

Kapitel 1 - Geschichte der Informationstechnologie

Gestaltungsgeschichte der Informatik

Modelle und Vorbilder der Interaktion	1:40
Drei Ideen als Vorbilder	1:50
Rechenmaschine	1:50
Webstuhl	1:60
Mechanische Spielzeuge	1:64
aus drei Richtungen zum Computer	1:71
Rechenmaschine	1:71
im militärischen Einsatz	1:71
Enigma	1:72
Bomb	1:73
Alan Turing	1:75
zuse Z3	1:78
ENIAC	1:83
Verwaltungsmaschine	1:92
in Bürokratien	1:92
Herman Hollerith	1:93
Lochkarten	1:94
TMC - IBM	1:103
Idee für Auswertung	1:106
Spielfeld	1:107
Tennis for two	1:108
Spacewar	1:111
Atari Pong	1:113
militärische Interesse	1:114
Kombination der drei Ideen	1:116
SAGE	1:118
Erben der Rechenmaschine	1:120
der interaktive Computer	1:121
Sketchpad	1:122
Douglas Engelbart	1:124
Dynabook - Alan Key	1:130
Bastlerkultur - Altair 8800	1:133
Bastlerkultur - Apple I	1:136
Apple II - der erste PC	1:138
IBM PC	1:143
PC Eigenschaften	1:144
IBM 360	1:145
Mainframes	1:148
der interaktive Arbeitsplatz-Computer	1:150
Xerox alto	1:150
Xerox star	1:151
Apple Macintosh	2:41
Imitate	2:51
Kritik	2:58
Computer als Medium	2:61
Sozialgeschichte von IuK-Technologien	2:76

der Weg in die Informationsgesellschaft	2:77
Informationsarbeit	2:79
Änderung des Alltags	2:80
in drei Schritten	2:83
Automatisierung	2:83
Bürokratisierung	2:84
Telematisierung	2:85
Innovation und Bildung - Zeittafel	2:86
Entwicklung des Berufsfelds	
50er	2:87
60er	2:88
70er	2:89
80er	2:90
90er	2:91
00er	2:92
Problematik des Berufsfeldes	2:93
Visionen der IT-Branche	2:100
Produktivitätssteigerung durch Computer	2:100
Unikate für Jeden	2:101
Veränderung der Firmen-/Arbeitsorganisation	2:102
Papierloses Büro	2:104
Umweltschonung (Problematik)	2:105
Neuer Umgang mit Wissen	2:110
Wissensbasierte Technik	2:114
Technisierung des Wissens:	
Verbreitung und Beschaffung	2:115
Aufbereitung und Präsentation	2:118
Sinnliches und Persönliches	2:120
neue Wissensordnung	2:121

2. Kapitel - Verletzlichkeit der Informationsgesellschaft

NFSNet	3:25
1990++	
erster Webbrowser	3:28
John Perry Barlow	3:37
end-to-end aka Net-Neutrality	3:39
Bill Thompson	3:48
Lawrence Lessig - Code is Law	3:49
wer kontrolliert das Internet?	
root-Server	3:50
ICANN	3:51
TLDs	3:52
Interessenskonflikte	3:54
Missbrauch	3:56
Lösungen	3:58
alternative TLD-Strukturen	3:63
Digital Divide	3:66
Lösungsansätze	3:73
OLPC	3:75
weitere Stimmen	3:79

Monopolisierung + Gegenbewegung	3:84
Definition nach John Sherman	3:84
Schäden durch Monopole	3:85
Monopolstrategien	3:88
Anti-Trust-Verfahren im IT-Bereich	3:96
Gastvortrag Eva Papst	4:31
Gegenkulturen	4:31
Open-Source & Free-Software Bewegung	4:32
Reaktionen der Anderen	4:33
Open Content	4:33
peer-to-peer-Subnetze	4:41
Social Software	4:42
Gegenöffentlichkeiten	
Gefährdungen und Schäden	
Attacken	
Ausfall des ARPANet	4:47
Code Red Wurm	4:48
EMULEX Hoax	4:49
Arten von Attacken	4:50
Risikofaktoren	4:55
Ursache der Gefährdung	4:56
böse Absichten	
Malware	4:57
Sobber-Virus	4:64
Hacker Business	4:66
Trojaner	4:67
Phishing	4:69
DDos-Attacken	4:72
Estland	4:80
Geschichte	4:81
Dialer	5:31
Schäden durch Malware	5:32
Reaktion der Industrie	5:33
The Botnet	5:36
Reaktionen der Politik	5:37
Ursache	
Bugs	5:40
Denkfehler	5:43
Designfehler	5:50
Jahr 2000-Problem	5:55
key-Bumping	5:59
Systemische Bedingungen	5:60
retail fraud vs. Wholesale fraud	5:77
mangelndes Sicherheitsbewusstsein und schlampiges Sicherheitsmanagement	5:81
security by obscurity	5:84
Gastvortrag Constantin Hofstetter	5:83
Ursache der Gefährdung	5:85

Sicherheit vs. Freiheit

Offenheit oder Sicherheit	5:87
offene Netze vs. Abschottung und Kontrolle	5:90
Sicherungszwang der IuK-Technologien	5:92
Flexibilität vs. Politische Unbeweglichkeit	5:100
Zitat - Bruce Schneier	5:101

Gestaltungsvorschläge

Roßnagel et al, Verletzlichkeit der Informationsges.	5:104
Praxistipps	5:110
These 2.1	5:121
These 2.2	5:122
These 2.3	5:123

Kapitel 3 - Privatsphäre

Idee	6:15
Definitionen	6:20
Echelon	6:35
Überwachungskameras	6:38
Argumente der Befürworter	6:42
tatsächliche Effekte	6:44
Problem von Überwachungssystemen	6:50
Missverhältnis	6:55
Umkehr der Unschuldsvermutung	6:61
Biometrische Identifikation	7:35
Missbrauch	7:40
Vorratsspeicherung	7:44
andere staatliche Angriffe	7:48
Zitate	7:51
Profiling	7:59
http referer	7:64
web bugs	7:65
internet mining	7:66
web 2.0	7:70
Social Networking	7:71
mögliche Auswege	7:74
Spyware	7:76
Spam	7:77
van-eck-phreaking	7:83
social engineering	7:84
online tracking	8:21
gesetzlicher Schutz	8:23
organisatorischer Schutz	
privacy policies	8:31
technische Schutzmaßnahmen	8:32
symmetrische (klassische) Kryptosysteme	8:32
asymmetrische bzw. public key Kryptosysteme	8:33
Steganografie	8:36
Pseudonyme	8:38

Anonymität	8:40
Praxistipps	8:43
These 3.x	8:46

Kapitel 4 - Copyright / Copyleft

Copyright / Urheberrecht / Patentrecht

Idee	8:54
zwei Traditionen	8:56
Klage von Universal City Studios	8:64
Copyright Definition	8:67
Patentrecht Definition	8:68
Fair Use	8:71
technologisch verursachte Problemfelder	
Patentierbarkeit von Software	8:76
US Patente	8:76
Europäisches Patentamt und Österreich	8:77
Problem und Folge	8:84
verlustfreie Kopierbarkeit digitaler Informationen	8:94
Musik	8:96
p2p	8:108
Ziele	8:110