

Lexikon aus Cyberland

Objektyp: **Index**

Zeitschrift: **Puls : Drucksache aus der Behindertenbewegung**

Band (Jahr): **34 (1992)**

Heft 3: **Neue Technologien**

PDF erstellt am: **21.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Lexikon aus Cyberland

BIO-MECHANOID Gruselgestalt, Zwitter aus Mensch und Maschine.

CURSOR Marke auf dem Bildschirm, die durch ein Zeigegerät bewegt werden kann.

CYBERSPACE vorerst noch spielerische Simulation von Räumen und Umgebungen, die durch besondere Bildschirmbrillen und Bedienungshandschuhe «erlebt» und «bedient» werden.

EDV Elektronische Datenverarbeitung (Computer-Tätigkeiten oder -Anlagen).

ELEKTRONIK Technik von Geräten, die hauptsächlich auf dem Transistor und der daraus hervorgegangenen IC-Technologie basiert.

FLOPPY DISK Entnehmbares magnetisches Speichermedium für kleinere Datenmengen.

GRAFIKTABLETT Zeigegerät, bei dem ein Stift oder «Puck» auf einer Kunststoffplatte bewegt wird, auf die Symbole gedruckt sind.

GROSSTASTATUR Computer-Eingabegerät für Personen, deren Bewegungen grosszügiger sind, als es eine Normaltastatur zulässt.

HARDDISK Fest eingebautes magnetisches Speichermedium für grosse Datenmengen in einem Computer.

HARDWARE Computer-Apparate.

HECTOR Portables Sprach-Ausgabegerät mit synthetischer Stimme, für Sprachbehinderte.

HIGH-TECH Hochtechnologie, Neue Technologie. Männerspiele.

IBM Computermarke, haben ca. 1975 den ersten PC auf den Markt gebracht.

IBM-KOMPATIBEL Computermodele, die mit einem IBM-PC vergleichbar sind und gleiche Programme ausführen können.

IC Miniaturisierte elektronische Schaltung.

JAMES Umweltkontrollgerät, das ermöglicht, dass Körperbehinderte selbständig entsprechend eingerichtete Türen, Lifts, Lichtschalter, Telefone etc. fernbedienen können.

JOYSTICK Steuerknüppel, der in zwei Richtungen bewegt werden kann und als Zeigegerät oder Kommandogerät benützt wird.

KYBERNETIK (griech. kybernes = Steuermann) Theorie der Regelkreise und der Rückkoppelung.

LAP-TOP Schosshündchen-Computer.

LOGIBABA Lernprogramme für geistig behinderte Kinder.

MACINTOSH die PC-Marke mit dem Apfel.

MAILBOX (engl. Briefkasten) Umschlagstelle für Daten, meistens durch ein Modem erreichbar. Da ver-

chiedenste Leute auf eine Mailbox zugreifen, können so geschriebene Daten und Mitteilungen – wie an einem Anschlagbrett oder persönlich – übermittelt werden.

MAUS Zeigegerät, das durch herumrollen auf einer Fläche eine Marke (Cursor) auf dem Computerbildschirm bewegt. Durch «Anklicken» von Befehlsfeldern können dem Computer Befehle gegeben werden.

MEGABYTES, GIGABYTES Rund eine Million resp. Milliarde von Zeichen, wie sie in Computern gespeichert werden.

MODEM Zusatzeinrichtung zum Datenaustausch von Computerdaten; z.B. über Telefonleitungen.

MONITOR/DISPLAY Datensichtgerät, Bildschirm.

PARROT (engl. Papagei) Kleines, batteriebetriebenes Sprachausgabegerät.

PC Persönlicher Computer.

RAM Halbleiterspeicher in einem Computer.

SIMULATION Nachbildung, meist mathematische oder technische.

SOFTWARE Programme: Listen von codierten Anweisungen, die der Computer schrittweise ausführt. Auf diese Weise wird die Eingabe, Speicherung, Verarbeitung und Ausgabe von Daten bewerkstelligt. «Intelligenz».

SPEECH-VIEWER Computerpro-

gramm, das Stimmhöhe, Lautstärke, Stimmhaftigkeit und Betonung von gesprochenen Wörtern mittels grafischen Darstellungen sofort auf dem Bildschirm sichtbar macht.

SYNTHESIZER Gerät zur Ausgabe von Computertext in synthetischer (künstlicher) Sprache.

TASH Firma in Kanada, die Schalter herstellt, welche mit Finger, Hand, Kopf, Atem oder Füßen betätigt werden können. Oft sind sie eine ideale Verbindung zwischen Telethese und Benutzer.

TELETHESE Ein Zusammenzug der Wörter «Telematik» und «Prothese». Elektronisches Hilfsmittel.

TOUCH-SCREEN Berührungsempfindlicher Bildschirm zur Daten-Ein- und Ausgabe.

TRACK-BALL Zeigegerät, das durch Rollen einer drehbar gelagerten Kugel mittels Hand oder Fuss bedient wird.

VISTA Programm, das die Bildschirmschrift vergrößert und so leichter lesbar macht.

ZEIGEGERÄT siehe Maus, Trackball, Joystick, Grafiktablett, Touch-Screen.

ZOOM-KEY Kunststoffplatte, auf der Computer-Eingabetasten beliebig definiert und mit einem besonderen Stift durch leichten Druck aktiviert werden können. ■