Co-Site Glossar

Team Co-Site

2024-07-16

Table of contents

# 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](https://www.th-koeln.de/forschung/co-kreation-in-der-region--systemisch-und-innovativ-transfer-entwickeln_98474.php).

Dieses [Glossar](cosite001.ipynb) 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](index.qmd) rund um Klimawandelanpassung und unser Reallabor.

### 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 Reallaborkontext oder einem Teilbereich (Thema, Site, etc.) davon.

**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 Vulnerablilität

**Status:**

Entwurf

**Synonyme:**

[[Vulnerabilität](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#vulnerabilität)

### 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#practices)

### 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

### Citizen Science

Direkte Beteiligung von Bürger\*innen am Forschungsprozess, beispielsweise beim Daten sammeln, auswerten und aufbereiten.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Partizipation

### Co-Design

Gestaltungsansatz, der versucht, alle Beteiligten (z. B. Mitarbeiter, Partner, Kunden, Bürger, Endnutzer) aktiv in den Gestaltungsprozess einzubeziehen, um sicherzustellen, dass das Ergebnis ihren Bedürfnissen entspricht und nutzbar ist.

**Status:**

Unveröffentlicht

### Co-Design

iterativ geplanter Prozess zur effektiven Einbindung verschiedener Stakeholdergruppen

**Beschreibung (einfach):**

schrittweise geplanter Prozess mit eingebauten Feedback-Schleifen, dessen Ziel es ist, verschiedene Interessensgruppen auf sinnvolle Art und Weise einzubinden

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Co-Design

### Co-Kreation

Gemeinschaftliche Gestaltung eines End-Produkts unter Einbezug verschiedener Interessensgruppen

**Status:**

Entwurf

### Co-Site

Co-Kreation in der Region - Systematisch und innovativ Transfer entwickeln

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Forschungsprojekt

### Co-Site Glossar

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

**Beschreibung (einfach):**

Das Glossar des Projekts Co-Site.

**Status:**

Entwurf

**Unterbegriff von:**

[Glossar](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#glossar)

### Exposition

Exposition beschreibt die Verortung einer Person, eines Gebäudes, einer Stadt oder eines Ökosytsems 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

### 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

### 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

### Gefahr

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

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Gefahrenkarte, Risiko, Naturgefahr, Schaden

### 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:**

Unveröffentlicht

### 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.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

Grüne Infrastrukturen

**Unterbegriff von:**

[Infrastruktur](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#infrastruktur)

### 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

### 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#kritis-sektor)

### KRITIS-Sektor

Einer der Sektoren Kritischer Infrastrukturen.

**Status:**

Entwurf

**Tags:**

KRITIS

**Unterbegriff von:**

[KRITIS-Sektoren](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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

**Ähnlich:**

[Katastrophe](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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.

**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

Maßnahmen und Strategien, um die Auswirkungen des Klimawandels abzumildern oder sich an veränderte klimatische Bedingungen anzupassen.

**Status:**

Entwurf

### 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 Mittlen 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

### Köln

Stadt am Rhein

**Status:**

Unveröffentlicht

**Tags:**

Ort

### 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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, Nutzbarmachung, 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 Gruppen an Entscheidungsprozessen, welche die Gemeinschaft betreffen

**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

**Ähnlich:**

[Projektmarketing](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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

**Ähnlich:**

[Projektkommunikation](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#projektkommunikation)

### Prävention

Maßnahmen zur Vermeidung und Verringerung von Risiken.

**Status:**

Entwurf

**Ähnlich:**

[Risiko](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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

# Impressum

## Urheberrecht und Lizensierung

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](https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/), 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