

Origo - social client
Entwicklungsdokumentation
Mario Volke

Origo - social client: Entwicklungsdokumentation

Mario Volke

Copyright © 2008 Mario Volke, Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	v
1. Motivation & Vision	1
Motivation	1
Vision	1

Vorwort



Diese Dokumentation entstand parallel zur Konzeptions- und Entwicklungsphase. Ziel dieses Dokuments ist es, dem Leser zum einen aufzuzeigen, welche Problemstellungen mit *Origo* gelöst werden könnten und zum anderen werden die Konzepte und Module von *Origo* vorgestellt, um die angesprochenen Probleme zu lösen.

Kapitel 1. Motivation & Vision

Motivation

Seit den Anfängen des World Wide Web, über den Boom von Web 2.0, bis heute sind unzählige soziale Netzwerke mit unterschiedlich starken Nutzerzahlen entstanden und auch wieder verschwunden. Diese Netzwerke sind bis heute kaum untereinander verbunden. Ein User in Netzwerk A kann in der Regel keinen Kontakt zu einem User in Netzwerk B aufnehmen ohne sich mit einem neuen Account dort zu registrieren. Dadurch besteht die eigene Identität im Web meistens aus einer ganzen Fülle an unterschiedlichen Netzwerken, Benutzernamen, Passwörtern, etc.

Vision

Das sog. *Semantic Web*, welches durch mehrere Sprachen und Standards vom W3C [<http://www.w3c.org>] definiert wird, stellt den nötigen Rahmen bereit, um offene Schnittstellen über Ontologien zu erstellen und damit die Datensilos heutiger sozialer Netzwerke aufzubrechen. Durch die *Friend of a Friend* (FOAF) Ontologie ist eine solche Schnittstelle um Personen im Semantic Web zu beschreiben bereits vorhanden. Mit dieser Ontologie ist es nicht nur möglich sich selbst über verschiedenste Metadaten zu beschreiben, zusätzlich lassen sich Verbindungen und Beziehungen zwischen Personen darstellen.

Die Daten werden in der Regel in RDF/XML serialisiert. Solche RDF-Dokumente, die FOAF-Daten enthalten, können von den verschiedenen sozialen Netzwerken veröffentlicht werden. Personen werden über URIs identifizierbar. Damit wird es möglich Personen über die bisherigen Grenzen sozialer Netzwerke hinweg miteinander zu verbinden. Es entsteht ein großes **verteiltes soziales Netzwerk**.

Hier kommt ein Block über: Eigene Foaf-DATEN hosten, selber schreiben und verwalten is aufwendig, also CLIENT!