

Social Web Lexikon^{2.2}

Das Web- und Mobile-Lexikon



— ANXΩ —
MANAGEMENT CONSULTING



Liebe Interessierte,

Was ist das Social Web? Die Antwort auf diese Frage mag überraschen: Das Social Web ist kein Trend, keine Killer-Applikation und kein Hype – und ist trotzdem etwas völlig Neues. Social Web bedeutet nichts weniger, als dass die Visionen und Ziele, die man vor mehr als anderthalb Jahrzehnten mit dem Internet verband, endlich Wirklichkeit werden.

Täglich entstehen neue Wörter im Social Web, was die Art, wie Menschen miteinander umgehen und kommunizieren, neu definiert. Social Bashing, Sharen und Poken waren bis vor Kurzem nur Begriffe aus dem Englischen – inzwischen sind sie deutsche Umgangssprache und haben so eine ganz neue Tragweite erhalten.

Fest steht: Communities, Blogs und das Social Web werden die Kommunikation mit den Kunden nachhaltig verändern. Mehr noch: Manche glauben sogar, dass sich das Machtgefüge der Kommunikation in Richtung Kunde verschieben wird. Grund genug, sich auf kommende Anforderungen in diesem Segment einzustellen.

Damit Ihnen die Freude am Social Web und Web 2.0 nicht verloren geht, bringen wir Klarheit in die technischen, sozialen und Business-Fachbegriffe. Und wenn Sie gerade dabei sind, das Social Web vom Handy aus zu erkunden, wird Sie das Mobile-Special interessieren, welches die Social Media-Protagonisten auf Ihrem Smartphone vorstellt.

Wir freuen uns auf Ihr Feedback und neue Freunde – schauen Sie doch auf der Facebook-Seite der KMF (<http://www.facebook.com/KMF-Werbung>) vorbei, dort finden Sie noch viel mehr Social Web. Oder besuchen Sie die Social Web-Homepage der ANXO (<http://onlinetrendmonitoring.com>), dort finden Sie noch viele weitere Facetten.

Wie auch immer Sie sich entscheiden: viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!
Bis bald!

Herzlichst



Kai Pohlmann
Geschäftsführer KMF Werbung GmbH
<http://twitter.com/kaipohlmann>



Ralf Strehlau
Geschäftsführer ANXO MANAGEMENT CONSULTING GmbH
http://www.xing.com/profile/Ralf_Strehlau

Inhaltsverzeichnis

Fachbegriffe Social Web

Accessibility – Barcamp	5
Beta – Data Warehouse	6 – 7
Data Base Marketing – Gravatar	8 – 9
Guerilla – Machinima	10 – 11
Main Stream Media – Outline Processor Markup Language	12 – 13
Participation – Singularität	14 – 15
SNA – URL	16 – 17
Usability – WYSIWYG-Editor	18 – 19
XHTML – XML	20

Fachbegriffe Mobile Web

3G – Factoring Schnittstelle	22 – 23
FDD – Mobile Advertising	24 – 25
Mobile Billing – QR-Reader	26 – 27
RFID WAP Push	28 – 29
WAP-Portal – Zeitschlitz	30

Wegweiser Social Web

10 question – ciao!	32 – 33
CLIPFISH – folkd.com	34 – 35
fotocomunity.com – kaioo	36 – 37
Last.fm – orkut	38 – 39
PEDIAPHON – sourceforge	40 – 41
spin.de – Yasni	42 – 43
YiGG – zpeech.com	44

Wegweiser Mobile Web

Android - Plazes	46 – 47
QEEP – Zhiing	4



A

Accessibility

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

Adaptive Hypermedia

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

AdPlanner

Google-Dienst für Mediaplaner. Der AdPlanner soll Werbetreibenden die Auswahl von relevanten Webseiten für Google ▶AdSense-Programm erleichtern. Nach der Eingabe von gewünschten Mediadaten und demografischen Daten der eigenen Zielgruppe zeigt Google jene Webseiten an, die die Zielgruppe vermutlich besucht. Außerdem zeigt der AdPlanner Statistiken zu den ausgewählten Websites an, auch wenn diese nicht Teil des Google Content-Netzwerks sind.

AdSense

Werbeprogramm von Google für Webseiten, wobei Google automatisch den ▶Inhalt der Webseite durchsucht und nur Anzeigen bereitstellt, die für die Zielgruppe und den ▶Inhalt relevant sind. Der Werbetreibende kann zwischen Text- und Bild-Anzeigen wählen. Die An-

zeigen sollen so gut auf den ▶Inhalt der Website abgestimmt sein, dass 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 Webseiten einbinden möchten – und für die sie fortan nach einem vorab festgelegten Schlüssel vergütet werden.

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 Basistechnologie des ▶Web 2.0, da damit die ▶Benutzerfreundlichkeit von Webseiten und Anwendungen erheblich verbessert oder gar erst ermöglicht werden kann.

Analytic Customer Relationship Management, ACRM

Dt.: Analytisches Kundenbeziehungsmanagement. Siehe dazu ▶CRM, ▶Data Mining und ▶Web-Mining.

Anhang, Attachment

Dies können Bilder-, Musik- und andersartige Dateien sein, die – analog zum Anhang einer E-Mail – als Anlage an einen Forenbeitrag angehängt werden.

API

Application Programming Inter-

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

ARPU

Average Revenue per User – Durchschnittlicher Erlös pro Kunde.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange. Standardisierte Zeichen-Codierung, die jedem Zeichen (Buchstabe, Zahl, Sonderzeichen) eine Zahl zuordnet. ASCII ermöglicht es, Texte zwischen verschiedenen Betriebssystemen auszutauschen. ▶Foren-Mitglieder verwenden gerne Bilder aus ASCII-Zeichen, um ihre Signatur aufzuwerten (sog. ASCII-Kunst).

Atom

Ein dem ▶RSS ähnliches ▶Feed-Format.

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 einem frühen Stadium, ▶Open-Source-Technologien oder ▶Social Software diskutiert.

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

beta, Beta-Version, Beta-Test

Ein noch nicht endgültig fertiggestelltes Programm. Es wird zu Testzwecken einem registrierten Nutzerkreis zur Verfügung gestellt, um Feedback von den Nutzern zu erhalten und Programmfehler ausfindig zu machen. Im Web 2.0 steht „beta“ mit einem Augenzwinkern für eine fortwährend parallele Nutzung und Weiterentwicklung eines Projekts.

Bit

Kleinste Maßeinheit der Informationsmenge für die digitale Speicherung, die entweder den Wert 0 oder 1 annimmt.

Black Hat SEO

Black Hat SEO ist eine aggressive Methode der Suchmaschinenoptimierung (SEO), verwendet werden illegale und/oder von den Suchmaschinenbetreibern abgelehnte SEO-Maßnahmen. Das Gegenteil ist White Hat SEO. Der Begriff lehnt sich an die Bezeichnung von „bösen“ und „guten“ Hackern an.

Blog

Kurzform für Weblog.

Bloggen

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

Blogger

Der Autor eines Blogs wird als Blogger bezeichnet.

Blogosphäre

Die Blogosphäre ist die Gesamtheit aller miteinander vernetzten Blogs. Die Vernetzung geschieht neben der obligatorischen Verlinkung un-

tereinander auch durch technische Innovationen wie Trackbacks, Pings, Kommentare und Services wie Blogsuchmaschinen und Social Software.

Blogroll

In einem Blog integrierte Sammlung von Links zu anderen Blogs, die der Autor des Blogs ausgewählt hat (siehe auch Link love).

Bookmark, Bookmarking

Lesezeichen (Favoriten), die man im Browser oder auf einer Social Bookmarking-Webseite sammeln kann, um persönlich favorisierte Internet-Adressen zu speichern.

Buzzword

Kann am besten mit „Modewort“ übersetzt werden. Diese Schlagwörter sind einprägsam und beziehen sich meist auf ganze Themengebiete. Sie bedürfen meistens einer weitergehenden Erläuterung (z.B.: Web 2.0).

C

Chat, Chatten

Ein Chat ist eine Kommunikationsplattform, über die sich mehrere Menschen nahezu in Echtzeit per Tastatur unterhalten können. Neben den weit verbreiteten Textchats (z.B. Windows Live Messenger) existieren auch Audio- und Videochats (z.B. Skype) sowie Webservices (z.B. Windows Live Messenger Web Services). Chatten bezeichnet die Benutzung eines Chats.

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. Ein typischer Client ist der Browser.

Cloud, Cloud-Computing

Als Cloud bezeichnet man eine dezentrale Software, die Funktionen und Daten in einem Netzwerk speichert und über dieses wiederum verfügbar macht. Clouds sind eine Weiterentwicklung der Webware. Sie ergänzen diese um Data-Warehouses, die das Speichern von Inhalten im Netz ermöglichen. Diese Kombination erlaubt die komplette Auslagerung bisher Desktop-typischer Software ins Internet, womit der Browser zu einer Art Betriebssystem wird. Alles ist von überall gesichert und zugänglich. Vorreiter auf diesem Gebiet sind Microsoft, Amazon und Google.

Collaboration

Siehe Kollaboration.

Comment

Siehe Kommentar.

Community

Eine Gruppe von Personen, die gemeinsames Wissen entwickelt (Kollaboration), Erfahrungen teilt und u.U. eine eigene Community-Identität entwickelt. 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 Nischen besetzen können (auch die kleinsten Nischen, siehe Long Tail).

Content

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

Content Management System, CMS

Ein Content Management System (kurz: CMS) ist ein System, das die Betreuung und Pflege von Content auf einer Internetseite stark vereinfacht. Über einen Editor ist der Nutzer in der Lage, die Inhalte zu ändern oder auszutauschen, ohne über tiefe technische Kenntnisse verfügen zu müssen.

Control

Siehe Web-Control.

Copycat

Ein Unternehmen, das ein bereits bestehendes (meist amerikanisches) Geschäftsmodell nachahmt. Etwa studIVZ, welches das Prinzip vom Social Network Facebook kopiert hat.

Copyleft

Das Copyleft erzwingt die Freiheit der Nutzer zur Weiterverarbeitung und Fortentwicklung eines Ur-Werkes, um die unfreie Vereinnahmung durch kommerzielle Interessen zu verhindern. Es wird meist für Lizenzen verwendet, die die Weiterverbreitung und Modifikation erlauben, meistens für freie Software und Inhalte. Die bekannteste Copyleft-Lizenz ist die General Public License (GPL, siehe auch

GNU), die häufigsten Anwendungsgebiete sind Content und Open Source.

Corporate Blog

Ein Blog eines Unternehmens, das sowohl zur internen Kommunikation als auch zur Präsentation des Unternehmens nach außen genutzt werden kann.

Crawler

Ein Computerprogramm, das automatisch das Internet durchsucht und Webseiten analysiert. Crawler (auch: Webcrawler) werden vor allem von Suchmaschinen eingesetzt. Weitere Anwendungen sind z.B. das Sammeln von RSS-Feeds und E-Mail-Adressen.

Creative Commons

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 nichtkommerzielle Zwecke freigeben. Die gemeinnützige Gesellschaft Creative Commons veröffentlicht standardisierte Lizenzverträge. Siehe auch Copyleft und GNU.

Crowdsourcing

Wortschöpfung des US-Magazins WIRED. Bezeichnet wird der Trend einer neuen ökonomischen Theorie, bei der den Kunden eine zentrale Rolle zugewiesen wird: 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.

Customer Relationship Management, CRM

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

Cyberspace

Ein virtueller, vom Computer generierter Raum, in dem sich der Nutzer mittels seines Avatars „bewegen“ kann.

D

Data Mining

Extraktion von impliziten, noch unbekannt Informationen aus Rohdaten. Die verwendeten Programme durchsuchen Datenbanken und Netzwerke automatisiert nach Gesetzmäßigkeiten und Mustern und liefern als Ergebnis aussagekräftige Informationen.

Data Warehouse, DW

Sammlung relevanter Daten in einem sogenannten „Daten-Warenhaus“ oder „Daten-Container“, damit diese dann per Data Mining oder mit anderen Methoden analysiert, aufbereitet und ausgewertet werden können.

Database Marketing, DBM

DBM bezeichnet ein Vorgehen, das durch Speichern, Analyse und Aufbereitung von Kundeninformationen ein individuelles

Informations- und Leistungsangebot – personalisiert auf den Kunden und in Echtzeit – bereitstellen kann.

Dead Link

Ein nicht mehr funktionierender – also toter – Link.

Deep Web

Teil des Internets, der bei einer Recherche über normale Suchmaschinen nicht auffindbar ist. Das Deep Web besteht zu großen Teilen aus themenspezifischen Datenbanken (Fachdatenbanken) und Webseiten, deren Inhalte nur durch direkte Anfragen abgerufen werden können.

Digitale Signatur

Digitale Signaturen sollen elektronische Dokumente, die über das Internet versendet werden, fälschungssicher machen. Nutzer, die z.B. falsche Angaben bei Online-Einkäufen machen, können mithilfe der digitalen Signatur identifiziert werden.

E

E-Commerce, Electronic Commerce

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

E-Government

Durch Informations- und Kommunikationstechniken gestütztes Regieren und Verwalten. Während Befürworter von einem neuen System spre-

chen, das die Meinung der Bürger besser demokratisieren kann, 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

Eingabe-Formular von Webseiten, in dem Inhalte bearbeitet werden können. Siehe auch WYSIWYG-Editor.

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“.

Enterprise 2.0

Der Begriff Enterprise 2.0 bezeichnet zum einen den Einsatz von Social Software, die z.B. zum Wissensmanagement, zur Projektkoordination und zur internen wie auch externen Kommunikation genutzt wird. Der Zweck ist die Förderung des freien Informationsaustausches. Zum anderen umfasst der Begriff auch eine Unternehmenskultur, die den Mitarbeiter als Individuum auffordert, autonomer zu handeln. So werden Teams nicht mehr

geführt, sondern vielmehr moderiert.

Event-Shopping

Beschreibt ein Vertriebskonzept, das den Spieltrieb der Nutzer zur Kaufmotivation nutzt. Dazu zählen Home-page-Events und Live-Shopping sowie Gewinnspiele und Bonusprogramme.

Extranet

Ein geschützter Bereich, der externen Mitarbeitern oder Kunden via Internet den kontrollierten Zugriff auf Firmendaten ermöglicht. Das Extranet ist meist durch eine Verschlüsselung vor dem Zugriff Unbefugter auf das Firmennetzwerk geschützt.

F

Faceook

Facebook ist ein Social Network, das sich weltweiter Beliebtheit erfreut. Ursprünglich auf Studenten ausgerichtet, bietet die Webseite inzwischen auch Nicht-Studenten eine Plattform. Facebook ist mit über 400 Mio. Nutzern das drittgrößte Land der Welt. Die Teillakquisition von Microsoft öffnet sich externen Entwicklern wie keine andere Plattform: Nutzer und Unternehmen können eigene Applikationen entwickeln, die die Community in Facebook verwenden kann. Mit Facebook Connect können Nutzer ihre Accountinformationen auch auf anderen Websites verwenden. RSS Feeds und Widgets verbinden Facebook mit dem restlichen Web 2.0.

Feed

Regelmäßig aktualisierte Dateien, die über das Internet abgerufen werden können. Sie enthalten keine (oder nur minimale) Formatierung, sondern reine Inhalte. Bekannte Feed-Systeme sind RSS und Atom, die mit RSS-Readern wie Outlook 2007 auf mobilen Endgeräten oder online mit Live.com, Netvibes oder Feedburner gelesen werden können. Die meisten Feeds basieren auf XML-Dateien.

Feed Reader

Siehe RSS-Reader.

Flamewar

Gegenseitige Beschimpfungen, unsachliche Äußerungen und/oder Desinformation in Foren, Newsgroups und Kommentaren.

Flash

Web-Präsentationstechnik, die der Darstellung und Animation von Benutzeroberflächen aus grafischen Elementen und Inhalten in Browsern dient und auf WPF und XAML basiert. Über ein entsprechendes Plugin können alle gängigen Browser Flash-Inhalte darstellen. Flash ermöglicht neben Videostreaming, Animationen und Games auch RIAs und andere anspruchsvolle Web 2.0-Anwendungen.

Folksonomy

Zusammengesetzter Begriff aus den Wörtern „folk“ (Volk) und „taxonomy“ (Klassifikation). Inhalte können von Nutzern mit bestimmten Schlagwörtern (Tags) geordnet werden. Steht dem Begriff der Taxonomie entgegen, der die Zuordnung mittels festgeschriebener

Kategorien bezeichnet.

Follower

In Twitter geprägter Begriff des Verfolgens eines Life Streams einer Person innerhalb eines Social Networks.

Forum

Meist themenorientierte Webseiten, die der Darstellung von Threads (Themen, Statements, Fragen) und deren Antworten dienen. In einer Community sind Foren häufig der erste Kanal für den Meinungs- und Informationsaustausch. Sie werden meist von Administratoren moderiert – z.B. um Flamewars zu verhindern. Foren finden sich zeitlich gesehen bereits im Web 1.0 und können als eine der frühesten Formen von Web 2.0 betrachtet werden.

G

Gadget

Anderer Bezeichnung für Widget. An Windows Vista-PCs gibt es z.B. sog. „Sidebar-Gadgets“, die Informationen auch bei einem abgeschalteten Computer anzeigen können. Außerhalb des Internets sind Gadgets kleine „Must have“-Spielzeuge wie der iPod.

Geo-Tagging

Das Versehen von Daten (z.B. Fotos) mit einem Orts-Stempel (meist Längen- und Breitengrad) wird von einer zunehmenden Anzahl von Geräten mithilfe von GPS-Modulen automatisiert. Dienste wie Twitter oder Flickr nutzen Geo-Tagging, um räumliche Relationen ihrer Inhalte abzubilden.

GNU

Die GNU General Public License (auch GPL) ist eine von der Free Software Foundation herausgegebene Lizenz, die die kostenlose Verteilung von Programmkopien und Quellcodes ebenso erlaubt wie eine eigenständige Weiterentwicklung. Siehe auch Open Source.

Googlability

Die „Digitale Reputation“ einer Person, die nach Eingabe des Personennamens in eine Suchmaschine anhand der Suchergebnisse ablesbar ist. Die während der Entstehung des Begriffs bedeutendste Suchmaschine war Google.

Grassroot Journalism

Bürgerjournalismus, bei dem Hobby- und Nicht-Journalisten im Internet über bestimmte Themen informieren. Im Idealfall sind die Informationen verlässlich, genau und gut recherchiert und werden in Blogs oder auf speziellen Homepages veröffentlicht. Der Begriff bezieht sich auf Graswurzel-Bewegungen, die aus der Bevölkerung heraus, also „von unten“, arbeiten.

Gravatar

Global verfügbarer Avatar, welcher mit der E-Mail-Adresse des Nutzers (bzw. deren MD5-Codierung) verknüpft ist. So kann ein Nutzer in jedem Gravatire-unterstützenden System sein Bild hinterlassen, ohne sich gesondert registrieren zu müssen.

Guerilla, Guerilla-Marketing

Brain beats Budget: Marketing-Aktivitäten, die darauf abzielen, mit geringem finanziellem Auf-

wand viele Kontakte zu erreichen und positiv zu beeinflussen. Guerilla setzt daher stark auf ►virale Verbreitung sowie außergewöhnliche Outdoor-Events und deren begleitende PR.

H

Homepage Event

Spezielle Angebote, die den Besucher zu einem Besuch der Homepage zu einem bestimmten Zeitpunkt anregen sollen, z.B. Competitions, Fortsetzungsgeschichten und Initiativen. Eine spezielle Form ist Live-Shopping.

Host

Zentralrechner mit permanenter Zugriffsmöglichkeit. Computersystem, auf dem Webseiten, Mailbox-Services, Datenbanken und andere Internet-Angebote „gehostet“ werden.

Hosting

Hosting bezeichnet die Unterbringung von Internetdaten auf Servern, die meist öffentlich zugänglich sind. Siehe auch ►Host.

HTML

„Hypertext Markup Language“ ist die Beschreibungssprache für Webseiten des World Wide Web.

I

IPTV

IP-basiertes TV. Digitale Übertragung von breitbandigen Anwendungen (Fernsehprogram-

me, Filme) über das Internet. Hierzu wird das dem Internet zugrunde liegende Internet Protokoll (IP) verwendet. Herausragende Beispiele sind Joost und Babelgum.

IPv6

Nachfolger des gegenwärtig im Internet noch überwiegend verwendeten Internet-Protokolls der Version 4. Das IPv6 bietet einen Adressraum für 3,4 × 10³⁸ (340,28 Sextillionen) IP-Adressen (vgl. IPv4: ca. 4 Mrd.). Beliebige Objekte können so eindeutig zugeordnet werden. Jeder Artikel bekommt demnach einen eigenen Platz im Internet (eine IP) – gleiches gilt für jedes Profil eines Autors usw. Die ►Inhalte verlieren (zunächst) jegliche Bindung zu z.B. einem spezifischen Ort (einer „Wurzel“ wie einer Domain oder einer gemeinsamen IP-Adresse). Ort, Autor und ►Inhalt werden selbstständige Einheiten. Erst bei der Datenbereitstellung werden die ►Inhalte zusammengeführt, wobei Zusatzinformationen die Basis für eine Zusammenstellung sein können.

ISP

Ein „Internet Service Provider“ (wörtlich „Lieferant eines Internetzugangs“) ist durch Spezialleitungen mit dem Internet verbunden und bietet über diese seinen Kunden einen Zugang zum Internet.

J

Javascript

Javascript ist eine Programmiersprache, deren Programmcode in Webseiten eingebettet

ist und erst im ►Client (z.B. Browser) ausgeführt wird. Javascript erlebt im ►Web 2.0 seine Renaissance, da es die Basis für moderne UI-Konzepte wie ►AJAX und DHTML (und damit verbesserte ►Usability) ist.

Jive

Marktführer bei der Bereitstellung von ►Social Software für Unternehmen.

jQuery

jQuery ist der Shootingstar unter den ►Javascript-Libraries, welche die Entwicklung und Pflege von ►AJAX-Applikationen und modernen ►Benutzeroberflächen von ►Webware und ►Rich Internet Applications erleichtern – z.T. sogar erst ermöglichen.

JSON

Untypisiertes Austauschformat für ►Webservices und ►APIs in Javascript, ►jQuery- und ►Facebook-Seiten. Eignet sich besonders für Crossdomain ►Ajax.

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 Ge-

stalten von Webseiten. Im Journalismus auch „Keep it short and simple“.

Knowledge Blog, K-log

Knowledge Blogs werden meist in Unternehmen und meist im Intranet eingesetzt, um Wissen zentral zu verwalten.

Kollaboration

Durch das Auslagern von digitalen Arbeitsprozessen können mehrere Nutzer unabhängig voneinander und dezentralisiert an einer gemeinsamen Sache arbeiten, wie z.B. an der freien Online-Enzyklopädie Wikipedia (siehe auch ►Kollektive Intelligenz). Um Kollaboration dreht sich der Großteil des ►Web 2.0.

Kollektive Intelligenz

Gemeinsame Verbesserung von ►Inhalten, Software und Entscheidungen. Ausgangspunkt sind ►Open-Source-Entwicklungen, offene Systeme und ►Kollaboration. „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

Der Kommentar (engl. Comment) ist eine der typischsten Methoden 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 zw-

ischen ►Posts und zwischen ►Blogs. Dies trägt enorm zur Bildung der ►Blogosphäre bei. Amazon erlangte 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 schnell für Vertrauen zu dem Online-Händler gesorgt.

Kompression

Unter dem Begriff „Kompression“ wird die Verdichtung von Daten verstanden, mit welcher der Übertragungsaufwand von Daten (und somit der Anspruch an die ►Bandbreite) minimiert werden kann.

Kos Kid

Jemand, der regelmäßig den politischen ►Blog (►Plog) DailyKos liest oder für ihn schreibt. Auch „Krazy Kos Kids“ genannt. Der Begriff entstand im Umfeld dieses ersten bedeutenden ►Plogs.

L

Laconica

►Open Source Framework für ►Microblogging-Websites. Mit Laconica kann prinzipiell jeder einen eigenen ►Twitter-Klon auf seinem Server aufsetzen. So erlaubt beispielsweise die darauf basierende ►WordPress-Software, ohne Programmierkenntnisse einen eigenen ►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“ oder Twitter) geschehen, oder aber im Schöpfer des Genres, ►Twitter. Life Streams werden häufig auch von mobilen Geräten (►Smartphones) aus mit ►Inhalten versorgt, da diese meist näher am Alltag der Nutzer 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.

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 3-D-Welten (wie World of Warcraft oder SecondLife) gespielte Sequenzen, die als Film aufgenommen und gespeichert werden und so auch außerhalb der 3-D-Welt abgespielt werden.

0-9 Main Stream Media, MSM

Klassische Medien mit starker Verbreitung. Der Begriff dient besonders der Abgrenzung gegenüber den alten Medien, welche als unbewegliche Platzhirsche erachtet werden.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Mapvertising

Platzierung von Werbeanzeigen auf Online-Landkarten oder auf Gebäudedächern, die auf Satellitenbildern (z.B. in Google Earth) sichtbar sind.

Mashup

Bezeichnet die Erstellung neuer Inhalte durch die (teilweise automatisierte) Kombination bereits bestehender Inhalte. Mashups spielen eine wesentliche Rolle im Web 2.0, da sie die Inhalte des Webs wie Text, Daten, Bilder, Maps, Töne oder Videos zu neuen Formen weiterentwickeln und um Funktionalitäten ergänzen.

Mass Customization

Übersetzt „Kundenindividuelle Massenproduktion“, bei der versucht wird, 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.

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 dann meist kostenlos zur Verfügung stehen.

Messenger

Messenger wie der Windows Live Messenger sind klassische Chat-Clients. Inzwischen haben die bedeutenden Hersteller ihre Messenger über APIs und Webservices für die Einbindung in Internetseiten geöffnet, weshalb in Webseiten und Sozialen Netzwerken vermehrt Messenger-Funktionalitäten eingebunden sind. Viele Messenger haben inzwischen auch mobile Versionen für Smartphones.

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 weitergeben zu können. Meta-Tags sind die ersten Ausläufer des Semantischen Netzes.

Metablog

Ein Blog über das Bloggen und Blogs im Allgemeinen.

Microblog

Microblogs sind simple Blogs, die aus den Aktivitäten eines Nutzers in einem Social Network bestehen: kurze Posts chronologisch sortiert. In Twitter und Facebook z.B. ist Microblogging das Herz der Anwendung, da andere Nutzer den Life Stream abonnieren (followen) und mit anderen Inhalten (z.B. dem Life

Stream weiterer Nutzer) mischen können.

Microblogging

Trend beim Bloggen. Die Nachrichten sind mit max. 140 Zeichen extrem kurz, was die Möglichkeit einer fachlichen Diskussion sehr beschränkt und stattdessen Emotionalem und Profanem den Platz überlässt (siehe auch Life Stream). Beiträge eines Microblogs können meist auch auf Smartphones empfangen und geschrieben werden. Die zurzeit bekannteste Microblogging-Plattform ist Twitter.

Microsite

Eine Webseite, die z.B. ein Produkt genauer erklärt – i.d.R. mit wenigen oder ganz ohne Unterseiten.

myWMS

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

N

Navbar

Eine Navbar ist eine Webseiten-übergreifende Navigationsleiste – auf Googles Blogger.com z.B. von Blog zu Blog.

Neuronale Suchmaschine

Neuronale Suchmaschinen ergründen die Inhalte und Zusammenhänge von 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 mit künstlicher Intelligenz, sind lernfähig und sie können ihr Verstehensraster erweitern. Eine neuronale Suchmaschine bringt Tags, Begriffe und Satzkonstruktionen in Zusammenhang und liefert damit unter Umständen höherwertige Suchergebnisse. Ein aktuelles Modell in der Testphase ist Qimaya.

Neuronales Netz

Biologische 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. Darauf basierend entstehen gerade erste Neuronale Suchmaschinen. Der aktuelle philosophische Diskurs widmet sich dieser Fragestellung unter dem Begriff Singularität.

Nucleus CMS

Ein Open Source-Content Management System.

O

One-Stop-Shopping

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

Online Analytical Processing, OLAP

Ein Datenhaltungskonzept, welches komplexe Geschäfts-

analysen 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.

Open Innovation

Öffnung des Innovationsprozesses von Unternehmen, damit ein aktives strategisches Zusammenspiel mit der Außenwelt zur Vergrößerung des eigenen Innovationspotenzials gewährleistet ist.

Open Social

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

Open Source

Jedem Nutzer wird ermöglicht, Einblick in den Quelltext eines Programms zu erhalten. Jeder Nutzer erhält die Erlaubnis, diesen Quellcode beliebig weiterzugeben oder zu verändern. Ein bekanntes Lizenzierungsmodell dafür ist die GNU.

Open Source Marketing

Immer mehr „Freie Kreative“ veröffentlichen Inhalte wie Bilder, Videos oder Musik im

Internet und stellen diese zu Marketingzwecken der Allgemeinheit ohne Lizenzgebühren zur Verfügung. Ein weiterer Ansatz ist das enge Einbinden von Nutzern und Kunden in den kreativen Prozess der Kampagnenentwicklung.

OPT-in

Verfahren aus dem Customer Relationship Marketing, bei dem der Empfang regelmäßiger Nachrichten – meist E-Mails oder SMS – explizit bestätigt werden muss. Das (meist unseriöse) Gegenstück ist das OPT-out-Verfahren.

OPT-out

Verfahren aus dem Customer Relationship 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. Dieses Verfahren gilt im E-Mail-Marketing als unseriös und an der Grenze zum Spam.

Outline Processor Markup Language, OPML

XML-Format, mit dem Blog-Subscriptions (Abonnements) von RSS Readern einfach importiert oder exportiert werden können.

P

Page Rank

Von Google entwickeltes Konzept zur Relevanzbeurteilung einer Webseite oder eines Dokuments. Das Grundprinzip lautet: Je mehr Links auf eine

Webseite verweisen, umso höher ist das Gewicht der Webseite. Mit ein fließt die Häufigkeit des Öffnens der Webseiten durch die Google Nutzer, womit der Pagerank gezielt ►Kollektive Intelligenz nutzt.

Participation

(Z.T. aktiv geschaffene) Möglichkeit für Nutzer, ►Inhalte (►User Generated Content) verstärkt selbst mitzugestalten und mitzuverbessern.

Peer-to-Peer, P2P

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

Permalink

Die permanente URL eines ►Inhalts oder ►Blog-Beitrags mit der „Garantie“ des Anbieters, dass der aktuelle ►Inhalt auch nach Aktualisierungen unter dem Permalink zu finden ist. So werden ►Dead Links vermieden.

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.

Personalisierung, Personalization

Gezieltes „Zuschneiden“ der Webseite auf den jeweiligen Nutzer, oft auch durch den Nutzer. Damit kann er entscheiden, wie seine Webseite aussehen soll und welche ►Inhalte ihm angezeigt werden sollen. Vielfach zu sehen auf Webseiten mit hoher Alltags-Relevanz wie z.B. Facebook, einem typischen ►Personal Information Manager.

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 Bilder-►Feed, der sich automatisch aktualisiert, sobald neue Fotos in einem ►Fotoblog ►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 gezielt ►Inhalte vernetzt werden.

Plog

Ein politischer ►Blog.

Plugin

Kleine Zusatz-Programme/Skripte, die eine Web-Software wie z.B. einen ►Blog um Funktionen erweitern, z.B. eine Flickr-Album-Galerie.

Podcast

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

Post, Posting

Mitteilung innerhalb eines ►Forums, die anderen Nutzern zugänglich ist und die sich durch ►Kommentare anderer Nutzer zu einem ►Thread entwickelt. Als Posts werden auch Einträge in ►Blogs und blogartigen Systemen wie ►Microblogs bezeichnet.

Profil

Meldet sich ein Nutzer in einem ►Social Network an, erstellt er mittels vorgefertigter Formulare zunächst ein Profil von sich, welches ihn (im jeweiligen Kontext des ►Social Networks) optimal repräsentiert und für andere Nutzer, je nach ►Personalisierung vollständig oder teilweise, sichtbar ist.

Prosumer

Kofferwort aus Produzent (producer) und Konsument (consumer). Bezeichnet den Internetnutzer, der ►Inhalte selbst (mit-)gestaltet oder ►User Generated Content beiträgt. Im werblichen Kontext ein Konsument, der andere Konsumenten für eine Marke/ein Produkt begeistert oder begeistern soll.

R

Raytracing

Ray = Strahl, trace = zurückverfolgen. Verfahren zur Darstellung von 3-D-Bildern, in dem Lichtstrahlen einzeln zurückverfolgt, gespiegelt oder

gebrochen werden.

RDF

„Resource Description Framework.“ Das RDF ist ein Format zur ►Synchronisierung von ►Inhalten mithilfe von ►Feeds.

REST

„Representational State Transfer“ 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- ►APIs eingesetzt.

RFC

Request for Comments. In Fachkreisen zur Diskussion stehende, internetrelevante Dokumente, die die Standards und die zukünftige Entwicklung des Internets betreffen.

RIA

Rich Internet Application. RIAs sind Web-basierte Softwares (►Webware), die Nutzern erlauben, auf einer Webseite ►Inhalte zu bearbeiten. RIAs zeichnen sich meist durch den massiven Einsatz von ►JavaScript und ►AJAX, ►Flash oder ►Silverlight aus, wodurch die von einer Desktopsoftware gewohnte ►Usability erreicht werden kann.

Routing

Gesamter Weg eines Nachrichtenstroms durch ein Netzwerk.

RSS

Really Simple Syndication. Format zum Austausch (►Syndizierung) von ►Inhalten über das Internet in ►Feeds auf Basis von ►XML. Mit eigens dafür

entworfenen Programmen, den ►RSS-Readern, können die bereitgestellten Informationen direkt auf den heimischen Desktop geladen, in Browsern angezeigt oder in anderen Webseiten verwendet werden.

RSS Reader, RSS Aggregator

Software oder Online-Service zur Sammlung und optimierten Darstellung von ►RSS-►Feeds.

S

Schlagwort

Siehe ►Tag.

Schnittstelle

Mithilfe von Schnittstellen können Systeme untereinander Informationen austauschen.

Scribosphere

Kofferwort aus Schreiben („Scribe“) und ►Blogosphäre. Ausdruck für die Welt der ►Blogs, die von professionellen Autoren geschrieben werden.

Semantisches Netz, Semantic Net

Erweiterung des World Wide Web. Die Idee ist, dass ►Inhalte nicht mehr nur von Menschen gelesen und interpretiert werden können. Sodass z.B. erkannt werden kann: „Dies ist der Buchtitel, das ist der Autor.“ Dadurch könnten neue Beziehungen hergestellt werden, die wiederum neue Erkenntnisse und Zusammenhänge zwischen verschiedenen Fachwissenschaften zur Folge haben können. Die Idee

des Semantic Web stammt vom WWW-Begründer Tim Berners-Lee und gilt als Anwärter auf den Begriff „Web 3.0“.

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, das Produkt nach dem Testzeitraum käuflich zu erwerben, wenn dieser sie dauerhaft nutzt.

Sideblog

Ein kleiner, meist in der Sidebar einer Webseite erscheinender Miniatur-►Blog.

Silverlight

Web-Präsentationstechnik, die der Darstellung und Animation von ►Benutzeroberflächen aus grafischen Elementen und ►Inhalten in Browsern dient und auf WPF und XAML basiert. Über ein entsprechendes ►Plugin können alle gängigen Browser Silverlight-Inhalte darstellen. Silverlight ermöglicht neben Videostreaming, Animationen und Games auch ►RIAs und andere anspruchsvolle ►Web 2.0-Anwendungen.

Singularität

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 ►Semantische Vernetzung und 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 umfassenden ►Neuronalen Netz des Internets und allen angeschlossenen ►Clients hervorgehen wird.

SNA

Social Network Analysis. Die Zusammenführung von Wissen und Netzwerken privater Anwender. Mittels SNA können große Datenmengen unterschiedlicher Quellen (z.B. Google, Facebook) aggregiert und analysiert werden.

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 Nutzer Links speichern, ►taggen, austauschen und ►synchronisieren. Die Portale bieten verschiedene ►Schnittstellen, mit deren Hilfe Links unaufwendig gespeichert werden können: ►Plugins für ►Blogs z.B. zeigen zu jedem ►Post eine Liste von Icons, die mit einem Klick in das entsprechende Social Bookmarking-Portal führen, einen Klick für das Speichern benötigen und danach zurück zu dem nun gespeicherten Link führen. Durch das ►Tagging können Nutzer schnell Links zu eigenen Interessen finden. Durch ►Tag Clouds und ähnliche Visualisierungen findet man schnell seine bereits gespeicherten Links wieder. Die bekanntesten Vertreter sind del.icio.us und Digg, der bekannteste deutsche Vertre-

ter ist Mister Wong.

Social Computing

Unterstützung des sozialen Handelns in oder mithilfe von ►Social Software. Social Computing ist die Basis für digitale ►Kollaboration und ►Kollektive Intelligenz.

Social Network

Webseiten und Netzwerke wie Facebook oder Windows Live, welche ein virtuelles Interaktionsgeflecht in einer Webseite oder speziellen ►Clients abbilden. Nutzer solcher Angebote können ein persönliches ►Profil als persönliche Repräsentation erstellen. Social Networks besitzen meist eine oder mehrere ►Communities. Viele Social Networks besitzen spezielle Zugänge für mobile Geräte und ►APIs zur ►Synchronisierung mit anderen Webseiten oder Social Networks.

Social Software, Soziale Software

Als Social Software werden Softwaresysteme bezeichnet, die der menschlichen Kommunikation, Interaktion, ►Kollaboration und ►Partizipation dienen. Bei den meisten ►Web 2.0-Angeboten handelt es sich um Social Software.

Some Rights Reserved

„Einige Rechte vorbehalten“ – im Gegensatz zu „Alle Rechte vorbehalten“ ein Konzept für Nutzungsrechte, das von den ►Creative Commons eingeführt wurde. Es versucht, eine Ausgewogenheit zwischen Urheberrecht und Freiheit bei der Nutzung von geschützten ►Inhalten oder Softwares zu erreichen.

Spaces

Spaces sind im Windows Live-Universum das Pendant zu ►Blogs.

Speed Shopping

Social Commerce-Strategie, die den Kunden zum Kauf drängt, indem die Ware nur eine begrenzte Zeitspanne zum angebotenen Preis zur Verfügung steht und/oder indem nur eine begrenzte Menge des Artikels vorhanden ist. Oft verbunden mit Competition Shopping-Strategien, in denen Nutzer Punkte für erfolgreiche Käufe erhalten. Bestes Beispiel dafür war die Einführung des iPods.

Stichwortwolke

Deutscher Begriff für ►Tag Cloud.

Stickiness

Wiederbesuchshäufigkeit einer Webseite, bezogen auf einen Nutzer in einem bestimmten Zeitraum.

Storyblog

Ein ►Blog, in dem ein Schriftsteller Literatur oder Gedichte veröffentlicht.

Subscriber Modell

Angebotsmodell, bei dem Nutzer für kostenpflichtige ►Inhalte zahlen.

Suchmaschine

Programm zur Recherche von ►Inhalten und Informationen, die in einem Computer oder einem Computernetzwerk wie dem Internet gespeichert sind. Nach Eingabe eines Suchbegriffs liefert die Suchmaschine eine Liste von Verweisen auf relevante Dokumente, die sie vorab mit einem ►Crawler in-

dexiert hat. Für ►Blogs und viele andere Partikular-Interessen gibt es spezielle Suchmaschinen.

Synchronisation, Syndication, Syndizierung

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

Tag Cloud

Methode zur Visualisierung von Informationen, bei der eine Liste aus ►Tags alphabetisch sortiert und zweidimensional angezeigt wird. Dabei werden einzelne ►Tags unterschiedlich gewichtet, z.B. nach Häufigkeit, um dann größer oder kleiner dargestellt zu werden. Stichwortwolken werden zum schnellen Erkennen des inhaltlichen Fokus eines ►Blogs oder einer Webseite und beim gemeinschaftlichen Indexieren in der ►Kollaboration eingesetzt.

Tag, Tagging

Zu Artikeln, Bildern und anderen ►Inhalten oder Dateien hinzugefügte Schlagworte, die das (Wieder-)Finden in Netzwerken wie dem Internet erleichtern. Siehe dazu ►Folksonomy.

Thin Client

Endbenutzergerät oder Pro-

gramm, das keine bzw. nur sehr wenig eigene „Businesslogik“ enthält bzw. abarbeiten kann. Dabei läuft auf einem Server eine komplexe Anwendung (►RIA), die mit einer von dem ►Client geladenen, weniger komplexen ►Benutzeroberfläche gesteuert wird. Ein typischer Thin Client ist ein Netbook, dessen Browser die Verwendung anspruchsvoller Software über das Internet erlaubt.

Thread

Zusammenhängende Diskussion in Newsgroups von ►Communities und ►Foren. Er setzt sich aus einem initialen ►Post (z.B. einer Frage oder einer These) und den darauf folgenden ►Kommentaren (z.B. Antworten oder Stellungnahmen) zusammen.

Trackback

Technologie zur einfachen Vernetzung von ►Posts in ►Blogs. Bezieht sich ein ►Blogpost auf ►Inhalte in einem anderen Artikel, wird die URL des neuen ►Blogpost mittels Trackback an den Server des anderen Artikels gesendet und unter dem Artikel als ►Kommentar angezeigt. So können Leser ungehindert durch die Themen der ►Blogosphäre surfen.

Troll

Autor eines oder mehrerer ►Kommentare, dessen einzige Intention es ist, durch provokative, aggressive oder irreführende ►Kommentare in einem ►Thread oder einer ►Community Unruhe zu stiften (►Flamewar) – oder durch Desinformation die Diskussion in eine gewünschte Richtung

zu lenken.

Twitter

Mit Twitter können ►Posts von bis zu 140 Zeichen Länge gespeichert und gesteuert werden. Twitter wird als ►Microblog verwendet, dessen ►Inhalte von anderen Nutzern – sog. ►Followern – abonniert werden können. Durch das Abonnieren mehrerer Twitter-Accounts ergibt sich eine bunte, chronologisch sortierte Liste aus den ►Posts – sog. ►Live Streams – der Freunde. Durch ►Clients für mobile Geräte ist Twitter sehr nah am alltäglichen Leben seiner Nutzer und erfreut sich in ►Mashups großer Beliebtheit.

U

Unified Adressbook

Adressbuch, das den Nutzern ermöglicht, ihre Kontakte zentral in einem System zu verwalten und auf das von unterschiedlichen ►Clients und ►Social Softwares mittels ►API 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.

URL

„Uniform Resource Locator“ ist der englische Begriff für Internetadresse.

Usability

Die gute Nutzbarkeit von kom-

plexen Webseiten ist die Basis für den Siegeszug des ►Web 2.0. Denn erst die von Desktop-Software gewohnte Unkompliziertheit und Schnelligkeit beim ►Personalisieren, ►Generieren und Speichern von ►Inhalten mit ►Rich Internet Applications und ►Social Software schafft der breiten Bevölkerung einen Zugang zu komplexeren Aufgaben im Internet – während dies im Web 1.0 noch Computer- und Internet-begeisterten Nutzern vorbehalten war. Eine gute Usability wird durch den Einsatz von ►Javascript/ ►jQuery, ►Flash oder ►Silverlight erreicht.

User Generated Content, UGC

User Generated Content ist ein von einem oder mehreren Nutzern selbst erzeugter ►Inhalt im Web, bestehend aus Bildern, Texten, Audiodaten, Filmen oder Kombinationen (►Mashups) bekannter ►Inhalte. Herausragende Beispiele für UGC sind ►Blogposts oder selbst gemixte Videos auf YouTube.

User Interface, UI

Die grafische Benutzeroberfläche von Webseiten und ►Rich Internet Applications (oder auch Betriebssystemen wie Microsoft Windows) erlaubt die Kontrolle eines Systems per Menüs, Icons und Eingabefeldern.

V

Videoblog, Vlog

Neben Text- und ►Foto- ►Blogs kann die Welt auch in Bewegtbildern dokumentiert

und kommentiert werden. Videoblogs besitzen häufig eine Schnittstelle zur Aktualisierung per Handy (per MMS) oder ►Smartphone (per E-Mail oder ►Client).

Viral Spots, Viral Clips

Videos, die als Träger einer Botschaft auf die virale Verbreitung im Internet zugeschnitten sind. ►Virales Marketing nutzt „Virals“ als Produkt-Promoter in E-Mails (Tell-a-friend), ►Blogs und ►Social Networks.

Virales Marketing

Marketing-Aktivitäten, die auf eine virale Verbreitung durch die Zielgruppen setzen – und dadurch eng mit Guerilla, ►Viral Spots und ►Web 2.0 als Verbreitungskanal verwandt sind. Häufig auch Empfehlungs- oder Word-of-Mouth-Marketing genannt.

Virtuelle Schauspieler

Interaktive ►Avatare werden auf Webseiten zur Produktführung, Anleitung und Unterhaltung eingesetzt und suggerieren Nutzern einen persönlicheren Kontakt zum Anbieter.

Visual Shopping

Darstellung des Sortiments eines Online-Shops in einem virtuellen Schaufenster, durch das der Nutzer mittels Scrollen und/oder Zoomen navigieren kann.

Vloggen, Vlogging

Die Tätigkeit des Publizierens in einem ►Videoblog.

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.

Voice over IP, 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.

Voice User Interface, VUI

Eine ►Benutzeroberfläche die auf Spracherkennung basiert. Sie liegt einem Mensch-Maschine-Dialog zugrunde, bei dem der Anrufer Informationen akustisch wahrnimmt und das System mit gesprochenen Eingaben steuert. Das VUI ist die Schnittstelle zwischen dem Anrufer und den Datenbanken.

W

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).

Web of Trust

Eine ►Community schafft Vertrauen: Mit dem Web of Trust wird es möglich, frühzeitig gefährliche Webseiten zu erkennen. Durch ein Browser-Addon wird neben dem Namen

der Webseite angezeigt, ob die Webseite von anderen Nutzern als unbedenklich oder gefährlich eingeschätzt wird.

Web-Analyse, Web-Analytics

Tracking der Zugriffe auf Webseiten. Es gibt verschiedene Verfahren zur detaillierten Dokumentation der Nutzung und der Nutzer von Webseiten und ►Social Networks: Web Controlling, Web-Analyse, Datenverkehrsanalyse, Traffic-Analyse, Clickstream-Analyse.

Web-Control

Web-Controls sind geschlossene Anwendungen zur Einbindung von ►Webservices in andere Webseiten, die nicht individuell anpassbar sind, häufig aber konfigurierbar (per Parameter-Übergaben in ihrer URL). Mit Controls kann der Anbieter eines ►Webservices sicherstellen, dass z. B. sein Logo bei den von ihm angebotenen ►Inhalten angezeigt wird.

Web-Mining

Übertragung von Techniken des ►Data-Mining zur (teil)automatischen Extraktion von frei zugänglichen Informationen aus dem Internet.

Web-to-Print

Das Konzept von Web-to-Print wird anhand des Web 2.0-Pioniers „Spreadshirt“ deutlich: Auf der Webseite designen Nutzer ihre eigenen T-Shirts, welche vom Anbieter gedruckt und per Post an den Nutzer geschickt werden. Weit früher als „Spreadshirt“ verwendeten Druckereien dieses Konzept in geschlossenen Systemen. Inzwischen basieren viele Business-Modelle im Internet auf

Web-to-Print.

Webcrawler

Siehe ►Crawler.

Weblin

Eine Virtual-Presence-Software, mit der sich Nutzer auf beliebigen Webseiten in Form von ►Profil- ►Avataren sehen und miteinander unterhalten können.

Weblog

Ein Weblog (kurz: Blog) ist das Darstellungsmedium des ►Bloggers und enthält chronologisch sortierte ►Inhalte, sog. ►Posts, mit Artikeln, Nachrichten, Links, Bildern und Videos. Lebendige Blogs haben eine ►Community, die die Gedanken des Autors (und auch sich untereinander) ►kommentieren. Spezielle Blog-Arten haben an das Wort „Blog“ angepasste Namen wie ►Vlog, ►Flog, ►K-log oder ►Plog.

Webservice

Anbieten von Daten über eine ►API (restriktiv, da in einem ►Web-Control nicht frei anpassbar). Da Webservices Datenbanken für das Internet zugänglich machen, spielen sie eine wichtige Rolle im ►Web 2.0.

Webware

Der Begriff „Webware“ setzt sich aus „Web“ und „Software“ zusammen und bezeichnet eine neue Art von Software, die mittels einer ►RIA online auf einer Webseite benutzt werden kann – z. B. um ►User Generated Content zu erstellen oder um Aufgaben über Distanz zu erledigen.

White Hat SEO

Diese Suchmaschinenoptimierung (►SEO) nutzt legale und seriöse Verfahren, die nachhaltig und langfristig zum Erfolg führen. Gegenteil von ►Black Hat SEO.

Widget

Widgets sind kleine Programme, die gewünschte Informationen wie Fußballergebnisse, Nachrichten oder Adressen auf einen Blick zeigen. Widgets werden für den Computer-Desktop, zur Einbindung in Webseiten (►Web-Controls) und für mobile ►Anwendungen entwickelt.

Wiki

Hawaiianisch für „sehr schnell“ („wiki wiki“). Eine Webseite zur Sammlung von Informationen, die von ihren Nutzern nicht nur gelesen, sondern auch (nach einer Registrierung) frei verändert werden kann. Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist das bekannteste Beispiel. 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 der ►Kollaboration, ►Partizipation und ►Kollektiven Intelligenz. Wikis haben meist eine eigene Formatierungs-Sprache, die ebenfalls als „Wiki“ bezeichnet wird.

Wordpress

Die führende und beliebteste Software zum Betreiben eines ►Blogs.

WYSIWYG-Editor

„What You See Is What You Get“. Ein ►Editor, der während der Eingabe bereits dem Aus-

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

sehen der Eingaben gleich (oder zumindest ähnlich sieht). WYSIWIG-Editoren erleichtern unerfahrenen Nutzern die Erstellung und Formatierung von ▶Inhalten. Ein Gegenentwurf ist der WYGIWYM-Editor, (What You Get Is What You Mean), der den Quellcode von Webseiten-Teilen editierbar macht.

X

XHTML
Extensible Hypertext Markup Language. XHTML ist eine textbasierte Auszeichnungs-

sprache zur Darstellung von ▶Inhalten wie Texten, Bildern und Hyperlinks in Dokumenten. Es ist eine Neuformulierung von HTML 4 in XML 1.0: Im Gegensatz zum 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 Men-

schen und Maschinen gelesen werden können. XML erlaubt die strikte Trennung von Inhalt und Form und ist damit die Basis für ▶RSS- ▶Feeds, zahlreiche innovative ▶WebserVICES, ▶Mashups u.v.m.



0-9

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

3G

Mobilfunkstandard der dritten Generation, in Europa bekannt als ►UMTS, Nachfolger von ►GSM. 3G ist die Basis für eine Vielzahl neuer multimedialer Dienste.

3GPP

„Third Generation Partnership Project“. Das Ziel ist eine Harmonisierung der 3. Generation des Mobilfunks zwischen den Standard-Instituten von Europa, Korea, Japan und Nordamerika.

4G

Mobilfunkstandard der neuesten Generation, ermöglicht eine ►Übertragungsrate von 20Mbps.

A

Add-On

Englischer Ausdruck für „Zusatz“. Mit Add-Ons sind hier Erweiterungen für den (mobilen) Webbrowser gemeint.

Android

Mobiles Betriebssystem, welches, angeführt von Google, von der Open Handset Alliance überwiegend für die mobile Webnutzung entwickelt wurde. Es ist Open Source, so dass Erweiterungen und Verbesserungen aus der Entwickler-Community ihren Weg in das nächste offizielle Release finden können.

App

Kurz für „Application“ – eine Anwendung, die heruntergeladen und installiert werden muss, bevor sie auf ►Smartphones genutzt werden kann.

ARPU

„Average Revenue per User“ – Durchschnittlicher Erlös pro Kunde.

B

Bandbreite

Als Bandbreite wird jener Frequenzbereich bezeichnet, in dem eine Datenübertragung möglich ist. Bandbreiten werden bestimmt durch eine Maximalfrequenz, die in Hertz (Hz) angegeben wird. Siehe auch ►Breitband.

Basisstation

Eine Basisstation ist die stationäre Antenne eines ►Mobilfunkbetreibers.

Bluetooth

Übertragungstechnologie (Kurzstreckenfunk). Bluetooth-Geräte sind mit einem speziellen Chip ausgestattet, der es ermöglicht Informationen kabellos zu senden und zu empfangen. Dabei wird das lizenzfreie 2,4-GHz-Spektrum verwendet.

Breitband

Kofferwort für schnellen elektronischen Datenaustausch. Breitband steht im Gegensatz zu veralteten (aber noch existierenden) langsamen Internetverbindungen der ersten Generationen. Siehe auch ►Bandbreite.

Brew

Brew ist eine Anwendungsplattform für Mobiltelefone, die alle Mobilfunkstandards unterstützt und hauptsächlich zur Entwicklung von Spielen verwendet wird.

C

CBS

„Cell Broadcast Service“ ist eine Weiterentwicklung der ►SMS im ►GSM.

CDMA

„Code Division Multiple Access“. ►UMTS stellt eine Weiterentwicklung von CDMA dar.

Cell-ID

Eine Cell-ID (auch ►COO genannt) ist die eindeutige Kennung einer ►GSM-Zelle. Wenn die genaue Position dieser GSM-Zelle (bzw. deren Sendemast) ermittelt wurde, kann im Weiteren grob daraus geschlossen werden, wo sich jemand momentan aufhält.

Chrome OS

Betriebssystem von Google, das besonders auch auf die Nutzung mit mobilen Endgeräten ausgerichtet ist.

cHTML

„Compact HTML“ ist eine Spielart von HTML, welche die Anforderungen von Webseiten für den Datenabruf durch ►PDAs und ►Mobiltelefone reduziert.

CLP to mobile

„City Light Poster to mobile“. Es handelt sich hierbei um hinterleuchtete und mit Glas abgeschottete Plakatwände, welche mit ►Bluetooth-Sendern ausgestattet sind, über die Benutzer Informationen, MP3-Dateien, Flyer und vieles mehr direkt vom Poster herunterladen können.

COO

„Cell of Origin“ ist eine Funkzelle, in der ein eingeloggtes ►Mo-

biltelefon momentan erreichbar ist. Siehe auch ►Cell-ID.

CSD

„Circuit Switched Data“. CSD ist ein Übertragungsverfahren im Mobilfunk, bei dem eine Datenverbindung vom Mobilfunktelefon zu einer (beliebigen) Gegenstelle hergestellt wird. Eine Erweiterung von CSD mittels Bündelung mehrerer GSM-Datenkanäle stellt HSCSD dar.

D

D-AMPS

Umbenannt in ►TDMA.

D-Netz

Ein Mehrdienstfähiges (Übertragung von Sprache, Text und Daten), zellulares und digitales Mobilfunksystem mit grenzüberschreitenden Nutzungsmöglichkeiten, das auf dem europäischen ►GSM-Standard basiert.

DAB

„Digital Audio Broadcast“. Standard im UKW-Bereich für terrestrischen digitalen Hörfunk.

DBM

„Digital Multimedia Broadcasting“ ist ein Rundfunkübertragungssystem von Sendungen auf mobile Endgeräte.

DECT

„Digital Enhanced Cordless Telecommunication“. Wesentliche Merkmale sind: gute Sprachqualität, Abhörsicherheit, Vergabe einer Teilnehmer-Identifikation und ein schneller Verbindungsaufbau.

Downstream

Downstream bezeichnet den Datenstrom vom ►Anbieter hin zum Nachfrager.

Dual Band/Dual Mode

Fähigkeit von ►Mobiltelefonen, Verbindungen auf beiden in Europa verwendeten Frequenzen (►D-Netz und ►E-Netz) herzustellen.

Dual Handy

►Mobiltelefon mit ►Dual-Band-Technologie, das im ►D-Netz und im ►E-Netz genutzt werden kann.

DVBT

„Digital Video Broadcasting Terrestrial“ ist der aktuelle Standard für die Übertragung von digitalem Fernsehen und Hörfunk per Antenne – auch zu mobilen Endgeräten.

E

E-Netz

Neuere Mobilfunknetze auf Basis des ►DECT-Standards.

ECSD

„Enhanced Circuit Switched Data“ ist eine Weiterentwicklung von ►CSD auf Grundlage von ►EDGE.

EDGE

„Enhanced Data Rates for GSM Evolution“ arbeitet in den vorhandenen Frequenzen von ►GSM-Netzen zur Erhöhung der ►Datenraten hin zu High-speed Mobilfunknetzen.

EGPRS

„Enhanced GPRS“ ist eine Weiterentwicklung von ►GPRS auf Grundlage von ►EDGE, wel-

che zur Vermittlung von Paketen im ►EDGE-Verfahren genutzt wird.

EHSCSD

„Enhanced High Speed Circuit Switched Data“ ist eine Weiterentwicklung von ►HSCSD auf der Grundlage von ►EDGE. EHSCSD wird im ►EDGE-Verfahren für die Kanalübertragung genutzt.

Einloggen

Typischer Ausdruck für die Anmeldung eines Gerätes im Mobilfunknetz.

EMS

„Enhanced Messaging Service“ ist der multimediale Nachfolger der ►SMS im ►GSM-Netz. Mit EMS können z. B. Töne und Bilder gesendet werden, wenn sowohl Sender als auch Empfänger ein EMS-fähiges ►Mobiltelefon besitzen.

EV-DO

„Evolution Data Optimized“ ist eine drahtlose ►Breitband-Zugangstechnik der 3. Generation (►3G), die keinen ►Wi-Fi-Hotspot benötigt, da das mobile Endgerät selbst der ►Hotspot ist.

F

Factoring

Factoring stellt eine Abrechnungslösung im E- und ►M-Commerce dar, bei der die Bezahlung direkt über die Mobilfunkrechnung des ►Mobilfunkanbieters erfolgt.

Factoring Schnittstelle

Diese Schnittstelle ermöglicht Kunden das Bezahlen von Wa-

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

ren und Dienstleistungen über die Mobilfunkrechnung ihres ▶Anbieters im Rahmen von ▶Factoring.

FDD

„Frequency Division Duplex“ ist ein Verfahren zur Datenübertragung, mit dem während einer bereits stehenden Verbindung (z.B. Telefonat) eine weitere Verbindung (z.B. Daten) durch die Nutzung unterschiedlicher Frequenzen aufgebaut wird.

FDMA

„Frequenz Division Multiple Access“ ist ein Verfahren zur Datenübertragung, bei dem jedem Nutzer eine bestimmte Frequenz aus dem zur Verfügung stehenden Frequenzband zugeteilt wird.

Feature Phone

Diese ▶Mobiltelefon-Art hat zwar kein eigenes Betriebssystem, ist aber mit fortschrittlicher Funktionalität ausgestattet.

FeliCa

Ein von Sony entwickelter Chip, der bargeldloses Bezahlen ohne Kontakt möglich macht.

Fotohandy

Ein ▶Mobiltelefon, welches eine integrierte Kamera (und u.U. Software zur Weiterverarbeitung aufgenommener Fotos) besitzt.

G

Geo-Tagging

Das Versetzen von Daten (z.B. Fotos) mit einem Orts-Stempel (meist Längen- und Breitengrad) wird von einer zuneh-

menden Anzahl an Geräten mithilfe von ▶GPS-Modulen automatisiert. Dienste wie Twitter oder Flickr nutzen Geo-Tagging, um räumliche Relationen ihrer Inhalte abzubilden.

GLONASS

Russische Variante des ▶GPS.

GMSK

„Gauß Minimizing Shift Keying“ ist ein Modulationsverfahren in digitalen Mobilfunknetzen.

Google Goggles

▶Smartphones auf Basis des ▶Android-Betriebssystems bieten seit Kurzem die Möglichkeit einer zusätzlichen ▶visuellen Suchfunktion. Mit Google Goggles durchsucht man das Internet anhand von Bildern.

GPRS

„General Packet Radio Service“ ist ein Standard zur Datenübertragung mit ▶paketorientierter Bündelung über mehrere ▶Zeitschlitze. Die Abrechnung dieses Dienstes erfolgt i.d.R. nach Datenvolumen.

GPS

Das „Global Positioning System“ ist ein US-amerikanisches globales Navigations-satellitensystem zur Positionsbestimmung und Zeitmessung. Neuere ▶Smartphones enthalten ein eigenes GPS-Modul, welches z.B. für ▶Geo-Tagging genutzt wird. Speziell für den Einsatz in ▶Mobiltelefonen wurde das Assisted GPS (A-GPS) entwickelt.

GSM

„Global System for Mobile Communications“ ist der Standard von Mobilfunknetzen in Europa. Er basiert auf einer di-

gitalen Übertragung im Zeitmultiplex mit acht Kanälen pro Funkträger-Signal.

H

Handheld

Ein Handheld ist ganz generell ein Gerät, welches (leicht) in der Hand gehalten werden kann.

Handoff/Handover

Der Begriff Handoff beschreibt den Wechsel der ▶Basisstation bei bestehender Datenübertragung.

Handy

Nur in Deutschland gebräuchlicher Ausdruck für ▶Mobiltelefon.

Hotspot

Hotspots sind öffentliche drahtlose Netzwerke. Meistens sind diese kostenpflichtig und an Orten wie Hotels, Flughäfen, Restaurants eingerichtet.

HSCSD

Der Übertragungsstandard für gebundene ▶Zeitschlitze im ▶GSM-Netz wird unter dem Begriff HSCSD geführt. Die Abrechnung erfolgt nach Minuten.

HSDM

Produktname von VIAG für ▶HSCSD.

HTC

HTC ist der Name einer taiwanesischen Firma, die sich auf die Entwicklung und Herstellung von elektronischen Geräten konzentriert. Ihr Ziel ist die Herstellung eines Hybrids, welcher die Eigenschaften und Funktionen eines ▶Mobiltelefons und eines tragbaren Com-

puters besitzt.

Hyperlocality

Hyperlocality beschreibt die lückenlose Kompletternetzung unabhängig von Ort und Zeit.

I

I-Mode-Protokoll

I-Mode war zu Beginn des 21. Jahrhunderts das erfolgreichste ▶M-Commerce-Protokoll. Es ist vergleichbar mit der ▶WAP-Technologie und ermöglicht, Inhalte wie Entertainment, Shopping oder Banking auf das ▶Mobiltelefon zu übertragen.

Idle Screen

Bildschirminhalt, der nach dem Anschalten und vor dem Starten des Bildschirmschoners auf dem ▶Mobiltelefon-Bildschirm angezeigt wird.

IMT 2000

Ziel der Arbeitsgemeinschaft „International Mobile Telecommunications 2000“ war die Entwicklung der sogenannten 3. Generation (▶3G), die sowohl satellitengestützte als auch terrestrische (erdgebundene) Lösungen mit einbezieht.

IrDA

Eine Infrarot-Technik, die weitestgehend durch ▶Bluetooth abgelöst wurde, da dessen Reichweite höher und nicht durch „Sicht“-Kontakt beschränkt ist.

ISP

Ein „Internet Service Provider“ (wörtlich „Lieferant eines Internetzugangs“) ist durch Spezialleitungen mit dem Internet verbunden und bietet über diese

seinen Kunden einen Zugang zum Internet.

K

Kompression

Unter dem Begriff Kompression wird die Verdichtung von Daten verstanden, mit welcher der Übertragungsaufwand von Daten (und somit der Anspruch an die ▶Bandbreite) minimiert werden kann.

L

LAN

Ein „Local Area Network“ ermöglicht seinen Teilnehmern auf einem räumlich begrenzten Gebiet gleichberechtigt ein lokales Netz mit hoher ▶Transferleistung zu nutzen.

LBS

„Location Based Services“ sind standortbezogene Dienstleistungen für mobile Endgeräte.

M

M-Commerce

„Mobile Commerce“ beschreibt den Distanzhandel mittels mobiler Endgeräte wie ▶Mobiltelefone, ▶PDAs oder ▶Smartphones.

M-Wallet

Eine mobile, serverbasierte Geldbörse, die Informationen zu Kreditkarten, Angaben des Personalausweises u.Ä. enthält.

Macropayment

Bei Macropayment handelt es

sich um ein elektronisches Zahlungsverfahren, das üblicherweise für größere Summen genutzt wird.

MeXE

„Mobile Station Execution Environment“ definiert eine flexible und sichere Anwendungsumgebung für mobile ▶GSM- und ▶UMTS- ▶Mobiltelefone sowie ▶PDAs.

Micropayment

Elektronisches Zahlungsverfahren, mit dem Beträge unter fünf Euro abgerechnet werden können. Steht im Gegensatz zu ▶Macropayment.

Mikrozelle

Mikrozelle ist die Bezeichnung für Funkzellen, die mit einer Reichweite von 200m bis 10km ausgestattet sind.

MMS

„Multimedia Messaging Service“ ist (vereinfacht ausgedrückt) eine ▶SMS mit zusätzlichen multimedialen Funktionen. Siehe auch ▶PMMS.

Mobile AD-Technology

Ad-Technologien erleichtern der Werbeindustrie die Nutzung des Mediums „Mobile“ in ▶Mobile Advertising und ▶Mobile Marketing.

Mobile Advertising

Der Begriff Mobile Advertising umfasst den Einsatz von mobilen Endgeräten wie ▶Mobiltelefonen, ▶PDAs, ▶Smartphones und anderen ▶Handhelds als neuen Werbeträger. Möglich wird hier die Generierung eines neuen Kanals, der eine genauere oder auch ▶ortsbezogene Zielgruppenansprache im ▶Mobile Marketing eröffnet.

0-9 Mobile Billing

Mobile Billing bezeichnet die Abwicklung von Zahlungen über einen ►Mobilfunkanbieter im Rahmen einer bereits bestehenden Abrechnungsbeziehung.

Mobile Communities

Mobile Communities sind Gruppen, in denen Menschen mit gemeinsamen Interessen oder Zielen ortsunabhängig und mobil miteinander interagieren.

Mobile Couponing

Die Coupons eines Anbieters werden über das Internet versendet und können spezielle Angebote, attraktive Sonderaktionen, Preisnachlässe und vieles mehr enthalten. Zum Einlösen werden Mobile Coupons im ►Mobiltelefon gespeichert.

Mobile Edutainment

Edutainment ist ein zusammengesetztes Wort aus den englischen Begriffen „Education“ (Lernen und Bildung in schulischen Kontexten) und „Entertainment“ (Unterhaltung). Mobile Edutainment beschreibt die Verbindung von Unterhaltung und Lernen auf mobilen Endgeräten.

Mobile Entertainment

Hierunter fallen alle Formen der Unterhaltung, bei denen ein mobiles Endgerät als Bedien- oder Übertragungsmedium fungiert.

Mobile Gaming

Mobile Gaming ist der englische Ausdruck für das Spielen auf mobilen Endgeräten.

Mobile Marketing

Umschreibung von Marketingmaßnahmen unter Verwendung

drahtloser Telekommunikation und mobiler Endgeräte mit dem Ziel, Konsumenten möglichst direkt zu erreichen und zu einem bestimmten Verhalten zu animieren. Beispiel hierfür sind ►Mobile Couponing, ►Mobile Advertising und ►Location Based Services.

Mobile Payment

Siehe ►Mobile Billing.

Mobile Targeting

Die ►Marketing-Ansprache einer bestimmten Zielgruppe, die nach unterschiedlichen Kriterien zusammengestellt und gefiltert werden kann.

Mobile Ticketing

Mobile Ticketing macht das ►Mobiltelefon zum Ticket. Diese neue Form des ►M-Commerce ermöglicht es Kunden, ortsunabhängig Karten bzw. Tickets zu kaufen, zu bestellen und zu erhalten. Bekannte Beispiele sind das Mobile Ticketing von Deutsche Bahn oder Luftansa.

Mobiltelefon

Im Gegensatz zu ►Smartphones und ►PDAs besitzen Mobiltelefone keine erweiterten Möglichkeiten der Datenverarbeitung durch den Nutzer (sieht man von einigen Standard-Aufgaben wie „Adressbuch“ oder „Kalender“ ab). In Deutschland (und nur in Deutschland) werden Mobiltelefone auch als ►Handys bezeichnet.

Moblog

Ein Moblog ist ein Weblog, der von einem mobilen Gerät aus mit Inhalten versorgt wird. Viele Systeme wie z.B. Wordpress besitzen ein E-Mail-Interface, über das via E-Mail (oder

►MMS) Inhalte eingespielt werden können. Viele Moblogs sind Mischformen, die sowohl im Browser als auch per E-Mail mit Inhalten versorgt werden.

N

NFC

Bei „Near Field Communication“ handelt es sich um ein Protokoll, das eine kabellose Datenübertragung zwischen mobilen Endgeräten regelt.

NSP

„Network Service Provider“. Anbieter von Netzwerk-Diensten und/oder -Inhalten werden in Deutschland meist schlicht als „Provider“ bezeichnet.

Number Portability

Die sog. Rufnummernmitnahme ermöglicht bei einem Wechsel des ►Telefonanbieters die Mitnahme der bisherigen Telefonnummer.

O

Off-Portal

Ein Zugang zum mobilen Internet jenseits der Angebote (Portale) der ►Mobilfunkbetreiber. Gegenteil von ►On-Portal.

On-Portal

Wird beim Zugriff auf das mobile Internet ein Angebot (Portal) des ►Mobilfunknetzbetreibers gewählt, so wird dieser Vorgang „On-Portal“ genannt, häufig auch „Walled Garden“. Nutzer erhalten so Zugang zu (teilweise kostenpflichtigen) Informationen und Inhalten (Spiele, Klingeltöne etc.) im

Internet. Gegenteil von ►Off-Portal.

Opera Lite

Opera Lite ist eine für mobile Endgeräte abgespeckte, ebenfalls kostenlose Version des Opera-Browsers sowie ein E-Mail-Client für ►Smartphones.

OS-Branding

Eine durch den ►Mobilfunkanbieter gebrandete, markenabhängige Variation eines mobilen Betriebssystemes, welche die plattformsspezifischen Vorzüge und exklusive Dienste hervorhebt.

OTA-Konfiguration

„Over-The-Air-Konfiguration“ macht eine Fern-Konfiguration eines ►Mobiltelefons möglich. Der Nutzer gibt auf einer Webseite den Telefentyp, das Mobilfunknetz und seine Mobilfunknummer an, woraufhin der Service eine Konfigurationsnachricht generiert, die per ►SMS übertragen wird.

OVI

OVI ist der Name des mobilen Datendienstes von Nokia, der Kunden einen einfachen Zugang zu Communities, Kontakten, Dateien u.v.m. bietet. Über OVI hat der Kunde zudem die Möglichkeit, auf Dienste von Nokia zuzugreifen (u.a. Nokia Music Store, Nokia Maps und N-Gage-Spiele).

P

Pager

Ein Pager ist ein mobiles Endgerät, das ausschließlich ►SMS empfangen kann.

Paketorientiert

Die Einheit der Datenübermittlung über ein Netzwerk wird „Packet“ genannt. Paketorientiert nennt man Datenübertragungs-Arten, deren Besonderheit im Versand der Datenpakete ohne eine stehende Verbindung liegt.

PDA

Ein „Personal Digital Assistant“ ist ein kompakter mobiler Computer, der hauptsächlich für die persönliche Kalender-, Adress- und Aufgabenverwaltung sowie die Verarbeitung von Office-Dateien verwendet wird. PDAs unterstützen nur in Ausnahmefällen die ►Mobiltelefonie.

Pikozelle

Die durchschnittliche Reichweite einer Pikozelle ist kleiner als 100 Meter. Damit stellt die Pikozelle die kleinste mögliche Mobilfunkzelle dar. Sie wird zu meist in dichtbesiedelten Städten mit hohem Gesprächsaufkommen eingesetzt.

PIM

„Personal Information Manager“ sind Softwares, mit denen Nutzer ihre persönlichen Daten wie Kontakte, Termine, Aufgaben, Notizen – im erweiterten Verständnis auch Dokumente wie Briefe, Faxe, E-Mails, Links und RSS-Feeds – verwalten können. Viele PIMs besitzen Schnittstellen für ►Mobile Applikationen oder gar ein eigenes mobiles Endgerät.

PMMS

„Personal Multimedia Messaging Service“ ist eine Weiterentwicklung von ►SMS und ►EMS und bietet die Möglichkeit, mit einem ►Mobiltelefon

multimediale Nachrichten zu verschicken.

Q

QPSK

„Quaternary Phase Shift Keying“ ist eine Webverschlüsselung mit 2 Bit pro Sendesymbol, wodurch eine Verdopplung der Auslastung der zur Verfügung stehenden ►Bandbreite entsteht.

QR-Code

„Quick Response Codes“ sind standardisierte 2-dimensionale Strichcodes, die (gedruckt oder auf einem Bildschirm) auf einer relativ kleinen Fläche in einem Schwarz-Weiß-Muster relativ viele Daten enthalten. Spezielle Softwares (sog. ►QR-Reader) ermöglichen die Umwandlung der abfotografierten Strichcodes in weiterverwendbare Daten – z. B. URLs, deren Webseiten im Browser des Gerätes geöffnet werden. Im Gegensatz zu Europa sind in Asien ►QR-Reader standardmäßig vorinstalliert, da sich QR-Codes dort großer Beliebtheit erfreuen.

QR-Reader

Meist auf ►Mobiltelefonen und ►Smartphones installierte Programme, die mit der Kamera aufgenommene ►QR-Codes entschlüsseln können. Diese können die in ►QR-Codes enthaltenen 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“ sind Chips, die dazu dienen, Gegenstände und/oder Personen zu identifizieren, ohne eine eigene Energiequelle zum Senden ihrer Daten zu benötigen. Typische Anwendungsszenarien finden sich in der Logistik, z. B. der Nachverfolgung von Warenströmen vom Hersteller bis zum Verbraucher.

S

SAT

„SIM Application Toolkits“ sind Anwendungen zur Realisierung von einfachen Programmen, basierend auf der Funktionalität der ►SIM-Karte.

SDMA

„Space Division Multiple Access“ bezeichnet den räumlichen Vielfachzugriff auf eine ►GSM-Zelle, wodurch diese bei gleicher Frequenz mehrfach verwendbar wird.

Semacode

Von einer kanadischen Firma gewählte Bezeichnung für ein auf der DataMatrix-Norm ISO/IEC 16022 basierendes DataMatrix-Codesymbol, in dem eine URL kodiert ist. Vergleichbar mit dem ►QR-Code. Mit entsprechender ►Software kann das DataMatrix-Codesymbol von ►Fotohandys erkannt werden und dient dem schnellen mobilen Aufruf einer Web- oder ►WAP-Seite ohne mühsames Eintippen der Adresse.

Sense

Von ►HTC entwickelte, intuitive Benutzeroberfläche, die auf das mobile Betriebssystem ►Windows Mobile (6.5+) aufsetzt.

SIM

„Subscribe Identity Module“. Mit der SIM-Karte identifiziert sich der Teilnehmer beim ►Einloggen in das ►GSM-Netz mit seiner ►Mobiltelefonnummer.

Singtone

Als Singtone bezeichnet man einen Klingelton in Form eines kurzen Tonstückes (z. B. mp3).

SIP

Das „Session Initiation Protocol“ ist ein auf HTTP basierendes, textorientiertes Protokoll, welches der Übertragung von Echtzeitdaten über ►paketorientierte Netze dient.

Smartphone

Ein ►Mobiltelefon mit integriertem Computer, welcher mobile Anwendungen und Internet-Zugang via Browser ermöglicht. Ein Smartphone ist damit ein Hybrid aus einem ►Mobiltelefon und einem ►PDA, ein sogenanntes „intelligentes Telefon“.

SMIL

„Synchronized Multimedia Integration Language“ basiert auf XML und ermöglicht die mobile Steuerung von multimedialen Elementen wie z. B. Audio und Grafiken auf Webseiten.

SMS

„Short Message Service“ ist ein Dienst zum Senden von Kurznachrichten (max. 160

Zeichen) von und zu ►GSM-Endgeräten.

Speech Recognition

Englischer Begriff für Spracherkennungssoftware.

T

TCP

Das „Transmission Control Protocol“ ist ein verbindungsorientiertes Transportprotokoll, welches für den Einsatz in ►paketorientierten Netzen genutzt wird und auf das IP-Protokoll aufbaut.

TD-CDMA

„Time Division- ►CDMA“. Bei diesem Verfahren wird die Zeitachse in ►Zeitschlitze unterteilt und in jedem ►Zeitschlitz ein ►CDMA-Vielfachzugriff durchgeführt. Siehe auch ►TDD.

TDD

„Time Division Duplex“ ist ein allgemeiner Begriff für Verfahren, die durch zeitversetzte Zugriffe versuchen, bei gemeinsamer Nutzung eines Übergangskanals eine elektrische Duplexverbindung (senden und empfangen) zu ermöglichen.

TDMA

„Time Division Multiple Access“ bezeichnet das Senden von Datenpaketen auf gleicher Frequenz in ►Zeitschlitzen. Bei ►GSM geht ein ►Mobiltelefon für 577 Mikrosekunden „auf Sendung“, bevor es diese Frequenz wieder freigibt. Diesen Vorgang durchläuft es alle 4,62 Millisekunden. Siehe auch ►TDD.

Thumbcast

Thumbcast ist ein Neologismus, der auf das Wort Podcast zurückgeht und das mobile Übertragen von Daten wie Bildern, Musik etc. (oder Links zu diesen) via ►SMS, ►MMS, ►WAP Push oder anderen digitalen Kurznachrichtenservices umfasst.

Timeslot

siehe ►Zeitschlitz

Tweet

Ein Tweet ist eine Kurznachrichte, die über den Dienst „Twitter“ bzw. über dessen mobile Versionen versendet wird.

U

UMTS

UMTS ist der Nachfolger von ►GSM, welcher eine mobile Datenübertragung (►Bandbreite) von bis zu 144 Kbit/s realisieren kann.

Unicast

Unicast bezeichnet die Übermittlung eines Datenpaketes an nur einen Empfänger.

URL

„Uniform Resource Locator“ ist der englische Begriff für Internetadresse.

V

Verbindungsorientiert

„Verbindungsorientierte Kommunikation“ zeichnet sich durch Mechanismen für die Fehlerkontrolle und Sende- bzw. Empfangsbestätigungen aus.

Visual Search

Visuelle Suche nach Informationen im Internet anhand von Bildern (auf einem ►Fotohandy).

Voicecards

Sprachbotschaften, die auf ein ►Mobiltelefon versendet werden können. Es besteht die Möglichkeit, Nutzer zu einer Interaktion aufzufordern, wie z. B. „Drücke 1 für Aktion A“, „Drücke 2 für Aktion B“.

VPN

Ein „Virtual Private Network“ ist ein Netzwerk mit einer Kommunikationsschnittstelle, die z. B. dazu dient, über einen Außenzugang ein Intranet zu erreichen. Je nach verwendetem VPN-Protokoll kann der Zugang um eine zusätzliche Verschlüsselung ergänzt werden, um die Verbindung manipulationsicher zu machen.

W

W-CDMA

„Wideband Code Division Multiple Access“ ist ein ►Breitband-Zugangsverfahren von ►CDMA, das ►3G unterstützt.

WAE

„Wirless Application Environment“ ist die Anwendungsebene des ►WAP-Protokolls und dient der Unterstützung von ►Anwendungen und Diensten auf Web- und ►Mobiltelefon-Basis.

WAN

„Wide Area Networks“ sind Netze, die in allen Industrieländern flächendeckend aufgebaut sind und uneingeschränkt für die geschäftliche und pri-

vate Kommunikation genutzt werden können.

WAP

Das „Wireless Application Protocol“ ist der heutige Standard für die Bereitstellung von Informationen und Diensten für mobile Endgeräte. (Siehe auch ►Wap 1.0 und ►Wap 2.0.)

WAP 1.0

Das Wireless Application Protocol (►WAP) bezeichnet eine Sammlung von Techniken und Protokollen, deren Zielsetzung es ist, Internetinhalte für die langsamere Übertragungsrate und die längeren Antwortzeiten im Mobilfunk verfügbar zu machen. Der WAP 1.0-Standard erschien 1997, konnte sich kommerziell allerdings nicht durchsetzen. Abgelöst durch ►WAP 2.0.

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 (im Gegensatz zu ►Wap 1.0-Geräten) auch XHTML-Seiten anzeigen. Nachfolger von ►WAP 1.0.

WAP Pull

Bei WAP Pull, einem Begriff aus dem ►M-Commerce, geht die Initiative einer Datenübertragung vom Client aus, der sich den gewünschten Inhalt gezielt auf sein Mobilfunkgerät zieht. Diese Methode steht im Gegensatz zu ►WAP Push.

WAP Push

Auf ►WAP basierendes System zur Distribution verschiedener Inhalte von einem Server

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

zu einem Mobilgerät. Der Inhalt wird dabei prinzipiell ohne Initiative seitens des Clients vom Server auf das Mobilgerät „geschoben“ – der Server übernimmt also die Initiative der Übertragung und „pusht“ den Inhalt zum Client. Diese Methode steht im Gegensatz zu ►WAP Pull.

WAP-Portal

WAP-Portale sind Portale für mobile Endgeräte auf ►WAP-Basis.

WDP

Das „Wireless Datagram Protocol“ ist ein ►WAP-Protokoll, welches leitungs- wie auch ►paketorientierte Netze unterstützt.

Wi-Fi

„Wireless Fidelity“ ist ein Standard für drahtlose Datennetze, mit dem auch mobile Endgeräte via ►WLAN vernetzt werden können. Wi-Fi ist auch bekannt unter IEEE 802.11.

Widget

Widgets sind kleine Programme, die gewünschte Informationen wie Fußballergebnisse, Nachrichten oder Adressen auf einen Blick zeigen. Widgets werden für den Computer-Desktop, zur Einbindung in Webseiten und für mobile Anwendungen (auf ►Smartphones) entwickelt.

WiMax

„Worldwide Interoperability for Microwave Access“-Netze treten sowohl bei der Anbindung von ►GSM/ ►UMTS- ►Basisstationen wie auch bei der Bereitstellung drahtloser Internetzugänge auf.

**Windows Phone
Windows Mobile**

Windows Phone (ehemals Windows Mobile) kombiniert ein kompaktes ►Smartphone-Betriebssystem von Microsoft (basierend auf der Microsoft Win32 API) mit einer Zusammenstellung von ►Anwendungen für mobile Geräte.

WLAN

„Wireless LAN“ ist eine drahtlose Netzwerkverbindung, die ohne Kabel über Funk (Mikrowellen) oder Infrarot (Infrarotlicht) funktioniert.

WML

„Wireless Markup Language“ ist kurz gefasst das HTML der Mobilkommunikation per ►WAP-Protokoll. WML basiert auf XML und besitzt spezielle Elemente für die drahtlose Übertragung.

WSP

Das „Wireless Session Protocol“ ist Bestandteil des ►WAP-Protokolls und dient dem Aufbau einer Sitzung zwischen einem Endgerät und seinem ►WAP-Gateway.

WTA

„Wireless Telephony Applications“ sind spezielle ►WAP-Dienste zur Steuerung von Mobilfunkverbindungen.

WTLS

„Wireless Transport Layer Security“ ist das Protokoll zur Sicherung, Verschlüsselung und Authentifizierung von ►WAP-Diensten.

WTP

„Wireless Transaction Protocol“ ist das Übertragungsprotokoll bei der Nutzung von ►WAP.

X

xHTML MP

Bei „xHTML Mobile Phone“ handelt es sich um einen Hybrid aus den Auszeichnungssprachen HTML und XML speziell für ►Mobiltelefone und ►PDAs.

Z

Zeitschlitz

Ein Zeitschlitz (engl. „timeslot“) ist ein fest zugeordneter Zeitabschnitt innerhalb eines Übertragungsrahmens.



0-9

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

10questions

Service, der im Zuge der US-Präsidentenwahlen 2008 entstanden ist und sich selbst als „Experiment der Online-Demokratie“ bezeichnet: Jeder Nutzer mit einem Zugang zu YouTube, MySpace, Yahoo Video, AOL Video, Blip.tv oder TeacherTube konnte dabei seine persönliche Frage an die Kandidaten per Videobotschaft formulieren und darauf hoffen, dass sein Anliegen von der Community unter die Top 10 gewählt und beantwortet wird. www.10questions.com

43People

Auf 43People erzählen sich User, welche Menschen sie gerne treffen würden. Sie diskutieren/bloggen über das Thema „Menschen sehen und treffen“. www.43people.com

43Places

Bei dieser Website geht es ausschließlich um Länder, Städte und Orte. Besucher dieser Site schildern ihre Wünsche und Pläne und laden z. B. Bilder hoch. Wenn man so will, handelt es sich um ein kollaboratives Reiseideen-Portal. www.43places.com

43Things

Bei 43Things handelt es sich um eine Webseite, auf der User aufschreiben, was sie tun möchten und was ihre Wünsche sind. Diese Listen sind öffentlich einseh- und kommentierbar. Die Themen gehen von abnehmen über glücklich sein bis hin zu Spanisch lernen. www.43things.com

9rules

9rules ist eines der größten De-

sign-Netzwerke der USA und umfasst Blogs aus der ganzen Welt. User können Blogs favorisieren, kommentieren und eigene News hinzufügen, wie z. B. Notes (Web-Tipps). www.9rules.com

A

AbeBooks.de

Marktplatz für neue, gebräuchte und seltene Bücher. Über 13.500 unabhängige Buchverkäufer bieten 110 Mio. Bücher aus der ganzen Welt an. www.abebooks.de

abgeordnetenwatch.de

Politische Plattform, die es dem User ermöglicht, Politiker sowie ihr Verhalten zu beobachten und sich somit ein besseres Bild von ihnen zu machen. User stellen den Politikern Fragen, die diese beantworten. Der Clou dabei ist, dass diese Fragen für alle einsehbar sind und dokumentiert werden. www.abgeordnetenwatch.de

Adais

Nennt sich selbst „das Entscheiderportal“ und bietet Analysetools und Informationen für mittelständische Unternehmen. www.adais.de

Addictomatic

Addictomatic durchsucht das Internet themenspezifisch nach den neuesten Nachrichten, Blogposts, Bildern und Videos. <http://addictomatic.com>

Administrator

Eine Community speziell für IT-Administratoren. Administrator

bietet eine Plattform, um Gedanken, Fragen oder Probleme bezüglich der Informationstechnologie auszutauschen. www.administrator.de

AG Social Media

Die Arbeitsgemeinschaft Social Media wurde am 3. April 2008 in Berlin anlässlich der re:publica gegründet. Ziel ist die Etablierung von Standards für die Vermessung und Erforschung von Weblogs und anderer Social Software. www.ag-sm.de

alexandria

Soziales Netzwerk rund um Bücher. www.buch.de/shop/home/alexandria

alpha

Yahoo! hat unter dem Decknamen alpha eine Beta-Version der Web 2.0 Metasuchmaschine entwickelt, auf der sich der User seine eigenen Such-Ergebnisse zusammenstellen kann (Personalized Search). Allerdings befindet sich die Beta-Version noch in der Testphase. Den Yahoo!-Suchergebnissen werden auch Ergebnisse von Flickr, Yahoo! Answer, YouTube, Yahoo! News Search und Wikipedia hinzugefügt. <http://au.alpha.yahoo.com>

amazon.de

amazon.de ist einer der frühesten und erfolgreichsten Vertreter des Web 2.0. Durch die Einbindung von Bewertungs-Mechanismen und Rezensionen durch die Nutzer gelang es der Buchhandelsplattform, die Beiträge seiner User zu handfesten Mehrwerten beim Buchkauf zu kanalisieren. www.amazon.de

amberjack

amberjack ist eine kleine Javascript-Bibliothek, die es dem Betreiber einer Seite erlaubt, schnell und komfortabel eine kleine Tour zu gestalten. amberjack erlaubt die Anpassung des Tour-Layouts per CSS und eine Einbindung der Library über den eigenen Server. <http://amberjack.org>

amiando

Online-Tool, mit dem man Einladungen für jegliche Veranstaltungen erstellen und verwalten kann. Neben dem Versand von privaten Einladungen besteht auch die Möglichkeit, Tickets zu verkaufen. Die Abwicklung wird komplett von amiando übernommen. www.amiando.de

asoboo

Soziales Netzwerk, das den Fokus auf Kreativität und Internationalität legt. <http://asoboo.com>

B

babeyou

Ein auf internationale Kontakte ausgerichtetes Soziales Netzwerk. www.babeyou.com

beichthaus.com

Hier können sich auch diejenigen, die es nicht in die Kirche schaffen, um ihre Sünden oder anderweitige Bekenntnisse erleichtern: Anonym beichten, Sünden lesen, kommentieren und vergeben. www.beichthaus.com

bing maps

Microsofts Pendant zu Google

Maps mit vielen erweiterten Funktionen wie 3-dimensionalen Städten, Birds-View, speicherbaren virtuellen Kamerafahrten von A nach B und einer verbesserten Benutzerführung. www.bing.com/maps

Blinksale

Mit Hilfe von Blinksale können Rechnungen online verwaltet werden, d.h. sie können einfach erstellt und versendet werden. Das Tool ist vorwiegend für Kleinunternehmen und Freiberufler gedacht, die Abrechnungsprozesse vereinfachen und beim Kunden einen professionellen Eindruck hinterlassen wollen. www.blinksale.com

blip.tv

Hinter blip.tv verbirgt sich die größte Video-Show-Community. Neben der Ausrichtung auf absolut frei verwertbare Rich-Media-Inhalte zeichnet blip.tv aus, dass hier Videos mit der inhaltlichen Klammer und der Abfolge einer Show angeboten werden – unterstützt durch einen ausgefeilten Show-Player und eine starke API. <http://blip.tv>

blogger.de

blogger.de ist eine Seite, auf der User persönliche Blogs erstellen, andere Blogs kommentieren und über sie diskutieren können. www.blogger.de

Bookmerken

„Bookmarking“ auf deutsch. www.bookmerken.de

brainGuide

Portal, das Zugang zu ausgewiesenen Experten aus hoch-

qualifizierten Wissensmärkten bietet. www.brainguide.de

brainR.de

brainR.de versteht sich als kostenlose Online-Brainstorming-Plattform. Vergleichbare Dienste sind mxGraph, Glify und Bubble.us. www.brainr.de

Buzztracker

Buzztracker ist ein Tool, mit dessen Hilfe die Häufigkeiten und Beziehungen zwischen Standorten innerhalb der Google News visualisiert werden können. Es zeigt auf beeindruckende Weise, wie vernetzt die Welt ist und welche Wege Informationen sich bahnen. <http://buzztracker.org>

C

CenterNetworks

Informations-Plattform rund ums Web 2.0. www.centernetworks.com

chipin

Service-Plattform, die verspricht, schnell und sicher das Einsammeln von Geld in Gruppen zu erleichtern. www.chipin.com

ciao!

Führendes Preisvergleichsportal in Deutschland mit Preisvergleichen und Tests zu über 2 Millionen Produkten. Die Produktinformationen werden dabei von den Mitgliedern in eigener Regie erstellt und online zur Verfügung gestellt. www.ciao.de

0-9

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

CLIFFISH

Eine Video Community, welche kostenlose Uploads von Videos ermöglicht. Gehört zur RTL-Gruppe.
www.cliffish.de

CouchSurfing

Reisenetwork für Low-Budget-Traveler. Die User können in der Community Kontakte knüpfen und dann zum Besucher und Gastgeber werden. Ziel ist es, günstig zu reisen, internationale Bekanntschaften zu knüpfen und durch den direkten Kontakt andere Kulturen hautnah zu erleben.
www.couchsurfing.org

D

dapper

Steht für „Data Mapper“ und ist ein Webservice, der es dem User auf einfache Art ermöglicht, einen interaktiven Feed von einer beliebigen Site auf einer beliebigen Plattform zur Verfügung zu stellen.
www.dapper.net

DaWanda

Online-Marktplatz für Kreative auf dem nur einzigartige, selbst hergestellte Artikel angeboten werden.
www.dawanda.com

daylo.com

Auf daylo.com kann der User Dienstleistungen anbieten oder andere Dienstleistungen suchen. Dienstleistungen können mit Tags versehen werden.
www.daylo.com

DEALJAEGER.de

„Wer findet den günstigsten Preis?“ Social Shopping Seite,

die die Jagd nach Schnäppchen ermöglicht.
www.dealjaeger.de

debategraph

Visualisierungstool zur Darstellung der Relevanz öffentlicher Debatten.
<http://debategraph.org>

decido

decido sieht sich als Einkaufsratgeber mit Preisvergleichen und Produktsuchen. decido bezeichnet sich als Social Ratgeber Community und versucht sich durch eine Expertencommunity von der Masse abzusetzen.
www.decido.de

DEEZER

Website und internationale Community für kostenlose und legale Musik on Demand.
www.deezer.com

delicious

Webanwendung für Social Bookmarking, die es dem Benutzer ermöglicht, eine persönliche Sammlung von Lesezeichen anzulegen und diese mit Schlagwörtern und Tags zu versehen. Diese ist im Allgemeinen sichtbar, einzelne Lesezeichen können jedoch auch als privat gekennzeichnet und damit von einer Veröffentlichung ausgeschlossen werden.
www.delicious.com

demofuse.com

Hilfe-Tool zur Erstellung von Website-Tours.
www.demofuse.com

Di.fm

Di.fm ist eine Radio-Community. Hier kann der User verschiedenste Musikrichtungen

genießen und sich mit anderen Nutzern austauschen.
www.di.fm

digg

Anbieter von Social Bookmarks, der sich auf jede Art von Nachrichten, Videos und Podcasts spezialisiert hat. Dabei werden Verweise auf Neuigkeiten (Blog-Einträge, Pressemitteilungen oder Nachrichten) von Benutzern mit Titel, Beschreibung und Kategorie eingestellt und können von anderen Benutzern bewertet werden.
<http://digg.com>

Diigo

Diigo ist eine soziale Plattform, die dem User das Sammeln, Sichern, Austauschen und Finden neuer Websites erleichtert.
www.diigo.com

dipity

Online Dienst, den man manuell oder über Feeds mit Daten füttert und auf diese Weise eine Zeitleiste erstellt.
www.dipity.com

Doktus

Doktus ist eine Dokumentenplattform. Der User findet Dokumente zu fast allen Themen, kann diese downloaden, seine Dokumente verwalten und sich mit anderen Usern austauschen.
www.doktus.de

dopCAST

dopCAST ist ein Podcast-Verzeichnis und eine Hörer-Community zugleich. Aktuelle Podcasts (Podcastjournal, Top 100 Podcasts usw.), News aus der Szene, ein dopCAST-Shop und vieles mehr stehen im Angebot.
www.dopcast.de

DOPPLR

Reise-Network für Vielreiser. „Wo sind deine Freunde wann?“ ist dabei die zentrale Frage von DOPPLR. Die Social Objects sind also die individuellen Reisen. Diese kann man auf seinem eigenen Profil einpflegen, sobald die entsprechenden Kontakte bestätigt sind.
www.dopplr.com

E

eBay

eBay ist der wohl bekannteste Vertreter des Web 2.0. Groß geworden durch die Verbindung von den kommerziellen Interessen der Nutzer mit einer Reichweite, die auch für Nischenartikel ausreichend Interessenten generiert, ist eBay inzwischen einer der weltweit größten Internet-Konzerne.
www.ebay.de

edelight

Eine Social Shopping Seite mit dem Fokus auf Geschenken und Geschenkideen für jeden Anlass und jede Persönlichkeit. Individuell und persönlich gestaltet mit Inspiration durch die Geschenkideen der Geschenk-Community.
www.edelight.de

Enablr

Diese Internetseite hilft dem User mit einer Reihe einfacher Anwendungen besser bzw. erfolgreicher im Internet zu kommunizieren. So kann er z.B. anderen die Suche nach seinem eigenen Podcast erleichtern und somit höhere Klickraten erreichen. Oder seine Blogs ausdrucken und an Ver-

wandte, Freunde sowie Geschäftspartner schicken lassen.
<http://enablr.com>

Etsy

Etsy ist ein Ladenportal, das Privatpersonen den Verkauf ihrer handgemachten Produkte ermöglicht.
www.etsy.com

Eventicus

Bei Eventicus handelt es sich um einen kostenlosen Veranstaltungskalender, der von Usern mit gestaltet werden kann. Jeder Benutzer kann kostenlos eigene Events eintragen, Bilder uploaden und sich mit anderen zu Events verabreden.
www.eventicus.de

F

Facebook

Facebook ist ein Social Network, das sich weltweiter Beliebtheit erfreut. Ursprünglich auf Studenten ausgerichtet, bietet die Webseite inzwischen auch Nicht-Studenten eine Plattform. Facebook ist mit über 400 Mio. Nutzern vergleichsweise das drittgrößte Land der Welt. Die Teil-Akquisition von Microsoft öffnet sich externen Entwicklern wie keine andere Plattform: Nutzer und Unternehmen können eigene Applikationen entwickeln, die die Community in Facebook verwenden kann. Mit Facebook Connect können Nutzer ihre Accountinformationen auch auf anderen Websites verwenden. RSS-Feeds und Widgets verbinden Facebook mit dem restlichen Web 2.0.
www.facebook.com

favoov

Eine Startseite, mit der man seine Favoriten, Bookmarks oder Links online sichern und verwalten kann. Weltweit erreichbar.
www.favoov.com

fleck.com

fleck.com erlaubt es seinen Benutzern, Webseiten mit Notizzetteln, weiterführenden Links und Beschreibungen zu versehen, die anderen Fleck.com-Nutzern angezeigt werden und auch versendet werden können. „Gefleckte“ Webseiten verfügen damit über einen für Print-Produkte typischen Vorzug: Post-its.
www.fleck.com

flickr

Web 2.0-Anwendung mit mehr als 7 Mio. registrierten Nutzern. Digitale Bilder mit kurzen Kommentaren können auf die Webseite geladen und anderen Nutzern zur Verfügung gestellt werden. Wurde im Jahr 2005 von Yahoo! für ca. 50 Mio. US-Dollar übernommen.
www.flickr.com

Flirtpub

Beispiel für eines der zahlreichen Dating-Portale.
www.flirtpub.de

Fluctu8

Fluctu8 ist ein Soziales Netzwerk, das sich besonders mit Playlists und Podcasts befasst, die der User auswählen und zusammenführen kann.
<http://fluctu8.com>

folkd.com

folkd.com hat es sich zum Ziel gemacht, mit Hilfe der Community das „Surf-Erlebnis zu bereichern“. Es können

Empfehlungen, Tags, Audioaufnahmen, Kommentare und Informationen zu einer Webseite oder einem Thema gesammelt und mit ihr verknüpft werden. Der Nutzer hat während des Surfens die Möglichkeit, über eine Sidebar im Browser die zusätzlichen Informationen der anderen Folkd-Nutzer angezeigt zu bekommen und kann so schneller und einfacher Gesuchtes finden oder auf etwas aufmerksam gemacht werden.
www.folkd.com

fotocommunity

Online-Community rund ums Thema Fotografie.
www.fotocommunity.de

fotolia

Ein globaler Internet-Marktplatz, auf dem Fotografen und Designer lizenzfreie Bilder anbieten. Gegründet im November 2005, bietet fotolia heute mehr als 4 Millionen Bilder an und umfasst über 800.000 Mitglieder. Die zweite Version wurde im Juli 2007 released.
<http://de.fotolia.com>

Frapr.com

Kartenbasiertes Soziales Netzwerk. Frapr.com greift auf den Kartenbestand von Google Earth zurück und erlaubt allen Mitgliedern, ihre exakte geographische Position anzugeben.
www.frapr.com

friendfeed

friendfeed erlaubt es, die Aktivitäten von Freunden und Bekannten auf verschiedenen Webplattformen zu verfolgen. Wann immer ein Foto hochgeladen oder Kommentar abgegeben wird, landet diese Information im friendfeed, der auch

über ein API abgefragt werden kann.
www.friendfeed.com

friendster

friendster ist ein soziales Netzwerk, das vor allem in Asien und im englischsprachigen Raum sehr beliebt ist. Bis 2004 war es das größte soziale Netzwerk im Internet, wurde danach jedoch von MySpace überholt.
www.friendster.com

G

gofeminin.de

gofeminin.de ist eine Seite speziell für Frauen. Hier gibt es Tipps rund um das Thema Frau. Außerdem kann gebloggt und Videos können ins Internet gestellt werden.
www.gofeminin.de

Google Analytics

Google Analytics ist ein auf Blogs spezialisierter Online-Counter, d.h. er zählt die Anzahl der Besucher der Blogs.
www.google.com/analytics

Google maps

Google maps ist die bekannteste Landkarten-Applikation im Internet. Zum ursprünglichen Service kamen inzwischen auch Web 2.0-Features hinzu, die das individuelle Anlegen, Bearbeiten und Tauschen von Markierungen und POI-Sammlungen erlauben.
<http://maps.google.com>

Google Text & Tabellen

Google Text & Tabellen bietet nach Anmeldung alle Werkzeuge und Speicherplatz, um Textdokumente und Tabellenkalkulationen im Netz zu editie-

ren, zu verwalten und zu teilen. Dabei bieten die Internet-Applikationen einen Großteil der Funktionalität der entsprechenden Microsoft Office Produkte.
<http://docs.google.com>

Google trends

Planungs- und Vermarktungstool von Google zur Traffikanalyse von Fremdsiten. Anfangs auf die reine Analyse von Keywords fokussiert, erlaubt es seit kurzem einen genaueren Einblick in die Entwicklung von Besucherzahlen einer Website.
www.google.de/trends

gutefrage.net

Eine Ratgeber-Community. Die Fragen bzw. die Antworten werden von den Nutzern vorgeschlagen, um so automatisiert gruppiert werden zu können.
www.gutefrage.net

H

Hawkee

Hawkee ist ein „Technology Social Network“ mit Fokus auf Technologie-Themen, d.h. User tauschen sich über Ihre Erfahrungen bezüglich bestimmter Produkte aus der Elektro-Szene aus, reden über Preise und wo Produkte gut zu erwerben sind.
www.hawkee.com

heise online

Populärer Nachrichtenticker des Verlags Heinz Heise mit dem Themenschwerpunkt Informations- und Telekommunikationstechnik. Neben den Abschnitten der jeweiligen Zeitschriften gibt es den Newsticker, der täglich aktuelle Meldungen rund um den IT-

Bereich meldet, das Magazin der Netzkultur Telepolis und die User2User-Foren.
www.heise.de

Hiogi

Jemand hat eine Frage, schickt diese (über ein Widget auf der Homepage oder per SMS) an Hiogi und lässt diese dann von der Community beantworten. Für die Teilnahme gibt es Punkte, die in einem Gewinnspiel eingesetzt werden können.
www.hiogi.com

Hitflip

Tauschbörse bei der User einfach, preiswert und legal die eigenen DVDs, Spiele, Musik-CDs, Hörbücher und Bücher tauschen können. Die Anzahl der User beläuft sich mittlerweile auf 275.000, die der Artikel auf über 750.000.
www.hitflip.de

HolidayCheck.de

Bewertungen von Hotels, Reisen, Urlaub und Tipps von Urlaubern für Urlauber für die nächste Reise.
www.holidaycheck.de

Hood

Ein Online-Auktionshaus, vergleichbar mit eBay, allerdings kostenfrei.
www.hood.de

Hotpads

Hotpads ist eine amerikanische Seite, die es dem User ermöglicht, auf einer Landkarte Häuser, die zum Verkauf oder zur Miete stehen, zu sehen. Außerdem kann der User Favoriten erstellen und diese mit anderen austauschen.
<http://hotpads.com>

I

iBusiness

Trend- und Newsservice für die Multimedia-Branche.
www.ibusiness.de

identi.ca

Bei dieser Seite handelt es sich um eine getaggte Zeitleise. Hier können User zu bestimmten Themen taggen und gezielt Menschen suchen.
<http://identi.ca>

Imeem

Imeem ist eine Foto-, Musik-, Blog- und Videoplattform, die sich rein funktionell darstellt. Durch die speziellen Gruppen, die sich thematisch zusammensetzen, sind User dieser Site wesentlich dynamischer miteinander vernetzt, als User anderer multifunktionaler Plattformen.
www.imeem.com

J

jamendo

jamendo ist eine Plattform auf der „freie“ Musiker ihre Alben kostenfrei unter einer Creative-Commons-Lizenz zu Verfügung stellen. User können eigene Bereiche kreieren, in denen sie Alben weiterempfehlen, kritisieren oder einfach nur darüber reden.
www.jamendo.de

JOBvoting

Auf JOBvoting kann sich der User im Vorhinein anhand von Erfahrungsberichten über seinen zukünftigen Arbeitgeber informieren. Dabei hat der User die Wahl zwischen einer Kurz-

bewertung und einer ausführlichen Bewertung. Die Seite ist seit 2006 das führende deutschsprachige Meinungs- und Businessportal für und von Arbeitnehmern.
www.jobvoting.de
Weitere Seiten zu diesem Thema:

www.kununu.de
www.arbeitgeber-test.de
www.jobvote.de

joost

joost ist nicht nur ein IPTV-Sender, sondern auch die momentan führende Plattform, um User-Generated-Films zu präsentieren, zu konsumieren, zu bewerten, auszutauschen und zu monetarisieren.
www.joost.com

JOYLIFE

Portal mit allerlei Mobilfunk-Applikationen.
www.joylife.de

K

kaioo

Bezeichnet sich selbst als „wirklich soziales“ Netzwerk im Internet, da es gemeinnützige Projekte und/oder Organisationen fördert, über wichtige Entscheidungen gemeinsam abstimmt und zentrales Netzwerk der gemeinnützigen Plattform OpenNetworX ist, die kein Interesse an der kommerziellen Verwendung der Nutzerdaten hat.
www.kaioo.com

L

Last.fm

Open Source Framework für Microblogging. Last.fm ist der deutsche Marktführer für das legale Online-Sharing von Musik. Last.fm besticht besonders durch seine Offline-Tools, die dank Google Gears auch ohne Internetanschluss die Last.fm-Funktionen nutzbar machen. Ein weiteres Highlight des Dienstes sind die Plugins zur Integration eigener Hitlisten und Player in alle gängigen Weblog-Systeme.
www.lastfm.de

lesenswert

Eine Community für Bücherfreunde – zum Empfehlen, Bewerten und Selberschreiben.
www.lesenswert.net

LibraryThing

LibraryThing bietet dem User zum einen an, seine Bücher zu verwalten, nachdem er diese eingetragen hat. Zum anderen kann der User mit Menschen auf der ganzen Welt in Verbindung treten, die denselben oder zumindest einen sehr ähnlichen Buchgeschmack haben.
www.librarything.de

Lifestream.fm

Eine Plattform, auf der alle Web 2.0-Aktivitäten in einem Profil gesammelt werden.
<http://lifestream.fm>

LinkedIn

LinkedIn ist ein Soziales Netzwerk für Geschäftsleute.
www.linkedin.com

linqia

Suchmaschine mit dem Fokus auf Online-Communities und

Gruppen.
www.linqia.com

LiveLabs

Microsoft-Dienst, der neben der Entwicklung des Windows Live Universums auch weitere Webtools gemeinsam mit Wissenschaftlern, Ingenieuren und Unternehmern bereitstellt, welche die Online-Community zur Umsetzung sinnvoller Aufgaben zusammenbringt.
<http://livelabs.com>

LobbyX

Network der Entertainmentbranche.
www.lobbyx.com

LogoCreator

Mit dem Web 2.0-LogoCreator kann man unkompliziert eigene Web 2.0-Logos erstellen. Um diese zu gestalten benötigt man kein Howto oder irgendwelche teuren Programme.
<http://creatr.cc>

Lokalisten.de

Eine Community, deren Schwerpunkt auf regionalen Beziehungen liegt.
www.lokalisten.de

M

Marktjagd

Marktjagd hilft dem User, Angebote und Öffnungszeiten von Geschäften in seiner Umgebung schnell und einfach zu finden. Online-Händler und E-Shops werden bewusst nicht berücksichtigt. Außerdem kann der User Empfehlungen lesen und sich mit anderen Nutzern austauschen.
www.marktjagd.de

Mediap

Network für die Werbebranche.
www.mediap.de

Meez

Soziales Netzwerk in 3D. Meez kombiniert eine virtuelle Welt, die Erstellung von Avataren und Games.
www.meez.com

meinestadt.de

Portal mit vielen regionalen Communities in den meisten Städten Deutschlands.
www.meinestadt.de

MeinProf.de

Ein Online-Angebot zur Bewertung der Leistung von Professoren an derzeit 433 deutschen Hochschulen. Nach der Registrierung können Studierende ihre Hochschullehrenden benoten. Gegründet wurde das Projekt von fünf Studenten einer studentischen IT-Beratung aus Berlin.
www.meinprof.de

meinverein

meinverein ist Deutschlands größte Vereinsplattform und bietet den verschiedensten Vereinen die Möglichkeit an, eine Internetplattform für Ihre Vereinsarbeit zu nutzen.
www.meinverein.de

meinVZ

Eine Kommunikationsplattform, die es dem User ermöglicht, Freundschaften aufrecht zu erhalten und den Kontakt zu alten Bekannten, ehemaligen Kommilitonen und Kollegen zu pflegen. meinVZ ist mit studIVZ, Deutschlands größtem Studentennetzwerk, verbunden.
www.meinvz.net

Mindpicnic

Mindpicnic ermöglicht dem User zum einen bestimmte Kurse zu besuchen und zu erlernen wie z.B. Gitarre, Russisch etc. Zum anderen ermöglicht die Site das Uploaden von Lehrmaterialien.
www.mindpicnic.de

MISTER WONG

Deutschsprachige Anwendung für Social Bookmarking, die im Frühjahr 2006 startete und inzwischen mehr als zwei Mio. Lesezeichen zählt. Lesezeichen können nach einer kostenlosen Registrierung direkt auf der Webseite angelegt werden. Die Lesezeichen eines Benutzers sind in der Regel öffentlich, können aber auch als privat gekennzeichnet werden.
www.mister-wong.de

Mitfahrzentralen

Sich online vernetzen, um offline gemeinsam von A nach B zu kommen, kann als frühe Web 2.0-Anwendung bezeichnet werden.
www.mitfahrzentrale.de
Ähnliche Seiten:
www.mitfahrgelegenheit.de
www.mfz.de
www.drive2day.de
www.pendlernetz.de
www.pickuppall.com
www.shareling.com
www.isanyonegoingto.com

moo

Druckunternehmen, das individuell gestaltete Bilder, Visitenkarten etc. herstellt.
<http://de.moo.com>

musicovery

Interaktiver Web-Radio-Dienst, der durch seine Visualisierungs- und damit Entdeckungsmöglichkeiten von Musikge-

schmäckern und -stilen besticht.
www.musicovery.com

MyBlogLog

Interaktions-Tool für die Blogger-Community. Ein Modul in der rechten Randspalte zeigt die Nutzer der Community an, die zuletzt den Blog besucht haben.
www.mybloglog.com

myCorners

Über das Netzwerk myCorners können Geschäftsleute weltweit Ihre Geschäftspartner kostenfrei erreichen und ihnen mitteilen, wann sie auf welcher Veranstaltung in welcher Stadt sind.
www.mycorners.com

mypictr

Fotoaufbereitung fürs Social-Networking.
www.mypictr.com

mySpace

Bekanntestes und mehrsprachiges soziales Netzwerk im Internet, das sich über Werbung finanziert und es ermöglicht, kostenlos Fotos, Blogs, Nutzerprofile und Gruppen einzurichten. Wurde im Jahr 2006 für 580 Mio. US-Dollar durch News Corp. übernommen. Der aktuell bedeutendste Konkurrent ist Facebook.
<http://de.myspace.com>

MyVideo

Deutsches Online-Video-Portal, auf dem man Film- und Fernsehausschnitte, Musikvideos sowie private Kurzfilme findet. Sog. „Video-Feeds“ können in Blogs gepostet, aber auch auf anderen Webseiten eingebunden werden.
www.myvideo.de

N

netvibes

netvibes ist der wohl beste personalisierbare Online-Desktop. Rund um die Möglichkeit, auf einer persönlichen Webseite RSS-Feeds, Widgets und eigene Applikationen zu bündeln und nach dem eigenen Geschmack zu arrangieren, strickt die große Community täglich neue Funktionalitäten und Themen-Universen. Ein Must-Have für den täglichen Informationsbedarf und die optimale Startseite für den Digital Native.
www.netvibes.com

nexImage

nexImage ist eine Webware, in der Bilder online und mit fast der gesamten Funktionalität von Photoshop bearbeitet, gespeichert und zusätzlich auch ausgetauscht werden können.
<http://neximage.com/en/home>

NicheBOT

Ein Recherchetool für Schlüsselwörter/Keywords.
www.nichebot.com

NING

Bei NING handelt es sich um eine Site, die anderen Usern ermöglichen soll, eigene Netzwerke ins Leben zu rufen. Daher werden die einzelnen Bausteine geliefert und jeder User kann sich daraus ein individuelles Netzwerk errichten.
www.ning.com

O

orkut

orkut ist ein soziales Netzwerk. Besonders in Brasilien und In-

O-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

O-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

dien erreicht orkut eine hohe Popularität.
www.orkut.com

P

PEDIAPHON

PEDIAPHON generiert MP3-Dateien aus Wikipedia-Artikeln, die man herunterladen oder direkt im Browser anhören kann. Möglich ist auch direkt eine Anfrage per SMS zu schicken, um den Artikel dann übers Handy anhören zu können.
<http://pediaphon.fernuni-hagen.de/~bischoff/radiopedia>

PICZO

PICZO ist eine Kommunikationsplattform, auf der sich der User eine eigene Seite erstellen kann.
www.piczo.com

pixelio.de

Von Google entwickeltes Konzept für eine kostenlose Bild-datenbank für lizenzfreie Fotos, die dem Open-Source-Gedanken folgt. Die Nutzer müssen sich zunächst registrieren und jeweils vor dem Hoch- bzw. Herunterladen von Bildern anmelden. Die Recherche in den abgestuften Kategorien kann anonym erfolgen.
www.pixelio.de

PLACEOPEDIA

Ein Wiki, welches Google Maps (Satellitenfotos) und Wikipedia-Artikel verbindet. Nutzer können eine Nadel auf einer geeigneten Zoomstufe der Karte platzieren und mit einem einschlägigen Wikipedia-Artikel verlinken. Beim Betrachten der Karte, sieht man die entsprechenden Wiki-Links und den

Namen des Nutzers, der die Nadel platziert hat. Mithin verlinkt mit Google Earth.
www.placeopedia.com

plaxo

Kalifornisches Unternehmen, das Soziale Netzwerke und -Software zur dezentralen Verwaltung von vernetzten Online-Adressbüchern anbietet.
www.plaxo.com

playyoo

Spiele-Community für Handyspiele. Man kann dort selbst Spiele entwerfen oder die vorhandenen Spiele mit seinem Mobiltelefon spielen. Mitglieder können Profile anlegen, Spiele zu Favoriten hinzufügen, Spiele bewerten und kommentieren.
www.playyoo.com

PLAZES

Ein deutscher Web 2.0-Dienst, bei dem sich die Mitglieder irgendwo im globalen Dorf an irgendeinem Wi-Fi-Hotspot ins Netz einloggen und ihnen die Software auf einer Karte den aktuellen Aufenthaltsort angibt. Das Konzept nennt sich „Geoziales Navigieren“
<http://plazes.com>

podbop

podbop ist eine Symbiose aus zwei unterschiedlichen Elementen des Internets. Auf der einen Seite ist der übliche Veranstaltungskalender, auf der anderen stehen Promo-MP3s. Das Ziel ist es, dem User rechtzeitig Bescheid zu geben, wann und wo in seiner Nähe ein Konzert stattfindet. Diese Information wird zusätzlich mit MP3s abgerundet, sodass auch der Musikstil vermittelt wird.
<http://podbop.org>

profileomat

„Profile-Aggregator“ zur Vereinigung aller persönlicher Webseiten, Profile in Sozialen Netzwerken, Blogs, Kontaktinformationen, Fotoalben weiterer Accounts.
www.profileomat.com

programmableweb

Blog rund ums Web 2.0 (News Blog, Mashups, APIs).
www.programmableweb.com

PROTOPAGE

Mit Protopage kann sich der User eine persönliche Seite anlegen, die er von überall erreichen kann. Der User kann sich aussuchen welche News, Blogs, Bookmarks, To-Do-Listen etc. er angelegt haben möchte.
www.protopage.com

purevolume

Auf purevolume können Newcomer ihre Musik und ihre Clips zum Download anbieten und so an Bekanntheit gewinnen. Die User können in Foren darüber schreiben und sich austauschen.
www.purevolume.com

Q

Qimaya

Ehemals „Queap“. Neuronale Suchmaschine.
<http://qimaya.wordpress.com>

QYPE

Internet-Plattform, die der Beschreibung und Bewertung von Restaurants, Sehenswürdigkeiten, Parks, Biergärten, Sportstätten, Hotels, Kinos etc. in über 2000 Orten Deutschlands dient. Diese Be-

wertungen und Rezensionen werden von den Nutzern eingestellt.
www.qype.com/de

R

ReadWriteWeb

Ein Weblog mit News zu neuen Webtechnologien, Berichten und Analysen zu Apps, Trends, Social Networking.
www.readwriteweb.com

remember the milk

Seite, die dem User hilft, Aufgaben besser zu sortieren und zu strukturieren. Es werden To-Do-Listen erstellt, die abgehandelt werden können.
www.rememberthemilk.com

rockyou

Einer der führenden Bereitsteller und Verteiler von widgets auf Webseiten und Social Networks.
www.rockyou.com

ROLLYO

ROLLYO ist eine Suchmaschine, die der Nutzer individuell anpassen kann.
www.rollyo.com

S

schülerVZ

schülerVZ ist eine kostenlose Plattform, die es Schülern ermöglicht, ihre Freunde online zu treffen, Gruppen zu verschiedenen Themen zu gründen und Bilder von sich und Freunden hochzuladen. Derzeitige Mitgliederzahl: 4 Mio.
www.schuelervz.net

SecondLife (SL)

3-D-Simulation, die aktuell von mehr als 2 Mio. virtuellen Menschen (Avataren) bewohnt wird. Die grafische Anlehnung an Computerspiele erlaubt den Teilnehmern, SL als eigenes Metaversum mit einem Eigenleben aufzufassen sowie als Onlinespiel zu nutzen. Allerdings haben sich in letzter Zeit viele bekannte Unternehmen wieder aus SecondLife zurückgezogen und der Hype scheint vorbei zu sein.
<http://secondlife.com>

seitwert

Ein Tool von active value, mit dem deutschsprachige Webseiten unabhängig getestet werden. seitwert berechnet eine Zahl zwischen 0 und 100, die sich zusammensetzt aus der Gewichtung bei Google, den Zugriffszahlen (die über den Dienst Alexa ermittelt werden), den Social Bookmarks (Technorati, del.icio.us, Mister Wong, Linkarena), technischen Details wie dem Quellcode, der Gewichtung bei Yahoo!, dem Domainalter und Wikipedia-Links.
www.seitwert.de

Semapedia.org

In der Kombination von Wikipedia und Semacode kann jeder Nutzer Wikipedia-Artikel in Data Matrix Codes umwandeln und im öffentlichen Raum platzieren. Mit einem Handy und entsprechendem Code Reader sind diese Information wiederum lesbar.
www.semapedia.org

skobee.com

skobee.com ist eine Event orientierte Kommunikationsplattform. User finden und verabreden sich zu Events oder

schreiben einfach darüber.
www.skobee.com

skype

Unentgeltlich erhältliche VoIP-Software, die das kostenlose Telefonieren via Internet von PC zu PC sowie das gebührenpflichtige Telefonieren ins Festnetz und zu Mobiltelefonen (skypeOut) ermöglicht.
www.skype.com/intl/de

SKYROCK

Soziales Netzwerk.
www.skyrock.com

slide

Anbieter von Social Entertainment-Anwendungen, die in bereits bestehende Soziale Netzwerke eingebunden werden können.
www.slide.com

SNIPPLR

Wie Flickr es seinen Benutzern erlaubt, ihre Bilder zu veröffentlichen, so bietet SNIPPLR einen Dienst, um seine eigenen Codestücke (Codesnippets) zu veröffentlichen.
<http://snipplr.com>

snubster

snubster ist eine Internetplattform, auf der User ihren Unmut bezüglich diversen Themen nennen und darüber diskutieren können. Entstanden ist Snubster als „Verulkung“ des Web 2.0.
www.snubster.com

sourceforge

Webportal, das zur Entwicklung von Open-Source-Programmen dient und von vielen Software-Entwicklern zur Verwaltung ihrer Projekte genutzt wird.
<http://sourceforge.net>

0-9 spin.de

Online-Community mit Games und Veranstaltungskalender.
www.spin.de

splashr

Tool zur individuellen Präsentation von Flickr-Fotos.
<http://splashr.com>

splicemusic.com

Musiker-Community.
www.splicemusic.com

spreadshirt

Social-Commerce-Unternehmen, das dem Nutzer im Internet ermöglicht, seinen eigenen T-Shirt-Shop in Internet zu erstellen. Dabei erstellt der Benutzer nur das T-Shirt-Design, der Druck und der Versand wird von spreadshirt übernommen.
www.spreadshirt.net

SQUIDOO

Auf SQUIDOO kann der User kostenfrei Lens (bei SQUIDOO Übersetzung für Seiten) über ein Thema seiner Wahl verfassen. So kann man z.B. ein Buch rezensieren, einen Film beschreiben oder ein Geschäft empfehlen.
www.squidoo.com

Stern View

Stern View ist das Citizen-Journalism-Portal von stern.de und unterstützt den Austausch und Verkauf von tagesaktuellem, von Privatpersonen aufgenommenem Bildmaterial.
www.view.stern.de

StayFriends

Eine Suchmaschine für Schulfreunde im Internet. Sie ist nach eigenen Angaben mit über 7 Mio. Einträgen an 75.000 Schulen, über 7 Mio. Klassenfotos, mehr als 7.000

über ihre Plattform organisierten Klassentreffen und knapp 12 Mio. Mitgliedern der führenden derartige Internetsuchdienst in Deutschland.
www.stayfriends.de

studivZ

Online-Netzwerk für Studenten, das mittlerweile über 4,8 Mio. Nutzer zählt. Auf studivZ können sich Studenten, Alumni, Abiturienten und Hochschulmitarbeiter ein Profil anlegen und sich mit ihren Freunden vernetzen, Informationen austauschen und Kontakte zu anderen Mitgliedern pflegen. Anfang des Jahres 2007 wurde es von Holtzbrinck für schätzungsweise 80 Mio. Euro gekauft.
www.studivz.net

Swoopo

Ein Online-Auktionshaus, vergleichbar mit eBay und Hood.
www.swoopo.de

T

Tagyourplace

Reisecommunity mit vielen Videos, Bildern, Reiseberichten, Hotelbewertungen und Impressionen aus der ganzen Welt.
www.tagyourplace.com

TechCrunch

Blog zu Start-Up-Technologien, speziell zum Web 2.0-Sektor.
www.techcrunch.com

Technorati

Technorati ist das Google der Bloggosphäre. Neben dem Suchen von Blogs und Inhalten können Benutzer auch die Datenbank von Technorati analysieren, z.B. in Form von Charts über die Verbreitung von Tags

zur Blogbuzz-Analyse. Auf Basis der Technorati-Datenbank ermittelt Jens Schröder auf deutscheblogcharts.de die bekanntesten Weblogs im deutschsprachigen Raum.
<http://technorati.com>

telepark.wiki

Eine Business Web Anwendung um Präsentationsfolien aktiv einem oder mehreren Betrachtern über das Web vorzuführen. Alles geschieht live: Die Präsentation wird hochgeladen und man steuert den Ablauf in einem Browser, während telepark.wiki dafür sorgt, dass die Folien bei allen Teilnehmern, synchron in deren Web-Browsern zu sehen sind.
www.telepark.com

TravellingWorld

Reise-Network: mit Informationen wie Sehenswürdigkeiten, Geschichte, Politik & Wirtschaft oder Lage & Natur verschiedenster Länder. Im Community-Bereich stehen Funktionen wie Reisepartner, Reiseforum oder eigene Reisealbum zur Verfügung.
www.traveling-world.de

Twitter

Mittels Twitter können „Texthäppchen“ einfach versendet und empfangen werden. Die Microblogging-Plattform war die erste Social Software ihrer Art. Der Begriff „Life Stream“ kommt von hier: Mit Profanem, Alltäglichem, Nützlichem oder Emotionalem – hier können Nutzer ihr Leben in max. 140 Zeichen dokumentieren.
<http://twitter.com>

TypePad

TypePad ist eine Bloggingplattform, sowohl für Unternehmen

und Selbstständige, als auch für Privatpersonen. Aktuell ist TypePad Marktführer.
www.typepad.com

V

Viddler

Vodcasting-Plattform.
www.viddler.com

Vimeo

Vimeo ist genau wie YouTube eine Videoplattform, d.h. der User kann Filme einfach uploaden und sich somit der Öffentlichkeit mitteilen.
www.vimeo.com

Vista print

Ermöglicht die Online-Erstellung von Visitenkarten, Adressaufklebern und Postkarten.
www.vistaprint.de

VisualOrgasm

VisualOrgasm ist ein deutschsprachiges Design-Portal mit einer Linksammlung von über 2.700 Links, einem Crowdsourcing-Bereich und der VisualOrgasm-Pixeltown. Anfang 2006 wurde VisualOrgasm relaunched und gehört nun viel stärker den Usern als zuvor. Einen Großteil der künftigen Entwicklung legen die Macher ganz bewusst in die Hände der Besucher. So kann man eigene Bilder in diverse Galerien hochladen und Wallpaper und Freefonts, die andere gepostet haben, downloaden.
www.visuellerorgasmus.de

W

Web 2.0 Validator

Validierung der eigenen „Web 2.0-ness“ (nach einer von den Usern selbst festgelegten Definition).
<http://web2.0validator.com>

Webnews

Nachrichten-Community.
www.webnews.de

websnapp 2.0

Websnapp macht einen Screenshot von fast allen Webseiten im Internet. Damit können User ein Preview der Seite sehen, bevor sie einem Link folgen. Es gibt zahlreiche Plugins für fast alle gängigen Open-Source CMS und Blogs. Websnapp wird auch auf zahlreichen Social Bookmark Seiten wie Mister Wong, eingesetzt.
www.websnapp.com

wer-kennt-wen.de

Social-Community, um sich mit Mitstreitern aus Arbeit und Schule zu vernetzen.
www.wer-kennt-wen.de

Wikipedia

Die weltweit größte, von ehrenamtlichen Autoren verfasste, mehrsprachige und freie Online-Enzyklopädie auf Wiki-Basis. Sie räumt jedem das Recht ein, die Inhalte unentgeltlich, unter bestimmten Bedingungen auch kommerziell, zu nutzen, zu verändern und zu verbreiten.
www.wikipedia.de

WLM Web Services

Mit Hilfe der Windows Live Messenger Web Services kann der Messenger (oder nur wertvolle Bestandteile dessen) mit APIs, Controls und ganzen

SDKs direkt in die Website integriert werden.

<http://messenger.live.de/webservices>

WordPress

Der Hersteller der marktführenden Blog-Software WordPress betreibt eine eigene Community, die ständig Erweiterungen und Plugins für WordPress kreiert. Basierend auf der Software betreibt WordPress auch eine beliebte Blogger-Plattform.
<http://de.wordpress.org>

X

XING

Bekannteste soziale Internet-Plattform Deutschlands, in der reale Personen ihre (geschäftlichen) Kontakte zu anderen Personen verwalten können. Sie wurde 2003 gegründet und zählt inzwischen mehr als 6,14 Millionen Benutzer. Börsengang war im Dezember 2006.
www.xing.com

Y

Yammer

Eine Art Twitter für Unternehmen. Der Dienst soll Mitarbeitern in Unternehmen helfen, in Verbindung zu bleiben. Größter Unterschied zu Twitter: Nutzer müssen sich mit ihrer geschäftlichen E-Mail-Adresse anmelden und werden anhand dieser ihrem Unternehmensnetzwerk zugeordnet.
www.yammer.com

Yasni

Personensuchmaschine, die alle öffentlich verfügbaren In-

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

formationen und Suchergebnisse zu einem Namen auf nur einer Website anzeigt: Texte, Bilder, Medienberichte, Netzwerk-Profile, Forenbeiträge, etc.
www.yasni.de

YiGG
YiGG ist eine deutschsprachige Plattform, um User generierte News im Stil von Digg zu verbreiten und zu bewerten. Dabei kombiniert YiGG soziales Bookmarking, Blogs, RSS-Feeds, Nachrichteneinträge, Tags, Videos, etc. Die beliebtesten Nachrichten schaffen es auf die Homepage.
www.yigg.de

YouTube
Mit ca. 70% US-Marktanteil führende Webseite, auf der die Benutzer kostenlos Video-Clips ansehen und hochladen können. YouTube wurde im Jahr 2006 von Google für 1,65 Mrd. US-Dollar übernommen.
www.youtube.de

Yuuguu
Desktop-Sharing-Lösung mit besonders einfacher Funktionsweise. Yuuguu funktioniert auf den ersten Blick wie ein Instant-Messaging-Programm, mit einem Mausklick ist der Anwender allerdings in der Lage, seinen Desktop mit einem Chat-Kontakt zu teilen.
www.yuuguu.com

Z

zeec
Foto- und Video-Community
www.zeec.de

Zivity
Zivity ist eine Erotikseite im weitesten Sinn, bei der es vielmehr um Fotografien geht. User können sich als Fotografen, Modells oder Zuschauer anmelden. Die Zuschauer bezahlen, um Bilder sehen zu dürfen und zu bewerten. Sie beschreiben die Modells und die Fotografen getrennt. Für jedes Vote bekommt die entsprechende Partei eine bestimmte Summe.
www.zivity.com

Zoho
Business-Applikationen.
www.zoho.com/

zone.de
Das Besondere an diesem sozialen Netzwerk ist, dass es die „tatsächliche Relevanz“ unterschiedlicher Thematiken in den Vordergrund stellt. Nicht immer ist das, was auf Titelseiten groß gemeldet wird auch das, was viele Menschen interessiert. zone.de möchte die Sichtweise, was relevant und populär ist, ändern und zeigt auf der Startseite, was viele Menschen in kurzer Zeit interessiert.
<http://zone.de/>

ZoomInfo
Suchmaschine, die umfassend Content zu Professionals und Unternehmen liefert. Dabei bedient sich ZoomInfo „millions of online sources such as Web sites, press releases, electronic news services and SEC filings“ und fasst diese in einem verständlichen Format zusammen.
www.zoominfo.com

zpeech.com
Bietet ein Tool, mit dem man über ein eingeblendetes Pop-up mit anderen über Webseiten diskutieren kann. Die Kommentare bleiben dauerhaft bestehen, so dass die User nicht gleichzeitig auf der Seite sein müssen.
www.zpeech.com



0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

A

Android

Von der Open Handset Alliance entwickeltes Betriebssystem, das überwiegend für die mobile Webnutzung durch mobile Geräte wie Smartphones und Mobiltelefone entwickelt wurde. Ein großer Teil der Software ist frei und Open Source. www.android.com

B

Belysio

„Social Navigator“. Universelle Plattform fürs Handy, die verschiedene multimediale Kommunikations- und Standortdienste integriert. www.belysio.com

Buddy Alert Community

Zeigt dem Nutzer an, wo sich ein Freund aufhält; beide Parteien müssen hierzu ihre Zustimmung erteilt haben. www.mobiloco.de/subpages/buddy/0100.php

C

CokeFridge

Coca Cola verlängert seine Online-Plattform aufs Handy. Kunden können in einem Download-Shop über ihr Mobiltelefon auf Spiele, Klingeltöne und Co zugreifen. www.cokefridge.de

D

Dash

„Navi-Community“. Die Dash Navigationssysteme sollen eine deutlich verbesserte Navigationsleistung bieten, indem sich die einzelnen Geräte über einen Webserver quasi miteinander verbinden. Dadurch informieren die Navis das zentrale System über ihren gegenwärtigen Status und Standort. Somit können die aktuelle Verkehrslage ermittelt und gegebenenfalls sofort Ausweichrouten berechnet werden. www.dash.net

E

EQO

Mithilfe von EQO kann man Text- und Bildnachrichten übers Handy an Freunde senden, die in Online Communities sind, wie z.B. mySpace, Friendster etc. User können außerdem skypen und sehen, wer gerade noch online ist. www.eqo.com

F

Flobbi

Nachdem man die Flobbi Software auf sein Mobiltelefon geladen hat, sieht man immer, wenn sich ein anderer „Flobber“ in der Nähe aufhält (sofern man Bluetooth aktiviert hat). Man kann dann das Profil der Person ansehen oder mit ihm über Bluetooth kostenlos chatten. Auf die Community kann man auch mit dem PC zugreifen. www.flobbi-portal.de/dnn

G

Goodrec

Empfehlungsdienst für Mobiltelefone, mit dem man Bewertungen anderer User zu Bars, Restaurants oder Filmen in seiner Umgebung bekommen kann. www.goodrec.com

Google Maps

Google Maps ist die bekannteste Landkarten-Applikation im Internet. Zu dem bekannten Service kamen inzwischen auch Web 2.0-Features hinzu, die das individuelle Anlegen, Bearbeiten und Tauschen von Markierungen und POI-Sammlungen erlauben. www.maps.google.com

Google mobile

Google Tools für unterwegs. www.google.com/intl/de_de/mobile

H

hiogi

Jemand hat eine Frage, schickt diese (über ein widget auf der homepage oder per SMS) an hiogi und lässt diese dann von der Community beantworten. Die Community bekommt fürs beantworten Punkte, die in einem Gewinnspiel eingesetzt werden können. www.hiogi.com

I

Itsmys

Mobile Social Networking (mit

vielen Applikationen wie z.B. Avatar-Widget fürs Handy), Mobile Social TV und Mobile Social Advertising. www.itsmy.com

K

kooaba

Bildbasierte Suchanfragen per Mobiltelefon. Momentan nur zu Filmpostern und Zeitschriften, später soll der Dienst auch für Sehenswürdigkeiten und ähnliches angeboten werden. www.kooaba.com

M

Map24 (NAVTEQ)

Sei hier als Beispiel für einen der zahlreichen Routenplan-Services genannt. Mit den Zusatzdiensten „Map24 Mobile“ und „Skobbler“ können die Suchergebnisse und Routenziele per Direktlink auf Handy oder Navigationsgerät übertragen werden. www.de.map24.com

mobile9

Handy Portal mit News, Blogs, Forum, App- und Software-download. www.mobile9.com

Mobileo

Der innovative Kern des Unternehmenskonzepts liegt an der Schnittstelle mobiler Kommunikation, standortbezogener Dienste und Community-Kultur. Das Team führt die Bereiche Internet, Marketing, Markenentwicklung, GPS und „Human Interface“ zusammen und bietet Medienun-

ternehmen Applikationen für mobile Endgeräte an. www.mobileo.com

Moblf

„Web on SMS“. Mit Moblf kann man Dienste wie Twitter, friendfeed oder LinkedIn mit dem Mobiltelefon nutzen und zwar ganz einfach per SMS. www.moblf.com

Moblyng

Mit Moblyng kann man Videos, Fotos und Slideshows von seiner Myspace-Seite auf sein Mobiltelefon senden. www.moblyng.com

Mofuse

Tool, mit dem man eine Webseite umwandeln kann, so dass sie optimal auf mobilen Geräten angezeigt werden kann. www.mofuse.com

Musicovery

Interaktiver Web-Radio-Dienst, der durch seine Visualisierungs- und damit Entdeckungsmöglichkeiten von Musikgeschmäckern und -stilen besticht. www.musicovery.com

N

Next2Friends

Mit der Next2Friends Bluetooth Software sieht man die Profile anderer Mitglieder, wenn sie sich in Bluetooth Reichweite aufhalten. Außerdem kann man live Videos im Web streamen, die man mit dem Handy aufnimmt, Videos online bearbeiten und Videonachrichten versenden. www.next2friends.com

O

O.TEL.O

Bildbasierte Suchanfragen per Mobiltelefon. www.otelo.com

P

Pediaphon

Pediaphon generiert MP3-Dateien aus Wikipedia-Artikeln, die man herunterladen oder direkt im Browser anhören kann. Man kann auch direkt eine Anfrage per SMS schicken, um den Artikel dann mit dem Handy anhören zu können. www.pediaphon.fernuni-hagen.de/~bischoff/radiopedia

Peperoni

Die Mobile Community Services stehen für Kunden von T-Mobile, E-Plus, O2 Germany und O2 UK zur Verfügung. Die Mobilfunknutzer können das mobile Internet aktiv mit gestalten und ihre eigenen Inhalte auf einer individuellen Homepage der gesamten mobilen Community präsentieren – kinderleicht und ohne technische Vorkenntnisse. www6.peperoni.de

Plazes

Ein deutscher Web 2.0-Dienst, bei dem sich die Mitglieder irgendwo im globalen Dorf an irgendeinem Wi-Fi-Hotspot ins Netz einloggen, und die Software ihnen auf einer Karte den aktuellen Aufenthaltsort angibt. Das Konzept nennt sich „Geo-soziales Navigieren“ www.plazes.com

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Q

QEEP

Handy-Service, mit dem man Nachrichten (QMS) schreiben, Fotos austauschen, alte Freunde finden und neue Leute treffen kann.
www.qeep.de

R

remo.tv

Streaming Service, mit dem man Videos vom PC auf Mobiltelefone oder auf sein Facebook-Profil streamen kann.
www.remo.tv

Ringblender

Tool mit dem man seine Klingeltöne fürs Handy remixen und an seine Freunde versenden kann.
www.ringblender.com

S

Searchme

Visuelle Suchmaschine für mobile Endgeräte, die Screenshots von den Suchergebnissen anzeigt, die man durchblättern kann.
www.searchme.com

Snaptu

Applikation für Mobiltelefone, mit der man News lesen, Sportergebnisse verfolgen, RSS-Feeds lesen und z.B. auf

seinen Facebook-Account zugreifen kann.
www.snaptu.com

T

Traveas

Aktuell Infos und Updates zu einem gebuchten Flug (sowie Flughafeninformationen) automatisch direkt aufs mobile Endgerät.
www.traveas.com

TwitterFone

TwitterFone wandelt gesprochene Nachrichten in Twitter-Messages um. Man ruft einfach mit seinem Telefon an, TwitteFone wandelt die Nachricht in Text um und veröffentlicht sie unter dem angegebenen Usernamen auf Twitter.
www.twitterfone.com

U

Urbian

Mobiles Social Network, das die Verbindung von Menschen mit Karten und Orten auf dem Handy ermöglicht.
www.urbian.biz

X

Xumii

Mit Xumii kann man seine Accounts in Social Networks und von Instant Messenger-Dien-

sten mit dem Mobiltelefon verwalten.
www.xumii.com

Y

Yahoo! Mobile

Yahoo! Mobile verbindet SMS, Mail, Instant Messenger und Social Network miteinander, so dass man mit seinem Handy Mails versenden und chatten kann, aber z.B. auch informiert wird, wenn jemand sein Facebook Profil aktualisiert hat.
www.m.yahoo.com

Z

Zhiing

Browser-Erweiterung für Mobiltelefone, mit der man automatisch Informationen und Wegbeschreibungen zu Orten bekommt und anderen Nachrichten – sog. „Zhiings“ – mit einer Wegbeschreibung zum eigenen Standort schicken kann.
www.zhiing.com

0-9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

KMF Werbung GmbH
Große Elbstraße 279
22767 Hamburg

www.kmf.de
facebook.com/kmfwerbung

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

www.anxo-consulting.com
www.xing.com/profile/Ralf_Strehlau