

Co-Site Glossar

Team Co-Site

Co-Site

Co-Kreation in der Region –
Systemisch und innovativ
Transfer entwickeln

Technology
Arts Sciences
TH Köln

NextGen Book Services
Open Science Lab, TIB

Inhaltsverzeichnis

Über dieses Projekt	1
Co-Site Glossar	2
AR Brille	2
Agilität	2
Akteur*innen	3
Allgemeine Weiterbildung	3
Ambiguität	3
Anfälligkeit	3
Augmented Reality	3
Augmented Virtuality	4
Bedarfsanalyse	4
Berufliche Weiterbildung	4
Best Practices	5
Betriebliche Weiterbildung	5
Bevölkerungsschutz	5
Blackout	5
Blau-grüne Infrastruktur	5
Blaue Infrastruktur	6
Blaue Infrastruktur	6
Change Agents	6
Citizen Science	7
Co-Design	7
Co-Kreation	7
Co-Site	7
Co-Site Glossar	8

Dialoggruppe	8
Didaktisches Design	8
Digitaler Zwilling	8
Dürre	9
Entsiegelung	9
Erweiterte Realität	9
Evapotranspiration	9
Exposition	10
Exposition	10
Extended Reality	10
Extremereignis	10
Fluviale Überflutung	10
Fortbildung	11
Future Skills	11
Game-Based Learning	11
Gamification	11
Gefahr	12
Gefahrenkarte	12
Gemeinwohlorientierung	12
Global Change	12
Glossar	13
Glossar	13
Green Skills	13
Grün-blaue Infrastruktur	13
Head-Mounted Display	13
Hochwasser	14
Hochwassergefahrenkarte	14
Hochwasserrisikokarte	14
Immersion	14
Infrastruktur	15
Interdependenz	15
KRITIS-Branche	15
KRITIS-Sektor	15
KRITIS-Sektoren	16
Kapazität	16
Kaskadeneffekt	16

Katastrophe	17
Klimaanpassung	17
Klimakommunikation	17
Klimaresiliente Stadt	17
Klimaschutz	18
Klimawandelanpassung	18
Kommunikation	18
Krise	18
Kritische Infrastrukturen	19
Lernsettings	19
Makroebene	19
Megatrends	20
Mesoebene	20
Mikroebene	20
Modellregionen	20
Nachhaltigkeit	21
Next Practices	21
Open Science	21
Partizipation	21
Partner/*innen	22
Pluviales Überflutung	22
Practices	22
Projektkommunikation	23
Projektmarketing	23
Prototyp	23
Prävention	23
Qualifikation	24
Qualifizierungsbedarf	24
Reallabor	24
Rekultivierung	24
Renaturierung	25
Resilienz	25
Retentionsfläche	25
Revitalisierung	25
Risiko	25
Risikokarte	26

Schaden	26
Schutzgut	26
Schwammstadt	26
Serious Games	27
Simulationen	27
Sites	27
Stakeholder	27
Starkregen	28
Starkregengefahrenkarte	28
Starkregenrisikokarte	28
Staudamm	28
System	28
Systemwissen	29
Teilentsiegelung	29
Thermische Ausgleichsfunktion	29
Thermische Belastung	29
Transdisziplinäres Arbeiten	30
Transfer	30
Transferbeirat	30
Transfermodus 1	30
Transfermodus 2a	31
Transfermodus 2b	31
Transformation	31
Transformation Skills	32
Transformationsnetzwerk	32
Transformationswissen	32
Transformative Wissenschaft	32
Transformatives Lernen	32
Urbane Hitzeinsel/ Urban Heat Island	33
Urbane Resilienz	33
Urbane Resilienz	33
Urbane Retentionsräume	33
Urbaner Digitaler Zwilling	34
VR Brille	34
Verletzlichkeit	34
Verwundbarkeit	34

Virtual Reality	34
Vision	35
Vulnerabilität	35
Vulnerable Personengruppen	35
Wassersensible Stadt	35
Weiterbildung	36
Wissenschaft	36
Wissenschaftliche Weiterbildung	36
Wissenschaftskommunikation	36
Wissenstransfer	37
Zielgruppe	37
Zielwissen	37
Ökosystemdienstleistungen	37
Ökosystemfunktion	37
Impressum	39
Urheberrecht und Lizenzierung	39
Mitwirkende	40
Programmierung	40
Literatur	41

Über dieses Projekt

Zusammen den Herausforderungen von heute und morgen begegnen – das ist das Ziel von Co-Site, einem Projekt der TH Köln. Das Projekt „Co-Kreation in der Region – Systemisch und innovativ Transfer entwickeln“ schafft einen Experimentierraum für Gesellschaft, Wirtschaft, Politik und Wissenschaft in Form eines Reallabors. Es ermöglicht damit partizipativ gestaltete Transferprozesse und unterstützt die Region bei der Anpassung an den Klimawandel. Gemeinsam mit den Menschen erarbeiten die Wissenschaftler:innen Lösungen zur Entwicklung von Anpassungsstrategien sowie der Planung kritischer und grün-blauer Infrastrukturen.

Das Forschungsprojekt Co-Site wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung innerhalb der Initiative Innovative Hochschule gefördert.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie auf der [Website der TH Köln](#).

Dieses [Glossar](#) dient dazu, die zentralen Begriffe und Konzepte des Projekts Co-Site verständlich zu erklären. Indem wir Schlüsselbegriffe und wichtige Konzepte definieren, möchten wir die Kommunikation und das Verständnis innerhalb des Projekts und darüber hinaus verbessern. Es soll einen schnellen und umfassenden Überblick über die wichtigsten Themen und Begrifflichkeiten zu geben, die im Kontext der Klimawandelanpassung und unseres Reallabors von Bedeutung sind. Es soll allen Beteiligten – von Studierenden und Wissenschaftler:innen bis hin zu politischen Entscheidungsträgern und interessierten Bürger:innen – eine nützliche Ressource bieten.

Co-Site Glossar

Dieses Glossar enthält wichtige Begriffe des Projekts **Co-Site** rund um Klimawandelanpassung und unser Reallabor.

AR Brille

Eine AR-Brille (Augmented Reality-Brille) ist ein tragbares Gerät (HMD), welches wie eine Brille getragen wird und digitale Informationen in die reale Welt einblendet. Diese Brillen projizieren virtuelle Elemente, wie Bilder oder Texte, in das Sichtfeld des Benutzers und ermöglichen so interaktive und erweiterte Erlebnisse.

Status:

Entwurf

Tags:

XR

Unterbegriff von:

Head-Mounted Display

Agilität

Agilität ist die Fähigkeit einer Organisation, sich schnell an Veränderungen und Ereignisse anzupassen. Dies umfasst Flexibilität in Strukturen, Prozessen und Arbeitsweisen, um auf neue Anforderungen und Ressourcenverfügbarkeiten zu reagieren. So werden kontinuierliche Verbesserungen erzielt, Herausforderungen bewältigt und das gemeinsame Zielverständnis reflektiert und angepasst.

Status:

Entwurf

Tags:

Management

Akteur*innen

Proaktiv oder aktiv handelnde Personen oder Entitäten im Kontext des Wirkbereichs des Reallabors oder eines Teilbereichs (Thema, Site, etc.) davon.

Status:

Entwurf

Allgemeine Weiterbildung

Allgemeine Weiterbildung bezeichnet Bildungsmaßnahmen, die sich nicht direkt auf berufliche Anforderungen beziehen, sondern darauf abzielen, die allgemeinen Kenntnisse, Fähigkeiten und das Wissen von Menschen zu erweitern. Diese Art der Weiterbildung fördert sowohl die persönliche als auch die gesellschaftliche Entwicklung und richtet sich an eine breite Zielgruppe.

Status:

Entwurf

Ambiguität

Mehrdeutigkeit eines Begriffs oder Sachverhalts. Beinhaltet auch situative Unsicherheiten und entscheidungsrelevante Uneindeutigkeiten, wenn verschiedene Möglichkeiten offenstehen und eine eindeutige Antwort oder ideale Lösung nicht offensichtlich ist.

Status:

Entwurf

Anfälligkeit

siehe Vulnerabilität

Status:

Entwurf

Synonyme:

[Vulnerabilität]

Augmented Reality

Virtuelle Inhalte (z.B. starre oder bewegte Objekte), die mit der realen Umgebung überlagert werden (dt. augmentierte Realität, auch erweiterte Realität genannt). Diese überlagerte Zusatzinformation wird in Echtzeit von einem Gerät wie einem Smartphone, Tablet oder speziellen AR-Brillen

angezeigt.

Status:
Entwurf

Tags:
XR

Verwandt:
Virtual Reality

Augmented Virtuality

Augmented Virtuality (dt. augmentierte Virtualität) bezeichnet eine teils virtuelle Umgebung, in der reale Inhalte eingefügt werden. Dabei werden Informationen aus der realen Welt, wie zum Beispiel Objekte oder Personen, in eine virtuelle Welt integriert.

Status:
Entwurf

Tags:
XR

Unterbegriff von:
Extended Reality

Bedarfsanalyse

KI Eine Bedarfsanalyse zur Erhebung von Qualifizierungsbedarfen identifiziert und bewertet systematisch Kompetenzlücken und künftige Handlungsfelder in einer Organisation oder Zielgruppe. Ziel ist es, basierend darauf, kompetenzorientierte Weiterbildungsmaßnahmen zu entwickeln und diese nachfrageorientiert anzubieten.

Status:
Entwurf

Berufliche Weiterbildung

Berufliche Weiterbildung bedeutet, dass eine Person nach ihrer Ausbildung zusätzliche Fähigkeiten erwirbt. Entweder, um bestehendes Wissen zu vertiefen (Fortbildung), sich auf eine höhere Position vorzubereiten (Aufstiegsweiterbildung) oder eine neue berufliche Richtung einzuschlagen (Umschulung).

Status:
Entwurf

Best Practices

Praktiken, Methoden und Verhaltensweisen, die in der Praxis zum Einsatz kommen und erprobt, verbreitet und positiv evaluiert sind.

Beschreibung (einfach):

In der Praxis erprobte, verbreitete und positiv evaluierte Praktiken, Methoden und Verhaltensweisen.

Status:

Entwurf

Unterbegriff von:

Practices

Betriebliche Weiterbildung

Bei betrieblicher Weiterbildung handelt es sich um organisierte und vollständig oder teilweise vom Arbeitsgeber finanzierte Weiterbildungsmaßnahmen in unterschiedlichen Lernformaten (Lernvideos, digitale oder analoge Workshops, Hackathons, Barcamps...)

Status:

Entwurf

Bevölkerungsschutz

Der Bevölkerungsschutz beschreibt als Oberbegriff alle Aufgaben und Maßnahmen der Kommunen und der Länder im Katastrophenschutz sowie des Bundes im Zivilschutz.

Status:

Entwurf

Blackout

Ein ungeplanter, großflächiger und langanhaltender Stromausfall.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Blau-grüne Infrastruktur

Ein strategisch geplantes Netzwerk wertvoller natürlicher und naturnaher Flächen mit weiteren Umweltelementen, das so angelegt ist und bewirtschaftet wird, dass sowohl im urbanen als auch im ländlichen Raum ein breites Spektrum an Ökosystemdienstleistungen gewährleistet und die

biologische Vielfalt geschützt ist.

Beschreibung (einfach):

Dieses Konzept kombiniert Wasserbewirtschaftung (blau) mit Vegetation (grün), um nachhaltige und resiliente städtische und ländliche Umgebungen zu schaffen.

Status:

Entwurf

Tags:

BGI

Unterbegriff von:

Infrastruktur

Blaue Infrastruktur

Natürliche und menschengemachte Wassersysteme. Zu natürliche Systeme zählen Seen, Flüssen und Bächen, während künstliche Wasserquellen Systeme wie das Kanalsystem, Springbrunnen, Teichen oder Schwimmbädern beinhalten.

Beschreibung (einfach):

Wasserbezogene Infrastruktur

Status:

Entwurf

Tags:

BGI

Blaue Infrastruktur

test

Beschreibung (einfach):

Wasserbezogene Infrastruktur

Status:

Entwurf

Change Agents

Personen(-gruppen), die aktiv Transformation im Wirkungsbereich des Reallabors voran bringen und als *Vorreiterinnen und Transformationsbeschleunigerinnen* für Stakeholder des Reallabors fungieren

Status:

Entwurf

Citizen Science

Direkte Beteiligung von Bürgerinnen am Forschungsprozess, beispielsweise beim Daten sammeln, auswerten und aufbereiten. Der Fokus liegt hierbei auf der aktiven Wissenschaftsgestaltung und -durchführung von Bürgerinnen.

Status:

Entwurf

Tags:

Partizipation

Co-Design

aktive und methodengeleitete Einbindung relevanter Stakeholdergruppen in den Forschungs- und Entwicklungsprozess

Beschreibung (einfach):

methodengeleiteter und auf die bewusste Einbindung relevanter Stakeholdergruppen fokussiert geplanter Prozess, dessen Ziel es ist, verschiedene Interessensgruppen auf sinnvolle Art und Weise aktiv und zielführend zu involvieren; nimmt abhängig von der Situation und Interessensgruppe unterschiedliche Formen ein von Information über Partizipation bis langfristige Zusammenarbeit auf Augenhöhe

Status:

Entwurf

Tags:

Co-Design

Co-Kreation

Gemeinschaftliche Gestaltung eines (End-)Produkts unter Einbezug verschiedener Interessensgruppen

Status:

Entwurf

Co-Site

Forschungsprojekt "Co-Kreation in der Region - Systematisch und innovativ Transfer entwickeln" (Kurzform: Co-Site), gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung innerhalb der Initiative Innovative Hochschule

Status:

Entwurf

Tags:

Projekt

Co-Site Glossar

Das Glossar des Projekts Co-Site erklärt zentrale Begriffe und Konzepte des Projekts Co-Site verständlich für alle Beteiligten. Es stellt die gemeinsame Basis der Kommunikation und das Verständnis innerhalb des Projekts und darüber hinaus dar.

Beschreibung (einfach):

Das Glossar des Projekts Co-Site.

Status:

Entwurf

Unterbegriff von:

Glossar

Dialoggruppe

Eine Person oder Gruppe von Menschen, die in den Entwicklungsprozess durch aktive Teilhabe integriert werden, und die durch die Maßnahmen des Reallabors angesprochen werden sollen.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Dialoggruppe

Didaktisches Design

Didaktisches Design bezeichnet den systematischen Planungs- und Gestaltungsprozess von Lernumgebungen und Weiterbildungsangeboten. Ziel ist es, Lernziele, Lerninhalte und ggf. Prüfungen so aufeinander zu beziehen, dass sie kompetenzorientiert ausgerichtet sind und den Lernenden optimale Bedingungen für den Lernerfolg bieten.

Status:

Entwurf

Digitaler Zwilling

Ein Digitaler Zwilling ist ein virtuelles Modell eines physischen Objekts oder Systems, welches dessen Merkmale und Verhalten wie bspw. physikalische Eigenschaften in Echtzeit widerspiegelt. Diese digitale Repräsentation ermöglicht Analysen, Simulationen und Optimierungen, wodurch die

Leistung und Effizienz des realen Gegenstücks verbessert werden können.

Status:

Entwurf

Dürre

Eine Dürre ist ein extrem Zustand eines Systems, in dem mind. einen Monat lang weniger Wasser als im Durchschnitt verfügbar ist. Eine Dürre kann in meteorologisch (Niederschlagsdefizit), landwirtschaftlich (Bodenfeuchtedefizit), hydrologisch (Wasserreservendefizit) und sozio-ökonomisch (resultierende Folgen) unterteilt werden.

Status:

Entwurf

Entsiegelung

Rückgängig Machen einer Flächenversiegelung. Zumeist im Zusammenhang mit der Schaffung von Grünland und Flächen zur Versickerung von Regenwasser und der Wiederherstellung der Bodenfunktion in und um Städte.

Status:

Entwurf

Erweiterte Realität

Siehe Augmented Reality

Status:

Entwurf

Tags:

XR

Evapotranspiration

Gesamtwasserverlust einer Fläche an die Atmosphäre über eine bestimmte Zeit. Sie setzt sich aus der Evaporation (Verdunstung) von Oberflächenwasser und der Transpiration von Wasser durch Lebewesen (v.a. Pflanzen) zusammen.

Beschreibung (einfach):

Ist die Summe aus Evaporation und Transpiration, also die Verdunstung aus Wasser- und Landoberflächen sowie aus der Tier- und Pflanzenwelt.

Status:

Entwurf

Exposition

Exposition beschreibt die Verortung einer Person, eines Gebäudes, einer Stadt oder eines Ökosystems gegenüber einer Gefahr. Eine hohe Exponiertheit begünstigt das Risiko.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Exposition

Die Situation von Personen, Infrastruktur, Gebäude, Industrie und anderen essentiellen Dienstleistungen in gefährdeten Bereichen.

Status:

Entwurf

Extended Reality

Extended Reality (XR) umfasst alle Technologien, die die reale mit der digitalen Welt verschmelzen, einschließlich der folgenden: VR - Virtuelle Realität, AR - Erweiterte Realität, MR - Gemischte Realität.

Status:

Entwurf

Tags:

XR

Extremereignis

Ein außergewöhnliches Ereignis, das zu hohen Schäden führen kann, z.B. Hitzewelle, Starkregen oder Blackout.

Beschreibung (einfach):

Ein außergewöhnliches Ereignis, das zu hohen Schäden führen kann.

Status:

Entwurf

Fluviale Überflutung

Gewässerzustand, bei dem der Wasserstand deutlich über dem normalen Pegelstand liegt und

meist zu Überflutungen führt

Beschreibung (einfach):

Überflutung aus dem Gewässer

Status:

Entwurf

Fortbildung

Fortbildungen sind berufsbezogene Weiterbildungsangebote, die dazu dienen, die Fähigkeiten und Kenntnisse im aktuell ausgeübten Beruf zu erweitern (Anpassungsfortbildung) oder den beruflichen Aufstieg innerhalb desselben beruflichen Feldes zu fördern (Aufstiegsfortbildung).

Status:

Entwurf

Future Skills

Future Skills sind Zukunftskompetenzen, die für aktuelle und künftige berufliche Herausforderungen bedeutend sind. Dazu zählen u. a. Kompetenzen, um Zukunft zu gestalten, mutig Neues anzugehen, Veränderungen zu bewirken, neue Lösungen zu entwickeln.

Status:

Entwurf

Game-Based Learning

“Game-Based Learning” (dt. „spielebasiertes Lernen“) steht für das Lernen mit Spielen, sowohl mit Lernspielen als auch mit „normalen“ Spielen. Durch interaktive Elemente können komplexe Themen auf spielerische Weise verständlich gemacht werden. GBL fördert aktive Teilnahme und kann in verschiedenen Bildungskontexten, von Schulen bis zur beruflichen Weiterbildung, eingesetzt werden.

Status:

Entwurf

Gamification

Gamification beschreibt die Handlung, Spielmethoden oder -elemente in spielfremden Anwendungen, Umgebungen oder Prozessen einzubinden.

Status:

Entwurf

Gefahr

Zustand, Umstand oder Vorgang, durch dessen Einwirkung ein Schaden an einem Schutzgut entstehen kann.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahrenkarte, Risiko, Naturgefahr, Schaden

Gefahrenkarte

Beschreibt die räumliche Ausdehnung eines Events oder Phänomens, zum Beispiel einer Naturgefahr, das mögliche negative Auswirkungen auf dieses Gebiet hat.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Gemeinwohlorientierung

Gemeinwohlorientierung fokussiert darauf, Entscheidungen und Maßnahmen zu treffen, die das Wohl der gesamten Gesellschaft im Fokus haben. Dabei steht nicht der individuelle oder wirtschaftliche Nutzen im Vordergrund, sondern der positive Einfluss auf das Gemeinwesen. Dies kann insbesondere, aber nicht ausschließlich, die Stärkung von benachteiligten Gruppen bedeuten.

Status:

Entwurf

Global Change

Anthropogen ausgelöste Veränderungen der globalen natürlichen Prozesse (z.B. Klimawandel, Desertifikation) und ihre wechselseitigen Einflüsse auf menschliche Gesellschaften

Beschreibung (einfach):

Weltweite Veränderungen der natürlichen Prozesse (z.B. Klimawandel, Wüstenbildung), die durch die Aktivität des Menschen auf der Erde hervorgerufen wurden bzw. werden, und ihre wechselseitigen Einflüsse auf den Menschen.

Status:

Entwurf

Glossar

Eine strukturierte Sammlung von Begriffen mit Bedeutungserklärungen, die im Kontext des Glossars Gültigkeit haben und für alle Beteiligten verständlich sind. Ein Glossar wird kooperativ erstellt und fortlaufend gepflegt.

Beschreibung (einfach):

Eine strukturierte Sammlung von Begriffen mit Bedeutungserklärungen.

Status:

Entwurf

Glossar

Vermittlung und Übertragung von Wissen in Gesellschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik

Status:

Entwurf

Green Skills

Green Skills umfasst Handlungswissen und -kompetenzen sowie Werte, die für die Gestaltung einer nachhaltigen Gesellschaft und Wirtschaft erforderlich sind, um ressourceneffiziente, nachhaltige Wirtschafts- und Arbeitswelten sowie lebenswerte Umgebungen zukunftsfähig zu gestalten.

Status:

Entwurf

Grün-blaue Infrastruktur

Grün-blaue Infrastrukturen sind eine Kombination von Grün- und Wasserflächen, die zur Umsetzung ökologischer, sozialer und wirtschaftlicher Ziele angelegt werden. Die Flächen sind naturnah angelegt oder bereits natürlich vorhanden. Grüne Elemente wie Parkanlagen fördern den Erhalt von Ökosystemdienstleistungen. Blaue Elemente wie Überflutungsflächen managen eher den Wasserkreislauf.

Status:

Entwurf

Head-Mounted Display

Ein Head-Mounted Display ist ein tragbares visuelles Anzeigesystem, das vor den Augen des Benutzers positioniert wird und visuelle Informationen direkt in das Sichtfeld projiziert. Oft in Form einer Brille oder eines Helms genutzt, ermöglichen HMDs immersive Erlebnisse in Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Sie enthalten kleine Displays oder Projektoren zur Darstellung der Inhalte.

Status:

Entwurf

Hochwasser

Hochwasser ist eine zeitlich beschränkte Überschwemmung von normalerweise nicht mit Wasser bedecktem Land, insbesondere durch oberirdische Gewässer oder durch in Küstengebiete eindringendes Meerwasser. Davon ausgenommen sind Überschwemmungen aus Abwasseranlagen.

Beschreibung (einfach):

Hochwasser ist eine zeitlich beschränkte Überschwemmung von normalerweise nicht mit Wasser bedecktem Land.

Status:

Entwurf

Hochwassergefahrenkarte

Informiert über die mögliche Ausdehnung und Tiefe einer Überflutung und der zu erwartenden Fließgeschwindigkeit. Informiert allein über die mögliche Gefahr.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Hochwasserrisikokarte

Zeigt wo Schäden durch ein Hochwasser entstehen können. Also die Gebiete die von einer Hochwassergefahr betroffen sind unter Berücksichtigung von Einwohnerzahl, Schutzgebieten, Industrieanlagen und Kulturstätten.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Immersion

Immersion bezeichnet das Erleben des Eintauchens in eine virtuelle oder künstlich geschaffene Umgebung. In diesem Zustand fühlen sich die Benutzenden so, als wären sie tatsächlich Teil dieser Umgebung, was durch Technologien wie bspw. VR-Brillen, hochwertige Grafiken und räumlichen Sound erreicht wird.

Status:

Entwurf

Tags:

XR

Infrastruktur

Materielles, institutionelles und personelles Fundament einer funktionierenden Gesellschaft. Unterschieden wird häufig zudem in technische und soziale Infrastruktur.

Beschreibung (einfach):

Materielles, institutionelles und personelles Fundament einer funktionierenden Gesellschaft.

Status:

Entwurf

Interdependenz

Interaktion oder gegenseitige Beeinflussung zwischen verschiedenen kritischen Infrastrukturen.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

KRITIS-Branche

Die Untergliederung in einem der KRITIS-Sektoren.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Unterbegriff von:

KRITIS-Sektor

KRITIS-Sektor

Einer der Sektoren Kritischer Infrastrukturen.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Unterbegriff von:

KRITIS-Sektoren

KRITIS-Sektoren

Die Gesamtheit der KRITIS-Sektoren, z.B. Wasser, Energie, Ernährung, Finanz- & Versicherungswesen, Gesundheit, Informationstechnik & Telekommunikation, Siedlungsabfallentsorgung, Medien & Kultur, Stadt & Verwaltung, Transport & Verkehr.

Beschreibung (einfach):

Die Gesamtheit der KRITIS-Sektoren.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Kapazität

Die Kombination aller Stärken, Eigenschaften und Ressourcen, die innerhalb einer Organisation, Gemeinschaft oder Gesellschaft vorhanden sind, um Katastrophenrisiken zu bewältigen und zu verringern und die Widerstandsfähigkeit zu stärken.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Katastrophe

Kaskadeneffekt

Ein kaskadierender Ausfall liegt vor, wenn eine Störung in einer Infrastruktur den Ausfall einer Komponente in einer zweiten Infrastruktur verursacht, was wiederum zu einer Störung in der zweiten Infrastruktur führt. Verstärkt wird dieser Effekt, wenn es sich dabei um Kritische Infrastrukturen mit gegenseitiger Abhängigkeit handelt.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Katastrophe

Eine schwerwiegende Störung des Funktionierens eines Gemeinwesens oder einer Gesellschaft auf beliebiger Ebene aufgrund von gefährlichen Ereignissen in Wechselwirkung mit den Bedingungen der Exposition, Anfälligkeit und Kapazität, die zu einem oder mehreren der folgenden Punkte führt: menschliche, materielle, wirtschaftliche und ökologische Verluste und Auswirkungen.

Beschreibung (einfach):

Eine Katastrophe ist ein großes Unglück, das das normale Leben stark stört. Es verursacht Schäden bei Menschen, Gebäuden, der Wirtschaft und der Umwelt. Katastrophen können zum Beispiel durch Naturereignisse wie Erdbeben oder durch menschliche Aktivitäten wie Unfälle passieren.

Status:

Entwurf

Klimaanpassung

schließt alle Maßnahmen und Strategien mit ein, die ergriffen werden, um sich an Klimaveränderungen anzupassen, egal ob diese natürlichen Ursprungs sind oder durch menschliche Aktivitäten verursacht werden. Es kann sich auf langfristige Klimaveränderungen sowie auf klimatische Variabilität beziehen. Wird oft Synonym zu Klimawandelanpassung verwendet.

Status:

Entwurf

Tags:

Klimawandelanpassung

Klimakommunikation

Kommunikation die darauf abzielt, die Änderungen, Risiken, Herausforderungen und Entwicklungen gut verständlich, faktisch und kontextgerecht an eine diverse Personengruppen zu vermitteln. Die Art und Weise wie über diese Themen gesprochen wird, ist dabei maßgeblich für die Wahrnehmung des Klimawandels und erfolgreichen Austauschs von Informationen.

Status:

Entwurf

Klimaresiliente Stadt

Stadt, die als sozial-ökologisches System widerstandsfähig gegen die Folgen des Klimawandels (z.B. Starkregen, Trockenheit, Hitze) ist.

Status:

Entwurf

Klimaschutz

Maßnahmen, die dem Klimawandel entgegenwirken und beabsichtigen das Klima in einem für den Menschen bewohnbaren Bereich zu stabilisieren. Darunter fallen die Reduzierung der Emissionen von Treibhausgasen, die nachträgliche Entfernung von Treibhausgasen aus der Atmosphäre, sowie die Manipulation des Strahlungshaushaltes der Erde (Geoengineering).

Beschreibung (einfach):

Maßnahmen, die dem Klimawandel entgegenwirken.

Status:

Entwurf

Klimawandelanpassung

Die Anpassung eines Systems (z.B. Kommune, Haushalt, Landwirtschaft) an die zu erwartenden klimatischen Änderungen und Folgen des anthropogenen Klimawandels der Gegenwart und Zukunft. Berücksichtigt werden negative und positive Folgen. Aktivitäten sind technisch, infrastrukturell, sozial, kulturell, wirtschaftlich, ökologisch oder administrativ. Wird oft synonym zu Klimaanpassung verwendet.

Status:

Entwurf

Tags:

Co-Design

Kommunikation

Der Austausch oder die Übertragung von Informationen, die sowohl direkt als auch indirekt über verbale und nonverbale Signale (Sprache, Tonfall, Gesten) sowie über Medien (Schrift, Bilder) digital und analog vermittelt werden können.

Beschreibung (einfach):

Der Austausch oder die Übertragung von Informationen über Personen oder vermittelt durch Medien

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Krise

Vom Normalzustand abweichende Situation mit dem Potenzial für oder mit bereits eingetretenen Schäden an Schutzgütern, die mit der normalen Aufbau- und Ablauforganisation nicht mehr bewäl-

tigt werden kann so dass eine Besondere Aufbauorganisation (BAO) erforderlich ist.

Beschreibung (einfach):

Eine außerordentliche und nicht vorhersagbare Situation, die nicht mit herkömmlichen Mitteln zu bewältigen ist und reputationsschädigend sein kann.

Status:

Entwurf

Kritische Infrastrukturen

Kritische Infrastrukturen sind Organisationen und Einrichtungen mit wichtiger Bedeutung für das staatliche Gemeinwesen, bei deren Ausfall oder Beeinträchtigung nachhaltig wirkende Versorgungsengpässe, erhebliche Störungen der öffentlichen Sicherheit oder andere dramatische Folgen eintreten würden. (Bundesministerium des Inneren 2009)

Beschreibung (einfach):

Kritische Infrastrukturen sind wichtige Einrichtungen und Organisationen. Wenn sie ausfallen oder Probleme haben, kann dies zu längeren Versorgungsengpässen, großen Störungen der öffentlichen Sicherheit oder anderen ernsthaften Folgen führen.

Status:

Entwurf

Tags:

KRITIS

Lernsettings

Lernsettings regen Lernende daran, sich Handlungswissen und -kompetenzen anzueignen. Beispiele gibt es viele, wie z. B.: Workshops, Barcamps, E-Learningformate, Blended Learning (Kombination aus Präsenzphasen und Online-Lernen), immersive Lernwelten, Reallabore.

Status:

Entwurf

Makroebene

Ebene der Wissenschaftskommunikation mit dem Ziel der Kommunikation über das Gesamtsystem wissenschaftlicher Funktionen und Leistungen für die Gesellschaft.

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Unterbegriff von:

Wissenschaftskommunikation

Megatrends

Megatrends sind tiefgreifende, langfristige Entwicklungen, die globale Auswirkungen auf Gesellschaft, Wirtschaft, Technologie und Umwelt haben. Sie beeinflussen verschiedene Lebensbereiche nachhaltig und verändern grundlegende Strukturen und Verhaltensweisen über Jahrzehnte hinweg. Beispiele für Megatrends sind Klimawandel, Digitalisierung und demografischer Wandel.

Status:

Entwurf

Mesoebene

Ebene der Wissenschaftskommunikation mit dem Fokus auf die Kommunikation wissenschaftlicher Einrichtungen zu eigenen Aufgaben und Leistungen.

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Unterbegriff von:

Wissenschaftskommunikation

Mikroebene

Ebene der Wissenschaftskommunikation mit dem Fokus auf die Kommunikation einzelner Wissenschaftler zu Forschungsthemen sowie Projekten (Vorhaben und Ergebnissen).

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Unterbegriff von:

Wissenschaftskommunikation

Modellregionen

Räumlich abgegrenzte Bereiche, in denen Transformation exemplarisch im regionalen Kontext erprobt und evaluiert wird.

Status:
Entwurf

Nachhaltigkeit

Nachhaltigkeit wird verstanden im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung, in der Bedürfnisse der heutigen Gesellschaft so befriedigt werden, dass es zukünftigen Generationen nicht schadet oder im besten Fall nutzt. Die drei Dimensionen wirtschaftlich effizient, sozial gerecht und ökologisch tragfähig werden dabei gleichberechtigt betrachtet.

Status:
Entwurf

Next Practices

Im Gegensatz zu Best Practices sind Next Practices bisher noch nicht erprobte Praktiken, Methoden und Vorgehensweisen. Sie sind zukunftsorientiert und lösen sich von bisherigen Best Practices um neues auszuprobieren und entweder zu scheitern oder neue Best Practices zu finden.

Beschreibung (einfach):

Next Practices sind zukunftsorientierte Praktiken, Methoden und Vorgehensweisen, die ausprobiert werden, um neue Best Practices zu finden.

Status:
Entwurf

Tags:
Practices

Open Science

Offene Wissenschaft, die sich durch Grundsätze und Praktiken auszeichnet, die die Zugänglichkeit, Nutzarmachung, Transparenz und Weiterverwertbarkeit von wissenschaftlichen Ergebnissen, Erkenntnissen, Forschungsdaten und Publikationen ermöglichen sowie den offenen Dialog mit anderen Wissenssystemen und die Einbindung gesellschaftlicher Akteure fördern.

Status:
Entwurf

Partizipation

Beteiligung von Personen(-gruppen) an Entscheidungen bzw. Entscheidungsprozessen, welche die Gemeinschaft betreffen

Status:
Entwurf

Partner/*innen

Als Partner*innen werden zum einen Unterstützer*innen des Projektantrages durch einen Letter of Intent bezeichnet und zum anderen ☒Akteur*innen, die als Teil des ☒Transformationsnetzwerks neu als Partner*innen gewonnen wurden und aktiv im Projekt mitwirken. Partner*innen können Institutionen, Unternehmen und Einzelpersonen aus Zivilgesellschaft, Wirtschaft, Politik und Verwaltung sein.

Beschreibung (einfach):

Akteur*innen, die das Projekt unterstützen und aktiv mitwirken

Status:

Entwurf

Tags:

Projekt

Verwandt:

Akteur*innen

Pluviales Überflutung

Überflutung durch Sturzfluten aus Starkregen weit ab vom Gewässer

Beschreibung (einfach):

Überflutung von urbanen Flächen durch Starkregen

Status:

Entwurf

Practices

Praktiken, Methoden und Verhaltensweisen, die in der Praxis zum Einsatz kommen und mehr oder weniger erprobt, verbreitet und evaluiert sind.

Beschreibung (einfach):

Praktiken, Methoden und Verhaltensweisen, die in der Praxis zum Einsatz kommen.

Status:

Entwurf

Tags:

Practices

Projektkommunikation

Projektkommunikation ist die interne und externe Kommunikation beispielsweise über Ziele, Inhalte und Aktivitäten des Projekts. Ziel ist die Einbindung von Partner*innen, dem Team und externen Dialoggruppen des Projekts. Außerdem leistet die Projektkommunikation einen Beitrag zur Wissenschaftskommunikation.

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Verwandt:

Projektmarketing

Projektmarketing

Projektmarketing ist die externe Kommunikation beispielsweise über Ziele, Inhalte und Aktivitäten des Projekts. Ziel ist die Präsentation des Projekts durch eine werbende Darstellung, um z.B. neue Partner*innen oder Fördergeber*innen zu gewinnen.

Status:

Entwurf

Tags:

Kommunikation

Verwandt:

Projektkommunikation

Prototyp

Ein Prototyp im Kontext von Reallaboren und der Entwicklung von Lernformaten ist eine vorläufige, experimentelle Version eines neuen Bildungsangebots oder partizipativen Ansatzes. Er dient dazu, innovative Ansätze und Konzepte in einer realitätsnahen Umgebung zu testen und weiter zu optimieren.

Status:

Entwurf

Prävention

Maßnahmen zur Vermeidung und Verringerung von Risiken.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Risiko

Qualifikation

Qualifikation bezeichnet die Summe an Wissen, Fähigkeiten und Erfahrungen, die eine Person in einem bestimmten Bereich erworben hat und die sie befähigt, bestimmte Aufgaben und Tätigkeiten kompetent auszuführen. Sie kann durch formale Bildung, Berufserfahrung oder spezifische Weiterbildung erworben werden und dient als Nachweis der Eignung für bestimmte Berufe oder Positionen.

Status:

Entwurf

Qualifizierungsbedarf

Qualifizierungsbedarf beschreibt den Bedarf an Weiterbildung, der notwendig ist, um Handlungswissen und -kompetenzen einer Person oder einer Gruppe von Personen an die aktuellen Anforderungen und Herausforderungen in ihrem Berufsfeld oder Tätigkeitsbereich anzupassen bzw. zu erweitern.

Status:

Entwurf

Reallabor

Ein zeitlich und räumlich abgesteckter Rahmen in dem Akteur*innen aus Wissenschaft, Gesellschaft, Politik und Verwaltung gemeinsam Lösungen, Praktiken und Methoden für reale Probleme entwickeln und diese in deren realen Kontext erproben. Der Fokus liegt dabei auf der transdisziplinären Zusammenarbeit und wissenschaftlich und sozial verträglichen Lösungen.

Beschreibung (einfach):

Ein zeitlich und räumlich abgesteckter Rahmen in dem Akteur*innen aus Wissenschaft und Gesellschaft gemeinsam Lösungen für reale Probleme entwickeln und erproben.

Status:

Entwurf

Rekultivierung

Rückführung eines Landschaftsraumes, der zuvor durch wirtschaftliche Aktivitäten des Menschen unnutzbar gemacht wurde, in einen nutzbaren Zustand.

Status:

Entwurf

Renaturierung

Wiedererreichen eines naturnäheren Zustandes als dem aktuellen Zustand durch Reduzierung der Nutzung und Eingriffe durch den Menschen

Status:

Entwurf

Tags:

Blaue Infrastruktur

Verwandt:

Revitalisierung

Resilienz

Fähigkeit von Systemen und Lebewesen, Ereignissen zu widerstehen beziehungsweise sich daran anzupassen und dabei Funktionsfähigkeiten zu erhalten und das Überleben zu sichern.

Status:

Entwurf

Retentionsfläche

Natürliche oder künstlich angelegte Fläche, die bei Hochwasser als Überflutungsfläche für ein Fließgewässer dient und zu einer Abflussverzögerung beiträgt, indem sie den Flussquerschnitt erweitert.

Status:

Entwurf

Revitalisierung

Wiederbelebung eines Naturraums, der durch den Menschen beeinträchtigt ist.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Renaturierung

Risiko

Kombination aus der Eintrittswahrscheinlichkeit eines Ereignisses und dessen negativen Folgen.

Status:

Entwurf

Tags:

Exposition

Risikokarte

Ist eine Karte, welche die Auswirkung einer Gefahr auf eine angegebene Fläche beschreibt. Dabei wird die Anzahl der betroffenen Bevölkerung, die Art der wirtschaftlichen Tätigkeiten sowie das Vorhandensein von Kulturstätten betrachtet.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Schaden

Negativ bewertete Auswirkung auf ein Schutzgut. Der Schaden kann sowohl materiell als auch ideell sein.

Beschreibung (einfach):

Negative Auswirkungen auf ein Schutzgut.

Status:

Entwurf

Schutzgut

Alles, was aufgrund seines ideellen oder materiellen Wertes vor Schaden bewahrt werden soll.

Status:

Entwurf

Schwammstadt

eine urbanes Konzept das Wassermanagement durch natürliche Prozesse fördert. Implementierung eines Schwammstadtkonzepts macht die Stadt widerstandsfähiger gegenüber extremen Wetterereignissen, verbessert die Wasserqualität und Lebensqualität. Statt Regenwasser schnell abzuleiten, soll es zurückgehalten, versickert, verdunstet, wiederverwendet oder gedrosselt und gereinigt abgeleitet werden.

Status:

Entwurf

Serious Games

Serious Games sind eine Unterkategorie von Spielen, wie Videospiele, Karten- oder Brettspiele. Sie verfolgen gezielt Bildungs- und Lernziele, anstatt ausschließlich der Unterhaltung zu dienen und nutzen spielerische Elemente und wissenschaftliche Konzepte, um den Lernprozess zu fördern und die Motivation der Nutzer zu steigern.

Status:

Entwurf

Simulationen

Im Gaming-Bereich sind Simulationen, auch Simulation Games genannt, Nachbildungen der realen Welt und ihrer physikalischen Eigenschaften und bieten hohe Immersion. Sie werden für Lern- und Lehrzwecke, Trainings sowie computerbasierte Experimente genutzt. Technische Simulationen approximieren experimentelle Modelldaten mit numerischen Verfahren. Hybride Ansätze kombinieren beide Simulationstypen.

Status:

Entwurf

Sites

Partnerkommunen des Projekts Co-Site, derzeit Stadt Leverkusen (als Großstadt), Kolpingstadt Kerpen (als Mittelstadt), Erftstadt (Mittelstadt), Rhein-Erft-Kreis (als Kreis).

Beschreibung (einfach):

Modellregionen des Projekts Co-Site

Status:

Entwurf

Tags:

Projekt

Stakeholder

Zu berücksichtigende Personen oder (organisierte) Personengruppen im Rahmen eines Projekts. Dabei handelt es sich um alle von den Auswirkungen und der Durchführung des Projekts betroffene Gruppen oder Entitäten.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Starkregen

Sehr große Niederschlagsmengen, die oftmals regional in kurzer Zeit fallen und zu schnell ansteigenden Wasserständen in Fließgewässern und in der Folge zu Überschwemmungen führen können.

Status:

Entwurf

Starkregengefahrenkarte

Zeigt Gefahrenbereiche außerhalb von Fließgewässern auf, die bei einem Starkregenereignis überschwemmt werden.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Starkregenrisikokarte

Zeigt wo Schäden durch Überschwemmungen durch Starkregen entstehen können. Aufgezeigt werden die Gebiete, die von einer Starkregengefahr betroffen sind unter Berücksichtigung von Einwohnerzahl, Schutzgebieten, Industrieanlagen und Kulturstätten.

Status:

Entwurf

Tags:

Gefahr

Staudamm

Kernelement einer Stauanlage im Wasserbau und kommt zum Bau einer Talsperre oder einer Flusssperre bzw. Staustufe zur Ausführung.

Status:

Entwurf

System

Ein System ist ein strukturiertes Ganzes, das aus miteinander verbundenen und interagierenden

Komponenten besteht. Diese Komponenten arbeiten zusammen, um eine bestimmte Funktion oder ein Ziel zu erfüllen. Systeme können natürlich oder menschlich geschaffen sein und variieren in ihrer Komplexität, z.B. technische Systeme, ökologische Systeme oder soziale Systeme.

Status:

Entwurf

Systemwissen

Beobachtungswissen über den Ist-Zustand eines Systems

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Teilentsiegelung

Teilweises rückgängig Machen einer Flächenversiegelung. siehe Entsiegelung. Teilentsiegelte Bodenbeläge lassen viel bis mäßige Versickerung von Oberflächenabflüssen zu.

Status:

Entwurf

Thermische Ausgleichsfunktion

beschreibt eine Bewertungsklasse des Freiraums. Flächen mit einer thermischen Ausgleichsfunktion stellen in der Regel Grün- und Freiflächen dar, welche besonders nachts Kaltluft produzieren. Flächen mit einer thermischen Ausgleichsfunktion tragen somit zur Minderung der Hitzebelastung bei.

Status:

Entwurf

Tags:

Thermische Belastung

Thermische Belastung

wird anhand des PET-Wertes (physiologisch äquivalente Temperatur) dargestellt und beschreibt das thermische Empfinden bei wechselnden Umgebungsbedingungen. Eine thermische Belastung kann durch Kälte sowie durch Hitze verursacht werden. Beeinflusst wird die thermische Belastung im Wesentlichen durch meteorologische Größen wie Lufttemperatur, Luftfeuchte, Windgeschwindigkeit und Sonnenstrahlung.

Status:
Entwurf

Transdisziplinäres Arbeiten

Zusammenarbeit von Wissenschaft und Akteur*innen aus der Praxis (Gesellschaft, Wirtschaft, Politik) im Themenfeld Klimaanpassung

Status:
Entwurf

Transfer

Anwendung von wissenschaftlichem Wissen in unterschiedlichen Kontexten

Status:
Entwurf

Tags:
Wissensmanagement

Verwandt:
Wissenstransfer

Transferbeirat

Der Transferbeirat besteht zum einen aus Vertreter/innen aus der Region, um die Transformation der Region voranzutreiben und die Zusammenarbeit verschiedener Akteure zu gewährleisten. Zum anderen aus wissenschaftlichen Expert/innen aus der Reallaborpraxis, die das Team bei der praktischen Umsetzung von Projekten in der Region als Teil des Reallabors sowie der Messbarkeit der Ergebnisse beraten.

Status:
Entwurf

Transfermodus 1

Wissens- und Technologietransfer für die Gesellschaft - Adressiert den linearen Transfer von Wissen und Technologie aus der Hochschule in die Gesellschaft. Die Forschungsergebnisse werden für zivilgesellschaftlichen und wirtschaftlichen Nutzen angewandt und verwertet. Der Fokus liegt dabei auf Aktivitäten mit Verwertungs- oder Kommerzialisierungsabsicht.

Status:
Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Unterbegriff von:

Transfer

Transfermodus 2a

Ideen- Wissens- und Technologietransfer mit der und für die Gesellschaft. Hochschulexterne aus mindestens einem gesellschaftlichen Teilsystem werden an einem Teil der Wissenserzeugung beteiligt. Der Fokus liegt dabei auf nutzungsorientierten Aktivitäten.

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Unterbegriff von:

Transfer

Transfermodus 2b

Ideen-, Wissens- und Technologietransfer in der, mit der und für die Gesellschaft. Am gesamten Prozess der Wissenserzeugung werden Hochschulexterne aus verschiedenen gesellschaftlichen Teilsystemen und der organisierten Zivilgesellschaft beteiligt. Der Fokus liegt dabei auf gemeinwohlorientierten Aktivitäten. In Co-Site findet der Transfermodus 2b statt.

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Unterbegriff von:

Transfer

Transformation

Verstanden als sozial-ökologische Transformation beschreibt der Begriff den tiefgreifenden strukturellen Wandel hin zu einer ressourcenschonenden Lebensweise und einer nachhaltigen Entwicklung.

Status:

Entwurf

Transformation Skills

Transformation Skills sind Fähigkeiten, um Veränderungen aktiv zu gestalten. Dazu gehören systemisches Denken und Handeln, Innovationsfähigkeit, emotionale Intelligenz und kollaborative Problemlösung. Diese Kompetenzen ermöglichen es Individuen und Organisationen, sich an neue Herausforderungen anzupassen.

Status:

Entwurf

Transformationsnetzwerk

Im Transformationsnetzwerk wirken verschiedene regionale Vertreterinnen *aus Kommunen und Kreise, Wirtschaftsförderung, Wirtschaft und weitere Partnerinnen* der Teilvorhaben mit. Das Transformationsnetzwerk kommt zusammen, um Bedarfe aufzunehmen und fördert den Austausch sowie die (Weiter-)Entwicklung der Region im Sinne der Nachhaltigkeit.

Status:

Entwurf

Transformationswissen

Wissen, wie man ein System vom Ist-Zustand zu einem gemeinsam definierten wünschenswerteren Zustand in der Zukunft bewegen kann.

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Verwandt:

Systemwissen

Transformative Wissenschaft

Transformative Wissenschaft bezeichnet einen Forschungsansatz, der darauf abzielt, gesellschaftliche, ökologische und technologische Herausforderungen in wechselseitigen Austauschbeziehungen zwischen Wissenschaft, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zu erforschen, um nachhaltige Veränderungen und Innovationen zu initiieren und zu unterstützen.

Status:

Entwurf

Transformatives Lernen

Transformatives Lernen bewirkt tiefgreifende Veränderungen in Denken und Verhalten. Es führt

zu neuen Perspektiven und erweitertem Verständnis, indem bisherige Annahmen und Überzeugungen kritisch hinterfragt werden. Dies fördert eine nachhaltige Entwicklung persönlicher und beruflicher Fähigkeiten und erleichtert die Anpassung an komplexe Herausforderungen.

Status:

Entwurf

Urbane Hitzeinsel/ Urban Heat Island

beschreibt die überdurchschnittliche Erwärmung von Innenstädten im Vergleich zu ihrem Umland. Besonders nachts kühlen Städte nicht ab, da die dicht bebauten und versiegelten Flächen die tagsüber gespeicherte Hitze in der Nacht wieder abgeben. Zudem verhindern verbaute Luftbahnen, dass kühle Luft aus dem Umland in die Stadt gelangt. Dadurch können Temperaturdifferenzen bis zu 10°C entstehen.

Status:

Entwurf

Urbane Resilienz

beschreibt die Fähigkeit eines städtischen Systems und seiner Bevölkerung, bei Krisen oder Katastrophen widerstandsfähig zu reagieren. Berücksichtigt wird dabei zugleich die Anpassungsfähigkeit und Entwicklung hin zu einer robusten, adaptiven und zukunftsfähigen Stadt.

Status:

Entwurf

Urbane Resilienz

bezieht sich auf die Fähigkeit, verfügbare Ressourcen und Strategien, die Schäden von stressauslösenden Rahmenbedingungen und Entwicklungen zu bewältigen.

Status:

Entwurf

Urbane Retentionsräume

Natürliche oder künstlich geschaffene Retentionsräume im Stadtgebiet die bei Hochwasser und/oder Starkregen Wassermassen zurückhalten, versickern, verdunsten oder verzögert in die Kanalisation abgeben. Urbane Retentionsflächen dienen somit sowohl dem Überschwemmungsschutz als auch der Verbesserung des Stadtklimas.

Status:

Entwurf

Tags:

Retentionsfläche

Urbaner Digitaler Zwilling

Ein Urbaner Digitaler Zwilling ist eine virtuelle Nachbildung einer städtischen Umgebung, welche Daten aus verschiedenen Quellen nutzt, um das Leben, die Dynamik und bspw. die physikalischen Eigenschaften der Stadt zu simulieren. Anwendungen finden sich in Bereichen wie Verkehrsmanagement, Umweltschutz und Stadtentwicklung.

Status:

Entwurf

Verwandt:

Digitaler Zwilling

VR Brille

Eine VR-Brille (Virtual Reality-Brille) ist ein tragbares Gerät (HMD), welches wie eine Brille oder ein Helm getragen wird und den Benutzer vollständig in eine computergenerierte, dreidimensionale virtuelle Umgebung eintauchen lässt. Diese Brillen besitzen integrierte Bildschirme und Sensoren, um Kopfbewegungen zu verfolgen und eine immersive visuelle und oft auch auditive Erfahrung zu bieten.

Status:

Entwurf

Verletzlichkeit

Siehe Vulnerabilität

Status:

Entwurf

Verwundbarkeit

siehe Vulnerabilität

Status:

Entwurf

Virtual Reality

Eine computergenerierte virtuelle Umgebung, die die nutzende Person visuell und auditiv mittels VR-Brille erleben kann und in der die reale Welt visuell nicht erfasst werden kann (dt. virtuelle Welt).

Status:
Entwurf

Tags:
XR

Verwandt:
Augmented Reality

Vision

Ein Zielbild, welches ein angestrebtes Szenario in der Zukunft beschreibt.

Status:
Entwurf

Vulnerabilität

Der Begriff beschreibt den Zustand der Verletzbarkeit oder Verwundbarkeit und ist das Maß für die anzunehmende Schadensanfälligkeit eines Schutzgutes in Bezug auf ein bestimmtes (Schadens-)Ereignis. Sie bezieht sich auf Personen, Objekte, Struktursysteme oder räumliche Bereiche. Vulnerabilität wird durch ökonomische, ökologische und soziale Faktoren bestimmt.

Status:
Entwurf

Tags:
Risiko, Gefahr, Exposition

Vulnerable Personengruppen

Personengruppen, die als besonders vulnerabel gelten sind zum Beispiel: Kinder, Jugendliche, flüchtenden und geflüchtete Menschen, Frauen, ältere Menschen, LGBTQIA+-Personen.

Status:
Entwurf

Wassersensible Stadt

Stadt, die Wasser nachhaltig nutzt, Überflutungsrisiken minimiert und die Wasserqualität urbaner Wasserkörper verbessert. Integration von natürlichen Wasserzyklen und nachhaltiges Management von Wasserressourcen. Hauptmerkmale sind Regenwasserbewirtschaftung, grüne Infrastruktur, Flussrenaturierung, wassereffiziente Gebäude, Sensibilisierung der Bevölkerung und integriertes Wassermanagement.

Beschreibung (einfach):

Ziel einer wassersensiblen Stadt ist es, Wasser nachhaltig zu nutzen, Überflutungsrisiken zu minimieren und die Wasserqualität zu verbessern.

Status:

Entwurf

Weiterbildung

Weiterbildung ist ein Sammelbegriff für allgemeine, betriebliche, berufliche sowie politische Weiterbildung. Sie zielt darauf ab, Wissen und Fähigkeiten zu erweitern, sowohl für persönliche Entwicklung als auch zur Erfüllung beruflicher Anforderungen, und trägt zur Förderung der gesellschaftlichen Teilhabe und Erreichung organisationaler Ziele bei.

Status:

Entwurf

Wissenschaft

Gesamtheit des menschlichen Wissens, der Erkenntnisse und der Erfahrungen einer Zeitepoche, welche systematisch erweitert, gesammelt, aufbewahrt, gelehrt und tradiert wird.

Status:

Entwurf

Wissenschaftliche Weiterbildung

Wissenschaftliche Weiterbildung sind Maßnahmen, die auf wissenschaftlichen Erkenntnissen und Methoden basieren, für Personen mit berufsqualifizierendem oder akademischem Abschluss. Die Lernformate sind handlungsorientiert und zielen darauf ab, Fach- und Handlungskompetenzen in spezifischen Bereichen zu vertiefen oder zu erweitern.

Status:

Entwurf

Wissenschaftskommunikation

Wissenschaftskommunikation umfasst alle Aspekte der Kommunikation von und über wissenschaftlichen Arbeitens, wissenschaftlicher Aktivitäten und wissenschaftlicher Ergebnisse, sowohl innerhalb der Wissenschaft als auch darüber hinaus.

Status:

Entwurf

Tags:

Wissenschaftskommunikation

Wissenstransfer

Übertragung von (wissenschaftlichem) Wissen an weitere Personen oder Institutionen in Gesellschaft, Wirtschaft oder Politik

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Zielgruppe

Eine Person oder Gruppe von Menschen, die durch die Maßnahmen des Reallabors angesprochen werden sollen.

Status:

Entwurf

Zielwissen

Gemeinsam generiertes Wissen über gewünschte zukünftige Entwicklungen eines Systems

Status:

Entwurf

Tags:

Wissensmanagement

Ökosystemdienstleistungen

Leistungen, die ein Ökosystem dem Menschen bereitstellt. Entscheidend für das menschliche Wohlbefinden und die nachhaltige Entwicklung. Können regulierender (z.B. Klimaregulierung, Bestäubung), unterstützender (z.B. Bodenbildung, Nährstoffkreislauf), kultureller (z.B. Erholung, Tourismus) und versorgender (z.B. Nahrung, Wasser) Natur sein.

Status:

Entwurf

Tags:

Ökosystemfunktion

Ökosystemfunktion

Umfasst alle physikalischen, chemischen und biologischen Prozesse, die in einem Ökosystem stattfinden und dessen Selbsterhaltung und Entwicklung sicherstellen.

Status:
Entwurf

Impressum

Urheberrecht und Lizenzierung

Inhalt - © 2024 Die Autor:innen. Attribution-ShareAlike 4.0 International <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Code - © 2024 Die Autor:innen. MIT-Lizenz <https://github.com/TIBHannover/semantic-glosar/blob/master/LICENSE> | Quelle <https://github.com/TIBHannover/semantic-glosar>

Daten - Alle produzierten Daten und Datensätze sind CC 0, Public Domain.

Alle Schriftarten, Grafiken und Medienproduktionssoftware, die für die Produktion verwendet werden, sind OSI-konform.

FAIR-Grundsätze angewandt <https://www.go-fair.org/fair-principles/>

Alle Inhalte und Codes von Dritten unterliegen dem Urheberrecht der Autor:innen und ihren jeweiligen OSI-konformen offenen Lizenzen für den Code und der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International für den Inhalt.

Mitwirkende

Programmierung

Siehe: Software Citation

Literatur