

# 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

<b>Über dieses Projekt</b>	<b>1</b>
<b>Co-Site Glossar</b>	<b>2</b>
360-Grad-Video . . . . .	2
AR Brille . . . . .	2
Agilität . . . . .	3
Akteur*innen . . . . .	3
Allgemeine Weiterbildung . . . . .	3
Ambiguität . . . . .	3
Anfälligkeit . . . . .	4
Augmented Reality . . . . .	4
Augmented Virtuality . . . . .	4
Bedarfsanalyse . . . . .	5
Berufliche Weiterbildung . . . . .	5
Best Practices . . . . .	5
Betriebliche Weiterbildung . . . . .	5
Bevölkerungsschutz . . . . .	6
Bildung für Nachhaltige Entwicklung . . . . .	6
Blackout . . . . .	6
Blau-grüne Infrastruktur . . . . .	6
Blaue Infrastruktur . . . . .	7
Change Agents . . . . .	7
Citizen Science . . . . .	7
Co-Design . . . . .	8
Co-Kreation . . . . .	8
Co-Site . . . . .	8

Co-Site-Glossar . . . . .	9
Controller . . . . .	9
Datenkatalog . . . . .	9
Dezentrale Regenwasserversickerung . . . . .	9
Dialoggruppe . . . . .	10
Didaktisches Design . . . . .	10
Digitaler Zwilling . . . . .	10
Dürre . . . . .	10
Dürreindex . . . . .	11
Entsiegelung . . . . .	11
Erweiterte Realität . . . . .	11
Evapotranspiration . . . . .	11
Exposition . . . . .	12
Exposition . . . . .	12
Extended Reality . . . . .	12
Extremereignis . . . . .	12
Eye-Tracking . . . . .	13
Fernerkundung . . . . .	13
Fluviale Überflutung . . . . .	13
Fortbildung . . . . .	13
Future Skills . . . . .	13
Fühlbarer Wärmestrom . . . . .	14
Game-Based Learning . . . . .	14
Gamification . . . . .	14
Gefahr . . . . .	14
Gefahrenabwehr . . . . .	14
Gefahrenkarte . . . . .	15
Gemeinwohlorientierung . . . . .	15
GeoNode . . . . .	15
Geodaten . . . . .	15
Geodateninfrastruktur . . . . .	15
Geoinformationssystem . . . . .	16
Geoportal . . . . .	16
Global Change . . . . .	16
Glossar . . . . .	16
Green Skills . . . . .	17

Grün-blaue Infrastruktur . . . . .	17
Grüne Infrastruktur . . . . .	17
Hand-Tracking . . . . .	17
Head-Mounted Display . . . . .	18
Hochwasser . . . . .	18
Hochwassergefahrenkarte . . . . .	18
Hochwasserrisikokarte . . . . .	18
Härtung . . . . .	19
Immersion . . . . .	19
Infrastruktur . . . . .	19
Interdependenz . . . . .	19
KRITIS-Branche . . . . .	20
KRITIS-Sektor . . . . .	20
KRITIS-Sektoren . . . . .	20
Kapazität . . . . .	20
Kartenprojektion . . . . .	21
Kaskadeneffekt . . . . .	21
Katastrophe . . . . .	21
Klimaanpassung . . . . .	22
Klimakommunikation . . . . .	22
Klimaresiliente Stadt . . . . .	22
Klimarisiko . . . . .	22
Klimaschutz . . . . .	23
Klimawandelanpassung . . . . .	23
Kommunikation . . . . .	23
Krise . . . . .	24
Kritische Infrastrukturen . . . . .	24
Latenter Wärmestrom . . . . .	24
Lernsettings . . . . .	24
Makroebene . . . . .	25
Megatrends . . . . .	25
Mesoebene . . . . .	25
Metadaten . . . . .	26
Mikroebene . . . . .	26
Mikroklima . . . . .	26
Mixed Reality . . . . .	26

Modellregionen . . . . .	27
Nachhaltigkeit . . . . .	27
Nachhaltigkeitsmanagement . . . . .	27
Nachhaltigkeitsstrategie . . . . .	27
Next Practices . . . . .	27
Open Science . . . . .	28
PET-Wert . . . . .	28
Partizipation . . . . .	28
Partner/*innen . . . . .	28
Pluviales Überflutung . . . . .	29
Practices . . . . .	29
Projektkommunikation . . . . .	29
Projektmarketing . . . . .	30
Prototyp . . . . .	30
Prävention . . . . .	30
Qualifikation . . . . .	30
Qualifizierungsbedarf . . . . .	31
Reallabor . . . . .	31
Regenwasserbewirtschaftung . . . . .	31
Rekultivierung . . . . .	31
Renaturierung . . . . .	32
Resilienz . . . . .	32
Retentionsfläche . . . . .	32
Revitalisierung . . . . .	32
Risiko . . . . .	33
Risikokarte . . . . .	33
Risikomanagement . . . . .	33
Räumliche Auflösung . . . . .	33
Rückhaltevolumen . . . . .	34
Schaden . . . . .	34
Schutzgut . . . . .	34
Schwammstadt . . . . .	34
Sensitivität . . . . .	34
Serious Games . . . . .	35
Simulationen . . . . .	35
Sites . . . . .	35

Stakeholder . . . . .	36
Starkregen . . . . .	36
Starkregengefahrenkarte . . . . .	36
Starkregenindex . . . . .	36
Starkregenrisikokarte . . . . .	36
Staudamm . . . . .	37
System . . . . .	37
Systemwissen . . . . .	37
Teilentsiegelung . . . . .	37
Thermische Ausgleichsfunktion . . . . .	38
Thermische Belastung . . . . .	38
Transdisziplinäres Arbeiten . . . . .	38
Transfer . . . . .	38
Transferbeirat . . . . .	39
Transfermodus 1 . . . . .	39
Transfermodus 2a . . . . .	39
Transfermodus 2b . . . . .	40
Transformation . . . . .	40
Transformation Skills . . . . .	40
Transformationsnetzwerk . . . . .	40
Transformationswissen . . . . .	41
Transformative Wissenschaft . . . . .	41
Transformatives Lernen . . . . .	41
Urbane Hitzeinsel/ Urban Heat Island . . . . .	41
Urbane Resilienz . . . . .	42
Urbane Resilienz . . . . .	42
Urbane Retentionsräume . . . . .	42
Urbaner Digitaler Zwilling . . . . .	42
VR Brille . . . . .	42
VR-Laufband . . . . .	43
Verletzlichkeit . . . . .	43
Verwundbarkeit . . . . .	43
Virtual Reality . . . . .	43
Virtuelle Realität . . . . .	44
Vision . . . . .	44
Vulnerabilität . . . . .	44

Vulnerable Personengruppen . . . . .	44
Wassersensible Stadt . . . . .	44
Weiterbildung . . . . .	45
Wissenschaft . . . . .	45
Wissenschaftliche Weiterbildung . . . . .	45
Wissenschaftskommunikation . . . . .	45
Wissenserzeugung . . . . .	46
Wissenstransfer . . . . .	46
Zeitliche Auflösung . . . . .	46
Zeitreihe . . . . .	46
Zielgruppe . . . . .	47
Zielwissen . . . . .	47
Ökosystemdienstleistungen . . . . .	47
Ökosystemfunktion . . . . .	47
<b>Impressum</b>	<b>48</b>
Urheberrecht und Lizenzierung . . . . .	48
<b>Mitwirkende</b>	<b>49</b>
Programmierung . . . . .	49
<b>Literatur</b>	<b>50</b>





# 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.

---

## 360-Grad-Video

Ein 360-Grad-Video ist ein Video, das in alle Richtungen gleichzeitig aufgenommen wird, sodass die Zuschauer/\*innen sich in jede Richtung umsehen können. Diese Videos bieten ein immersives Erlebnis, bei dem man das Gefühl hat, mitten im Geschehen zu sein, indem man das Video auf einem Bildschirm oder mit VR-Brillen betrachtet.

### Status:

Entwurf

---

## 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:**

Projektmanagement

---

## **Akteur\*innen**

Proaktiv oder aktiv handelnde Personen, Institutionen oder Organisationen im Wirkungsbereich des Reallabors oder eines Teilbereichs (Thema, Site, etc.) davon.

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Projekt

---

## **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

### **Tags:**

Weiterbildung

---

## **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

**Tags:**

Kommunikation

---

**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

Eine Bedarfsanalyse ermittelt systematisch Lücken und künftige Handlungsfelder in einem Themenfeld, einer Organisation oder Ziel- bzw. Dialoggruppe. Ziel ist es, basierend darauf, ziel- und themenorientierte Maßnahmen zu entwickeln und diese nachfrageorientiert anzubieten.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Projekt

---

## 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

**Tags:**

Weiterbildung

---

## 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

**Tags:**

Projekt

**Unterbegriff von:**

Practices

---

## Betriebliche Weiterbildung

Bei betrieblicher Weiterbildung handelt es sich um organisierte und vollständig oder teilweise vom Arbeitgeber finanzierte Weiterbildungsmaßnahmen in unterschiedlichen Lernformaten (Lernvide-

os, digitale oder analoge Workshops, Hackathons, Barcamps...)

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Weiterbildung

---

## **Bevölkerungsschutz**

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

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

KRITIS

---

## **Bildung für Nachhaltige Entwicklung**

Bildung, die Menschen zu zukunftsfähigem Denken und Handeln befähigt, indem sie ermöglicht die Auswirkungen des eigenen Handelns auf die Welt zu verstehen. Sie berücksichtigt dabei explizit planetare Grenzen. Abkürzung: BNE

**Status:**

Entwurf

---

## **Blackout**

Ein ungeplanter, großflächiger und langanhaltender Stromausfall.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

KRITIS

---

## **Blau-grüne Infrastruktur**

Strategisch geplantes Netzwerk natürlicher und naturnaher Flächen bei besonderer Berücksichtigung der Wechselwirkungen mit dem natürlichen und technischen Wasserkreislauf (Wasserspeicherung, Hochwasser, Dürren, Wasseraufbereitung, Regenwasserbewirtschaftung). Primäre Elemente sind u.a. Retentionssysteme, Zisternen, Rigolen und urbane Gewässer; sekundäre Elemente sind u.a. Regengärten, Gründächer.

**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**

Netzwerk aus wassergeprägten Flächen und Elementen, die strategisch zur Bewältigung von Problemen im Wasserkreislauf (z.B. Wasseraufbereitung, Dürren, Regenwasserbewirtschaftung) angelegt werden. Natürliche Systeme sind u.a. Seen oder Flüsse; geplante Systeme umfassen Retentionsflächen, oder Flussrenaturierungen. Oft Schnittstellen zur grünen Infrastruktur.

**Beschreibung (einfach):**

Wasserbezogene Infrastruktur

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

BGI

---

**Change Agents**

Personen(-gruppen), die aktiv Transformation im Wirkungsbereich des Reallabors initiieren oder bestehende Prozesse voran bringen und als Vorreiter/innen und Transformationsbeschleuniger/innen für Stakeholder des Reallabors fungieren

**Status:**

Entwurf

---

**Citizen Science**

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

**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

**Unterbegriff von:**

Co-Kreation

---

**Co-Kreation**

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

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Partizipation

---

**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

### Tags:

Projekt

### Unterbegriff von:

Glossar

---

## Controller

Ein Controller ist ein Eingabegerät, das Nutzer/\*innen ermöglicht, Befehle und Aktionen an ein elektronisches System, beispielsweise einen Computer, zu senden. Beispiele sind Gamepads, Joysticks oder VR-Controller.

### Status:

Entwurf

---

## Datenkatalog

Ein Datenkatalog ist ein Verzeichnis, welches Metadaten enthält und dazu dient, die in einem Unternehmen oder einem Projekt verfügbaren Datenquellen zu beschreiben und zu organisieren. Ein Datenkatalog erleichtert das Auffinden, Verstehen und Verwalten von Daten durch Dokumentation und Suchfunktionen.

### Status:

Entwurf

---

## Dezentrale Regenwasserversickerung

Versickerung von anfallendem Niederschlagswasser direkt vor Ort. Dies dient dem Erhalt des natürlichen Wasserkreislaufs sowie der Entlastung des Kanalnetzes und der Kläranlagen.

### Status:

Entwurf

---

## 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

**Tags:**

Kommunikation

**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

**Tags:**

Weiterbildung

---

## Digitaler Zwilling

Ein Digitaler Zwilling ist ein virtuelles Modell eines physischen Objekts oder Systems, welcher 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 durch geringeren Niederschlag und/oder hohe Evapotranspiration verursachte Trockenheit, die stark (statistisch signifikant) von dem Normalzustand in einer gegebenen Periode abweicht. Man unterscheidet meteorologische (v.a. Niederschlag), landwirtschaftliche (v.a. Bodenfeuchtigkeit), hydrologische (v.a. Abfluss). und sozio-ökonomische Dürren (v.a. Auswirkungen auf Wirtschaft und Gesundheit).

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

BGI

---

**Dürreindex**

Wert, der das Ausmaß, die Dauer und die Intensität von Dürrebedingungen misst. Dürreindizes basieren in der Regel auf Niederschlags-, Verdunstungs-, und Bodenfeuchtigkeitsdaten einer Region. Geläufige Beispiele sind der Standardized Precipitation Evaporation Index (SPEI) oder Palmer Drought Severity Index (PDSI).

**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

### **Tags:**

KRITIS

---

## **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 sehr selten ist und in seiner Ausprägung deutlich vom bisherigen Mittelwert abweicht. Kann zu hohen Schäden führen (z.B. Hitzewelle, Starkregen oder Black-out).

### **Beschreibung (einfach):**

Ein außergewöhnliches Ereignis, das zu hohen Schäden führen kann.

### **Status:**

Entwurf

---

## Eye-Tracking

Eye-Tracking ist eine Technologie, die die Bewegungen und Positionen der Augen erfasst, um zu erkennen, wohin eine Person schaut. Dies kann in VR-Systemen verwendet werden, um das System an die Blickrichtung anzupassen und eine natürlichere Interaktion zu ermöglichen, sowie Messdaten zu sammeln.

### Status:

Entwurf

---

## Fernerkundung

Der vom englischen Ausdruck remote sensing abgeleitete Begriff Fernerkundung umschreibt die Gesamtheit aller Methoden, die das kontaktlose wissenschaftliche Beobachten und Erkunden eines Gebiets aus der Ferne erlauben.

### 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

---

## **Fühlbarer Wärmestrom**

Fluss von thermischer Energie, der als Änderung von Temperaturen direkt gemessen (gefühl) werden kann (z.B. Erhitzung der Luft über einer heißen Asphaltoberfläche).

### **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

---

## **Gefahrenabwehr**

Staatliche Maßnahmen zur Abwehr von Gefahren für die öffentliche Sicherheit oder Ordnung. Dazu arbeiten Polizei, Feuerwehr, Katastrophenschutz und andere Behörden zusammen, um Schaden und Gefährdungen von Menschen, Sachgütern und Umwelt zu verhindern oder zu minimieren.

**Status:**  
Entwurf

---

## **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

---

## **GeoNode**

Geospatial Content Management System (CMS), eine Plattform für die Verwaltung und Veröffentlichung von Geodaten

**Status:**  
Entwurf

---

## **Geodaten**

Alle Daten mit direkten oder indirekten Bezug auf der Erdoberfläche.

**Status:**  
Entwurf

---

## **Geodateninfrastruktur**

Infrastruktur, bestehend aus Geodaten, Metadaten, Geodiensten, gemeinsamen Vereinbarungen, Netzdiensten und Technologien, die den Zugang zu Geoinformationen und deren Verwaltung erleichtern

**Status:**

Entwurf

---

## **Geoinformationssystem**

Informationssystem zur Erfassung, Speicherung, Verarbeitung, Visualisierung und Analyse von Geodaten. Es wird auch zur räumlichen Verknüpfung nicht-räumlicher Datensätze verwendet.

### **Status:**

Entwurf

---

## **Geoportal**

Ein Webportal, das dazu dient, geografische Informationen und damit verbundene geografische Dienste (Visualisierung, Verarbeitung, Analyse usw.) über das Internet zu finden und abzurufen.

### **Status:**

Entwurf

---

## **Global Change**

Anthropogen ausgelöste umfassende, langfristige Veränderungen auf der Erde. Dies umfasst Klimawandel, Landnutzungsänderungen, Urbanisierung, Verlust der Biodiversität und Verschmutzung. Die Auswirkungen sind global und betreffen Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft.

### **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

### **Tags:**

Klimawandel

---

## **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



---

## 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

Netzwerk aus Vegetationselementen (grün) in einem Flächenplan, das auch Wasserelemente (blau) integriert. Die Flächen sind naturnah angelegt oder bereits natürlich vorhanden. Grüne Elemente wie Parkanlagen fördern die Biodiversität, den Erhalt von Ökosystemdienstleistungen. Blaue Elemente wie Überflutungsflächen betreffen eher den Wasserkreislauf.

### Status:

Entwurf

---

## Grüne Infrastruktur

Netzwerk aus strategisch geplanten angelegten Strukturen von natürlichen und naturnahen Flächen. Sie fokussieren sich meist auf städtische Bereiche einer Landschaft und dienen zur Erhaltung oder Erstellung von Biodiversitätskorridoren und bieten Ökosystemleistungen. Darunter fallen Maßnahmen wie Dach-/Fassadenbegrünung, Stadtbäume, Alleen, Parks und Stadtwälder.

### Status:

Entwurf

### Tags:

Blau-Grüne Infrastruktur

### Verwandt:

Blau-grüne Infrastruktur

---

## Hand-Tracking

Hand-Tracking im VR/AR-Bereich bezieht sich auf die Technologie, die es ermöglicht, die Bewegungen und Positionen der Hände eines Benutzers in Echtzeit zu erfassen und in der virtuellen oder erweiterten Umgebung darzustellen. Dies erfolgt meist durch Kameras, welche Handgesten und deren Position präzise erkennen, um Interaktionen ohne physische Controller zu ermöglichen.

### Status:

Entwurf

**Verwandt:**  
Eye-Tracking

---

## 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, durch Pegelanstieg von i.d.R. Oberflächengewässern 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 jene Gebiete, die von einer Hochwassergefahr betroffen, sind unter Berücksichtigung von Einwohnerzahl, Schutzgebieten, Industrieanlagen und Kulturstätten

**Status:**  
Entwurf

**Tags:**  
Gefahr

---

## **Härtung**

Ein Prozess, der darauf abzielt, eine Angriffsmöglichkeit zu eliminieren, indem Schwachstellen gepatcht und nicht benötigte Dienste abgeschaltet werden.

**Status:**  
Entwurf

**Tags:**  
KRITIS

---

## **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

---

## Kartenprojektion

werden genutzt um die eigentlich dreidimensionale Erdoberfläche als zweidimensionale Karte darstellen zu können. Da es verschiedene Kartenprojektionen gibt, wie z.B. winkeltreue oder flächentreue Projektionen, kommt es zu Verzerrungen. Die Auswahl einer Projektion hängt daher vom Zweck und Gebiet ab.

**Status:**

Entwurf

---

## 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 und deren Auswirkungen 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:**

Klima

---

## **Klimakommunikation**

Kommunikation die darauf abzielt, die Entwicklung des (globalen) Klimas und seine Herausforderungen und Risiken gut verständlich, faktenbasiert und kontextgerecht an diverse Personengruppen zu vermitteln. Die Art und Weise wie über diese Themen gesprochen wird, ist dabei maßgeblich für die Wahrnehmung des Klimawandels und den erfolgreichen Austausch von Informationen.

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Kommunikation

---

## **Klimaresiliente Stadt**

Stadt, die als sozial-ökologisches System widerstandsfähig gegen die Folgen des Klimawandels (z.B. Starkregen, Trockenheit, Hitze) ist. Für eine klimaresiliente Stadt werden häufig Klimafolgenanpassungsmaßnahmen ergriffen.

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Klima

---

## **Klimarisiko**

das physische Risiko, welches aus den Auswirkungen des Klimawandels resultiert. Das Klimarisiko setzt sich aus den Elementen Naturgefahr, Exposition, Sensitivität und Anpassungskapazität eines betrachteten Systems zusammen.

### **Status:**

Entwurf

**Tags:**

Klima

---

**Klimaschutz**

Maßnahmen, die dem Klimawandel entgegenwirken; zielen darauf ab das Klima in einem für den Menschen bewohnbaren Bereich zu stabilisieren. Im Fokus steht die Minimierung des anthropogenen Treibhauseffektes durch Verhindern oder Abmildern der Ursachen (z.B. mineralische Abscheidung von CO<sub>2</sub>). Klimaschutz hat auch positive Nebeneffekte auf Ökosysteme, z.B. wirkt er der Versauerung der Meere entgegen.

**Beschreibung (einfach):**

Maßnahmen, die dem Klimawandel entgegenwirken.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Klima

---

**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 bewältigt 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

---

**Latenter Wärmestrom**

Fluss von thermischer Energie, der nicht direkt proportional durch eine Änderung der Temperatur gemessen werden kann (z.B. thermische Verdunstung von Wasser aus einem Pflanzenblatt). Auch: Verborgener Wärmestrom.

**Status:**

Entwurf

---

**Lernsettings**

Lernsettings regen Lernende darin an, sich Handlungswissen und -kompetenzen anzueignen. Bei-



spiele 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

---

## Metadaten

strukturierte Daten, die Informationen über andere Daten und Datenquellen enthalten

### Status:

Entwurf

---

## 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

---

## Mikroklima

Spezifisches Klima, das sich sehr lokal in bodennahen Luftschichten entwickelt und stark von vorhandenen Oberflächen beeinflusst wird. Dazu gehören Untergrund, Vegetation und Bebauung. Faktoren wie die thermischen Eigenschaften der Oberfläche spielen eine wesentliche Rolle. Unterschiede in Geländeform oder Pflanzenbewuchs können in kleinen Bereichen große Temperaturunterschiede hervorrufen.

### Status:

Entwurf

### Tags:

Hitzeinsel

---

## Mixed Reality

Mixed Reality deckt die Bereiche zwischen realer Umgebung und vollständig virtueller Umgebung ab, insbesondere AR und AV, und ermöglicht Interaktionen in beiden Richtungen zwischen realen und digitalen Komponenten.

### Status:

Entwurf

### Tags:

XR

---

## **Modellregionen**

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

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Projekt

---

## **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

---

## **Nachhaltigkeitsmanagement**

Umfasst die Umsetzung von Strategien, Maßnahmen und Konzepten hinsichtlich der nachhaltigen Entwicklung. Ziel ist es ökonomische, ökologische und soziale Bedürfnisse in Einklang zu bringen und dabei eine intergenerationale Gerechtigkeit zu fördern.

### **Status:**

Entwurf

---

## **Nachhaltigkeitsstrategie**

Konzept, welches einen strategischen und methodischen Umsetzungsplan in Richtung einer nachhaltigen Entwicklung vorweist. Die Umsetzung kann auf nationaler, regionaler und kommunaler Ebene erfolgen.

### **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

---

## PET-Wert

Der PET-Wert (physiologisch äquivalente Temperatur) ist ein Maß zur Bewertung des thermischen Komforts und Wohlbefindens des Menschen unter verschiedenen Umgebungsbedingungen. Die PET berücksichtigt dabei nicht nur die Lufttemperatur, sondern auch andere meteorologische Größen wie Luftfeuchtigkeit, Windgeschwindigkeit und Strahlungstemperatur sowie die physiologischen Reaktionen des Körpers.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

thermische Belastung

---

## 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

---

## **Regenwasserbewirtschaftung**

bezeichnet das Abführen (Versickerung, Zwischenspeicherung, Verdunstung, Behandlung) und Nutzen von anfallendem Niederschlagswasser. Ziel ist die Rückführung des Niederschlagswassers in den natürlichen Wasserkreislauf.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Dezentrale Regenwasserbewirtschaftung

---

## **Rekultivierung**

Rückführung eines Landschaftsraumes in einen nutzbaren Zustand, der zuvor durch wirtschaftliche Aktivitäten des Menschen unnutzbar bzw. geschädigt wurde. Ziel ist die Wiederherstellung

eines wirtschaftlich nutzbaren Ökosystems, im Gegensatz zur Renaturierung, die ausschließlich zur Schaffung neuer Lebensräume dient.

**Status:**

Entwurf

---

## Renaturierung

Wiederherstellung eines naturnahen Zustandes von Flächen (oft Gewässer oder landwirtschaftliche Flächen). Im Gegensatz zur Rekultivierung hat die Fläche danach keine ökonomischen Funktionen mehr, sondern es werden naturnahe Lebensräume geschaffen in dem Nutzung und Eingriffe durch den Menschen rückgängig gemacht werden.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Blaue Infrastruktur

**Verwandt:**

Revitalisierung

---

## Resilienz

Fähigkeit von Systemen und Lebewesen, Ereignissen zu überstehen 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 den potenziellen, negativen Folgen des Ereignisses auf ein System

**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 vorhanden sein von Kulturstätten betrachtet.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Gefahr

---

**Risikomanagement**

Ist der Prozess um Risiken zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern. Ziel ist es, potenzielle Gefahren oder Schäden frühzeitig zu erkennen, deren Auswirkungen abzuschätzen und geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um diese Risiken zu minimieren oder zu kontrollieren.

**Status:**

Entwurf

---

**Räumliche Auflösung**

Größe der Erdoberfläche, die in einem Pixelwert eines Datenprodukts (z.B. Satellitenbild) erfasst und abgebildet wird

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Fernerkundung

---

## **Rückhaltevolumen**

Kapazität des maximalen Wasservolumens, welches in einer technischen oder natürlichen Retentionsanlage zurückgehalten werden kann.

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Retentionsfläche

---

## **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**

ein urbanes Konzept, das Wassermanagement durch natürliche Prozesse beschreibt. Durch entsiegelte Flächen wird die Stadt widerstandsfähiger gegenüber extremen Wetterereignissen, verbessert die Wasserqualität und Lebensqualität. Regenwasser wird zurückgehalten, versickert, verdunstet, wiederverwendet oder gedrosselt und gereinigt abgeleitet. Dies wird durch grüne und blaue Infrastruktur erreicht.

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Blaue Infrastruktur, Grüne Infrastruktur, Grün-blaue Infrastruktur, Blau-grüne Infrastruktur, wassersensible Stadt

---

## **Sensitivität**

Das Ausmaß, in dem ein System oder eine Art durch Klimaschwankungen oder -veränderungen

beeinflusst wird. Die Auswirkung kann direkt (z. B. eine Änderung der Ernteerträge als Reaktion auf eine Änderung des Mittelwerts, der Spanne oder der Variabilität der Temperatur) oder indirekt (z. B. Schäden durch eine Zunahme der Häufigkeit von Küstenüberschwemmungen aufgrund des Meeresspiegelanstiegs) sein.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

KRITIS

---

## 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:**

Dialoggruppe, Zielgruppe

---

## Starkregen

Sehr große Niederschlagsmengen, die oftmals nur auf kleinen Gebieten und in kurzer Zeit fallen. Sie können Kanäle und Gewässer überlasten, was zu Überschwemmungen und Überflutungen führen kann.

**Status:**

Entwurf

---

## Starkregengefahrenkarte

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

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Gefahr

---

## Starkregenindex

Dient der Charakterisierung von Starkregenereignissen und wird auf einer Skala von 1 (niedrig) bis 12 (hoch) angegeben. Die Starkregenindices geben das Gefahrenrisiko bei Überflutungen wider.

**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**

ist die anteilige Entsiegelung einer Fläche. Nur Teile der gesamten Fläche werden Entsiegelt oder durch permeable Oberflächen ersetzt und somit teilentsiegelt. Teilentsiegelte Bodenbeläge lassen viel bis mäßige Versickerung von Oberflächenabflüssen zu.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

### **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 dargestellt, der das thermische Empfinden in verschiedenen Umgebungsbedingungen beschreibt. Sie kann durch Hitze oder Kälte verursacht werden und wird von Lufttemperatur, Luftfeuchtigkeit, Windgeschwindigkeit und Sonnenstrahlung beeinflusst. Thermische Belastung hat direkte Auswirkungen auf das körperliche Wohlbefinden (z.B. Hitzestress).

**Status:**

Entwurf

---

### **Transdisziplinäres Arbeiten**

Zusammenarbeit von Wissenschaft und Akteur\*innen aus der Praxis (Gesellschaft, Wirtschaft, Politik) im Themenfeld Klimaanpassung. Zeichnet sich insbesondere durch die unterschiedlichen Sichtweisen und Fachdisziplinen der jeweiligen Akteur\*innen aus.

**Status:**

Entwurf

---

### **Transfer**

Anwendung und Übertragung von wissenschaftlichem und praktischem Wissen in unterschiedlichen und insbesondere anderen Kontexten

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Wissensmanagement

**Verwandt:**

### 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, Wissenserzeugung

---

## 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

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

**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 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

---

## **VR-Laufband**

Ein VR-Laufband, auch Omnidirectional Treadmill (dt. omnidirektionales Laufband) genannt, ist ein spezielles Gerät, das es Nutzer:innen ermöglicht, sich in alle Richtungen innerhalb einer VR-Welt zu bewegen, ohne physisch den Ort zu wechseln, und erhöht so die Immersion und Interaktivität.

**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

---

## **Virtuelle Realität**

Siehe Virtual Reality.

### **Status:**

Entwurf

---

## **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, Infrastruktursysteme 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, flüchtende und geflüchtete Menschen, Frauen, ältere Menschen, Menschen mit Behinderung, LGBTQIA+-Personen, sowie religiöse Minderheiten. Sie leiden besonders unter Krisen und ihren Folgen und sind diesen in vielen Fällen in höherem Maße ausgesetzt.

### **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 mini-

mieren und die Wasserqualität zu verbessern.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Schwammstadt, Grüne Infrastruktur, Regenwasserbewirtschaftung, Renaturierung

---

## **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

**Tags:**

Weiterbildung

---

## **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

---

**Wissenserzeugung**

Prozess, mit dem neues Wissen generiert wird. Wissen kann auf verschiedenen Wegen erzeugt werden, zum Beispiel durch Forschung und Austausch. Im Kontext von Reallaborarbeit bedeutet dies u.a. die Verknüpfung von vorhandenem Wissen verschiedener relevanter Stakeholder und die dadurch erzeugte ganzheitliche Erweiterung, Ergänzung und Entwicklung neuen Wissens.

**Status:**

Entwurf

---

**Wissenstransfer**

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

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Wissensmanagement

---

**Zeitliche Auflösung**

Zeitliche Abstände zwischen einzelnen Aufnahmen des gleichen Gebietes in einem Datensatz.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Daten

---

**Zeitreihe**

Zeitlich geordnete Messdaten, die regelmäßig erfasst wurden.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Daten

---

## **Zielgruppe**

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

### **Status:**

Entwurf

### **Tags:**

Projekt

---

## **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