

## Begrifflichkeit des Web 2.0

Es gibt mittlerweile Tonnen von Material über Web 2.0, aber kaum jemand weiß, was sich dahinter verbirgt. Deshalb hier ein paar „harte“ Fakten zum Einstieg<sup>1</sup>:

- Der Begriff „Web 2.0“ entstand ca. 2003/2004
- Benutzer erstellen, bearbeiten und verteilen Inhalte im Internet in quantitativ und qualitativ entscheidendem Maße **selbst**.
- **Vernetzung** der Benutzer untereinander z.B. durch „Social Communitys“ oder kollaboratives Arbeiten.
- Abkehr von statischen Webinhalten hin zu dynamisch generierten Inhalten (sogar in „Echtzeit“, z.B. durch sofortige Präsentation von Suchergebnissen beim Tippen der Eingabe) - basierend auf der Weiterentwicklung von webbasierten **Techniken** (z.B. AJAX), die es ermöglichen, Webanwendungen wie herkömmliche Desktop-Software zu bedienen.
- Die unten abgebildete „Schlagwortwolke“ (tagcloud) zeigt wichtige Begriffe um das Web 2.0 herum angeordnet und wurde von Markus Angermeier Ende 2005 erstellt.



<sup>1</sup> Quellen: [http://de.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

### **Aufgabe 1:**

Kläre in Gruppenarbeit mindestens 10 der in der *tagcloud* angezeigten englischen Begriffe eigener Wahl-

### **Aufgabe 2:**

Im vorliegenden Planspiel gibt es die unten aufgeführten Spielstationen. Welche der hier genannten Stationen haben in inhaltlicher oder technischer Sicht eine Bedeutung zum Begriff Web 2.0? Erstelle zu jeder Station eine Skala von 1 („keine Bedeutung für Web 2.0“) bis 5 („pures Web 2.0“)?

<b>Station</b>	<b>Bedeutung im Sinne von Web 2.0</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Computerspiele					
Chat					
E-Mail					
WebShop					
Multimedia					
Community					
Blog					
Suchmaschine					