



## Social Media-Glossar - Grundlagen

---

### Glossar zu Social Media - Fachbegriffe rund um Online Marketing

**Vibss-Online: Vereins-, Informations-, Beratungs- und Schulungssystem**

**Landessportbund Nordrhein--Westfalen e.V.**

**Friedrich-Alfred-Straße 25**

**47055 Duisburg**

**Tel. 0203 7381-0**

**Fax 0203 7381-616**

**E-Mail: [info@lsb-nrw.de](mailto:info@lsb-nrw.de)**



## Was ist Social Media?

---

Der Begriff Social Media (soziale Medien) steht für den Austausch von Informationen, Erfahrungen und Meinungen über Social Media-Plattformen.

Social Media-Plattformen, wie soziale Netzwerke, Blogs und Microblogs, Videoportale und Fotoportale ermöglichen den unbegrenzten Meinungsaustausch unter Gleichgesinnten im Internet.

Die zunehmende Organisation von Menschen in sozialen Medien ist einer der gesellschaftlichen Megatrends, dem sich auch immer mehr Sportvereine öffnen. Das Marketing mit Hilfe von Social Media-Plattformen bezeichnet man als Social Media-Marketing (abgekürzt: SMM). Im Wesentlichen geht es dabei darum, dem Meinungsaustausch im Internet zuzuhören und darauf angemessen zu reagieren.

Gerade mit Blick auf die geringen Kommunikationsbudgets, die in vielen Sportvereinen vorherrschen, bietet Social Media eine günstige Möglichkeit zur direkten Kommunikation mit den Vereinszielgruppen. Social Media-Marketing verbindet den Verein mit einem breiten Publikum (Vereinsmitglieder, potenzielle Mitglieder, andere Vereine, Verbände, Bünde, Sponsoren, Zuschauer, Medien und andere Multiplikatoren).



## A

---

### **Account** (Nutzerkonto/Benutzerkonto):

Zugangsberechtigung bei zahlreichen digitalen Diensten, wie Sozialen Netzwerken und Webmail-Diensten.

### **Adden:**

Hinzufügen von Personen zur eigenen Freundesliste in sozialen Netzwerken.

### **Administrator:**

Der Administrator koordiniert/steuert den Auftritt des Vereins in den Sozialen Medien (z.B. Facebook). Er sollte im Umgang mit Social Media hinreichend geschult sein und die haftungsrechtlichen Fragestellungen und Fallen kennen. Die Betreuung/Verwaltung der Social Media-Präsenzen kann auch durch mehrere Personen erfolgen.

### **Alexa-Page-Rank:**

Der Serverdienst Alexa sammelt die Webseitenzugriffe durch die Internetnutzer und stellt diese in einem Ranking (Alexa-Page-Rank) dar.

### **Android:**

Von Google entwickelte und vermarktetes Betriebssystem und Softwareplattform für mobile Endgeräte (Tablet, Smartphones, Handys).

### **App:**

Anwendung (Abkürzung für engl. Application), die über entsprechende Shops, wie den Google Play Store, iTunes-Store oder Windows Phone Store direkt auf mobile Endgeräte runtergeladen werden kann.



### **Apple-iOS:**

Ein von Apple entwickeltes mobiles Betriebssystem für Apple-Geräte (iPhone, iPad, iPod touch etc.).

### **At (@):**

Das At-Zeichen („at“ engl. für „bei“) ist grundlegender Bestandteil von E-Mail-Adressen. Es trennt den Inhaber der Adresse von der Domain (z.B. Vereinsmitglied@sportverein.de).

### **Audio-Sharing-Plattformen:**

Plattformen zum Veröffentlichen und Teilen von Audiobeiträgen. Beispiel: Soundcloud.

### **Augmented Reality:**

Als Augmented Reality (deutsch: „erweiterte Realität“) bezeichnet man die computergestützte Erweiterung der realen Welt um virtuelle Aspekte (z.B. Einblendung virtueller Linien und Objekte als Zusatzinformationen bei Sportübertragungen im TV oder Internet).

## **B**

---

### **Backlinks:**

Gegenseitige Verlinkung von Internetseiten. Ein Backlink ist somit ein Rückverweis. Backlinks wirken sich positiv auf das Ranking einer Website in Suchmaschinen aus.



**Bing:**

Zweitmeist genutzte Internet-Suchmaschine in Deutschland nach Google, allerdings mit einem bescheidenen Marktanteil von etwa 2,5 Prozent (Google ca. 95 %).

**BIKOM:**

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) ist der Branchenverband der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranche. BITKOM vertritt mehr als 2.200 Unternehmen der digitalen Wirtschaft. Die BITKOM-eigene Marktforschung erstellt neutrale und verlässliche Analysen zum Informations- und Telekommunikationstechnologie (IKT)-Markt, die auch Sportvereinen als Orientierung dienen können. Praktische Hilfestellung bietet BITKOM u.a. durch zahlreiche Checklisten und Leitfäden. Mehr Infos unter: [www.bitkom.org](http://www.bitkom.org).

**Bit.ly:**

Kostenloses Instrument zum Kürzen von URLs.

**Blended Learning:**

Blended Learning (deutsch: „integriertes Lernen“) ist eine Lernform, die Präsenzveranstaltungen und E-Learning kombiniert. 2015 finden einige Lerneinheiten der Übungsleiter C-Lehrgänge von mehr als zehn Stadt- und Kreis-sportbünden in Nordrhein-Westfalen online statt. Mehr Infos: [www.lsb-lernzentrum.de](http://www.lsb-lernzentrum.de).



**Blog:**

Blog ist die Kurzform von Weblog (setzt sich zusammen aus „Webseite“ und „Logbuch“). Ein Blog ist eine Internetseite in der regelmäßig Beiträge zu einem bestimmten Thema verfasst werden. Die aktuellsten Beiträge erscheinen immer zuerst. Fast alle Blogs haben eine Kommentarfunktion. Das Führen eines Blogs bezeichnet man als „bloggen“.

**Blogger:**

Herausgeber oder Verfasser von Blog-Beiträgen.

**Blogosphäre:**

Gesamtheit aller miteinander vernetzten (z.B. verlinkten) Weblogs.

**Blogroll:**

Liste von Blogs, die ein Blogbetreiber selber liest, von ihm empfohlen werden und meistens einen thematischen Bezug zum eigenen Blog haben. Die Liste wird mit den empfohlenen Blogs verlinkt.

**Browser:**

Programm zur Anzeige von Internet-Seiten (z.B. Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome, Safari oder Opera).

**C**

---

**Chat:**

Eine Kommunikationsform im Internet, bei der sich die Nutzer nahezu in Echtzeit unterhalten können. Neben den weit verbreiteten Textchats (z.B. WhatsApp oder Windows Live Messenger) existieren auch Audio- und Videochats (z.B. Skype).



**Chayns:**

Kostenlose Software zum Generieren einer vereinseigenen App. aus der Vereins-Facebookseite.

**Chronik:**

Hier werden in einem Facebook-Profil die Meldungen (Beiträge, Fotos, Ereignisse, Videos etc.) des Vereins nach Datum sortiert dargestellt.

**Cloud Computing:**

Speichern von Daten und Prozessen bei einem externen Anbieter, der hierfür über das Internet eine Plattform (externes Rechenzentrum zum Abspeichern/Abrufen größerer Datenmengen) bereithält.

**Community:**

Eine Gruppe von Gleichgesinnten, die auf einer Internetplattform Erfahrungen austauschen, teilen oder etwas gemeinsam entwickeln.

**Content:**

Inhalte im Internet.

**Content-Management-System:**

Das Content-Management-System (CMS) ist eine Software, mit der man die Inhalte einer Homepage aufbauen und pflegen kann.

**Cookie:**

Eine von einer Webseite kommende Information, die im Webbrowser und bei nochmaligen Aufrufen der Webseite zurückgesendet werden kann. Ein Beispiel sind Passwörter, die nicht bei jedem Aufruf der Webseite erneut eingegeben werden müssen.



**Crossposting:**

Bezeichnet das Veröffentlichen derselben Inhalte auf verschiedenen Social Media-Plattformen. Besser ist es jedoch, die Beiträge den Nutzerinteressen des jeweiligen sozialen Mediums (Facebook, Twitter & Co.) anzupassen und zu variieren.

**Crowdsourcing:**

Bezeichnet die Auslagerung von Arbeits- und Kreativprozessen (z.B. die Gewinnung von Ideen zur Weiterentwicklung eines Sportvereins) an die Masse der Internetnutzer (= crowd), wie z.B. die Fans einer Facebook-Präsenz.

**Cyberspace:**

Ein virtueller, nicht real existierender Raum, der mit Hilfe eines Computers betreten werden kann.

**D**

---

**Datenschutzerklärung:**

Wenn ein Verein Social Media-Plugins auf seiner Homepage einbindet und personenbezogene Daten von den Nutzern seiner Homepage erfasst, muss darauf in einer Datenschutzerklärung hingewiesen werden.

**DENIC:**

Die DENIC Verwaltungs- und Betriebsgesellschaft eG in Frankfurt a.M. verwaltet und registriert Domains in Deutschland.





### **Disclaimer:**

Fachausdruck für den Haftungsausschluss im Internetrecht (von englisch „to disclaim“ = „abstreiten“/„in Abrede stellen“). Oft wird ein Disclaimer als Mittel zur Begrenzung der Haftung für externe Links verwendet. Als Betreiber einer Homepage geht ein Sportverein bei der Verlinkung auf andere Webseiten ein zivilrechtliches Risiko ein. Er macht sich durch die Verlinkung die Inhalte der verlinkten Seiten zu eigen und hat dadurch die Inhalte der gelinkten Seiten ggf. mit zu verantworten.

### **Domain:**

Eine Domain ist ein Teil der Internetadresse. Bei der Internetadresse [www.sportvereinxy.de](http://www.sportvereinxy.de) ist sportvereinxy.de die Domain.

## **E**

---

### **E-Learning:**

E-Learning ist das zeit- und ortsunabhängige Lernen mit Hilfe digitaler Medien. Die Lehrgangsteilnehmer loggen sich per Internet in eine virtuelle „Schule“ ein, in der die Lehrmedien zur Verfügung stehen und arbeiten sich im eigenen Tempo durch das eingestellte Lehrmaterial.

## **F**

---

### **Facebook:**

Das weltweit größte soziale Netzwerk. Mit 26 Millionen (Stand: 2014) aktiven Nutzern ist Facebook auch in Deutschland die Nr. 1. Immer mehr Sportvereine sind auf Facebook aktiv.



**Fanpage:**

Das Profil einer Organisation auf Facebook.

**Feed/Newsfeed:**

Ein Feed ist ein Nachrichtenstrom (News-Stream) z.B. in einem sozialen Netzwerk oder Mikroblog, der sich aus verschiedenen Quellen speist (von engl. „to feed“). Immer wenn ein Kontakt dort etwas Neues postet, wird das im Nachrichtenstrom angezeigt. Im Facebook-Newsfeed sieht man z.B. die Meldungen seiner Freunde.

**Filesharing:**

Mit Hilfe von Filesharing-Diensten können die Nutzer Mediendateien (bis zu einem bestimmten Datenvolumen in der Basisversion meistens kostenlos) austauschen. Bekannte File-Sharing-Dienste sind z.B. Dropbox, WeTransfer, GoogleDrive, MediaFire, Files to Friends, Minus oder Dropmark.

**Firewall:**

Eine Firewall (engl. für Brandmauer) ist ein Sicherungssystem, das einen oder mehrere Computer vor unerwünschten Netzwerkzugriffen (Angriffen aus dem Internet) schützt.

**Flickr:**

Flickr (von englisch to “flick through something” = „etwas durchblättern“) ist eine Online-Fotocommunity. Flickr ermöglicht es den Benutzern, digitale Bilder sowie kurze Videos von maximal drei Minuten Dauer mit Kommentaren und Notizen zu laden und damit anderen Nutzern zugänglich zu machen („zu teilen“). Ende 2014 wurde bekannt, dass Flickr-Betreiber Yahoo mit freien Bildern seiner Nutzer handelt.



**Follower:**

Twitter-Nutzer, die einer Twitter-Präsenz und den dort eingestellten Tweets folgen.

**Forum:**

Ein Forum ist eine digitale Plattform, auf der sich die Nutzer miteinander asynchron (nicht in Echtzeit) zu bestimmten Themen (z.B. Sport) miteinander austauschen können. Die Diskussionen/Unterhaltungen (Fragen und Antworten) sind meist thematisch geordnet und mit einer Überschrift versehen unter der die Unterhaltung stattfindet. Beispiel: [www.netzathleten.de/Sportforum](http://www.netzathleten.de/Sportforum).

**Foto-Sharing-Plattformen:**

Sharingplattformen zum Veröffentlichen und Teilen von Fotos. Z.B. Instagram, Pinterest und Flickr.

**Freunde:**

Freunde sind Personen, mit denen man auf Facebook verbunden ist und Inhalte teilt.

**G**

---

**Gefällt mir:**

Durch das Anklicken von „Gefällt mir“-Buttons (auch: „like“-Buttons) auf der Vereins-Homepage oder der Facebook-Präsenz des Vereins können Nutzer positives Feedback zu den dort vom Verein eingestellten Inhalten geben und sich mit Dingen verbinden, die für sie wichtig sind.



### **Google:**

Internet-Suchmaschine des US-amerikanischen Unternehmens Google. Etwa 95 Prozent der Suchmaschinenanfragen in Deutschland erfolgen über Google (Stand: Dezember 2014).

### **Google Analytics:**

Das meistverwendete Webanalytik-Werkzeug in Deutschland. Mit Hilfe von Google Analytics kann das Verhalten der Webseiten-Nutzer analysiert werden. Auf dessen Nutzung ist in einer Datenschutzerklärung hinzuweisen.

### **Google Play Store:**

Der Google Play Store ist die Anlaufstation zum Bezug von Software oder Apps für Smartphones und Tablet-Computer mit dem Betriebssystem Android.

### **Google Plus:**

Nach Facebook das zweitbeliebteste soziale Netzwerk in Deutschland mit geschätzten 6 Millionen aktiven Nutzerkonten (Stand: 2014). Auf Google Plus (Google+) können sich die Nutzer mit Freunden austauschen und u.a. Fotos und Videos teilen.

### **Gruppe:**

Gruppen sind private Orte in sozialen Netzwerken (z.B. Facebook, Google Plus und XING), an denen man mit anderen Nutzern in Kontakt bleibt und Aktualisierungen, Fotos und Dokumente teilt. In geschlossenen und geheimen Gruppen sind die Beiträge nur für die Mitglieder sichtbar. In Sportvereinen werden Gruppen häufig von Mannschaften oder einzelnen Abteilungen gegründet.



## H

---

### **Hashtag:**

Bezeichnet ein Wort oder eine Zeichenkette mit vorangestelltem Doppelkreuz („#“). Diese Form der Verschlagwortung erfolgt innerhalb eines Fließtextes. Soziale Medien (z.B. Twitter, Facebook und Pinterest) nutzen die Angaben-Markierung, um die Suche nach bestimmten Begriffen zu erleichtern.

### **HTML:**

Sprache des Internets. HTML steht für Hypertext Markup Language. Browser interpretieren HTML und zeigen die entsprechenden Dokumente am PC an.

## I

---

### **Instagram:**

Instagram ist eine kostenlose Handy-App, mit der Fotos und Videos aufgenommen, bearbeitet und mit anderen Internetnutzern geteilt werden können.

### **Instant Messaging:**

Instant Messaging ist die Kommunikation von zwei oder mehreren Personen, die sich zur gleichen Zeit im Internet befinden (Kommunikation in Echtzeit). Instant-Messaging-Programme (Instant Messenger) sind z.B. WhatsApp, Snapchat oder Skype. Auch Facebook bietet eine Instant Messaging-Funktion.

### **Instant Messenger:**

Instant Messenger ermöglichen die Kommunikation in Echtzeit im Internet. Instant Messenger-Dienste sind z.B. WhatsApp, Threema, Line, Jim, Telegram, Snapchat oder Skype.



### **Internet Protokoll:**

Das Internet Protokoll (IP) ist ein in Computernetzen verwendetes Netzwerkprotokoll. Es ermöglicht die zuverlässige Übertragung von Daten im Internet.

### **IP-Adresse:**

Die IP-Adresse (Internet-Protokoll-Adresse) ist eine Adresse in Computernetzen, die auf dem Internetprotokoll (IP) basiert. Sie wird Computern zugewiesen, die ans Internet angeschlossen sind. Die Adresse wird weltweit nur einmal vergeben. Sie macht die Geräte adressierbar und damit erreichbar. Die IP-Adresse bestand lange Zeit aus vier Nummernserien, wobei jede Nummer eine Zahl von 0 bis 255 sein kann (z.B.: 154.100.19.4). Beim neuen Standard (IPv6) besteht die IP-Adresse aus acht Zeichenblöcken, die neben Ziffern auch Buchstaben enthalten (z.B.:

2001:0db8:85a3:08d3:1319:8a2e:0370:7344).

### **IPTV:**

Beim Internet Protocol Television (IPTV) wird ein Fernsehprogramm in hoher Qualität via DSL oder VDSL auf den Fernseher gebracht. Hierfür wird ein spezieller Receiver (Set-Top-Box) und ein Vertrag bei einem entsprechendem Anbieter (z.B. Telekom, Vodafone) benötigt.

### **iTunes-Store:**

Der iTunes-Store ist das Internet-Verkaufsportal für Computerprogramme (u.a. für Apps), die ausschließlich auf iOS-Mobilgeräten (Apple iPhone, iPod touch, iPad) laufen.



## J

---

### **Joomla:**

Open Source Content-Management-System zur Erstellung von Webseiten.

## K

---

### **Keyword:**

Bezeichnet den Eintrag eines Suchwortes in einer Suchmaschine. Ein Keyword (Schlüsselwort) ist eine Texteinheit, meist ein gängiger Begriff, der entweder im Text selbst vorkommt (Stichwort) oder mit dem ein Text verschlagwortet werden kann.

### **Kommentar:**

Die Kommentarfunktion ist ein wichtiges interaktives Element im Social Web (z.B. in Blogs, auf Facebook etc.). Über die Kommentarfunktion kann ein Verein z.B. Verbesserungsvorschläge generieren.

### **Kurznachrichtendienste:**

Mit Hilfe von internetbasierten Kurznachrichtendiensten wie WhatsApp, iMessage, Joyn, Snapchat, Threema oder Google Hangouts können Texte, Fotos, Videos oder Sprachnachrichten in Echtzeit übertragen werden. Die Kommunikation mittels Kurznachrichten per Smartphone oder Handy ist für die meisten Jugendlichen mittlerweile wichtiger als persönliche Gespräche von Angesicht zu Angesicht (Quelle: BITKOM-Studie „Jung und vernetzt“; Berlin, 18.12.2014; S. 27).



## L

---

### **Like-Box:**

Die Like-Box befindet sich üblicherweise auf der rechten Seite einer Internetseite. Sie zeigt an, wie vielen Facebook-Nutzern eine Facebook-Seite gefällt. Auf Wunsch zeigt die Like-Box auch Fotos ausgewählter Fans und die letzten Posts.

### **Like-Button:**

Der Like Button (deutsch: Gefällt mir-Knopf) ist eine Anwendung des sozialen Netzwerkes Facebook. Mit ihm signalisiert der Nutzer seine Zustimmung zu Beiträgen, Fotos, Kommentaren oder Fanpages innerhalb des Netzwerkes.

### **LinkedIn:**

Das weltweit größte digitale Businessnetzwerk mit über 300 Millionen Nutzern. Liegt in Deutschland hinter dem Marktführer XING mit ca. 5 Millionen Nutzern (Stand: 2014).

## M

---

### **Metatags:**

Metatags gehören zu den sogenannten Tags (Tags = Anweisungen in HTML). Sie enthalten Informationen über eine Internetseite, z.B. eine Beschreibung der Seite oder von Schlüsselwörtern zum Inhalt der Webseite. Sie helfen Suchmaschinen, die auf einer Webseite hinterlegten Informationen einzulesen und zu kategorisieren.





**Mikroblog:**

Blog, bei dem der Umfang eines Beitrags beschränkt ist. Beispiele für Mikroblogging-Plattformen sind Twitter oder auch Tumblr.

**Mikroblogging:**

Mikroblogging ist eine Form des Bloggens, bei der die Benutzer (z.B. ein Sportverein) von Mikroblog-Plattformen (z.B. Twitter, Tumblr) kurze Textnachrichten kostenlos veröffentlichen können.

## N

---

**Netiquette:**

Benimmregeln für die Kommunikation im Internet. Der Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern „Net“ (Internet) und „Etiquette“ (Benehmen).

## O

---

**Open Source:**

Offene, lizenzfreie Software, die beliebig weitergegeben, weiterentwickelt und verändert werden darf. Sportvereine können zum Erstellen ihrer Homepage Open-Source Content-Management-Systeme wie Joomla oder Wordpress verwenden.



## P

---

### **Page Impression:**

Anzahl der Seitenabrufe (auch Page Views) einer Website.

### **Page Rank:**

Mit dem Page Rank bewertet die Suchmaschine Google die Relevanz einer Internetseite. Der Begriff leitet sich von dessen Entwickler, dem Google-Chef Larry Page ab.

### **Pinterest:**

Pinterest ist ein soziales Netzwerk, in dem Nutzer Bilder-Kollektionen mit Beschreibungen an virtuelle Pinnwände heften können. Pinterest gehört zu den TOP 100 der meistgenutzten Internetseiten Deutschlands.

### **Piwik:**

Piwik ist ein kostenloses Webanalyseinstrument, mit dem das Verhalten der Webseiten-Nutzer analysiert werden kann. In Deutschland ist es nach Google Analytics das meistverwendete Webanalytik-Werkzeug. Wird Piwik vom Verein genutzt muss er darauf in einer Datenschutzerklärung hinweisen.

### **Plugin:**

Zusatzprogramme für Browser, um im Internet bestimmte Anwendungen ausführen zu können, die der User abrufen. Plugins treiben Videos, Animationen und Spiele an.



### **Podcasting:**

Anbieten von abonmierbaren Audio- und Videodateien über das Internet. Diese können jederzeit konsumiert werden. Der Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern Ipod (populärer MP 3-Player von Apple) und broadcast (engl. für übertragen). Beispiel: [www.meinsportradio.de/podcast.html](http://www.meinsportradio.de/podcast.html).

### **Posts:**

Posts sind die Meldungen/Statusmeldungen (Texte, Bilder, Videos, Links etc.), die man auf seiner Facebook-Fanpage einstellt. Diese erscheinen in der Chronik.

### **Profilbild:**

Das Profilbild ist das Hauptfoto in der Facebook-Chronik. Vereine nutzen hierfür üblicherweise das Vereinslogo. Es erscheint auch als Miniaturbild in Facebook-Kommentaren.

### **Push-Nachricht:**

Nachricht, die ohne gesonderte Aufforderung selbstständig vom Content-Anbieter (z.B. WhatsApp, Facebook) an den Empfänger geschickt und auf dem Bildschirm dessen Mobiltelefons oder Tablets angezeigt wird (z.B. wenn man eine App mit einem Ergebnisticker bei Sportveranstaltungen installiert hat).

## **Q**

---

### **QR-Code:**

Der QR-Code (QR = Abkürzung für engl. „quick reply“) ist eine quadratische Matrix, die mit dem Smartphone oder Tablet einlesbare Informationen (z.B. eine URL) enthält.



### **QR-Code-Generator:**

Webseite, über die man QR-Codes kostenlos erzeugen kann.

## **R**

---

### **Retweet:**

Ein Retweet ist eine Meldung, die die Follower einer Twitter-Präsenz erhalten und dann an ihre eigenen Follower weiterleiten.

## **S**

---

### **SEO:**

Abkürzung für Search Engine Optimization (Suchmaschinenoptimierung). Um unter den gigantischen Datenmengen im Internet Aufmerksamkeit zu erregen, sollte man bei Suchmaschinen weit oben gelistet werden. Dies kann man z.B. erreichen, indem man den HTML-Code und Seiteninhalte auf die Funktionsweise der Suchmaschinen abstimmt (Verwendung von Metatags und Keywords).

### **Senden-Button:**

Ermöglicht den Versand von Inhalten einer Internetseite (z.B. Verein-Homepage) per E-Mail oder in einer Facebook-Nachricht an einen oder mehrere Facebook-Freunde.

### **Share-Button:**

Link, der das Teilen von Inhalten einer Vereins-Internetseite in soziale Medien hinein (z.B. Facebook, WhatsApp) ermöglicht.



**Shitstorm:**

Englisch Bezeichnung für einen „Sturm der Entrüstung“ in einem Kommunikationsmedium des Internets, bei dem massenhafte öffentliche Entrüstung (z.T. mit beleidigenden Äußerungen) zum Ausdruck gebracht wird.

**ShortURL:**

Kostenloser Dienst aus Deutschland zum Kürzen von URLs.

**Social Media:**

Der Begriff Social Media (soziale Medien) steht für den Austausch von Informationen, Erfahrungen und Meinungen über soziale Medien/Social Media-Plattformen.

**Social Media-Beauftragter:**

Er steuert als Administrator die Inhalte und Botschaften des Vereins in sozialen Medien (Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, XING & Co.).

**Social Media-Guideline:**

Eine Social Media-Guideline (auch: Leitfaden) beinhaltet konkrete Handlungsempfehlungen eines Sportvereins zum Umgang mit und Verhalten in sozialen Medien. Sie dient den Vereinsmitgliedern und -mitarbeitern als Orientierung und beschreibt, wie und welche Inhalte im Namen des Vereins in sozialen Medien kommuniziert werden sollen bzw. dürfen.

**Social Media-Leitfaden:**

In einem Social Media-Leitfaden gibt ein Sportverein seinen Mitgliedern und Mitarbeitern Empfehlungen für deren Umgang mit sozialen Medien. Der Handlungsrahmen (z.B. die rechtlichen Rahmenbedingungen, wie z.B. zu beachtende Urheber- und Persönlichkeitsrechte) sollten dort möglichst leicht verständlich formuliert sein.



### **Social Media-Monitoring:**

Beobachtung von sozialen Medien, wie soziale Netzwerke, Mikroblogs, Foren, Weblogs, Videoportalen etc. zu Marktforschungszwecken (insbesondere Erfassung von Beiträgen zu bestimmten Schlagwörtern, wie z.B. dem Vereinsnamen oder einer Vereinsveranstaltung).

### **Social Media-Plattformen:**

Alle digitalen Medien, die den Nutzern eine gegenseitige Kommunikation und einen interaktiven Austausch von Informationen ermöglichen.

### **Social Media-Plugins:**

Social Media-Plugins sind von Social Media-Anbietern (Facebook, Twitter & Co.) entwickelte Software-Module, die von den Betreibern von Internet-Angeboten (z.B. Sportvereinen) in die Homepage eingebaut werden können.

### **Social Web:**

Das Social Web (auch Web 2.0 oder Mitmachweb) ist im Gegensatz zum Web 1.0 durch die Interaktivität der Internetnutzer gekennzeichnet (z.B. in sozialen Medien, wie Facebook, Twitter & Co sowie Blogs).

### **Soundcloud:**

Weltweit beliebteste Audio-Sharing-Plattform. Auch in Deutschland die Nr.1 (Alexa-Page-Rank in Deutschland im März 2015: 197).

### **Soziale Medien:**

Sind digitale Medien, die den Nutzern das Erstellen und den gegenseitigen Austausch medialer Inhalte ermöglichen. Hierzu gehören soziale Netzwerke, Mikroblogs, Video- und Fotoplattformen, Instant Messenger-Dienste, Wikis und Weblogs.



### **Soziale Netzwerke:**

Soziale Netzwerke sind Internetseiten, auf denen sich Menschen und Organisationen (z.B. Sportvereine) mit ähnlichen Interessen untereinander bzw. miteinander verbinden, um gemeinsame Ansichten auszutauschen. Soziale Netzwerke sind z.B. Facebook, Google+ oder XING.

### **Sportdeutschland-TV:**

Sportdeutschland.TV ([www.sportdeutschland.tv](http://www.sportdeutschland.tv)) ist der Online-Sportsender des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB). Die im August 2014 gestartete Internetplattform hat das Ziel, den deutschen Sport und die Sportarten in seiner ganzen Vielfalt zu zeigen. Das Web-TV-Angebot der DOSB New Media GmbH bietet Bewegtbildinhalte als Livestream oder On-demand-Videos.

### **Statusmeldung:**

Meldung einer Person/Organisation in sozialen Medien (Facebook, Twitter, WhatsApp etc.) zum eigenen aktuellen Status (z.B. was und wo er/sie gerade macht).

### **Survey Monkey:**

Kostenloses Softwaretool zur Erstellung von Fragebögen, die online verschickt und ausgewertet werden können. Die Basisversion ist kostenfrei. Weitere Anbieter zum Erstellen von Onlinebefragungen sind z.B.: [umfrageonline.com](http://umfrageonline.com) und [q-set.de](http://q-set.de).



### **Suchmaschine:**

Suchmaschinen helfen beim Auffinden von Informationen zu einem bestimmten Thema im Internet. Mit einem Marktanteil von fast 95 Prozent ist Google (Marktanteil im Januar 2015: 94,94%) in Deutschland der Marktführer unter den Suchmaschinen, gefolgt von Bing (2,43%), yahoo (1,69%) und t-online 0,75% (Quelle: seo-united.de).

### **Suchmaschinenranking:**

Als Suchmaschinenranking bezeichnet man die Reihenfolge, mit der die bei der Benutzung einer Suchmaschine ermittelten Ergebnisse aufgeführt werden.

## **T**

---

### **Tag Cloud:**

Schlagwortwolke/dreidimensionale Anzeige von Tags auf Internetseiten zu- meist in alphabetischer, gewichteter Form. Die wichtigsten/beliebtesten Schlag-/Stichwörter einer Internetseite werden in der Tagcloud meistens be- sonders hervorgehoben.

### **Tags:**

Tags (deutsch: Etiketten) sind Stichwörter, die Beiträgen oder Internetseiten (z.B. der Vereins-Homepage) zugeordnet werden. Diese Kategorisierung er- möglicht das gezielte Suchen/Auffinden von Informationen im Internet. Das Tagging (Zuordnen von Schlagwörtern) erleichtert das Auffinden relevanter Online-Inhalte.





### **Targeting:**

Zielgruppengenaue Schaltung von Werbung auf Internetseiten (z.B. Werbebanner in sozialen Netzwerken). Die Platzierung der Werbung orientiert sich an den Interessen, besuchten Seiten, dem Alter, Beziehungsstatus etc. der Nutzer.

### **Teilen:**

Das Teilen von Inhalten ist ein wesentliches Charakteristikum von sozialen Medien. Beim „Teilen“ werden Inhalte anderen Nutzern zur Verfügung gestellt („man lässt Nutzer von sozialen Medien an den eigenen Aktivitäten teilhaben“).

### **Teilen-Button:**

Der „Teilen“-Button ermöglicht ein Weitersagen (Teilen) von Inhalten externer Internetseiten (z.B. der Vereins-Homepage) z.B. nach Facebook oder WhatsApp.

### **Threads:**

Zusammenhängende, hierarchisch gegliederte Abfolgen von Diskussionsbeiträgen in Foren oder Blogs (z.B. wenn mehrere Antworten/Postings auf eine Frage oder Stellungnahme eingehen). Thread = engl. für Faden, Garn, Strang.

### **Timeline:**

Chronologische Darstellung der Facebook-Meldungen (Beiträge, Fotos, Ereignisse, Videos etc.) in einer Spalte (Timeline = engl. Bezeichnung für die Facebook-Chronik).

### **Tinyurl:**

Kostenloses Instrument zum Kürzen von URLs.



### **Titelbild:**

Das Titelbild ist das große Bild oben auf einer Facebookseite. Es wird direkt über dem Profilbild angezeigt und sollte ein möglichst aussagekräftiges, einzigartiges Bild enthalten.

### **Top Level Domain:**

Eine Internetadresse endet immer mit einer Top-Level-Domain (TLD). Das äußerst rechte Glied einer Internetadresse kann z.B. mit folgenden TLDs enden: .com, .de, .eu, .net oder .org. Mittlerweile sind auch TLDs mit einem regionalen Bezug wie .bayern, .nrw, .berlin oder .hamburg möglich.

### **Trackback:**

Trackback (deutsch: Bezugnahme) ist eine Funktion, die es Weblogbetreibern ermöglicht zu erfahren, wer ihre Beiträge bzw. Kommentare verlinkt.

### **Tracking:**

Jede Handlung im Internet hinterlässt Spuren und ist damit grundsätzlich nachverfolgbar. Als Tracking (engl. track = Spur) bezeichnet man die Aufzeichnung und Auswertung des Nutzerverhaltens im Internet. Verwendet ein Verein bei seiner Homepage ein Trackingtool (engl. tool = Werkzeug), das das Nutzerverhalten analysiert (z.B. Piwik), muss er darauf in einer Datenschutzerklärung hinweisen.

### **Trolle:**

Personen, die die Kommunikation im Internet durch provokante Beiträge stören und nicht an einem sachbezogenen, konstruktiven Austausch interessiert sind.



**Tumblr:**

Tumblr ist eine Blogging-Plattform, mit der die Nutzer u.a. Texte, Bilder, Links sowie Video- und Audiodateien in einem Blog veröffentlichen können.

**Tweet:**

Kurznachricht, die über den Mikroblogging-Dienst Twitter gesendet wird (max. 140 Zeichen lang).

**Twitter:**

Mikroblogging-Dienst, bei dem man kurze Textnachrichten von maximal 140 Zeichen Länge versenden kann.

## U

---

**URL:**

Adresse im Internet (z.B. der Vereins-Homepage). URL steht für das englische Wort Uniform Resource Locator.

**URL-Shortener:**

Als URL-Shortener werden Dienste im Internet bezeichnet, mit deren Hilfe sich lange URLs in kurze URLs umformen lassen (z.B.: bit.ly, shorturl, tinyurl, goo.gl). Wenn eine Linkadresse mit einer langen URL z.B. in einen Twitter-Tweet integriert werden soll, muss diese aufgrund der Zeichenbeschränkung bei Twitter (max. 140 Zeichen) oft gekürzt werden.

**User Generated Content:**

Von einem oder mehreren Benutzern (engl.: users) im Internet selbst erzeugte (engl.: generated) Inhalte (engl.: content). Die Inhalte werden also nicht vom Anbieter eines Webangebotes erstellt, sondern von dessen Nutzern.



## V

---

### **Video-Sharing-Plattformen:**

Plattformen zum Veröffentlichen und Teilen von Videos. Beispiele: YouTube, Vimeo, Dailymotion, Clipfish, MyVideo.

### **Virales Marketing:**

Virales Marketing basiert auf dem Grundprinzip der Mund-zu-Mund-Propaganda. Es geht darum, dass Informationen mittels digitaler Medien möglichst viele Menschen effizient und schnell wie ein Virus erreichen.

### **Visitor:**

Als Visitor bezeichnet man die Besucher einer Internetseite. Der Besuchsvorgang eines Nutzers auf einer Website kann einen oder mehrere Seitenaufrufe umfassen.

## W

---

### **Web 1.0:**

Als Web 1.0 bezeichnet man die 1. Epoche des Internets, in der die Dienste und Inhalte reine Informationsangebote waren. Eine Interaktion der Nutzer war nicht möglich.

### **Web 2.0:**

Die Dienste und Inhalte im Web 2.0 sind nicht mehr nur reine Informationsangebote. Vielmehr ist das Web 2.0 auch durch Interaktivität der Internetnutzer gekennzeichnet (z.B. in sozialen Medien, wie Facebook, Twitter und Weblogs). Man spricht auch vom Mitmachweb.

**Webcast:**

Ein Webcast (Wortkombination aus den englischen Wörtern „Web“ und „Broadcasting“) ist eine Live-Übertragung im Internet. Die Teilnehmer der Live-Übertragung können unmittelbar und interaktiv eingebunden werden (z.B. Fragen stellen).

**Weblog:**

Ein Weblog (Wortkombination aus den englischen Wörtern „World Wide Web“ und „Log“ für Logbuch) oder auch einfach nur Blog ist ein digitales, öffentliches Internet-Tagebuch, in denen Autoren (auch Blogger genannt; z.B. ein Sportverein) ihre Gedanken, Meinungen und Erlebnisse zu bestimmten Themen oder Ereignissen eigenständig veröffentlichen (auch „bloggen“ genannt). Die Blogbeiträge können von anderen Nutzern in der Regel kommentiert werden.

**Web-TV:**

Beim Web-TV (auch Internetfernsehen) nutzt man einen PC oder ein mobiles Endgerät, um Programme per Stream anzusehen. Es wird eine Abspielsoftware und/oder ein Internetbrowser benötigt. Beispiele: Sportdeutschland-TV oder SMART-Beach-Tour-TV.

**WhatsApp:**

Ist ein internetbasierter und plattformübergreifender Instant Messaging-Dienst (Kurznachrichtendienst) für den Austausch von Textnachrichten, Bild-, Video- und Audio-Dateien zwischen Mobiltelefonen mit über 32 Millionen Nutzern in

Deutschland (Stand: April 2014).

LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**Wiki:**

Ein Wiki (aus dem Hawaiianischen: „sehr schnell“) ist eine im Internet verfügbare Seitensammlung, die von ihren Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch (nach Registrierung) frei geändert werden kann. Wikis gehören zu den Web 2.0-Anwendungen. Die bekannteste Anwendung ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia.

**Wikipedia:**

Ein 2001 gegründetes Onlinelexikon. Das Online-Nachschlagewerk gehört zu den Top 10 der weltweit meistbesuchten Internetseiten (Alexa-Ranking für Deutschland: Platz 7 im März 2015).

**Windows:**

Markenname für PC-Betriebssysteme des Unternehmens Microsoft.

**WordPress:**

Kostenloses, weit verbreitete Weblog-System. Mit WordPress können Vereine moderne Internetpräsenzen erstellen, ohne auf Programmierern in den eigenen Reihen angewiesen zu sein.

**Y**

---

**YouTube:**

YouTube ist mit einem Marktanteil von deutlich über 50 Prozent das wichtigste Online-Videoportal in Deutschland. Pro Tag werden weltweit 4 Milliarden Videos aufgerufen und pro Minute 100 Stunden Videomaterial hochgeladen (Stand: 2014).



## X

---

### **XING:**

Eines der größten digitalen Businessnetzwerke weltweit. Ca. 7,7 Millionen Mitgliedern in Deutschland (Quelle: Quartalsbericht 3/2014 von XING). Gutes Tool, um sich mit Geschäftspartnern (z.B. Vereinssponsoren zu vernetzen).