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.

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

**Status:**

Entwurf

**Synonyme:**

[[Vulnerabilität](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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 Wirkbereich des Reallabors 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

### 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 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)

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

### 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](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

**Verwandt:**

[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. Verstärkt wird dieser Effekt, wenn es sich dabei um Kritische Infrastrukturen mit gegenseitiger Abhängig 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 Synonm 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 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

### Lernsettings

Lernsettings regen Lernende darin an, 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](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 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](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

**Verwandt:**

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

### 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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 vorhanden sein 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 eine Schwammstadtkonzept 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 (organisiertierte) 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#dialoggruppe), [Zielgruppe](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#zielgruppe)

### 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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 Vetreter*innen aus Kommunen und Kreise, Wirtschaftsförderung, Wirtschaft und weitere Partner*innen 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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. Berücksichtig 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](https://tibhannover.github.io/co-site-glossar/cosite001.html#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 Vulnerablität

**Status:**

Entwurf

### Verwundbarkeit

siehe Vulnerablilität

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

### Vision

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

**Status:**

Entwurf

### Vulnerabilität

Der Begriff beschreibt der Zustand der Verletzbarkeit oder Verwundbarkei 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 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