

Web 2.0-Wissen für Berater gefragt

Das Web 2.0 kann mehr und mehr auch für Beratungszwecke und Berater eingesetzt werden. Aus diesem Grund und zur ersten Einarbeitung wird im Folgenden ein Auszug der Web 2.0-Fachbegriffe von ANXO MANAGEMENT CONSULTING GmbH, Louise-Dumont-Str. 29, 40211 Düsseldorf und KMF Werbung GmbH, Große Elbstraße 279, 22767 Hamburg aufgelistet. Das komplette Lexikon der Fachbegriffe ist unter http://www.anxo-consulting.com/pdf/nl08Jan/Web-2.0_Fachbegriffe_Version-1-1_Final.pdf abrufbar.

Fachbegriffe Web 2.0¹

A

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.

API (Application Programming Interface)

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

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 Computer-Spielen.

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.

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>).

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.

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.

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).

¹ Copyright ANXO MANAGEMENT CONSULTING GmbH (www.anxo-consulting.com) und KMF Online (www.kmf.de). Manche Links im Text sind nur in dem Volltext des Lexikons unter dem angegebenen Link erreichbar.

Content

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

Corporate Blog

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

CRM

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

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 unbekannt 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 bereitzustellen zu können.

Dead Link

Ein nicht mehr funktionierender – also toter- Link.

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.

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

Flamewar

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

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*.

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**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.

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.

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.

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*.

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.

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.

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

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 Web-

servern 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 einfließt die Häufigkeit des Öffnens der Seiten durch die Google-Nutzer, womit der Pagerank gezielt → *Kollektive Intelligenz* nutzt.

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.

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*.

Podcast

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

R

Routing

Gesamter Weg eines Nachrichtenstroms durch ein Netzwerk.

RSS (Really Simple Syndication)

Format zum Austausch von Inhalten über das Internet auf Basis von → XML. Mit eigens dafür entworfenen Programmen, den → *RSS-Readern*, können die bereitgestellten Informationen direkt auf den heimischen Desktop geladen oder in Browsern angezeigt werden. Siehe auch → *Feed* → *Syndizierung*.

S

Shareware

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.

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).

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 tech-

nology“ → Blogs, Email, Instant Messaging, Social Network Services, Wikis etc.). Social Computing ist die Basis für digitale → *Kollaboration* und → *Kollektive Intelligenz*.

Social Software

Als Social Software werden Software-Systeme bezeichnet, die der menschlichen Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit (→ *Kollaboration*, → *Partizipation*) dienen.

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“.

T

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.

U

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.

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.

Visual Shopping

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

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*.

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.

W

Web-Analyse, Web-Analytics

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

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.

Web-Mining

Übertragung von Techniken des → *Data-Mining* zur (teil)automatischen Extraktion von Informationen aus dem Internet.

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 Fußball-ergebnisse 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.

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 (z. B. Wikimedia).

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 Hypertext Markup Language)

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 einfacher 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 → *Mash-Ups*.