

Benutzer

Ein Benutzer ist eine reelle Person, welche mit ihrem mobilen Endgerät, z.B. eines Handys oder PDA's das SyncML-Modul nutzt.

Mobiles Endgerät

Damit sind Geräte wie Handys, PDA's oder auch Handhelds gemeint, also kleine Computer, auf denen man unter anderem telefonieren und seine Kontakte verwalten kann.

Daten

Bei der Synchronisierung werden zwischen dem mobilen Endgerät und dem Server ständig Daten ausgetauscht. Das sind einerseits Steuerungsdaten, welche für die konkrete Kommunikation da sind. Andererseits auch Personendaten, welche zwischen dem Server und dem mobilen Endgerät abgeglichen werden. Diese enthalten für die einzelnen Personen Dinge wie Namen, E-Mail-Adresse oder das Geburtsdatum. Solche Daten werden auf dem mobilen Endgerät über eine Software, welche als PIM-Software bezeichnet wird, verwaltet.

PIM

Die Abkürzung steht für *Personal Information Manager* und ist eine Software, welche persönliche Daten verwaltet. Darunter zählen Kontakte, Termine und Aufgaben, aber auch Briefe, Faxe, etc. pp. Eine PIM-Software muss dabei sowohl benutzerfreundlich gestaltet sein, als auch große Freiheiten im Bezug auf die Nutzung gewähren. Jeder möchte andere Datenfelder nutzen oder auch seine Daten synchronisieren.

Authentifizierung

Die Authentifizierung ist ein Vorgang bei der die Identität von jemandem, beispielsweise eine Person, überprüft wird. Eine einfache Form einer Authentifizierung ist das Einloggen bei einem *Social Network*. Bei einer Authentifizierung am OntoWiki müssen die Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) bereits in Form eines existierenden Accounts vorliegen.

Account

Ein Account ist eine sogenannte Identität einer Person. Sie wird verwendet, um eine Person eindeutig zu identifizieren. Dafür muss die Person einen Benutzernamen und Passwort eingeben um Zugriff auf ihre Daten, die im Account abgelegt sind, zu erhalten. Diese Daten reichen von Persönlichen Daten über Kontaktdaten bis hin zu den Lieblingsessen und -filmen.

OntoWiki

OntoWiki ist eine Plattform zur agilen Verwaltungen von Semantic Web Wissensbasen. Es ermöglicht die visuelle Präsentation einer Wissensgrundlage als Informationsdiagramm, mit verschiedenen Blicken auf Fallinformationen. Es ermöglicht intuitive Autorisierung von semantischem Inhalt mit einem Inline-Editiermodus für die Bearbeitung von RDF Inhalt, ähnlich wie WYSIWIG für Textdokumente. Es fördert die sozialen Mitarbeitaspekte durch zählen der Änderungen, die Kommentierfähigkeiten und das diskutieren

jedes einzelnen Punktes einer Wissensgrundlage, es ermöglicht die Popularität des Inhaltes zu bewerten und abzuschätzen und die Aktivitäten der Nutzer zu akzeptieren.

Ressource

Dieser Begriff wird je nach Gebiet mit anderen Bedeutungen belegt. Im Zusammenhang mit URI's und RDF ist eine Ressource eine Webseite, Datei, ein Aufruf von Webservices, aber auch z.B. ein E-Mail-Empfänger. Sie kann über eine URI eindeutig identifiziert werden.

URL / URI

Ein URI ist ein eindeutiger Bezeichner für eine Ressource. Dabei kann man eine bestimmte Internetseite meinen oder eine E-Mail-Adresse. Vielen ist in dem Zusammenhang nur der Begriff URL geläufig. Dieser bezeichnet eine bestimmte Unterart von URI's, nämlich solche die spezielle Orte oder Pfade dahin beschreiben.

RDF

Der Begriff *Ressource* ist essentiell bei RDF. Dies ist wie oben im Absatz *URI* schon beschrieben, alles, was man mittels einer URI benennen kann. Die oben angesprochenen Tripel bilden die strukturelle Grundlage eines RDF-Ausdruckes.

Damit legt *RDF* die syntaktische Grundlage fest, auf der dann die vorliegenden Daten interpretiert werden. Dies geschieht dann wiederum über RDF-S (siehe Konzepte).

Domäne

Unter einer Domäne versteht man ein Wissensgebiet innerhalb eines Fachbereichs. Das Wissen ist in Themen und Begriffe aufgeteilt und wohl strukturiert. Ein Beispiel wäre die Informatik.

Unicode

Unicode wurde mit dem Ziel entwickelt die unterschiedlichen und inkompatiblen Kodierungen in verschiedenen Ländern oder Kulturkreisen beseitigen zu können. In der deutschen gibt es z.B. das ä, ö oder ß, in der englischen Kodierung wiederum nicht. Würde man nun beispielsweise ein ä in einer englischen Kodierung darstellen wollen, würden nur Hieroglyphen angezeigt werden. Unicode bietet nun die Möglichkeit diesen Missstand aufzuheben.

API

Eine API bedeutet übersetzt Programmschnittstelle und ist eine Verbindung von einem bestehenden Softwaresystem. Programme die dieses Softwaresystem nutzen möchten, können über durch die Programmierschnittstelle zur Verfügung gestellten Funktionen mit dem Softwaresystem interagieren. Eine Programmierschnittstelle hat auch den Sinn, dass man Funktionen kapselt und Zugreifenden ggf. nur eine eingeschränktere Sicht gibt.

XML

Ist eine sogenannte Auszeichnungssprache die zur Darstellung hierarchisch strukturierter Daten genutzt werden kann. Sie bildet die Grundlage für viele Sprachen des Internets, welche alle auf der Struktur und den Regeln von XML basieren. Ein Beispiel dafür ist HTML oder SyncML.

WBXML

Komprimierter XML-Standard der von den meisten mobilen Clients bei der Synchronisation verwendet wird.