

Inhalt

Einleitung 3

GRUNDLAGEN

- 01 Das Internet 4
- 02 Das World Wide Web 8
- 03 Internet-Provider 12
- 04 E-Mail 16
- 05 Personal Computer 20
- 06 Server 24
- 07 Browser 28
- 08 Markierungssprachen 32
- 09 Suchmaschinen 36

DER WEG IN DIE DIGITALE GEGENWART

- 10 Web 2.0 40
- 11 Netiquette 44
- 12 Blogs 48
- 13 Aggregation 52
- 14 Chat 56
- 15 Filesharing 60
- 16 Streamen von Medien 64
- 17 Rich Content 68
- 18 Drahtlos ins Internet 72
- 19 Smartphones 76

DIE DUNKLEN SEITEN DER CYBERWELT

- 20 Malware, Spyware, Junkware 80
- 21 Spam 84
- 22 Privatsphäre im Internet 88
- 23 Das „Deep Web“ 92
- 24 Hacker 96
- 25 Cyberwar 100

SPASS UND UNTERHALTUNG

- 26 Soziale Netzwerke 104
- 27 Spielkonsolen 108

- 28 Mashups 112
- 29 Culture Jamming 116

STAAT UND WIRTSCHAFT

- 30 Online-Handel 120
- 31 Online-Werbung 124
- 32 Analyse des Web-Verkehrs 128
- 33 OCR 132
- 34 Maschinelle Übersetzungen 136
- 35 Standortbezogene Dienste 140
- 36 Virtuelle Objekte 144
- 37 E-Government 148

DIE NEUESTEN TRENDS

- 38 Crowdsourcing 152
- 39 Freie Software 156
- 40 Digitaler Vertrieb 160
- 41 Cloud Computing 164
- 42 Verbreitung nach Virenart 168

DIE DIGITALE ZUKUNFT

- 43 Virtuelle Welten 172
- 44 Avatare 176
- 45 Netzneutralität 180
- 46 Das semantische Netz 184
- 47 Erweiterte Realität 188
- 48 Konvergenz 192
- 49 Das Internet der Dinge 196
- 50 Aufmerksamkeit, Ablenkung, Zerstreuung 200

Glossar 204

Index 206

Impressum 208