

40 Web 2.0 – Fachbegriffe

Zusammengestellt von Konrad Buck
freelance journalist, Düsseldorf
0211 7 33 45 93
0171 / 54 222 59
konrad@redbuck.de

1% rule

Roughly 1% of your site visitors will create content within a democratized community. (Horowitz also says that some 10% of the total audience "synthesizes" the content, or interacts with it.)

It would appear that small groups of people often turn out to be the principal value creators of a democratized community. Over time, their work fuels widespread interaction that engages the non-participating community and attracts new ones. If continually nurtured, the community can become a self-sustaining generator of content and value.

Quelle: http://customerevangelists.typepad.com/blog/2006/05/charting_wiki_p.html

Also:

- langsames, schrittweises Wachstum
- kollektive Intelligenz

-> "long tail"

alistapart.com

- Website mit Tipps zum Erstellen von Websites
- Von Entwicklern und Designern offenbar verehrt und als Medium für den Ideenaustausch genutzt
- Eine deutsche ALA (alistapart.de) ist im Aufbau

Schöner Artikel über die ALA-Entstehungsgeschichte:
<http://www.alistapart.com/articles/ala40>

architecture of participation

Titel eines Blog-Eintrags von Tim O'Reilly vom Juni 2004 auf seiner Site

Startsequenz: I've come to use the term "the architecture of participation" to describe the nature of systems that are designed for user contribution. Larry Lessig's book, "Code and Other Laws of Cyberspace", which he characterizes as an extended meditation on Mitch Kapor's maxim, "architecture is politics", made the case that we need to pay attention to the architecture of systems if we want to understand their effects.



Tim O'Reilly is the founder and CEO of O'Reilly Media, Inc., thought by many to be the best computer book publisher in the world, and an activist for open standards. O'Reilly Media also publishes online through the O'Reilly Network and hosts conferences on technology topics, including the O'Reilly Open Source Convention, the O'Reilly Emerging Technology Conference, and the Web 2.0 Conference. Tim's blog, the O'Reilly Radar "watches the alpha geeks" to determine emerging technology trends, and serves as a platform for advocacy about issues of importance to the technical community.

Quelle:

http://www.oreilynet.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html

attention economy

Die Aufmerksamkeit-Ökonomie

Die beginnende Ökonomie der Aufmerksamkeit unterscheidet sich tiefgreifend von jeder früheren Ökonomie. Sie setzt eine völlig andere Lebensweise als die auf Routinen begründete industrielle Existenz mit ihren Dichotomien zwischen Arbeitsstätte und Heim, Arbeit und Spiel und Produktion und Konsum voraus. Was jetzt zählt, ist die Suche nach sowie das Erhalten und Schenken von Aufmerksamkeit. Michael H. Goldhaber untersucht die Grundzüge der neuen Ökonomie, die besonders in den Netzen zum Ausdruck kommt.

Quelle (Auszug): <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6195/1.html> (Übersetzung des Goldhaber-Textes von Florian Rötzer)

Originaltext: http://www.firstmonday.org/issues/issue2_4/goldhaber/

atom

Atom ist ein XML-Standard in der Computertechnik, der den plattformunabhängigen Austausch von Informationen ermöglicht und die Nachfolge von RSS antreten will. Atom entstand aus dem Bedürfnis heraus, die Vorteile der unterschiedlichen RSS-Formate in einem neuen Format zusammenzufassen und um neue Elemente zu ergänzen. Dabei haben die Entwickler – alle zusammen in überwiegender Mehrzahl Blogger – Atom auch so gestaltet, um den speziellen Bedürfnissen von Weblogs und Nachrichtenseiten gerecht zu werden. Die maßgeblichen Unterstützer von Atom sind in der Industrievereinigung *AtomEnabled Alliance* organisiert.

Die aktuelle Version des *Atom Syndication Formats* ist der IETF-Entwurf vom 11. August 2005, welcher vom IESG im August 2005 als *Proposed Standard* abgesegnet wurde und im Dezember 2005 als RFC 4287 veröffentlicht wurde. Damit ist Atom ein offizieller Internetstandard. Die meisten größeren Feed-Anbieter arbeiten bereits daran, das Format zu unterstützen.

Die hauptsächliche Besonderheit von Atom gegenüber RSS ist die Möglichkeit, dass bei inhaltstragenden Elementen ausdrücklich angegeben werden kann, um was für Inhalte es sich handelt.

Quelle: [http://de.wikipedia.org/wiki/Atom_\(XML-Format\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Atom_(XML-Format))

barcamp

BarCamp ist ein internationales Netzwerk von „Unkonferenzen“ (offenen, partizipatorischen Veranstaltungen, deren Ablauf und Inhalte von den Teilnehmern bestimmt wird), zu Themen wie Webapplikationen in frühem Stadium, Open-Source-Technologien und Social Software. Der Name ist eine Anspielung auf eine von Tim O'Reilly initiierte Veranstaltungsreihe namens FooCamp und bezieht sich auch auf den Begriff „Foobar“ (sh dazu:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Foobar>).

BarCamps werden hauptsächlich in Wikis organisiert und beworben. Das "Open-Sourcing" des Organisationsprozesses und der offene Charakter der Veranstaltung hat ihr in kurzer Zeit zu großem Erfolg verholfen. Seit dem ersten BarCamp in Palo Alto (Kalifornien) im August 2005 in den Räumlichkeiten der Firma Socialtext wurden bereits in 44 Städten in Nordamerika, Asien und Europa BarCamps abgehalten.

Der Ablauf von BarCamps hat Ähnlichkeiten mit der Open Space-Methode, ist jedoch loser koordiniert. Er besteht aus Vorträgen und Diskussionsrunden, die jeden Morgen auf Whiteboards durch die Teilnehmer selbst koordiniert werden. Doch gibt es auch Regeln: Alle Teilnehmer sind aufgefordert, selbst einen Vortrag zu halten oder zu organisieren sowie Informationen und Erfahrungen aus der Veranstaltung über Kanäle wie Weblogs, Photo Sharing, Social Bookmarking, Wikis und IRC (IRC steht für Internet Relay Chat. Es ist ein Mehrbenutzer - Kommunikationssystem, auf dem sich Leute auf sogenannten "Kanälen" in Gruppen oder individuell unterhalten können. Der IRC ist eine Anwendung des Internet. Benutzer des Systems sind durch einen "Nickname" gekennzeichnet.) hinauszutragen. Jeder kann selbst ein BarCamp organisieren und dafür auch das Wiki auf Barcamp.org benutzen. Die Teilnahme ist kostenlos und nur aus Platzgründen limitiert, eine vorherige Anmeldung jedoch erbeten. Auf vielen BarCamps ist es möglich, am Veranstaltungsort im eigenen Schlafsack die Nacht zu verbringen. Die Kosten der Veranstaltung und für Verpflegung werden von Sponsoren getragen.

Im Herbst 2006 fanden in Berlin, Wien und Zürich die ersten BarCamps im deutschsprachigen Raum statt

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/BarCamp>

backpack.com

Webservice für

- die Organisation von Aufgaben, Notizen, Fotos
- die online-Pflege des Kalenders inkl. Handy-update
- die Planung von privaten oder geschäftlichen Reisen
- das Verfolgen von Wettbewerber-Aktionen
- die Zusammenarbeit beim Ausarbeiten einer neuen Geschäftsidee
- das Zusammentragen von Informationen für Forschungsprojekte

- etc

www.backpackit.com

blogcasting

A blogcast is a portmanteau of two better known media types, the blog and the podcast into a single website. A blogcast is a podcast with an associated text summary, which can be indexed by search engines to make the podcast searchable.

History

In early 2006, web designer Aaron Murray realized that podcasting could venture outside of the Apple iTunes realm by making them searchable with search engines. This was accomplished by a simple method of video blogging with text summaries called shownotes. This realization came in spite of the fact that podcasting had been very popular before they were supported by Apple iTunes, and had always featured shownotes posted on blogs. After working on the project for a few weeks, Mr. Murray started using the term "blogcast" to describe the searchable podcast-blog-combination, and the term saw some uptake among his fellow web designers.

Quelle: <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Blogcast>

Auch:

- Gerüchte, daß Microsoft den Begriff Podcast nicht mochte, und darum diesen Term setzte
- Vom Autoren nach dem Besuch bei ohmynews.com verwendet

collective intelligence

Kollektive Intelligenz oder Schwarmintelligenz bedeutet Flexibilität, Robustheit und Selbstorganisation. Damit wird der Begriff gerne im Web2.0-Umfeld verwendet.

Der französische Hochschullehrer und Autor Pierre Lévy hat mit seinem Buch „Die kollektive Intelligenz, Eine Anthropologie des Cyberspace“ zur Popularität des Begriffs im Web2.0-Umfeld maßgeblich beigetragen.

Quelle: <http://www.innovations-report.de/html/berichte/informationstechnologie/bericht-28546.html>

crowdsourcing

Crowdsourcing ist ein 2006 von Jeff Howe und Mark Robinson (Wired Magazine) geprägter Neologismus. Während im Outsourcing Aufgaben und Arbeitsplätze in das Ausland verlagert werden, setzt Crowdsourcing auf die Intelligenz und die Arbeitskraft einer Masse von Freizeitarbeitern im Internet. Eine Schaar kostenloser oder gering bezahlter Amateure generiert bereitwillig Inhalte, löst diverse Aufgaben und Probleme oder ist an Forschungs- und Entwicklungsprojekten beteiligt.

Beispiele für Crowdsourcing:

- Wikipedia: Tausende aktiver Nutzer generieren kostenlos Artikel und Inhalte und arbeiten am gemeinsamen Aufbau einer umfassenden Wissensbasis
- Mechanical Turk von Amazon: In einem Zusammenspiel künstlicher Intelligenz und menschlichen Wissens werden Software-Projekte auf eine Masse von Hobby-Programmierern verteilt
- InnoCentive von Procter & Gamble: Über 90.000 Freizeitwissenschaftler arbeiten entgeltlich an Forschungsaufgaben, die unternehmensintern nicht gelöst werden können

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>

Vgl.: wiki, mturk

del.icio.us.com

del.icio.us ermöglicht es dem Benutzer, eine persönliche Sammlung von Lesezeichen anzulegen und diese mit Tags zu versehen. Die persönliche Sammlung ist öffentlich sichtbar. So kann del.icio.us zum Beispiel dafür genutzt werden, ein Linkblog zu veröffentlichen. In die eigene Sammlung aufgenommene Lesezeichen sind grundsätzlich öffentlich sichtbar. Einzelne Lesezeichen können aber auch als privat gekennzeichnet und somit von der Veröffentlichung auf von anderen einsehbaren Seiten ausgeschlossen werden.

Durch die Zusammenführung der Lesezeichensammlungen der Nutzer wird für den einzelnen Nutzer sichtbar, welche anderen Nutzer ebenfalls Seiten aus seiner Lesezeichensammlung in ihre Sammlung aufgenommen haben und mit welchen Tags sie sie gekennzeichnet haben; siehe auch Folksonomy.

Die Nutzung des Dienstes ist derzeit kostenlos. Nachbauten (Klone) sind de.lirio.us und Scuttle.

Geschichte:

del.icio.us wurde von seinem Entwickler Joshua Schachter Ende 2003 gestartet. Es gilt als erste der Social Bookmarking Anwendungen und ist bis heute einer der meistgenutzten Dienste für Social Bookmarking. Die Anzahl der Nutzer wird auf 200.000 geschätzt. Zum Unternehmen wurde del.icio.us erst 2005.

del.icio.us wurde am 9. Dezember 2005 von Yahoo! aufgekauft. Die Übernahme wurde besonders beachtet, da Yahoo im März des gleichen Jahres bereits den ebenfalls zu den Pionieren des Tagging gehörenden Foto-Dienst Flickr aufgekauft hatte.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Del.icio.us>

digg.com

digg ist ein Anbieter von Sozialen Lesezeichen, der sich auf Nachrichten aus dem technischen Bereich spezialisiert hat. Links auf Neuigkeiten (Blog-Einträge, Pressemitteilungen oder Nachrichten) werden von Benutzern mit Titel, Beschreibung und Kategorie eingestellt und von anderen Benutzern mit Hilfe des Links "digg it!" als positiv bewertet. Ein Link kann auch als Spam oder in anderer Hinsicht als problematisch bewertet werden. Eine Interaktion mit dem eigenen Blog ist ebenfalls möglich.

Wegen der Popularität dieses Dienstes wurde er bereits mit Slashdot verglichen. Diese Konkurrenz führt zu Anbietern wie diggdot.us, die neben digg und Slashdot häufig markierte Lesezeichen von del.icio.us aggregieren.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Digg>

News werden von Usern bewertet. Die Meldungen mit dem besten Rating schaffen es auf die Homepage. Im November 2005 hatte digg von einer illustren Investoren-Runde 2,8 Millionen Startkapital erhalten. Unter den Geldgebern sind bekannte Größen wie eBay und Marc Andreessen. Immerhin der Mann, der das Web mit dem von ihm entwickelten Browser Mosaic wirklich nutzbar machte und anschließend Netscape gründete. Die BusinessWeek brachte ebenfalls im November ein lesenswertes Interview mit digg-Gründer und CEO Jay Adelson und Kevin Rose (dem Kopf hinter dem digg-Konzept).

Quelle: <http://web-zweinull.de/index.php/archives/category/business/>

Deutscher Wettbewerber :yigg.de

dotmocracy

A group of people can make a better decision than any single expert—this is the persuasive argument developed by James Surowiecki in his book, “*Wisdom of Crowds*” (2004 erschienen)

The New Yorker columnist James Surowiecki explores a deceptively simple idea that has profound implications: large groups of people are smarter than an elite few, no matter how brilliant—better at solving problems, fostering innovation, coming to wise decisions, even predicting the future.

Quelle: http://www.anecdote.com.au/archives/2005/08/the_problems_wi.html

enterprise 2.0

der 2.0-Suffix macht Furore. Alles, was irgendwie nach Zusammenarbeit, Interaktion und Verknüpfung klingt, wird mit 2.0 bedacht. So auch neue Wege bei der Unternehmensführung. Teamwork, im Branchenjargon auch Enterprise Collaboration genannt, avanciert sogar zum wichtigen Produktionsfaktor. So sah beispielsweise John Seely Brown, Ex-Forschungsleiter bei Xerox, auf der der Collaboration Technology Conference in Boston im Juni 2006 ein Umdenken der IT Abteilungen als Grundlage für den Weg zu "Enterprise 2.0". Und 87 Prozent der CEOs von Großunternehmen halten laut einer IBM/Gartner-Studie eine Softwareeinführung neuer so genannter Teamkollaboration-Techniken innerhalb der nächsten 2 Jahre für notwendig.

Derweil halten Produkte, die sich im privaten Bereich (Chat, Blogs) und für soziale Netzwerke (Wikis und Foren) bewährt haben, Einzug in Unternehmen. Schon heute vermarkten Softwarehersteller wie Traction Software und SiteScape Wiki- und Blogging-Systeme für den Unternehmenseinsatz. Diese Lösungen bieten vollen Dokumentenschutz, rollenbasierte Prozesse und Workflows sowie vollständige Verfolgung sämtlicher Vorgänge. Eine Integration in existierende IT-Strukturen ist zum Beispiel durch eine ActiveDirectory- oder LDAP- Unterstützung gewährleistet.

Quelle: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/74506>

Flickrfling

FlickrFling is an open source project for people who wish to explore in an innovative and rather surprising way the different data feeds that form the building blocks of today's virtual world. By pointing the application, let's say, to the CNN news feed, you will receive the last news in real time - rendered in pictures. The application will choose for each in-coming word an image from flickr's database tagged with corresponding keywords. Since the application searches and browses through the whole of flickr's database, the results can be quite amusing and unpredictable...

Another possible use of the application is to link the words of an incoming feed to a specific personal set of pictures.

Take for example a flash based chat room: a person sends a piece of text to the chat, and the software searches immediately through his personal flickr database attaching the image relevant to the current conversation.

You might be chatting about your brave, beloved dog "Snoopy", and all along the application will provide a flow of Snoopy's pictures to the chat room itself.

We plan to release the .FLA flash source code as soon as the application and code will be debugged and presentable. Our intention is to provide flash developers with an easy-to-use tool for the creation of far reaching interactions based on real time feeds (we might even be inspired to improve our tagging, who knows...).

Quelle: http://www.nastypixel.com/prototype/cms/wordpress/?page_id=78

Hiesige Flickr- und Youtube-Alternative: sevenload.de

folksonomy

Die Entstehung des Kunstwortes *Folksonomy* aus "folk" (Leute) und "taxonomy" (Taxonomie), also etwa "Klassifizierung durch die Leute" wird auf Thomas Vander Wal zurückgeführt. Angewendet wurde das System zuerst auf der Webseite del.icio.us im Jahre 2003. Im Jahr 2004 führte Jon Udell aus, dass diese Art der Kategorisierung schon bekannt sei, neu sei allerdings die Möglichkeit des Feedback durch den einzelnen Nutzer.

Gemeinschaftliches Indexieren (englisch *collaborative tagging* oder *social tagging*) ist eine Form der Indexierung (meist als *tagging* bezeichnet), bei der Deskriptoren (*tags*) durch eine größere Gruppe und mit Hilfe verschiedener Arten von Sozialer Software zugeordnet werden. Die Indexierer kommen dabei spontan in offenen Gemeinschaften zusammen, ohne dass vorher detaillierte Indexierungsregeln festgelegt worden wären. Bei den indexierten Objekten handelt es sich beispielsweise um Lesezeichen (Soziale Lesezeichen), Blogbeiträge oder Fotos. Die durch gemeinschaftliches Indexieren erstellten Sammlungen von Tags werden auch als Folksonomies bezeichnet.

Gemeinschaftliches Indexieren wird vor allem zur Sacherschließung eingesetzt. Da die Techniken noch ziemlich neu sind, existiert eine etablierte Theorie gemeinschaftlichen Indexierens noch nicht. Es wird davon ausgegangen, dass sich eine große Anzahl von Nutzern auf sinnvolle und schlüssige Zuordnungen einigen, so dass sich also nach einiger Zeit eine von den Nutzern erstellte Schlagwortsystem ergibt, das einen für Recherchezwecke brauchbaren Kernbestand an Begriffen enthält.

Beispiel: Versehe ich meine Fotos aus Chicago in Flickr mit dem Tag *Chicago*, ermögliche ich es anderen Nutzern, die sich für Fotos, die mit Chicago in Verbindung stehen, interessieren, über die Tagsuche auch meine Fotos aus Chicago zu finden. Diese Vorgehensweise kann bei Synonymen oder Abkürzungen problematisch sein, daher wird häufig mehr als ein Tag verwendet.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Folksonomy>

freedbacking

„Freedbacking“ ist ein Wortspiel, das auf die Begriffe "free" und "Feedback" anspielt. Die Idee dahinter ist simpel: Wer im Blog oder Wiki oder wo auch immer im Netz etwas konstruktiv Kritisches zu einem Produkt sagen möchte, soll den Eintrag mit dem Wort Freedbacking und dem jeweiligen Produktnamen auszeichnen (taggen). Entwickler können dann beispielsweise über Google-Alerts, Technorati-Feeds oder sonstige Mechanismen fortlaufend Feedback zu ihren Produkten und Programmbibliotheken beziehen und diese verbessern.

Urheber des Begriffs ist Chris Pirillo, Gründer und Betreiber des Technikportals Lockergnome, der seine Idee im Juni 2006 auf der Blogger-Konferenz Gnomedex in Seattle vorstellte. Wer den Terminus bei Google eingibt, kann nachvollziehen, wie er innerhalb weniger Tage an Bedeutung gewinnt. Pirillo sagte, ihm gehe es darum, eine "Brücke zwischen Anwendern und Entwicklern zu bauen". Letztere bekämen sofort eine Vorstellung davon, wo sie bei der Verbesserung ihrer Produkte ansetzen müssten. Zu den Unterstützern der Idee gehören die Betreiber des RSS-Readers Bloglines, die einen Aufruf an Blogger gestartet haben, den Terminus in entsprechenden Postings zu verwenden.

Quelle: <http://www.computerwoche.de/zone/sob/578119/>

Icerocket

Die Suchmaschine Icerocket aus Texas, seit rund zwei Jahren ein ernstzunehmender Konkurrent für Google, ist viel mehr als eine einfache Weblog-Suchmaschine. Ein einmal definiertes Suchprofil kann per Mausklick im allgemeinen Web, in News, Images oder PhonePics aktiviert werden. Icerocket ist eine Meta-Suchmaschine, die Suchergebnisse aus anderen Suchmaschinen einbindet. Zu den Web- und News-Suchergebnissen werden kleine Screenshots der gefundenen Pages angezeigt. Bereits durchgeführte Suchen werden über einzelne Cookies getrennt nach Blogs, Web, News usw. gespeichert und können so für das Infomonitoring immer wieder aufgerufen werden. Wie mittlerweile viele andere Suchmaschinen erzeugt Icerock bei jeder Recherche eine spezifische RSS-URL, die in einen RSS-Reader übernommen werden kann.

Quelle: <http://recherchenblog.ch/index.php/weblog/icerocket/>

long tail

Mit kaum einer anderen Frage kann man Händler und Startups derzeit in größere Verlegenheit bringen als mit der Frage nach der Long Tail Strategie. Zwar hat jeder das Wort auf den Lippen, aber kaum einer hat einen Masterplan, wie er der Entwicklung begegnen will. Die Antworten fallen dementsprechend dürftig aus. Noch meinen viele, die Masse macht's. Sie halten sich für einen Long-Tail-Anbieter, wenn sie hunderttausende und mehr Produkte in ihrer Online-Datenbank haben. Übersehen wird gern: Das Long Tail Phänomen ist nicht (nur) eine Frage der Quantität, sondern vor allem auch eine Frage der Qualität (Mittelprächtige Produkte bleiben auch im Long Tail Ladenhüter). Für andere ist das Long Tail nur ein Label. Sie vertrauen darauf, dass sie ihre Long Tail Angebote weiterhin mit den Gießkannen-Methoden des Massenmarketings (Werbe-Kampagnen, Google Ads, konventionelle Affiliate-Programme, etc.) pushen können. Ignoriert wird dabei, dass diese zwar in bestsellerdominierten Massenmärkten funktionieren, in der Nische aber auf Unverständnis stoßen.

Quelle : http://ecommerce.typepad.com/exciting_ecommerce/2006/07/selling_in_a_lo.html

Allerdings, von Andreas Göldi am 10. August 2005 in <http://konvergenz.kaywa.com/p82.html> :

Der "Long Tail": Doch nicht so lang wie angenommen?

Ein Lieblingsthema der Blogger-Szene ist derzeit der "Long Tail", also das Phänomen, dass im Internet auch exotische Produkte so einfach zugänglich werden, dass das Geld längst nicht mehr mit den grossen Hits verdient wird, sondern primär mit der Abdeckung kleinster Marktnischen.

Besonders beeindruckt hat im ursprünglichen Wired-Artikel von Chris Anderson über den Long Tail eine dort genannte Statistik: Amazon.com macht angeblich nicht einmal die Hälfte des Umsatzes mit den 130'000 populärsten Büchern (die man auch im typischen Buchladen findet). 57% des Umsatzes wird mit irgendwelchen sehr selten verkauften Titeln erwirtschaftet, die dank der raffinierten Empfehlungsmechanismen des Online-Shops ihr Publikum finden. Diese interessante Tatsache hat sich seither in tausenden von Blog-Posts und wohl schon ganz vielen Consultant-Präsentationen wiedergefunden, als eingängiger Beweis für die Existenz des Long Tail.

Der Haken daran ist: Die Aussage stimmte leider nicht, wie BusinessWeek berichtete. Offenbar kam die Zahl nicht von Amazon, sondern wurde von Ökonomen von der MIT Sloan School mit ein paar experimentellen Bücherkäufen berechnet. Interessante Methode, aber leider mit einem falschen Ergebnis.

Auch Chris Anderson selbst gab inzwischen zu, dass der tatsächliche Anteil der Long-Tail-Umsätze bei Amazon wohl eher etwa 25% beträgt. Womit wir dann wieder erheblich näher bei der guten alten 80-20-Regel liegen würden, die laut Long-Tail-Propheten im Internet nicht mehr gilt (erinnert irgendwie an die Internet-Hype-Zeiten, als altmodische betriebswirtschaftliche Grössen wie etwa Gewinn angeblich auch nicht mehr relevant waren...).

Alles Humbug also? Nun, das dann wohl doch nicht. Irgendwie erinnert mich die Long-Tail-Diskussion an andere radikale Ideen wie z.B. Kevin Kellys "New Rules for the New Economy". Mit etwas zeitlichem Abstand betrachtet haben sich die Thesen dieses damals (1997) vergleichbar einflussreichen Artikels als grundsätzlich korrekt herausgestellt.

Allerdings ist das alles weniger dramatisch und vor allem weniger schnell eingetroffen, als man sich das damals vorgestellt oder vielleicht gewünscht hat. Und so ähnlich wird es wohl auch mit dem Long Tail ausgehen: Der Effekt ist zweifelsfrei da, aber er wird die Welt nicht gleich nächste Woche komplett umkrempeln.

mashup

Der Mashup (engl. für Vermischung) bezeichnet die Erstellung neuer Webinhalte durch die nahtlose (Re-)Kombination bereits bestehender Webinhalte und -angebote. So stammt der Begriff auch aus der Welt der Musik und bedeutet dort im Englischen soviel wie Remix. In den deutschen Sprachraum wurde der Begriff rund um das Schlagwort Web 2.0 importiert, da Mashups als ein wesentliches Beispiel für das Neue an Web 2.0 angeführt werden.

Typischerweise werden die Inhalte der Mashup-Website über offene Programmierschnittstellen, per Web-Feed (z.B. RSS) oder JavaScript eingebunden. Eine besonders große Anzahl an Mashups verknüpft dabei geographische Daten, beispielsweise von Google Maps, mit anderen Inhalten wie Fotos oder Kleinanzeigen.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Mashup>

Mturk

Heute gibt es komplexe Software-Anwendungen, die große Datenmengen verarbeiten. Aber es gibt auch immer noch Arbeiten, die Menschen besser erledigen können - etwa Muster in Bildern identifizieren. Für derartige Arbeiten hat Amazon Ende letzten Jahres den Mechanical Turk Marktplatz (mTurk) entwickelt. Auf dem Marktplatz werden HITs ausgeschrieben - Human Intelligence Tasks. Arbeitskräfte können auf der Basis eines vorgegebenen Lohnes HITs annehmen und erledigen und sich auf der Plattform eine Reputation erarbeiten. MTurk bietet dafür eine Mensch-Maschine-Schnittstelle an, um "künstliche künstliche Intelligenz" von Menschen direkt in Computer-Anwendungen einzubinden. Die Inhalte eines Podcasts zu vertexten, bringt 19 Cents pro Minute, ein Blog-Eintrag wird mit 50 Cents honoriert. Amazon verdient jeweils eine kleine Provision. Einen direkten Kontakt zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer gibt es nicht.

Suchmaschinen-Marketing Firmen nutzen mturk.com, um relevante Keywords für ihre Kunden zu finden. Oder sie lassen Website-Verzeichnisse nach optimalen Listings absurfen. Auch der Scobleizer holt sich Hilfe von mTurk, um XML-Files nachzubearbeiten.

Es gibt sogar einen Vorschlag, die Kommentare in Guardian's comment ist free über mTurk prüfen zu lassen, um die Durchlaufzeiten und die Qualität zu erhöhen. Ein Outsourcing der Moderationsfunktion quasi.

Das bekannteste Produkt der Mechanical Turks ist The Sheep Market. Ein Design-Student hat im Rahmen seiner Forschungsarbeit über mTurk vor ein paar Monaten 2 Cents geboten für die Zeichnung eines Schafs. Insgesamt 10.000 sollten es werden. Der Auftrag wurde am Markt gut angenommen. 40 Tage und 40 Nächte kamen Schafe rein mit einer Geschwindigkeit von 11 Schafen pro Stunde. 7.600 Mechanical Turks haben teilgenommen. Maximal fünf Schafe durfte jeder malen. Im Schnitt wurden 105 Sekunden pro Schaf benötigt. Entspricht 10 Cents für fast 9 Minuten Arbeit. Der Student verkauft die Schafe nun weiter - für 20 Dollar das Stück.

Quelle: <http://blogrolle.net/2006/09/24/getuerkt/>

9rules

Das für seine Qualität bekannte Blognetzwerk

9rules is a community of the best weblogs in the world on a variety of topics. We started 9rules to give passionate writers more exposure and to help readers find great blogs on their favorite subjects. It's difficult to find sites worth returning to, so 9rules brings together the very best of the independent web all under one roof.

www.9rules.com

open source marketing

Open Source Marketing versteht, dass die Leute da draußen die Kontrolle über ihre Marken haben, die so lange sicher in den Tresoren der Unternehmen verstaut waren. Marken sind nicht länger ein Eigentum und das ist es, woran sich die Unternehmen gewöhnen müssen. Es ist sinnlos, Anwälte vorzuschicken, um zu versuchen die Dinge wieder zum Alten zu bringen. Die Welt hat sich weiterentwickelt. Und es ist an der Zeit zu erkennen, dass es keinen Sinn macht, das Ausgangsmaterial zurückzufordern, denn es ist schon draußen, im öffentlichen Raum – es ist Allgemeingut! Und es kommt bestimmt nicht zurück.

Mutige Werber gehen soweit, das Ursprungsmaterial den Verbrauchern zu geben, vor allem Markenfans wie George Masters. Dann lehnen sie sich einfach zurück und genießen die Show, während Communities auf eine Art und Weise neue Dinge erschaffen, die die Community vergrößern und bereichern -- und die Marke.

Quelle: <http://companice.twoday.net/stories/558069/>

Pubsub

PubSub (**P**ublish & **S**ubscribe) ist ein Real-Time-Matching-Service der New Yorker Firma PubSub Concepts, die im Jahr 2002 gegründet wurde. PubSub funktioniert so: Ich erstelle ein Suchabonnement (Subscribe). Ab dem Zeitpunkt, an dem einer oder mehrere Suchbegriffe abonniert wurden, vergleicht die von PubSub entwickelte Matching-Engine in Echtzeit alle Veröffentlichungen (Publish) aus Bloggersphäre, Presseveröffentlichungen, SEC/EDGAR Archive (Electronic Data-Gathering, Analysis, and Retrieval System; seit 1996 müssen amerikanische Firmen bestimmte Daten über dieses System publizieren), Newsgroup Posts sowie Verkehrs- und Unwettermeldungen mit meinen Suchabonnements.

Laut Salim Ismail, dem Chairman und Mitbegründer von PubSub, leistet die Matching-Engine unglaubliche 3 Milliarden Vergleichsoperationen (*Matches*) pro Sekunde, und das sogar auf einem Desktop-PC. Pro Tag werden derzeit etwa 3 Billionen Vergleichsoperationen durchgeführt. Dies entspricht einer Vollauslastung der Suchmaschine von 1.000 Sekunden/Tag. Es bleibt also noch viel Raum für neue Suchen, selbst wenn nur ein Rechner zur Verfügung steht

Quelle: <http://www.openlaszlonaut.de/2006/05/05/pubsub-publish-and-subscribe/>

Perpetual beta

Ein Begriff, der beschreibt, dass sich in Bezug auf die ständige Entwicklung des Internets auch Websites und Software kontinuierlich weiterentwickeln und somit nie wirklich fertig sind. Somit ist ein immerwährender Entwicklungszustand eingetreten, das "Perpetual Beta". Entstanden als Buzzword innerhalb des Web 2.0-Konzeptes, das dem Extreme Programming-Konzept *Continuus Integration* Rechnung trägt.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Versionierung>

Rememberthemilk

Ich habe mir letztens mal wieder eine dieser Internet-basierten Todo-Listen angesehen: RememberTheMilk. Prinzipiell hat es alles, was ich haben möchte: Schicke Oberfläche, effizient eingesetzte AJAX-Effekte und fast komplett über Tastatur-Shortcuts bedienbar. Ich kann meine Todos mit Fälligkeitsdaten versehen, sie priorisieren und in verschiedenen Listen organisieren. Alles Dinge, die mich ansprechen ... oder auch nicht. Mir fiel schon im Sommer auf, als ich sehr begeistert TiddlyWiki ausprobierte. TiddlyWiki ist an sich eine wirklich gute Anwendung, weil es sehr schlank ist, keine Online-Verbindung braucht und genau das tut, was es soll - und mehr nicht ... und das ist sehr gut so. Prinzipiell ist sowohl RememberTheMilk als auch TiddlyWiki für mich wie gemacht: Ich arbeite fast ausschließlich am Computer, habe dort quasi-permanenten Zugriff aufs Internet und nutze viele andere Dinge wie Mail und RSS am liebsten Internet-basiert. Warum also nicht auch Organizer?

Quelle: <http://www.nordish.de/category/schreibtisch/>

Remixability

Remixability = Weiterverwendbarkeit. Daraus resultieren die wildesten Google Maps *Mashups*, also *Vermischungen mit anderen Datenquellen* und die tollsten flickr Dienste. Das geht nur mit *offenen Schnittstellen* (APIs) und *einfachem Datenaustausch* via RSS und XML. *Aggregation* (*Zusammenführung*) wie bei live von Microsoft oder SuprGlu ist nur dadurch denkbar. Alles ganz schön *datenzentriert* (*DataDriven*). Zu einem guten Teil daraus folgt das medienunabhängige und medienübergreifende publizieren: Das langversprochene UMTS und WIFI (*Drahtloses Internet*) für die breite Masse, *Video-Podcasts* und mobiles *Instant messaging* sind zum Greifen nahe. Anders gesagt: Convergence ist wieder da. Ein Thema das es schon am Ende des Jahrtausends einmal gab. Jetzt rückt es allerdings durch *Podcasts* (also zeitversetztes Radio von jedermann und für jederfraus MP3-Player oder Computer) deutlich näher ins tägliche Leben. Fast jeder der Radio machen will, kann jetzt auch

Quelle: <http://blog.aperto.de/tag/Folksonomy>

Rojo

Die Firma [Six Apart](#) (TypePad, Movable type etc.) hat den webbasierten Newsfeed-Reader [Rojo](#) aufgekauft.

Quelle: http://www.sixapart.com/about/press/2006/09/six_apart_acqui_1.html

Rss

Really Simple Syndication (auch „RSS-Feed“), eine Technologie zum Abonnement von Webseiten-Inhalten

RSS wird verwendet, um Artikel einer Webpräsenz oder deren Kurzbeschreibungen (insbesondere Nachrichtenmeldungen) zu speichern und in maschinenlesbarer Form bereitzustellen. Ein sogenannter *RSS-Feed* oder *Newsfeed* (engl. etwa *Nachrichteneinspeisung*) besteht aus einer XML-Datei, welche den reinen strukturierten Inhalt – beispielsweise einer Nachrichtenseite – bereithält, aber keinerlei Layout, keine Navigation oder sonstige Zusatzinformationen beinhaltet. Zahlreiche Webangebote, die regelmäßig Artikel publizieren, stellen eine automatisch generierte RSS-Datei mit den neuesten Artikeln zur Verfügung.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Rss>

vgl.: Atom

rich internet application

Der Begriff Rich Internet Application (RIA) beschreibt eine Anwendung, die Internet-Techniken benutzt und eine intuitive Benutzeroberfläche bietet. Rich Internet Applications werden als nächste Generation von Software-Anwendungen gesehen.

Speziell im Intranet bietet dieses enorme Vorteile, da bei neueren Versionen die aktuelle Software nicht verteilt/installiert werden muss. Aber auch im Internet nutzen immer mehr Firmen RIAs.

Gerade in den Bereichen Mobile Devices (z. B. Funktelefone) und Embedded Devices (z. B. Navigationssystemen) ist der Bedarf nach mächtigeren Oberflächen, Standardisierung und Herunterladbarkeit (ohne Installation) groß. So bieten immer mehr Hochschulen Studiengänge in den Bereichen Game Design, Interactive Design und Mobile Design an.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Rich_Internet_Application

Slog - second live resident blog

Gestern nachmittag, gegen 17:00 CET, überschritt die Anzahl angemeldeter User der virtuellen Welt Second Life die 1.000.000 Grenze. Tatsächlich ist das natürlich in erster Linie eine wichtige Zahl für die PR-Arbeit. Die Million ist natürlich "magisch". Die meisten dieser Accounts werden aber schon lange nicht mehr verwendet. Wie bei jedem vergleichbaren Produkt testen viele Interessanten das Angebot kurz aus und die meisten davon verschwinden dann auf Nimmerwiederssehen,

Tatsächlich dürfte die echte Einwohnerzahl von Second Life eher in einer Größenordnung von 250.000 bis 300.000 liegen - was immer noch beeindruckend ist, wenn man berücksichtigt, dass es im Frühjahr 2005, als ich diese Plattform entdeckte, nicht einmal 20.000 waren. Beeindruckend sind auch die aktuellen Wachstumszahlen. In den letzten Wochen haben täglich ca. 10.000 neue Anwender einen Account eröffnet. Mit dem PR-Push in dieser Woche durch die Eröffnung des Reuters-Büros, einer großen Artikelstrecke in WIRED und der Platzierung eines Artikels auf der Yahoo-Homepage rechnen die Betreiber mit Spitzenwerten von bis zu 50.000 neuen Accounts am Tag.

Dass das keine Seifenblase ist, kann man recht an der Zahl der "Concurrent User" verfolgen; also der Zahl der User die zu einem beliebigen Zeitpunkt gleichzeitig online sind. Dies hat jetzt die 12.500 überschritten und wächst aktuell mit **15% - 20% pro Monat!**

Die Infrastruktur von Linden Lab, der Betreiberfirma, wird dadurch natürlich arg strapaziert. Damit ist nicht so sehr die technische Infrastruktur gemeint. Die ist bei Second Life relativ gut skalierbar. Neue User müssen aber auch eingewiesen und supported werden, ein Job für den sich das Unternehmen zu einem großen Teil auf freiwillige Helfer verlässt. Und die werden mit dem aktuellen Ansturm kaum noch fertig.

Jetzt rächt sich, dass die Macher von Second Life in den letzten zwei Jahren das Thema Usability sträflich vernachlässigt haben. Second Life hat eine steile Lernkurve. Mit freundlicher Unterstützung durch erfahrene Einwohner ist die zu bewältigen.

Quelle: http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/second_life/index.html

Sblogs

Nicht weniger und nicht mehr als ein S(pam)Blog ohne echte Inhalte mit dem Zweck Umsätze über Partner- oder Anzeigenprogramme zu generieren. Solche Pseudoblogs werden in der Regel automatisch via Script mit Inhalten gefüllt. Die Inhalte können stammen aus freien Quellen, etwa der Wikipedia oder EzineArticles. Oder sie werden schlicht aus anderen Blogs kopiert - in Form von Auszügen - und als eine Art Surfipp im Sblog präsentiert.

Sblogs produzieren keine eigenen Inhalte, sondern kopieren lediglich und tragen damit zur Vermüllung des Webs bei. Sblogs treten meist in der Form ganzer Netzwerke aus Dutzenden von Exemplaren auf, nur so lohnt sich das Geschäft.

Quelle: <http://www.drweb.de/lexikon/sblog.shtml>

Selftagging

Anlässlich des Karlsruher Webmontags am 3. Juli 2006: Selftagging - Jeder, der mag, stellt sich mit drei „Tags“ kurz vor

Quelle: <http://tautoko.info/2006/07/03/heute-webmontag-in-karlsruhe/>

social bookmarking

Social Bookmarks (selten auch Soziale Lesezeichen) sind Lesezeichen, die in einem Netz (Internet oder Intranet) verschiedenen Benutzern mit Hilfe einer Browseroberfläche zur Verfügung stehen. Diese Nutzer können eigene Lesezeichen hinzufügen, löschen, kommentieren bzw. mit Kategorien oder Schlagwörtern (tags) versehen, ebenso haben sie Einblick in die anderer Nutzer. Neu hinzugefügte Lesezeichen können als RSS-Feed eingelesen bzw. abonniert werden. Einzelne User können ihre Links in einem Linkblog öffentlich ausstellen.

Dafür gibt es verschiedene Anbieter im Internet. Es lassen sich drei Gruppen von Anbietern unterscheiden:

Dienste, die keine Kopie der Seite machen

Dienste, die eine Kopie einer Seite speichern (dazu zählen bislang *Furl*, *Spurl*, *Jots* und *Yahoo My Web 2.0*).

Open-Source-Lösungen für den eigenen Server (z. B. *Unalog*, *Connotea* oder *Scuttle*)

Zu den populärsten Anbietern zählen *del.icio.us* und *Furl*. daneben gibt es viele andere Anbieter mit unterschiedlich großer Palette von Features. Mittlerweile gibt es auch rein deutschsprachige Services, wie z.B. *Taggle.de*, *Mister Wong* oder *Netselektor.de*. Weltweit erster Anbieter war *oneview*. Der Anbieter *digg*, der sich auf technische Neuigkeiten spezialisiert hat, wird bereits als ernsthafte Konkurrenz zu *Slashdot* genannt.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Social_Bookmarks

Tagging

Unter tagging (engl. mit ein Etikett versehen) versteht man:

- bei Sozialer Software das Zuordnen von Tags, siehe Gemeinschaftliches Indexieren
- das in der Jugendszene so genannte Taggen (beim Graffiti das Hinterlassen eines besonderen persönlichen Schriftzugs)
- das Einsetzen eines RFID-Chips unter die Haut

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tagging>

Ucg – user generated content

Der Begriff User Generated Content (auch als UGC abgekürzt, kleingeschrieben oder als user driven content bezeichnet) steht für Inhalte (Content), konkret Medieninhalte wie Bilder und Texte aber auch Audiodaten oder Filme, die von einem oder mehreren Benutzern (User) selbst erzeugt (generiert) wurden. Diese Inhalte werden anderen Interessierten – in der Regel kostenfrei – zur Verfügung gestellt. Der Begriff wird in den letzten Jahren im Zusammenhang mit dem Internet und der Diskussion um dessen zukünftige Entwicklung (Web 2.0) verwendet.

Insbesondere im Internet finden sich zahlreiche Orte, an denen die klassischen Grenzen zwischen Autoren und Verlegern auf der einen und Nutzern auf der anderen Seite verschwimmen. Blogs erlauben es jedermann quasi zu seinem eigenen Verleger zu werden und Wikis führen zur Gründung von Ad-hoc-Autorenteams. Podcasting ermöglicht das Produzieren und Anbieten von Audio- oder Videodateien über das Internet. Einige Websites, die sich größtenteils aus UGC zusammensetzen, haben in den letzten Jahren ein rasantes

Wachstum hinter sich gebracht (MySpace, Flickr). Zum Kreis derartiger Websites gehören auch diejenigen der Wikimedia mit dem bekannten Projekt der freien Enzyklopädie Wikipedia.

Das Phänomen der nutzergenerierten Inhalte ist eng verknüpft mit technischen Entwicklungen des Internets der letzten Jahre. Insbesondere die sinkenden Preise für Speicherplatz, Computer-Ausrüstung und die zunehmende Verbreitung von Breitbandanschlüssen dürften das Wachstum bei nutzergenerierten Inhalten unterstützt haben.

Die mit der Entwicklung zum UGC verknüpften Erwartungen sind unterschiedlich. Viele Nutzer erwarten ein Aufbrechen der jahrzehntelangen Informationshoheit der klassischen Massenmedien. Andere erhoffen sich breitgefächerte Angebote, die nicht nur dem „Mainstream“ folgen. In der Medienbranche besteht die Hoffnung, Umsatz und Gewinn durch das Einbinden kostenfrei generierter Inhalte zu steigern.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/User_Generated_Content

Woa – web oriented architecture

Situational Software Platforms Begin to Emerge

Posted by **Dion Hinchcliffe**, October 16, 2006

Over the lifetime of this blog I've often written about using the latest Web-based software and tools to accomplish things on a completely different timescale than has been possible previously. Things like Ruby on Rails, mashups, syndication, and other lightweight software and service models seem to be changing the rules of the game out on the Web. What used to cost thousands to develop, now only costs hundreds, what took 5-10 people now only takes one or two. Many of these trends appear to be successfully optimizing for one all important variable in an increasingly time-challenged world; ease of development and consumption. Unfortunately, most of these trends have been happening out on the Web and *not* in our enterprises. Until just recently that is. More and more, we are beginning to see tools that directly support these same dramatic improvements in productivity and convenience and which are aimed directly at the enterprise.

As part of an increasing product focus of this blog, something made possible by the actual emergence of capable Web 2.0 products for the enterprise, we'll be taking take a look as often as possible at the latest crop of innovative — or just plain interesting — new Web 2.0 tools for the enterprise. The common theme: Applying what seems to be most successful on the Web today inside the enterprise, a transplantation that is only possible by carefully and judiciously adding a critical element: *enterprise context* in the form of security, governance, standards-compliance, etc.

Quelle: <http://blogs.zdnet.com/Hinchcliffe/?cat=42>

Wiki

Ein Wiki, auch WikiWiki und WikiWeb genannt, ist eine im World Wide Web verfügbare Seitensammlung, die von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online geändert werden kann. Wikis ähneln damit Content Management Systemen. Der Name stammt von *wikiwiki*, dem hawaiianischen Wort für „schnell“. Wie bei Hypertexten üblich, sind die einzelnen Seiten und Artikel eines Wikis durch Querverweise (Links) miteinander verbunden.

Dazu gibt es in der Regel eine Bearbeitungsfunktion, die ein Eingabefenster öffnet, in dem der Text des Artikels bearbeitet werden kann.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Wiki>

Zengarden

Wir blicken zurück auf den dunklen Weg vergangener Relikte wie browserspezifischen Tags, inkompatiblen DOMs und einer brüchigen CSS Unterstützung.

Heute müssen wir den Kopf von den alten Praktiken befreien. Die Erleuchtung im Web wurde nicht zuletzt dank der unermüdlichen Anstrengungen von Leuten wie dem W3C, WaSP sowie den großen Browserherstellern erreicht.

Der css Zen Garden lädt Sie ein zu entspannen und über die wesentlichen Lektionen der Meister zu meditieren. Beginnen Sie klar zu sehen. Lernen Sie die (letzten Endes) Zeit gewinnenden Techniken in einer neuen und anregenden Weise anzuwenden. Werden Sie Eins mit dem Web.

Also, worum geht's hier eigentlich?

Es ist klar erforderlich, dass CSS von Grafikkünstlern erst genommen wird. Der Zen Garden strebt danach zu begeistern, zu inspirieren und zur Teilnahme zu ermutigen. Betrachten Sie sich zunächst einige der existierenden Designs aus der Liste. Wenn Sie eines davon anklicken wird es in diese Seite geladen. Der Code bleibt der selbe, das einzige, das sich geändert hat ist die externe CSS Datei. Ja, wirklich.

CSS erlaubt vollständige und totale Steuerung über die Gestaltung eines Hypertext-Dokuments. Der einzige Weg es auf eine Weise zu illustrieren welche die Leute begeistert, besteht darin zu demonstrieren wie es wirklich sein kann, wenn man die Zügel denjenigen in die Hand gibt die in der Lage sind, Schönheit aus Struktur zu schaffen. Bis heute wurden die meisten Beispiele der geschickten Tricks und Hacks von Strukturisten und Programmierern vorgeführt. Designer müssen ihre Spuren erst noch hinterlassen. Das muss sich ändern.

Quelle: <http://www.csszengarden.com/tr/deutsch/>

Zimbra

Der freie Web-Mailer und -Kalender Zimbra ist in einer neuen Beta-Version erschienen (15.11.2005), die es nun erlaubt, einen Kalender mit anderen Nutzern zu teilen. Zusätzlich wurde die erste "Network Edition" der auf AJAX setzenden Software veröffentlicht, die für den kommerziellen Einsatz gedacht und kostenpflichtig ist.

Die Open-Source-Edition der AJAX-Software umfasst vor allem neue Kalenderfunktionen. So lassen sich öffentliche Kalender erstellen, in denen beispielsweise Termine, die für die ganze Firma gelten, eingetragen sind. Außerdem lassen sich Kalender für andere Nutzer oder komplette Nutzergruppen freigeben.

Auch der Import fremder Kalender ist möglich, wahlweise von anderen Zimbra-Nutzern oder aus externen Quellen im ICS- oder iCal-Format. Dabei unterstützt Zimbra auch eine neue Ansicht, bei der verschiedene Kalender auf einmal dargestellt werden. Zudem lassen sich nun RSS- und Atom-Feeds abonnieren und der Inhalt von Mailboxen ebenso wie Kalender und Kontakte als RSS publizieren.

Darüber hinaus steht die erste Network Edition zum Download bereit, mit der Zimbra sich an

Unternehmen richtet und die pro Mailbox abgerechnet wird. Neben den Funktionen der Open-Source-Version bietet diese Backup-Werkzeuge, um alle Daten zu sichern oder wiederherzustellen. Mit dieser Variante lassen sich außerdem Dateianhänge durchsuchen und direkt in einer HTML-Seite öffnen, so dass unter Umständen auf lokal installierte Software, wie Office-Produkte, verzichtet werden kann. Ferner werden Cluster unterstützt, bei denen ein anderer Rechner einspringt, sollte ein Server ausfallen.

Quelle: <http://www.golem.de/0511/41647.html>