

- 64
- ## Begriff: Web 2.0
- Grundlage:
    - Weiterentwicklung der Web-Technologien
    - Veränderung der Wahrnehmung des Webs
  - technische Sicht vs. soziale Sicht
  - Benutzung einer Versionsnummer, ähnlich wie bei Software
  - Definition des Begriffs schwierig
    - Versuch einer Annäherung

- 65
- ## Web 2.0 - Sichtweisen
- O'Reilly: Web 2.0 als Computerplattform, die Daten und Anwendungen bereitstellt
  - Meckel: Idee der gemeinsamen Maximierung kollektiver Intelligenz und der Bereitstellung von Nutzenwerten für jeden Teilnehmer durch formalisierte und dynamische Informationsteilung und -herstellung
- aus: Christian Kuhn: Web 2.0, Auswirkungen auf internetbasierte Geschäftsmodelle, Diplomica Verlag, Hamburg, 2007

- 66
- ## Web 2.0 - Sichtweisen
- Breeding: neue Vision des Internets, die größere Interaktivität, Kontrolle des Nutzers über Informationen, radikale Personalisierung, die Entwicklung von Online-Gemeinschaften und demokratisches Management von Informationen verspricht.
  - Krol definiert Web 2.0 als Kombination von Geschäftsprozessen, Prinzipien und Technologien, die dem Nutzer Partizipation und Zusammenarbeit ermöglichen
- aus: Christian Kuhn: Web 2.0, Auswirkungen auf internetbasierte Geschäftsmodelle, Diplomica Verlag, Hamburg, 2007

- 67
- ## Web 2.0 - Sichtweisen
- Tapscott: Bedeutung von Web 2.0: globale Infrastruktur, in der Kollaborationskosten gegen Null fallen
- aus: Christian Kuhn: Web 2.0, Auswirkungen auf internetbasierte Geschäftsmodelle, Diplomica Verlag, Hamburg, 2007

- 68
- ## Web 2.0 - Konkretisierung
- Beispiele die die Veränderung des Webs charakterisieren:
 

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	→ Google AdSense
Ofoto	→ Flickr
mp3.com	→ Napster
Britannica Online	→ Wikipedia
personal websites	→ blogging
domain name speculation	→ search engine optimization
publishing	→ participation
directories (taxonomy)	→ tagging ("folksonomy")
content management systems	→ wikis
  - Was unterscheidet aber nun eine Web 1.0-Anwendung von einer Web 2.0-Anwendung?

## Web 2.0 – Kriterien

- das Web als Plattform (anstatt des lokalen Rechners)
- Daten als wichtigste Grundlage
- „Architektur des Mitwirkens“ → Verstärkung der Vernetzung
- Modulare Zusammenstellung von Systemen und Seiten
  - Module von unterschiedlichen Entwicklern (Prinzip ähnlich OpenSource)

## Web 2.0 – Kriterien

- verteiltes, gemeinsames Nutzen von Inhalten und technischen Diensten → einfache Geschäftsmodelle
- Ende des klassischen Softwarelebenszyklus' → immerwährendes Beta-Stadium
- Die Software geht über die Fähigkeiten eines einzelnen Verwendungszwecks hinaus.



## Web als Plattform

- Vom Desktop zum Webtop
- zentrales Ziel von Web 2.0 – Webbrowser als Plattform
- Plattform Vorteile gegenüber Anwendung
  - keine Portierung auf andere Betriebssysteme
  - keine neuen Software Ausgaben
    - kontinuierliche Verbesserung
- Software als Service, Vermittler

## Web als Plattform

- WebOS
  - „Betriebssystem“ für Webanwendungen
  - Kein Betriebssystem im eigentlichen Sinne
  - OS stellt Schnittstelle zwischen Hardware und Software dar
    - Verantwortlich für Dateisystem
  - WebOS: Schnittstelle zur Programmierung von Webanwendungen
    - Zwischen Anwendung und Hardware
    - WebOS ist mehr eine Art Oberfläche → WebDesktop
    - Bietet aber auch Funktionen zur Verwaltung von Dateien

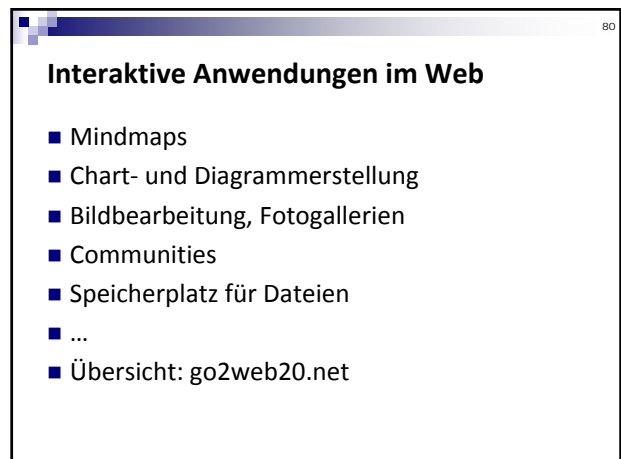
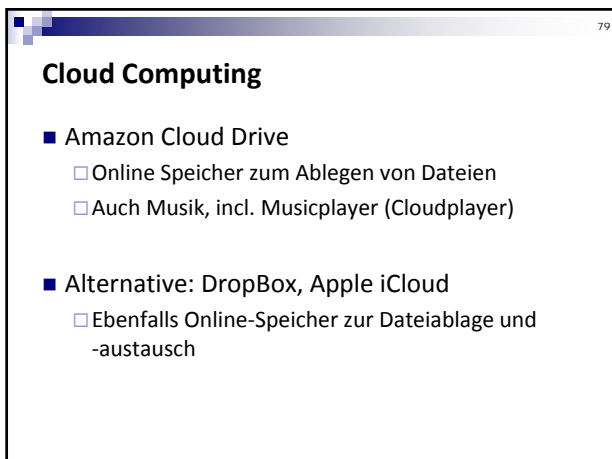
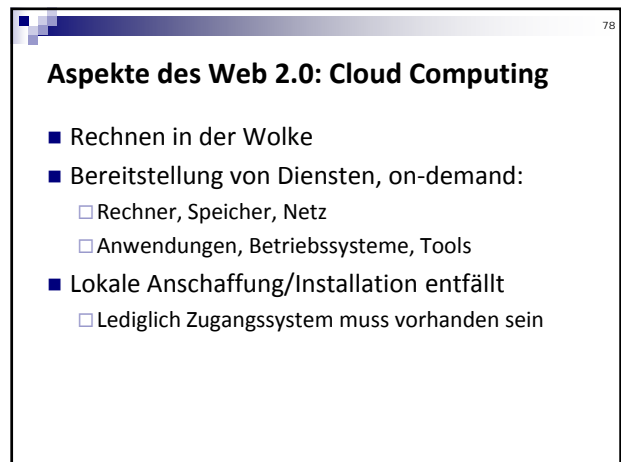
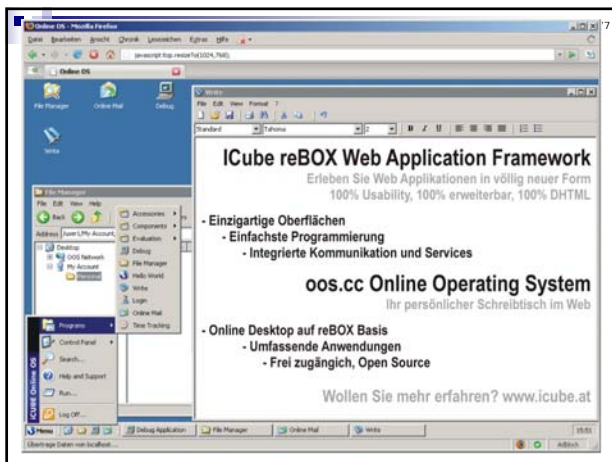
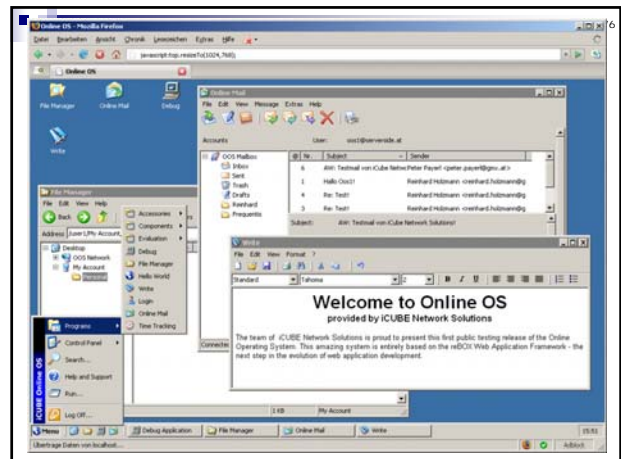
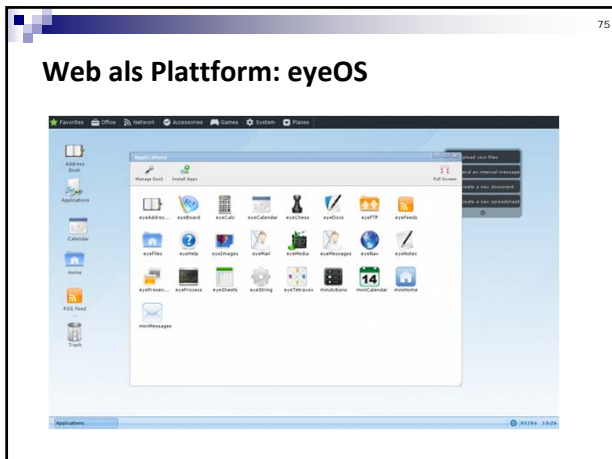
## Web als Plattform: WebDesktop

- WebOs eigentlich im Hintergrund → Funktionalität
- WebDesktop im Vordergrund → Sichtbare Schnittstelle zur Steuerung und Verwaltung von Webanwendungen
- Meist ähnlich Windows

## Web als Plattform

- Beispiele für WebDesktop, WebOS:
  - eyeOS: <http://eyeos.org>
  - GlideOS: <http://www.glideos.com>
  - OnlineOS: <http://icube.at/home.jsp>
  - Übersicht siehe: [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_desktop](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_desktop)



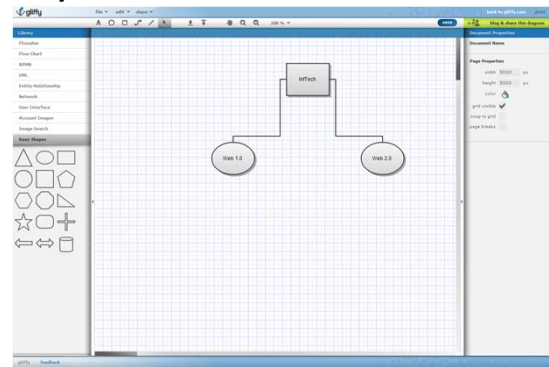


## Gemeinschaftliches Bearbeiten von Dokumenten

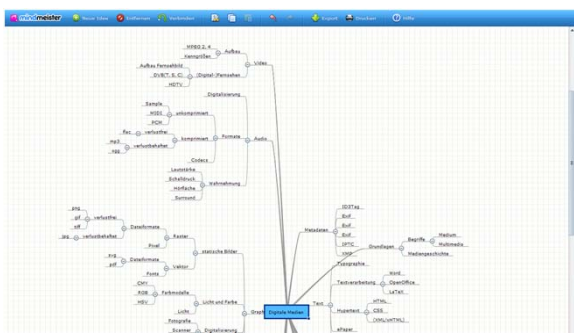
- GoogleDocs, WizIQ, Zoho, ThinkFree
- <http://mashable.com/2008/02/11/13-word-processors/>



## Gliffy



## Mindmeister



## Aspekte des Web 2.0: Abonnementdienste

- Bereitstellung von Inhalten, die abonniert werden können
  - Feeds: RSS, Atom
- RSS: Really Simple Syndicate
  - Zusätzliches Programm erforderlich: FeedReader
  - Abonnement durch Eingabe der Feedadresse
  - FeedReader lädt Feed automatisch (zeitgesteuert)



## Aspekte des Web 2.0: Webservice

- Web 1.0: alles auf einem Rechner
- Web 2.0: Software-Bausteine, die auf verschiedenen Rechnern laufen
- komponentenbasierte Webservices
- Verbindung zu einer Anwendung über das Internet
- Service kann Daten bereitstellen, auswerten
- Anwendung kann im Netz laufen oder lokal
- Beispiel: Amazon Webservices, Projekt Deutscher Wortschatz (<http://wortschatz.uni-leipzig.de/Webservices/>), Interaktion zwischen Fluggesellschaften und Reisebüros (<http://de.wikipedia.org/wiki/Webservice#Beispiele>)

## Soziale Aspekte des Web 2.0

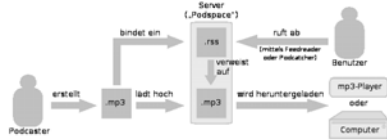
- Web 1.0: Autoren sind für Inhalte verantwortlich
- Web 2.0: Benutzer/innen wirken an Inhalten mit
  - Architektur des Mitwirkens
- Nutzung kollektiver Intelligenz, kollektiven Wissens
- Organisation von persönlichen Informationen
  - Reflexion und Sammlung von Erfahrungen
  - (Chronologische) Dokumentation von Ideen und Gedanken

Reinmann & Sporer (2007)



## Soziale Aspekte II - Blogging

- Beispiele:
  - Podcasts: [Deutschlandfunk](#), Mediathek von [ARD](#) und [ZDF](#)
  - VideoBlogs: [Rocketboom](#), [Ehrensief](#), [Youtube](#)



## Soziale Aspekte III: Microblogging

- Blog bei dem nur Kurznachrichten versandt werden
- Postings können abonniert werden
- Öffentlich oder privat zugänglich
- Bekanntester Dienst: Twitter

twitter

## Soziale Aspekte IV: Wikis

- Name stammt von Wikiwiki (hawaiianisch für schnell)
- Content-Management-System (CMS)
- Erlaubt die gemeinsame Erstellung von Webseiten
- Prominentes Beispiel: Wikipedia
- Desktop Wikis: WikidPad, Tomboy, TiddlyWiki

## Soziale Aspekte V: Social Networking

- Webseiten mit denen Menschen in Kontakt treten/bleiben können
- Management von sozialen Netzwerken
- Zweck:
  - Kommunikation
  - Bildung neuer Geschäftsverbindungen
  - Entwicklung neuer Projekte
  - Terminmanagement, -abstimmung

## Social Networking

Beispiele

- Interessen: [Fotocommunity](#), [StudiVZ](#), [Flickr](#)
- Dating: [Urbanite](#)
- Beziehungsorientiert: [OpenNetworX](#), [LinkedIn](#), [Friendster](#), [StayFriends](#), [Facebook](#)
- Geschäftsorientiert: [Ecademy](#), [Xing](#)

## Personalisiertes Web

- Web 1.0: Webseite statisch, alle konsumieren die gleichen Inhalte
- Web 2.0: Benutzer/innen können Inhalte ihren Interessen entsprechend anpassen
- Personalisierung, Definition: Anpassen an persönliche Bedürfnisse
- Bei digitalen Dokumenten:
  - Anpassung des Inhalts
  - Anpassung der Darstellung
- Grundsätzliche Unterscheidung:
  - Für den Benutzer/Benutzerin
  - Durch den Benutzer/Benutzerin


100

## Personalisiertes Web

- Personalisierung durch den Benutzer/in:
  - Inhalte von Webseiten
    - Beispiel: [NetVibes](#), [Pageflakes](#)
  - Webradio:
    - [Last.fm](#), [MusiMap](#), [musiclens](#), [pandora](#)
- Personalisierung für den Benutzer/in:
  - [Google AdSense](#)


101

## Netvibes



102

## Musiciens



NR.	TITEL	ARTIST	ALBUM	GENRE	PLAY	HOHE	GET
1	Walk The Line (CD/DVD)	Chris Stapleton	Walk The Line	Electronica	▶	D-SD	100%
2	Famously Blue Staircase	Passive Balancer	Damierist		▶	D-SD	100%
3	Heaven	Yongchen And The Giant	On A Blossom Lotus Flower	Electronic/Drum...	▶	D-SD	100%
4	Hello	Paul Jozsef	Gold In A Hazy River	Country/Folk/Coun...	▶	D-SD	100%
5	There's nothing wrong	The Singers	Better than before	Rock	▶	D-SD	100%
6	Prodigal Son	Tom Janssen's Dimestore	Redemption		▶	D-SD	100%
7	Die One Just Down I.S.E.	Eric Zeno	Geländesches Hebelwissen	Hip Hop/R&B	▶	D-SD	100%
8	Don't Speak In English	Clap Taylor and Carre Ro.	Angel Of The Morning	Singer/Songwriter	▶	D-SD	100%

103

## Daten-getriebene Anwendungen

- Web 1.0: Wer Inhalte konsumiert war unbekannt
- Web 2.0: Nutzung von Daten über Benutzer/innen → Profile
- jede erfolgreiche Internet Anwendung basiert auf einer speziellen Datenbasis
  - eBay: Produkte und Verkäufer
  - Amazon: Produkte und Rezensionen
  - Google: Webseiten
  - Teleatlas, Geocontent: Geo-Daten
- Kontrolle über Daten=Kontrolle über Markt
- Management einer Datenbasis ist die Kernkompetenz von Web 2.0 Firmen
- Software wird zu „Infoware“

104

## Sicherheit im Web 2.0

- Allgemeine vs. Persönliche Daten
- Allgemein:
  - Rezensionen, Statistiken, Landkarten
- Persönliche Datenspuren im Netz:
  - Einkaufsverhalten → Vorlieben
  - Browseverhalten → Interessen
  - Persönliche Daten: Geburtstag, Adresse, Bankverbindung, Telefonnummer, Kreditkartendaten
 → komplettes Nutzerprofil, Identitätssystem für Web 2.0?
- Was passiert mit diesen Informationen?
- Wie sicher sind sie?
- Daten resultieren nicht nur aus Web-Verhalten, auch von Payback u.ä. Datensammlern

105

## News im Web 2.0

- Web 1.0: Traditionelle Medien stellen ihre Informationen im Web zur Verfügung
- Web 2.0: alle sind Journalisten?
  - Stirbt der traditionelle Journalismus?
  - Werden Nachrichten nur noch elektronisch gefiltert und aufbereitet?
  - Journalist als Moderator zwischen bloggenden Bürgern?
- Graswurzel oder Bürgerjournalismus

## Aspekte des Web 2.0: Bürgerjournalismus

- [Wikimedia](#)
- [IndyMedia](#)
- [The Huffington Post](#)
- Verbindung zwischen Radio und Blog: [Blogspiel](#)  
(Deutschlandfunk)
- [Google News](#)
- Leser (Consumer) und Journalist (Producer) vermischen sich  
zu:
  - Producer
  - Prosumer