

Web 2.0-Fachbegriffe^{2.2}

Düsseldorf, Hamburg – Dezember 2008

ANXO MANAGEMENT CONSULTING GmbH
Louise-Dumont-Str. 29
40211 Düsseldorf

KMF Werbung GmbH
Große Elbstraße 279
22767 Hamburg

A

- Accessibility**

 - Accessibility beschreibt die Fähigkeit, Informationen oder Technologien für jeden Benutzer zugänglich zu machen, unabhängig von technischen Voraussetzungen, Zugangsgeräten und Einschränkungen.

- Adaptive Hypermedia**

 - Im Gegensatz zu traditionellen → E-Learning, E-Business, → E-Government-Systemen, bei denen allen Usern die gleiche Link-Sammlung zur Verfügung gestellt wird, wird beim Adaptive Hypermedia-Verfahren nach den Interessen des Nutzers vorgefiltert und –sortiert.

- ACRM**

 - Analytisches Kundenbeziehungsmanagement. Siehe dazu → CRM, → Data Mining und → Web-Mining.

- AdPlanner**

 - Kostenloser Google-Dienst für Mediaplaner. Er soll Werbetreibenden die Auswahl von relevanten Websites für Googles → AdSense Programm erleichtern. Nach der Eingabe von demografischen Daten der eigenen Zielgruppe und von Websites, die diese besucht, zeigt Google weitere Websites an, die die Zielgruppe vermutlich ebenfalls besucht. Außerdem zeigt der Ad Planner Statistiken zu den ausgewählten Websites, auch wenn diese nicht Teil des Google-Content-Netzwerks sind.

- AdSense**

 - Werbeprogramm von Google für Webseiten. Google durchsucht den Content der Site automatisch und stellt Anzeigen bereit, die für die Zielgruppe und den Content relevant sind. Dabei kann zwischen Text- und Image-Anzeigen gewählt werden. Die Anzeigen sollen so gut auf den → Content der Website abgestimmt sein, dass die Besucher sie als nützlich empfinden.

- Affiliate-Werbung**

 - Bezeichnet die Auslieferung von Werbemitteln über Partnerprogramme. Ein Werbetreibender stellt seine Angebote in ein Portal ein, aus dem Webmaster jene Kampagnen und Werbemittel auswählen, die sie in ihre Internetseiten einbinden möchten – und für die sie fortan nach einem vorab festgelegten Schlüssel vergütet werden.

A

AJAX

(Asynchronous
Java Script and
XML)

- Technisches Konzept der asynchronen Datenübertragung zwischen einem Server und dem Browser. Um Inhalte anzuzeigen, kann eine Webseite Daten nachladen ohne komplett aktualisiert werden zu müssen. AJAX ist eine Basis-Technologie des Web 2.0, da damit die Benutzerfreundlichkeit von Webseiten und Anwendungen erheblich verbessert oder gar erst ermöglicht werden kann.

Android

- Mobiles Betriebssystem, welches von einem Konsortium, angeführt von Google, entwickelt wurde. Es ist → Open Source, so dass Verbesserungen und Erweiterungen ihren Weg aus der Entwickler-Community in das offizielle Release finden können.

API (Application
Programming Inter-
face)

- Programmierschnittstelle, die es erlaubt, andere Programme an ein System anzubinden bzw. an andere Systeme angebunden zu werden.

ASCII (American
Standard Code for
Information Inter-
change)

- Standardisierter Code, der jedem Zeichen (Buchstabe, Zahl, Sonderzeichen) eine Zahl zuordnet. Er ermöglicht es, Texte zwischen verschiedenen Betriebssystemen auszutauschen.

Attachment

- Dies können Bilder-, Musik- und andersartige Dateien sein, die beispielsweise als Anlage an einen Forenbeitrag (oder auch eine E-Mail) angehängt werden.

Avatar

- Virtueller Stellvertreter einer realen Person im Netz, z.B. als Kundenberater in Online-Shops, als Web-Guide oder als Held in Computerspielen.

B

Barcamp

- Offene, partizipative Veranstaltung, deren Ablauf und Inhalt von den Teilnehmern bestimmt wird. Normalerweise werden auf Barcamps Web-2.0-Themen wie Webanwendungen in frühem Stadium, → Open-Source-Technologien und → Social Software diskutiert. Informationen rund um das letzte deutsche Barcamp am 18./19.10.2008 unter: <http://barcampberlin3.org>

B

**beta,
Beta-Version**

- Ein noch nicht endgültig fertig gestelltes Programm. Es wird zu Testzwecken an einen registrierten Nutzerkreis verteilt, der Feedback gibt. Ziel der Beta Version und des Beta Tests ist es, Programmfehler ausfindig zu machen. Im Web 2.0 steht „Still Beta“ mit einem Augenzwinkern für eine parallele Nutzung und Weiterentwicklung eines Projekts.

Blog

- Ein Weblog (kurz: Blog) gibt Teile von dem wieder, was ein Nutzer erlebt hat (z.B. Zitate, Links, Informationen, Nachrichten etc.), angereichert mit den eigenen Gedanken, Notizen und Kommentaren.

Bloggen

- Die Tätigkeit des Schreibens in einem → Blog wird als Bloggen bezeichnet.

Blogger

- Dementsprechend ist der Autor solch eines Blogs ein Blogger.

Blogosphäre

- Die Blogosphäre ist die Gesamtheit aller miteinander vernetzten Weblogs. Die Vernetzung geschieht neben der obligatorischen Verlinkung untereinander auch durch technische Innovationen wie → Trackbacks, → Pings, → Kommentare und Services wie Blogsuchmaschinen und → Social Software.

Blogroll

- In einem → Weblog integrierte Sammlung von Links zu anderen Weblogs, die der Autor des Blogs aus verschiedenen Gründen ausgewählt hat (siehe auch → Link love).

**Bookmark,
Bookmarking**

- Lesezeichen, die man im Browser oder auf einer speziellen Webseite sammeln kann, um bestimmte Internet-Adressen (Favoriten) zu speichern.

C

Chat

- Eine Kommunikationsplattform im Internet, über die sich mehrere Menschen nahezu in Echtzeit über die Tastatur unterhalten können. Neben den weit verbreiteten Textchats (z.B. Windows Live Messenger) existieren auch Audio- und Videochats (z.B. Skype) sowie angeschlossene Webservices (z.B. die Windows Live Messenger Web Services, <http://messenger.live.de/webservices>).

C

Client

- Vom Nutzer bediente Software, die mit einem oder mehreren Servern kommuniziert (Anfragen an diesen sendet und Antworten empfängt) und für den Nutzer die Antwort verarbeitet und darstellt.

Cloud, Cloud-Computing

- Als Clouds bezeichnet man dezentrale Software, die Funktionen und Daten in einem Netzwerk vorhalten. Clouds sind die jüngste Weiterentwicklung der → Webware. Sie ergänzen die Online-Software um → Data-Warehouses, die das Speichern von → Content im Netz ermöglichen. Diese Kombination erlaubt das komplette Auslagern bisher typischer Desktop-Software ins Internet, womit der Browser zu einer Art Betriebssystem wird und alles von überall, gesichert, zugänglich ist. Vorreiter auf diesem Gebiet sind Microsoft und Google.

CMS (Content Management System)

- Ein Content Management System ist ein System, das die Betreuung und Pflege einer Internetseite stark vereinfacht. Über einen Editor ist der User in der Lage, Inhalte z.B. einer Webseite zu ändern oder auszutauschen, ohne über tiefe technische Kenntnisse verfügen zu müssen.

Collaboration

- Wird durch Web 2.0 ermöglicht oder verbessert/verstärkt. Durch das Auslagern von digitalen Arbeitsprozessen können mehrere Nutzer gemeinsam aber dezentralisiert an einer gemeinsamen Sache arbeiten, wie z.B. an der freien Online-Enzyklopädie Wikipedia.

Comment, Kommentar

- Kommentare sind eine der typischsten Funktionen im Web 2.0. Das Kommentieren z.B. von → Posts in einem → Blog dient dabei nicht nur der freien Meinungsäußerung, sondern auch den individuellen Verlinkungen zwischen Posts und zwischen Blogs, was auch enorm zur Bildung der → Blogosphäre beigetragen hat. Amazon.com kam zu Weltruhm, indem es als einer der ersten Online-Händler seine Produkte (also Bücher) kommentieren (also rezensieren) ließ. Diese → kollektive Intelligenz half anderen Kunden bei guten und fundierten Kaufentscheidungen und hat früh für Vertrauen zu dem Online-Verkäufer gesorgt.

C

Community

- Eine Gruppe von Personen, die gemeinsames Wissen entwickelt, Erfahrungen teilt und zum Teil auch eine eigene Identität aufbaut. Communities profitieren von dem Grundsatz, dass alle Teilnehmer zum Erfolg beitragen, indem sie ihr Wissen einbringen. Da sich diese meist offenen Gruppen im Internet dezentral zusammenfinden können, haben sie bereits die meisten – auch sehr kleine – Nischen besetzen können (→ Long Tail).

Content

- Inhalte einer Webseite: Texte, Grafiken, Fotos Animationen, Downloadangebote oder sonstige multimediale Objekte.

Copycat

- Ein Unternehmen, das ein bereits bestehendes, meist amerikanisches Geschäftsmodell nachahmt. Z.B. StudiVZ, das das → Social Network Facebook aus den USA kopiert.

Copyleft

- Das Copyleft erzwingt die Freiheit von Weiterbearbeitungen und Fortentwicklungen eines freien Ur-Werkes, um die unfreie Vereinnahmung durch kommerzielle Verwendung zu verhindern. Es wird meist für Lizenzen verwendet, die Weiterverbreitung und Modifikationen erlauben, meistens für freie Software und Inhalte. Die bekannteste Copyleft-Lizenz ist die GNU General Public License (GPL).

Corporate Blog

- Ein → Weblog eines Unternehmens, der sowohl zur internen Kommunikation als auch zur Präsentation des Unternehmens nach außen genutzt werden kann.

Crawler

- siehe → Webcrawler.

Creative Commons License

- Eine Lizenz, mit der Autoren im Web der Öffentlichkeit Nutzungsrechte an ihren Werken (Texten, Bildern, Musikstücken usw.) einräumen können. Der Urheber kann z.B. bestimmen, ob sein Werk verändert werden darf oder kann es lediglich für nicht-kommerzielle Zwecke freigeben. Die gemeinnützige Gesellschaft Creative Commons veröffentlicht im Internet diese standardisierten Lizenzverträge.

C

CRM

- Customer Relationship Management, kurz CRM (dt. Kundenbeziehungsmanagement) bezeichnet die Dokumentation und Verwaltung von Kundenbeziehungen und ist ein wichtiger Baustein für Beziehungsmarketing.

Crowdsourcing

- Wortschöpfung des US-Magazins WIRED, das damit den Trend einer neuen ökonomischen Theorie bezeichnet, bei der die Kunden eine neue Rolle bekommen: Sie sind nicht mehr nur passive Konsumenten, sondern aktive Wertschöpfungspartner. Kunden gestalten Produkte oder Dienstleistungen aktiv mit und übernehmen teilweise sogar deren gesamte Entwicklung oder Herstellung.

Cyberspace

- Ein virtueller, vom Computer generierter Raum, in dem der User sich „bewegen“ kann, ob zum Chatten, Shoppen, etc..

D

Data Mining

- Extraktion von impliziten, noch unbekanntem Informationen aus Rohdaten. Dazu sollen Computer in die Lage versetzt werden, Datenbanken automatisch nach Gesetzmäßigkeiten und Mustern zu durchsuchen und als Ergebnis aussagekräftige Informationen zu liefern.

Data Warehouse (DW)

- Sammlung aller relevanten Daten im sogenannten "Daten Warenhaus" oder in einem Daten Container, damit diese dann per → Data Mining oder mit anderen Analysemethoden und -tools analysiert, aufbereitet und ausgewertet werden können.

Database Marketing (DBM)

- Vorgehen, durch Analyse und Aufbereitung der Informationen in einer bestehenden Kundendatenbank, in Echtzeit für jeden Kunden ein individuelles Informations- und Leistungsangebot bereitstellen zu können.

Dead Link

- Ein nicht mehr funktionierender – also toter-Link.

D

Deep Web

- Teil des World Wide Web, der bei einer Recherche über normale Suchmaschinen nicht auffindbar ist. Das Deep Web besteht zu großen Teilen aus themenspezifischen Datenbanken (Fachdatenbanken) und Webseiten, die erst durch Anfragen dynamisch aus Datenbanken generiert werden.

Digitale Signatur

- Soll elektronische Dokumente, die über das Internet versendet werden, fälschungssicher machen. Nutzer, die beispielsweise falsche Angaben bei Online-Einkäufen machen, können mit Hilfe der digitalen Signatur identifiziert werden.

E

E-Commerce

- Abkürzung für Electronic Commerce; bezeichnet den elektronischen Handel von Waren oder Dienstleistungen über das Internet zwischen Firmen (Business to Business) oder zwischen Firmen und Privatpersonen (Business to Consumer).

E-Government

- Regieren und Verwalten mit Unterstützung von Informations- und Kommunikationstechniken. Während Befürworter von einem neuen System sprechen, das die Meinung der Bürger besser demokratisieren könnte, befürchten Kritiker die durch Digitalisierung vereinfachte Manipulation solcher Systeme.

E-Learning

- Alle Formen von Lernen, bei denen digitale Medien für die Präsentation und Distribution von Lernmaterialien und/oder zur Unterstützung zwischenmenschlicher Kommunikation zum Einsatz kommen.

Editor

- Interfaces von Webseiten, in denen Inhalte bearbeitet werden können, Teil der → UI.

Enhanced Reality

- Die „Erweiterte Realität“ bezeichnet das Vordringen des Virtuellen in den realen Lebensraum und ist das Gegenstück zur „Augmented Virtuality“ (Erweiterte Virtualität, die das Einbeziehen des realen Lebensraums in das Virtuelle bezeichnet. Kurz: Online-Welt und Offline-Welt wachsen zusammen – daraus ergibt sich die sog. Mixed Reality.

E

Enterprise 2.0

- Der Begriff Enterprise 2.0 bezeichnet zum einen den Einsatz von → Social Software, die z.B. zum Wissensmanagement, zur Projektkoordination und sowohl zur internen als auch zur externen Kommunikation genutzt wird. Der Zweck ist die Förderung des freien Informationsaustausches. Zum anderen umfasst der Begriff Enterprise 2.0 nicht nur die Tools, sondern auch die Unternehmenskultur. Denn es wird an den Mitarbeiter als Individuum appelliert, autonomer zu handeln. Die Idee dahinter ist, dass Teams in Zukunft nicht mehr geführt, sondern vielmehr moderiert werden sollten.

Event-Shopping

- Der Spieltrieb des Nutzers wird zur Kaufmotivation genutzt. (Gewinnspiele, Punkte sammeln, begrenztes Angebot, etc.)

Extranet

- Ein geschützter Bereich, der externen Mitarbeitern oder Kunden den Zugriff per Internet Protokoll (IP) auf Firmendaten ermöglicht. Das Extranet ist durch Verschlüsselung vor dem Zugriff Unbefugter auf das Firmennetzwerk geschützt.

F

Feeds

- Regelmäßig aktualisierte Dateien, die über das Internet abgerufen werden können. Sie enthalten meist keine Formatierung, sondern reine Inhalte. Bekannte Feed-Systeme sind → RSS und Atom, die mit Online-Readern wie Live.com, Netvibes oder FeedReader und Software-Readern wie Outlook 2007 auch auf mobilen Endgeräten gelesen werden können. Die meisten Feeds basieren auf → XML-Dateien.

Flamewar

- Gegenseitige Beschimpfungen, unsachliche Äußerungen Desinformation in Foren, Newsgroups und → Kommentaren.

Folksonomy

- Zusammengesetzter Begriff aus den Wörtern "folk" (Volk) und "taxonomy" (Klassifikation). Alle Internetnutzer können die von ihnen verwendeten Inhalte bestimmten Schlagworten (→ Tags) zuordnen.

F

Forum

- Meist Themen-orientierte Webseiten, die der Darstellung von → Threads (Themen, Statements, Fragen) und deren Antworten in Form von → Kommentaren dienen. Foren finden sich bereits im Web 1.0, sollten aber als Vorläufer des → Web 2.0 betrachtet werden. Als Basis einer spezialisierten Community sind Foren häufig der erste Kanal für den Meinungs- und Informations-Austausch, der häufig von Administratoren überwacht/geregelt wird (z.B. um → Flamewars zu verhindern).

G

Gadget

- Andere Bezeichnung für → Widget

GNU (General Public Licence)

- Die GNU General Public License (auch GPL) ist eine von der Free Software Foundation herausgegebene Lizenz. Die kostenlose Verteilung von Programm-Kopien inklusive Quellcode ist ebenso erlaubt wie eine eigenständige Weiterentwicklung. Siehe auch → Open Source.

Google

- Weltweit drittgrößtes IT-Unternehmen und führende Internet-Suchmaschine mit einem Börsenwert von 156 Mrd. US-Dollar. Das Verb „googeln“ steht inzwischen allgemein als Synonym für die Suche im Internet. Google ist einer der verbreitetsten Anbieter von → Webwares, → Content → Communities (z.B. YouTube) und → Clouds.

Grassroot Journalism

- Eine Art Bürgerjournalismus, bei dem Nicht-Journalisten im Internet im Idealfall verlässlich, genau und gut recherchiert in → Weblogs oder auf speziellen Homepages berichten. Der Name bezieht sich darauf, dass hier aus der Bevölkerung heraus, „von unten“, berichtet wird.

Gravatar

- Global verfügbarer → Avatar, welcher mit der E-Mail-Adresse des Benutzers und deren MD5-Codierung verknüpft ist. So kann ein Benutzer des Internets in jedem → Blog oder anderen System seinen globalen Avatar hinterlassen, ohne sich extra bei jedem Blog zu registrieren und ein Bild hochzuladen.

G

Googlability

- Die „digitale Reputation“ einer Person, die bei Eingabe des Personennamens in eine Suchmaschine (die bei Entstehung des Begriffs relevanteste Suchmaschine war Google) anhand der Suchergebnisse ablesbar ist.

Guerrilla, Guerilla-Marketing

- Brain beats Budget. Marketing-Aktivitäten, die darauf abzielen mit geringem finanziellem Aufwand viele Kontakte zu erreichen und positiv zu beeinflussen. Guerilla setzt daher stark auf Virale Verbreitung, außergewöhnliche Outdoor-Events und begleitende PR.

H

Homepage-Events

- Spezielle Angebote, die den Besucher zu einem wiederholten Besuch der Homepage anregen sollen, z.B. Fortsetzungsgeschichten, Einladungsmechaniken, Competitions, Initiativen.

Host

- Zentralrechner mit permanenter Zugriffsmöglichkeit. Computersystem, auf dem Internet oder Mailboxservices, Datenbanken usw. angeboten werden.

Hosting

- Hosting bezeichnet die Unterbringung von Internetdaten auf Servern, die meist über das Internet, teils öffentlich, zugänglich sind.

I

IPv6

- Nachfolger des gegenwärtig im Internet noch überwiegend verwendeten Internet-Protokolls in der Version 4. Das IPv6 bietet einen Adressraum für $3,4 \times 10^{38}$ (340,28 Sextillionen) IP-Adressen (vgl. IPv4: ca. 4 Mrd.). Beliebige Objekte können so eindeutig zugeordnet werden. Jeder Artikel bekommt sozusagen einen eigenen Platz im Internet, eine IP, gleiches gilt für jedes Profil eines Autors usw.. Die Inhalte verlieren (zunächst) jegliche Bindung zu sich und zu einem spezifischen Ort ("einer Wurzel", wie einer Domain oder gemeinsamen IP). Ort, Autor, Inhalt werden selbstständige Einheiten. Erst bei der Datenbereitstellung werden Inhalte zusammengeführt, wobei Zusatzinformationen Basis für eine Zusammenstellung sein können.

I

IPTV

- Digitale Übertragung von breitbandigen Anwendungen, wie Fernsehprogrammen und Filmen, über ein digitales Datennetz. Hierzu wird das dem Internet zugrunde liegende Internet Protokoll (IP) verwendet. Herausragende Beispiele sind Joost und Babelgum.

J

JavaScript

- JavaScript ist eine Programmiersprache, deren Programmcode in Webseiten eingebettet ist und dessen Code erst im Browser ausgeführt wird. JavaScript erlebt gerade seine Renaissance, da es die Basis für moderne → UI-Konzepte wie → AJAX und DHTML darstellt.

Jive

- Marktführer bei der Bereitstellung von Business-Social-Software.

jQuery

- jQuery ist der Shooting-Star unter den → Javascript-Libraries, die die Entwicklung und Maintenance von → AJAX-Applikationen und modernen → UIs erleichtern, zum Teil auch erst ermöglichen.

JSON

- Untypisiertes Austausch-Format für → Webservices und → APIs in JavaScript/jQuery-Webseiten.

K

Keyword

- "Schlüsselwort", das im Zusammenhang mit Suchmaschinen und → Tagging verwendet wird. Der bei einer Suchanfrage oder Datenanalyse verwendete Begriff wird mit dem jeweiligen Datenbestand verglichen und das Ergebnis der Anfrage entsprechend dargestellt.

"Kiss"-Prinzip
(Keep it simple and straightforward)

- Design-Prinzip zum Gestalten von Portalen. Im Journalismus auch als „Keep it short and simple“ bekannt.

K-log
(Knowledge log)

- K-log wird meist in Unternehmen und meist im Intranet eingesetzt, um Knowledge zentral zu managen.

K

Kollektive Intelligenz

- Gemeinsame Verbesserung von → Content, Software und Entscheidungen. Ausgangspunkt sind Open-Source-Entwicklungen und offene Systeme (Collaboration).
„Beim Web 2.0 geht es darum, Anwendungen zu bauen, die das Netz als Plattform nutzen. Und die erste Regel dabei ist, dass die Anwendungen von ihren Nutzern lernen, also besser werden, je mehr Menschen sie benutzen. Beim Web 2.0 geht es um die Nutzung kollektiver Intelligenz“. (Tim O'Reilly, Erfinder des Begriffes „Web 2.0“).

Kommentar

- Siehe → Comment.

Kos Kid

- Jemand, der regelmäßig den politischen Blog (→ Plog) DailyKos liest oder für ihn schreibt. Auch "Krazy Kos Kids" genannt, da einige dieser Besucher als exzentrisch zu bezeichnen sind.

L

Laconica

- → Open Source Framework für Microblogging-Websites. Mit Laconica kann prinzipiell jeder einen eigenen → Twitter-Klon auf seinem Server aufsetzen. So wie es die WordPress-Software gestattet, ohne Programmierkenntnisse ein eigenes → Blog zu betreiben.

Life Stream

- Wenn Nutzer ihr Leben (oder bestimmte Sparten wie das Berufsleben) online dokumentieren, spricht man von einem Life Stream. Dies kann in → Blogs und → Social Networks (z.B. Facebooks ‚The Wall‘) geschehen, oder aber im Schöpfer des Genres, → Twitter. Life Streams können leicht daran erkannt werden, dass ihre Inhalte weitestgehend uninteressant für Außenstehende sind. Life Streams werden häufig von mobilen Geräten (→ Smartphones) aus mit Inhalten versorgt, da diese meist näher am Alltag sind als herkömmliche Computer.

Link Love

- Das freiwillige Verlinken von → Blogs, die man gut oder nützlich findet.

Live Bookmarks

- Funktion von Firefox, um → Blog-Updates zu erhalten.

L

Long Tail

- Von Chris Anderson im Jahr 2004 entwickelte Theorie, die besagt, dass Produkte, die zuvor nur wenig Beachtung gefunden haben, in Zeiten von Web 2.0 zunehmend kommerziellen Erfolg feiern und damit häufig ihr Nischendasein beenden.

M

Machinima

- Machinima sind in 3D-Welten (wie World of Warcraft oder SecondLife) gespielte Sequenzen, die als Film aufgenommen und gespeichert werden und so auch außerhalb der 3D-Welt abgespielt werden. Weitere Infos unter www.machinima.org.

Mapvertising

- Platzierung von Werbeanzeigen auf Online-Landkarten oder auf Gebäudedächern, die auf Satellitenbildern (Bsp. über Google Earth) sichtbar sind.

Mashup

- Bezeichnet die Erstellung neuer Inhalte durch die nahtlose (Re-)Kombination bereits bestehender Inhalte. Mashups werden als ein wesentliches Beispiel für das Neue an Web 2.0 angeführt: Inhalte des Webs wie Text, Daten, Bilder, Maps, Töne oder Videos, werden neu kombiniert. Ein wesentlicher Grundbaustein ist XML (→ XML, → RSS), das die vollständige Trennung der zu verarbeitenden Inhalte von der Form erlaubt.

Mass Customization

- "Kundenindividuelle Massenproduktion". Bei diesem Ansatz wird versucht, für den einzelnen Kunden ein "maßgeschneidertes" Produkt mit dem identischen Aufwand herzustellen, wie für ein Produkt "von der Stange" benötigt wird. Dies wird durch die Tatsache ermöglicht, dass sich die Nachfrage nach einem Unikat und die mittlerweile vorhandenen Möglichkeiten der Variantenfertigung in der Realität immer mehr annähern. Siehe auch → Partizipation.

M

Messenger

- Messenger wie der Windows Live Messenger oder der AIM (von AOL) sind klassische → Chat-Clients. Inzwischen haben die bedeutenden Hersteller ihre Messenger über → APIs und → Webservices für die Einbindung in Internetseiten tauglich gemacht, weshalb in Webseiten und besonders → Social Networks vermehrt Teile von Messenger-Funktionalitäten bis hin zu ganzen Chat-Modulen eingebunden sind. Viele Messenger haben inzwischen auch mobile Versionen für → Smartphones.

Metablogging

- Ein → Blog über das → Bloggen und Blogs im Allgemeinen.

Meta-Tag

- Im Quellcode versteckte Befehle, die sich unter anderem an Suchmaschinen richten. Man benötigt sie, um besser gefunden zu werden und um Anweisungen an die Suchmaschinen weiterzugeben. Meta-Tags sind die ersten Ausläufer des → Semantischen Netzes.

Meinungsportal

- Meinungsportale wie Ciao.com dienen hauptsächlich dem Erfahrungsaustausch. Im Allgemeinen kann man nach vorheriger Registrierung seinen → Kommentar zu Produkten, Veranstaltungen, Reisezielen und Hotels abgeben, die den anderen Nutzer zumeist kostenlos zur Verfügung stehen.

Microblogging

- Ein neuer Trend beim → Bloggen. Die Nachrichten sind mit max. 140 Zeichen extrem kurz, was die Möglichkeit einer fachlichen Diskussion sehr beschränkt und häufig stattdessen Emotionalem und Profanem den Platz überlässt (siehe auch → Life Stream). Beiträge können auch auf Handys empfangen werden. Die aktuell bekannteste Microblogging-Plattform ist Twitter.

Microsite

- Unterseite, um Produkte z.B genauer zu erklären (i.d.R. mit weniger Unterseiten)

Mobile Couponing

- Mobile Coupons können spezielle Angebote, attraktive Sonderaktionen, Preisnachlässe oder einfach alles andere, was traditionell gedruckte Gutscheine anbieten, darstellen. Mobile Coupons werden über das Internet, E-Mail oder SMS verteilt und anschließend entweder auf Papier gedruckt oder im Handy gespeichert.

M

MSM,
(Main Stream Media)

- Klassische Medien mit starker Verbreitung. Der Begriff dient besonders der Abgrenzung neuer Medien gegenüber den als unbeweglich erachteten Konkurrenten.

myWMS (Warehouse Management System)

- Ein offenes Rahmenwerk, für Warehouse Management Systeme. myWMS gehört somit wie Linux z.B. zu den → Open-Source-Projekten.

N

Navbar

- So nennt sich die Navigationsbar von → Blog zu Blog auf Google's Blogger.com.

Nucleus CMS

- Ein Open Source Content Management System.

Neuronale Suchmaschine

- Neuronale Suchmaschinen ergründen die Inhalte und Zusammenhänge von den durchsuchten Webseiten nach neuronalen Netzen: Welche Begriffe hängen auf welche Weise mit anderen Begriffen zusammen, und was bedeutet dies für den Inhalt? Neuronale Suchmaschinen arbeiten also mit künstlicher Intelligenz und sind lernfähig, sie können ihr Verstehensraster erweitern. Eine neuronale Suchmaschine bringt Begriffe und Satzkonstruktionen in Zusammenhang und liefert damit unter Umständen höherwertige Suchergebnisse. Derzeitiges Modell in der Testphase: Qimaya.

Neuronales Netz

- Biologistische Bezeichnung für das Web 2.0 die verdeutlicht, dass mit gespeicherten Inhalten, intelligenten Diensten und deren zunehmender Vernetzung ein ‚Organismus‘ entsteht, der mit den neuronalen Netzen von Lebewesen (Vegetatives Nervensystem, u.U. auch Gehirn) vergleichbar ist. Der aktuelle philosophische Diskurs widmet sich dieser Fragestellung unter dem Begriff → Singularität.

O

Online Analytical Processing (OLAP)

- Datenhaltungskonzept, welches komplexe Geschäftsanalysen ermöglicht, die vom Endanwender in einer mehrdimensionalen Umgebung durch Werkzeug- und IT-Unterstützung vorgenommen werden können. Hierbei werden Daten - relationale oder "flache", eindimensionale - in einem für die Analyse optimierten Cube (Würfel) gespeichert, indem sie entlang von Dimensionen oder Achsen für die unternehmensrelevante Größen gespeichert werden.

One-Stop-Shopping

- Integration der Sortimente weiterer E-Shop-Betreiber in den eigenen E-Shop (meistens über → XML).

Open Innovation

- Öffnung des Innovationsprozesses von Unternehmen und damit die aktive strategische Nutzung der Außenwelt zur Vergrößerung des eigenen Innovationspotentials.

Open Social

- Offene Schnittstellen für Anwendungen und Daten in sozialen Netzwerken. Seiten, die die Open Social-API nutzen, sind mit anderen → Social Networks interoperabel, die ebenfalls Open Social unterstützen. So können z.B. Profildaten von einer Seite in die Registrierung einer anderen Seite importiert werden.

Open Source

- Jedem Nutzer wird ermöglicht, Einblicke in den Quelltext eines Programms zu erhalten. Jeder Nutzer erhält die Erlaubnis, diesen Quellcode auch beliebig weiterzugeben oder zu verändern → siehe auch GNU.

Open Source Marketing

- Immer mehr „Freie Kreative“ veröffentlichen → Content wie Bilder, Videos oder Musik im Internet und stellen diese zu Marketingzwecken der Allgemeinheit ohne Lizenzgebühren zur Verfügung. Ein anderer Ansatz ist das enge Einbinden von Usern/Kunden in den kreativen Prozess der Kampagnen-Entwicklung.

OPML (Outline Processor Markup Language)

- → XML Format, um Blog Subscriptions (Abonnements) von → RSS Readers einfach zu importieren und zu exportieren.

O

OPT-in

- Verfahren aus dem Permission Marketing, bei dem der Empfang regelmäßiger Nachrichten – meist E-Mails oder SMS – explizit bestätigt werden muss.

OPT-out

- Verfahren aus dem Permission Marketing. Im Gegensatz zum OPT-in-Verfahren wird hier auf die aktive Zustimmung zum Werbeempfang verzichtet, der Empfänger erhält erst bei Zusendung der E-Mail oder SMS die Möglichkeit, sich aus der Verteilerliste des Anbieters entfernen zu lassen, wenn er keine weitere Werbung wünscht.
Dieses Verfahren gilt im E-Mail-Marketing als unseriös und an der Grenze zum Spam.

P

Participation

- (Zum Teil aktiv geschaffene) Möglichkeit für den Nutzer, Inhalte verstärkt selbst mitzugestalten und mitzuverbessern.

P2P
(Peer-to-Peer)

- P2P hebt den „Einbahnstraßen-Datenverkehr“ im Internet auf und erlaubt den unmittelbaren Datenverkehr zwischen Nutzergruppen. Webseiten, Dateien oder Datenbanken müssen nicht mehr auf Webservern gespeichert sein. Die Nutzer rufen die Dateien direkt vom PC ab.

Page Rank

- Von Google entwickeltes Konzept zur Relevanzbeurteilung einer Webseite oder eines Dokuments. Das Grundprinzip lautet: Je mehr Links auf eine Seite verweisen, umso höher ist das Gewicht der Seite. Mit ein fließt die Häufigkeit des Öffnens der Seiten durch die Google-Nutzer, womit der Pagerank gezielt → Kollektive Intelligenz nutzt.

**Personalisierung,
Personalization**

- Gezieltes „Zuschneiden“ der Site - auf den jeweiligen Nutzer, durch den Nutzer. Damit kann er entscheiden, wie seine Seite aussehen soll und welche Inhalte ihm angezeigt werden sollen. Vermehrt zu sehen auf Seiten mit hoher Alltags-Relevanz wie z.B. Netvibes, einem typischen → Personal Information Manager.

P

Personal Information Manager (PIM)

- Software, die persönliche Daten wie Kontakte, Termine, Aufgaben, Notizen und im erweiterten Verständnis auch Dokumente wie Briefe, Faxe, E-Mails, Links und → RSS-Feeds verwaltet. Viele PIMs besitzen Schnittstellen für Mobile Applikationen oder eine eigene mobile Version.

Permalink

- Die permanente Adresse/URL eines → Blog-Beitrags mit der „Garantie“ des Anbieters, dass der aktuelle Inhalt auch nach Aktualisierungen unter dem Permalink zu finden ist.

**Photoblog
Phlog
Fotoblog**

- Ein → Blog, der zur Darstellung, zum Austausch und zur Archivierung von Fotobeiträgen betrieben wird. Besitzt meist eine Schnittstelle zur Aktualisierung per MMS oder E-Mail.

Photocast

- Ein → Fotoblog, der sich automatisch aktualisiert, sobald neue Fotos → gepostet werden.

Ping

- Ein Ping wird benutzt, um die Zuverlässigkeit einer Netzverbindung und die Reaktionszeit eines Servers zu messen. Dabei wird ein Server auf dessen Ping-Port kontaktiert (Echo-Request-Paket). Mit dieser Technik können im Web 2.0 Inhalte gezielt vernetzt werden.

Plog

- Ein politischer → Blog.

Plugins

- Kleine Programme/Skripte, die eine Web-Software (wie z.B. → Blogs) um Funktionen erweitern. Beispiel: Eine Flickr-Album-Galerie in der Sidebar.

Podcast

- Infrastruktur für die Distribution von Musik, Sprache und Nachrichten. Mit der Einführung des iPods wurden Podcasts populär.

**Post,
Posting**

- Mitteilung innerhalb eines Diskussionsforums, die mehreren Benutzern gleichzeitig zugänglich ist. Als Posts werden auch Einträge in → Blogs und blogartige Systeme bezeichnet.

Prosumer

- Kofferwort aus Produzent (producer) und Konsument (consumer). Bezeichnet den immer stärker selbst mitgestaltenden Internetnutzer. Im werblichen Kontext ein Konsument, der andere Konsumenten für eine Marke/ein Produkt begeistert oder begeistern soll.

R

- | | |
|--|---|
| Raytracing | <ul style="list-style-type: none"> ▪ (Ray = Strahl, trace = zurückverfolgen). Verfahren zur Darstellung von 3D-Bildern, wobei die Lichtstrahlen einzeln zurückverfolgt, gespiegelt oder gebrochen werden. |
| RDF (Resource Description Framework) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Das Resource Description Framework ist ein Format zur → <u>Syndizierung</u> mithilfe von → <u>Feeds</u> von Web-Inhalten. |
| REST (Representational State Transfer) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ REST ist ein Softwarearchitekturstil für verteilte Hypermedia- Informationssysteme wie dem WWW. In modernen Anwendungen wird das alte Prinzip dank seiner einfachen Lesbarkeit bei der Entwicklung sog. „REST-→ <u>APIs</u>“ eingesetzt. |
| RFC (Request for Comments) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ In Fachkreisen zur Diskussion stehende, internetrelevante Dokumente, die die Standards und die zukünftige Entwicklung des Internets betreffen. |
| RIA (Rich Internet Application) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rich Internet Applications sind Web-basierte Softwares die Nutzern erlauben, auf einer Webseite Inhalte zu bearbeiten (siehe auch → Webware). RIAs zeichnen sich meist durch massiven Einsatz von Javascript und AJAX aus, wodurch die Usability einer Desktop-Software entsteht. |
| Routing | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gesamter Weg eines Nachrichtenstroms durch ein Netzwerk. |
| RSS (Really Simple Syndication) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Format zum Austausch von Inhalten über das Internet auf Basis von → <u>XML</u>. Mit eigens dafür entworfenen Programmen, den → <u>RSS-Readern</u>, können die bereitgestellten Informationen direkt auf den heimischen Desktop geladen oder in Browsern angezeigt werden. Siehe auch → <u>Feed</u> → <u>Syndizierung</u>. |
| RSS Aggregator, RSS Reader, Feed Reader | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Software oder Online-Service, der Interessenten erlaubt, → <u>RSS Feeds</u> zu lesen. |

S

- | | |
|--|---|
| Scribosphere | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aus „Scribe“ und → <u>Blogosphere</u>; Ausdruck für die Welt der → <u>Blogs</u>, die von professionellen Schriftstellern und Drehbuchautoren geschrieben werden. |
| Semantisches Netz, Semantic Net | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Erweiterung des World Wide Web. Die Idee ist, dass Informationen nicht mehr nur von Menschen, sondern auch von Maschinen gelesen und interpretiert werden können. Sodass z.B. erkannt werden kann: „Dies ist ein Buchtitel, das der Autor“. Dadurch könnten neue Beziehungen erstellt werden, die wiederum neue Erkenntnisse und Zusammenhänge zwischen verschiedenen Fachwissenschaften zur Folge haben könnten. Die Idee des Semantic Web stammt vom WWW-Begründer Tim Berners-Lee. |
| Shareware | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Software, die vom Kunden i.d.R. in einem Zeitraum von 30 Tagen kostenlos getestet werden kann. Der Hersteller setzt dabei auf die Ehrlichkeit seiner Kunden, die Software nach der Testphase käuflich zu erwerben, wenn sie dauerhaft genutzt wird. |
| Sideblog | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ein kleiner, meist in der Sidebar erscheinender → <u>Blog</u>. |
| Silverlight | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Web-Präsentationstechnik, die der Darstellung und Animation von Oberflächen aus grafischen Elementen und Media-Daten in Browsern dienen soll und auf WPF und XAML basiert. Über ein entsprechendes Plug-in können alle gängigen Browser Silverlight-Inhalte darzustellen. Silverlight ermöglicht neben Video-Streaming, Animationen und Games auch → <u>RIAs</u> und andere anspruchsvolle Web 2.0-Anwendungen. |
| Singularität | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Web 2.0 trifft Futurologie: Ausgangspunkt für die These von der Singularität ist die Beobachtung, dass der Mensch die Technik in exponentiellem Maße verbessert, weshalb Fortschritte wie künstliche Intelligenz in den Rahmen des Möglichen gelangen. Die Singularität, welche Philosophen wie Kevin Kelly und Ray Kurzweil vorhersagen, ist „die eine Maschine“, die aus dem Internet – dem umfassendsten → <u>Neuronalen Netz</u> – hervorgehen soll. |

S

- SNA** (Social Network Analysis)
- Die Zusammenführung von Wissen und Netzwerken privater Anwender. Mittels SNA können große Datenmengen unterschiedlicher Quellen aggregiert und analysiert werden (Bsp. Google, MySpace).
- SOAP** (Simple Object Access Protocol)
- Bei SOAP handelt es sich um ein → XML-basiertes Protokoll, das dem Austausch strukturierter und typisierter Informationen zwischen Rechnern und Netzwerken dient.
- Social Bookmarking**
- In Social Bookmarking-Portalen können registrierte Benutzer Links speichern, verschlagworten und austauschen. Die Portale bieten verschiedene Schnittstellen, mit deren Hilfe Links unaufwändig gespeichert werden können: Plugins für → Blogs z.B. zeigen zu jedem Post eine Liste an Icons, die mit einem Klick in das entsprechende Portal führen, einen Klick für das Speichern benötigen und danach zurück zur nun gespeicherten URL führen. Durch die Verschlagwortung (→ Tagging) können Benutzer schnell Links zu eigenen Interessen finden. Durch → Tagclouds und ähnliche Visualisierungen findet man schnell seine bereits gespeicherten Links wieder. Die bekanntesten Vertreter sind del.icio.us und Digg, der bekannteste deutsche Vertreter ist Mister Wong.
- Social Computing**
- Unterstützung des sozialen Verhaltens / Handelns in oder mit Hilfe von (social) Software ("creating or recreating social conventions and social contexts through the use of software and technology" → Blogs, Email, Instant Messaging, Social Network Services, Wikis etc.). Social Computing ist die Basis für digitale → Kollaboration und → Kollektive Intelligenz.
- Social Networks**
- Webseiten wie beispielsweise MySpace oder XING, welche ein Netzwerk als virtuelles Interaktionsgeflecht darstellen. Benutzer solcher Webseiten können in der Regel ein persönliches Profil von sich entwerfen und einstellen. Social Networks besitzen meist eine oder mehrere → Communities. Viele Social Networks besitzen inzwischen spezielle Zugänge (→ WAP, Applikations-Schnittstellen) für mobile Geräte.

S

- Social Software** ▪ Als Social Software werden Software-Systeme bezeichnet, die der menschlichen Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit (→ Kollaboration, → Partizipation) dienen.
- Some Rights Reserved** ▪ “Einige Rechte vorbehalten” – im Gegensatz zu “All Rights reserved” (alle Rechte vorbehalten) ist ein Konzept für Nutzungsrechte, das von → Creative Commons eingeführt wurde; versucht eine Ausgewogenheit zwischen Urheberrecht und mehr Freiheit bei der Nutzung von geschütztem Material zu erreichen.
- Spaces** ▪ Spaces sind im Windows Live-Universum das Pendant zu → Blogs.
- Speed Shopping** ▪ Social-Commerce Strategie, die den Kunden zum Kauf drängen, indem die Ware nur eine begrenzte Zeitspanne zum angebotenen Preis zur Verfügung steht und/oder nur eine begrenzte Menge des Artikels vorhanden ist. Oft verbunden mit Competition-Shopping-Strategie (Nutzer erhält Punkte für erfolgreiche Käufe).
- Stickiness** ▪ Nutzungsdauer und Wiederbesuchshäufigkeit einer Webpräsenz.
- Storyblog** ▪ → Blogs, in denen angehende, manchmal auch professionelle Schriftsteller Literatur & Gedichte veröffentlichen.
- Subscriber Modell** ▪ Angebotsmodell, bei dem Nutzer für Premium-Inhalte zahlen.
- Suchmaschine** ▪ Programm zur Recherche von Dokumenten, die in einem Computer oder einem Computernetzwerk gespeichert sind (z.B. dem Internet). Nach Eingabe eines Suchbegriffs liefert eine Suchmaschine eine Liste von Verweisen auf relevante Dokumente.
Für → Blogs gibt es spezielle Suchmaschinen, zum Beispiel den Marktführer „Technorati“.

S

**Synchronisation,
Syndizierung,
Syndication**

- Bezeichnet den Vorgang, bei dem Webseiten-Material auch für andere Sites zur Verfügung gestellt wird. Die derzeit gebräuchlichsten Web-Syndication-Formate sind → RSS und Atom – siehe auch → Feeds. Synchronisation bezeichnet ebenfalls das Abgleichen von Inhalten zwischen PC und → Smartphone.

T

**Tags,
Tagging,
Schlagworte**

- (Tag engl. = Etikett): Zu Artikeln, Bildern und anderen Inhalten oder Dateien hinzugefügte Schlagworte (Tags), die das (Wieder)-Finden im Netz erleichtern. Siehe dazu → Folksonomy.

Tag Clouds
(Stichwortwolken)

- Methode zur Informationsvisualisierung, bei der eine Liste aus → Schlagworten zweidimensional alphabetisch sortiert angezeigt wird. Dabei werden einzelne, unterschiedlich gewichtete Worte größer oder auf andere Weise hervorgehoben dargestellt. Wortwolken werden zunehmend beim gemeinschaftlichen Indexieren und in → Weblogs eingesetzt.

TagTagger

- TagTagger ist ein Programm, mit dem User → Tags besser „verwalten“ können, indem sie Tags Taggen, Tags suchen und Verbindungen erstellen.

Thin Client (TC)

- Endbenutzergerät oder Programm, das keine bzw. sehr wenig eigene "Businesslogik" enthält oder abarbeiten kann. Die Applikation/das Programm/die Software läuft dabei auf dem Server ab. Der Client bekommt lediglich eine Benutzeroberfläche präsentiert und kann mit dem Server interagieren. Ein Browser ist beispielsweise ein solcher Thin Client. Mobile Browser zeichnen sich durch noch weniger „Gewicht“ aus.

Threads

- Zusammenhängende Diskussion in News-groups oder → Foren (z.B. wenn mehrere Antworten auf eine Frage oder Stellungnahme eingehen).

T

Trackbacks

- Technologie zur Vereinfachung der → Weblog-Vernetzung. Bezieht sich ein Weblog-Artikel (→ Post) auf einen fremden Artikel, wird die URL des neuen Artikels mittels Trackback an den alten Artikel gesendet und dort angezeigt. So können die Leser ohne zusätzlichen Aufwand für die Autoren themenbezogen weiter surfen.

Troll

- Ein Commenter (Autor eines → Kommentars), dessen einzige Intention es ist, durch provokative bis aggressive Kommentare in einem → Blog oder → Forum Unruhe zu stiften bzw. durch Desinformation einen → Flamewar (eine unsachliche und teilweise beleidigende Form der Diskussion) auszulösen.

Twitter

- Mittels Twitter können „Texthäppchen“ einfach und von einem bestimmten System unabhängig gespeichert werden. Diese Textteilchen können maximal 140 Zeichen enthalten und verschickt werden. Twitter wird von vielen Nutzern als → Life Stream verwendet. Twitter-Mashups für mobile Geräte erfreuen sich großer Beliebtheit.

U

Usability

- "Benutzbarkeit": Erst die gute Usability (mittels → Javascript/DHTML und AJAX) hat die starke Verbreitung des Web 2.0 auch bei nicht besonders Computer- und Internet affinen Menschen ermöglicht. Das alltägliche Personalisieren, Generieren und Speichern von Inhalten (→ UGC) war mit den alten Techniken nur für Spezialisten zu handeln und für normale Bürger fast unmöglich.

User Generated Content (UGC)

- Von einem oder mehreren Benutzern (User) im Web selbst erzeugte Inhalte (→ Content), konkret Medieninhalte wie Bilder, Texte, Audiodaten oder Filme. Bekanntestes Web-2.0-Beispiel für UGC ist wohl Youtube.

UI (User Interface)

- Die grafische Benutzeroberfläche, wie z.B. → Webwares (oder auch Betriebssysteme wie Microsoft Windows), erlaubt die Kontrolle eines Systems über Menüs, Icons und Buttons.

U

Unified Adress-book

- Adressbuch, auf das mittels → APIs zugegriffen werden kann. Das Contacts Control der Windows Live Messenger Web Services z.B. ermöglicht Webseitenbetreibern, ihren Nutzern den Zugriff auf ihre, in Windows Live verwalteten, Kontakte anzubieten. Diese können die Nutzer wiederum der Webseite zur Verfügung stellen, um z.B. eine Einladung zu verschicken.

V

Videoblog (Vlog)

- Nach Text- und → Fotoblogs folgen nun Projekte, die über bewegte Bilder das Tagesgeschehen dokumentieren und kommentieren. Videoblogs besitzen häufige eine Schnittstelle zur Aktualisierung per Handy (MMS) oder → Smartphone (E-Mail).

Viral Marketing

- Marketing-Aktivitäten, die auf eine virale Verbreitung durch die Zielgruppen setzt – und dadurch eng mit Guerilla, Viral Spots und Web 2.0 als Verbreitungskanal verwandt ist. Häufig auch Empfehlungsmarketing.

Viral Spots

- Video-Spots, die auf die virale Weitergabe im Internet zugeschnitten sind.

Virtuelle Schauspieler

- Interaktive → Avatare wurden auf vielen Webseiten verstärkt zur Produktführung und Anleitung eingesetzt, um den Nutzern persönlichen Kontakt zu suggerieren.

Visual Shopping

- Darstellung des E-Shop-Sortiments auf einer einzelnen Internet-Seite, durch die mit Funktionen wie Vergrößern/Verkleinern oder Scrollen navigiert wird.

Vloggen, Vlogging

- Aus den Begriffen Video und → Bloggen zusammengesetzt. Es handelt sich um eine kombinierte Technik aus Video, Web und Logbuch oder einen → Weblog mit Video.

Vodcast

- Zusammensetzung aus Video und Podcast, im weiteren Sinne auch Broadcasting (on demand). Stellt Videosendungen auf Abruf zur Verfügung und ist eine Erweiterung der → Podcast-Technologie.

V

VoIP

- Telefonie über Computernetzwerke. Bei den Gesprächsteilnehmern können sowohl Computer, für IP-Telefonie spezialisierte Telefonendgeräte, als auch über spezielle Adapter angeschlossene, klassische Telefone die Verbindung ins Telefonnetz herstellen.

VUI

- „Voice User Interface“. Applikationen, die auf Spracherkennung basieren, liegt ein Mensch-Maschine-Dialog zugrunde, bei dem der Anrufer Informationen akustisch wahrnimmt und das System mit gesprochenen Eingaben steuert. Das VUI ist die Schnittstelle zwischen Anrufer und Sprachapplikation.

W

Web-Analyse, Web-Analytics

- Tracking von Besuchern auf Websites. Verfahren: Web Controlling, Web-Analyse, Datenverkehrsanalyse, Traffic-Analyse, Clickstream-Analyse.

(Web-)Control

- Controls sind geschlossene Anwendungen zur Einbindung von → Webservices in (fremden) Webseiten, die nicht individuell anpassbar sind. Mit Controls kann der Anbieter eines Webservices sicherstellen, dass z.B. sein Logo bei den von ihm angebotenen Informationen angezeigt wird. Z.T. sind Controls (durch Parameter-Übergaben in ihrer URL) eingeschränkt anpassbar, um z.B. die Hintergrundfarbe frei wählbar zu gestalten.

Webcrawler

- Ein Computerprogramm, das automatisch das World Wide Web durchsucht und Webseiten analysiert. Webcrawler werden vor allem von Suchmaschinen eingesetzt. Weitere Anwendungen sind beispielsweise das Sammeln von → RSS-Newsfeeds, E-Mail-Adressen oder anderer Informationen.

Weblin

- Virtual-Presence-Software, mit der sich jeder Nutzer auf jeder Webseite in den Browsern Internet Explorer und Firefox mittels eines animierten → Avatars mit anderen Nutzern unterhalten kann. Man kann wählen, ob man für die anderen Nutzer auf den Webseiten sichtbar sein möchte oder nicht.

Weblog

- Siehe → Blog.

W

- Web-Mining**
- Übertragung von Techniken des → Data-Mining zur (teil)automatischen Extraktion von Informationen aus dem Internet.
- Web of Trust**
- Eine Community schafft Vertrauen: Mit dem Web of Trust wird es möglich, gefährliche Seiten frühzeitig zu erkennen. Durch ein kleines Browser-Add-On wird neben dem Namen der Webseite angezeigt, ob die Seite durch andere User als unbedenklich oder eher gefährlich eingeschätzt wird.
- Webservice**
- Anbieten von Daten über eine → API, restriktiver (nicht frei individualisierbar) in einem → Web-Control.
- Web 2.0**
- „Unter Web 2.0 versteht man eine Menge von ökonomischen, gesellschaftlichen und technologischen Trends, die zusammen die Basis für die nächste Generation des Internets bilden und sich durch Nutzerbeteiligung, Offenheit und Vernetzung auszeichnen.“ (O’ Reilly Radar).
- Web-to-Print**
- Das Konzept von Web-to-Print wird anhand von dem Pionier „Spreadshirt“ deutlich: Auf der Webseite designen Nutzer ihre eigenen T-Shirts, welche vom Anbieter gedruckt und per Post an den Nutzer geschickt wird. Ähnliche Konzepte gibt es bereits für Dokumente und Visitenkarten.
- Webware**
- Der Begriff „Webware“ setzt sich aus „Web“ und „Software“ zusammen und bezeichnet eine neue Art von Software, die in Form einer Webseite genutzt werden kann. Webware basiert meist auf Flex (Flash) oder Ajax (→ AJAX) und besticht durch einfache Nutzbarkeit mittels Drag’n’Drop und → WYSIWYG-Editoren. Wird auch als Ajax-Office bezeichnet.
- Widgets**
- Widgets sind kleine Programme, die gewünschte Informationen auf den ersten Blick zeigen: das Adressbuch, die Fußballergebnisse oder Nachrichten. Widgetoko.com, Widgetbox.com und Musestorm.com sammeln viele nützliche Widgets für das Web. Widgets werden z.T. auch als Web-Controls bezeichnet. Zunehmend mehr Widgets werden inzwischen auch für → Smartphones entwickelt.

W

Wiki

- (Aus dem Hawaiianischen: steht für „sehr schnell“). Eine im World Wide Web verfügbare Seitensammlung, die von ihren Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch (nach Registrierung) frei geändert werden kann. Missbrauch wird in vielen Wiki-Systemen (z.B. Wikimedia) durch eine Versionskontrolle vermieden, mit der ältere Stände von Artikeln wiederhergestellt werden können. Wikis spielen eine wichtige Rolle bei → Kollaboration, → Partizipation und → Kollektiver Intelligenz. Wikis haben meist eine eigene Formatierungs-Sprache, die ebenfalls als Wiki bezeichnet wird.

WYSIWYG-Editor (What You See Is What You Get)

- Ein → Editor, der während der Eingabe dem Ergebnis der Eingaben sehr ähnlich sieht. WYSIWYG-Editoren erleichtern unerfahrenen Nutzern die Erstellung von Inhalten. Ein Gegenentwurf ist der WYGIWYM (What You Get Is What You Mean)-Editor, der Webseiten-Teile editierbar macht – allerdings inklusive des (HTML/Javascript) Quellcodes.

X

XHTML (Extensible Hyper- text Markup Lan- guage)

- XHTML ist eine textbasierte Auszeichnungssprache zur Darstellung von Inhalten wie Texten, Bildern und Hyperlinks in Dokumenten. Es ist eine Neuformulierung von HTML 4 in XML 1.0: Im Gegensatz zu seinem Vorgänger HTML, welcher mittels SGML (Standard Generalized Markup Language) definiert wurde, verwendet XHTML die strengere und einfachere zu parsende SGML-Teilmenge → XML als Sprachgrundlage.

XML (Extensible Markup Language)

- Definierter Standard zur Erstellung von Dokumenten, die anhand einer Baumstruktur aufgebaut sind und von Menschen und Maschinen gelesen werden können. XML erlaubt die strikte Trennung von Inhalt und Form und ist damit die Basis für → RSS-Feeds und zahlreiche innovative → Webservices und → MashUps.

Mobile Fachbegriffe Web 2.0

A

Accessibility

- Accessibility beschreibt die Fähigkeit, Informationen oder Technologie für jeden Benutzer zugänglich zu machen, unabhängig von technischen Voraussetzungen, Zugangsgeräten und Einschränkungen.

B

Bluetooth

- Drahtlose Übertragungstechnologie (Kurzstreckenfunk), welche u.a. mobile Endgeräte mit einem speziellen Chip in die Lage versetzt, Informationen zu senden und zu empfangen. Dabei wird das lizenzfreie 2,4-GHz-Spektrum benutzt.

C

Cell ID

- Einfaches Verfahren zur Positionsbestimmung von Mobilfunkteilnehmern für Location Based Services. Es wird die Nummer (Cell-ID) der Funkzelle des Teilnehmers ermittelt und nach ihrer Position im Wabenplan in geografische Koordinaten umgerechnet. Damit können Genauigkeiten im Bereich der Größe der Funkzelle (zwischen 100 m und 30 km) erreicht werden.

CHTML

- Teilbereich von HTML; reduziert auf Anforderungen von → PDAs, Mobiltelefonen etc.

CLP to mobile
(City Light Poster to mobile)

- Hinterleuchtete, mit Glas abgeschottete Plakatwände. Einige CLP-Vitrinen sind mit → Bluetooth-Sendern ausgestattet. Benutzer können über die Bluetooth-Schnittstelle ihres Handys Informationen, MP3-Dateien, Flyer und vieles mehr direkt vom Poster herunterladen.

D

DMB (Digital Multimedia Broadcasting)

- Rundfunkübertragungssystem für Sendungen auf mobile Endgeräte.

E

Enhanced Reality

- Die „Erweiterte Realität“ bezeichnet das Vordringen des Virtuellen in den realen Lebensraum und ist das Gegenstück zur „Augmented Virtuality“ (Erweiterte Virtualität, die das Einbeziehen des realen Lebensraums in das Virtuelle bezeichnet. Kurz: Online-Welt und Offline-Welt wachsen zusammen, wo es sinnvoll ist – daraus ergibt sich die sog. Mixed Reality.

F

Factoring

- Abrechnungslösung im M- und E-Commerce, bei der die Bezahlung direkt über die Mobilfunkrechnung erfolgt.

Factoring Schnittstellen

- Sind nötig, um dem Kunden das Bezahlen von Waren und Dienstleistungen über die Mobilfunkrechnung zu ermöglichen.

G

3G

- Mobilfunkstandard in der dritten Generation, in der EU bekannt als UMTS. 3G ist Voraussetzung für eine Vielzahl neuer multimedialer Dienste; Vorgänger: GSM.

H

Hyperlocality

- Lückenlose Komplettnetzwerk unabhängig von Ort und Zeit. Steht in engem Zusammenhang mit dem mobilen Internet.

I

Idle Screen

- "Bildschirminhalt, der zuerst und zuletzt auf dem Handy-Screen eingeblendet wird (direkt nach dem Start und bevor sich der Bildschirm-schoner einschaltet).

K

**“Kiss“-Prinzip
(Keep it simple and straightforward)**

- Design-Prinzip zum Gestalten von Portalen. Im Journalismus auch als „Keep it short and simple“ bekannt.

L

Life Stream

- Wenn Nutzer ihr Leben (oder bestimmte Sparten wie das Berufsleben) online dokumentieren, spricht man von einem Life Stream. Dies kann in → Blogs und → Social Networks (z.B. Facebooks, 'The Wall') geschehen, oder aber im Schöpfer des Genres, → Twitter. Life Streams können leicht daran erkannt werden, dass ihre Inhalte weitestgehend uninteressant für Außenstehende sind. Life Streams werden häufig von mobilen Geräten (→ Smartphones) aus mit Inhalten versorgt, da diese meist näher am Alltag sind als herkömmliche Computer.

M

M-Commerce
(Mobile Commerce)

- Distanzhandel auf mobilen Endgeräten (z.B. Mobiltelefone, → PDAs oder → Smartphones).

mCRM

- Mobiles → CRM. Unterschied zu CRM ohne "m" sind die verwendeten Endgeräte, sogenannte mobile devices, wie Notebook, → PDA, Mobiltelefon usw. Mobil bezieht sich dabei sowohl auf die Anbieterseite, wie auch auf die Kundenseite.

Messenger

- Messenger wie der Windows Live Messenger oder der AIM (von AOL) sind klassische → Chat-Clients. Inzwischen haben die bedeutendsten Hersteller ihre Messenger über → APIs und → Webservices für die Einbindung in Internetseiten tauglich gemacht, weshalb in Webseiten und besonders → Social Networks vermehrt Teile von Messenger-Funktionalitäten bis hin zu ganzen Chat-Modulen eingebunden sind. Viele Messenger haben inzwischen auch mobile Versionen für → Smartphones.

**Moblog,
Moblog,
Mobile Blog**

- Ein → Weblog, der von einem mobilen Gerät aus mit Inhalten versorgt wird. Viele Systeme wie z.B. Wordpress besitzen ein E-Mail-Interface, so dass via E-Mail (oder MMS) → Posts eingespielt werden können. Viele Moblogs sind Mischformen, die sowohl im Browser, als auch per Mail mit Inhalten versorgt werden.

M

- Mobile (Phone) Content Advertising**

 - Werbung mithilfe von mobilem Content – dazu zählen Klingeltöne, Java-Spiele, → Idle Screens und mobile → WAP- und Webseiten.
- Mobile Advertising**

 - Werbung auf mobilen Endgeräten.
- Mobile Couponing**

 - Mobile Coupons können spezielle Angebote, attraktive Sonderaktionen, Preisnachlässe und alles andere, was traditionell gedruckten Gutscheine anbieten, darstellen. Mobile Coupons werden über das Internet, E-Mail oder SMS verteilt und anschließend entweder auf Papier gedruckt oder im Handy gespeichert.
- Mobile Dating**

 - Mobiler Dienst, um Menschen näher zusammen zu führen; kann z.B. von Social Websites unterstützt werden.
- Mobiles Internet**

 - Internet für unterwegs. Wichtige Anwendungen: E-Mail, location based services (Wetter, Verkehr), SMS-Bestellfunktion für E-Commerce (Amazon). Besonders wichtig für die Entwicklung werden bessere mobile Endgeräte, → Usability und erschwingliche Internetzugänge (Flatrates!) sein.
- MobileMe**

 - Apple-Dienst zur Synchronisierung von Geräten und Programmen mit Portal zu vielen Web 2.0-Angeboten.
- Mobile Newsletter**

 - Newsletter-Abo direkt aufs mobile Endgerät.
- Mobile Plattform**

 - Kompakte Betriebssysteme kombiniert mit Anwendungen für mobile Geräte, z.B. Windows Mobile, iPhone-Plattform, Google Android, Qt Extended.
- Mobile Portal**

 - Einstiegsseite für den mobilen Zugriff, die die wichtigsten Funktionen übersichtlich und schnell erreichbar machen soll.
- Mobile Tagging**

 - Mobile Tagging basiert auf visuellen Codes, die, auf Gegenstände gedruckt, von Handheld-Kameras eingelesen und z.B. für den Handy-Browser in Hyperlinks umgewandelt werden und umgehend die entsprechende Webseite öffnen können. Durchgesetzt hat sich der → QR-Code, der in Japan bereits in 40% aller Marketing-Kampagnen eingesetzt wird.

N

NFC
(Near Field Communication)

- Protokoll für kabellose Datenübertragung zwischen mobilen Endgeräten.

O

Off-Portal

- Zugang ins mobile Internet jenseits der Angebote der Mobilfunkbetreiber.

On-Portal

- Zugang ins mobile Internet innerhalb des Angebots der Mobilfunknetzbetreiber. Diese Angebote (Portale) werden auch als „Walled Garden“ bezeichnet. Dort haben Nutzer Zugang zu (teilweise kostenpflichtigen) Informationen und Inhalten (Spiele, Klingeltöne etc.).

Opera Lite

- Kostenloser Browser und E-Mail-Client für mobile Endgeräte.

OS-Branding

- Markenabhängige Variationen eines mobilen Betriebssystems, um sich mit den jeweils plattformspezifischen Vorzügen zu präsentieren.

OTA-Konfiguration
(Over The Air-Konfiguration)

- OTA dient dazu, den mühsamen Kampf durch die Konfigurationsmenüs des Mobiltelefons zu umgehen. Der Kunde gibt auf der Homepage Telefentyp, Mobilfunknetz und -nummer an, woraufhin der Service eine Konfigurationsnachricht generiert, die der Kunde per SMS erhält.

OVI

- Mobiler Datendienst von Nokia. Der Begriff „Ovi“ kommt aus dem Finnischen und bedeutet „Tür“, mittels der Kunden einen einfachen Zugang zu ihren → *Communities* und Inhalten haben und gleichzeitig auf die Dienste von Nokia zugreifen können (Nokia Music Store, Nokia Maps und N-Gage Spiele).

P

Personal Information Manager (PIM)

- Software, die persönliche Daten wie Kontakte, Termine, Aufgaben, Notizen und im erweiterten Verständnis auch Dokumente wie Briefe, Faxe, E-Mails, Links und → *RSS-Feeds* verwaltet. Viele PIMs besitzen Schnittstellen für Mobile Applikationen oder eine eigene mobile Version.

P

PDA (Personal Digital Assistant)

- Kompakter, tragbarer Mini-Computer, der neben vielen anderen Programmen hauptsächlich für die persönliche Kalender-, Adress- und Aufgabenverwaltung benutzt wird.

Photoblog
Phlog
Fotoblog

- Ein → Blog, der zur Darstellung, zum Austausch und zur Archivierung von Fotobeiträgen betrieben wird. Besitzt meist eine Schnittstelle zur Aktualisierung per MMS oder E-Mail.

Podcast

- Infrastruktur für die Distribution von Musik, Sprache und Nachrichten. Mit der Einführung des iPods der Firma Apple wurden Podcasts populär.

(P)MMS
(Personal Multimedia Messaging)

- Bietet die Möglichkeit, mit einem Mobiltelefon multimediale Nachrichten zu verschicken. Weiterentwicklung von SMS (Short Message Service) und EMS (Enhanced Message Service).

Q

QR-Code
(Quick Response Code)

- QR-Codes sind standardisierte 2-dimensionale Strichcodes, die in einem schwarz-weiss-Muster auf einer relativ kleinen Fläche mehrere KB Daten enthalten können. Sie können mit einer Kamera aufgenommen und von einem → QR-Reader interpretiert werden.

QR-Reader

- QR-Reader sind meist auf Handys und Smartphones installierte Programme, die mit der Kamera aufgenommene → QR-Codes entschlüsseln können. Sie können in QR-Codes enthaltene Befehle zur Weiterverarbeitung der entschlüsselten Daten interpretieren, um andere Programme zu öffnen und ihnen Parameter zu übergeben (z.B. Öffnen einer URL im mobilen Browser).

R

RFID (Radio Frequency Identification)

- Meist als Etiketten angebrachte Chips die dazu dienen, Gegenstände und Personen zu identifizieren. Eine aktuelle Anwendung ist die Nachverfolgung der Wege von Warenströmen und Produkten von der Herstellung bis zum Verbraucher.

S

Semacode

- Eine kanadische Firma und gleichzeitig die von dieser Firma gewählte Marketing-Bezeichnung für ein auf der DataMatrix-Norm ISO/IEC 16022 basierendes DataMatrix-Codesymbol, in dem eine URL kodiert ist. Mit entsprechender Handy-Software kann das DataMatrix-Codesymbol von Fotohandys erkannt werden und dient dabei zum schnellen Aufruf einer Web- oder → WAP-Seite auf dem Handy ohne mühsames Eintippen der Adresse. Eine andere Kodierungsnorm ist der → QR-Code.

Smartphone

- Ein Smartphone vereint den Leistungsumfang eines Mobiltelefones mit dem eines (kleinen) PCs. Smartphones bieten sich verstärkt auch für die Promotion und den Verkauf von Musik oder gar Filmen über Applikationen an. Erst durch Smartphones wird das → Web 2.0 mobil.

Social Networks

- Webseiten wie beispielsweise MySpace oder XING, welche ein Netzwerk als virtuelles Interaktionsgeflecht darstellen. Benutzer solcher Webseiten können in der Regel ein persönliches Profil von sich entwerfen und einstellen. Social Networks besitzen meist eine oder mehrere → Communities. Viele Social Networks besitzen inzwischen spezielle Zugänge (→ WAP, Applikations-Schnittstellen) für mobile Geräte.

**Synchronisation,
Syndizierung,
Syndication**

- Bezeichnet den Vorgang, bei dem Webseiten-Material auch für andere Sites zur Verfügung gestellt wird. Die derzeit gebräuchlichsten Web-Syndication-Formate sind → RSS und Atom – siehe auch → Feeds. Synchronisation bezeichnet ebenfalls das Abgleichen von Inhalten zwischen PC und → Smartphone.

T	Thin Client (TC)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Endbenutzergerät oder Programm, das keine bzw. sehr wenig eigene "Businesslogik" enthält oder abarbeiten kann. Die Applikation, das Programm, die Software läuft dabei auf dem Server ab. Der Client bekommt lediglich eine Benutzeroberfläche präsentiert und kann mit dem Server interagieren. Ein Browser ist beispielsweise ein solcher Thin Client. Mobile Browser zeichnen sich durch noch weniger „Gewicht“ aus.
	Thumbcast	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Thumbcast ist eine Wortshöpfung die auf → <u>Podcast</u> zurück geht und das mobile Über-senden von Daten wie Bildern, Musik etc. (oder Links zu diesen) via SMS, MMS, WAP push und anderen digitalen Kurznachrichten-servicen beschreibt.
	Twitter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mittels Twitter können „Texthäppchen“ einfach und von einem bestimmten System unabhän-gig gespeichert werden. Diese Textteilchen können maximal 140 Zeichen enthalten und verschickt werden. Twitter wird von vielen Nut-zern als → <u>Life Stream</u> verwendet, in dem (auch) profane Inhalte das Leben des Nutzers dokumentieren. Twitter-Mashups für mobile Geräte erfreuen sich großer Beliebtheit.
U	UMTS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Universal Mobile Telecommunication System → <u>3G</u>.
V	Videoblog (Vlog)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach Text- und → <u>Fotoblogs</u> folgen nun Pro-jekte, die über bewegte Bilder das Tagesge-schehen dokumentieren und kommentieren. Videoblogs besitzen häufige eine Schnittstelle zur Aktualisierung per Handy (MMS) oder → <u>Smartphone</u> (E-Mail).
	Visual Search	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen werden nicht mittels Texteingabe generiert, sondern über eine Objekterken-nung bei Fotohandys.

V

Vodcast

- Zusammensetzung aus „Video“ und „Podcast“, im weiteren Sinne auch Broadcasting (on demand). Stellt Videosendungen auf Abruf zur Verfügung und ist eine Erweiterung der → Podcast-Technologie.

Voicecard

- Sprachbotschaften, die auf das Handy versendet werden können. Neben der Option einer personalisierbaren Grußbotschaft können Voicecards auch zu einer Interaktion mit dem Nutzer auffordern, wie „Drücke 1 für Aktion A“, „Drücke 2 für Aktion B“, etc.

W

WAP 1.0
(Wireless Application Protocol)

- Das Wireless Application Protocol (WAP) bezeichnet eine Sammlung von Techniken und Protokollen, deren Zielsetzung es ist, Internetinhalte für die langsamere Übertragungsrates und die längeren Antwortzeiten im Mobilfunk sowie für die kleinen Displays der Mobiltelefone verfügbar zu machen. Der WAP 1.0-Standard erschien 1997, konnte sich kommerziell allerdings nicht durchsetzen.

WAP 2.0

- Bei WAP 2.0 hat man auf Mobilfunk-Spezifikationen weitgehend verzichtet und die ursprünglichen WAP-Protokolle durch HTTP und SSL ersetzt. WAP 2.0-fähige Geräte können auch XHTML-Seiten anstatt nur WML-Seiten anzeigen.

WAP Push

- System zur Distribution verschiedener Inhalte von einem Server zu einem Mobilgerät. Der Content wird dabei prinzipiell ohne Initiative seitens des Clients vom Server auf das Mobilgerät „geschoben“. Der Server übernimmt daher die Initiative der Übertragung und „pusht“ den Content zum Client.

WAP Pull

- Begriff aus dem M-Commerce. Im Gegensatz zu WAP Push, geht die Initiative vom Client aus, der sich den gewünschten → Content gezielt auf sein Mobilfunkgerät zieht.

WAP Portal

- → Mobile Portal auf → WAP-Basis

W

Widgets

- Widgets sind kleine Programme, die gewünschte Informationen auf den ersten Blick zeigen: das Adressbuch, die Fußballergebnisse oder Nachrichten. Widgetoko.com, Widgetbox.com und Musestorm.com sammeln viele nützliche Widgets für das Web. Widgets werden z.T. auch als Web-Controls bezeichnet. Zunehmend mehr Widgets werden inzwischen auch für → Smartphones entwickelt.

X

XHTML MP
(XHTML Mobile Profile)

- XHTML Mobile Profile ist eine Auszeichnungssprache speziell für Mobiltelefone und → PDAs.

ANXO MANAGEMENT CONSULTING GmbH
Louise-Dumont-Str. 29
40211 Düsseldorf

KMF Werbung GmbH
Große Elbstraße 279
22767 Hamburg