

## Glossar

Nr.	Begriff	Erläuterung
1	Scrum-Master	Trägt die Verantwortung, dass das Scrum Team möglichst effektiv und ungestört arbeiten kann. Schützt das Team vor Einflüssen von außen, moderiert Meetings, hilft in methodischen Fragen dem Product Owner, coacht das Entwicklungsteam in Selbstorganisation und Cross-Funktionalität, hilft anderen, Scrum zu verstehen. Sorgt für Produktivität im Team.
2	Product-Owner	Für die Wertsteigerung verantwortlich. Vertritt die Interessen des Kunden, Arbeitet mit Entwicklungsteam und Scrum Master, legt fest, "was" getan werden muss. Verwaltet den Product Backlog, überwacht den Fortschritt, entwickelt eine Vision für das Endprodukt.
3	Product-Owner-Proxy	Vertritt den Product-Owner in seinen Aufgaben.
4	Test-Manager	Spielt eine Rolle in der Qualitätssicherung. Sorgt dafür, dass alle den Test betreffende Abläufe geplant, koordiniert und überwacht werden. Fertigt Testkonzept an, legt Teststrategie fest, definiert Ressourcen und sorgt dafür, dass die Anforderungen in Testfälle umgesetzt werden. Plant Testläufe, durchführt Tests, berichtet Projektleitung den Status, fertigt Abschlussbericht an.
5	Qualitäts-Manager	Sind für die Einhaltung der Qualitätsstandards innerhalb eines Unternehmens verantwortlich. Entwickeln Qualitätsrichtlinien und überwachen deren qualitative/zeitliche Einhaltung, beobachten Qualitätsentwicklung und sorgen für stetige Verbesserungen. Vorrangiges Ziel: Sicherung/Optimierung der Qualität der Unternehmensprozesse.
6	Software-Architekt	Plant, entwirft, koordiniert Entwicklung von Anwendungen innerhalb von Unternehmen und Teams. Entwickelt Ideen und stellt diese vor. Konzipiert, erweitert, baut Modelle, die durch das Entwicklerteam zur gewünschten Software werden.
7	Senior-Programmer	Betreut den gesamten Softwareentwicklungs-Lebenszyklus. Bringt Jahren von Erfahrung im Bereich der Softwareentwicklung mit und leitet Junior-Entwickler an und unterstützt diese. .
8	Usability-Experte	Macht sich Gedanken, welche Aufgaben und Ziele die Website erfüllen muss. Definierung einer Zielgruppe und sorgt dafür, dass die Website zielgruppengerecht, kontextgerecht, einfach und übersichtlich ist.
9	Datenbank-Experte	Planung und Bearbeitung aller anfallenden Aufgaben im Bereich der Datenbanken. Planung/Überwachung des Datenbankeinsatzes. Definieren der Systemanforderungen. Festlegen der Datenbank-Architekturen, usw. Auch für die Dokumentation der Datenbank zuständig.
10	Registrierung	Bezeichnet den Prozess der Accountanlegung, bzw. Des Eintragens eines Accounts/Kontos in die Datenbank.
11	Account	Wird als Zugangsberechtigung für die Plattform angelegt und in einer Datenbank gesichert. Authentifizierung erfolgt über ID/E-Mail und ein Passwort. Synonym: Konto
12	Browser	Programm, mit dem Websites gefunden, gelesen, verwaltet werden können.
13	Skill	Fähigkeitslevel einer Person in einem bestimmten Bereich. Synonym: Kompetenz.

14	Filter	Werden genutzt, um Jobangebote auf der Plattform zu filtern. Verschiedene Tags können genutzt werden, um nach bestimmten Kategorien zu filtern.
15	Datenmodell	Modell der zu beschreibenden und verarbeitenden Daten eines Anwendungsbereichs und ihrer Beziehungen zueinander. Dienen zur Struktur für die in den Systemen zu verarbeitenden Daten.
16	Statistik	Schriftliche Zusammenstellung der Ergebnisse von Massenuntersuchung, in Form von Tabellen oder Grafiken
17	Use Case Diagram	Grafische Repräsentation von Anwendungsfällen inklusive deren Beziehungen zur Umwelt und anderen Anwendungsfällen. Beschreibt in hoher Abstraktion, welche Funktionen und Dienste ein System für einen Anwender bereitstellt.
18	Aktor	Entität im Use Case Diagramm. Stellen Kunden/Administratoren/Systeme dar.
19	Profil	Eine Unterseite auf einer Webseite, auf der angemeldete Nutzer persönliche Informationen zur Verfügung stellen können. Angaben von Name, Alter, Wohnort, Kompetenzen, usw.
20	Dialogbasiert	Ablauf einer Kommunikation nach dem Frage-Antwort-Prinzip.
21	Suchfunktion	Erlaubt das (schnelle) Auffinden eines Datensatzes in einer Datenmenge. Damit können Stellenangebote gefunden oder Studenten gefiltert werden.
22	Persistent	Eigenschaft eines Systems, den Zustand seiner Daten, seines Objektmodells und/oder logischer Verbindungen über eine lange Zeit bereitzuhalten.
23	Push-Nachricht	Meldungen, die ohne Öffnen der dazugehörigen App auf dem Smartphone erscheinen.
24	Black List	Aufzählung von Namen/Begriffen/Instanzen, welche gegenüber anderen, nicht aufgeführten Instanzen ignoriert werden sollen.
25	Anforderungsartefakt	Bezeichnet eine dokumentierte Anforderung. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vision und Ziele</li> <li>• Szenarien</li> <li>• Use Cases</li> <li>• Stories</li> <li>• Lösungsorientierte Anforderungen</li> <li>• Technische Anforderungen</li> <li>• Constraints</li> <li>• System-Kontext</li> <li>• Glossar</li> <li>• Personas</li> <li>• Mock-Ups</li> <li>• Prosaanforderung</li> <li>• Qualitätsanforderung</li> <li>• Utility Tree</li> <li>• Journey Maps</li> </ul>
26	Persona	Darstellung prototypischer Benutzer, verkörpern deren Ziele und Verhaltensweisen und dienen der Entwicklung der Navigation, Interaktion sowie des visuellen Designs eines Software-Produkts. Dienen der Anforderungsgewinnung.
27	User Story	Beschreibt eine Funktionalität, die einen Mehrwert für einen Endanwender oder den Kunden einer Software bringt.

28	Epic	Großes Feature innerhalb eines Produktes. Im Grunde eine User Story, die so groß ist, dass sie in mehrere kleinere User Stories aufgeteilt wird.
29	Developer Story	User Story aus der Sicht einer Entwicklerrolle.
30	Spike Story	Zeitlich begrenzte User Story mit der Intention, eine Frage zu recherchieren oder ein Problem zu lösen. Fokus eines Spikes liegt beim Sammeln von Informationen und Finden einer Antwort auf eine Frage.
31	Technical Spike	Spike Story im Bezug zu technischen Fragen.
32	Functional Spike	Spike Story im Bezug zu Fragen der Funktionalität.
33	Prosaanforderung	Anforderungen an das Produkt, die sich nicht mittels User Story ausdrücken lassen.
34	Technische Anforderung	Anforderungen an das System, die einen direkten Einfluss auf die in der Entwicklung zu verwendeten Technologien haben. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hinsichtlich der technologischen Einbettung des Systems</li> <li>• Vorgaben für seine Lösung für die Realisierung</li> </ul>
35	User Constraint	Story-übergreifende Anforderungen. Constraints beschreiben technische Randbedingungen, die immer gelten und bei jeder Neu- und Weiterentwicklung des Systems zu beachten sind.
36	Schriftliches Szenario	Ein Szenario beschreibt im Idealfall eine realitätsnahe Situation, in der ein Großteil (besser noch: alle) Funktionalitäten eines Systems präsentiert werden.
37	Implementierung	Bezeichnet die Umsetzung von Code eines zuvor geplanten Entwurfs.
38	(Online) Plattform	Internetseite, auf der unterschiedlichste Dienstleistungen angeboten werden.
39	Template	Dateien, die inhaltlich das Layout einer oder mehrere Seiten eines Webauftritts beschreiben, für dazustellende Inhalte jedoch Platzhalter vorsehen. Platzhalter werden dynamisch mit Inhalten ersetzt.
40	Webbasierung	Software muss nicht auf einem Rechner installiert werden. Es ist nur eine Internetverbindung notwendig, um auf die Software zuzugreifen.
41	Browserunabhängigkeit	Browserunabhängigkeit bezeichnet die Tatsache, dass es keine Einschränkung im Nutzen der Art des Browsers gibt. Beispiele: Mozilla Firefox, Opera, Safari, usw.
42	User-Dokumentation	Bezeichnet die Beschreibung der entwickelten Softwareanwendung für den Endanwender.
43	Demo	Demonstration. Dienst als Präsentation der Software.
44	Sprint	Bezeichnet den wertschöpfenden Projektprozess, bei dem das Entwicklungsteam innerhalb eines Vorgangs mit fixierter Dauer Anforderungen aus dem Sprint Backlog in ein Inkrement umsetzt.
45	Long Running Branch	Branches in einem Git-Projekt, die über einen langen Zeitraum laufen und zur Verfügung stehen.
46	Topic Branch	Kurzweiliger Branch, der für ein einzelnes Feature genutzt wird.
47	API	Satz von Befehlen, Funktionen, Protokollen, Objekten, die Programmierer verwenden können, um eine Software zu erstellen oder mit einem externen System zu interagieren. Stellt Standardbefehle zur Ausführung zur Verfügung, damit diese nicht von Grund auf neu geschrieben werden müssen.

48	REST	REST = REpresentational State Transfer, orientiert sich an den Paradigmen und Verhalten des World Wide Web (WWW) und einen Ansatz für die Kommunikation zwischen Client und Server in Netzwerken beschreibt.
49	REST-API	API, die den Beschränkungen der REST-Architektur unterliegt und Interaktionen mit RESTful Webservices ermöglicht.
50	JavaMail API	Jakarta Mail. Java-Programmierschnittstelle zum Plattform- und Protokoll-unabhängigen Senden und Empfangen von E-Mails.
51	CI-Bot	Hybrider, intelligenter Chatbot.
52	Provider	Anbieter von Kommunikationsdiensten (z.B. Internetzugang).
53	Third-Party	Person oder Unternehmen, welches Zusatzleistungen anbietet, ohne dem Anbieter dem Erstanbieter anzugehören oder von ihm als Zweitanbieter beauftragt zu sein. Synonym: Fremdhersteller.
54	MySQL	Relationes Datenbankverwaltungssystem. Open Source.
55	Startseite	Einstiegsseite einer Webseite. Synonym: Homepage.
56	Landing Page	Webseite, auf die man durch Anklicken einer Werbeanzeige im Internet oder eines per E-Mail versendeten Links gelangt.
57	Konto	Siehe Account [11].
58	Volltextsuche	Programm, das einen Text vollständig nach einer bestimmten Zeichenfolge durchsucht.
59	Verschlüsselung	Verschlüsselung wendet Algorithmen an, um Daten in eine für Unbefugte nicht mehr lesbare Form zu bringen. Auf die Daten kann erst nach der Entschlüsselung wieder zugegriffen werden.
60	Ende-zu-Ende-Verschlüsselung	Verschlüsselung übertragbarer Daten über alle Übertragungsstationen hinweg. Nur die Kommunikationspartner können die Nachricht entschlüsseln.
61	Vaadin	Webframework für Rich Internet Application unter Apache-Lizenz 2.0. Bietet eine serverseitige Architektur, somit läuft ein Großteil der Programmlogik auf dem Server. Auf der Client-Seite baut Vaadin Web Components auf.
62	Vaadin-Chart	Interaktive Graph Library, die Datenvisualisierung in Web Applikationen ermöglicht.
63	Logging	Automatische Erstellung eines Protokolls von Softwareprozessen.
64	Log-Level	Markierung der Wichtigkeit einer geloggtten Information. Dadurch können Entwickler die Priorisierung von eventuellen Baustellen einschätzen.
65	Komplexe Objekte	Logisches Objekt, das auf Programmierniveau wegen seiner Komplexität durch mehrere Objekte dargestellt wird. Innere Struktur meist hierarchisch, immer aber azyklisch angelegt.
66	"Test Data Builder" Pattern	Erlaubt es innerhalb von Tests die notwendigen Teile eines Objektes zu spezifizieren und sinnvolle Default-Werte für irrelevante Teile zu definieren.
67	CRM-System	Ein Customer-Relationship-Management-System (CRM-System) unterstützt das Management von Kundendaten. Es erleichtert das Vertriebsmanagement, liefert nützliche Erkenntnisse, kann mit sozialen Netzwerken integriert werden und vereinfacht die Teamkommunikation.

68	Salesforce	Der Name Salesforce bezeichnet sowohl das Unternehmen für Cloud-Computing-Lösungen als auch das Flaggschiff-Produkt Salesforce Sales Cloud. Salesforce bietet Unternehmen mit den Cloud-basierten CRM-Lösungen eine Plattform, auf der Bereiche wie Vertrieb, Marketing und Kundenservice integriert zusammenarbeiten können. Ziel dabei ist die Verbesserung des Customer-Relationship-Managements (CRM).
69	Java	Objektorientierte Programmiersprache. Vor allem im Bereich von Web-, Desktopanwendungen und Apps zu finden.
70	(Java-)Schnittstelle	Über eine Schnittstelle kann auf implementierte Funktionen einer Klasse zugegriffen werden.
71	Unit Test	Überprüfen, ob die von den Entwicklern geschriebenen Komponenten wie beabsichtigt arbeiten. Können zur Steuerung des Softwaredesigns oder zum Finden von Defekten genutzt werden. Synonym: Modultest
72	Test Case	Elementarer, funktionaler Softwaretest, der der Überprüfung einer z.B. in einer Spezifikation zugesicherten Eigenschaft eines Testobjektes dient.
73	Mock Object	Programmteil in der Softwareentwicklung, der zur Durchführung von Modultests als Platzhalter für echte Objekte verwendet wird. Umgangssprachlich: Mocks. Wird für isolierte Tests von Objekten mit der Umgebung genutzt.
75	Mockito	Freie Programmbibliothek zum Erstellen von Mock-Objekten für Unit-Tests von Java-Programmen.
76	Proxy	Ein Proxy bzw. ein Proxy-Server ist ein Vermittler innerhalb eines Netzwerks. Er wird zwischen Nutzer und Netzwerk-Ressource (zum Beispiel eine Webseite) geschaltet. Nutzer, die ins Internet gehen und einen Proxy nutzen, nehmen also einen Umweg. Durch diesen Umweg kann unter anderem die Kommunikation zwischen Nutzer und Netzwerk-Ressource abgesichert, verschleiert oder beschleunigt werden.
77	Anwendungslogik	Die Anwendungslogik einer Anwendung beschreibt die konkrete Verknüpfung von Bausteinen zu einer Anwendung. Sie schreibt also die Aufrufreihenfolge der einzelnen Bausteine sowie die Parameterübergabe innerhalb der Anwendung vor.
78	Deployment	Bezeichnet den Prozess zur Installation von Software auf Rechnern.
79	SonarQube	Plattform für die statistische Analyse und Bewertung der technischen Qualität von Quelltext. Analysiert den Quelltext hinsichtlich verschiedener Qualitätsbereiche und stellt die Ergebnisse über eine Webseite dar.
80	Code Coverage	Verhältnis an tatsächlich getroffenen Aussagen eines Tests gegenüber den theoretisch möglich treffbaren Aussagen/Menge der gewünschten treffbaren Aussagen. Spielt als Metrik zur Qualitätssicherung und zur Steigerung der Qualität eine große Rolle. Synonym: Testabdeckung
81	Quality Gate	Punkte im Ablauf eines Entwicklungsprojekts, bei denen anhand von im Voraus eindeutig bestimmten Qualitätskriterien über die Freigabe des nächsten Projektschrittes entschieden wird.
82	Hosting	Bezeichnet den Betrieb von Softwareapplikations-/Internetdiensten.
83	GitHub	Netzbasierter Dienst zur Versionsverwaltung für Software-Entwicklungsprojekte.
84	GitLab	Siehe GitHub [83]. Kann auf eigener Hardware betrieben werden.
85	SEO	Suchmaschinenoptimierung (Search Engine Optimization). Maßnahmen, die dazu dienen, die Sichtbarkeit einer Webseite und ihrer Inhalte für Benutzer einer Websuchmaschine zu erhöhen.

86	Onpage/Offpage	Onpage-Optimierung bezeichnet die Maßnahmen der SEO, die auf der eigenen Webseite geschehen. Offpage-Optimierung beschäftigt sich mit dem Linkbuilding - je mehr Fremdlings auf die eigene Webseite verweisen, desto besser würden Suchmaschinen die eigene Webseite einordnen, da dies ein Indikator ist, dass sich gute Inhalte auf der Webseite befinden.
87	PostgreSQL	Objektrationales Datenbankmanagementsystem. Konform mit SQL, ACID und unterstützt erweiterbare Datentypen, Operatoren, Funktionen und Aggregate.
88	Treiber	Softwaremodul. Steuert die Interaktion mit angeschlossenen, eingebauten oder virtuellen Geräten.
89	JDBC	Java Databasce Connectivity. Datenbankschnittstelle der Java-Plattform, die eine einheitliche Schnittstelle zu Datenbanken verschiedener Hersteller bietet und speziell auf relationale Datenbanken ausgerichtet ist.
90	JPA	Jakarta Persistence API. Schnittstelle für Java-Anwendungen, die die Zuordnung und die Übertragung von Objekten zu Datenbankeinträgen vereinfacht. Vereinfacht die Lösung des Problems der objektrelationalen Abbildung, das darin besteht, Laufzeit-Objekte einer Java-Anwendung über eine einzelne Sitzung hinaus zu speichern, wobei relationale Datenbanken eingesetzt werden können, die ursprünglich nicht für objektorientierte Datenstrukturen vorgesehen sind.
91	DAO Pattern	Data Access Objekt Pattern. Erlaubt Daten den Zugriff auf die Änderung von Mechanismen, ohne dass der Code geändert wird, der diese Daten nutzt.
92	Round-Trip-Engineering	Sorgt für Übereinstimmung von Entwürfen/Modellen und deren Umsetzung.
93	Softwarearchitektur	Beschreibt die grundlegenden Komponenten und deren Zusammenspiel innerhalb eines Softwaresystems.
94	4 Schichtenmodell/DOD Internet Architecture Model	Schichtenarchitektur für Netzwerkprotokolle. Die einzelnen Aufgaben bei der Datenübertragung werden in aufeinander aufbauende Schichten eingeteilt. Für jede Schicht gibt es eine Reihe von Protokollen, die die Aufgaben der jeweiligen Schicht auf unterschiedliche Weise lösen. Zu den 4 Schichten gehören: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Process</li> <li>• Host-to-Host</li> <li>• Internet</li> <li>• Network Access</li> </ul>
95	Layer Architektur	Häufig angewandtes Strukturierungsprinzip für die Architektur von Softwaresystemen. Einzelne Aspekte des Softwaresystems werden konzeptionell einer Schicht zugeordnet. Erlaubte Abhängigkeitsbeziehungen zwischen den Aspekten werden bei einer Schichtenarchitektur dahingehend eingeschränkt, dass Aspekte einer höheren Schicht nur solche tieferer Schichten verwenden dürfen. Die den Schichten zugeordneten Aspekte können dabei je nach Art des Systems oder Detaillierungsgrad der Betrachtung z.B. Funktionalitäten, Komponenten oder Klassen sein. Synonym: Schichtenarchitektur.
96	Chain of Responsibility Pattern	Entwurfsmuster. Gehört zu Verhaltensmustern und wird für Algorithmen verwendet. Dabei dient es der Entkopplung des Auslösers einer Anfrage mit seinem Empfänger. Mehrere Objekte werden hintereinander geschaltet (verkettet), um gemeinsam eine eingehende Anfrage bearbeiten zu können. Diese Anfrage wird an der Kette entlang geleitet, bis eines der Objekte die Anfrage beantworten kann. Der Klient, von dem die Anfrage ausgeht, hat dabei keine Kenntnis darüber, von welchem Objekt die Anfrage beantwortet werden wird.

97	Update	Aktualisierung, Fortschreibung, Nachfolgemodell oder Verbesserung.
98	Screencast	Videoaufzeichnung, die die Abläufe bei der Verwendung von Software am Computer-Bildschirm wiedergibt und gegebenenfalls beschreibt. Häufig von Audio-Kommentaren begleitet.
99	Responsivität	Gestaltung der Software, dass sie auf allen Endgeräten verwendet werden kann.
100	Endgerät	Endgeräte bezeichnen Geräte, die an einen Netzabschluss eines öffentlichen/privaten Telekommunikationsnetzes angeschlossen sind. Beispiele: Arbeitsplatzrechner, Smartphone, Smartwatch
101	Server	Programm/Gerät, welches Funktionalitäten, Dienstprogramme, Daten, Ressourcen bereitstellt, damit andere Computer/Programme (Clients) darauf zugreifen können, meist über ein Netzwerk.
102	Heuristik	Analytisches Vorgehen, bei dem mit begrenztem Wissen über ein System mit Hilfe mutmaßender Schlussfolgerungen Aussagen über das System getroffen werden. Die damit gefolgerten Aussagen weichen oft von der optimalen Lösung ab. Durch Vergleich mit einer optimalen Lösung kann die Güte der Heuristik bestimmt werden.
103	Benutzeroberfläche (GUI)	Form von Benutzerschnittstelle eines Computers. Soll Anwendungssoftware auf einem Rechner mittels grafischer Symbole, Steuerelemente oder Widgets bedienbar machen.
104	Mock-Up	Vorführmodell. Komplettes Produkt wird als Attrappe dargestellt, die genutzt wird, um Design oder Funktionen eines geplanten oder bereits eingeführten Produktes zu demonstrieren.
105	SOLL-IST-Vergleich	Gegenüberstellung von Sollkosten und wirklich entstandenen Kosten eines bestimmten Zeitabschnittes in der Betriebsabrechnung.
106	Requirements-Matrix	Auflistung der Beziehung von Notwendigkeiten in Bezug auf andere Artefakte. Wird genutzt, um zu zeigen, dass bestimmte Notwendigkeiten erfüllt wurden. Dokumentiert typischerweise Tests, Test Resultate und Probleme.
107	Akzeptanztest	Überprüfung, ob eine Software aus Sicht des Benutzers wie beabsichtigt funktioniert und dieser die Software akzeptiert. Synonym: Abnahmetest.
108	Erfüllungsgrad	Prozentuale Erreichung zu einem bestimmten Ziel, wie zum Beispiel Plan-, oder Vorjahreswert.
109	EVA	Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe. Zunächst werden Daten eingegeben, diese werden danach verarbeitet und schließlich erfolgt eine Ausgabe. Für jeden dieser Schritte werden verschiedene Hardware-Komponenten verwendet.
110	Abnahmetest	Siehe Akzeptanztest [107].
111	DSGVO	Datenschutz-Grundverordnung. Vereinheitlichte Regeln zur Verarbeitung personenbezogener Daten.
112	GDPR	General Data Protection Regulation. Siehe DSGVO [111].
113	Stakeholder	Person/Gruppe, die ein berechtigtes Interesse am Verlauf oder Ergebnis eines Prozesses/Projektes hat. Synonym: Anspruchsgruppe
114	Stakeholder-Analyse	Ziel ist die Identifizierung sämtlicher für das Projekt relevanter Akteure sowie der potenziellen Barrieren und Behinderungen durch Personen, Personengruppen, bzw. Institutionen bereits während der Projektplanung. Zudem werden die hinter der jeweiligen Positionierung

		stehenden Einflussgrößen determiniert, um frühzeitig korrespondierende Gegenmaßnahmen planen und die Kommunikations- und Informationspolitik Stakeholder-spezifisch gestalten zu können.
115	Technische Schulden	Metapher für die möglichen Konsequenzen schlechter technischer Umsetzung von Software. Zusätzlicher Aufwand, den man für Änderungen und Erweiterung an schlecht geschriebener Software im Vergleich zu gut geschriebener Software einplanen muss.
116	Bad Code Smells	Konstrukt, das eine Überarbeitung des Programm-Quelltextes nahelegt. Bezieht sich nicht auf Syntaxfehler, sondern eher auf funktionierenden Code, der schlecht strukturiert sei.
117	Jobangebot	Ein Angebot, was auf der Plattform sowohl von Studenten als auch von Unternehmen eingestellt oder eingesehen werden kann. Synonym: Ausschreibung, Angebot, Stellenausschreibung
118	Tag	Auszeichnung eines Datenbestandes mit zusätzlichen Informationen.
119	Product Backlog	Liste aller Anforderungen für ein zu erstellendes Produkt.
120	Bewerbungsverfahren	Prozess, der die Kommunikation zwischen Student und Unternehmen auf der Plattform bezeichnet.
121	Bewerbung/Kontaktierung	Kontaktaufnahme von Student zu Unternehmen mit Vorstellung/Präsentation der eigenen Fähigkeiten.
122	Browsing	Nutzung/Durchsuchung der Plattform.
123	Student	Hauptnutzer der Plattform. Student der H-BRS.
124	Unternehmen	Hauptnutzer der Plattform. Unternehmen von außen, die Stellenangebote in die Plattform einstellen.
125	Coll@HBRS	Name der Plattform
126	Admin	Nutzer, der die Plattform verwaltet.
127	Editieren	Veränderung eines Profils/Stellenangebots auf der Plattform.
128	Qualifikation	Siehe Skill [13].
129	Entfernen	Löschung von Profilen/Stellenangeboten/etc. auf der Plattform.
130	Potentielles Unternehmen	Siehe Unternehmen [124]. Möglicher zukünftiger Anbieter von Stellenangeboten auf der Plattform.
131	Keyword	Siehe Tag [118].
132	Login	Betreten der Plattform über die Authentifizierung mittels des eigenen Accounts.