



**Wichtiger Hinweis: Dieses Glossar ist das erste Ergebnis einer Übersetzung von Teilen des TMAP-Wissensbestandes ins Deutsche. Dieses Glossar ist als Konzept zu verstehen. Das Glossar wird in der kommenden Zeit weiter verbessert. Wenn Sie Verbesserungsvorschläge haben, wenden Sie sich bitte an [tmap.nl@sogeti.com](mailto:tmap.nl@sogeti.com). Danke im Voraus!**

# TMAP Glossar

Version 1.3 - 1. September 2022



Dieses Glossar wurde vom TMAP-Team erstellt. Sie stützte sich auf eine Vielzahl von Quellen. Verwendete Quellen sind: TMap-Buch (1995), TMap NEXT-Buch (2006), ISTQB-Glossar ([istqb.org](http://istqb.org)), ISO25010 (ISO, [www.iso25000.com](http://www.iso25000.com) und Wikipedia), Wikipedia, Techopedia, Testing in the digital age (2018) und Quality for DevOps Teams (2020). Viele Begriffe wurden speziell für dieses Glossar beschrieben.

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
3d Drucken	Siehe: Additive Fertigung.	3D printing
A/B-Tests	Die Reaktionen von Benutzern auf zwei Varianten (A und B) eines Systems werden verglichen, um festzustellen, welche Variante am besten zu den Erwartungen der Benutzer und anderer Interessengruppen passt. Variante A könnte die bestehende Version sein und B eine neue Version. Oder A und B können zwei verschiedene neue Versionen sein, die verglichen werden.	A/B-testing
Abdeckungsart	Die Form, in der die aus der Testbasis ableitbare Abdeckung von Testsituationen zum Ausdruck kommt.	Coverage type
Abdeckung	Die Abdeckung befasst sich mit Aspekten des Testobjekts, die Sie bewerten möchten, und mit der Gründlichkeit, mit der Sie dies tun. Es ist das Verhältnis zwischen dem, was getestet werden kann, und dem, was mit dem Test-Set getestet wird.	Coverage
Abdeckung mehrerer Bedingungen (MCC)	MCC ist ein Abdeckungstyp aus der Abdeckungsgruppe Bedingung, der sicherstellt, dass alle möglichen Kombinationen von Ergebnissen von Bedingungen in einer Entscheidung mindestens einmal getestet werden. Dies impliziert auch „modifizierte Bedingungs-/Entscheidungsabdeckung“ und „Bedingungsabdeckung“ und „Entscheidungsabdeckung“. (Dieser Abdeckungsgrad wird beispielsweise mit einer vollständigen Entscheidungstabelle erreicht)	Multiple condition coverage
Abdeckungs-basiertes Testen	Ein strukturierter Testansatz, der darauf abzielt, eine bestimmte Art der Abdeckung durch Anwendung einer oder mehrerer Testdesigntechniken zu demonstrieren.	Coverage-based testing
Abdeckungsgrad	Der durch den Abdeckungstyp definierte Prozentsatz der Testsituationen, die vom Test abgedeckt werden.	Coverage ratio
Abdeckungsgruppe	Eine Gruppe von Abdeckungstypen und Testdesigntechniken, die darauf abzielen, denselben Aspekt eines IT-Systems oder Geschäftsprozesses zu testen. Die vier Abdeckungsgruppen sind: Prozess, Zustand, Daten und Aussehen.	Coverage group
Abnahmetest	Ein von Benutzer(n) und Administrator(en) in einer möglichst realistischen Betriebsumgebung ausgeführter Test, mit dem nachgewiesen werden soll, dass das entwickelte System den funktionalen und qualitativen Anforderungen entspricht.	Acceptance test
Abschlusskriterien / Endekriterien /DOD	Die Kriterien, die ein Team erfüllen muss, um eine (Gruppe von) Aktivität(en) abgeschlossen zu haben.	Completion criteria
Additive Fertigung	Die additive Fertigung, besser bekannt als 3D-Druck, ist der Prozess, bei dem Produkte Schicht für Schicht durch eine Düse mit einem bestimmten Filament aus Druckmaterial „bedruckt“ werden.	Additive manufacturing
Agil	Eine Denkweise für die Softwareentwicklung, basierend auf dem Agilen Manifest, bei der der Fokus in erster Linie auf der Wertschöpfung für das Unternehmen liegt.	Agile
Agile Denkweise	Eine Denkweise, um „wertvolle, qualitativ hochwertige Inkremente funktionierender Software in zeitgesteuerten kurzen Iterationen durch adaptive Veränderungen zu liefern, wenn mehr Informationen auf kommunikative und kollaborative Weise ans Licht kommen“.	Agile mindset
Aktualität	Das Ausmaß, in dem Informationen rechtzeitig verfügbar sind, um die Maßnahmen zu ergreifen, für die diese Informationen bestimmt sind.	Timeliness
Akzeptanzkriterium	Die Kriterien, die ein Testobjekt erfüllen muss, um von einem Benutzer, Kunden oder anderen Interessenvertretern akzeptiert zu werden.	Acceptance criteria
Allgemeine Testvereinbarungen / Teststrategie / -politik	Der Gesamtansatz für die Einrichtung und Organisation von Testprozessen, der für mehr als ein Projekt oder Release gilt. Allgemeine Vereinbarungen z. B. zum Testprozess, Standardstrategie, Schätzmethode, Verfahren, Organisation, Kommunikation, Dokumentation usw.	Generic test agreements
Alpha Test	Tests, die vor Ort und in der Testumgebung der Organisation, die das System entwickelt, von Personen außerhalb dieser Organisation durchgeführt werden.	Alpha test
Änderbarkeit	Die Leichtigkeit oder Schwierigkeit, Anpassungen am System vorzunehmen. Dies ist eine Teilmenge des Qualitätsuntermerkmals Modifizierbarkeit.	Changeability

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Anomalie	Ein Unterschied zwischen dem erwarteten Verhalten und dem tatsächlichen Ergebnis eines Tests. Dies wird registriert, damit die Ursache analysiert und behoben werden kann. Oft wird eine Anomalie als Defekt bezeichnet, aber da dieser Begriff sehr verwirrend sein kann, verwenden wir den Begriff Anomalie, wie er im IEEE 1044-Standard spezifiziert ist. Weitere Synonyme sind Issue, Incident und Bug.	Anomaly
Anpassbarkeit	Fähigkeit, ein Element in einzelne Teile zu unterteilen, die in einer anderen Kombination ein neues, wertvolles Element für die spezielle Situation ergeben können.	Adaptive
Äquivalenzklasse	Bei der Anwendung von Äquivalenzklassen wird der gesamte Wertebereich eines Parameters in Klassen eingeteilt. In einer bestimmten Klasse ist das Systemverhalten für jeden Wert des Parameters ähnlich (äquivalent).	Equivalence class
Ausführungsform	Die greifbare oder sichtbare Form einer intelligenten Maschine (z. B. eines Roboters oder Chatbots). Es bezieht sich auf das physische Aussehen eines Roboters und hauptsächlich darauf, ob er für seinen Zweck richtig aussieht. Dies ist ein Teilmerkmal, das wir in Bezug auf künstliche Intelligenz und Robotik zum ISO25010-Qualitätsmerkmal Usability hinzugefügt haben.	Embodiment
Ausgangssituation	Die Ausgangssituation, die benötigt wird, bevor ein Testfall ausgeführt werden kann, besteht aus allem, was benötigt wird, um das System auf den Empfang der erforderlichen Eingaben vorzubereiten. Dazu gehören nicht nur die Daten, die für die Verarbeitung benötigt werden, sondern auch der Zustand, in dem sich das System und seine Umgebung befinden müssen. Beispielsweise könnte man daran denken, ein bestimmtes Systemdatum festzulegen oder bestimmte Wochen- und Monatsstapel auszuführen, die das System in einen bestimmten Status bringen.	Initial situation
Aussehen (Abdeckungsart)	Dies ist eine der Abdeckungsarten von abdeckungs-basierten Testdesigntechniken, die sich auf das Testen des Erscheinungsbilds eines Informationssystems beziehen (z. B. wie es aussieht, seine Leistung usw.).	Appearance (coverage group)
Baustein / Building block	Ein Teil des Wissens oder ein Prozessschritt oder ein Werkzeug oder eine Rolle, die ein bestimmtes Qualitäts- und/oder Testproblem in einer Organisation lösen kann. Building blocks werden für eine konkrete Situation ausgewählt oder erstellt, um den Bedürfnissen der beteiligten Personen gerecht zu werden. Zusammen bilden die Building blocks die Qualitäts- und Prüfmethode der Organisation zu einem bestimmten Zeitpunkt.	Building block
BDD	Siehe: Verhaltensgesteuerte Entwicklung / Behavior driven development	BDD
BDTM	Siehe: Geschäftsbasiertes Testmanagement / Business Driven Test Management	BDTM
BDTM-Aspekte	Ergebnis, Risiko, Zeit, Kosten sind die vier Aspekte des geschäftsorientierten Testmanagements.	BDTM aspects
Bedingung (Abdeckungsart)	Dies ist eine der Abdeckungsarten von abdeckungs-basierten Testdesigntechniken, die sich auf Testbedingungen beziehen.	Condition (coverage group)
Bedingungs-/Entscheidungsabdeckung (CDC)	CDC ist ein Deckungstyp aus der Abdeckungsgruppe Bedingung, der sicherstellt, dass die möglichen Ergebnisse jeder Bedingung und der Entscheidung mindestens einmal getestet werden. Dies impliziert sowohl „Bedingungsabdeckung“ als auch „Entscheidungsabdeckung“.	Condition/decision coverage (CDC)
Bedingungsabdeckung (CC)	CC ist ein Abdeckungstyp aus der Abdeckungsart Bedingung, der sicherstellt, dass die möglichen Ergebnisse („wahr“ oder „falsch“) für jede Bedingung mindestens einmal getestet werden.	Condition coverage (CC)
Behauptung / Assertion	Ein bestimmter Testschritt in einem automatisierten Testskript, der verwendet wird, um das erwartete Ergebnis mit dem tatsächlichen Ergebnis zu vergleichen.	Assertion
Bekannter Fehler	Siehe: Bekannter Fehlerzustand	Known error
Bekannter Fehlerzustand	Eine Anomalie, die als tatsächlicher Fehler eingestuft, aber (noch) nicht behoben wurde.	Known fault
Benutzbarkeit	Der Grad, in dem ein Produkt oder System von bestimmten Benutzern verwendet werden kann, um bestimmte Ziele mit Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit in einem bestimmten Nutzungskontext zu erreichen. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010.	Usability

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Benutzerakzeptanztest	Ein von dem oder den künftigen Benutzer(n) in einer möglichst »produktionsnahen« Umgebung durchgeführter Test, mit dem nachgewiesen werden soll, dass das entwickelte System die Anforderungen der Benutzer erfüllt.	User acceptance test
Benutzerfreundlichkeit	Die Leichtigkeit, mit der das System für Endbenutzer zu bedienen ist. Diese allgemeine Definition wird oft unterteilt in die Fragestellungen, wie einfach es für Endbenutzer ist, den Umgang mit dem Informationssystem zu lernen, und wie <u>einfach es für den erfahrenen Benutzer zu handhaben ist</u> . siehe Retest	User-friendliness
Bestätigungstest		Confirmation test
Beta-Test	Tests, die von Personen außerhalb der Organisation durchgeführt werden, die das System entwickelt, am Standort und in der Umgebung der Personen, die den Test durchführen (häufig normale Benutzer).	Beta test
Blackbox-Tests	Testen ohne Kenntnis und Einblick in die interne Struktur und Funktionsweise eines Systems oder Programms. Dies ist das Gegenteil von Glassbox-Tests.	Blackbox testing
Blockchain	Blockchain ist ein gemeinsames digitales Hauptbuch darüber, wem was zu welchem Zeitpunkt gehört. Es ist verteilt, dh es existiert an mehreren Orten gleichzeitig in genau derselben Form. Es gibt also keinen Single Point of Failure. Transaktionen werden in einer Kette von Blöcken gespeichert. Der Transaktionsverlauf wird in einem Audit-Trail aufbewahrt und ist unveränderlich.	Blockchain
Bot	Ein Bot (kurz für Roboter) ist ein Algorithmus, der im Namen einer Einzelperson, eines Unternehmens oder eines Programms handelt und eine menschliche <u>Konversation nachahmen kann</u> .	Bot
Bug	Ein Fehler in einem Computerprogramm, einer Website oder einem IT-System, der dazu führt, dass es ein falsches oder unerwartetes Ergebnis liefert oder sich <u>auf unbeabsichtigte Weise verhält</u> .	Bug
Chaos-Tests	Ein Testansatz, bei dem ein Tool Teile eines IT-Systems abschaltet, um die <u>Robustheit des Systems zu bewerten</u> .	Chaos testing
Charisma	Charisma ist die unwiderstehliche Attraktivität oder der Charme, der bei anderen Hingabe wecken kann. Dies ist ein Unterqualitätsmerkmal des Qualitätsmerkmals Persönlichkeit für Künstliche Intelligenz und Robotik, das wir hinzugefügt haben, um den ISO25010-Standard zu erweitern.	Charisma
Checkliste	Eine strukturierte oder unstrukturierte Liste aller Situationen, die getestet wurden oder werden sollen. (diese Definition bezieht sich auf das Testen, Checklisten können natürlich für viele weitere Zwecke verwendet werden)	Checklist
CI/CD	Siehe <i>Kontinuierliche Integration (CI)</i> und <i>Continuous Delivery (CD)</i> und <i>Continuous Deployment (CD)</i> .	CI/CD
Cloud-Technologie	Die Nutzung verschiedener Dienste wie Softwareentwicklungsplattformen, Server, Speicher und Software über das Internet.	Cloud technology
Cobot	Ein kollaborativer Roboter.	Cobot
Cobotik	Einsatz von Cobots (vgl. <i>Cobot</i> ) zur Durchführung von Aufgaben durch Menschen <u>zusammen mit Robotern</u> .	Cobotics
Code-Review	Eine Methode zur Bewertung (und möglicherweise) Verbesserung der Qualität des geschriebenen Codes, indem die Arbeit anhand der Spezifikationen und/oder Richtlinien bewertet und einer Peer-Review unterzogen wird.	Code review
Containerisierung	Eine leichte Alternative zur vollständigen Maschinenvirtualisierung, bei der eine Anwendung in einem Container mit eigener Betriebsumgebung gekapselt wird. Dies bietet viele der Vorteile des Ladens einer Anwendung auf eine virtuelle Maschine, da die Anwendung auf jeder geeigneten physischen Maschine ausgeführt werden kann, ohne sich Gedanken über Abhängigkeiten machen zu müssen.	Containerization
Crowd-Testing	Tests, die von einer Vielzahl einzelner Tester außerhalb des Teams durchgeführt werden. Sie testen normalerweise an entfernten Standorten. Es wird häufig von Personen mit unterschiedlichsten Hintergründen und Erfahrungen zum Testen auf einer Vielzahl von Geräten verwendet.	Crowd testing

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Data-Mining	Data Mining dient dazu, aus großen Datenmengen eines Informationsspeichers wichtige Informationen zu gewinnen. Data Mining kann mehrere Variationen annehmen, wie z. B. Anomalieerkennung, bei der das Ziel darin besteht, ein umfassendes Bild von allgemeinen Trends in großen Datenmengen zu erhalten und dann erkennen zu können, wenn etwas nicht am richtigen Platz ist, oder Clustererkennung, wo das Ziel ist besteht darin, "Cluster" oder Untergruppen von Daten zu identifizieren, die unter dieselbe Kategorie fallen. Eine andere Art des Data Mining ist die Klassifizierung, die allerdings eine klare, bereits vorhandene Struktur voraussetzt, mit der ein Data-Mining-Algorithmus eingehende Daten automatisch klassifizieren kann.	Data mining
Daten (Abdeckungsgruppe)	Dies ist eine der Abdeckungsgruppen von abdeckungs-basierten Testdesigntechniken, die sich auf Testdaten beziehen.	Data (coverage group)
Datenanalyse	Data Analytics ist die Isolierung, Aggregation und Analyse von Daten anhand verschiedener Kriterien in Bezug auf bestimmte Anwendungsfälle.	Data analytics
Datenkontrollierbarkeit	Die Leichtigkeit, mit der die Richtigkeit und Vollständigkeit der Informationen (im Laufe der Zeit) überprüft werden kann.	Data controllability
Defekt	Das Testobjekt funktioniert nicht wie erwartet. Der Begriff Defekt ist in der Prüferbranche sehr verwirrend. Bitte beachten Sie daher die verwandten Begriffe <u>Anomalie, Fehler, Störung und Ausfall</u> .	Defect
Definition of Done / Endekriterien	Die Beendigungskriterien, um festzustellen, ob die Ergebnisse eines Sprints die angegebenen Kriterien erfüllen und folglich „erledigt“ sind. Die Ergebnisse eines Sprints müssen möglicherweise in andere Produkte integriert werden, bevor sie bereitgestellt werden können, siehe daher die Definition von auslieferbar.	Definition of Done
Definition of Ready / Startkriterien	Die Startkriterien, um festzustellen, ob alle Inputs für einen Sprint wie User Stories verfeinert sind und ein Sprint erfolgreich gestartet werden kann.	Definition of Ready
Definition of Shippable	Die Kriterien zur Bestimmung, ob ein Produkt in der Produktionsumgebung freigegeben (bereitgestellt) und verwendet werden kann.	Definition of Shippable
Designentitäten testen	Im abdeckungs-basierten Testdesign verwenden wir eine Reihe verschiedener Begriffe für bestimmte Entitäten im Testdesign: Testsituation, Testfall und Testszenario. Das Beziehungsdiagramm der Testdesignentitäten beschreibt ihre <u>Beziehungen</u> .	Test design entities
DevOps	Eine funktionsübergreifende Systems-Engineering-Kultur, die darauf abzielt, Systementwicklung (Dev) und Systembetrieb (Ops) zu vereinen, mit der Fähigkeit, schnell, kostengünstig, flexibel und mit angemessener Qualität zu erstellen und zu liefern, wobei das Team als Ganzes für die Qualität verantwortlich ist. Üblicherweise sind weitere Expertisen wie Business Analyse und Qualitätssicherung (inkl. Testing) in das Team integriert. Eine DevOps-Kultur hat eine agile Denkweise, die beispielsweise durch das Scrum-Framework unterstützt/umgesetzt werden kann.	DevOps
Digital	Die Verwendung von Daten zur Steigerung der menschlichen Leistung und zur Implementierung einer zyklischen Dynamik, bei der sich Prozesse und Fähigkeiten auf der Grundlage von Kundeneingaben ständig weiterentwickeln und eine kontinuierliche Produkt- oder Serviceloyalität fördern. (diese Definition bezieht sich auf die digitale Verarbeitung)	Digital
Digitale Archäologie	Offenlegung historischer Daten eines ausgemusterten IT-Systems.	Digital archeology
Digitale Fertigung	Die digitale Fertigung gilt als „manufacturing’s next act“. Es ist Teil der neuen Industrie 4.0-Welle, bei der CAD-Design, digitale Fertigung, Robotik, Sensoren sowie Daten und Analysen kombiniert werden, um die industrielle Produktion neu zu definieren. Die digitale Fertigung definiert den Prozess des Entwerfens eines Produkts oder Prototyps in CAD und das anschließende Erstellen der physischen Version durch additive Fertigung, Laserschneiden oder CNC.	Digital manufacturing
Digitale Lösung	Eine Lösung, bei der Elemente aus IT, Elektronik, Mechanik, aber auch neue Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI), Internet of Things (IoT) und additive Fertigung ihren Platz haben. Auch bestehende IT-Systeme sind digitale Lösungen. Und das digitale Zeitalter wandelt auch Operational Technology (OT)-Systeme in digitale Lösungen um.	Digital solution

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Digitale Transformation	Digitale Transformation bezieht sich darauf, wenn ein Unternehmen oder eine Organisation von ihrer traditionellen Arbeitsweise zu modernen, technologiegestützten Management- und Betriebsweisen übergeht.	Digital transformation
Digitaler Zwilling	Ein digitaler Zwilling ist eine digitale Darstellung eines physischen Prozesses, Produkts oder einer Dienstleistung. Ein digitaler Zwilling kann die Form eines Datenblatts, eines interaktiven CAD-Modells eines Produkts oder eines Dashboards mit vielen Messwerten annehmen. Unter Verwendung dieser Modelle können Tests durchgeführt werden, um Informationen über das Verhalten zu sammeln.	Digital twin
Dynamisches Testen	Testen durch Ausführen des Testobjekts, also das Ausführen einer Anwendung.	Dynamic testing
Effizienz	Die aufgewendeten Ressourcen in Bezug auf die Genauigkeit und Vollständigkeit, mit der Benutzer Ziele erreichen. Es ist das Verhältnis zwischen dem Leistungsniveau des Systems (ausgedrückt in Transaktionsvolumen und Gesamtgeschwindigkeit) und der Menge der verwendeten Ressourcen (CPU-Zyklen, I/O-Zeit, Speicher- und Netzwerkkapazität usw.). Dies ist ein Qualitätsmerkmal im Sinne des ISO25010-Standards.	Efficiency
Eignung	Der Grad, in dem manuelle Verfahren mit dem automatisierten Informationssystem übereinstimmen, und die Gebrauchstauglichkeit dieser <u>manuellen Verfahren für die Organisation</u> .	Suitability
Eingangskriterien	Die Kriterien, die ein Objekt (z. B. ein Testbasisdokument oder ein Testobjekt) erfüllen muss, um in einer bestimmten Aktivität verwendet werden zu können.	Entry criteria
Einzelrisiko	Die Wahrscheinlichkeit eines Ausfalls kombiniert mit den Auswirkungen, wenn ein Ausfall auftritt. Diese wird mit Risikopoker ermittelt und in Risikopunkten gemessen.	Item risk
Element	TMap HD beschreibt die fünf Elemente des qualitätsorientierten Testens. Diese Elemente haben zwei Ziele. Einerseits sind sie Elemente der Entwicklung des Qualitäts- und Prüfberufs. Der Qualitätsberuf verändert sich und diese Elemente geben diesem Wandel die Richtung vor. Andererseits helfen die Elemente beim Treffen von Entscheidungen, um bessere Ergebnisse zu erzielen und Testherausforderungen zu meistern. Die fünf Elemente sind: Menschen, Integrieren, Vereinfachen, Industrialisieren und Vertrauen.	Element
Empathie	Empathie ist die Fähigkeit, die Gefühle eines anderen zu verstehen und zu teilen. Dies ist ein Untermerkmal des Qualitätsmerkmals Persönlichkeit, das wir in Bezug auf künstliche Intelligenz und Robotik zu den ISO25010-Qualitätsmerkmalen <u>hinzugefügt haben</u> .	Empathy
Endekriterium	Die Kriterien, die ein Objekt (z. B. ein Testbasisdokument oder ein Testobjekt) erfüllen muss, um am Ende einer bestimmten Projektaktivität oder Phase (z. B. einer Iteration) fertig zu sein.	Exit criteria
End-to-End-Test	Eine Testvariante, bei der die End-to-End-Funktionalität eines Geschäftsprozesses, der von einem oder mehreren Systemen unterstützt wird, mit <u>End-to-End-Testfällen getestet wird</u> .	End-to-end test
Engineering	Engineering ist die kreative Anwendung von Wissenschaft, mathematischen Methoden und empirischen Beweisen für Innovation, Design, Konstruktion, Betrieb und Wartung von Strukturen, Maschinen, Materialien, Geräten, Systemen, Prozessen und Organisationen.	Engineering
Entscheidungsabdeckung (DC)	DC ist ein Deckungstyp aus der Deckungsgruppe Bedingung, der sicherstellt, dass die möglichen Ergebnisse der Entscheidung mindestens einmal getestet werden.	Decision coverage (DC)
Entscheidungspunkt	Eine Kombination aus einer oder mehreren Bedingungen, die die Bedingungen für die verschiedenen Möglichkeiten im späteren Systemverhalten definieren.	Decision point
Entwicklungstest	Testen mit Kenntnis der technischen Umsetzung des Systems, meist durch <u>Entwickler</u> .	Development test
Erfahrungsbasiertes Testen	Testen basierend auf der Erfahrung, dem Können und der Intuition des/der Tester(s). Hierbei handelt es sich um einen Testansatz, der in mehrere <u>Testansätze unterteilt werden kann</u> .	Experience based testing
Erkundung	Die Aktivität der Untersuchung und Feststellung der Qualität und Risiken der Nutzung eines IT-Systems durch Prüfung, Untersuchung und Analyse.	Exploration

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Erwartetes Ergebnis	Der Teil eines Testfalls, der beschreibt, welches Ergebnis bei der Ausführung des Testfalls beobachtet werden soll. Diese wird mit dem tatsächlichen Ergebnis verglichen.	Expected result
Ethik	Bei der Ethik geht es darum, nach verschiedenen Prinzipien zu handeln. Wichtige Prinzipien sind Gesetze, Regeln und Vorschriften, aber für die Ethik sind die ungeschriebenen moralischen Prinzipien die wichtigsten. Dies ist ein Teilmerkmal des Qualitätsmerkmals Moral für Künstliche Intelligenz und Robotik, das wir der Norm ISO25010 hinzugefügt haben.	Ethics
Evolutionärer Algorithmus	Einer der Ansätze für maschinelles Lernen. Ein EA verwendet Mechanismen, die von der biologischen Evolution inspiriert sind, wie Reproduktion, Mutation, Rekombination und Selektion. Kandidatenlösungen für das Optimierungsproblem spielen die Rolle von Individuen in einer Population, und die Fitnessfunktion bestimmt die Qualität der Lösungen.	Evolutionary algorithm
Explizites Testen	Definieren und Ausführen spezifischer Testsituationen und Testfälle zum Testen einer bestimmten Situation (im Gegensatz zum impliziten Testen).	Explicit testing
Exploratives Testen	Entwerfen und führen Sie gleichzeitig Tests durch, um mehr über das System zu erfahren, und nutzen Sie Ihre Erkenntnisse aus dem letzten Experiment, um das nächste zu informieren. Mit anderen Worten jede Form des Testens, bei der der Tester seine Tests während der Testausführung entwirft und die gewonnenen Informationen wiederverwendet werden, um neue und verbesserte Tests zu entwerfen.	Exploratory testing
Fähigkeit zu lernen	Lernfähigkeit ist die Fähigkeit zu begreifen, zu verstehen und von Erfahrungen zu profitieren. Dies ist ein neues Teilmerkmal der Produktqualität für künstliche Intelligenz und Robotik. Dies ist ein neues Unterqualitätsmerkmal von Intelligent Behaviour for Artificial Intelligence and Robotics.	Ability to learn
Failover-Möglichkeiten	Die Leichtigkeit, mit der (ein Teil) des Informationssystems an anderer Stelle fortgesetzt werden kann. Dies ist ein Qualitätsuntermerkmal aus der TMap NEXT-Liste. Es wird durch das Qualitätsmerkmal Zuverlässigkeit der ISO25010 und seine Untermerkmale abgedeckt.	Fail-over possibilities
Feature-Flag	Siehe: Funktionswechsel	Feature Flag
Fehler	Menschliche Fehler, die zu Fehlern oder Ausfällen führen können, aber nicht müssen.	Error
Fehler (im Zusammenhang mit Sicherheitstests)	Eine Schwachstelle in einem Prozess oder System, die es anfällig für Sicherheitsbedrohungen macht.	Flaw (related to security testing)
Fehlererwartungsmethode / Error Guessing	Ein Testansatz, der sich auf das Wissen und die Fähigkeiten des Testers stützt, um wahrscheinliche Arten von Fehlern zu untersuchen. Es ist ein weitgehend intuitiver Ad-hoc-Prozess und oft nicht dokumentiert. (Wir sehen Exploratory als bessere Alternative)	Error guessing
Fehlernachtest	Führen Sie einen zuvor fehlgeschlagenen Testfall aus, um zu überprüfen, ob ein Problem ordnungsgemäß behoben wurde. (auch Bestätigungstest genannt)	Re-test
Fehlerwirkung	Eine Abweichung des Systems von seiner erwarteten Lieferung oder Leistung. Das Ergebnis oder die Manifestation eines oder mehrerer Fehler. Ein Fehler kann durch dynamisches Testen erkannt werden.	Failure
Fehlerzustand	Die Manifestation eines Fehlers, der im Code oder einem Dokument oder einem System liegt. Dies kann zu einem Fehler führen. Ein Fehler kann durch statisches Testen erkannt werden.	Fault
Flexibilität	Das Ausmaß, in dem der Benutzer Erweiterungen oder Änderungen am Informationssystem vornehmen kann, ohne das Programm selbst zu ändern. (dies ist ein Qualitätsmerkmal von TMAP NEXT)	Flexibility
Funktion umschalten	Eine leistungsstarke Technik, die es Teams ermöglicht, das Systemverhalten zu ändern, ohne den Code zu ändern. Ein Mechanismus, der die Bereitstellung von Funktionen ermöglicht, die noch nicht fertig sind oder deren Qualität ungewiss ist. Code kann in der Produktionsumgebung bereitgestellt werden, ohne dass er für die Benutzer verfügbar ist, indem der Funktionsumschalter deaktiviert wird. Zu einem späteren Zeitpunkt kann es verfügbar gemacht werden, indem Sie einfach den Funktionsumschalter aktivieren. Und wenn ein Problem auftritt, kann es wieder ausgeschaltet werden. (auch Feature-Flag genannt)	Feature Toggle



Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Funktionaler Abnahmetest	Ein Test, der von dem/den zukünftigen Anwender(n) in einer optimal simulierten Produktionsumgebung durchgeführt wird, mit dem Ziel zu zeigen, dass das entwickelte System die funktionalen Anforderungen erfüllt.	Functional acceptance test
Funktionales Testen	Prüfung auf das Qualitätsmerkmal Funktionalität.	Functional testing
Funktionalität	Die funktionale Eignung ist der Grad, in dem ein Produkt oder System Funktionen bereitstellt, die die angegebenen und implizierten Anforderungen erfüllen, wenn es unter bestimmten Bedingungen verwendet wird. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010	Functionality
Funktionspunkt	Einheit zur Messung der Funktionalität und/oder der Größe von <b>Anwendungssoftware</b> .	Function point
Funktionspunkt-analyse (FPA)	Eine standardisierte Methode, die darauf abzielt, die Größe der Funktionalität eines automatisierten Systems zu messen. Die Messung ist technologieunabhängig. Diese Messung kann als Grundlage für die Messung der Produktivität, die Schätzung der benötigten Ressourcen und die Projektsteuerung <b>verwendet werden</b> .	Function point analysis (FPA)
Funktionsübergreifen des Team / Cross-functional Team	Ein funktionsübergreifendes Team ist eine Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen, aber sich überschneidenden Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die gemeinsam auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.	Cross-functional team
Geschäftsbasiertes Testmanagement (BDTM - Business Driven Test Management)	Business Driven Test Management ermöglicht dem Kunden, den Testprozess nach rationalen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu steuern. Die vier BDTM-Aspekte sind: Ergebnis, Risiko, Zeit und Kosten.	Business Driven Test Management (BDTM)
Geschäftsfall / Business case	Der Business Case liefert die wirtschaftliche Begründung für das Projekt und beantwortet die Fragen: Warum machen wir dieses Projekt, welche Investitionen sind nötig, was will der Auftraggeber mit dem Ergebnis erreichen?	Business case
Geschwindigkeit / Velocity	Der durchschnittliche Arbeitsaufwand – oft in Story Points gemessen – den das Team in einem Sprint erledigen kann.	Velocity
Glassbox-Test / Whiteboxtest	Testen mit Wissen und Einblick in den internen Betrieb eines Systems oder Programms. Dies ist das Gegenteil von Blackbox-Tests. (Der Begriff Whitebox-Test wird oft verwendet, aber Glassbox bezeichnet besser die wahre Bedeutung, dass man sehen kann, was passiert.)	Glassbox testing
Grenzwertanalyse	Testentwurfsverfahren basierend auf der Tatsache, dass um eine Grenze im Wertebereich einer Variablen herum ein höheres Fehlerrisiko in einem System besteht.	Boundary value analysis
Heuristik	Eine aus früheren Erfahrungen mit ähnlichen Problemen abgeleitete Strategie, die eine praktische Methode anwendet, die nicht garantiert optimal, perfekt oder rational ist, aber stattdessen ausreicht, um ein unmittelbares Ziel zu erreichen. Es kann die Verwendung einer Faustregel, einer fundierten Vermutung, eines intuitiven Urteils, einer Schätzung, eines Profilings oder eines gesunden Menschenverstandes beinhalten.	Heuristic
Hop	Die Roadmap des Testens im digitalen Zeitalter besteht aus fünf Hops, die jeweils <b>einen bestimmten Teil der Roadmap beschreiben</b> .	Hop
Humor	Humor ist die Eigenschaft, amüsant oder komisch zu sein, insbesondere wie sie in Literatur oder Sprache zum Ausdruck kommt. Dies ist ein Untermerkmal des Qualitätsmerkmals Personality for Artificial Intelligence and Robotics, das wir der Norm ISO25010 hinzugefügt haben.	Humor
IIoT	Siehe: Industrielles Internet der Dinge	IIoT
Implizites Testen	Beobachten des Verhaltens eines Testobjekts während der Ausführung von Testfällen, die nicht zum Testen dieses spezifischen Verhaltens entwickelt wurden ( <b>im Gegensatz zum expliziten Testen</b> ).	Implicit testing
Improvisation	Improvisation ist die Kraft des intelligenten Systems, in neuen Situationen die richtigen Entscheidungen zu treffen. Dies ist ein Untermerkmal des Qualitätsmerkmals Intelligentes Verhalten für künstliche Intelligenz und Robotik, das wir der Norm ISO25010 hinzugefügt haben.	Improvisation
Industrialisieren	Industrialisieren ist eines der fünf Elemente von TMap HD. Es zielt darauf ab, Testaktivitäten durch Standardisierung und/oder Automatisierung wiederholbar und <b>nachweisbar zu machen</b> .	Industrialize



Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Industrie 4.0	Industrie 4.0 ist ein Begriff für Automatisierung und Datenaustausch in Fertigungstechnologien. Es umfasst cyber-physische Systeme, das Internet der Dinge, Cloud Computing und Cognitive Computing.	Industry 4.0
Industrielles Internet der Dinge	Der Einsatz von IoT-Technologien in der Fertigung.	Industrial Internet of Things
Informationstechnologie	Die Sammlung von Aktivitäten, die das Design, die Entwicklung, das Testen, die Wartung und die Verwendung von Computern und Software für die Verarbeitung und Verteilung von Daten und die Generierung von Informationen umfassen.	Information technology
Informelles Review	Eine statische Testtechnik, bei der ein Produkt einem oder mehreren Gutachtern zur Beurteilung seiner Qualität vorgelegt wird. Es gibt keine spezifischen Regeln für die Überprüfung, daher hängt das Ergebnis der Überprüfung stark von dem/den Überprüfer(n) ab.	Informal review
Infrastruktur (Eignung der)	Die Eignung von Hardware, Netzwerk, Systemsoftware und Datenbankverwaltungssystem für die betreffende Anwendung und das Ausmaß, in dem die Elemente dieser Infrastruktur miteinander in Beziehung stehen.	Infrastructure (suitability of)
Infrastruktur als Code (IaC - Infrastructure as Code)	Der Prozess der Verwaltung und Bereitstellung von Computerumgebungen durch maschinenlesbare Definitionsdateien und nicht durch physische Hardwarekonfiguration oder interaktive Konfigurationstools.	Infrastructure as Code (IaC)
Inspektion	Die formalste statische Testtechnik, bei der Produkte (normalerweise Dokumente) von einer Expertengruppe gründlich gelesen (überprüft) werden. Neben der Feststellung, ob die Lösung adäquat aufbereitet ist, zielt eine Prüfung auch darauf ab, den Prozess der Dokumentenerstellung zu verbessern.	Inspection
Integrieren	Integrate ist eines der fünf Elemente von TMap HD. Es zielt darauf ab, IT-Komplexität und Qualitätsrisiken zu reduzieren, indem eine gemeinsame Arbeitsweise mit gemeinsamer Verantwortung für Qualität organisiert wird.	Integrate
Intelligentes Verhalten	Die Fähigkeit zu verstehen oder zu verstehen. Die Fähigkeit zu lernen ist die Fähigkeit zu begreifen, zu verstehen und von Erfahrungen zu profitieren. Dies ist ein neues Hauptqualitätsmerkmal für künstliche Intelligenz und Robotik, das wir dem ISO25010-Standard hinzugefügt haben.	Intelligent behavior
Internet der Dinge	Siehe: Internet der Dinge	IoT
IoT (Internet of Things)	Das Internet der Dinge (IoT) ist das Netzwerk von Geräten, in die Elektronik, Software, Sensoren, Aktoren und Netzwerkkonnektivität eingebettet sind, das es diesen Objekten ermöglicht, sich zu verbinden und Daten auszutauschen.	Internet of Things
IT	Siehe: Informationstechnologie	IT
Kettentest	Siehe <i>End-to-End-Test</i> .	Chain test
KI	Siehe: Künstliche Intelligenz	AI
Kognitiv	Wissen und wahrnehmen.	Cognitive
Kognitive IT	Kognitive Informationstechnologie ist nicht nur regelbasiert, sondern in der Lage, ihr Verhalten wahrnehmungs- und wissensbasiert zu reagieren und anzupassen.	Cognitive IT
Kognitive Qualitätssicherung	Der Einsatz von kognitiver IT zur Unterstützung der Qualitätssicherung und des Testens.	Cognitive QA
Kompatibilität	Das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder eine Komponente Informationen mit anderen Produkten, Systemen oder Komponenten austauschen und/oder die erforderlichen Funktionen ausführen kann, während es dieselbe Hardware- oder Softwareumgebung nutzt. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010.	Compatibility
Konnektivität	Die Leichtigkeit, mit der eine Schnittstelle mit einem anderen Informationssystem oder innerhalb des Informationssystems erstellt und geändert werden kann. (Dies ist ein Qualitätsmerkmal von TMap NEXT)	Connectivity
Kontextabdeckung	Der Grad, in dem ein Produkt oder System effektiv, effizient, risikofrei und zufriedenstellend sowohl in festgelegten Nutzungskontexten als auch in Kontexten, die über die ursprünglich explizit identifizierten hinausgehen, verwendet werden kann. Dies ist ein Qualitätsmerkmal im Sinne des ISO25010-Standards.	Context coverage

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Kontinuierliche Bereitstellung (CD - Continuous deployment)	Eine Erweiterung der kontinuierlichen Bereitstellung, bei der die Anwendung nicht nur bereitgestellt, sondern auch automatisch bereitgestellt wird, sodass sie auf der Produktionsinfrastruktur ausgeführt wird.	Continuous deployment (CD)
Kontinuierliche Integration (CI - Continuous integration)	Indem es zur Praxis wird, Code so früh und so oft wie möglich in den Hauptzweig eines gemeinsam genutzten Repositorys zu integrieren, minimiert die kontinuierliche Integration die Integrationskosten in einen Build-Prozess und ermöglicht häufigere und automatisierte Tests. Indem automatisierte Tests gestartet werden, sobald ein Entwickler einen neuen Code zusammenführt, können Testsuiten ausgeführt werden, um zu überprüfen, ob neue Integrationsfehler eingeführt wurden.	Continuous integration (CI)
Kontinuierliche Lieferung (CD - Continuous delivery)	Eine Erweiterung der Prinzipien hinter Continuous Integration. Das bedeutet, dass sich der Code immer in einem Zustand befindet, in dem er bereitgestellt werden kann. Diese Praxis stützt sich stark auf die Automatisierung der Test- und Bereitstellungsprozesse, um sicherzustellen, dass diese reibungslos ablaufen. Das Testen erfolgt in Phasen, wobei der Code, wenn er eine Testphase besteht, automatisch zur nächsten Phase übergeht und so weiter und so weiter, bis die Anwendung bereit für die Bereitstellung ist.	Continuous delivery (CD)
Kontinuierliche Überwachung / Continuous monitoring	Sammeln Sie auf der Grundlage von Tools während des Live-Betriebs kontinuierlich Rückmeldungen zu den Indikatoren des IT-Systems und nutzen Sie die Informationen, um das zukünftige Verhalten des Systems zu prognostizieren.	Continuous monitoring
Kontinuierliches Testen / Continuous testing	Automatisierte Testausführung, die jedes Mal ausgeführt wird, wenn Software in einen Build integriert wird, bevor ein neuer Build bereitgestellt wird.	Continuous testing
Kontinuität	Die Gewissheit, dass das Informationssystem ununterbrochen weiterläuft, was bedeutet, dass es auch nach schwerwiegenden Unterbrechungen innerhalb einer angemessenen Zeit wieder aufgenommen werden kann. Dies ist ein Qualitätsuntermerkmal des Qualitätsmerkmals Zuverlässigkeit der Norm ISO25010.	Continuity
Kontrolle	Um auf der Grundlage von Überwachungsinformationen adaptive Maßnahmen zu ergreifen, um das ordnungsgemäße Verhalten des IT-Systems während des gesamten IT-Bereitstellungszyklus sicherzustellen.	Control
Künstliche allgemeine Intelligenz	Künstliche allgemeine Intelligenz (oder AGI - Artificial general intelligence) ist eine Intelligenz, die alle Aufgaben ausführen kann, die ein Mensch ausführen könnte.	Artificial general intelligence
Künstliche Intelligenz	Vereinfacht gesagt ist KI die Fähigkeit von Maschinen, Aufgaben und Tätigkeiten auszuführen, die wir als „intelligent“ bezeichnen würden. Künstliche Intelligenz, allgemein definiert, ist die Fähigkeit eines intelligenten Agenten, seine Umgebung zu beobachten und bestimmte Aufgaben auszuführen, um seine Fähigkeit zu maximieren, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.	Artificial intelligence
Künstliche schmale Intelligenz	Diese KI konzentriert sich auf eine Aufgabe. Alle KI, die wir heutzutage verwenden, wird als künstliche schmale Intelligenz (oder ANI - Artificial narrow intelligence) kategorisiert. Synonym: schwache KI	Artificial narrow intelligence
Künstliche Superintelligenz	Diese KI übertrifft die der klügsten und begabtesten menschlichen Köpfe bei weitem. (ASI - Artificial super intelligence)	Artificial super intelligence
Lastmodell	Eine Beschreibung der verschiedenen erwarteten Belastungsniveaus eines IT-Systems, die die Grundlage für die Spezifikation und Durchführung von Leistungstests bildet.	Load model
Leistungsfähigkeit	Die Leistungseffizienz stellt die Leistung im Verhältnis zur Menge der unter den angegebenen Bedingungen verwendeten Ressourcen dar. Dieses Merkmal setzt sich aus den Teilmerkmalen Zeitverhalten, Ressourcenauslastung und Kapazität zusammen. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010.	Performance efficiency
Leistungsstarke IT-Bereitstellung / High-Performance IT Delivery	Ein Ansatz, der es funktionsübergreifenden Teams ermöglicht, die Produkte, Prozesse und Mitarbeiter kontinuierlich zu verbessern, die erforderlich sind, um den Endbenutzern einen Mehrwert zu bieten. Beispiele sind Scrum und DevOps.	High-Performance IT Delivery
Logischer Testfall	Beschreibt logisch die Umstände, unter denen das Systemverhalten untersucht wird, indem angegeben wird, welche Testsituationen vom Testfall abgedeckt werden.	Logical test case

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Management des Anwendungslebenszyklus / Application lifecycle management	Ein kontinuierlicher Prozess zur Verwaltung der Lebensdauer einer Anwendung durch Governance, Entwicklung und Wartung. ALM (Application lifecycle management) ist die Verbindung von Unternehmensführung und Software-Engineering, die durch Tools ermöglicht wird, die Anforderungsmanagement, Architektur, Codierung, Tests, Nachverfolgung und Release-Management erleichtern und integrieren.	Application lifecycle management
Maschinelle Intelligenz	Maschinelle Intelligenz (MI) ist ein einheitlicher Begriff für das, was andere maschinelles Lernen (ML) und künstliche Intelligenz (KI) nennen. Als wir es KI nannten, stellten wir fest, dass zu viele Menschen davon abgelenkt waren, ob bestimmte Unternehmen „echte KI“ seien, und als wir es ML nannten, dachten viele, wir würden den eher „KI-ähnlichen“ Aspekten nicht gerecht, wie etwa die verschiedenen Varianten von Deep Learning. Maschinelle Intelligenz ist also ein Begriff, der „künstliche Intelligenz“, „maschinelles Lernen“ und andere verwandte Begriffe kombiniert.	Machine intelligence
Maschinelles Lernen	Maschinelles Lernen ist eine der Möglichkeiten, künstliche Intelligenz zu erreichen. Es enthält verschiedene Algorithmen – jeder mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Diese Algorithmen werden oft in drei Kategorien eingeteilt: überwachtes Lernen, unüberwachtes Lernen, bestärkendes Lernen.	Machine learning
Master-Testplan / Master-Testkonzept	Testplan / Testkonzept, durch den / das die verschiedenen Teststufen aufeinander abgestimmt sind.	Master test plan
MBR	Siehe Modellbasierte Überprüfung	MBR
MBT	Siehe Modellbasiertes Testen	MBT
Mensch	Mensch ist eines der fünf Elemente von TMap HD. Es zielt darauf ab, die richtigen Leute mit den richtigen Fähigkeiten, dem richtigen Wissen und der entsprechenden Denkweise zu haben, um die vereinbarten Methoden und Arbeitsweisen in einem Team und einer Organisation sinnvoll anzuwenden. Daher der Name TMap HD: Human Driven.	People
Menschenfreundlichkeit	Menschenfreundlichkeit bezieht sich auf das Niveau, bis zu dem intelligente Maschinen Menschen oder der Menschheit keinen Schaden zufügen. Dies ist ein Teilmerkmal des Qualitätsmerkmals Moral für Künstliche Intelligenz und Robotik, das wir der Norm ISO25010 hinzugefügt haben. Es bezieht sich auf die Gesetze der Robotik von Isaac Asimov.	Human friendliness
Metamorphische Prüfung	Eine Software-Testtechnik, die versucht, das Test-Orakel-Problem zu lösen. Ein Testorakel ist der Mechanismus, mit dem ein Tester feststellen kann, ob ein System richtig reagiert. Ein Testorakelproblem tritt auf, wenn es schwierig ist, die erwarteten Ergebnisse ausgewählter Testfälle zu bestimmen oder festzustellen, ob die tatsächlichen Ausgaben mit den erwarteten Ergebnissen übereinstimmen.	Metamorphic testing
Mob Testing	Gemeinsames Testen mit einer Gruppe von Personen, zum Beispiel dem gesamten Agile-Team. Dies bringt viel Brainpower für harte Testprobleme zusammen und/oder ermöglicht es dem Team, voneinander über das zu testende System und über das Testen zu lernen.	Mob testing
Mock / Simulator	Eine Methode oder ein Objekt, das das Verhalten einer realen Methode oder eines Objekts auf kontrollierte Weise simuliert und normalerweise von anderen Methoden oder Objekten aufgerufen wird, wenn die endgültige Methode oder das endgültige Objekt noch nicht verfügbar oder zum Testen unpraktisch ist. Siehe auch: Stub	Mock
Modellbasierte Entwicklung	Modellbasierte Entwicklung ist der Prozess, bei dem ein Modell im Mittelpunkt des (Software-) Entwicklungsprozesses steht, von der Anforderungserstellung bis hin zu Design und Implementierung. Dies ermöglicht eine gemeinsame Designumgebung über mehrere Projektteams hinweg und verknüpft das gesamte Design direkt mit den Anforderungen.	Model-based development

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Modellbasierte Überprüfung	Überprüfung der Testbasis durch Erstellen eines Modells. Die modellbasierte Überprüfung verwendet die Verwendung von Modellen, um die Mehrdeutigkeit der Testbasis zu reduzieren, sie kann das Erstellen eines Modells beinhalten. Der Grund für MBR ist, dass Modelle eindeutig sind und Fehler wie Unvollständigkeit, Inkonsistenz und Unrichtigkeit erkannt werden. Diese Aktivität kann eine Testbasis schaffen, sie liefert keine Testfälle, diese resultieren aus modellbasiertem Testen.	Model-based review
Modellbasiertes Testen	Modellbasiertes Testen dreht sich um die Verwendung eines Modells des zu entwickelnden Objekts oder Prozesses, um Testfälle zu erstellen oder zu verfeinern. Dies kann von einer vollständig automatisierten Reihe von Tests reichen, die von einer MBT-Suite entworfen und getestet werden, bis hin zu einer modellbasierten Überprüfung (MBR).	Model-based testing
Modifizierte Bedingungs-/Entscheidungsabdeckung	MCDC ist ein Abdeckungstyp aus der Deckungsgruppe Bedingung, der sicherstellt, dass jedes mögliche Ergebnis einer Bedingung mindestens einmal das Ergebnis der Entscheidung bestimmt. MCDC impliziert auch "Condition/Decision Coverage".	Modified condition/decision coverage
Moral	Bei der Moral geht es um die Prinzipien bezüglich der Unterscheidung zwischen richtig und falsch oder gutem und schlechtem Verhalten. Dies ist ein neues Hauptqualitätsmerkmal für künstliche Intelligenz und Robotik, das wir dem ISO25010-Standard hinzugefügt haben.	Morality
Multifunktionales Team oder Multidisziplinäres Team	Eine Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen (und sich nicht überschneidenden) Kenntnissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten, die gemeinsam auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten. Ein Nachteil ist, dass Teammitglieder sich nicht gegenseitig ersetzen können, was das Risiko birgt, dass das Team nicht effektiv ist, wenn nur ein Teammitglied nicht verfügbar ist. (siehe auch funktionsübergreifendes Team)	Multifunctional team or Multi-disciplinary team
Mutationstests	Eine Art des Testens, bei der bestimmte Anweisungen im Quellcode geändert (mutiert) werden, um zu prüfen, ob Testfälle den auf diese Weise eingeführten Fehler identifizieren. Dies ist eine Möglichkeit, die Qualität des Testsatzes (anstelle des Testobjekts) zu überprüfen.	Mutation testing
Natürliche Interaktion	Natürliche Interaktion bezieht sich auf die Ebene der natürlichen Dynamik in der Kommunikation zwischen einer intelligenten Maschine und einer Person. Es ist sowohl in der verbalen als auch in der nonverbalen Kommunikation zwischen Mensch und Maschine wichtig. Dies ist ein neues Unterqualitätsmerkmal für künstliche Intelligenz und Robotik.	Natural interaction
Nicht funktionales Testen	Prüfung auf ein oder mehrere andere Qualitätsmerkmale als die Funktionalität.	Non-functional testing
Objektteil	Ein Objektteil ist ein logisch zusammenhängender Teil des Testobjekts aus Sicht des zu testenden Merkmals.	Object part
Online	Direkt mit einem Informationssystem verbundener Funktionsmodus, bei dem das Informationssystem die Befehle sofort verarbeitet und die Antwort (Ausgabe) direkt auf dem Bildschirm (oder einer anderen Benutzerschnittstelle) anzeigt.	Online
Operative Intelligenz	Operational Intelligence ist die Verwendung von allem, von Data Mining bis hin zu Analysen, um alle unterschiedlichen Daten zu sammeln, zu korrelieren und zu verwenden, um wichtige Muster aufzudecken, tiefere Einblicke zu gewinnen, die Zeit zum Erkennen wichtiger Ereignisse zu verkürzen, Live-Feeds und historische Daten zu nutzen, um zu verstehen, was passiert, Identifizieren Sie Anomalien und treffen Sie effektive Entscheidungen, stellen Sie schnell eine Lösung bereit und sorgen Sie für Flexibilität, die jetzt und in Zukunft benötigt wird.	Operational intelligence
Orchestrierung in End-to-End-Qualität	Die Person, die für die Organisation der End-to-End-Qualität verantwortlich ist. (Oft als Orchestrator bezeichnet)	End-to-end quality orchestrator
Orthogonales Array	Ein orthogonales Array LN(sk, t) ist ein 2-dimensionales Array aus N Zeilen und k Spalten, das aus Elementen besteht, die s-Werte annehmen können, wobei jede Kombination von t Spalten alle Kombinationen der s-Werte zu gleichen Teilen enthält.	Orthogonal array
OT-System	Operational Technology (OT) ist die Hardware und Software, die dazu bestimmt ist, Änderungen in physikalischen Prozessen durch direkte Überwachung und/oder Steuerung von physikalischen Geräten wie Ventilen, Pumpen usw. zu erkennen oder zu verursachen.	OT system

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Paarweises Testen	Testdesigntechnik, die dazu führt, dass alle Möglichkeiten einer beliebigen Kombination von 2 Faktoren getestet werden.	Pairwise testing
Permanente Testorganisation	Eine Linienorganisation, die Testdienstleistungen anbietet.	Permanent test organization
Persönlichkeit	Die Kombination von Merkmalen oder Qualitäten, die den unverwechselbaren Charakter einer Person ausmachen. Dies ist ein neues Hauptqualitätsmerkmal für künstliche Intelligenz und Robotik, das wir dem ISO25010-Standard hinzugefügt haben.	Personality
Physikalischer Testfall	Konkrete Ausarbeitung eines logischen Testfalls, wobei Auswahlen für die Werte aller erforderlichen Eingaben und Einstellungen der Umgebungsfaktoren getroffen wurden. Im Prinzip hat ein logischer Testfall einen physischen Testfall.	Physical test case
Portabilität	Der Grad der Effektivität und Effizienz, mit dem ein System, Produkt oder eine Komponente von einer Hardware, Software oder anderen Betriebs- oder Nutzungsumgebung in eine andere übertragen werden kann. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010	Portability
Privatsphäre	Privatsphäre ist der Zustand, in dem man frei von unerwünschten oder unangemessenen Eingriffen oder Störungen in sein Privatleben oder seine Angelegenheiten ist. Dies ist ein neues Unterqualitätsmerkmal der charakteristischen Moral, das wir dem ISO25010-Standard hinzugefügt haben.	Privacy
Problem	Ein Problem, das tatsächlich aufgetreten ist und sich negativ auf (die Chancen auf) das Erreichen eines Ziels auswirkt.	Issue
Problem	Eine Ursache oder potenzielle Ursache für eine oder mehrere Anomalien oder Vorfälle.	Problem
Produktionsabnahmetest	Ein Test, der von den zukünftigen Operations People in einer optimal simulierten Produktionsumgebung durchgeführt wird, mit dem Ziel zu zeigen, dass das entwickelte System die gestellten Anforderungen aus der Operations-Perspektive erfüllt.	Production acceptance test
Produktlebenszyklus-Management	Produktlebenszyklusmanagement ist der Ansatz zur Verwaltung eines Produkts von der Entstehung bis zur Entsorgung und umfasst alle Aspekte des Produktlebens, jedoch mit menschlicher Beteiligung in Form von Fähigkeiten, Produktinformationen, Konstruktion und Fertigung.	Product Lifecycle Management
Produktrisiko	Eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, dass das Produkt in Bezug auf die erwartete Auswirkung versagt, wenn dies eintritt. Die Ausfallwahrscheinlichkeit wird durch die Fehlerwahrscheinlichkeit und die Nutzungshäufigkeit bestimmt. Die Auswirkungen beziehen sich auf die betriebliche Nutzung des Produkts.	Product risk
Produktrisikoaanalyse	Analyse des zu prüfenden Produktes mit dem Ziel, eine gemeinsame Sicht aller Beteiligten auf die mehr oder weniger riskanten Eigenschaften und Teile des zu prüfenden Produktes zu erreichen, um die Prüfintensität auf diese Sichtweise zu beziehen.	Product risk analysis
Progressionstest	Testen neuer oder angepasster Teile eines Systems (wird als Gegenstück zum Regressionstest verwendet).	Progression testing
Prozess (Abdeckungsgruppe)	Dies ist eine der Abdeckungsgruppen von abdeckungs-basierten Testdesigntechniken, die sich auf Testprozesse beziehen.	Process (coverage group)
Pull-Request	Eine Methode zum Einreichen von Beiträgen zu einem Entwicklungsprojekt, bei der ein Entwickler, nachdem er eine Änderung am Code in einem Themenzweig vorgenommen hat, darum bittet, dass diese Änderung an den Hauptzweig übertragen wird (der in das Haupt-Repository aufgenommen werden soll). Dazu gehört statisches Testen (dh Reviewen) des geänderten Codes, um beispielsweise zu überprüfen, ob die Änderung ordnungsgemäß durchgeführt wurde und ob sie Wartbarkeit und anderen Richtlinien zur Codequalität entspricht. (der statische Test kann teilweise automatisiert sein)	Pull request
Qualität	Die Gesamtheit der Merkmale und Merkmale eines Produkts oder einer Dienstleistung, die sich auf seine Fähigkeit auswirken, erklärte oder implizite Bedürfnisse zu befriedigen.	Quality
Qualitätsingenieur	Eine Person, die Qualitätssicherungs- und Testaufgaben durchführt. Dies ist eine Teamrolle, nicht unbedingt eine Funktion.	Quality engineer
Qualitätskontrolle	Alle geplanten und systematischen Aktivitäten, die erforderlich sind, um ein angemessenes Vertrauen zu schaffen, dass ein Produkt oder eine Dienstleistung die Qualitätsanforderungen erfüllt.	Quality assurance
Qualitätsmaßstab	Eine Gruppe von Aktivitäten, die darauf abzielt, ein bestimmtes Qualitätsniveau zu erreichen. Es gibt vorbeugende, aufdeckende und korrigierende Qualitätsmaßnahmen.	Quality measure

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Qualitätsmerkmal	Eine Beschreibung einer Eigenschaft eines Informationssystems.	Quality characteristic
Qualitätsrisiko	Eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, dass das Produkt in Bezug auf die erwartete Auswirkung versagt, wenn dies eintritt. Die Ausfallwahrscheinlichkeit wird durch die Fehlerwahrscheinlichkeit und die Nutzungshäufigkeit bestimmt. Die Auswirkungen beziehen sich auf die betriebliche Nutzung des Produkts.	Quality risk
Qualitätstechnik	Beim Quality Engineering geht es darum, dass Teammitglieder und ihre Stakeholder gemeinsam Verantwortung übernehmen, um den Geschäftsleuten und ihren Kunden kontinuierlich IT-Systeme mit der richtigen Qualität zum richtigen Zeitpunkt zu liefern. Es ist ein Prinzip des Software-Engineerings, das sich mit der Anwendung von Qualitätsmaßstäben befasst, um die eingebaute Qualität sicherzustellen.	Quality engineering
Quality-Engineering-Strategie	Eine Quality-Engineering-Strategie setzt Qualitätsmaße mit IT-Liefergegenständen (z. B. User Stories, Features etc.) in Beziehung und gibt die <u>Intensität der erforderlichen Qualitätsmaßnahmen an.</u>	Quality engineering strategy
Red Teaming / Rotes Team	Ein Ansatz bei Sicherheitstests, bei dem die Sicherheit der gesamten Organisation durch Angriffe bewertet wird. Das rote Team ist das angreifende Team und das blaue Team ist das verteidigende Team.	Red teaming
Regressionstest	Ein Test, der darauf abzielt zu überprüfen, ob alle unveränderten Teile eines Systems nach der Implementierung einer Änderung noch korrekt funktionieren.	Regression test
Review	Eine Bewertung ist ein statischer Test eines Produkts. Das bedeutet Testen ohne "laufende" Software oder Systeme. Es gibt verschiedene Arten von Reviews (auch statische Testtechniken genannt), wie z. B.: Walkthrough (Wissenstransfer und Austausch von Visionen), technisches Review (z. B. Auswahl der Lösungsrichtung/Alternative), Management-Review (z. B. Bestimmung des Projektstatus), informelles Review (Überprüfung durch Kollegen ohne formalen Prozess) und Inspektion (die gründlichste Überprüfungstechnik, die das Qualitätsniveau eines Produkts festlegt). Nicht zu verwechseln mit dem Wort Review aus dem Scrum-Leitfaden, der verwendet wird, um dem Product Owner das Produkt vorzuführen.	Review
Richtigkeit	Der Grad, in dem das System die eingegebenen Eingaben und Änderungen gemäß den Spezifikationen korrekt verarbeitet, um konsistente Datensätze zu erzeugen.	Correctness
Risiko	Eine Funktion der Wahrscheinlichkeit des Eintretens einer bestimmten Bedrohung (Wahrscheinlichkeit) und der potenziellen nachteiligen Folgen (Auswirkung) des <u>Eintretens dieser Bedrohung.</u>	Risk
Risikoberichterstattung	Eine Beschreibung, inwieweit das System die Qualitätsanforderungen erfüllt und welche Qualitätsrisiken damit verbunden sind. Dieser Bericht wird zur <u>Bestimmung des Konfidenzniveaus beitragen.</u>	Risk reporting
Risikofreiheit	Der Grad, in dem ein Produkt oder System das potenzielle Risiko für den wirtschaftlichen Status, das Leben von Menschen, die Gesundheit oder die Umwelt mindert. Dies ist ein Qualitätsmerkmal im Sinne des ISO25010-Standards.	Freedom of risk
Roboter	Eine Maschine, die durch Eingabe von Sensoren Informationen über ihre Umgebung sammelt und basierend auf dieser Eingabe ihr Verhalten ändert. In Kombination mit maschinellem Lernen und künstlicher Intelligenz werden die Reaktionen des Roboters mit der Zeit adäquater. Die Nutzung von Internet of Things (IoT), Big Data Analytics und Cloud-Technologie machen einen Roboter vielseitig. Roboter gibt es in vielen verschiedenen Formen und Gestalten. Es ist nicht nur der metallische Mann. Roboter können ebenso ein intelligenter Algorithmus in den sozialen Medien, ein autonomer Staubsauger oder ein selbstfahrendes Auto sein.	Robot
Robotik	Robotik ist ein Zweig des Ingenieurwesens, der sich mit der Konzeption, dem Design, der Herstellung und dem Betrieb von Robotern befasst. Dieses Feld überschneidet sich mit Elektronik, Informatik, künstlicher Intelligenz, Mechatronik, Nanotechnologie und Bioingenieurwesen.	Robotics
Robotische Prozessautomatisierung	Die Verwendung von Dateneingabewerkzeugen, die Daten automatisch in ein administratives IT-System eingeben. Die Daten können von einem KI-System generiert werden.	Robotic process automation

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Robustheit	Der Grad, in dem das Informationssystem auch nach einer Unterbrechung wie gewohnt weiterarbeitet. Dies ist ein Qualitätsuntermerkmal aus der TMap NEXT-Liste. Es wird durch das Qualitätsmerkmal Zuverlässigkeit und seine Untermerkmale der Norm ISO25010 für Qualitätsmerkmale abgedeckt.	Robustness
Rolle	Beschreibt eine oder mehrere Aufgaben und die Kenntnisse und Fähigkeiten, die zu ihrer Durchführung erforderlich sind.	Role
Rückfall	Das Phänomen, dass sich die Qualität eines Systems als Ganzes durch einzelne Änderungen verschlechtert.	Regression
Semantischer Test	Ein Test, mit dem die Gültigkeit einer Dateneingabe anhand der semantischen Regeln für die Beziehungen der Daten auf dem Eingabegerät und anderen Daten, beispielsweise in der Datenbank, im System oder auf dem Eingabegerät, geprüft wird.	Semantic test
Sicherheit	Der Grad, in dem ein Produkt oder System Informationen und Daten schützt, damit Personen oder andere Produkte oder Systeme den Grad des Datenzugriffs haben, der ihren Arten und Berechtigungsstufen entspricht. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010.	Security
Simulator	Ein speziell zum Testen erstellter Teil des Informationssystems, der die Umgebung des zu testenden Systems (des Teils des) Systems simuliert. Es kann ein Treiber oder ein Stummel oder beides sein.	Simulator
Smoketest	siehe: Vortest	Smoke test
Stabilität	Die Leichtigkeit oder Schwierigkeit, das System während der Modifikation in einem konsistenten Zustand zu halten. Dies ist eine Teilmenge der Modifizierbarkeit des Qualitätsuntermerkmals des ISO25010-Standards.	Stability
Startpunkt	Ausgangssituationen enthalten oft die gleichen Daten für mehrere Testfälle. Solche Daten sind also in einem sogenannten Startpunkt für den gesamten Test enthalten und nicht für jeden Testfall getrennt. Es wird als zentraler Ausgangspunkt bezeichnet, wenn dieser für weitere Tests oder Tester vorgesehen ist.	Starting point
Statischer Test	Testen durch Untersuchen von Produkten (z. B. Anforderungsspezifikationen, Handbücher oder Quellcode), ohne dass Programme ausgeführt werden.	Static testing
Stimmung	Eine Stimmung ist ein vorübergehender Geistes- oder Gefühlszustand. Dies ist ein Untermerkmal des Qualitätsmerkmals Persönlichkeit, das wir in Bezug auf künstliche Intelligenz und Robotik zu den ISO25010-Qualitätsmerkmalen hinzugefügt haben.	Mood
Stub	Ein Simulationsprogramm, das das eigentliche Programm ersetzt, einschließlich der Ein- und Ausgabeflüsse, das vom Testobjekt aufgerufen wird.	Stub
SUT	System Under Test, siehe: Testobjekt	SUT
Syntaktischer Test	Ein Test, mit dem die Validität von Eingabedaten oder Ausgabedaten anhand der syntaktischen Regeln getestet wird, die beschreiben, welchen Attributen die Daten entsprechen sollen, beispielsweise der Wertebereich.	Syntactic test
System unter Test	siehe: Testobjekt	System Under Test
Systemintegrationstest	Ein Test, der von dem/den zukünftigen Benutzer(n) in einer optimal simulierten Produktionsumgebung durchgeführt wird, mit dem Ziel, zu zeigen, dass (Teil-)Systemschnittstellenvereinbarungen eingehalten, richtig interpretiert und richtig umgesetzt wurden.	System integration test
Systemmanagement	Das Systemmanagement ist für den technischen Betrieb der Software in der vorgesehenen Infrastruktur in der Produktion verantwortlich.	System management
Systemtest	Ein vom Lieferanten in einer (überschaubaren) Laborumgebung durchgeführter Test mit dem Ziel nachzuweisen, dass das entwickelte System oder Teile davon den funktionalen und nicht funktionalen Spezifikationen und dem technischen Design entsprechen.	System test
Tatsächliche Ergebnis	Das Ergebnis, das beobachtet wird, wenn ein Testfall auf einem Testobjekt ausgeführt wird. Dies wird mit dem erwarteten Ergebnis verglichen, um zu beurteilen, ob der Testfall bestanden oder nicht bestanden wurde.	Actual result
Technisches Review	Eine statische Testtechnik, bei der ein Produkt (das zu etwa 60-80 % fertig ist) einer Reihe von Prüfern vorgelegt wird, mit der Frage, es aus einer bestimmten Perspektive zu bewerten.	Technical Review



Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Testansatz	Eine Arbeitsweise zum Entwerfen und Ausführen von Tests. Es gibt zwei Gruppen von Testansätzen: erfahrungsbasiertes Testen und abdeckungsbasiertes Testen.	Test approach
Testart	Gruppe von Testaktivitäten zur Überprüfung des Informationssystems auf eine Anzahl zusammenhängender Qualitätsmerkmale oder Teilaspekte davon.	Test type
Testausführung	Die Ausführung von Tests durch Ausführen des zu testenden Systems und damit Erhalten der tatsächlichen Ergebnisse, die mit den erwarteten Ergebnissen verglichen werden können, um festzustellen, ob die Tests bestanden oder nicht bestanden wurden. Dies ist Teil des dynamischen Testens.	Test execution
Testbarkeit	Die Leichtigkeit und Schnelligkeit, mit der Merkmale des Systems nach jeder Anpassung getestet werden können.	Testability
Testbarkeitsreview	Detaillierte Prüfung der Testbasis auf Testbarkeit.	Testability review
Testbasis	Die Informationen, die das erforderliche Systemverhalten definieren und als <u>Grundlage für das Testdesign verwendet werden.</u>	Test basis
Testbedingung	siehe: Testsituation	Test condition
Testcharter	Ein kurzes Dokument, das die Ausgangspunkte für eine explorative Testsitzung enthält.	Test charter
Testdaten	Daten, die (z. B. in einer Datenbank oder in einem Testfall) vorhanden sind, bevor ein Test ausgeführt wird, und die die zu testende Komponente oder das zu testende System beeinflussen oder von dieser beeinflusst werden.	Test data
Testdesign	Der Komplex von Aktivitäten zum Erstellen von Testsituationen, Testfällen, Testdaten, Testszenarien und Testskripten.	Test design
Testdesigntechnik / Testentwurfsvorgang / Testverfahren	Standardisierte Methode der Ableitung von Testfällen von einer bestimmten Testbasis, die eine bestimmte Abdeckung erreichen werden.	Test design technique
Testeinheit	Sammlung von Vorgängen, Transaktionen und/oder Funktionen, die <u>zusammen getestet werden.</u>	Test unit
Testen	Testen ist ein Prozess, bei dem Einblick in die Qualität und die bestehenden Risiken geschaffen wird und der Empfehlungen zu beiden liefert.	Testing
Tester	Eine Person, die Qualitätssicherungs- und Testaufgaben durchführt. Dies ist eine <u>Teamrolle, nicht unbedingt eine Funktion.</u>	Tester
Testfall	Eine Reihe von Vorbedingungen, Eingaben, Aktionen, erwarteten Ergebnissen und Nachbedingungen, mit denen untersucht wird, ob das System unter bestimmten Umständen das gewünschte Verhalten zeigt.	Test case
Testidee	Alle nützlichen Gedanken, Daten, Techniken, Heuristiken oder was auch immer, die Sie in einer Charta niederschreiben, damit Sie während Ihrer explorativen Testsitzung eine Fülle von Möglichkeiten haben, Ihre Tests zu variieren.	Test idea
Testinfrastruktur	Einrichtungen und Ressourcen, die notwendig sind, um eine zufriedenstellende Ausführung des Tests zu ermöglichen. Es wird unterschieden zwischen Testumgebungen, Testwerkzeugen und Arbeitsplätzen.	Test infrastructure
Testingenieur	Die Person in einem funktionsübergreifenden Team, die Tests spezifiziert und/oder durchführt und die Testergebnisse auswertet. Testingenieur ist eine <u>Rolle, nicht unbedingt eine Funktion.</u>	Test engineer
Testintensität	Gibt an, ob ein bestimmter Teil des Testobjekts leicht, mäßig oder intensiv <u>getestet werden muss.</u>	Test intensity
Testintensität / Testtiefe	Testintensität N = Sicherheit, dass alle Kombinationen von N <u>aufeinanderfolgenden Pfaden abgedeckt sind.</u>	Test depth level N
Testintensitätstabelle	Leitet ein Team bei der Entscheidung, wie die gewünschte Testintensität erreicht werden soll, indem definiert wird, welche Testansätze und/oder Testtechniken für welches Qualitätsrisikoniveau verwendet werden sollten. Die Testintensitätstabelle verwendet die auf TMAP.net definierten Testansätze und Abdeckungsgruppen.	Test intensity table

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Testlinie	Betriebliche Organisation zur Lieferung von Testdienstleistungen an einen oder mehrere Kunden. Eine Testlinie besteht aus einem festgelegten Team von Testern, einer Infrastruktur, Testwerkzeugen und standardisierten Arbeitsvorgängen.	Test line
Testmuster / Testpattern	Eine generelle Lösung für ein spezifisches, wiederkehrendes Testproblem.	Test pattern
Testobjekt	Das zu testende Informationssystem (oder das zu testende Teilsystem).	Test object
Test-Orchestrierung	Die Abstimmung einer großen Anzahl von Testautomatisierungsaufgaben und anderen Aufgaben im Zusammenhang mit der Qualitätssicherung für alle an einem CI/CD-Prozess beteiligten Teams für eine optimierte Testausführung. Dieser Begriff bezieht sich sowohl auf den Prozess der Orchestrierung als auch auf deren technische Umsetzung in der Pipeline.	Test orchestration
Testorganisation	Gesamtheit der Testfunktionen, Einrichtungen, Vorgänge und Aktivitäten sowie deren Verhältnis zueinander.	Test organization
Testplan	In einem Testplan werden das allgemeine Konzept und die strategischen Entscheidungen im Zusammenhang mit dem auszuführenden Test festgelegt. Der Testplan bildet den Bezugsrahmen während der Durchführung des Tests und dient außerdem als Instrument zur Kommunikation mit dem Auftraggeber des Tests. Der Testplan ist eine Beschreibung des Testprojekts, einschließlich einer Beschreibung der Aktivitäten und der Planung; aber er beschreibt nicht die eigentlichen Tests selbst.	Test plan
Testprotokoll	Eine Aufzeichnung der Testschritte, erwarteten Ergebnisse und tatsächlichen Ergebnisse zusammen mit Beobachtungen über das Systemverhalten, die während des Testens registriert werden, beispielsweise während einer <u>explorativen Testsitzung</u> .	Test log
Testprozedur	siehe: Testszenario	Test procedure
Testprozess	Sammlung von Werkzeugen, Techniken und Arbeitsmethoden, die eingesetzt werden, um einen Test durchzuführen.	Test process
Testpunkt	Maßeinheit für den Umfang eines durchzuführenden Tests.	Test point
Testpunktanalyse (TPA)	Methode zur Durchführung einer technologieunabhängigen Messung der Testintensität eines Informationssystems auf der Basis einer Funktionspunktanalyse. Diese Messung dient als Grundlage für eine Produktivitätsmessung, für eine Schätzung der benötigten Ressourcen und für das Projektmanagement.	Test point analysis (TPA)
Testrahmen	Eine für eine Entwicklungsumgebung konfigurierte Sammlung von Software und Testdaten mit dem Zweck, eine oder mehrere Einheiten (Units) dynamisch zu testen, wobei Verhalten und Output überprüft werden.	Test harness
Testrichtlinie	Beschreibt, wie eine Organisation mit Mitarbeitern, Ressourcen und Verfahrensweisen des Testprozesses in verschiedenen Situationen umgeht.	Test policy
Testschritt	Ein Teil eines Testfalls oder, wenn es sich nicht auf einen bestimmten Testfall bezieht, ein Teil eines Testszenarios und/oder eines Testskripts.	Test step
Test-Set	Eine Sammlung von Testfällen.	Test set
Testsituation	Einzelbedingung, bei der das Testobjekt ein spezifisches Verhalten aufzeigt, das getestet werden muss.	Test situation
Testskript	Zusammenfassung von mehreren konkreten Testfällen, um sie effizient und einfach durchführen zu können.	Test script
Testspezifikation	Die vollständige Dokumentation des Testdesigns, der logischen Testfälle und Testszenarien für eine bestimmte Testeinheit.	Test specification

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Testspezifikations-technik	Siehe: Testentwurfstechnik	Test specification technique
Teststeuerung	Eine Testmanagementaufgabe, bei der es darum geht, eine Reihe von Korrekturmaßnahmen zu entwickeln und anzuwenden, um ein Testprojekt auf Kurs zu bringen, wenn die Überwachung eine Abweichung von der Planung zeigt.	Test control
Teststrategie	Aufteilung von Testaufwand und Abdeckungsgrad über die zu testenden Teile oder Aspekte des Testobjekts, mit dem Ziel, die wichtigsten Fehler so früh und daher so kostengünstig wie möglich zu finden.	Test strategy
Teststufe	Eine Teststufe ist eine Gruppe von Testaktivitäten, die gemeinsam verwaltet und ausgeführt werden.	Test level
Testsuite	Eine Gruppe von Testszenarien und/oder Testskripten, die logisch zusammengehören.	Test suite
Testscenario	Abfolge physischer Testfälle, um diese effizient manuell oder automatisch auszuführen.	Test scenario
Testteam	Eine Gruppe von Mitarbeitern, die unter der Leitung eines Testmanagers die Testaktivitäten durchführt.	Test team
Testüberwachung	Die Aktivität, die den Status von Testaktivitäten überprüft, alle Abweichungen von geplanten oder erwarteten identifiziert und den Stakeholdern den Status meldet.	Test monitoring
Testumgebung	Zusammenstellung von Komponenten, wie z.B. Hardware, Software, Verbindungen, Umgebungsdaten, Wartungswerkzeugen und Verwaltungsvorgängen, mit denen ein Test ausgeführt wird.	Test environment
Testvarianten / Testmöglichkeiten / Prüfungsvielfalt	Der Begriff „Prüfungsvielfalt“ soll allen Beteiligten bewusst machen, dass es immer unterschiedliche Prüfungserfordernisse geben wird und daher unterschiedliche Prüfungsvarianten organisiert werden müssen. Ob diese getrennt oder kombiniert organisiert werden, hängt von der Situation ab. Testsorten werden auf der Grundlage der relevanten Qualitätsmerkmale und anderer relevanter Perspektiven wie Progression oder Regression definiert.	Test variety
Testware	Alle aus dem Testprozess hervorgehenden Testdokumente, die für Wartungszwecke eingesetzt werden können und daher übertragbar und aktualisierbar sein sollten.	Testware
Testwerkzeug	Automatisiertes Hilfsmittel, das Unterstützung für eine oder mehrere Testaktivitäten bietet, wie z.B. Planung, Steuerung, Spezifikation und Durchführung.	Test tool
Testwerkzeug-Richtlinien	Beschreibt, wie eine Organisation die Anschaffung, Einführung und den Gebrauch von Testwerkzeugen in verschiedenen Situationen handhabt.	Test tool policy
Testziel	Ein für den Auftraggeber testrelevantes Ziel, oft ausgedrückt durch IT-gestützte Geschäftsprozesse, realisierte Benutzeranforderungen oder Anwendungsfälle, kritische Erfolgsfaktoren, Änderungsvorschläge oder abzudeckende Risiken.	Test goal
Testziel	siehe Testziel	Test objective
Tiefes Lernen / Deep Learning	Deep Learning ist eine Form des maschinellen Lernens, die auf dem Lernen von Datenrepräsentationen basiert, basierend auf der Informationsverarbeitung in biologischen Nervensystemen, unter Verwendung neuronaler Netze.	Deep learning
Transparenz der Auswahl	Die Transparenz der Entscheidungen zeigt an, ob ein beteiligter Mensch nachvollziehen kann, wie eine Maschine zu ihren Entscheidungen kommt. Dies ist ein neues Qualitätsuntermerkmal für KI und Robotik, das wir dem ISO25010-Standard hinzugefügt haben.	Transparency of choices
Treiber	Ein Simulationsprogramm, das ein Programm ersetzt, das sich um die Steuerung und/oder den Aufruf des Testobjekts kümmern soll.	Driver
UAT - User Acceptance Test	siehe: Benutzerakzeptanztest	UAT

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
Überwachtes Lernen	Überwachtes Lernen ist die maschinelle Lernaufgabe, eine Funktion zu lernen, die eine Eingabe einer Ausgabe zuordnet, basierend auf beispielhaften Eingabe-Ausgabe-Paaren. Es leitet eine Funktion aus beschrifteten Trainingsdaten ab, die aus einer Reihe von Trainingsbeispielen bestehen.	Supervised learning
Überwachung	Kontinuierliches Sammeln von Feedback zu den Indikatoren des IT-Systems mithilfe von Tools während des gesamten IT-Bereitstellungszyklus und Verwenden dieser Informationen zur Vorhersage des Verhaltens des IT-Systems.	Monitoring
Unbeaufsichtigtes Lernen	Die maschinelle Lernaufgabe zum Ableiten einer Funktion zum Beschreiben verborgener Strukturen aus „unbeschrifteten“ Daten (dh eine Klassifizierung oder Kategorisierung ist nicht in den Daten enthalten, die in den maschinellen Lernalgorithmus eingegeben werden).	Unsupervised learning
Unit Test	Ein vom Entwickler in der Entwicklungsumgebung durchgeführter Test, mit dem gezeigt werden soll, dass eine Einheit (Unit) die in den technischen Spezifikationen festgelegten Anforderungen erfüllt.	Unit test
Unit-Integrationstest	Ein vom Entwickler in der Entwicklungsumgebung durchgeführter Test, mit dem gezeigt werden soll, dass eine logische Gruppe von Einheiten (Units) die in den technischen Spezifikationen festgelegten Anforderungen erfüllt.	Unit integration test
Untersuchung	Formales Testen von Wissen und Fähigkeiten durch Frage und Antwort. Ein Beispiel ist, dass eine intelligente Maschine (z. B. ein autonomes Auto) eine formelle Prüfung bestehen muss, bevor sie in einer bestimmten Umgebung <u>betrieben werden darf</u> .	Examination
Validierung	Bestätigung durch Prüfung und Erbringung objektiver Nachweise, dass die Anforderungen für einen bestimmten Verwendungszweck erfüllt sind. ("Ist das richtige System gebaut") Siehe auch: Verifikation	Validation
Vereinfachen	Eines der fünf Elemente von TMap HD. Ziel ist es, die Aufwärtsspirale der zunehmenden Komplexität von IT-Systemen, die einen zunehmenden Testaufwand erfordert, durch Standardisierung und Entkopplung zu <u>durchbrechen</u> .	Simplify
Verhaltensgesteuerte Entwicklung / Behavior driven development	Behavior Driven Development (BDD) ist eine Softwareentwicklungsmethodik, bei der eine Anwendung spezifiziert und entworfen wird, indem beschrieben wird, wie ihr Verhalten einem externen Beobachter erscheinen soll.	Behavior driven development
Verifizierung	Bestätigung durch Prüfung und durch Bereitstellung eines objektiven Nachweises, dass festgelegte Anforderungen erfüllt wurden. ("Ist das System richtig gebaut") Siehe auch: Validierung	Verification
Verlässlichkeit	Der Grad, in dem ein System, Produkt oder eine Komponente bestimmte Funktionen unter bestimmten Bedingungen für einen bestimmten Zeitraum ausführt. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010.	Reliability
Verletzlichkeit	Ein Fehler in einem IT-System, durch den es der Möglichkeit ausgesetzt ist, <u>angegriffen oder geschädigt zu werden</u> .	Vulnerability
Verschlechterungsfaktor	Problemlosigkeit, mit der der Kern des Informationssystems <u>nach Ausfall eines Teils davon wieder fortgesetzt werden kann</u> .	Degradation factor
Verstärkungslernen	Eine Vielzahl von maschinellem Lernen, das verschiedene Optionen bestimmt, um die Option zu finden, die eine Vorstellung von kumulativer Belohnung maximiert. Reinforcement Learning unterscheidet sich vom standardmäßigen überwachten und unüberwachten Lernen darin, dass niemals korrekte Input/Output-Paare präsentiert oder suboptimale Aktionen explizit korrigiert werden. Stattdessen steht die Leistung im Vordergrund.	Reinforcement learning
Vertrauen	Dies ist das fünfte Element von TMap HD, zu dem die anderen Elemente (Menschen, Integrieren, Vereinfachen und Industrialisieren) führen, um das Vertrauen zu gewinnen, dass das IT-System für seinen Zweck geeignet ist, oft basierend auf dem Vertrauen der beteiligten Personen die richtigen Dinge.	Confidence
Virtuelles Engineering	Design- und Validierungsaktivitäten erfolgen gemeinsam, um frühe Produktdesigns zu prüfen, die Entscheidungsfindung zu unterstützen und eine kontinuierliche Produktoptimierung im Rahmen interdisziplinärer und unternehmensübergreifender Partnerschaften zu ermöglichen.	Virtual engineering

Deutscher Begriff	Beschreibung Deutsch	Ursprünglicher englischer Begriff
VOICE-Modell	Beim VOICE-Modell geht es darum, das Maß an Vertrauen zu etablieren, dass der angestrebte Geschäftswert erreicht werden kann. Es besteht aus 5 Begriffen: Wert, Ziele, Indikatoren, Vertrauen und Erfahrung.	VOICE model
Vollständigkeit	Die Gewissheit, dass alle Eingaben und Änderungen vom System verarbeitet werden.	Completeness
Vorfall / Incident	Eine ungeplante Unterbrechung eines IT-Services oder eine Minderung der Qualität eines IT-Services oder ein Ausfall eines Configuration Items.	Incident
Vortest	Testen des gelieferten Produkts in der Weise, dass festgestellt wird, ob das Produkt von ausreichender Qualität ist, um einen vollständigen Test dieses Produkts durchzuführen.	Pre-test
Walkthrough	Prüftechnik, bei der die Inhalte eines Produkts während eines Meetings vom Autor erklärt werden. Hierbei sind mehrere verschiedene Ziele denkbar: Schaffung eines gemeinsamen Ausgangspunkts für alle Beteiligten, Vermittlung von Informationen, Bitte um zusätzliche Informationen von den Beteiligten oder das Anbieten einer Auswahlmöglichkeit verschiedener vom Autor vorgeschlagener Alternativen.	Walkthrough
Wartbarkeit	Der Grad der Effektivität und Effizienz, mit dem ein Produkt oder System von den vorgesehenen Betreuern modifiziert werden kann. Dies ist ein Produktqualitätsmerkmal nach ISO25010	Maintainability
Wartungstests	Testen der Änderungen an einem Betriebssystem oder der Auswirkungen einer geänderten Umgebung auf ein Betriebssystem.	Maintenance testing
Whitebox-Tests	Siehe: Glassbox-Test	Whitebox testing
Wiederherstellbarkeit	Die Leichtigkeit und Geschwindigkeit, mit der das Informationssystem nach einer Unterbrechung wiederhergestellt werden kann. Dies ist ein Qualitätsuntermerkmal des Qualitätsmerkmals Zuverlässigkeit der Norm ISO25010.	Recoverability
Wiederverwendbarkeit	Der Grad, in dem Teile des Informationssystems oder des Designs für die Entwicklung verschiedener Anwendungen wiederverwendet werden können. Dies ist ein Qualitätsuntermerkmal des Qualitätsmerkmals Wartbarkeit des ISO25010-Standards.	Reusability
Wirksamkeit	Die Genauigkeit und Vollständigkeit, mit der Benutzer bestimmte Ziele erreichen. Dies ist ein Qualitätsmerkmal im Sinne des ISO25010-Standards.	Effectiveness
Zentraler Ausgangspunkt	Siehe <i>Startpunkt</i> .	Central starting point
Zeuge	Beobachtung von Tests, die von einer anderen Partei spezifiziert und/oder durchgeführt werden, um Beweise für das Maß an Vertrauen zu liefern, das diese Tests geben können.	Witnessing
Zufriedenheit	Der Grad, in dem Benutzerbedürfnisse befriedigt werden, wenn ein Produkt oder System in einem bestimmten Nutzungskontext verwendet wird. Dies ist ein Qualitätsmerkmal im Sinne des ISO25010-Standards.B116	Satisfaction
Zusammenarbeit / Arbeiten im Team	Bei der Zusammenarbeit geht es darum, wie gut ein Roboter mit Menschen zusammenarbeitet. Dies ist ein neues Unterqualitätsmerkmal.	Collaboration / working in a team
	<b>Ende dieses Glossars - Version 1.3 - 1. September 2022</b>	
	© 2022 Sogeti Nederland B.V. ® TMAP is a registered trademark of Sogeti Nederland B.V.	