnittstelle zur digitalen Übertragung von Audio- und Videodaten und der derzeitige Standard in der Unterhaltungselektronik.

**Hot Spot.** Öffentliche Internetzugriffspunkte eines drahtlosen Netzwerks. Nutzer stellen (meist gegen Bezahlung) über sie eine Internetverbindung her. Hot Spots sind vor allem in Hotels, Flughäfen und Bahnhöfen verbreitet.

**P-Adresse.** Eine *Internetprotokoll-Adresse* wird Geräten zugewiesen, die sich in einem Netzwerk befinden oder mit dem Internet verbunden sind. Sie dient als Identifizierung, um Daten an bestimmte Empfänger zu adressieren.

**IP-Codes.** Die *International Protection-Codes* sind eine klassifizierte Schutzart.

Der Code besteht aus zwei Ziffern. Die erste gibt den Schutz gegen Fremdkörper an, die zweite den Schutz gegen Feuchtigkeit.

**Jailbreak.** Inoffizielles Entsperren von iOS-Geräten der Firma Apple, mit dessen Hilfe Nutzer Zugang zu alternativen Appstores und Systemanpassungen bekommen.

**LTE.** *Long Term Evolution* ist ein Mobilfunkstandard der vierten Generation und erreicht Downloadraten von derzeit bis zu 300 Mbit/s. LTE versorgt nicht nur mobile Geräte, sondern dient auch als Breitbandversorgung für ländliche Gebiete.

**MAC-Adresse.** Die *Media Access Control-Adresse* ist die Hardware-Adresse des Netzwerkadapters eines jeden Geräts im Netzwerk und macht es dadurch eindeutig identifizierbar.

**Malware.** Software, die dem Nutzer schadet und sich meist ohne dessen Wissen oder Zustimmung auf dem Computer einnistet. Darunter fallen Trojaner, Viren und Würmer.

**MHL.** Der *Mobile High-Definition Link* ist eine Schnittstelle zur Übertragung von Audio- und Videodaten von mobilen Geräten zu größeren Bildschirmen. MHL ist eine Alternative zu HDMI.

**Miracast.** Ein von der Wi-Fi Alliance definierter Standard zur Übertragung des Bildschirminhalts eines Smartphones auf einen Monitor oder Beamer.

**MOOC** Der *Massive Open Online Course* ist eine besondere Art des E-Learning. Die Kurse sind weder zugangsbeschränkt noch ortsabhängig. Themen werden mit Hilfe von Videos und Skripten vermittelt, das Wissen meist per Multiple-Choice-Test abgefragt.



**NFC.** Funktechnik zum Austausch von Daten über wenige Zentimeter hinweg. Die *Near Field Communication* wird vor allem beim bargeldlosen Zahlen eingesetzt, NFC-fähige Chips finden sich in aktuellen Smartphones und Geldkarten.

**One-Click-Filehoster.** Internedienste, auf deren Server Dateien (mit oder ohne Anmeldung) hochgeladen werden dürfen. Nach erfolgreichem Upload erhält der Nutzer einen Freigabe-Link, unter der die Dateien zum Download bereitstehen. Häufig werden die One-Click-Filehoster für die illegale Verbreitung urheberrechtlich geschützter Inhalte verwendet. Zu den bekanntesten zählen (und zählen) Uploaded.to, Share-Online.biz, MEGA und Rapidshare.

**Open Source.** Software, die im vollen Umfang kostenlos genutzt werden kann und deren Quellcode einsehbar ist.

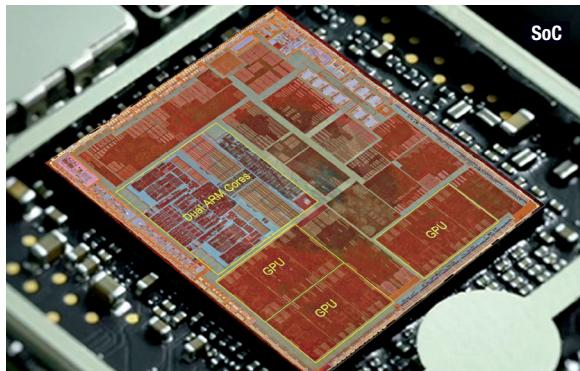
**P2W.** Als *Pay-to-Win* werden Free-to-Play-Spiele bezeichnet, die zahlenden Kunden große Vorteile gegenüber nicht-zahlenden bieten. Meist äußert sich dies durch schnelleres Voranschreiten des Spielgeschehens oder stärkere Hilfsgegenstände, die ausschließlich käuflich erwerbbar und nicht erspielbar sind.

**P2P.** *Peer-to-Peer* ist eine Form der Rechner-zu-Rechner-Verbindung, die ohne Server auskommt. Die häufig als P2P betitelte Technik kommt beispielsweise bei Skype und BitTorrent zum Einsatz.

**PCI-Express.** Der *Peripheral Component Interconnect Express* ist eine Schnittstelle zur Übertragung von Daten zwischen Peripheriegeräten (allen voran Grafik- und Netzwerkkarten) und dem Mainboard. Es setzt auf serielle Punkt-zu-Punkt-Verbindungen, sogenannte Lanes, und überträgt nach dem aktuellen 3.0-Standard auf 16 Lanes bis zu 16 GByte/s.

**PEGI.** Die *Pan European Game Information* ist ein Alterseinstufungssystem für Videospiele in Europa. Nach einer Prüfung werden Spiele auf Vor- und Rückseite jeweils mit Alterssymbolen beginnend ab 3 und endend mit ab 18 Jahren empfohlen.

**Plug-in.** Erweiterung einer Software, die neue Programmteile hinzufügt und somit Funktionen bereitstellt, die nicht Bestandteil des Ursprungsprogramms sind, beispielsweise Pop-up-Blocker für Browser. Plug-ins können leicht deinstalliert werden.



**PPI.** Die *Pixel per Inch* geben die Anzahl einzelner Bildpunkte pro Zoll an und sind ein Indikator für die Schärfe von Displays. Die Angabe wird vor allem bei Smartphones und Tablets eingesetzt.

**R-Code.** Der *Quick Response*-Code ist zweidimensional und wird häufig in Printmedien eingesetzt, um zusätzliche Informationen zu bieten. Mit Hilfe einer App und der Kamera eines mobilen Geräts werden QR-Codes eingescannt.

**R AID.** Das *Redundant Array of Independent Disks* ist ein Verbund mehrerer Festplatten. Je nach sogenanntem RAID-Level werden unterschiedlich viele Festplatten benötigt, welche die Ausfallsicherheit und/oder die Geschwindigkeit erhöhen.

**RFID.** Die *Radio Frequency Identification* ist eine Technik zur Lokalisierung und Identifikation, die vor allem bei Gütern Gebrauch findet. Am häufigsten werden passive Chips verbaut, die ihre Informationen an Sensoren im Umkreis von bis zu sechs Metern übermitteln.

**Root-Zugriff.** Volle Zugriffs- und Schreibrechte auf einem Android-Smartphone besitzen. In etwa vergleichbar mit Administratorrechten unter Windows.

**S erial-ATA.** Das *Serial Advanced Technology Attachment* ist eine Schnittstelle zum Datenaustausch zwischen Mainboard und Festplatten sowie Laufwerken. Die aktuell dritte Version überträgt bis zu 6 Gbit/s. Eine neue Schnittstelle namens SATA Express verspricht dank PCI Express-Anbindung Geschwindigkeiten von bis zu 16 Gbit/s.

**Selfie.** Ein Selbstporträt, welches vorsweise mit der Digitalkamera des Smartphones aufgenommen wird. Beliebt in sozialen Netzwerken.



**Shareware.** Software, die eine bestimmte Zeit lang kostenlos in meist vollem Funktionsumfang getestet werden kann. Nach Ablauf der Testphase muss eine Lizenz erworben werden.

**SoC.** Ein *System on a Chip* integriert sämtliche Funktionen eines Systems auf einem einzigen Chip. Dort sind unter anderem Hauptprozessor, Grafikprozessor, Arbeitsspeicher sowie weitere Controller und Sensoren untergebracht. Eingesetzt werden SoCs vor allem in Smartphones und Tablets.

**Spyware.** Eine Software, die ohne das Wissen des Nutzers persönliche Daten an den Hersteller oder Dritte sendet.

**SSD.** Ein *Solid State Drive* ist ein elektronisches Speicherlaufwerk, welches auf schnellen Flash-Speicher zurückgreift und keinerlei mechanischen Elemente, wie etwa in Festplatten üblich, verwendet.

**Streaming.** Ein ununterbrochener Datenfluss, der fortlaufende und verzögungsfreie Übertragung von Audio- und/oder Videodateien ermöglicht. Dienste wie Netflix und Maxdome haben sich auf Filme und Serien spezialisiert, während Spotify und Pandora sich der Musik widmen.

**Tethering.** Beschreibt das Verbinden des Smartphones mit einem PC oder Notebook, um über den Mobilfunkchip auf das Internet zuzugreifen. Die Verbindung wird über Bluetooth oder USB hergestellt.

**Thunderbolt.** Eine in Zusammenarbeit von Intel und Apple entwickelte Schnittstelle zwischen Computern, Monitoren und Peripheriegeräten. Sie erreicht Übertragungsraten von bis zu 10 Gbit/s.



**Torrent.** Filesharingprotokoll, welches auf die Peer-to-Peer-Technik zurückgreift. Es unterteilt Dateien in kleine Stücke, die von den Nutzern schon während des Downloads direkt untereinander ausgetauscht werden.

**UEFI.** Das *Unified Extensible Firmware Interface* ist der Nachfolger des BIOS mit klickbarer Oberfläche und insgesamt einfacher Handhabung.

**UHD.** Die *Ultra High Definition* ist ein digitales Videoformat und Nachfolger des Full HD-Standards. Es unterstützt zwei Bildauflösungen namens 4K mit 3.840 x 2.160 und 8K mit 7.680 x 4.320 Bildpunkten. Häufig wird die 4K UHD-Auflösung mit der in der Kinoproduktion verwendeten Auflösung verwechselt, siehe 4K.

**VR.** Die *Virtual Reality* vereint die Wahrnehmung der Wirklichkeit mit ihren physikalischen Eigenschaften und die Darstellung dieser in einer computergenerierten Umgebung. Der Nutzer taucht zum Beispiel mittels Head-Mounted Display, also einer VR-Brille wie der Oculus Rift von Facebook oder Project Morpheus von Sony, tief in die Spielwelt ein, es entsteht ein immersives Spielgefühl.

**W earables.** Tragbare Technik wie etwa Fitnessarmbänder oder Smartwatches. Meist mit Sensoren ausgestattet, die den Puls oder zurückgelegte Strecken messen. Derzeit sind sie überwiegend noch an Smartphones gebunden und nicht eigenständig.

**WiDi.** *Wireless Display* ist eine Technik von Intel, Bildinhalte eines Notebooks kabellos zu einem kompatiblen Monitor oder Fernseher zu übertragen.

**Zwei-Faktor-Authentifizierung.** Dient der Account-Sicherheit und besteht aus zwei verschiedenen Komponenten. Neben dem gewählten Passwort findet beim Log-in eine weitere Abfrage statt. Meist wird hierfür ein Code an das mit dem Account verknüpfte Handy geschickt.