
OLI-it

*Frederic Luchting & Kathrin Dentler
Fichtenstraße 7
82131 Gauting*

1 EINFÜHRUNG		4
1.1 Titel	4	
1.2 Adresse	4	
1.3 Bezeichnung	4	
1.4 Beschreibung	4	
1.5 Anwendungsgebiet	4	
2 STAND DER TECHNIK		4
2.1 Kommunikation	4	
2.2 Das Internet - technische Infrastruktur	4	
3 NACHTEILE DES STANDES DER TECHNIK		5
4 ERFINDUNG		6
4.1 Aufgabe	6	
4.2 Alternativen	6	
4.3 Vorteile	6	
4.4 Beispiele	6	
4.5 Ablauf	7	
5 ELEMENTE		8
5.1 Urheber, Frager (S)	8	
5.2 Nachrichten, Fragen, Antilinfo (P)	8	
5.3 Markierung - Code (C)	8	
5.4 Ringe (R)	8	
5.5 Empfänger, Angler (A)	9	
5.6 Löcher (L)	9	
5.7 Antworten (T)	9	
6 WORTRAUM		9
6.1 Hierarchieebenen	9	
7 DOPPELSYMMETRIE		10
7.1 Informationsfluss	10	
7.2 Hierarchie	10	
7.3 Neurotransmitter	10	
8 AUSSICHTEN		10
8.1 Weitere Produkte	10	
8.2 Markt	11	
8.3 Nutzen	11	
8.4 Geldfluss	11	
8.5 Programm	11	
8.6 Konkurrenz - Abgrenzung	11	
8.7 Technik	11	

Vorbemerkung

Im folgenden Text verwenden wir je nach Zusammenhang unterschiedliche Begriffe für die gleichen Elemente in OLI-it.

So sprechen wir von *Urheber*, *Nachricht* und *Empfänger*, während wir an die Objekte STAMM, ANTIINFO und ANGLER denken.

Wir versuchen, uns gleichzeitig an unterschiedliche Zielgruppen zu wenden. So ist der Text aus Dokumentationen, Patentschrift und Businessplan entstanden.

Die Ideen und Inhalte sind urheberrechtlich geschützt und vertraulich zu behandeln.

1 EINFÜHRUNG

1.1 Titel



1.2 Adresse

<http://www.oli-it.com>

mail@oli-it.com

1.3 Bezeichnung

- Semantische Kommunikations-Infrastruktur
- Nachrichten-Vermittlung / System-Dienst
- Frage / Antwort – Spiel

1.4 Beschreibung

OLI-it dient der Vermittlung von AntilInfo zwischen anonymen Individuen.

AntilInfo sind Nachrichten, die jegliche Art von Äußerungen beinhalten können (Angebote, Fragen, Informationen), die das Schreiben einer Antwort erst auslösen sollen.

Hinter der Vermittlung steckt eine gewisse Intelligenz: Sie ist doppelsymmetrisch, hierarchisch und unscharf. Die Anti-Info wird anhand des semantischen Wortraums beschrieben, um den Empfängern ein gezieltes Filtern zu ermöglichen.

Arbeit und Zeit, die dazu benötigt werden, Filter zu erstellen, zu selektieren und AntilInfo zu beantworten, werden durch ein Bewertungssystem ausgeglichen.

Hierbei handelt es sich um eine sich selbst regulierende Gegenstromkomponente aus Punkten bzw. Geld (KOOK) und Rezensionen (TOLL).

1.5 Anwendungsgebiet

jeder, immer, überall

OLI-it ermöglicht die Kommunikation zwischen gleichgesinnten, sich ergänzenden, unabhängigen, kontroversen, anonymen Zellen, Köpfen oder Individuen.

Das Spektrum reicht von einer gezielten Anfrage an einen Experten über die Suche eines Gleichgesinnten bis zu einer breit gestreuten Nachfrage an Interessenten. Es gibt also zwei entgegengesetzte Ausprägungen und eine Verschmelzung:

- Frage und Antwort (Support)
- Kurz und Fündig (Kleinanzeigen)
- Partnervermittlung

2 STAND DER TECHNIK

2.1 Kommunikation

Kommunikation ist ein Urbedürfnis. Menschen tauschen sich über Erfahrungen, Beispiele, Bilder, Wissen und Erkenntnisse, Inhalte und Themen aus.

2.1.1 Sprache

Sprache vermittelt Wissen – mitunter viel unverlangtes, gesprochen oder geschrieben.

Menschen kommunizieren immer und überall. Damit ist nicht alleine Sprechen gemeint. Sie sehen fern, lesen Zeitung, blättern in Lexika oder Kleinanzeigen. Für Kommunikation sind immer zwei Seiten notwendig.

Es gibt immer ein 'Gegenüber' – die Autoren, Produzenten und Inserenten.

2.1.2 Dialog – Interaktion

Dialog soll zur Wissensfindung bzw. Weiterbildung dienen. Er ist auch mit Automaten möglich. Auf alle Fälle sollte er spontan, redundanzfrei und individuell sein.

2.1.3 Medien – Buch, Tonträger, Bild

Die Schrift macht Absätze statisch, reproduzier- und archivierbar, also persistent.

Bilder illustrieren und Töne untermalen.

2.1.4 Broadcast

Volksempfänger, Verlage und Verleger. Sender, Anstalten und Institutionen produzieren für Konsumenten.

Das entspricht der industriellen Vermarktung - nur dass es sich hierbei um völlig anders geartete Güter handelt: Orts- und Medien- ungebunden, frei reproduzierbar, gegenstandslos und dynamisch.

Der Austausch ist das Ziel!

2.2 Das Internet - technische Infrastruktur

Von der Hardwaretopologie bleiben keine Wünsche offen. Jede Zelle kann immer, mit allen, geheim, anonym oder ganz öffentlich über alles kommunizieren - machtzentralenfrei, urdemokratisch, marktwirtschaftlich und voll evolutiv.

2.2.1 Web-Surfen

Das Internet besteht in seinem Kern aus Hypertextverweisen (Links) zwischen Seiten voll Information und Antworten auf verteilten Rechnern. Es zeichnet sich dadurch aus, keine Hierarchie zu haben, also keine Zentrale, Anfang oder Spitze.

In den Knotenpunkten liegen die Informationen dann gegliedert und aufgearbeitet (Tabellen, Bäume, Blätter) vor. Man versucht, in ihnen zentrale Datenbankportale einzurichten.

Um an ein bestimmtes Ziel (Bild) zu gelangen, ohne die Adresse zu kennen, surft man an einen Knoten und klettert dann 'in einen *Baum* und auf *Zweige*'.

2.2.2 Newsgroup - Diskussion

Newsgroups bieten ein Forum, in dem sich anonyme Personen austauschen können. Die Gruppennamen sind aus Schlüsselworten oder Akronymen hierarchisch aufgebaut. Normalerweise folgt auf eine klarverständliche Nachricht ein

Thread ¹ von Aussagen, die so lange leben, wie sie beachtet werden. Dieses System verlangt von den Beitragenden, dass sie selbst das Feedback verfolgen.

Im Gegensatz dazu stellt OLI-it die Antworten zu!

2.2.3 Suchmaschinen

- durchforsten alle im Klartext geschriebenen Dokumente nach Suchbegriffen
- finden Zeichenfolgen, die in der vermeintlichen Antwort enthalten sein sollten
- Schlüsselworte werden mit den logischen Operatoren 'nicht', 'und', 'oder' verknüpft und eventuell um 'Gewichte', 'relative Position' oder 'Synonyme' erweitert.

Aber sie fragen nicht und lassen einen nichts 'schnell los werden'.

Man kann Suchmaschinen in folgende Kategorien unterteilen:

2.2.3.1 Indizes

Indizes verschlagworten alles. Robots, Spider, Worms wühlen sich durchs Netz, um Wort-Treffer-Tabellen aufzubauen.

2.2.3.2 Kataloge

Kataloge werden von Hand einsortiert und eingeordnet.

2.2.3.3 Robots

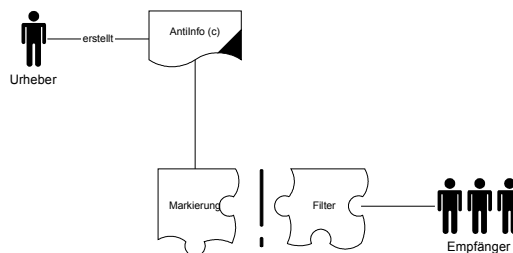
Robots sind Software-Agenten, die sich selbständig im Auftrag ihrer Herren rekursiv durchs Netz hangeln.

2.2.4 FAQ's

'Frequently Asked Questions'. In Dokumentationen findet man sie häufig noch vor dem Index. Nach einer langen Erklärung sind dort die Fragen aufgenommen, die sich wohl den meisten Lesern stellen werden, oder die sich vielen Lesern schon gestellt haben, also die meist gestellten Fragen.

Es ist langwierig, sie aufzufinden, vor allem, da sich die meisten Fragen auf der Suche nach der Antwort von selbst auflösen, dafür aber neue Fragen aufwerfen.

3 NACHTEILE DES STANDES DER TECHNIK



Entweder man kennt seine Ansprechpartner, oder man muss sich eine Gruppe von Gleichgesinnten suchen.

Alle Suchmaschinen und Anzeigendienste verwenden eine **flache** Suche.

Ein Index oder Katalog kann nach AND und OR -verknüpften Zeichenketten durchsucht werden. Unterschiedliche Verfeinerungen (near) und Rankingsysteme zeichnen diese Dienste aus.

OLI-it verwendet **hierarchische** Markier- und Filtermasken und eine **unscharfe** Trefferlogik.

Bis heute befinden sich im Internet eine Unzahl (N) von Usern (=Fragern) einem Haufen von Information (X) gegenüber. Die Anbieter lassen sich durch die Platzierung von Logos finanzieren - für den Benutzer ist es kostenlos.

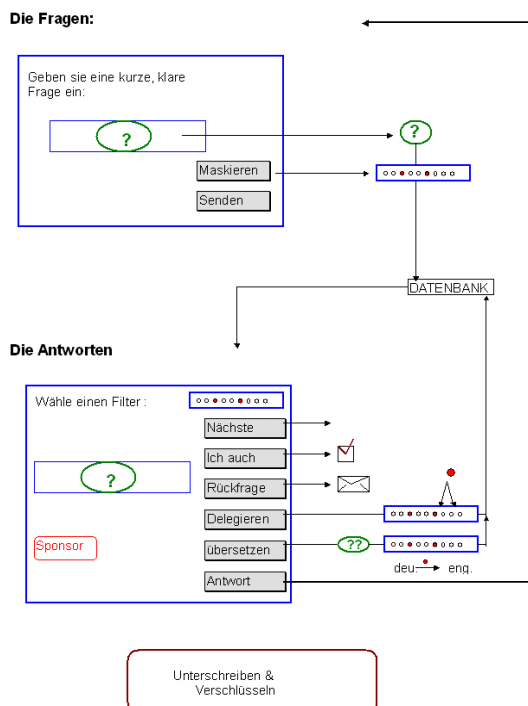
Der Benutzer kann all die Information durchsurfen und durchsuchen. Allerdings muss er eine Vorstellung von seinem Ziel im Kopf halten und nach Fragmenten oder Schlagworten, die in diesem zu erwarten sind, suchen.

Es gibt keinen Ort, an dem man schnell eine Frage stellen kann und sie an entsprechende Zweige verteilt, um das Schreiben einer Antwort erst auszulösen. Für das Beantworten (=Information bereitstellen) darf man sich Werbung ansehen und wird dadurch bezahlt. Ein Kreis schließt sich.

Die **Gegenstromkomponente** wird unzureichend unterstützt, auch wenn es sich nur um Bonusmeilen-Punktesysteme handelt. Wir tauschen KOOK gegen \$\$\$ und €.

¹ Der Wechsel von Fragen, Aussagen, Meinungen in der Zeit (Diskussionspfad)

4.5 Ablauf



Das Programm vermittelt zwischen einer großen Anzahl sich einander unbekannter, anonymer Personen, die jeweils das gleiche 'Interesse' verbindet.

Dabei stellt sich der Urheber (Frager) einen Ansprechpartner vor, an dessen Eigenschaften er eine Nachricht adressiert (bzw. verteilt).

Der Empfänger gibt vor, ein solcher Charakter zu sein und angelt (bzw. filtert) sich so viele Nachrichten, von denen er auf manche anspricht und antwortet.

Der Rest ist Kommunikation.

4.5.1 Oberfläche

Diese Anwendung lehnt sich in ihrer **Oberflächengestaltung** an folgenden drei Ausprägungen klassischer Internetdienstleistungsanbieter an:

- Für die **Frage/Antwort** - Spiel - Oberfläche siehe Wissensportale, Expertenvermittler, Communities, Chat, News ...
- Für **Kurz&Fündig** - Beispiele siehe Anzeigendatenbanken, Auktionsportale, Einkaufsgemeinschaften, B2B bis C2C.
- **Partner Vermittlung** bietet zusätzliche Makler- und Profile- Erfahrung (egal ob Haus, Auto, Ehe oder Job)

4.5.2 Urheber – Nachricht - Markierung

Diese Erfindung setzt eine Schicht tiefer, in der Protokollebene an. Es geht um den dynamischen Prozess der Delegation, Filterung, Vermittlung. Die Schnittstelle zu den Nutzern ist besser mit dem Bild eines Körpers als mit dem einer 'Oberfläche' zu beschreiben.

Die Nachrichten liegen nicht in Schubladen, sondern mit ihren Markierungen auf einem Haufen.

- Jede Nachricht ist beschrieben durch Eigenschaften
 - ihres Urhebers,
 - ihres Inhalts und
 - Merkmale der potentiellen Empfänger.

Anhand dieser Markierungen wird vermittelt

- Der Wortraum ist hierarchisch aufgespannt. So steht jeder Knoten in einem semantischen Zusammenhang. Der Raum darf sich 'darwinistisch' ausbreiten.
- Es werden zwei Ebenen gebildet:
- Die erste besteht aus Netzen und Knoten für sich nicht ausschließende Alternativen (Abstrahierung).
- Die zweite sind darauf wurzelnde, mehrfach verwendbare Bäume und Zweige für disjunkte Mengen.
- Jedes Merkmal wird auf beiden Seiten doppelt markiert:
- Der Urheber legt fest, wie das Merkmal abgeglichen wird: **streng – locker (3-2)**
- und wie der Empfänger es markiert haben soll: **3 – 2 – 0 (egal)**
- Der Empfänger legt fest, wie das Merkmal gefiltert werden soll: **streng – locker (3-2)**
- und wie der Absender es markiert haben soll: **3 – 2 – 0 (egal)**

4.5.3 Empfänger - Antworten

Jetzt sind wir auf der anderen Seite angekommen.

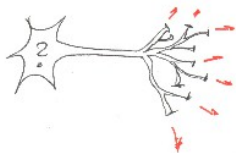
Aus manch einem Grund, sei es aus Langeweile oder Interesse, gibt es Menschen, die Fragen lesen wollen. Sie wählen sich einen Charakter, um die entsprechenden Fragen herauszufiltern.

- Die meisten Nachrichten bedeuten ihm wohl wenig und er kann **selektieren**.
- Zu anderen könnte er **auch** an den Antworten interessiert sein und lässt sich vormerken, indem er seinen Namen an die Frage anhängt.
- Vielleicht kann er sie auch beantworten, möchte aber noch eine **Rückfrage** stellen. Das geht per Email, Brief oder Anruf - wie auch immer.
- Da er seinen gewählten Charakter und auch die weitere Verästelung hinter sich kennt, kann er die Frage noch weiter **spezialisieren**, indem er der Markierung noch Punkte hinzufügt. Damit hat eine Frage zwei Codes und richtet sich an weitere Personen. Er kann also auch **delegieren**.
- Wenn er die Frage zwar kaum versteht, sie aber in eine andere Sprache **übersetzen** kann, so ist das wie eine Dienstleistung. Er erzeugt eine neue 'Gedankenblase' (= übersetzte Frage), übernimmt den alten Code - verschiebt jedoch das Charakterbit der Sprache.
- Oder - **er weiß die Antwort**. Er kann sie eintippen, den Urheber anrufen, einen Link schicken...

Wenn zwischen zwei intelligenten Köpfen ein Funke schlägt...

5 ELEMENTE

5.1 Urheber, Frager (S)



Dieser Begriff ist nicht allein umgangssprachlich zu verstehen. Er leitet sich vielmehr von der Vorstellung ab, dass sich eine Person mit einem Problem an eine beliebige andere Person wenden kann - wenn es nur

die richtige ist.

Der Frager ist somit immer der Absender bzw. Urheber einer AntInfo © - einer Nachricht.

5.2 Nachrichten, Fragen, AntInfo (P)

Das Problem wird aufgenommen. Hierbei kann es sich um eine Frage handeln, die möglichst kurz und klar formuliert sein soll, aber auch um die Beschreibung eines Gegenstandes oder einer Person. Dieses Feld wird elektronisch nicht weiter ausgewertet, sondern soll nur der 'richtigen' Person ins Auge stechen.

Die Nachricht ist nicht als Information zu bezeichnen, sondern soll erst dazu anregen, diese zu erzeugen. Wir verwenden daher den Namen **AntInfo ©**

5.3 Markierung - Code (C)

Ich möchte nicht die Antwort suchen müssen, sondern Fragen stellen (ungenau, dynamische Adressierung von AntInfo©). Markieren bedeutet, einen neuen Code zu erstellen.

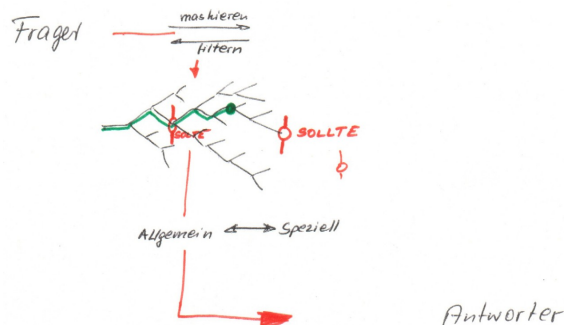
Alle Anfragen von Menschen³ (an das Internet) sind Fragen, von denen manch eine durch Information, die ein anderer Mensch zur Verfügung gestellt hat, befriedigt werden kann.

Der Computer dient als Vermittler:

Sequentiell werden die Codes von Adressat und Adressant verglichen, um Verbindungen herzustellen.

Man kann in Knoten die Empfänger einschränken und sich in Zweigen beschreiben. Man kann Adressaten einkreisen und sich für manche bereit erklären.

5.4 Ringe (R)



Jeder Ring in einem Code ist die Markierung eines eindeutigen Merkmales aus dem hierarchischen Wortraum (NKBZ).

Es wird doppelt markiert. Die linke Seite (OLIs) gibt das 'Verb' vor, wie die Adresse funktionieren soll - die rechte Seite (get) ist für den Abgleich mit der Markierung auf der Seite des Adressaten notwendig.

5.4.1 OLIs (O)

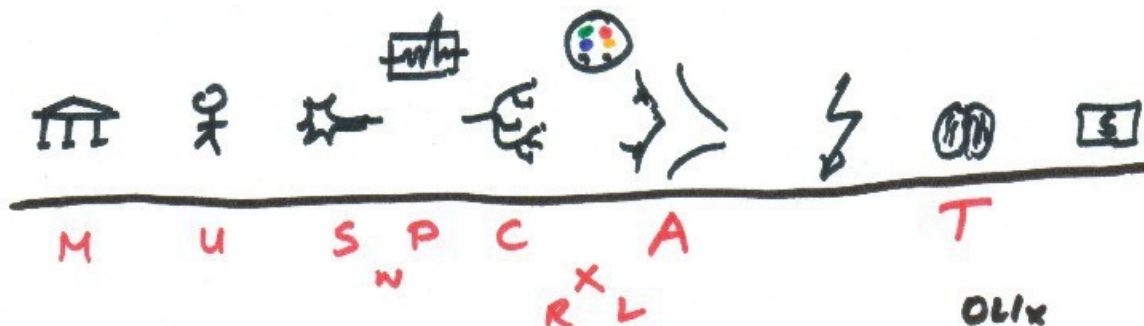
Es stehen folgende 'Verben' zur Verfügung:

- **Muss (3):** Ich lege Wert darauf, dass der Empfänger auch alle Zweige markiert hat.
- **Sollte (2):** Wenigstens ein Markierter (aus Mehrfachauswahl) soll erkannt werden.
- **Nicht (1):** Mit Nicht können bestimmte Empfänger ausgeschlossen werden.

5.4.2 get (g)

Abhängig von der ersten Auswahl stehen unterschiedliche Eigenschaften des Empfängers zur Verfügung:

- **3:** die AntInfo© geht nur an Personen, die Einfachauswahl markiert haben
- **2:** geht an Personen, die mit 3 oder 2 markiert haben - also irgendwie (bzw. 'nicht')
- **0:** richtet sich auch an Adressaten, die diese Zweige nicht markiert haben (NUL)
- **1:** in Verbindung mit dem Verb 'nicht' kann man so auf der entsprechenden Empfängerseite eine Person zum Meckern finden



5.5 Empfänger, Angler (A)



Entsprechend zu den Fragern verstehen sich unter den Antwortern die Personen, die sich für die passenden Adressaten halten bzw. vorgeben, solche zu sein.



Auf dieser Seite erscheinen die entsprechenden AntilInfo©, die sie durchsuchen können, um auf diejenigen zu reagieren, die ihnen 'in die Augen stechen'.

5.6 Löcher (L)

Entsprechend zum Adressieren markiert hier der Antworter durch die Struktur aus Netzen, Knoten, Bäumen und Zweigen, um so seinen 'Angler' bzw. 'Filter' festzulegen. Er kann dabei sowohl nach sehr bestimmten Kriterien filtern (streng = 3) als auch sehr offen für unterschiedliche AntilInfo© sein (= 2). Außerdem lässt sich eine bestimmt markierte AntilInfo© ausschließen (nicht = 1).

Auch diese Markierungen (Löcher) sind zweiseitig. In diesem Fall gibt die linke Seite (ILOs) wieder das 'Verb' vor und die rechte Seite (fit) dient dem Abgleich mit der Markierung des Adressanten.

5.6.1 ILOs (I)

Es stehen folgende Verben zur Verfügung:

- **Muss (3):** Ich lege Wert darauf, dass alle Zweige vom Adressant auch markiert wurden (streng).
- **Sollte (2):** Ich nehme jede AntilInfo©, auch wenn nur ein solcher Zweig markiert wurde.
- **Nicht (1):** Hier können entsprechende 'Probleme' ausgeschlossen werden.

5.6.2 fit (f)

Auch hier hängen die verfügbaren Eigenschaften des Absenders von dem gewählten Verb ab.

- **3:** Ich nehme nur AntilInfo©, die direkt adressiert wurde.
- **2:** Ich nehme auch AntilInfo©, die in einer Mehrfachauswahl markiert wurde.
- **1:** In Verbindung mit 'nicht von', um sich zum Meckern bereit zu erklären.
- **0:** freiwillig – um erreicht zu werden

5.7 Antworten (T)



Das Feedback - die Antwort

6 WORTRAUM

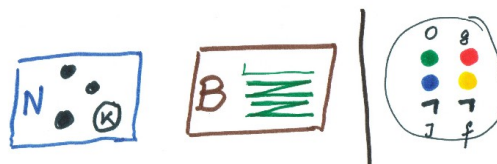
Der Wortraum ist in sich baumartig strukturiert: je weiter man sich entlang eines Zweiges bewegt, umso feinere Adjektive lassen sich selektieren. Das Spektrum reicht also von sehr allgemein nach exakt bestimmt.

Es sind einheitliche Auswahlfelder vorgegeben, die sich regelmäßig neuen Bedürfnissen anpassen, indem in einem Feld solange Klartext gesammelt wird, bis er übernommen werden kann.

Von diesen Räumen können unterschiedliche nebeneinander und miteinander vernetzt vorliegen. Es kommen neue dazu, wenn sich spezielle Anwendungen ergeben (Dokumentmanagement, Knowledge Management).

Aus allen zusammen ergibt sich eine Adresse, die sich an viele Adressaten gleichzeitig richtet und individuell verfeinert werden kann, um noch weiter geleitet zu werden.

6.1 Hierarchieebenen



Um die AntilInfo© versenden zu können, muss sie adressiert werden. Damit kann sie zum einen nur an einen bestimmten Personenkreis geschickt werden (direkt = muss 3), zum anderen kann ihr Inhalt möglichst genau beschrieben werden, um eine Filterung auf der Seite der Adressaten zu ermöglichen (streuend = sollte 2).

Außerdem können bestimmte Empfänger ausgeschlossen werden (nicht 1).

Um die Adresse zu standardisieren, ist es notwendig, durch Netze zu surfen und von bestimmten Knoten aus in Bäume zu klettern, um dort Zweige zu markieren.

Netze sind Sammlungen aus **Knoten** sich nicht ausschließender Alternativen. Von ihnen kann man in ein übergeordnetes Netz zurückkehren oder in ein weiteres Netz oder in einen Baum surfen. In Netzen ist eine Mehrfachauswahl von 'muss' bzw. 'bin' möglich.

Bäume sind Verzweigungspunkte in Hierarchien. Ihre **Zweige** sind sich ausschließende Alternativen. Eine Mehrfachauswahl ist nur durch die Verben 'sollte' bzw. 'wäre' möglich. Die Markierung in der tiefsten Verzweigung spiegelt sich im Code als 'Farbe' in seinen 'Ringen' wider. Die Nachrichten liegen auf einem Haufen, zum Filtern bereit.

Bäume mit all ihren Zweigen können mehrfach verwendet werden.

6.1.1 Netze (N)

Netze weisen in sich keine Hierarchie auf. Sie dienen nur als Sammlung sich nicht ausschließender Alternativen, den Knoten, von denen eine beliebige Anzahl markiert werden kann.

Hier entscheidet sich ganz grob, auf welchem Server (InternetIDNr) die AntilInfo© abgelegt werden soll bzw. welcher Prozessor die Abfrage ausführt.

6.1.2 Knoten (K)

Entscheidet man sich für einen Knoten, so öffnet sich automatisch der 'Transmitterdialog', wenn er in ein weiteres Netz führt, bzw. den dazugehörenden Baum, um zu klettern.

Dieser Dialog kann mit Voreinstellungen auch im Hintergrund ablaufen.

6.1.3 Bäume (B)



Ein Baum ist ein Verzweigungspunkt in einer Hierarchie, also die Sammlung sich gegenseitig ausschließender Alternativen - seinen Zweigen.

6.1.4 Zweige (Z)

Zweige sind sich ausschließende Alternativen. Man kann in ihnen einen Bereich auswählen (sollte), vor allem bei numerischen Werten wie Alter und Preis, wieder runter zur Wurzel, auf den letzten NetzKnoten springen und damit den Baum verlassen oder tiefer klettern, um noch speziellere Markierungen vorzunehmen. In diesem Fall öffnet sich normalerweise ein weiterer Baum. In seltenen Fällen kann es sich auch um ein Netz handeln.

7 DOPPELSYMMETRIE

7.1 Informationsfluss

(Stamm |- AntilInfo© = Adresse< (Ringe X Löcher)>Filter -| Angler -| Stamm)

(Antwort)

S |- P = C |- R -X- L -| A -| S

7.2 Hierarchie

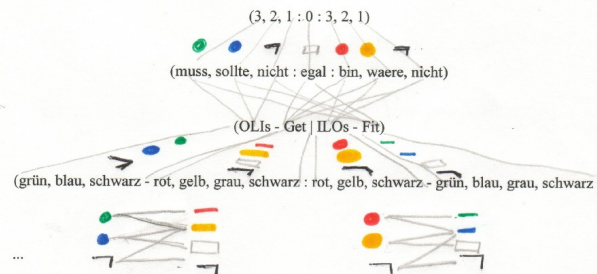
(Netz |- Knoten - Baum |- Zweig -) : (- Zweig -| Baum - Knoten -| Netz)

7.3 Neurotransmitter

(OLIs - get | ILOs - fit)

(muss, sollte, nicht : egal : bin, wäre, nicht)

(3, 2, 1 : 0 : 3, 2, 1)



8 AUSSICHTEN

8.1 Weitere Produkte

Neben einer Browserversion (auch für mobile Endgeräte)

- Out of the Box – Desktop version
- Serverlizenz für Firmenintranet

8.2 Markt

Für alle Menschen, die etwas zu sagen, fragen oder zu verkaufen haben und alle, die zuhören, Geld verdienen oder Güter kaufen wollen - also alle, die an Austausch und Zugewinnsgemeinschaften interessiert sind.

Der Marktplatz kann in all seinen Dimensionen frei gesehen und gefiltert werden. Vielleicht nur Frauen oder Nachbarn – vielleicht nur Autohändler unter sich.

Die Güter sind so vielfältig wie von allen Märkten zusammen genommen. Es können Tonnen Stahl und heiße Infos gehandelt werden.

Wer auf welchen Stand aufmerksam wird, kann keiner wissen – wir stellen nur die Plattform.

8.3 Nutzen

Effizienter, qualitativer, intelligenter und schneller ans Ziel.

8.4 Geldfluss

Das ganze Spiel mit Werbefinanzierung und zusätzlich: Provision am Punkteausgleich.

Zudem: Lizenzierung für Intranet (Dokumentmanagement, Workflow, Knowledgebase)

und selbstverständlich die Vertragsfreiheit mit Provisionsgebühren.

8.5 Programm

Das Produkt ist ein Protokoll, ein Programm.

Ein webbasierter Client kann sämtliche Funktionsprinzipien umsetzen.

Schön und wichtig ist der Flying AntilInfo© - Screensaver.

Auf der anderen Seite gibt es die Server-Version. Hier wird der Wortraum gepflegt, werden Werbebanner geschaltet, laufen die Abfragen und wird der Geldfluss gesteuert. Der Dienst kann lizenziert werden.....

8.6 Konkurrenz - Abgrenzung

8.6.1 Suchmaschinen

Zu unterscheiden in wortbasierte Indizes und redaktionell ausgearbeitete Kataloge.

Super Ausgangsbasis, breit gestreut, flächendeckend und allumfassend –bisweilen superwitzige Zufallstreffer.

8.6.2 Datenbanken - Portale

Spezialisierte Sammlungen (job.de, auto.de, wetter.de, noten.de, organ.de) mit eigenen Oberflächen – sehr effizient, cool designed – ideal. Schubladen und Karteikästen.

8.6.3 News, Chat

Vorauswahl der Foren – dann ist man unter Gleichgesinnten. Edel, dynamisch und mächtig!

Im Gegensatz zu Newsgroups muss man bei OLI-it nicht selbst nach der Antwort sehen, sondern bekommt sie zugestellt.

8.6.4 Mailinglisten

Rundbriefe, jede Nachricht wird an alle Mitglieder verteilt.

8.6.5 Expertenvermittlungen

Ein Kernansatz ist: „Menschen vermitteln“, nicht Inhalte. S. Branchenbuch.

8.6.6 Auktionen

Wenn hier Fragen & Antworten gehandelt werden, ist man ganz nah dran.

8.7 Technik

Die Anwendung ist als 3-Tier Webserver Anwendung realisiert.