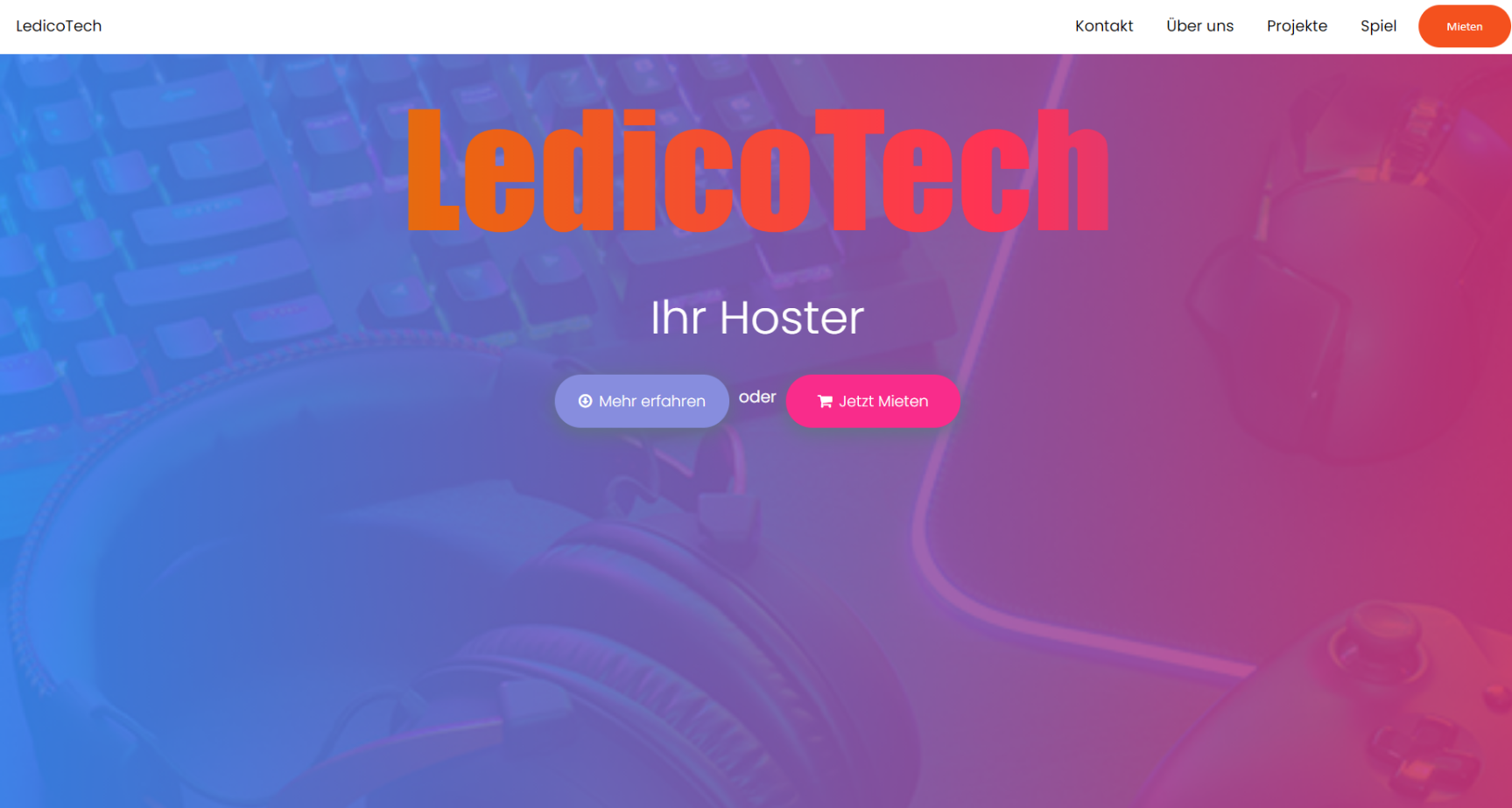
**Meine eigene Webseite**

***Leonardo Costa***

***Sonnenbergstrasse 10***

***8102 Oberengstringen***

***Leonardorafael.costa04@gmail.com***

***Abgabe am 25. Juni 2021***

***Begleitperson: Annelies Kuster***

Inhaltsverzeichnis

[1. Einleitung 3](#_Toc74646650)

[1.1. Das Thema – Womit habe ich mich mit meinem Projekt auseinandergesetzt? 3](#_Toc74646651)

[1.2. Was ist das Endprodukt meines Projekts? 3](#_Toc74646652)

[1.3. Was war meine Motivation? 3](#_Toc74646653)

[1.4. Wer oder was hat mich inspiriert? 3](#_Toc74646654)

[1.5. Was ist speziell oder neuartig an meinem Projekt? 3](#_Toc74646655)

[1.6. Warum habe ich mich für dieses Projekt entschieden? 4](#_Toc74646656)

[1.7. Was wollte ich erproben, erforschen oder erfahren? 4](#_Toc74646657)

[2. Meine Ziele 4](#_Toc74646658)

[2.1. Welche Ziele (SMART: überprüfbar, sichtbar z.B. in einem Video, zählbar z.B. als Zahl, messbar z.B. in einer bestimmten Zeit) habe ich mir für dieses Projekt? 4](#_Toc74646659)

[2.2. Welche ist die konkrete Absicht meines Projekts? Was wollte ich überprüfen, erfahren, erforschen, experimentieren, erleben, testen, neu entwickeln, erfinden…? 4](#_Toc74646660)

[2.3. Wen will ich mit meinem Projekt «erreichen»? Wer ist mein Zielpublikum? Was ist der Nutzen meines Projekts? 4](#_Toc74646661)

[3. Theoretischer Hintergrund 5](#_Toc74646662)

[3.1. Recherchearbeit – «Mein Produkt (mein Thema) in der Geschichte». 5](#_Toc74646663)

[3.2. Eigenschaften des Produkts? Material, Formen, Variationen? 6](#_Toc74646664)

[3.3. «Berühmtes» / «Berühmte Personen» rund um mein Produkt 7](#_Toc74646665)

[4. Überprüfbare der Ziele 8](#_Toc74646666)

[4.1. Wie habe ich überprüft, ob ich meine Ziele erreicht habe? 8](#_Toc74646667)

[4.2. Habe ich meine Ziele erreicht? 8](#_Toc74646668)

[5. Schlussreflexion 9](#_Toc74646669)

[5.1. Was ist mir besonders gut gelungen? 9](#_Toc74646670)

[5.2. Was lief gut? Worauf bin ich besonders stolz? 9](#_Toc74646671)

[5.3. Was ist mir nicht gut gelungen? Was lief nicht gut? Worauf bin ich nicht so stolz? 9](#_Toc74646672)

[5.4. Was würde ich nächste Mal anders machen? 9](#_Toc74646673)

[5.5. Schlussfazit 9](#_Toc74646674)

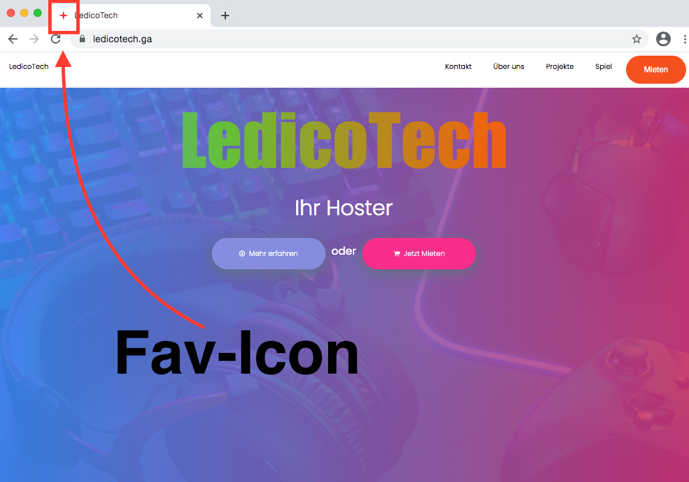
[6. Danksagungen 10](#_Toc74646675)

# **Einleitung**

## Das Thema – Womit habe ich mich mit meinem Projekt auseinandergesetzt?

In meinem Projekt geht es darum eine eigene Webseite zu erstellen und zu veröffentlichen. Wie schwer ist es eine Homepage zu codieren und die Programmiersprache zu verstehen. Ich habe mich auch befasst, was man alles für eine Webseite braucht und wie man sie kriegt und wie günstig man eine Website erstellen kann. Kann jeder eine Internet Seite erstellen und sie veröffentlichen? Dies wollte ich herausfinden und habe darum selbst meine fiktive Firma im Internet, mit einer Webseite, veröffentlicht.

## Was ist das Endprodukt meines Projekts?

Das Endprodukt soll eine übersichtliche Internetseite zeigen, welches eine Firma gehört und beschreibt. Es soll auch im Internet für jeden verfügbar sein und es soll sehr günstig für das Veröffentlichen dieser Seite werden. Die Firma sollte ein Service anbieten und man sollte mit der Firma Kontakt aufnehmen können. Das Unternehmen soll auch auf einer Karte zu finden sein und es soll auch über den Google Suchmaschine gefunden werden können. Aber nicht nur, das sondern man sollte auch ein paar Attraktionen haben. Es sollte auch, die von Kanishan erstelltes Spiel zur Herunterladen freigeben haben. Die Seite soll insgesamt sechs verschiedene Seiten beinhaltet und ein Navigationsbar. Eine Navigationsleiste oder Linkleiste ist ein zentrales Element einer Website, welche es dem Betrachter ermöglicht, stets eine Übersicht über die Struktur des Webauftrittes zu erhalten und möglichst direkt jede, oder jede für wichtig erachtete Seite der Website anzusteuern. Eine sogenannte Slideshow (Slideshows sind digitale Bilderstrecken, bei denen beliebig viele Fotos oder sonstige Grafiken in einer Präsentation aneinandergereiht werden.) sollte auch irgendwo zu finden und noch dynamischen Effekte wie zum Beispiel, dass sich ein Knops die Farbe ändern oder so etwas Ähnliches. Die Firma soll ein Logo beesitzen und dies als «Fav-Icon» benutzen zu können. Das Fav-Icon ist ein Bild, welches link oben in der Ecke sehen kann (Siehe Bild). Ein Favicon ist ein kleines, 16×16 oder 32×32 Pixel messendes Icon, Symbol oder Logo, das von Webbrowsern verwendet wird, um eine Website auf wiedererkennbare Weise zu kennzeichnen.

## 

## 1.3. Was war meine Motivation?

Ich wollte schon immer Mal ausprobieren und wissen, wie man eine Webseite erstellt und veröffentlicht. Ich habe schon vor da Projekt einige selbst erstellten Webseiten erstellt und dies hat mich motiviert, mit meinem Informatik Kenntnisse, das als Projekt zunehmen. Als ich mit meinem ersten Homepage Anfing, hat es mir sehr Spass gemacht und mich motiviert mehr davon zu codieren, da ich sehr viele Optionen und meine Fantasie im freien Lauf lassen konnte. Dank der positiven Feedbacks meiner Familie und meine Freunde, habe ich mich motiviert weiter zu codieren. Das abgeschlossene Projekt könnte ich dann für die Bewerbungen um eine Lehrstelle als Informatiker benutzen und somit mehr Chancen zu bekommen, die Lehre zu Haben.

## 1.4. Wer oder was hat mich inspiriert?

Ich inspirierte mich von vielen Webpages, welches schön, spannend und simpel aussahen. Auch Videos über eine Webseite zu erstellen, haben mich beeindruckt und meine Neugier geweckt. Als ich anfing in der Freizeit selbst mit einigen Hilfe ausprobierte eine Internetseite zu codieren, hat es mich fasziniert und wurde es sofort zu einem Hobby. Wie gesagt haben mich einzelnen Webseiten von anderen Firmen, haben mich fasziniert und inspiriert, da sie schön, simpel und dynamisch aussahen und wollte mir Mal selbst solch eine Webseite nacherstellen. Meine Freunde und Eltern waren fasziniert von meinen vorherigen Webseiten und dies hat mich auch motiviert, solch ein Projekt wieder zu starten. Aber diesmal wollte ich es selbst mit meinem ausgewählten Namen ins Internet veröffentlichen und das mit kaum irgendeine Hilfe. Ich werde brächte aber ein paar Hilfe vom Internet, aber sonst wollte ich alles allein gestalten und bearbeiten.

## 

## 1.5. Was ist speziell oder neuartig an meinem Projekt?

Das speziellste an meinem Projekt ist, dass es kostenlos im Internet für jeden verfügbar sei und dass meine Firma auf der Apple Karte zu finden ist. Aber auch, der von Google unterstützen online Kontaktformular ist einzigartig. Natürlich ist die Firma über das Googles Suchmaschine auch zu finden und angemeldet. Die Google Analytics ist neuartig und dient dazu bei, um die Nutzer Aktivität auf meiner Seite zu verfolgen und ungenau zu Orten zu können. Das Domain welches man normalerweise mit rund 15 Franken im Jahr kaufen kann, habe ich mir dank der Schnupperlehre eine Firma, welches Sie kostenlose Domain für 1 Jahr anbieten. Nicht nur das ist besonders sondern auch dass man auf meiner Internetseite, das Spiel von Kanishan herunterladen und ein paar Informationen lesen kann.

## 

## 1.6. Warum habe ich mich für dieses Projekt entschieden?

Ich habe mich dafür entschieden eine Webseite zu erstellen, weil ich eine Lehre als Informatiker machen möchte und um mich schon darauf vor zu vorbereiten, wollte ich mir mal anschauen und experimentieren, was man in meinem Traum Beruf alles machen muss und können. Aber auch weil ich schon vor meinem Projekt mehrere Internetseiten erstellt habe und kannte mich somit schon damit aus. Die Entscheidung, welches ich getroffen habe, sollte auch ein bisschen schwierig sein und eine Wirkliche Herausforderung sein. Ich wollte wissen, was die Grenzen seien und wie ich improvisieren kann. Einer das Gründen ist, weil ich mich darin frei entscheiden und gestalten kann. Auch einzelnen Webseiten von anderen Firmen, haben mich fasziniert und inspiriert, da sie schön, simpel und dynamisch aussahen. Meine Freunde und Eltern waren fasziniert von meiner vorherigen Webseite und dies hat mich auch motiviert, solch ein Projekt zu starten. Aber diesmal wollte ich fast alles allein schreiben und selbst mit meinem ausgewählten Namen ins Internet veröffentlichen.

## 

## 1.7. Was wollte ich erproben, erforschen oder erfahren?

Ich wollte erfahren, wie schwer und teuer die Erstellung einer Webseite werden kann. Aber auch um zu wissen, was man alles hinzufügen kann und wo es grenzen für Anfänger gibt. Die Zusammensetzung und Verbindungen von den einzelnen Dateien, aber auch was Datei beinhaltet und deren Aufgaben zu kennen.

# **Meine Ziele**

## 2.1. Welche Ziele (SMART: überprüfbar, sichtbar z.B. in einem Video, zählbar z.B. als Zahl, messbar z.B. in einer bestimmten Zeit) habe ich mir für dieses Projekt?

## 2.2. Welche ist die konkrete Absicht meines Projekts? Was wollte ich überprüfen, erfahren, erforschen, experimentieren, erleben, testen, neu entwickeln, erfinden…?

## 2.3. Wen will ich mit meinem Projekt «erreichen»? Wer ist mein Zielpublikum? Was ist der Nutzen meines Projekts?

# **Theoretischer Hintergrund**

## 3.1. Recherchearbeit – «Mein Produkt (mein Thema) in der Geschichte».

[[1]](#footnote-1) **Internet**

«Beginnen wir mit der Geschichte ganz am Anfang, müssen wir sogar noch vor das Arpanet schauen. **1957** mitten im kalten Krieg, schickte die Sowjetunion ihren ersten Satelliten ins All. Die USA fürchteten, die Sowjetunion könnte ihr Nachrichtensystem zerstören. Sie suchten deshalb nach einer Möglichkeit, ihre Netzwerke künftig dezentral zu steuern. Selbst falls ein Netzstandort ausfiel, sollten andere so normal weiterarbeiten können. Unter anderem wurde aus diesem Grund 1958 die **Advances Research Project Agency (kurz ARPA**) gegründet. Sie forschte am militärischen Wissens- und Informationsaustausch und entwickelte das Arpanet. Nachdem die erste Übertragung einer Nachricht 1969 gelungen war, wuchs die Zahl der an das Netzwerk angeschlossenen Computer jedoch nur langsam. 1971 waren schließlich 23 Rechner an das Arpanet angeschlossen. Im selben Jahr stellte der Computertechniker Ray Tomlinson ein von ihm entwickeltes Nachrichtensystem vor: **das E-Mail.** Dabei führte er auch das @-Zeichen ein, das bis heute gebräuchlich ist. Ein weiterer großer Meilenstein folgte im **Sommer 1973**: Die Wissenschaftler Vinton Cerf und Robert Kahn entwickelten das technische Internetprotokoll TCP. Das machte es möglich, Daten in kleinen Paketen zu übermitteln. Cerf war der erste, der den Begriff “Internet” verwendete. Es steht für “Interconnected Networks“. Im Jahr 1974 weitete sich das Arpanet auf das Ausland aus: Die ersten Computer in Norwegen, England und auf Hawaii schlossen sich an. In den kommenden Jahren stieg die Zahl der im Netz befindlichen Rechner kontinuierlich an. 1983 knackte sie die Marke von 4.000 Computern. Ein Jahr später wurde das Domain Name System, kurz DNS, entwickelt. Nutzer konnten nun Rechner auf der ganzen Welt mit einfach zu merkenden Namen statt mit IP-Adressen ansprechen.»

[[2]](#footnote-2) **World Wide Web**

«Das Web entstand 1989 als Projekt an der Forschungseinrichtung CERN, in der Nähe von Genf auf schweizerischem und französischem Gebiet liegend, an dem Tim Berners-Lee ein Hypertext-System aufbaute. Die Idee hierzu stellte er erstmals am 12. März 1989 in der Forschungseinrichtung vor. Das Konzept wurde von dem Belgier Robert Cailliau mit entworfen. Das ursprüngliche Ziel des Systems war es, Forschungsergebnisse auf einfache Art und Weise mit Kollegen auszutauschen. Eine Methode dafür war das „Verflechten“ von wissenschaftlichen Artikeln – also das Erstellen eines Webs. Die erste Website, die online ging, wurde am 13. November 1990 von dem am CERN beschäftigten Wissenschaftler Tim Berners-Lee geschaffen und veröffentlicht. Am 30. April 1993 kündigte das CERN an, dass das World Wide Web für jedermann frei zugänglich sein werde. Eine Kopie dieser Website ist heute wieder online.»

**Google**

Die Geschichte von Google begann 1995 an der Stanford University. Larry Page überlegte, an der Uni Stanford zu studieren, und Sergey Brin, der bereits Student dort war, sollte ihm den Campus zeigen. Einigen Erzählungen zufolge konnten sie sich während ihres ersten Treffens auf schier gar nichts einigen, doch schon im folgenden Jahr begannen sie ihre Zusammenarbeit. In ihren Wohnheimzimmern entwickelten sie eine Suchmaschine, die mithilfe von Links die Wichtigkeit einzelner Webseiten im World Wide Web ermittelte, und nannten diese BackRub. Kurze Zeit später wurde BackRub in Google umbenannt. Dieser Name basiert auf einem Wortspiel mit der mathematischen Bezeichnung für die Ziffer 1 mit 100 Nullen und steht für die Mission von Brin und Page, die Informationen der Welt zu organisieren und für alle zu jeder Zeit zugänglich und nutzbar zu machen. Im Laufe der nächsten Jahre begann sich nicht nur die akademische Welt für Google zu interessieren, sondern auch Investoren im Silicon Valley wurden auf die Suchmaschine aufmerksam. Im August 1998 stellte Andreas von Bechtolsheim, einer der Gründer von Sun Microsystems, Brin und Page einen Scheck über 100.000 $ aus. Google Inc. wurde offiziell registriert. Dank dieser Investition zog das neu eingetragene Unternehmen aus dem Studentenwohnheim in sein erstes Büro – die Garage von Susan Wojcicki (Mitarbeiterin Nr. 16 und aktuell CEO von YouTube) im kalifornischen Menlo Park. Klobige Desktop-Computer, eine Tischtennisplatte und leuchtend blaue Auslegware bestimmten nun die Arbeit von den frühen Morgen- bis in die späten Abendstunden. Die Tradition einer farbenfrohen Arbeitsumgebung hält bis heute an. Bei Google ging es von Anfang an eher unkonventionell zu: Der erste Server wurde aus Legosteinen gebaut, und das erste "Doodle" (1998) bestand aus einem Strichmännchen im Logo, das Besucher der Website darauf hinwies, dass sich das gesamte Team freigenommen hatte und zum Burning Man Festival gefahren war. Google Leitsatz "Tu nichts Böses" und "Unsere zehn Grundsätze" reflektieren deren unkonventionellen Methoden. In den folgenden Jahren begann das Unternehmen, rasch zu expandieren, stellte Informatiker ein, baute ein Vertriebsteam auf und begrüßte mit Yoshka den ersten Google-Hund im Team. Die Garage wurde schnell zu klein, und Google zog in seinen derzeitigen Unternehmenssitz, den Googleplex im kalifornischen Mountain View, um. Der Wunsch, die Dinge anders anzugehen, zog mit. Und Yoshka auch. Die unablässige Suche nach besseren Antworten steht nach wie vor im Mittelpunkt von Google gesamten Schaffens. Inzwischen beschäftigt Google über 60.000 Mitarbeiter in 50 verschiedenen Ländern und stellt Hunderte Produkte her, die von Milliarden Menschen weltweit genutzt werden, von YouTube über Android bis hin zu Gmail und natürlich der Google-Suche. Obwohl Google die Lego-Server abgeschafft und das Unternehmen noch ein paar Hunde zugelegt haben, hat sich auf deren Weg von der Garage zum Googleplex bis heute eins nicht geändert.

[[3]](#footnote-3) **Domain**

«Am 15. März 1985 wurde die **erste Domain symbolics.com**im neuen Domain-Name-System (DNS) registriert. Bemerkenswert ist, dass ein Unternehmen (Symbolics Inc.) die Domain registrierte, denn bis zu diesem Zeitpunkt wurde das Internet in erster Linie von Unis und IT-Wissenschaftlern genutzt, um sich auszutauschen. Dank einer Gruppe von Wissenschaftlern wie Jon Postel welches zur University of Southern California Information Sciences Institute geht, löste die DNS die Host-Tabelle ab und ermöglichte ein Skalierbares Internet, dessen Computer über Domains erreicht werden können. Postel und seine Kollegen formulierten die Grundlagen für die ersten generischen Top-Level-Domains im RFC 920 (Oktober 1994). Bevor dies jedoch geschah, gab es zahlreiche Diskussionen, wie die Endungen aussehen sollen. Postels erster Entwurf schlug die Endungen .arpa, .ddn, .gov, .edu, .pub und .cor vor. Die letztgenannte Endung stand für „corporation“, wurde aber schlussendlich zugunsten von .com verworfen. Bis heute lässt sich nicht eindeutig sagen, wofür diese Endung steht. In der RFC 920 findet man die Definition, sie stehe für „commercial“. Andere Stimmen wie Jack Haverty der einstiger Internet-Pionier, meinen sich zu erinnern, .com stehe für „company“ mit dem Argument, dass das Internet damals nicht dazu diente, Verbraucher und Unternehmen zusammenzubringen, sondern Unternehmen die im Auftrag des Staates handelten. Das Web war immerhin ein militärischer Prototyp. Hätte zu der Zeit jemand geäußert, dass auch Geschäfte mit eingebunden werden sollten, würde er auf Ablehnung stoßen. Neben den generischen Top-Level-Domains wurden später auch Länderdomains eingeführt.»

## 3.2. Eigenschaften des Produkts? Material, Formen, Variationen?

Das World Wide Web wird oft mit dem Kürzel WWW abgekürzt. Einige benutzen aber auch das Wort Web, um das World Wide Web darzustellen. Das Web ist der beliebteste Dienst im Internet. Auf flexible Art macht das World Wide Web es möglich, multimediale Inhalte bereitzustellen und auszutauschen. Das Austauschen von multimedialen Inhalten ist also erst seit Einführung des World Wide Web möglich. Das Beste am Web ist allerdings, dass man interaktiv sein kann und alle Inhalte international verbreitet werden können. Das WWW ist ein Hypertext-System, welches man über das Internet nutzen kann. Um die Inhalte jedoch sehen zu können und sie von einem Server zu laden, braucht man einen Browser. Durch sogenannte Hyperlinks kann ein Nutzer von einem Dokument zum anderen wechseln. Das Wechseln der einzelnen Dokumente nennt man außerdem Surfen. Das Internet wird oft mit dem WWW gleichgesetzt, das ist allerdings ein Aberglaube. Das WWW ist nur ein bestimmter Teil des Internets und kann nur mit ihm funktionieren. Ständig werden die Browser aktualisiert, um Inhalte und andere Animationen sehen zu können. Der Vorteil vom World Wide Web ist, dass man nicht mehr alle Dateien auf einem Rechner speichern muss, sondern über einen Browser von einem Server alle Dateien aufrufen kann. Die Dateien sind also an mehreren Orten auf der Welt abrufbar und nicht mehr nur an einem Ort zu sehen. Besonders in den letzten Jahren konnte man eine extreme Entwicklung des World Wide Web erkennen. Während man damals noch diverse Anwendungen und Programme vom World Wide Web trennte, ist heutzutage alles online abrufbar. Im Grunde wird das WWW dazu genutzt, Informationen und Dokumente in digitaler Form zu übertragen und für andere zur Verfügung zu stellen. Auf jeden Nutzer wartet also ein grenzenloses Archiv an Informationen, der Kontakt zu anderen Menschen und der Austausch mit ihnen.

[[4]](#footnote-4) **Darknet**

Im Gegensatz zum Internet, oder besser Surface Web, sind Seiten des Deep Web nicht indiziert und können somit nicht vom Nutzer gefunden werden. Das zu Deutsch „unsichtbare Internet“ wird auf mindestens 500mal größer als das zugängliche, sichtbare, indizierte Internet geschätzt.7Die Erfassung von Inhalten durch Suchmaschinen kann aus verschiedenen Gründen scheitern: Inhalte sind für Suchmaschinen explizit gesperrt, sind nicht verlinkt, befinden sich in Datenbanken oder bestehen aus nicht erfassbaren Dateitypen.Das Deep Web, oder auch Hidden Web genannt, kann nach Sherman & Price (2001) in fünf Teilen unterschieden werden: „Opaque Web“ (undurchsichtiges Web), „Private Web“ (privates Web), „Proprietary Web“ (Eigentümer-Web), „Invisible Web“ (unsichtbares Web) und „Truly invisible Web“ (tatsächlich unsichtbares Web).Das Opaque Web (engl. opaque zu dt.: undurchsichtig) sind Webseiten, die indexiert werden könnten, zurzeit aber aus Gründen der technischen Leistungsfähigkeit oder Aufwand-Nutzen-Relation nicht indexiert werden (Suchtiefe, Besuchsfrequenz). Suchmaschinen berücksichtigen nicht alle Verzeichnisebenen und Unterseiten einer Website. Beim Erfassen von Webseiten steuern Webcrawler über Links zu den folgenden Webseiten. Webcrawler selbst können nicht navigieren, sich sogar in tiefen Verzeichnisstrukturen verlaufen, Seiten nicht erfassen und nicht zurück zur Startseite finden. Aus diesem Grund berücksichtigen Suchmaschinen oft höchstens fünf oder sechs Verzeichnisebenen. Umfangreiche und somit relevante Dokumente können in tieferen Hierarchieebenen liegen und wegen der beschränkten Erschließungstiefe von Suchmaschinen nicht gefunden werden. Dazu kommen Dateiformate, die nur teilweise erfasst werden können (zum Beispiel PDF-Dateien, Google indexiert nur einen Teil einer PDF-Datei und stellt den Inhalt als HTML zur Verfügung). Es besteht eine Abhängigkeit von der Häufigkeit der Indexierung einer Webseite (täglich, monatlich). Außerdem sind ständig aktualisierte Datenbestände, wie Online-Messdaten, betroffen. Webseiten ohne Hyperlinks oder Navigationssystem, unverlinkte Webseiten, Einsiedler-URLs oder Orphan-Seiten (orphan engl. für Waise) fallen ebenfalls darunter. Das Private Web beschreibt Webseiten, die indexiert werden könnten, aber auf Grund von Zugangsbeschränkungen des Webmasters nicht indexiert werden. Dies können Webseiten im Intranet (interne Webseiten) sein, aber auch passwortgeschützte Daten (Registrierung und evtl. Passwort und Login), Zugang nur für bestimmte IP-Adressen, Schutz vor einer Indexierung durch den Robots Exclusion Standard oder Schutz vor einer Indexierung durch die Meta-Tag-Werte noindex, nofollow und noimageindex im Quelltext der Webseite. Mit Proprietary Web sind Webseiten gemeint, die ebenfalls indexiert werden könnten, allerdings nur nach Anerkennung einer Nutzungsbedingung oder durch die Eingabe eines Passwortes zugänglich sind (kostenlos oder kostenpflichtig). Derartige Webseiten sind üblicherweise erst nach einer Identifizierung (Webbasierte Fachdatenbanken) abrufbar. Unter das Invisible Web fallen Webseiten, die rein technisch gesehen indexiert werden könnten, jedoch aus kaufmännischen oder strategischen Gründen nicht indexiert werden - wie zum Beispiel Datenbanken mit einem Webformular. Mit Truly Invisible Web werden Webseiten bezeichnet, die aus technischen Gründen (noch) nicht indexiert werden können. Das können Datenbankformate sein, die vor dem WWW entstanden sind (einige Hosts), Dokumente, die nicht direkt im Browser angezeigt werden können, Nicht-Standardformate (zum Beispiel Flash), genauso wie Dateiformate, die aufgrund ihrer Komplexität nicht erfasst werden können (Grafikformate). Dazu kommen komprimierte Daten oder Webseiten, die nur über eine Benutzernavigation, die Grafiken (Image Maps) oder Skripte (Frames) benutzt, zu bedienen sind. Oftmals wird in Artikeln, auf Internetseiten oder manchmal sogar in der Literatur „Deep Web“ als Synonym für „Darknet“ benutzt. Weshalb diese Gleichstellung nicht korrekt ist, sollte dem Leser im Anschluss des Kapitels 2 klar ersichtlich sein. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Visible Web indiziert und das Deep Web nicht indiziert ist, woraus folgt, dass alles, was der Nutzer im Netz mit Suchmaschinen finden kann, nur einen Bruchteil an Datenmengen darstellt. Ähnlich wie bei einem Eisberg sieht man also nur die Spitze und kann die Größe, welche noch in der Tiefe verborgen liegt, nur erahnen (siehe Abbildung 1).

## 3.3. «Berühmtes» / «Berühmte Personen» rund um mein Produkt

**Larry Page**

Lawrence „Larry“ Edward Page ist ein US-amerikanischer Informatiker und Unternehmer und war vom 23. Juli 2015 bis zum 3. Dezember 2019 CEO von Alphabet Inc. Page erwarb an der University of Michigan den Bachelor in Ingenieurwissenschaften und an der Stanford University den Master in Informatik. Zusammen mit Sergey Brin entwickelte er die Suchmaschine Google. Der Prototyp wurde am 7. September 1998 gestartet. Seitdem war er CMO und CEO des kalifornischen Unternehmens Google Inc, bis er 2015 die neue Google-Muttergesellschaft Alphabet Inc. mitgründete. Am 3. Dezember 2019 trat er von diesem Amt zurück.

**Bill Gates**

Bill Gates gründet 1975 die Microsoft Corporation und gilt als einer der reichsten Männer der Welt. Mit seinem Betriebssystem Windows machte er Computer zu einem **leicht bedienbaren Massenprodukt** und legte so den Grundstein zu einer salonfähigen Zukunftstechnologie. Mit Microsofts Internet Explorer, welches Netscape vom Markt verdrängte, gelang Microsoft ein weiterer Meilenstein in der Internet-Geschichte. Bill Gates arbeitete 27. Juni 2008 zum letzten Mal ganztägig für Microsoft.

**Steve Jobs**

Steve Jobs († 05. 10. 2011) gründete 1976 die Firma Apple. Er gilt als einer der größten Pioniere der Computerindustrie. Mit seinen Apple-Produkten hat er auch den Grundstein für das **mobile Internet** gelegt, welches heutzutage eine immer wichtigere Rolle spielt. Apples Erfolg begründet sich im Wesentlichen aus einer Mischung aus zukunftsweisendem Design und leichter Benutzbarkeit der Produkte.

**Mark Zuckerberg**

ist Vorsitzender und Gründer des sozialen Netzwerks Facebook. Es soll mittlerweile über 700 Millionen Mitglieder haben und möchte mit einem geschätzten Wert von 100 Milliarden US-Dollar im Frühjahr 2012 an die Börse gehen. Facebook hat die Online-Kommunikation revolutioniert, da heutzutage viele Gespräche nicht mehr wie in den Anfängen des Internets über E-Mail stattfinden, sondern über den Facebook-Stream. Für Online-Marketing Agenturen eröffnen sich ganz neue Marketing-Möglichkeiten, da Werbeanzeigen nach Interessen eingeblendet werden können. Genau deshalb stehen Mark Zuckerberg und Facebook oft unter Kritik, weil wesentliche Datenschutzrichtlinien übergangen werden.

**Jeff Bezos**

Jeff Bezos ist Gründer und Präsident des erfolgreichsten Online-Shops Amazon.com, welches er 1994 gründete. Er erkannte schon früh, dass Potential, welches im Internet und dem E-Business steckt und setzte dieses sehr erfolgreich zunächst mit einem Buch Shop um. Im normalen Buchhandel kritisierte er immer, dass dort nicht die volle Auswahl zu finden sei. Ein Online-Shop ist nicht durch die Quadratmeter-Anzahl eines physischen Ladens begrenzt. Als Online-Marketing Pionier, konnte er auch die ersten Crossmarketing-Strategien entwickeln. Jeder Besucher soll einen auf ihn zugeschnitten Online-Shop sehen.

# **Überprüfbare der Ziele**

## 4.1. Wie habe ich überprüft, ob ich meine Ziele erreicht habe?

## 4.2. Habe ich meine Ziele erreicht?

# **Schlussreflexion**

## 5.1. Was ist mir besonders gut gelungen?

## 5.2. Was lief gut? Worauf bin ich besonders stolz?

## 5.3. Was ist mir nicht gut gelungen? Was lief nicht gut? Worauf bin ich nicht so stolz?

## 5.4. Was würde ich nächste Mal anders machen?

## 5.5. Schlussfazit

# **Danksagungen**

1. https://blog.hubspot.de/marketing/geschichte-des-internets [↑](#footnote-ref-1)
2. https://de.wikipedia.org/wiki/World\_Wide\_Web [↑](#footnote-ref-2)
3. https://www.do.de/blog/die-geschichte-der-domain/#:~:text=Die%20erste%20Domain,ein%20Unternehmen%20(Symbolics%20Inc.)&text=Postel%20und%20seine%20Kollegen%20formulierten,RFC%20920%20(Oktober%201994). [↑](#footnote-ref-3)
4. https://www.grin.com/document/335166 [↑](#footnote-ref-4)