



Im Folgenden soll das Projekt „Nereo“ vorgestellt werden.

Besonderer Wert wird dabei auch auf den zu beachtenden

Hintergrund gelegt werden, in welchem sich die Thematik

Vernetzung mittels Internet und sozialer Medien bewegt, was wiederum auch bei der Entwicklung

von „Nereo“ eine entscheidende Rolle gespielt hat. „Nereo“ wurde aus der Idee heraus entwickelt,

Studierende mit ähnlichen Studieninhalten und Fachrichtungen miteinander zu vernetzen, um somit

einen reflektierteren und multiperspektivischeren Umgang mit Lerninhalten zu ermöglichen.

Erdacht und umgesetzt wird dieses Projekt von Tony Franzky.

Inhaltsverzeichnis:

Vorbemerkungen zur Thematik Vernetzung

1. Das Konzept

- 1.1 Idee und Motivation
- 1.2 Name, Logo, Marke
- 1.3 Struktureller Aufbau
- 1.4 Leistungsmöglichkeiten und Grenzen

2. Die Umsetzung

- 2.1 Zeitplan, Team und Entwicklungsstand
- 2.2 Einige Spezifikationen der Entwicklung und des Designs
- 2.3 Datenschutz und Datensicherheit

Abschließende Worte

Einer Einleitung anstatt: Einige Vorbemerkungen zur Thematik „Vernetzung“

Der Mensch wird gern als soziales Wesen angesehen. Daher ist die Frage wie eine zwischenmenschliche Vernetzung vollzogen, oder vielmehr wie eine Beförderung dieser eigentümlichen Wesenheit sich zu verbinden bestärkt werden kann, von hoher Wichtigkeit. Stellt doch die Herstellung und Unterstützung von Kommunikation als Teilaspekt von Vernetzung im Zeitalter des Internets eines der wichtigsten Disziplinen vor allem für Gestalter und Programmierer des sogenannten „Web 2.0“ dar. Um also die Frage nach einer sinnvollen Vernetzung einer speziellen Gruppe (in diesem Fall von Studierenden) zu realisieren, muss daher vor allem gefragt werden, wie existierende Kapazitäten genutzt bzw. ausgebaut werden können. Denn es gibt - alles andere wäre nur schwerlich abzustreiten - bereits existierende vielfältige Strukturen die Subjekte miteinander verknüpfen. Beispielsweise dadurch, in dem diese einfache, effektive und ungezwungene Möglichkeiten anbieten alte Kontakte zu reaktivieren, vorhandene Kontakte zu pflegen und neue Kontakte zu akquirieren. Die Rede ist dabei natürlich von sozialen Netzwerken wie Facebook, den VZ-Netzwerken und vielen weiteren kleineren und zum Teil nur lokal verorteten „Communitys“. Die verschiedentliche Ausrichtung auf unterschiedliche Nutzerkreise sollte dabei zunächst im Hinterkopf behalten werden. Auch muss natürlich nach den Zielen und Zwecken von Verknüpfung einzelner Subjekte sowie deren genutzte Potenziale gefragt werden. So sich die etablierten „Netzwerke“ in ihrem Selbstverständnis an unterschiedlichen Funktionen und Möglichkeiten orientieren und decken damit ein breites Spektrum, beispielsweise in Hinblick auf das Planen von gemeinsamen Freizeitaktivitäten, das Finden von (neuen) Kontaktpersonen und Ähnliches ab. Um dies etwas systematischer zu ordnen, sei kurz auf die verschiedenen Aspekte von Internet eingegangen. So ist das bemerkenswerte am Medium Internet, dass dieses wiederum Träger für andere Medien sein kann, bzw. ist. Unter diesem Gesichtspunkt zeigt sich der Charakter des Internets unter dem Aspekt sowohl symmetrischen als auch asymmetrischen Austauschs von Daten (Information und Kommunikation), sowie der Organisation und Distribution von Datenmaterial. Unter dem Gesichtspunkt einer Verstärkung, vor allem der interaktiven Aspekte, rückte in den letzten Jahren vor allem die Vernetzung als Potenzial den Zugang zu den jeweiligen Kernbereichen des Internets effektiver zu gestalten, in den Fokus. Durch eine engere Bindung von Individuen an Webseiten beispielsweise mittels RSS-Feeds wird der regelmäßige Abruf einer Webseite dadurch gewährleistet, dass periodisch über neue Inhalte informiert wird. Kommentarfunktionen ermöglichen Nutzern sich über bereitgestellten Content auszutauschen, was gegebenenfalls bei der Einschätzung, Bewertung und qualitativen Verortung ebendieser sehr hilfreich ist. Linklisten und sogenannte „Blogrolls“ wiederum verweisen von einer Website auf andere thematisch verwandte Homepages, Blogs, Foren, etc. Um nun also für die Zielgruppe von Studierenden ein sinnvolles

Vernetzungsangebot zu realisieren, scheint es besonders vonnöten, das potenzielle Nutzungsfeld dieses Nutzerkreises abzustecken und diese Ergebnisse auf derzeitige Angebote hin zu überprüfen. Unter den benannten Aspekt asymmetrischen Informationsaustausches scheinen zumeist alltägliche studienorganisatorische Probleme im Mittelpunkt zu stehen, etwa die Erlangung von Informationen über Noten, Seminare, Vorlesungen, Einschreibefristen und anderes. Ähnliches zeigt sich auch bei dem Aspekt der strukturell sehr ähnlich gearteten¹ Distribution von Datenmaterial. Denkbar sind hierbei beispielsweise die Bereitstellung bzw. der Austausch von Vorlesungsmitschriften, empfohlener Literatur, Lehrbüchern, usw. Beide Bereiche scheinen jedoch nur begrenzte Möglichkeiten für Internetprojekte mit Vernetzungscharakter zu bieten, da diese zumeist nur auf eine einseitige Informations- bzw. Datenbereitstellung ausgerichtet sind. Da die angeführte Aufzählung jedoch keineswegs den Anspruch von Vollständigkeit erheben kann und inhaltlich auch nicht beabsichtigt, kann dies hier jedoch nicht als notwendig ausgeschlossen werden. Viel interessanter und begrifflich näher mit Blick auf eine verstärkte Vernetzung scheinen die Gesichtspunkte von symmetrischer Kommunikation und Organisation im Studienalltag mithilfe des Internets. Solcherlei Strukturen können beispielsweise genutzt werden, um Lerngruppen zu bilden, Kommilitonen des gleichen Studiengangs zu finden, Erfahrungen auszutauschen und Ähnliches. Dies schließt also sowohl der Austausch von studienrelevanten als auch sonstigen Inhalten ein. Betrachtet man die infrastrukturelle Ausbreitung eines derartigen Angebots, so kann man erkennen, dass in diesem Bereich die Vernetzung relativ weit vorangeschritten ist: StudiVZ sei an dieser Stelle exemplarisch genannt, da hier der Anteil der relevanten Zielgruppe der Studierenden bisweilen (noch) recht hoch ist. Nachdem diese Gedanken also im Vorhinein getroffen wurden, sollte nun überlegt sein, wie sich ein Projekt sinnvoll in vorhandene Strukturen einfügen lässt und welchen Bereich des Studienalltages es in seiner vernetzenden Funktion bedienen soll.

1. Das Konzept

1.1 Idee und Konzept

Nach eigenem Kenntnis- und Recherchestand gibt es derzeit noch kein Projekt, welches mit erhöhter Reichweite versucht, Studierende über deren Wissen und Können miteinander zu verknüpfen. Dabei scheint ein solcher Aspekt auf der Hand zu liegen, da es für ein Studium grundlegend ist, Kernkompetenzen, Fertigkeiten und Wissen ebenso wie Anwendungsbefähigung über dargelegte Lehrinhalte zu erlangen, zu festigen und zu verbessern. Daher wurde die Idee von „Nereo“ geboren, eine Plattform, die Mittels Apps mit anderen sozialen Netzwerken verknüpft ist und somit Kompetenzen und Know-How speziell von und für Studenten verbinden kann. Die Idee, die die hier

¹ Inwiefern diese gar gleich sind, soll hierbei nicht diskutiert werden.

vorgetragene Konzeption verfolgt, soll deshalb vor allem darin münden, einen über Vernetzung erreichten Austausch von Wissen in von Studierenden zu erbringende Studienleistungen einfließen zu lassen. Zweifelsohne kann dies in sehr unterschiedlichen Arten geschehen: Ähnlich einem Peerreview Systems, zur fachlichen Korrektur von zu erbringenden Studienarbeiten, ebenso wie zum gegenseitigen Austausch über bestimmte Lehrinhalte. Einer der Vorteile liegt dabei vor allem darin, dass, wenn eine Vernetzung von Studierenden unterschiedlicher Universitäten und Hochschulen geschieht, auch eine (durchaus sinnvolle und zum Teil unbewusst vollzogene) verschiedenartige Schwerpunktsetzung von Lehrenden unterschiedlicher Universitäten ausgeglichen werden kann. Dies ermöglicht es Lernenden wiederum, verschiedene Aspekte eines ähnlichen Lerninhaltes einfacher zu erkennen und bewerten zu lernen.

Um dies an einem Beispiel zu verdeutlichen: Um die Entwicklung der Römischen Republik zu skizzieren, legt der Geschichtsdozent der Universität A primär einen Schwerpunkt auf die Sozialstruktur des damaligen Römischen Reiches, sekundär auf deutbare Bedingtheiten von außenpolitischen Ereignissen. Die Geschichtsdozentin der Universität B hingegen erörtert einen historischen Abriss unter besonderer Berücksichtigung der Rolle des Senates als zentrales Beratungsorgan in Beziehung zu den konsularischen Ämtern, welche (mutmaßlich) zentrale Träger sowohl innen- als auch außenpolitischer Entscheidung darstellten. Beide Herangehensweisen erscheinen zur Behandlung der Problematik durchaus geeignet und versprechen fruchtbare Ergebnisse. Dennoch sollte hier nicht vergessen werden, dass lehren für den Lehrenden immer auch heißt Schwerpunkte zu setzen, Kernpunkte zu selektieren und eine Auswahl an Inhalten zu treffen. Dies ist jedoch keineswegs nur auf Geisteswissenschaften begrenzt. So kann eine Dozentin für Logik an der Universität C besonderen Wert auf ein axiomatisches Kalkül als Schlussystem legen und dieses ihren StudentInnen als Methodik zur Überprüfung der Korrektheit vermitteln, während ein Dozent der Universität D ein System des natürlichen Schließens oder ein Tableauekalkül für nützlicher oder einfacher erachtet. Sich jedoch über verschiedene Orientierungen im gleichen (oder ähnlichen) Themenfeld Zugang zu einer Problematik zu verschaffen, erscheint intuitiv sinnvoll. Eine derartige Orientierungsmöglichkeit kann und sollte ein darauf ausgerichtetes Vernetzungsprojekt für Studierende durchaus zu leisten imstande sein.

1.2 Name, Logo, Marke

Der Name Nereo ist entlehnt aus der griechischen Mythologie und bezeichnet dort eine Meeressgottheit. Die latinisierte Variante Nereus leitet sich dabei aus dem Griechischen "Νηρεύς" ab, welcher unter anderem in den Schriften von Hesiod und Horaz erwähnt wird. Dabei wird dieser vorwiegend als rechtschaffende, wohlwollende und hilfsbereite Gottheit gelesen, auch wenn Johann

Wolfgang von Goethe diese Gestalt in Faust II mit einem Unmut über die angenommene Unbelehrbarkeit der Menschheit unterlegt. Überdies ist Nereus Vater der sogenannten Nereiden, zumeist gutgesinnter Meeresnymphen. Ähnlich wie auch der Meeresgott Proteus (der ebenfalls als Namensgeber in Betracht gezogen wurde) wird ihm neben der Fähigkeit der Prophetie auch die der Formenwandelbarkeit, beispielsweise angedeutet in den Fragmenten des Pherekydes zugeschrieben. Insofern soll seine Namenspatenschaft auch eine Metapher für die Sprache darstellen, welche eine wichtige sozialitätsstiftende Aufgabe erfüllt, eingebettet in einen vielfältigen kulturellen Handlungsraum. Insofern wird die Wandelbarkeit des Nereus als etwas dynamisch Prozesshaftes verstanden, welches sich in seinem Gebrauch auszeichnend, auf eine schiere Unendlichkeit menschlicher Handlungspraxis verweist. Die variierte



Endung „-o“ statt „-us“ soll neben einem vereinfachten verbalphonetischen Transport auch die Funktion eines verkürzten Ablativus sociativus erfüllen, der in seiner grammatischen Funktion auf die Verbindung bzw. die Gesellschaft oder Gemeinschaft mit etwas oder jemanden hinweisen soll. Dies ist jedoch nur ein kleiner „Nebeneffekt“ für Eingeweihte. Das Logo für Nereo stellt den Schriftzug in einer grau-blauen Farbe dar. Dem als Kontrast wird das „o“ welches nicht zum ursprünglichen Wortstamm von Nereus gehört hervorgehoben. Die beiden Dreiviertelkreise vor dem Namen sollen die Idee einer Vernetzung bzw. den Gedanken wie zwei unterschiedliche Personen eine Problematik begrenzen stilisiert zeigen. Entsprechend dem soll auch ein Wiedererkennungswert durch die Verwendung beider Farben sowie der Dreiviertelkreise gegeben werden.

1.3 Der strukturelle Aufbau

Strukturell soll „Nereo“ drei Grundmöglichkeiten bieten. Zum einen soll es die Möglichkeit geben öffentlich, ähnlich einem Forum Fragen zu stellen, Begriffe zu entwickeln und im Diskurs mit Anderen Lösungen für begriffliche und inhaltliche Probleme zu finden. Diese Konzeption ist zweifellos nicht neu. Sie findet sich in jeder Forensoftware und in spezialisierter Form auch in Netzwerken zum Ideenaustausch. Beispielsweise „Wer-Weiß-Was-De“, „LycosIQ“, „YahooClever!“ und einigen weiteren wieder. Nachteil bei diesen Angeboten ist jedoch, dass Antworten bei hochspezialisierten Fragen zum überwiegenden Teil nicht universitären Ansprüchen genügen. Dieser Faktor soll zum einen mittels einer Vernetzung von vorwiegend Studierenden mit speziellen Fachrichtungen kompensiert werden. Zum anderen sollen Fragen von Studierenden eines Studiengangs auch priorisiert an Studierende des gleichen oder eines artverwandten Studiengangs weitervermittelt werden, wodurch auch eine Diskussion mit ähnlichen begrifflichen Voraussetzungen ermöglicht werden soll. Zum anderen erfüllt diese Funktion den Zweck, Nutzer

periodisch die Angebote von „Nereo“ in Anspruch nehmen zu lassen. Ein weiterer Aspekt, welcher die eigentliche Kernvorstellung des Projektes darstellt, soll die Möglichkeit sein, Studierende des gleichen Studiengangs unter Einbeziehung von besuchten Seminaren und Schwerpunkten der Lehre gezielt zu kontaktieren, bzw. sich zu bestimmten Themengebieten miteinander in Verbindung zu setzen. Zwar ist solcherlei Möglichkeit auch in vorhandenen Strukturen gegeben, jedoch soll „Nereo“ dies nach Möglichkeit vereinfachen. Eine dritte Möglichkeit soll Interessierten in der Form gegeben werden, sich in Peergroups zusammenzufinden. Dies soll bedeuten, dass ein jeder Interessierte zum Beispiel unter Angabe des Themas ein Dokument oder eine Studienarbeit oder Teile daraus, wenn gewünscht anonym anderen Studierenden desselben Fachbereichs zur kritischen Durchsicht anbieten kann. Entsprechend dessen wird von jedem Leser ein Feedback gewünscht. Letztere Idee ist jedoch noch in einer konzeptionellen Phase, da hierbei noch eine Vielzahl von Unwägbarkeiten auftreten kann.

1.4 Leistungsmöglichkeiten und Grenzen

Ohne jeden Zweifel gibt es Grenzen des beschriebenen Projektes. Zum einen stellt sich die Frage der Akzeptanz und Periodizität der Nutzung. So kann beispielsweise die Möglichkeit private Nachrichten zu beantworten, Anfragen zu Themenschwerpunkten etc. zu bearbeiten oder selbst Antworten auf eigene Anfrage zu erhalten, durch eine Inaktivität der Nutzer beeinträchtigt werden. Dieser Effekt kann vermutlich durch eine Verbindung über Programmierschnittstellen an soziale Netzwerke wie Facebook, StudiVZ, Lokalisten, etc. abgeschwächt werden. Unterstützend dazu könnte auch eine E-Mail Information über neue Inhalte oder ein RSS-Feed positiv einwirken. Des weiteren besteht eine Möglichkeit der differenzierten Nutzung in Abhängigkeit zu Prüfungszeiten. Vermutlich werden sich mehr Studierende nach weiterführenden Möglichkeiten des Wissenserwerbs über bestimmte Themengebiete interessieren, wenn sie in eine aktive Prüfungsphase eintreten. So kann es aber sein, dass es bei all zu weitem Auseinanderliegen von Prüfungsphasen unterschiedlicher Universitäten, ebenso wie durch individuelle Planung (beispielsweise von Hausarbeiten) zum Teil zu fehlenden oder nur regional begrenzten Angeboten bzw. Wünschen eines Wissensaustausches kommt. Ein anderes Extrem stellt ein Überangebot dar, welches möglicherweise das überschaubare Austauschen von Informationen erschwert. Speziell für studentische Vernetzung fehlt hierzu jedoch noch ausreichendes Erfahrungsmaterial. Zudem scheint dies auch nicht unabhängig vom eigentlich verwendeten Softwaredesign zu sein. Offenbar scheinen sich beispielsweise Diskussionsforen (natürlich nur bei adäquatem Niveau des Inhaltes) für einen langfristigeren und breiteren Austausch eher zu eignen. Jedoch scheint bei dieser Form die Komplexität beispielsweise bei der begrifflichen Entwicklung komplexerer Sachverhalte

problematisch zu werden, wenn eben nicht der komplette Inhalt der Diskussion vollständig verfolgt wurde. Was dazu führen kann, dass sich nachfolgende Einwände bzw. Lösungsansätze bei langen Diskussionen (beispielsweise mehr als 300 Beiträge) zum Teil nur fragmentarisch bzw. qualitativ weniger hochwertig gestalten. Neben diesen Problemen (die zweifelsohne auch bei der Modellierung der eigentlich Software eine Rolle spielen werden) ist auch die Diskussion um einen möglichen Missbrauch einer solchen Plattform von hoher Priorität. Zum einen, dies scheint für viele Einzelakteure in Netzwerken eine wesentliche Rolle zu spielen, ist dabei die Garantie von Datenschutz und Datensicherheit wichtig. Da diese Punkte im Nachfolgenden noch etwas ausführlicher angesprochen werden, sei an dieser Stelle nur angemerkt, dass dem Entwickler des Projektes „Nereo“ sowohl Datenschutz als auch Datensicherheit äußerst wichtig sind, weswegen in der Modellierung auch besonderer Wert auf einer minimalen Erhebung von Daten, einer Dezentralisierung erhobener Daten und einer gesicherten Speicherung dieser Wert gelegt werden soll. Dies soll vor allem Versuche Dritter größerer Datenmengen des Projektes widerrechtlich zu akquirieren erschweren. In diesem Kontext sei auch der Missbrauch der Plattform zur Verbreitung von vom Empfänger unerwünschter Daten (sogenanntem Spam) angesprochen. Ziel sollte es daher auch sein, Zugänge vor allem für nichtmenschliche Nutzer (z.B. Bots mit eventuellen, derartigen Absichten) zu erschweren. Beispielsweise über Captcha Systeme, intelligenten Abgleich übermittelter Daten und automatisierten Aktivitätsüberwachungen. Natürlich unter dem Primat, das Aufkommen gespeicherter persönlicher Daten gering zu halten. Ein weiteres Problem, welches dem Problem des Verbreitens von nichtgewünschten Inhalten artverwandt ist, ist jenes des eventuellen Auftretens von Pseudoexperten oder Personen, die bewusst versuchen falsche Informationen über einen erfragten Sachverhalt zu verbreiten. Solcherlei Tendenzen lassen sich auch bei anderen, an kollektiver Verbindung von Wissen orientierten Projekten beobachten. Beispiele hierfür sind unter anderem Wikipedia oder Frageplattformen wie „Wer-Weiß-Was?“ oder „Lycos-IQ“. Jedoch kann man auch hier durchaus wirksame Maßnahmen wie etwa Diskussionsseiten und Bearbeitungsgeschichten von Beiträgen erkennen, die derartigen Tendenzen entgegenwirken sollen. Natürlich fehlt einer virtuellen Plattform in gewisser Weise die Möglichkeit, Reliabilität und Reputation eines jeden teilnehmenden Individuums zu überprüfen. Weshalb hier natürlich auch der Nutzer gefragt ist, fragwürdige Inhalte kritisch zu rezipieren und gegebenenfalls einen Hinweis auf andere Nutzer zu geben. Um einen eventuellen Anreiz zu schaffen besonders aktive, exakte und sich an wissenschaftlichen Standards orientierende Nutzer zu belohnen, wird derzeit auch überlegt ein Belohnungs- bzw. Bewertungssystem für Nutzer mit konstant qualitativ hochwertigen Antworten zu entwickeln. Ein weiterer hervorhebenswerter Aspekt scheint eine eventuelle Kritik zur Beförderung von Plagiarismus zu sein. So erscheint es nicht unerheblich, dass man kritisieren könnte, ein

mögliches System von Fragen und Antworten, von nichtöffentlichen Peergroups oder Diskussion von Fragen immer auch die Gefahr birgt, dass einzelne Nutzer (aus welchen Beweggründen auch immer) diese Möglichkeiten gebrauchen, um eigene Studienarbeiten mit geringem Aufwand abzuschließen. Der Umgang mit diesem Thema scheint dabei noch einigen öffentlichen Diskurs zu bedürfen. Angemerkt sei an diesem Punkt jedoch, dass die Gefahr von Plagiarismus verstanden als eine vorsätzliche Täuschung über eine wahre Urheberschaft einer Idee (und die damit verbundene Verantwortung für diese) keineswegs neu ist oder gar erst durch die Möglichkeiten des Internets aufkam. Allenfalls könnte man eine Bestärkung bzw. Vereinfachungen durch die Entwicklung des Internets konstatieren. Da dieses Projekt jedoch noch im Aufbau ist, und bisher keine nennenswerte Reichweite verzeichnen kann, soll an dieser Stelle nur hingewiesen sein, dass das Problem bereits berücksichtigt ist und „Nereo“ gegebenenfalls im Rahmen der Möglichkeiten Programmierschnittstellen und Suchmöglichkeiten zur Überprüfung wörtlicher, nicht ungekennzeichneter Inhalts-Übernahmen bereitstellt.

2. Die Umsetzung

2.1 Zeitplan, Team und Entwicklungsstand

Mit Zeitpunkt der Abfassung dieses Konzeptes befindet sich „Nereo“, noch in einer Prä-Alpha-Phase. Zurzeit sind sowohl Design als auch Funktionsumfang noch im Aufbau. Bereits implementierte Features sind Anmeldung und Login über E-Mailadresse oder Account einer kleinen Community (www.neonflash.de), in Kombination mit der Auswahl einer Universität oder Hochschule der Bundesrepublik. Zudem besteht bereits die Möglichkeit, andere registrierte Personen zu kontaktieren und diese zu speichern. Das benannte Hauptfeature einer öffentlichen Diskussion verwandter Themen in Art eines Forums und der geschützte anonyme Austausch von Textdokumenten und Studienarbeiten als Peerreviewgroup werden in Kürze folgen. Der aktuelle Zeitplan sieht vor, alle wesentlichen Basisfeatures bis Ende Mai implementiert zu haben, sodass ab diesem Zeitpunkt die erste Betatestphase beginnen kann. Zeitgleich soll eine Zugänglichkeit der Plattform über verschiedene soziale Netzwerke wie Facebook und StudiVZ realisiert werden. Zunächst wird dabei eine Loginmöglichkeit zu „Nereo“ über die Logindaten einer dieser Netzwerke, mittels existierender Programmierschnittstellen ermöglicht. In einem weiteren Schritt - dies wird auch das eigentliche Ziel sein - soll schließlich eine sogenannte Application (App) entwickelt werden, die der Integration in das Umfeld von Facebook, StudiVZ und weiteren dienen soll. Dies wird jedoch erst nach Abschluss der ersten Betatestphase (ca. ein Monat) und der Einbindung von Loginmöglichkeiten über Programmierschnittstellen anderer Communities geschehen. Zeitgleich soll auch an einer Umsetzung der Inhalte in eine überwiegend textgestützte Ausgabe für mobile Endgeräte mit kleinem

Display, wie Handys oder PDAs erfolgen. Somit kann möglicherweise bis Mitte des 4.Quartales des Jahres 2011 mit einem Abschluss und der Etablierung aller Kerninhalte zu rechnen sein. Um dies zu realisieren, kann auf die Kompetenzen bei Programmierung und Entwicklung interaktiver Webseiten des Projekturhebers Tony Franzky zurückgegriffen werden, da ich bereits mit Anderen an der erfolgreichen Entwicklung der Website des Jugendradians „Neonflash“ arbeitete. Neben dem bin ich Chefredakteur des besagten Jugendradians, welches bei Radio SAEK aus dem SAEK Dresden Pentacon sendet und kann auf eine mehr als zehnjährige Erfahrung im Umgang mit Medien verweisen. Zudem werden dadurch auch die Ressourcen der Website „neonflash.de“ verfügbar, was sich beispielsweise in der Erprobung der Software durch kompetente Betatester und der Bereitstellung von Webspaces zeigen kann. Zudem besteht bereits ein loser Kontakt zu interessierten Linguistikstudierenden, die bei der Realisierung der Software in verschiedenen Sprachen mitwirken würden, um die Nutzung für nicht-deutschsprachige Nutzer erleichtern zu können.

2.2 Einige Spezifikationen der Entwicklung und des Designs

Besonders wichtig bei der Entwicklung sozialer Software scheint vor allem die Intuitivität der Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten. Überdies muss auch ein Kompromiss von Schlichtheit, Eleganz und Unverwechselbarkeit des Designs getroffen werden, in Verbindung mit einer hohen Kompatibilität unterschiedlicher Webbrowser (Crossbrowserkompatibilität) einem angemessenen Transfervolumen von Daten (soll längere Ladezeiten für Nutzer mit langsamen Internetanbindungen vermeiden) und der geringen Inanspruchnahme von Rechenleistung (sowohl für Server als auch Client). Zweifellos ist dies ein recht hoher Anspruch, der hier zu erfüllen ist. Im Folgenden soll daher nicht auf die Wesenheit ästhetischer Merkmale bei multimedialer Gestaltung eingegangen werden, sondern soll primäres Augenmerk auf einigen ausgewählten technischen Spezifikationen liegen. Hinsichtlich einer Crossbrowserkompatibilität ist nach Angaben der „Browser Market Share“ Statistik der Webanalyse Firma „Net Applications“ für März 2011 zu beobachten, dass weltweit betrachtet der Microsoft Internetexplorer mit 55,92% der meistgenutzte Webbrowser ist, gefolgt von Mozilla Firefox mit 21,8%². Da dieses Verhältnis für die Bundesrepublik nahezu umgekehrt ist, erscheint es sinnvoll, eine gleiche Darstellung von Webinhalten, orientiert an W3C Empfehlungen für HTML4 und CSS 2.x zu realisieren, um ein hinsichtlich der Darstellung gleiches Angebot für sowohl Microsoft Internetexplorer ab Version 6 als auch Mozilla Firefox ab 2.0 zu ermöglichen. Des Weiteren sollen auch die beiden WebKit-basierenden Browser „Apple Safari“ und „Google Chrome“ sowie „Opera“ in ihren derzeit aktuellen Versionen berücksichtigt werden. Mit Hinblick auf Design und Gestaltung bieten sogenannte Javascript-Frameworks (wie beispielsweise „Prototype“, „jQuery“

2 Vgl.: <http://www.netmarketshare.com/browser-market-share.aspx?qprid=0> [20.04.2011]

oder „MooTools“) eine bedenkenswerte Möglichkeit effektiv interaktive und intuitive Oberflächen zu gestalten, da sie eine Vielfalt von Effekten und Möglichkeiten zur DOM-Manipulation bieten. Da zumindest die avisierten Browser derartige Klassenbibliotheken in ihren Standardeinstellungen unterstützen, scheint dies eine durchaus denkbare Gestaltungsoption. Zu berücksichtigen ist jedoch auch, dass es bei Nutzern, welche Javascript gänzlich deaktiviert haben, zu Problemen im Zugang zu „Nereo“ kommen kann. Ebenso sind manche dieser Javascriptbibliothek im Umfang verhältnismäßig groß und können, vor allem wenn diese Bibliotheken nicht im Browsercache vorgehalten werden, zu erheblich längeren Ladezeiten bei geringer Bandbreite führen.

2.3 Datenschutz und Datensicherheit

Wie bereits angemerkt, soll ein besonderes Augenmerk auf die Transparenz von Datenspeicherung und Datenschutz gelegt werden. Vor allem die benannte Transparenz soll durch eine Option ermöglicht werden, alle gespeicherten Daten des angemeldeten Nutzers auf einen Blick einzusehen. Darüber hinaus werden alle dynamisch erzeugten Daten (Beteiligung an Diskussionen, private ausgetauschte Nachrichten, etc.) AES-256 Bit verschlüsselt gespeichert, was vor allem ein Auslesen über sogenannte Crosssitescripting Angriffe (XSS) erschweren soll. Neben dem rückt auch das Datamining in den Blickpunkt, welches durch zufälligen den Einsatz von Captcha-Systemen (Darstellung von beispielsweise Bildern mit Buchstabenkombinationen um Computer von Menschen zu unterscheiden), sowie einer nicht personenbezogenen Erfassung des Seitenaufrufverhaltens erschwert werden soll. Überdies soll es jedem Mitglied möglich sein, wahlweise unter Pseudonym oder Klarnamen zu agieren. Nur sekundär relevante Informationen (Postleitzahlen, zusätzliche Kontaktinformationen, ...) sollen nach Möglichkeit nicht erhoben werden.

Abschließende Worte

Abschließend ist zu sagen, dass „Nereo“ nach besten Möglichkeiten versuchen wird, die hohen selbst gestellten Ziele zufriedenstellend zu erfüllen. Zu hoffen bleibt außerdem, dass die Konzeption auf eine hohe Akzeptanz stößt und sich somit auch einem breiteren Nutzerkreis eröffnet. Außerdem wäre es wünschenswert, dass sich in naher Zukunft noch weitere Interessenten für Mitgestaltung und Umsetzung finden würden, was auch den angeführten Zeitplan der Komplettumsetzung verkürzen könnte. Die aktuelle Entwicklung von „Nereo“ lässt sich unter <http://nereo.neonflash.de> verfolgen.