

# ***“Virtuelle” Gemeinschaften***

---

Leben und Arbeiten

in einer Community

# Über mich

- ◆ Stefan Neufeind
- ◆ Aus Neuss
- ◆ Bachelor of Computer Engineering  
(Hochschule Niederrhein)
- ◆ Tätig für SpeedPartner GmbH  
(Consulting, Entwicklung und Administration)

# Agenda

- ◆ Definition / Beispiele
- ◆ Meinungen über Communities
- ◆ Community-Projekte
- ◆ Community-Tools
- ◆ Einstieg in eine Community
- ◆ Soziale Aspekte des Communitylebens
- ◆ Community und Business

# Definition

- ▶ Englisch für “Gemeinschaft” oder “Gesellschaft”

- ▶ Community (nach Wikipedia [en]):

[...] amalgamation of living things that share an environment

[...] sharing and interaction in any number of ways

[...] all individual subjects [...] have something in common

# Definition

- ▶ Online-Community (nach Wikipedia [de]):

[...] Gemeinschaft von Menschen, die sich via Internet begegnet und austauscht. Ermöglicht wird dies durch dafür eingerichtete Plattformen.

[...] definiert sich jedoch nicht über die Technologie, sondern durch den Inhalt, der sie zusammenführt.

# Beispiele

“Berühmte” Beispiele (Computer-Umfeld):

- ◆ User-Gruppen
- ◆ Linux-Community
- ◆ Entwickler-Communities (z.B. PHP, PEAR, ...)

weitere Beispiele (andere Themengebiete):

- ◆ Forschungsgemeinschaften
- ◆ OpenBC (Open Business-Community)
- ◆ Party-Communities (z.B. Yooliety.de)

# Meinungen über Communities

## Contra:

- ◆ Nur für “Geeks” / Insider
- ◆ Nur ein Hobby
- ◆ Chaotisch / unorganisiert / wenig hilfreich

## Pro:

- ◆ Ergiebiges, da gemeinsames Arbeiten
- ◆ Unterstützung und Anerkennung
- ◆ Spaß an der Gemeinschaft

# Community-Projekte

## PEAR

PHP Extension and Application Repository



- ◆ DAS Repository für PHP
- ◆ Sammlung von hochqualitativen PHP-Komponenten
- ◆ 483 Paketen (stark steigend) in 35 Kategorien
- ◆ 252 Paket-Betreuer, 870 Entwickler
- ◆ 100% Open Source (Lizenzen: PHP, Apache, BSD, LGPL)
- ◆ Tools für Kommunikation und Zusammenarbeit



# Community-Projekte

SourceForge.net



- ◆ Plattform für Community-Projekte
- ◆ 119.246 Pakete, mehr als 1.000.000 Mitglieder
- ◆ Präsentation von Projekten
- ◆ Downloads von Applikationen / Source
- ◆ Entwicklungswebsite und Hosting für Projekte
- ◆ Tools für Kommunikation und Zusammenarbeit

# PEAR

Besteht aus:

- ◆ Website (Präsentation, Backend für Installer, ...)
- ◆ Installer (Kommandozeile, Web, GUI)
- ◆ Paketen
- ◆ Dokumentation
- ◆ Support
- ◆ Qualitätssicherung (PEAR-QA)

# PEAR

- ♦ Keine Applikationen (fast keine :-))  
sondern Komponenten für einzelne Aufgaben
  - ♦ Datenbankabstraktion
  - ♦ Webservices
  - ♦ Internationalisierung
  - ♦ Netzwerk / Internet
  - ♦ Grafikerzeugung / -bearbeitung
  - ♦ Prüfroutinen (Emailadressen, IBAN, Kreditkarten, ...)

# PEAR

- ◆ Komponenten universell einsetzbar
- ◆ Kooperation statt konkurrierende Pakete
- ◆ „Sauberes“ Design
- ◆ Klare Regeln zur Qualitätssicherung und Wartbarkeit
- ◆ Verwendung in zahlreichen Applikationen
- ◆ Business-ready

# PEAR

- ◆ Installation von Paketen mit Überprüfung von Abhängigkeiten, Konflikten etc.:

```
# pear install Validate_Finance-alpha
Did not download dependencies: pear/Validate, use --alldeps or --
onlyreqdeps to download automatically
pear/Validate_Finance requires package "pear/Validate" (version >=
0.5.0)
No valid packages found
install failed
```

- ◆ Ermöglicht auch optionale Komponenten, Versionsabhängigkeiten, ...

# PEAR

## ◆ Installation von Paketen:

```
# pear install Validate-alpha
Did not download dependencies: pear/Date, use --alldeps or --
onlyreqdeps to download automatically
pear/Validate can optionally use package "pear/Date"
downloading Validate-0.5.0.tgz ...
Starting to download Validate-0.5.0.tgz (9,862 bytes)
.....done: 9,862 bytes
install ok: channel://pear.php.net/Validate-0.5.0

# pear install Validate_Finance-alpha
downloading Validate_Finance-0.5.0.tgz ...
Starting to download Validate_Finance-0.5.0.tgz (5,608 bytes)
.....done: 5,608 bytes
install ok: channel://pear.php.net/Validate_Finance-0.5.0
```

# PEAR

- ◆ Unterstützung von Channels (seit PEAR 1.4.x):

```
# pear list-channels
Registered Channels:
=====
Channel          Summary
pear.php.net     PHP Extension and Application Repository
pecl.php.net     PHP Extension Community Library
__uri            Pseudo-channel for static packages
```

- ◆ Zusammenarbeit mit anderen Repositories, welche Pakete im PEAR-Format anbieten (in Kürze):  
Smarty, Horde, ...

# PEAR-Beispiel

- ◆ Nutzung von PEAR-Paketen,  
z.B. Grapherzeugung mit PEAR::Image\_Graph:

```
require_once 'Image/Graph.php';

// create the graph
$Graph =& Image_Graph::factory('graph', array(400, 300));
// add a TrueType font
$Font =& $Graph->addNew('font', 'Verdana');
// set the font size to 11 pixels
$Font->setSize(8);

$Graph->setFont($Font);

[...]
```



# PEAR-Beispiel

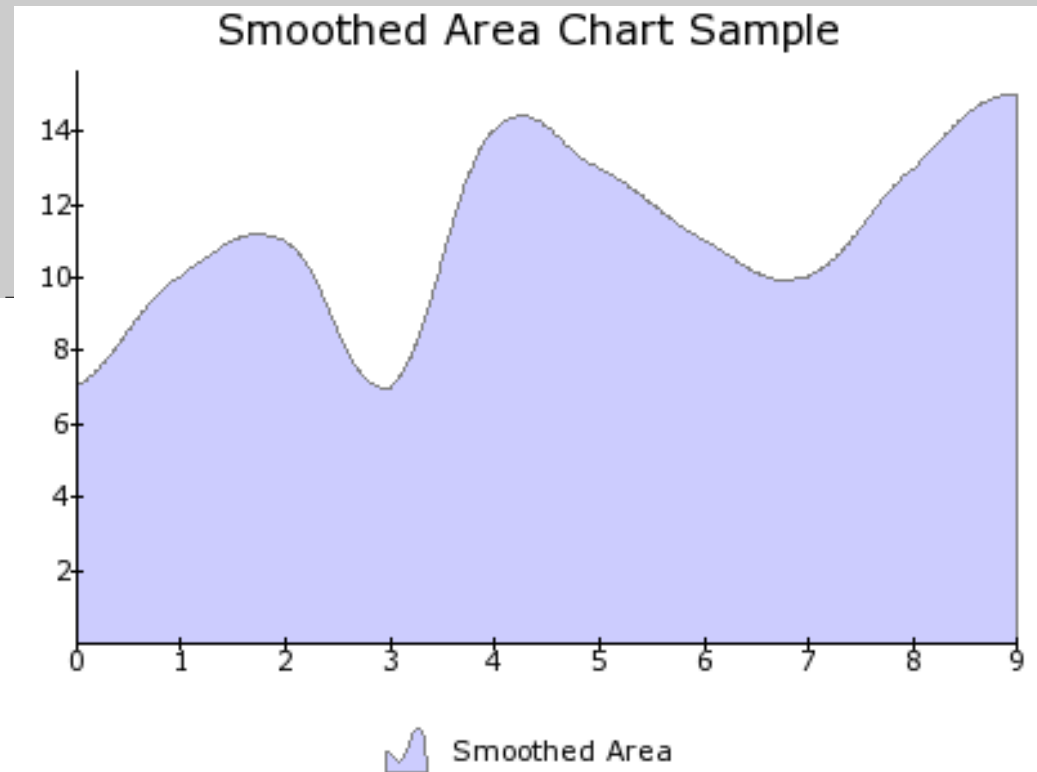
```
$Graph->add(  
  Image_Graph::vertical(  
    Image_Graph::factory('title',  
      array('Smoothed Area Chart Sample', 12)),  
    Image_Graph::vertical(  
      $Plotarea = Image_Graph::factory('plotarea'),  
      $Legend = Image_Graph::factory('legend'), 90),  
    5)  
  );  
  
$Legend->setPlotarea($Plotarea);  
// create the dataset  
$Dataset =& Image_Graph::factory('random', array(10, 2, 15,  
true));  
// create the 1st plot as smoothed area chart using the 1st  
dataset  
$Plot =& $Plotarea->addNew('Image_Graph_Plot_Smoothed_Area',  
array(&$Dataset));
```

# PEAR-Beispiel

```
// set a line color
$Plot->setLineColor('gray');

// set a standard fill style
$Plot->setFillColor('blue@0.2');

// output the Graph
$Graph->done();
?>
```



# PEAR-Beispiel

Gradient Filled Donut/Pie Chart

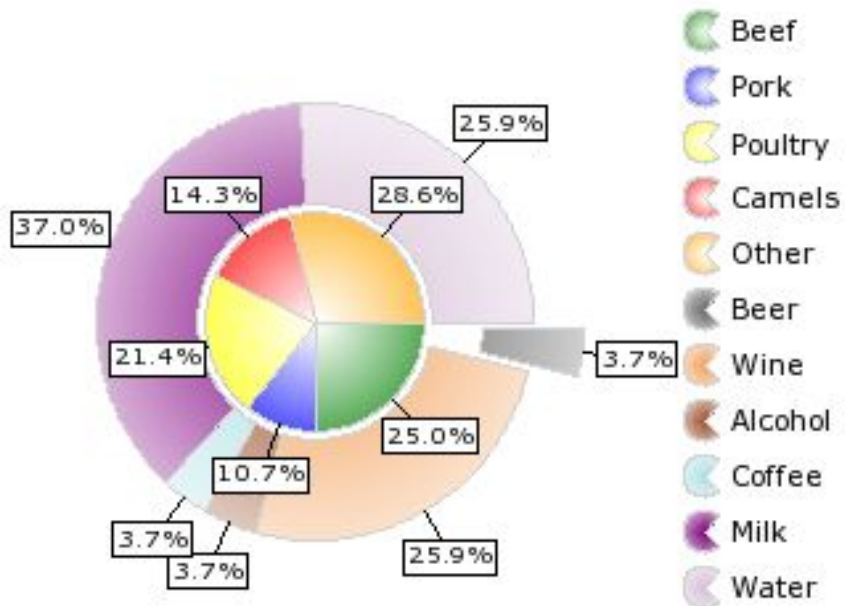
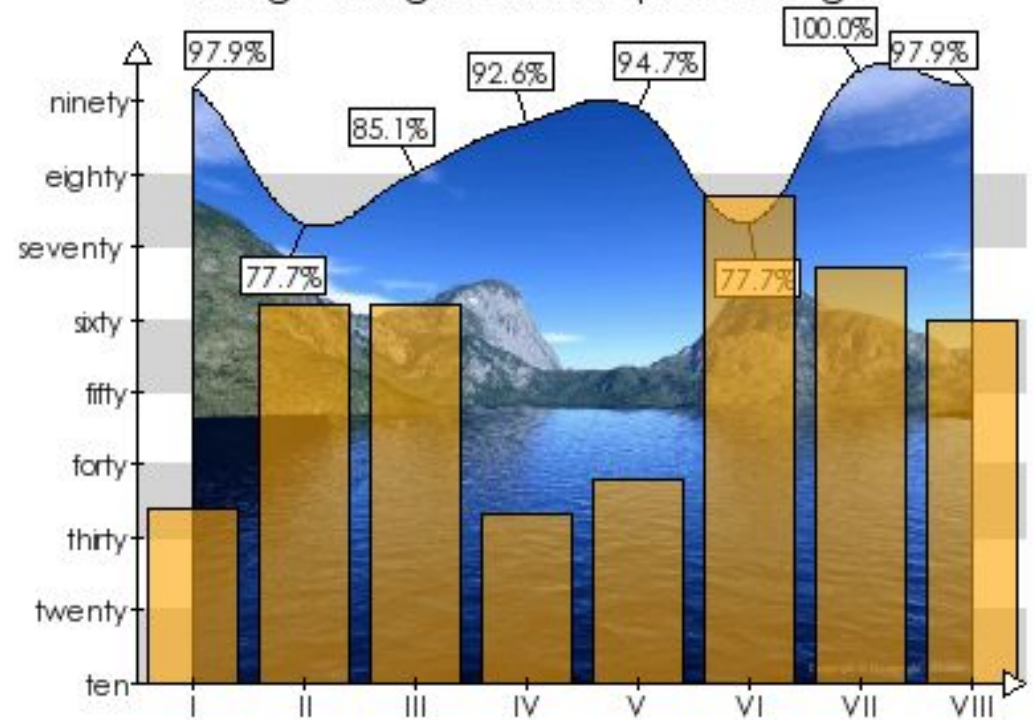


Image Filling / Data Preprocessing



# PEAR-Website

[... Live-Demo ...]

- ◆ Struktur des Repository (Pakete)
- ◆ Release-Verwaltung
- ◆ Mitgliederverwaltung (Paket-Betreuer, ...)
- ◆ Bugtracker
- ◆ PEAR Proposal-System („PEPr“)
- ◆ CVS (cvs.php.net)

# SourceForge-Website

[... Live-Demo ...]

- ◆ Vertretene Projekte
- ◆ Mitgliederverwaltung (Paket-Betreuer, ...)
- ◆ Release-Verwaltung
- ◆ Bugtracker
- ◆ News
- ◆ CVS
- ◆ Spenden

# Tools für Communities

- ◆ Website / Präsentation
  - ◆ Darstellung von Projekten, Komponenten, Applikationen
  - ◆ Verwaltung von Downloads / Releases
- ◆ Mitgliederverwaltung
  - ◆ Verwaltung von Betreuern, Helfern, ...
- ◆ Dokumentation
  - ◆ Verwaltung von Dokumentationen
  - ◆ Automatische Generierung von Dokumentation (API-docs)
  - ◆ Bereitstellung von versch. Formen (Sprachen, Dateiformate)

# Tools für Communities

- ◆ Kommunikation
  - ◆ Mailinglisten / Foren
  - ◆ Chat (z.B. IRC)
  - ◆ Bugtracker
  - ◆ Abstimmungstools
- ◆ Versionsverwaltung (z.B. „CVS“)
  - ◆ Gemeinsames Arbeiten am „gleichen“ Code
  - ◆ Verwaltung von Versionsständen / Änderungen

# Einstieg in eine Community

- ♦ Zweck und Struktur der Community verstehen
- ♦ Aufgabengebiete / -verteilung verstehen
- ♦ Eigene Stärken erkennen, z.B.
  - ♦ Support
  - ♦ Dokumentation
  - ♦ Marketing / Repräsentation
  - ♦ Testen, Ausarbeiten von Tests / Bugreports
  - ♦ Entwicklung



# Einstieg in eine Community

- ♦ Mit kleinen Aktivitäten beginnen!
  - ♦ Auf Mailinglisten / in Foren aktiv sein
  - ♦ Kleinere Aufgaben, z.B. Patches für Bugs ausarbeiten
  - ♦ Eigenständig Teilaufgaben übernehmen
- ♦ Verantwortung übernehmen, Einsatz zeigen
  - ♦ Pakete / Module / Dokumente betreuen
  - ♦ Ansprechpartner für andere werden

Offen sein für andere Meinungen / Anregungen!

# Soziale Aspekte des Communitylebens

- ♦ Toleranz, offene Diskussion
- ♦ Gemeinsames Arbeiten über Grenzen hinweg (Länder, Techniken, Projektgruppen, ...)
- ♦ Austausch mit anderen
  - ♦ Virtuell: Mailingliste, Foren, Chat, Email
  - ♦ Real: Community-Treffen, Benutzergruppen, Konferenzen
- ♦ Soziale Netzwerke knüpfen

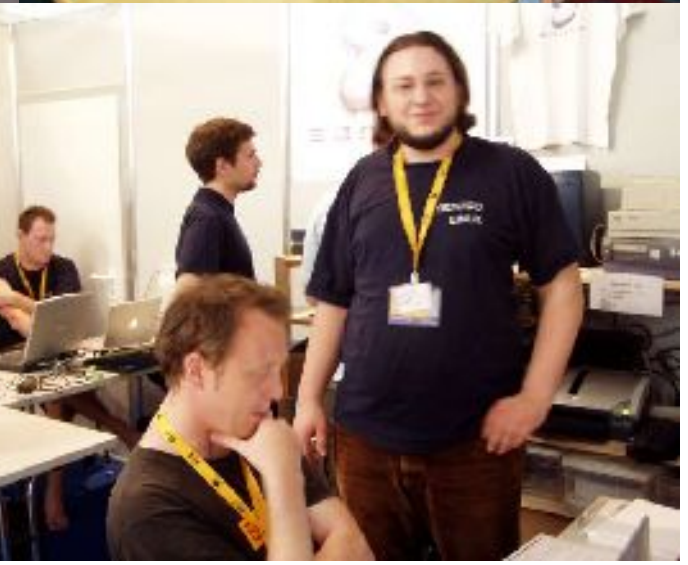
[... Beispiele ...]

# Soziale Aspekte des Communitylebens





# Soziale Aspekte des Communitylebens



# Community und Business

Passen Community und Business zusammen?

- ◆ Arbeit in Community-Projekte investieren?
- ◆ Knowhow und Entwicklungsleistung „freigeben“?
- ◆ Community-Erzeugnisse im Business-Alltag nutzbar?  
(Support, Erweiterung / Anpassung, ...)

# Community und Business

Community und Business passen zusammen!

- ◆ Umdenken zur „klassischen“ Entwicklungsweise
- ◆ Zusammenarbeit mit Community bedeutet:
  - ◆ Nutzung von verteiltem Knowhow
  - ◆ Gemeinsam bessere Ergebnisse
  - ◆ Wiederverwendbarkeit von Komponenten
- ◆ Geben und Nehmen (unbedingt beides!)
  - ◆ Finanziell / personell an Community-Arbeit beteiligen

# Community und Business

Am Beispiel SpeedPartner GmbH:

- ◆ Vielfach Verwendung von freier, Community-basierter Software
- ◆ Aktive Mitarbeit in Communities für Problembehebung und Weiterentwicklung
- ◆ Betreuung eigener Projekte / Komponenten
- ◆ Integration von Community-Komponenten in kundenspezifische Entwicklungen
- ◆ Wissenstransfer
- ◆ Nutzung von sozialen Netzwerken

# Community und Business

- ▶ Unternehmen arbeiten gut mit Communities zusammen, z.B.
  - ▶ Bei Linux: Redhat / Fedora, Novell / OpenSuSE, ...
  - ▶ Bei PHP: Zend, Mayflower bzw. ThinkPHP, ...
  - ▶ Bei Typo3: netfielders, mittwaldmedien, ...
  - ▶ Bei Multimedia: RealNetworks / Helix Community, ...
- ▶ Support und individuelle Anpassungen verfügbar
- ▶ Möglichkeit des direkten Sponsorings an Community-Projekte / -Entwickler



# Community und Business

Rechtliche Hintergründe beachten!

- ◆ Lizenzen von Community-Projekten für geplante Einsatzzwecke prüfen
- ◆ Rechtliche Basis für Mitarbeit in Community beachten

Problem z.B.: angestellter Software-Entwickler engagiert sich in Freizeit in einer Open-Source-Community

# Links

- ◆ PEAR:  
<http://pear.php.net/>
- ◆ SourceForge.net:  
<http://www.sourceforge.net/>, <http://www.sf.net/>
- ◆ Linux-Communities:  
<http://fedora.redhat.com/>, <http://www.opensuse.org/>  
... and many more ...
- ◆ Beispiele / Screenshots für PEAR::Image\_Graph:  
<http://pear.veggerby.dk/>

# Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Aktuelle Folien verfügbar unter:

<http://talks.speedpartner.de/>

Fragen?

neufeind (at) speedpartner.de