

Website-Management-Systeme

Zusammenfassung und Entwicklungen

Vortragsskript

Kevin Riebandt
FB Informatik
TU Kaiserslautern

AG Softwaretechnik
15. April 2004

Inhaltsverzeichnis

- 1 Motivation
 - 1.1 Überblick über die bisherigen Vorträge
 - 1.2 Wozu eine Zusammenfassung?

- 2 Wiederholung der Grundlagen und Überblick
 - 2.1 Begriffe der Grundlagenvorträge
 - 2.2 Arten von Website-Management-Systemen
 - 2.3 Welches WCMS für welchen Zweck?
 - 2.4 „Unsere“ WCMS im Vergleich

- 3 WCMS in der Praxis
 - 3.1 Kostenmodelle
 - 3.2 Marktübersichten

- 4 Entwicklungen

Anhänge

- A Kriterien und Beispiel für eine Studie
- B Literaturliste

1 Motivation

Das Web und die Technologien, die sich hinter den Webseiten verbergen, sind noch ein relativ junges Forschungsgebiet, da die ersten Konzepte, die zum heutigen Stand des WWW führten, erst im Jahre 1980 durch einen Mann namens Tim Berners-Lee entwickelt wurden. Tatsächlich hat vor 15 Jahren noch kaum eine Notwendigkeit für eine Firma oder eine andere publizierende Organisation bestanden, im Internet präsent zu sein. Heute ist dies nicht nur eine Notwendigkeit aus logischen, finanziellen und kommunikativen Gründen, sondern es ist in zunehmendem Maße eine Frage des Images. So beweist eine Firma ein gewisses Maß an Innovation und bietet einen entscheidenden ersten Eindruck von Service und Qualität ihrer Dienstleistungen. Im Laufe der Zeit sind schließlich Firmen entstanden, die mit ihren Kunden bzw. Mitarbeitern über das WWW als einziges Medium kommunizieren und ausschließlich dort ihre Serviceleistungen anbieten. Je nach Ausgereiftheit des Geschäftskonzeptes sind diese jedoch auch schnell wieder verschwunden, da sich spätestens hier die Spreu vom Weizen trennt: Ohne ein ausreichendes Marketingkonzept und einen mit festem Fundament aufgebauten Internetauftritt dürfte es unwahrscheinlich sein, dass die Betreiber ihre Firma auf lange Sicht erfolgreich am Markt halten können. Die Stabilität und Wirkung der Website ist dabei fundamental wichtig.

Einen qualitativ guten Webauftritt zu besitzen, entspricht also offensichtlich bestimmten Kriterien, an die sich der verantwortliche Webmaster halten sollte. Die Wahl des richtigen Web-Content-Management-Systems (WCMS) ist dabei grundlegend, denn hiermit werden viele Entscheidungen bereits, ohne dass die eigentlichen Arbeiten an der Internetpräsenz begonnen haben, im Vorfeld getroffen. Diese essenziellen Grundzüge werden sich nach getroffener Entscheidung durch die ganze Planung und Umsetzung der Website und die Erweiterung und Wartung durchziehen (z. B. bestimmt ein WCMS die Möglichkeiten und Grenzen hinsichtlich der gestalterischen Flexibilität, der Konfiguration, der unterstützten Schnittstellen usw.). Das Websystem bestimmt die Art und Weise, wie die einzelnen Mitarbeiter an der Seite mitwirken können, welche Rechte jede Gruppe mit eingeschränktem Aufgabenbereich zugeteilt bekommt (falls das jeweilige System überhaupt ein Gruppenkonzept implementiert hat, bzw. wie flexibel es die Rechtevergabe zulässt) und wie die Bedienelemente, sowie die Konfiguration der Website organisiert werden können.

1.1 Überblick über die bisherigen Vorträge

Bis jetzt wurden im Rahmen dieser Vortragsreihe neben ausführlichen Grundlagenvorträgen zu Servertechnologien, Session-Management, Content-Management, sowie Design und Ergonomie von Internetauftritten acht verschiedene Website-Management-Systeme vorgestellt (näheres dazu bei Punkt 2.1). Dies mag in gewisser Weise verwirrend gewesen sein, da auf den ersten Blick alle Systeme scheinbar dem selben Zweck dienen und doch feine Unterschiede in der Funktionalität erkennbar sind. Wir werden später sehen, warum dies so sein muss und von den Systementwicklern gewollt ist. Denn letztendlich gleicht kein Webauftritt einem anderen.

1.2 Wozu eine Zusammenfassung

Diese Zusammenfassung hat im Wesentlichen die Aufgabe, die unterschiedlichen Ansätze der besprochenen Systeme zu klassifizieren und in einen gemeinsamen, vergleichenden Rahmen zu bringen. Außerdem werden wir einen Blick über den Tellerrand werfen und erörtern, welche weiteren Systeme es darüber hinaus auf dem Markt gibt, wie Profis Marktanalysen über vorhandene WCMS erstellen und abschätzen, welches für einen spezifischen Anwendungszweck geeignet ist.

2 Wiederholung der Grundlagen und Überblick

Im Folgenden werfen wir noch einmal einen Blick auf die Quintessenz der vorangegangenen Vorträge. Zunächst müssen wir uns darüber im Klaren sein, dass nicht jede der an der Website beteiligten Gruppen Kenntnisse über jedes Detail der Umsetzung benötigt. Wir unterscheiden mittels folgender Einteilung:

Softwareentwickler. Diese stellen sicher, dass Designer und Redakteure ohne technischen Hintergrund ihre Arbeit auf einem einfachen, aber ausreichend mächtigen Abstraktionsniveau im Sinne von WCMS verrichten können. Sie sind für Implementierung, Wartung und ggf. Administrationsarbeiten zuständig.

Designer. Sie sind für alle Belange der graphischen Gestaltung, einschließlich Navigation und Aufteilung, einer Website zuständig. Bei fortgeschrittenen Design-Methoden, die bei WCMS oft nur über eine Template-Sprache zugänglich sind, sowie bei servernahen Entscheidungen, ist oft die Absprache mit den Entwicklern notwendig.

Redakteure. Die Erfassung des Inhaltes ist deren Hauptaufgabe, wobei diese Gruppe von Mitarbeitern oft nicht an das Einstellen ihrer Texte in ein Computersystem gewöhnt ist. Sie sollten daher ausschließlich mit WYSIWYG-Masken arbeiten können. Weitere Gestaltungsoptionen sind nur bei Redakteuren sinnvoll, die zumindest HTML beherrschen. Chefredakteure treten oft in der Rolle von (Sub-) Administratoren auf, die u. a. das letzte Wort in Freigabezyklen haben.

Darüber hinaus sind natürlich entsprechende Untergruppierungen sowie Mischgruppen möglich, was in hohem Maße von der Komplexität der Website und den Anforderungen an diese abhängt. Somit gibt es u. U. Mitarbeiter, die mit jedem Teilbereich der Websitegestaltung zu tun haben und darüber natürlich die entsprechenden Kenntnisse haben müssen.

2.1 Begriffe der Grundlagenvorträge

Servertechnologien. Der Server hat im Wesentlichen die Aufgabe, eine Website lokal zu speichern und auf Anforderung ihren relevanten Teil an den Client zu übertragen, wo im Wesentlichen HTML- bzw. Scriptcode interpretiert und die Seite ausgegeben wird. Die Thematik ist relevant für Softwareentwickler.

Session-Management. Die Identifikation eines Benutzers der Websites und die Zuteilung zu einem eindeutigen, individuellen Profil ist für moderne Internetpräsenzen (nicht nur Portalsysteme) von steigender Wichtigkeit. Session-Management ist der Sammelbegriff für verschiedene Konzepte, die eine derartige Funktionalität ermöglichen. Die Thematik ist relevant für Softwareentwickler und Webdesigner.

Ergonomie, Design und Aufteilung einer Website. Besonders für Webdesigner sind diese Gebiete äußerst wichtig. Welche Farben zusammen harmonisieren, der richtige Platz für die Navigationsleiste usw. sind wichtige Entscheidungen, die zu Gunsten des Besuchers berücksichtigt werden müssen, damit dieser wiederkommt.

Grundlagen des Content-Managements. Wichtig für alle drei Gruppen, da grundlegende Begriffe wie Workflow, Versionskontrolle und andere Funktionen, durch die Content-Management definiert ist, hier geklärt werden.

2.2 Arten von Website-Management-Systemen

Ein direkter Vergleich zwischen den unterschiedlichen Systemen ist schwierig. Zunächst erscheint es wichtig, eine grobe Einteilung vorzunehmen. Dazu betrachten wir, welche unterschiedlichen Ansätze existieren.

Statischer Teil einer Website. Der statische Teil einer Website ist im einfachsten Fall mit HTML programmiert. Es werden dabei entsprechende Platzhalter benutzt, die es ermöglichen, die Inhalte aus einer Datenbank bzw. aus dem Filesystems (je nach Unterstützung durch das WCMS) in das Layout einzubinden. Dieses Konzept ermöglicht es, die durch die Philosophie der WCMS (der Trennung von Inhalt, Design und Funktionalität) festgelegte Aufgabenteilung umzusetzen. Netobjects Fusion und Macromedia Dreamweaver sind beispielsweise Programme, die die Erstellung eines Designs für Websites unterstützen und somit Webdesignern helfen, ihre Entwürfe in implementierfähige Templates zu verwandeln, da hier eine komplexe WYSIWYG-Anwendung zur Verfügung steht, die umfangreiche gestalterische Möglichkeiten offeriert. Durch entsprechende Platzhalter in den graphisch so vorbereiteten Websites ist es möglich, die Inhalte mit Hilfe eines anderen Programms, nämlich dem WCMS, einzubinden. In dieser Entwicklungsphase müssen sich Designer und Softwareentwickler absprechen, damit die Website u. U. mit PHP-Code, HTML oder Elementen der benutzten Template-Sprache individualisiert werden kann, die nicht im Repertoire eines jeden Mediendesigners vorhanden sein dürften. Das Design bleibt dabei zu jeder Zeit unabhängig von WCMS und kann bei Bedarf problemlos ausgetauscht werden.

Dynamischer Teil einer Website. Die Realisierung des dynamischen Teils einer Website, die mit einem WCMS erstellt wurde, erfolgt mittels einer Scriptsprache wie PHP oder CGI, wobei PHP momentan am weitesten verbreitet ist. Früher dominierten CGI-Scripts, die jedoch auf Grund der geringen Performance heute nicht mehr gerne verwendet werden. Ergänzend zu PHP wird oft die von Netscape entwickelte Scriptsprache JavaScript benutzt, da diese schnell zu erlernen ist und oft auf Grund der einfachen Struktur effizienter ist als der Einsatz des mächtigeren PHPs. Es wird auch zunehmend von WCMS die Funktion implementiert, dass gängige Programmiersprachen wie Java oder C++ zur Realisierung dynamischer Funktionalität eingesetzt werden können – zu Gunsten der Portabilität.

Grundsätzlich gilt: Viele wiederkehrende Abläufe in dynamischen Websites werden – ähnlich wie in einer nicht spezialisierten Programmiersprache – mittels Prozeduren und Funktionen modularisiert. Hier geht der Trend zur objektorientierten Form der Programmierung, wobei der Nutzwert, der sich vor allem durch die einfachere Organisation auf Grund von Konzepten wie Spezialisierung und Generalisierung von (Web-) Objekten für Websites erst im Laufe der Zeit mit deren steigendem Umfang (möglich geworden durch schnellere Internetzugänge für Privatleute, wichtig wegen zunehmenden Besucherzahlen im Web) deutlich geworden ist. Es ist also unabdingbar, dass ein Softwareentwickler für die Wartung der dynamischen Funktionen einer Website eingesetzt wird, da nur ein solcher die Möglichkeit hat, die Website über die angebotenen Standardfunktionalitäten des gewählten WCMS hinaus zu erweitern und zu modifizieren.

Das eigentliche WCMS erlaubt es, nach der Installation des Designs und des Servers völlig ohne technische Kenntnisse mittels Rechtesystem und Abstraktionsverfahren die Inhalte der Website zu verwalten. Dabei wird diese in zwei Teilbereiche geteilt: Dem Front-End und dem Back-End. Während ersterer der Bereich ist, den Besucher der Website sehen und durch den diese navigieren können, bleibt der Back-End nur den Mitarbeitern am Webprojekt vorbehalten. Hier können sie sich mit ihren Benutzerdaten einloggen und die gewünschten Modifikationen vornehmen bzw. einen neuen Inhalt eingeben. Das heißt jedoch nicht, dass nicht auch das Front-End eine Benutzerverwaltung mit unterschiedlichen Rechten hat.

2.3 Welches WCMS für welchen Zweck?

Als professioneller Webentwickler sollte man sich gut überlegen, wofür man sein Geld ausgibt. Das gilt besonders bei Website-Management-Systemen. Dabei ist zu beachten, dass man bei kommerziellen Produkten, neben dem größeren Antrieb des Herstellers sein Produkt voranzubringen, von Schulungen profitieren kann und die professionelle Kundenbetreuung i. d. R. gleich mit kauft. Des Weiteren haben low-cost-Systeme meist zu primitive Schnittstellen, die oft nicht standardisierten oder etablierten Konzepten entsprechen und somit wenig zur Portabilität beitragen. Eine Einarbeitung in diese proprietären Technologien kann mühsam sein und ist bei einem späteren Wechsel der Plattform völlig umsonst.

Ein umfassender Vergleich ist also angebracht, da WCMS so verschieden sind wie die möglichen Webauftritte. Wer sich nicht umfassend informiert, läuft Gefahr für viel Geld ein ungeeignetes Produkt zu kaufen. Praxisnahe Erfahrungswerte von Firmen, die das System bereits einsetzen oder eingesetzt haben, sind dabei von unschätzbarem Wert.

2.4 „Unsere“ WCMS im Vergleich

Um die Systeme in einem vergleichenden Rahmen zu setzen, ist es zunächst notwendig, eine Klassifizierung einzuführen. Grundsätzlich gilt, dass es erfahrungsgemäß die teuren System sind, die gravierende Unterschiede im Ansatz aufweisen und speziell für bestimmte Projekte konzipiert sind. In noch höheren Preisklassen (ab 10.000 €) sind die Systeme oft so dynamisch, dass man fast alles mit ihnen realisieren kann. Fast jede Komponente kann ausgetauscht werden, fast jede Funktion (oft – wie bereits angeführt – mit einer gängigen Programmiersprache wie Java oder C++) kann in einfacher Weise implementiert werden. Leider konnten wir im Rahmen der vorangegangenen Vorträge nur Systeme berücksichtigen, die sich dieser Flexibilität entziehen. Auf Grund der teuren Lizenzen handelte es sich bei unseren Systemen fast ausschließlich um Open-Source-Software. Das ist grundsätzlich nichts Negatives, jedoch haben derartige Systeme den Nachteil, dass sie auf Grund zu kleiner Entwicklerteams (oft nur 1-2 Personen) und der low-budget-Problematik (kaum Einnahmequellen) nicht in dem Umfang und der Geschwindigkeit weiterentwickelt werden, wie dies bei kommerziellen Produkten möglich ist. So beschränken sich unsere Systeme meist auf einige wenige Basisfunktionalitäten, die sie mehr oder weniger gut unterstützen.

Im Folgenden schauen wir uns rückblickend alle Systeme kategorisch an:

Die Editoren: Nebobjects Fusion / Dreamweaver. Beides sind sehr ausgereifte, kommerzielle Editoren für WYSIWYG-Webseiten. Der Schwerpunkt liegt in der Flexibilität beim Graphikdesign, wo dem Anwender kaum Wünsche offen bleiben. Content-Management-Funktionen sind jedoch bewusst nicht implementiert. Jeder Mitarbeiter an einer Website muss somit gleichzeitig Webdesigner sein, obwohl Ansätze von Gruppenarbeitskonzepten umgesetzt wurden. Die Nutzung derartiger Funktionen ist jedoch kompliziert, nur mit Web-Programmierkenntnissen aller Beteiligten sinnvoll und nur bei lokaler Installation des Programms realisierbar. Jedoch bieten diese Programme eine gute Ergänzung zu WCMS, da sie sich hervorragend dazu eignen, beim Design der Templates auf HTML-Basis eingesetzt zu werden (vgl. 2.2). Jedoch ersetzen sie nicht solide Skript-

sprachen-Kenntnisse, da wir auch hier – z. B. beim Dreamweaver im Bereich WYSIWYG oder im Allgemeinen bei nicht implementierten Funktionen – auf Probleme gestoßen sind, die sich offenbar nur im Quelltext beheben lassen.

Die folgenden Systeme sind alle mit der Basisfunktionalität eines WCMS ausgestattet und somit hauptverantwortlich für die dynamische Funktionalität:

Die „Out-Of-The-Box“-Systeme: Zope CMF / PHP-Nuke / PostNuke / XOOPS. All diese Systeme sind in ihrer Philosophie sehr ähnlich: Sie müssen nur installiert werden und sind sofort einsatzbereit. Dies wird durch viele mitgelieferte Templates und Basisfunktionen ermöglicht, die bei Bedarf mit Einschränkungen an die eigenen Zwecke angepasst werden können. Das Design eigener Templates gestaltet sich dank einfacher Skriptsprachen selten schwierig, wobei diese dafür nicht sehr mächtig sind und wirklich einschneidende Veränderungen nur mit vielen Umständen möglich machen. WCMS-Funktionalitäten sind bei all diesen Systemen mehr oder weniger gut implementiert, wobei fast alle Systeme Unausgereiftheiten beim Workflow (außer Xoops), bei „Profi-Features“ wie Versionskontrolle und Performance sowie bei dem nur sehr grob abstufbaren Benutzerrechtssystem haben. Weitere Schwächen liegen bei der relativ fest vorgegebenen Struktur der Website. Somit sind diese Systeme zwar ziemlich schnell einsetzbar und ohne große Einarbeitungszeit nutzbar, jedoch nicht für alle Zwecke – besonders falls graphischer Freiraum gewünscht ist – einsetzbar, da das Umschreiben der Basisprogrammierung letztendlich aufwändiger wäre, als ein komplexeres WCMS zu installieren. Wenn man sich für ein derartiges System entscheidet, muss man bedenken, dass alle Out-Of-The-Box-Systeme hauptsächlich für Portale geeignet sind. Für welches der vier Systeme man sich letztendlich entscheidet, ist Geschmackssache. Sie sind alle in der Funktionsweise recht ähnlich und für große oder sehr individuelle Webprojekte kaum geeignet, wobei XOOPS insgesamt den ausgereiftesten Eindruck der vier Systeme macht.

Das liberale WCMS: WikiWeb. Das WikiWeb ist ein sehr eigensinniges WCMS. Hier wird bewusst jeder Besucher der Seite (bzw. jeder Teilnehmer am Web) gleichgestellt. Die Grundfeatures (Design- und Contenttrennung) eines WCMS sind zwar implementiert, jedoch kontrolliert niemand im Rahmen eines Content-Life-Cycles den verfassten Inhalt. Somit kann jeder den Webauftritt verändern und mitgestalten – mit positiven oder – versehentlich oder vorsätzlich – negativen Absichten. Jedoch hat sich dieses Konzept in der Praxis offenbar etabliert, da durch das liberale Gruppenkonzept eine starke Gemeinschaft (Community) entsteht und man ggf. unerwünschte Änderungen wieder rückgängig machen kann. Jedoch sind die Einsatzbereiche sehr begrenzt, obwohl mit dieser Art von Web sehr geringer Administrationsaufwand und damit geringe Kosten verbunden sind. Bei einer Gruppe gleichberechtigter, sich vertrauender Benutzer ist das WikiWeb sehr geeignet.

Die Individualisten: TYPO3 / BitFlux. Bei diesen Systemen handelt es sich um sehr flexible WCMS, bei BitFlux auch hinsichtlich der Ein- und Ausgabe von Content, bei dem als Basisfunktionalität ein sehr leistungsfähiges Konvertierungssystem implementiert wurde, das es ermöglicht, die Inhalte aus der Datenbank in nahezu jedem beliebigen Ausgabeformat wie z. B. WAP, HTML, JPG, ... anzeigen zu lassen. Klare Pluspunkte, bei denen diese Systeme sich von den Out-Of-The-Box-Systemen absetzen, gibt es auf Grund des großen Freiraumes im Templatedesign mittels mächtiger (jedoch leider in diesen beiden Fällen proprietärer) Skriptsprachen. Was die von uns vorgestellten Systeme im Vergleich zu anderen Systemen dieser Klasse nicht leisten, ist die Benutzung einer standardisierten Programmiersprache (Java, C++, PHP) zum Programmieren von Templates und Funktionen. Dies sollte bei kommerziellen Vertretern dieser Art jedoch kein Thema mehr sein. WCMS-Basisfunktionalitäten wie Freigabeverfahren und Benutzerverwaltung sind bei BitFlux in noch nicht hinreichender Mächtigkeit implementiert worden. Dies ist jedoch für kleinere Webprojekte, die darauf nicht in zu hohem Maße angewiesen sind, vielleicht auch nicht nötig. Generell gilt, dass bei derartigen Systemen die Qualität nicht nur an WCMS-Funktionen gemessen werden kann, sondern nicht-funktionale Eigenschaften wie Portabilität und die oben erwähnte Verwendung von gängigen Programmiersprachen-Standards ebenso wichtig ist. In der Literatur wird zudem noch die Einteilung einiger Systeme als Dokumentenmanagement- und Wissensmanagement-Systeme benutzt. Hier liegen die Einsatzbereiche, wie der Name schon sagt, bei der Verwaltung von Dokumenten und Wissen („Knowledgebase“).

3 WCMS in der Praxis

Nicht nur von den funktionalen Eigenschaften und von den gewünschten Funktionen hängt es letztendlich ab, ob ein WCMS für ein Projekt eingesetzt werden kann. Oft sind es Kleinigkeiten wie beispielsweise eine bereits vorhandene Oracle-Datenbank, die mit einem WCMS, das lediglich MySQL unterstützt, nicht kompatibel ist. Dann nützt das ansonsten am besten ausgestattete WCMS nichts. Doch auch die entstandenen Kosten sind ein

Aspekt, den es zu berücksichtigen gilt. Daher werfen wir noch einen Blick auf verschiedene Kostenmodelle, bevor wir uns anschauen, nach welchen Kriterien eine Marktübersicht über erhältliche Systeme erstellt wird.

3.1 Kostenmodelle

Das Preisniveau bei WCMS ist abhängig von vielen Faktoren. Es gibt viele Lizenzierungsansätze, die von Herstellern genutzt werden. In der Regel werden Systeme für den Einsatz vor Ort lizenziert, wie es auch von anderen Softwareprodukten bekannt ist, wobei die Lizenzkosten i. d. R. nicht pauschal sind, sondern sich auf der Basis unterschiedlicher Faktoren errechnen. An dieser Stelle einige Beispielmodelle:

Open Source. Ein kostenloses Softwaresystem mit frei verfügbarem Quellcode, den jeder zu eigenen Zwecken modifizieren darf. Vorteil: Kostenlos und nicht an eine Firma gebunden. Nachteil: Keine Entwicklungsgarantie.

Lizenz. Dies ist die gängigste Form der Lizenzierung. Eine einmalige Lizenzgebühr berechtigt den WCMS-Benutzer, die Software so lange zu benutzen, wie erforderlich. Bei Updates fällt oft eine neue Lizenzgebühr an.

ASP. (Application Service Providing) Der Betreiber bietet das WCMS als Mietlösung an. Meist ist der Betreiber gleichzeitig der Produkthersteller. Die monatliche Nutzungsgebühr ist in der Regel pauschal. Es gibt mehrere Stufen dieser Lizenzierungsform, wobei jede Stufe dem Mieter unterschiedlich viele Einstellungsmöglichkeiten offeriert. Ist er ein erfahrener Benutzer, wird er alle Servereinstellungen selbst kontrollieren wollen.

3.2 Marktübersicht

Zur Erstellung von Marktübersichten oder –studien existieren verschiedene Ansätze, die sich in ihrer Analysekomplexität und Aussagekraft unterscheiden. Je mehr Geld in eine Studie investiert wird, desto mehr unterschiedliche Verfahren können gleichzeitig angewendet werden, um ein Produkt zu testen. Natürlich steigt mit dem Aufwand, unter dem die Studie durchgeführt wird, auch die Genauigkeit der selben. Generell ist es wichtig, vor einer Studie schon ein klares Ziel vor Augen zu haben und nur eine Vorauswahl auf Eignung testen zu lassen, da sonst die Kosten leicht unüberschaubar werden.

Im Anhang A befindet sich ein Beispiel für einen einzelnen Produkttests und einer Studie sowie deren Kriterien.

4 Entwicklungen

Im Grunde kann es in Zukunft nur besser werden. Wirklich zufriedenstellende Lösungen mit gutem Preis-/Leistungsverhältnis gibt es nämlich derzeit noch nicht. Das meiste Potenzial wird wahrscheinlich von den Systemen entfaltet werden, die projektspezifisch aufgebaut sind. Denn in diesen Fällen hat man im Gegensatz zu Projekten, die ohne konkrete Anforderungen am Schreibtisch entstehen, die Gewissheit, dass es schon bei der Konzipierung für den eigenen oder zumindest für einen ähnlichen Zweck implementiert wurde. Dennoch sollte man immer darauf achten, dass ein System grundsätzlich erweiterbar, leicht anzupassen und zu modifizieren ist, sowie universelle Funktionalität bietet. Denn möglicherweise sind die Anforderungen von heute nicht dieselben wie die von morgen.

Mit bedarfsorientiert wachsenden oder veränderten Anforderungen darf es nicht die einzige Option sein mit hohen Kosten auf ein anderes System umsteigen zu können. Vielmehr ist der Mittelweg zwischen standardmäßig implementierten Features („Out-Of-The-Box“) und hoher Dynamik und Flexibilität zu beschreiten, der es erlauben muss, grundlegende Basisfunktionalität ohne große Umstände verändern zu können. Hier besteht heute noch Bedarf, zumal sich schnelle und einfache Implementierung und Wartung auf der einen, und individuelle Anpassungen auf der anderen Seite oft noch ausschließen. Dies ist eine schwer zu realisierende Aufgabe, die den Zugriff auf ein System auf sehr vielen unterschiedlichen Abstraktionsebenen notwendig macht und heute nur sehr kostspieligen Systemen vorbehalten bleibt.

Sicher wird des Weiteren in der Zukunft der Fokus auf Standardisierung gelegt werden. Standards wie PHP oder universelle Programmiersprachen werden eigensinnige Implementierungen ablösen. Aber auch in anderen Bereichen (graphische Oberflächen) wird sich Einheitlichkeit durchsetzen. Letztenendes ist damit zu rechnen, dass die Notwendigkeit für noch komplexere Websites in der Zukunft weiter steigen wird. Das WCMS wird entscheidend zu deren Organisation beitragen, da der zunehmend hohe Verwaltungsaufwand manuell kaum zu bewältigen ist. Schließlich steht bei Websites nicht das Management im Vordergrund – sondern die Inhalte!

Anhang A

Kriterien einer Studie

Fragebogen. Dieser wird direkt an den Hersteller gesandt, der anschließend auf die persönlichen Fragen eingeht und diese beantwortet. Dies ist i. d. R. jedoch ein sehr subjektiver Standpunkt.

Individuelle Betrachtung. Hierbei wird auf Grund von Produktdemos, Gesprächen mit dem Hersteller, etc. versucht, durch gezielte Recherche bei unabhängigen Quellen ein objektives Bild eines WCMS zu erlangen.

Livestudien. Ein synchroner Test verschiedener Systeme unter realitätsnahen Einsatzbedingungen wird durchgeführt. Hierbei muss sich das System in der Praxis etablieren und die theoretischen Leistungsmerkmale tatsächlich erbringen.

Beispiel einer Studie

Ovum. Es handelt sich hierbei um einen Anbieter von Studien zu unterschiedlichen Themen (u. a. auch WCMS). Folgende Fragen werden schwerpunktmäßig beantwortet: Welche Art von WCMS benötigt wird, ob die bestehende Website importiert werden kann, wie die Inhalte bearbeitet werden, ob ein Produkt alle individuellen Erfordernisse erfüllt, ob alle Notwendigkeiten in Bezug auf Wissensmanagement und E-Commerce erfüllt werden und wie das WCMS in die bestehende Infrastruktur integriert werden kann. Aktualisierungen erfolgen quartalsweise. Außerdem liefert Ovum jährlich eine Marktanalyse mit Schwerpunkt auf die Zukunft, um kommende Trends aufzuzeigen und zu bewerten. Diese Studie ist unter consult@ovum.com erhältlich und kostet 2555,00 €.

Ovum ist nur einer von vielen Anbietern von Studien. Kostengünstigere Übersichten gibt es u. a. bei Forrester-Research, contentmanager.de oder wcmsbu.ch (wobei diese wahrscheinlich weniger umfangreich ausfallen, da gute, praxisorientierte Studien die Anbieter Zeit und Geld kosten).

Beispiel eines Produkttests: Contens Professional 2.0

| | |
|-----------------|---|
| Produkt: | CONTENS Professional 2.0 |
| Hersteller: | Contens Software GmbH Deutschland, München |
| Beschreibung: | CONTENS Professional 2.0 basiert auf dem ColdFusion Server, welcher die Middleware für die WCMS-Umgebung bildet. Das System ist ein reines WCMS-System. |
| Zielgruppe: | Größere mittelständische Unternehmen |
| Kaufpreis: | 19.800 € |
| Testergebnisse: | |

Das System arbeitet auf der Seite der Redakteure vollständig dynamisch, erzeugt jedoch im Publikationsvorgang nach Möglichkeit statische HTML-Seiten. Diese können je nach Konfiguration, Anteil und Art von dynamischen Elementen auf jedem Webserver publiziert werden. Zur dynamischen Generierung von Webseiten stehen neben ColdFusion-Applikation auch Möglichkeiten zur Integration von PHP, ASP und JSP zur Verfügung. Der Webserver-Betrieb ist also nicht von einem ColdFusion Server abhängig. (Aus: „Web Content managen“.)

Neben dieser Kurzinformation wird der Schwerpunkt der Betrachtung festgelegt (hier wird von den Templates ausgegangen und dann nach und nach die restliche Funktionalität des Systems herausgestellt) und dann das System systematisch durchleuchtet. (Erstellen von Templates im WCMS, Einfügen von Locations, Anzeige von Fehlern, Hinzufügen von Seiten, usw.)

Anhang B

Literaturliste

- Web Content managen, J. D. Krüger, M. Kopp
Professioneller Einsatz von Content-Management-Systemen
ISBN 3-8272-6002-7

- Content Management Handbuch, F. Stahl
Strategien, Theorien und Systeme für ein erfolgreiches Content Management
ISBN 3-906979-16-4

- Content-Management in der Praxis, O. Christ
Erfolgreicher Aufbau und Betrieb unternehmensweiter Portale
ISBN 3-540-00103-4