

Bildschirmarbeitsplätze
Begriffe

DIN
66 233
Teil 1

Display work stations; vocabulary

Für die mit einem * versehenen Begriffe sind an anderen Stellen der Norm Begriffsbestimmungen angegeben. Die kursiv gesetzten englischen und französischen Benennungen sind nicht Bestandteil dieser Norm; sie sollen nur das Übersetzen erleichtern, jedoch ist nicht sichergestellt, daß sich die deutschen Begriffsbestimmungen in allen Einzelheiten mit den englischen und französischen decken.

Anwendungsbereich und Zweck

Diese Norm dient der Verständigung über Begriffe der Sachnormen über Bildschirmarbeitsplätze (z. B. DIN 66 234 Teil 1 und Folgeteile) und Arbeitsplätze mit Bildschirmunterstützung. Weitere Begriffe aus anderen Normen sind in der Übersichtsnorm DIN 66 233 Teil 2 (z. Z. Entwurf) zusammengestellt.

Nr	Benennung	Definition
1	Antwortzeit <i>Response time</i>	Zeitspanne zwischen dem Absenden einer Eingabe und dem Anfang der darauffolgenden Antwort an einem Bildschirm*.
2	Anzeige <i>Display (visual, acustical, tactil)</i> <i>Affichage</i>	Die wahrnehmbare Darstellung von Daten. Anmerkung: Die Anzeige kann sichtbar, hörbar oder fühlbar erfolgen.
3	Anzeigebereich <i>Display area</i>	Bereich eines Arbeitsplatzes, in dem Anzeigen* erfolgen.
4	Anzeigedauer <i>Display duration</i> <i>Rémanence</i>	Zeitspanne vom Beginn bis zum Ende der Anzeige*.
5	Anzeigegerät <i>Display device</i>	Eine Baueinheit zur Anzeige.
6	Arbeitsplatz mit Bildschirmunterstützung <i>Display work station . . .</i>	Arbeitsplatz mit Bildschirmgerät*, bei dem Arbeitsaufgabe mit und Arbeitszeit am Bildschirmgerät nicht bestimmend für die gesamte Tätigkeit sind.

Fortsetzung Seite 2 bis 7

Nr	Benennung	Definition
7	Auflösung <i>Resolution</i>	Fähigkeit des Bildschirmes*, Punkte oder Linien getrennt darstellen zu können. Anmerkung: Das Auflösungsvermögen kann durch Testbilder beurteilt werden.
8	Beobachtungswinkel <i>Viewing angle</i> <i>Angle de vision</i>	Winkel zwischen der Verbindungsgeraden Auge-Sehobjekt und der Flächennormale des Sehobjekts. Anmerkung: Siehe Bild 3. Die Flächennormale ist die Senkrechte auf das Sehobjekt.
9	Bildelement <i>Picture element</i> <i>Élément</i>	Kleinste Einheit zur Bildung von Zeichen und Graphiken. Bildelemente können Punkte oder Striche sein. Anmerkung: Siehe Bild 2
10	Bildelementwiederholfrequenz <i>Refresh rate</i> <i>Fréquence de régénération</i>	Anzahl der Wiederholungen der aktiven Darstellung eines Bildelements je Zeiteinheit.
11	Bildschirm <i>Screen</i> <i>Ecran</i>	Teil einer Baueinheit zur veränderlichen elektro-optischen Anzeige* von Zeichen und Graphiken. Anmerkung: Beispiele sind Bildschirme nach dem Prinzip der Kathodenstrahlröhre oder Plasmaanzeigeschirme.
12	Bildschirmarbeitsplatz <i>Display work station</i>	Arbeitsplatz mit Bildschirmgerät*, bei dem Arbeitsaufgabe mit und Arbeitszeit am Bildschirmgerät bestimmend für die gesamte Tätigkeit sind.
13	Bildschirmrahmen	Vorrichtung zur Abdeckung des Bildschirmrandes.
14	Bildschirmgerät <i>Visual display</i> <i>Console de visualisation</i>	Eine Funktionseinheit mit einem Bildschirm* und im allgemeinen mit einer Eingabeeinheit.
15	Blinken <i>Flashing</i>	Vorgang, bei dem zeitlich aufeinanderfolgende Lichtreize eindeutig getrennt wahrgenommen werden.
16	Filter <i>Filter</i> <i>Filtre</i>	Vorrichtung innerhalb des Anzeigenbereichs* bzw. eines Bildschirmes*, um Störlicht zu absorbieren, Reflexionen zu verhindern oder Farbe zu verändern. Anmerkung: Beispiele sind Folien, optische Gläser, Beschichtungen, Siebtücher. Sie können auch integrierter Bestandteil eines Bildschirmes sein.
17	Funktionssymbol <i>Function symbol</i>	Einer bestimmten Aufgabe oder Wirkung zugeordnetes Symbol.
18	Gitterpunkt <i>Grid point</i>	Kreuzungspunkt von Koordinatenlinien im Raster*.
19	Grundzeilenabstand <i>Line spacing</i>	Kleinster in einer Maschine der Büro- und Datentechnik einer Schriftgröße zugeordneter, bevorzugt zu verwendender Abstand zweier aufeinanderfolgender Schriftgrundlinien.
20	Maske <i>Mask</i>	Auf dem Bildschirm* dargestelltes Schema zur Anzeige und Eingabe von Daten.
21	Nachleuchtdauer <i>Persistence</i>	Zeitspanne, nach der die Leuchtdichte des aktivierten Bildelementes* auf den jeweils anzugebenden Teil des Maximalwertes abgefallen ist.

Nr	Benennung	Definition
22	Positionsmarke <i>Cursor</i>	Symbol auf dem Bildschirm* zur Kennzeichnung einer aktuellen Zeichenstelle*.
23	Punktrasterverfahren <i>Dot-scanning method</i>	Verfahren zur Bildung von Zeichen, bei dem jedes Bildelement* auf einem Gitterpunkt* des Rasters* angeordnet ist. Anmerkung: Siehe Bild 2
24	Randfeld <i>Surrounding area</i>	Teil der Zeichenstelle*, der nicht durch das Zeichenfeld* eingenommen wird. Anmerkung: Siehe Bild 1
25	Raster <i>Grid</i> <i>Matrice de points</i>	Koordinatensystem zur Beschreibung der Lage der Bildelemente*. Anmerkung: Siehe Bild 2
26	Rasterabstand <i>Grid element spacing</i>	Abstand zwischen benachbarten Gitterpunkten*, gemessen in Koordinatenrichtung. Anmerkung: Siehe Bild 2
27	Schrifthöhe <i>Fontsize</i> <i>Grandeur des caractères</i>	Höhe der Großbuchstaben ohne Unterlängen, Überlängen und optische Korrekturen bezogen auf die Mitte der oberen oder unteren Punkte oder Linien. Anmerkung 1: Für Zeichenvorräte ohne große Buchstaben gilt als Maß der Schrifthöhe der höchste Buchstabe, der keine Unterlänge oder diakritische Zeichen (z. B. Umlautpunkte) besitzt oder eine gleichwertige Ziffer. Anmerkung 2: Siehe Bild 1
28	Schriftgrundlinie <i>Base-Line</i>	Gedachte Linie durch die Mitte der unteren Punkte oder Linien ohne Berücksichtigung von Unterlängen und optischen Korrekturen. Anmerkung: Siehe Bild 1
29	Sehabstand <i>Viewing distance</i> <i>Distance d'observation</i>	Abstand zwischen Auge und Sehobjekt, siehe Bild 3. Anmerkung: 1. Das Sehobjekt kann z. B. sein: der Bildschirm, die Vorlage, die Tastatur oder Teile davon. 2. Wenn nicht anders vermerkt, bezieht sich der Sehabstand auf den Mittelpunkt des Sehobjektes.
30	Sehwinkel <i>Angle of vision</i> <i>Visual angle</i>	Winkel, dessen Scheitel am Auge liegt und dessen Schenkel das Sehobjekt einschließen. (Siehe hierzu Erläuterungen). Anmerkung 1: Wenn nicht anders vermerkt, bezieht sich der Sehwinkel auf die Größe des Sehobjektes in vertikaler Richtung. Anmerkung 2: Siehe Bild 4
31	Spalte <i>Column</i> <i>Colonne</i>	Anordnung gleich breiter Folgen von Zeichenstellen* untereinander. Anmerkung: Siehe Bild 1
32	Störlichtblende <i>Shield</i> <i>Visière</i>	Vorrichtung, die den Anzeigebereich* gegen Störlicht abschirmt.
33	Strichrasterverfahren <i>Line-scanning method</i>	Verfahren zur Bildung von Zeichen, bei dem jedes Bildelement* ein Strich ist, der sich geradlinig zwischen zwei Gitterpunkten* des Rasters* erstreckt. Anmerkung: Siehe Bild 2
34	Zeichenbegrenzung <i>Character boundary</i>	Viereck, gebildet aus jenen Koordinatenlinien, welche durch die Mittelpunkte der äußeren Bildelemente* des Zeichens gehen. Anmerkung: Siehe Bild 1