

INFOVERANSTALTUNG des GROK-Sprints in Köln

am 17. September 2009 um 16.00 Uhr in Köln –

*Open Source-Entwickler aus aller Welt treffen sich
zur Freigabe der ersten Version*

Köln, den 02. September 2009

Im Rahmen des **2. Internationalen GROK-Sprints „Neanderthal II“** in Köln, lädt die Grok-Community in den Räumen der GFU Cyrus AG in Köln-Deutz ein. Die neuste Entwicklungsstufen, die aktuelle Version und das internationale Entwicklerteam stellen sich vor und werden Ihnen Frage und Antwort stehen.

Im Anschluss an die Pressekonferenz lädt GROK und die GFU zu einem Vortrag von Herrn Aroldo de Souza-Leite, Gründungsvorstand der Zope Foundation, mit anschließender Diskussion ein.

Es werden ca. 50 Open Source-Freunde und Spezialisten aus allen großen Kölner und Rheinländischen Unternehmen und Behörden erwartet, die im Hintergrund Open Source-Anwendungen benutzen oder einsetzen möchten.

Bitte geben Sie uns bis 14. September 2009 per E-Mail oder Fax Bescheid, ob Sie teilnehmen können (→ grok@gfu.net oder per Fax **0221/82809-50**). Wir freuen uns auf Ihr Kommen.



Kontakt und Information:

GROK-Sprint

Julia Villinger
GFU Cyrus AG
Taubenholzweg 1
51105 Köln

Tel.: 0221 – 82809-0
Fax: 0221 – 82809-50

E-Mail → grok@gfu.net

oder → www.gfu.net/grok.html

oder Informationen auf der Seite der
Grok/Zope-Foundation:
→ grok.zope.org

INHALT:

- 1** Über den GROK-Sprint „Neanderthal II“!
- 2** Was ist Open Source?
- 3** Wenn man sich die Produzenten von Open Source-Software anschaut:
 - Was treibt sie an, etwas kostenlos wegzugeben?
 - Was ziehen sie daraus?
- 4** Warum sollte ich als Konsument auf ein Open Source-Produkt umsteigen, wenn ich proprietäre Produkte habe, mit denen ich gut arbeite?
- 5** Können Menschen mit Open Source-Produkten tatsächlich ihren Lebensunterhalt verdienen? Wird das Modell nicht immer auf eine klassische Marktwirtschaft im Hintergrund angewiesen bleiben, oder auf öffentliche Fördergelder?
- 6** Lässt es sich auch auf andere Güter und Dienstleistungen ausweiten?
- 7** Wer oder was ist GROK?
- 8** Wer steckt hinter ZOPE und GROK?

Alle Texte, Grafiken und Bilder finden Sie im Internet unter:

→ www.gfu.net/grok.html

1. ÜBER DEN GROK SPRINT

Der GROK Neanderthal Sprint im Rheinland

GROKKEN bedeutet für ZOPE Entwickler müheloses Eintauchen in die nach wie vor bahnbrechende Komponenten-Architektur von ZOPE3. Der Zugang zur Welt von Interfaces, Views und Adaptern wurde durch die Arbeit des GROK Entwicklerteams drastisch vereinfacht.

Was als Team Programming am Beamer von vier begnadeten ZOPE Software-Architekten innerhalb von wenigen Tagen auf kräftige Beine gestellt wurde, hat sich zu einem ernstzunehmenden Rapid-Development Framework entwickelt.

Vom 14.-18. September 2009 findet der zweite organisierte „GROK-Sprint“ in den Räumen des Sponsors GFU Cyrus AG in Köln statt.

GROK erleichtert das Arbeiten mit ZOPE und bietet Programmierern einen einfachen Einstieg in ZOPE. GROK verfolgt den DRY-Ansatz (Don't repeat yourself) und verkürzt damit die Entwicklung lauffähiger Prototypen.

Im während des Sprints parallel stattfindenden Didaktik-Workshop sollen Tutorials und weiteres Unterrichtsmaterial erstellt werden, die für Seminare und den Selbstunterricht gleichermaßen geeignet sind.

Mit Luciano Ramalho (Brasilien) und Uli Fouquet nehmen voraussichtlich zwei Teilnehmer des Google-SummerOfCode Open Source Förder-Programm am Sprint teil, die in diesem Sommer an der Weiterentwicklung von GROK arbeiten. Das Google-SoC Programm fördert die Beiträge von Informatik-Studenten zu Open Source Projekten mit nennenswerter finanzieller Unterstützung.

2. OPEN SOURCE – WAS IST DAS?

Was ist Open Source?

Open Source, das heißt offener Quellcode und meint gemeinhin Software, die jeder nach Belieben studieren, benutzen, verändern und kopieren darf. Vor rund 25 Jahren begann die „Freie Software“ als eine kleine Gruppe von Programmierern, die sich gegen die Kommerzialisierung ihrer Arbeit sträubten. Heute treiben Open Source-Programme große Teile des Internets an und machen den Größen der Softwareindustrie ernste Konkurrenz.

Und mehr noch: Open Source ist zu einer weltweiten sozialen Bewegung geworden, die antritt, nach der Software nun auch Wissen und Kultur zu „befreien“. Von Open Access bis Creative Commons, von Wikipedia bis Edubuntu arbeiten zehntausende Menschen weltweit über das Internet an einem kollektiven Schatz freien Wissens, entdecken neue Formen der Kooperation und des Gemeinnsinns, und stören dabei alle Regeln von Urheberrecht und Wirtschaft auf.

3. OPEN SOURCE-SOFTWARE

Wenn man sich die Produzenten von Open Source-Software anschaut: Was treibt sie an, etwas kostenlos wegzugeben? Was ziehen sie daraus?

Für Software-Entwickler ist die häufigste Motivation, zu lernen und neue Fähigkeiten zu entwickeln. Denn die Entwickler freier Software lernen durchs Tun, und die meisten Entwickler schreiben gar nicht viel Code. Sie schreiben kleine Mengen und nehmen Veränderungen vor, statt neue Sache zu schreiben. Für sie geht es also ums Lernen. Sie untersuchen etwas, verändern es, und geben es dann wieder zurück. Andere kommentieren das, geben ihre Kritik, und sie lernen noch mehr.

Für andere, die größere Dinge schaffen, gibt es viele verschiedene Gründe, darunter Bekanntheit, einen Job zu bekommen, oder ein Problem zu lösen, das sich anders nicht lösen lässt. Und es gibt auch viele Unternehmen, die ebenfalls freie Software herausbringen, und die haben ganz und gar wirtschaftliche Motive; es ist für das eigene Geschäft oft besser, wenn man Software frei veröffentlicht und dann für Serviceleistungen Geld nimmt, als wenn man versucht, für die Software selbst Geld zu verlangen.

Open Source bedeutet auch, dass man kostenlos Software verwenden kann, die von anderen hergestellt wurde. Man schafft freie Software, die auf freier Software aufbaut. Auch das hilft, die Notwendigkeit eines „großen“ Motivs zu verringern.

4. WARUM UMSTEIGEN?

Warum sollte ich als Konsument auf ein Open Source-Produkt umsteigen, wenn ich proprietäre Produkte habe, mit denen ich gut arbeite?

Als reiner Konsument ist man nur am Produkt interessiert; so etwas wie eine Wahl zwischen freier und proprietärer Software gibt es da einfach nicht. Man wählt lediglich zwischen einem Produkt und

einem anderen. Genau so, wie man einen Apple Macintosh oder einen Windows PC wählen kann, kann man OpenOffice wählen.

Einer der Hauptgründe für viele Endnutzer ist natürlich der Preis. Obwohl sich das Wort „frei“ hier auf „Freiheit“ bezieht, ist es doch so, das freie Software auch mehr oder weniger ohne jede Zahlung erhältlich ist. Man kann die Software also für wesentlich weniger Geld bekommen.

Noch wichtiger ist vielleicht die Freiheit von irgendeiner Kontrolle. Bei proprietärer Software besitzt man das, was man mit der Software herstellt, nicht wirklich, denn die Firma, die die Software herstellt, wird darauf bestehen, dass man damit „Softwarepiraterie“ begeht, und dann muss man noch mehr Geld bezahlen. Oder sie ändern die Art, wie Dokumente abgespeichert werden. Wenn man ein Dokument öffnen will, das man von zehn Jahren mit einer proprietären Textverarbeitung abgespeichert hat, hat man womöglich große Schwierigkeiten, es wieder zu öffnen. Während freie Software immer weiter unterstützt wird, weil es keine einzelne Firma gibt, die sie kontrolliert.

Das ist enorm wichtig für Konsumenten, die Organisationen sind. Für individuelle Endnutzer macht das nicht so viel aus. Aber Organisationen, insbesondere Regierungen, Schulen und öffentliche Einrichtungen müssen ihre Unabhängigkeit von einzelnen Unternehmen bewahren. Sie werden in der Lage sein wollen, ihre Software frei zu wählen. Wenn man proprietäre Software verwendet, hat man diese Wahl nicht mehr. Denn sobald man anfängt, sie zu benutzen, wird es sehr schwer, zu wechseln, da man sicherstellen muss, dass alle eigenen Gewohnheiten und Praktiken gut mit der neuen Software funktionieren.

Als großes Unternehmen ist es also eine große Veränderung, von proprietären Software-Plattformen auf freie umzusteigen, aber dieser Wandel muss nur einmal geschehen. Und sobald man das einmal getan hat, ist man wirklich frei von der Kontrolle der lizenzierenden Unternehmen.

5. LEBENSUNTERHALT MIT OPEN SOURCE?

Können Menschen mit Open Source-Produkten tatsächlich ihren Lebensunterhalt verdienen?

Im Software-Bereich trägt sich das Open Source-Modell mittlerweile ökonomisch selbst. Es erhält kaum öffentliche Fördergelder. Die

Leute arbeiten oft in Tagesjobs, aber fast die Hälfte der Entwickler von freier Software verdient ihr Geld heute mit der Arbeit an freier Software. Und das gilt insbesondere für den kleinen Anteil, der den Grossteil seiner Arbeitszeit auf freie Software verwendet.

Denn es ist so, dass die meisten Leute bei dieser Art von Zusammenarbeit gar nicht viel beitragen. Bei freier Software steuern die meisten weniger als zwei Stunden Arbeit pro Woche bei. Für zwei Stunden in der Woche muss man nicht viel Geld verdienen. Noch braucht man besonders starke Motive, um etwas zwei Stunden in der Woche zu tun.

Wenn man sich ein typisches Freie-Software-Projekt anschaut, wird etwa 70 Prozent der Software von einer kleinen Gruppe von Leuten geschrieben, die 30 bis 40 Stunden in der Woche mitarbeiten, und diese Leute haben in der Regel sehr gute Gründe. Sei es, dass sie Studierende an einer Universität sind – dann müssen sie sich keine Gedanken übers Geldverdienen machen, sie machen das als Lernerfahrung, oder um Erfahrung für ihre spätere Arbeit zu sammeln, denn es hilft einem, einen Job zu finden, wenn man nachweisen kann, dass man an Open Source-Projekten mitgewirkt hat. Sei es, dass sie in Unternehmen sitzen und [mit ihrer Teinlahme] am Geschäft ihres Unternehmens arbeiten, sei es, dass sie unabhängige Berater sind, oder was auch immer.

Aber diese 70 Prozent sind noch nicht das Endprodukt. Um erfolgreich zu sein, braucht man die anderen 30 Prozent der Menschen in der Community, um die übrigen kleinen Softwareteile zu schreiben. Und die werden von Menschen geschrieben, die nur sehr kleine Mengen an Zeit beitragen.

6. OPEN SOURCE COMMUNITY

Lässt es sich auch auf andere Güter und Dienstleistungen ausweiten?

Es ist absolut machbar, dass Tausende, Zehntausende Lehrer in ihren Klassenzimmern zusammenarbeiten, ihr Material untereinander austauschen und so verändern, wie es für ihren Unterricht am besten passt. Verbesserungen anderer Lehrer dann als Chance für interessanten Neuerungen sehen und, wie in der Open Source-Community, neue Lösungen positiv aufnehmen und in den Unterricht einfließen lassen.

7. WER ODER WAS IST GROK?

Der Neandertaler

„Me GROK say HI!“ GROK ist ein freundlicher Neandertaler aus der Steinzeit, der mithilfe seiner großen Keule auf Mammutjagd geht und alles kurz und klein macht, was ihm nicht gefällt oder zu kompliziert erscheint.



Das Webapplikationsframework

Unter Python-Entwicklern und Programmierern steht GROK jedoch nicht allein für einen Urzeitmenschen mit riesiger Keule, sondern vielmehr für ein agiles Webapplikationsframework, welches sowohl für Programmieranfänger als auch für Fortgeschrittene sehr gut geeignet ist.

Warum GROK?

GROK ist einfach und leistungsfähig zugleich. Es basiert auf dem hoch-entwickelten und objektorientierten Web-Framework Zope, welches durch jahrelange Arbeit und Entwicklung sehr sicher und hoch flexibel ist. Ein Web-Framework dient dazu Internetanwendungen zu erstellen und zu verknüpfen. Zope gilt als sehr komplex und für Programmieranfänger unglaublich schwer zu verstehen. Der große Vorteil von GROK liegt letztendlich darin, dass man als Programmierer in der Lage ist, eine große Palette der überragenden Funktionen von Zope zu benutzen, ohne Zope überhaupt zu kennen oder zu verstehen.

Was kann GROK?

Das Erstellen von Internetseiten leicht gemacht: Mit GROK macht das Programmieren einfach Spaß! Anstatt, unter großem Zeitaufwand und manuell, kryptische Konfigurationsdateien zu bearbeiten, kann ein GROK-Anwender auf simple Weise mit der Python-Skriptsprache programmieren und die zahlreichen Schnellbausteine nutzen, die GROK zur Verfügung stellt. GROK beseitigt Probleme und Schwierigkeiten, die durch die Komplexität von Zope entstanden, ohne jedoch den Umfang und die Kraft von Zope zu vermindern.

8. WER STECKT DAHINTER?

Wer steckt hinter ZOPE und GROK?

ZOPE und GROK werden als Open Source Anwendungen von der „ZOPE Community“ kostenlos zur Verfügung gestellt und können von jedem Entwickler verbessert und weiterentwickelt werden. Die „ZOPE Community“, die von der unabhängigen „ZOPE-Foundation“ organisiert wird, besteht nicht erst seit gestern, sondern hat bereits viele Erfolge und Erfahrungen im Open Source Bereich gesammelt. All diese Errungenschaften lassen sich in GROK wiederfinden.

Ganz im Sinne des Neandertalers erfüllt GROK seine Aufgabe vollkommen, indem es das bestehende vereinfacht und Probleme beseitigt, die zahlreichen Vorteile jedoch beibehält.



WER STECKT DAHINTER?