

Glossar, Definitionen

Die folgenden Antworten wurden durch ChatGPT auf die Frage «Bitte schreibe zu jedem der folgenden Stichworte eine kurze, einfach verständliche Definition in einem Satz.»

Die Antworten wurden durch Josef Renner geprüft und wo nötig umformuliert, ergänzt oder gekürzt.

Frontend Entwicklung: Die Programmierung der sichtbaren Benutzeroberfläche einer Webseite oder Anwendung.

Frameworks: Vorgefertigte Sammlungen von Tools und Code, die Entwicklern helfen, schneller und effizienter zu arbeiten.

vue.js: Ein JavaScript-Framework zur Erstellung von Benutzeroberflächen, das besonders für seine Einfachheit und Flexibilität bekannt ist.

react.js: Ein JavaScript-Framework zur Erstellung von Benutzeroberflächen, die von Facebook entwickelt wurde und für ihre schnelle Aktualisierung von UI-Komponenten bekannt ist.

HTML/CSS: HTML (Hypertext Markup Language) wird verwendet, um Webseitenstruktur zu erstellen, während CSS (Cascading Style Sheets) zur Gestaltung von Webseiten dient.

JavaScript: JavaScript ist eine Programmiersprache, die für die Interaktivität von Webseiten verwendet wird und in Frontend- und Backend-Entwicklung eingesetzt wird.

Backend Entwicklung: Backend-Entwicklung bezieht sich auf die Erstellung der serverseitigen Logik und Datenverarbeitung, die eine Webseite oder Anwendung unterstützt.

Server: Ein Server ist ein Computer, der Daten und Ressourcen für andere Computer, die *Clients* genannt werden, bereitstellt.

CMS (Content Management System): Eine Software, die die Erstellung und Verwaltung von Inhalten auf Webseiten erleichtert.

Wordpress, Craft, Drupal: Dies sind Beispiele für Content Management Systeme (CMS) die zur Erstellung von Webseiten und Blogs verwendet werden können.

Datenbank: Eine Datenbank ist ein System zur Speicherung und Organisation von Daten, auf die über Anwendungen zugegriffen werden kann.

MySQL, MongoDB: Diese sind Datenbankmanagementsysteme, die in der Backend-Entwicklung verwendet werden.

APIs (Application Programming Interfaces): Schnittstellen, die es verschiedenen Softwarekomponenten ermöglichen, miteinander zu kommunizieren und Daten auszutauschen.

Programmiersprachen: Programmiersprachen sind Formate, die von Entwicklern verwendet werden, um Anweisungen für Computer zu schreiben. Beispiele sind Java, Python und Node.js.

Datenaustausch: Datenaustausch bezieht sich auf die Übertragung von Daten zwischen verschiedenen Anwendungen oder Systemen.

JSON, XML: Dies sind Datenformate, die zur Darstellung und Speicherung von strukturierten Informationen verwendet werden, wobei JSON für Menschen besser lesbar ist.

Deployment: Deployment bezeichnet den Prozess, bei dem eine Anwendung auf einem Server bereitgestellt wird.

Hosting: Hosting ist der Service, der es ermöglicht, eine Webseite oder Anwendung im Internet zu veröffentlichen und zugänglich zu machen.

Entwicklungsumgebung: Eine Entwicklungsumgebung ist die Software und die Konfiguration, die Entwickler verwenden, um Code auf dem eigenen Rechner zu schreiben und zu testen.

Native: Native Apps sind speziell für eine bestimmte Plattform oder ein Betriebssystem (anstatt fürs Web) entwickelte Anwendungen.

Testing: Testing ist der Prozess, bei dem Entwickler sicherstellen, dass eine Anwendung funktioniert und keine Fehler enthält.

Integrationstests, Funktionstests, Unit Tests, Smoke Tests: Dies sind verschiedene Arten von Tests, die in der Softwareentwicklung verwendet werden, um verschiedene Aspekte einer Anwendung zu überprüfen.

Fullstack: Fullstack-Entwickler sind in der Lage, sowohl im Frontend als auch im Backend einer Anwendung zu arbeiten.

UI (User Interface): Die Benutzeroberfläche einer Anwendung, die Benutzer sehen und mit der sie interagieren.

MobileFirst: MobileFirst ist ein Ansatz in der Entwicklung, bei dem die mobile Benutzererfahrung im Mittelpunkt steht.

Responsiveness, Responsive Web Design (RWD): Die Fähigkeit einer Webseite oder Anwendung, sich an verschiedene Bildschirmgrößen und Geräte anzupassen.

UX (User Experience): Die Gesamterfahrung eines Benutzers beim Interagieren mit einer Anwendung, einschliesslich Benutzerfreundlichkeit und Zufriedenheit.

User Needs: User Needs sind die spezifischen Anforderungen und Erwartungen der Benutzer an eine Anwendung.

Personas: Personas sind fiktive Nutzerprofile, die erstellt werden, um die Bedürfnisse und Ziele der Zielgruppe besser zu verstehen.

Benutzerfreundlichkeit: Benutzerfreundlichkeit bezieht sich darauf, wie einfach und effizient eine Anwendung für Benutzer zu bedienen ist.

Informationsarchitektur: Die Organisation und Struktur von Informationen in einer Anwendung.

Barrierefreiheit: Barrierefreiheit bedeutet, dass eine Anwendung für alle Benutzer, einschliesslich Menschen mit Behinderungen, zugänglich ist.

User Research Methods: User Research Methods sind Techniken zur Sammlung von Informationen über Benutzer und deren Verhalten.

Customer Journey/Pain Points: Die Customer Journey beschreibt den Weg, den ein Benutzer durch eine Anwendung nimmt, während Pain Points die Probleme oder Frustrationen sind, die sie dabei erleben können.

Prototyping: Die Erstellung von vorläufigen Versionen einer Anwendung, um deren Funktionen und Benutzererfahrung zu testen.

Testing: Der Prozess, bei dem eine Anwendung auf Fehler und Probleme überprüft wird.

Analytics: Die Sammlung und Auswertung von Daten, um Einblicke in die Nutzung und Leistung einer Anwendung zu gewinnen.

SEO (Search Engine Optimization): Massnahmen zur Verbesserung der Sichtbarkeit einer Webseite in Suchmaschinen.

Projektmanagement: Die Planung, Organisation und Durchführung von Projekten, um sicherzustellen, dass sie erfolgreich abgeschlossen werden.

Agile: Eine flexible Methode des Projektmanagements, die darauf abzielt, Teams zu befähigen, schnell auf Veränderungen zu reagieren und kontinuierlich qualitativ hochwertige Ergebnisse zu liefern.

Scrum: Ein Framework im agilen Projektmanagement, das Teams dabei hilft, ihre Arbeit in kurzen, regelmässigen Intervallen (*Sprints*) zu organisieren und die Zusammenarbeit zu verbessern.

Scrum Master: Eine Rolle in einem Scrum-Team, die für die Umsetzung der Scrum-Prinzipien und -Praktiken verantwortlich ist und das Team bei der effektiven Nutzung von Scrum unterstützt.

Sprint: Ein fester Zeitraum, in dem ein Scrum-Team an der Entwicklung eines Teils des Produkts arbeitet, typischerweise dauert ein Sprint 2 bis 4 Wochen.

Kanban: Ein agiles Framework zur Verwaltung von Arbeit, das visuelle «Boards» verwendet, um Aufgaben zu verfolgen und den Arbeitsfluss zu optimieren.

Waterfall: Ein traditionelles Projektmanagementmodell, bei dem Aufgaben sequenziell abgearbeitet werden, wobei jede Phase erst nach Abschluss der vorherigen Phase beginnt.

Minimum Viable Product: Die Entwicklung eines Produkts mit minimalen Funktionen, um es frühzeitig auf den Markt zu bringen und Benutzerfeedback zu sammeln.

PDF exportiert aus iA-Writer