

**Grzegorz Klimek**

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

---

## ZASTOSOWANIE WIKI JAKO FUNDAMENTU PLATFORMY ENTERPRISE 2.0

---

**Streszczenie:** Web 2.0 jest zagadnieniem integrującym wiele różnorodnych technologii. Aplikacji tych często używa się na co dzień. Celem artykułu jest przedstawienie wykorzystania technologii Web 2.0 w przedsiębiorstwie, a w szczególności oprogramowania Wiki jako podstawy platformy Enterprise 2.0. W ostatniej części artykułu zaprezentowane zostały potencjalne rozwiązania *open source* oprogramowania Wiki.

**Słowa kluczowe:** Wiki, Enterprise 2.0, Web 2.0 in enterprise.

### 1. Wstęp

Rozwój technologii internetowych spowodował duże zmiany w sposobie postrzegania użytkownika i jego roli w procesie tworzenia współczesnej cyberprzestrzeni. Użytkownik stał się centralną postacią decydującą o tym, co i w jaki sposób znajduje się w sieci. Oprogramowanie społecznościowe, które opiera się na technologii Web 2.0, dzięki swej funkcjonalności jest wykorzystywane w życiu codziennym. Naturalną kolejną rzeczą jest wykorzystanie umiejętności użytkowników oraz zakresu funkcjonalności oferowanych przez nowoczesne technologie do budowy najnowszej generacji platform wspierających przedsiębiorstwa. Najpopularniejszym oprogramowaniem z zakresu Web 2.0, wykorzystywanym w przedsiębiorstwach, są platformy Wiki. Liczne zalety tych systemów pozwalają na ich podstawie zbudować elastyczne i wydajne platformy Enterprise 2.0.

Celem artykułu jest przedstawienie podstawowej charakterystyki systemów Web 2.0 wykorzystywanych do budowy Enterprise 2.0, ze szczególnym uwzględnieniem technologii Wiki. W artykule przedstawiono podstawowe cechy tego typu oprogramowania i korzyści, jakie może nieść ze sobą jego wdrożenie w przedsiębiorstwie.

### 2. Podstawowe założenia technologii Web 2.0

Termin Web 2.0 został spopularyzowany i rozpowszechniony przez firmę O'Reilly Media w 2004 roku, a odnosi się do zmian, jakie zachodziły w obrębie technolo-

gii internetowych. Najczęściej opisywany jest jako kombinacja nowych technologii (AJAX, Web services), nowych typów aplikacji (Wiki, blogi) oraz jako nowe wzorce interakcji oraz modeli biznesowych [<http://www.oreilly.com>]. Spowodowało to zmianę podejścia do zagadnień związanych z funkcjonowaniem serwisów internetowych, w których centralną postacią stał się użytkownik. To on odpowiada za generowanie i redagowanie treści na stronie, stając się jednocześnie autorem. W obrębie platform internetowych powstają społeczności, które współpracują ze sobą, tworząc jego siłę i popularność.

Sytuacja powstawania społeczności skupionej wokół jakiegoś portalu, platformy czy rozwiązania powoduje potrzebę pracy w grupie, w której wiele osób może współpracować jednocześnie nad jednym projektem.

Aktywność w grupie polegać może na [Szablowski 2009, s. 129]:

- wspólnej pracy wszystkich członków grupy nad jednym zagadnieniem,
- indywidualnej pracy każdego użytkownika nad wybranym elementem zadania, oraz późniejszym złączeniu stworzonych indywidualnie elementów,
- indywidualnej pracy każdego użytkownika nad wybranymi lub wskazanymi zadaniami w połączeniu z dyskusją nad wynikami pracy.

Do najbardziej rozpowszechnionych i najszerzej wykorzystywanych elementów Web 2.0 zaliczyć można: serwisy społecznościowe, kanały RSS, serwisy pracy grupowej (Wiki), webcasty [Szablowski 2009, s. 132].

Serwisy społecznościowe służą do gromadzenia, katalogowania danych i informacji oraz poznawania nowych osób o podobnych zainteresowaniach – zarówno zawodowych, jak i prywatnych. Do głównych przedstawicieli tej grupy zaliczyć można serwisy współdzielenia filmów – YouTube, fotografii – Flickr, SlajdNet, prezentacji multimedialnych – SlideShare oraz różnego rodzaju dokumentów – Scribd.

Kanały RSS służą do przekazywania treści, a właściwie nagłówków wiadomości w oparciu o język XML. Nagłówki te prezentują skrót wiadomości, a jednocześnie są odnośnikami do pełnej jej wersji. Pozwala to użytkownikowi zapoznać się z informacją w podstawowej jej formie oraz określić, czy jest zainteresowany zapoznaniem się z szerszym opisem.

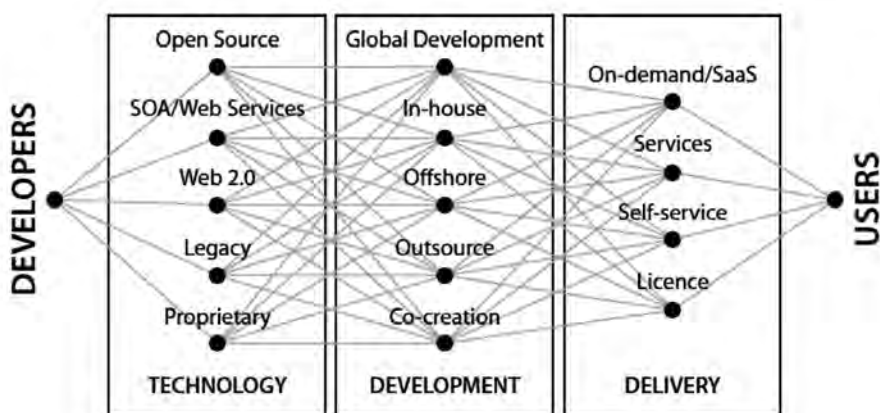
Serwisy pracy grupowej (Wiki) są portalami, które pozwalają na wspólną pracę wielu użytkowników nad interesującą ich treścią. System Wiki jest pewnego rodzaju systemem CMS (system zarządzania treścią), który pozwala użytkownikowi na publikowanie w łatwy sposób treści. Poza tym stwarza on duże możliwości, wynikające z ducha ideologii *open source* – nad zawartością publikacji może współpracować wiele osób posiadających odpowiednie uprawnienia. Co się z tym wiąże, dany artykuł czy wpis może zostać poprawiony przez każdego użytkownika.

Webcastami określa się transmisje multimedialne za pomocą sieci Internet. Transmisje te odbywają się w czasie rzeczywistym. Ten sposób komunikacji pozwala osobie uczestniczącej w transmisji na interakcję z osobą nadającą. W ten sposób osoba oglądająca może wpływać na kształt oraz zakres prezentowanych informacji.

### 3. Budowa i znaczenie Enterprise 2.0

Funkcjonowanie zjawiska, jakim jest Web 2.0, sprowadzić można do trzech kluczowych aspektów, które traktować można jako wymiary tworzące przestrzeń Web 2.0. Pierwszy element wskazuje na sposoby wykorzystania i łączenia danych, które pochodzą z różnych odmiennych źródeł, by możliwe było generowanie nowych informacji lub powiększanie wartości już posiadanych. Drugi aspekt to podejście, które zorientowane jest na funkcje oraz usługi pozwalające na tworzenie nowych aplikacji poprzez łączenie już istniejących. Trzeci aspekt odnosi się do zmian, jakie zachodzą w strukturze funkcjonowania samej sieci, i powoduje wyznaczenie ważnych punktów na drodze do uspołecznienia Internetu. Charakteryzuje się to zmianą paradygmatu funkcjonowania użytkownika jako elementu globalnej sieci. Od tej pory wpisy i informacje umieszczane na portalach nie są już prywatne. Zostają one udostępnione znajomym, określonym społecznościom bądź zupełnie publicznie [Vosen, Hagemann 2010, s. 89].

Na tle tak funkcjonującej przestrzeni w 2006 roku prof. Andrew McAfee zdefiniował pojęcie Enterprise 2.0 jako oprogramowanie społecznościowe, wchodzące w skład oprogramowania wykorzystywanego w firmie lub pomiędzy firmami i ich partnerami lub klientami [<http://www.andrewmcafee.org>]. Często pojęcie to traktowane jest nieco szerzej niż tylko wykorzystanie technologii Web 2.0 w przedsiębiorstwie i odnosi się do zestawu nowych technologii, modeli rozwoju i metod realizacji, których używa się do budowy i rozwoju oprogramowania biznesowego. Głównymi cechami oprogramowania Enterprise 2.0 jest elastyczność, prostota oraz lekkość uzyskana za pomocą kombinacji dostępnych technologii.



Rys. 1. Struktura Enterprise 2.0

Źródło: [Cook 2008, s. 34].

W modelu stworzonym przez Rangaswamiego istnieją trzy podstawowe elementy (rys. 1), które znajdują się między twórcami oprogramowania społecznościowego a użytkownikami końcowymi: technologia, sposób tworzenia, sposób dostarczenia oprogramowania. Jak łatwo zauważyć na rysunku 1, istnieje dużo możliwości (tras, połączeń) wyboru, by osiągnąć zamierzony cel [Cook 2008, s. 34].

Wśród modeli klasyfikacji Enterprise 2.0 najpopularniejsze są modele [Cook 2008, s. 34]:

- SLATES (*search, links, authoring, tags, extensions and signals*) – akronim stworzony w Harvard Business School przez prof. A. McAffe’a definiujący ramy wykorzystania oprogramowania społecznościowego w ujęciu biznesowym. Według twórcy tego modelu każdy z sześciu elementów składowych stanowi bardzo ważny element całości, jaką jest Enterprise 2.0.

**Search** – narzędzia wyszukiwania treści. Pracownicy muszą mieć możliwość wyszukiwania tego, co jest im aktualnie potrzebne. Nie tylko poprzez układ strony i nawigację, ale także za pomocą słów kluczowych.

**Links** – odnośniki do powiązanych zagadnień. Powinny stanowić wskazówkę dla pracowników, co jest cenne i na co warto zwrócić uwagę. Poza tym stanowią one ważny element dla wyszukiwarek internetowych.

**Authoring** – udostępnienie możliwości tworzenia oraz modyfikacji zawartości treści (np. myśli, doświadczeń, uwag, linków itp.). W ten sposób można budować społeczności autorskie.

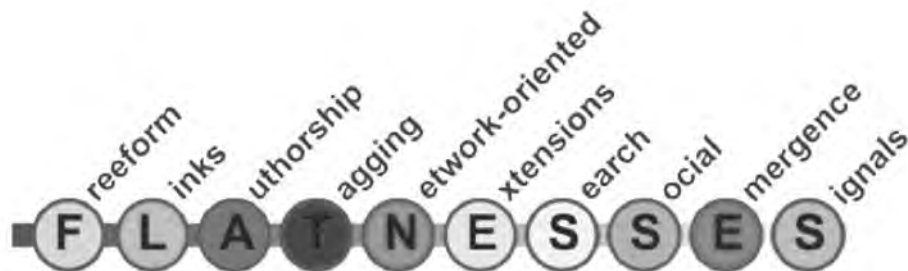
**Tags** – umożliwienie pracownikom (twórcom/odbiorcom) kategoryzacji materiałów poprzez zastosowanie dołączania tagów (znaczników) opisujących zawartość.

**Extensions** – dodatkowe mechanizmy pozwalające na wykorzystanie zebranych w systemie informacji, np. stosowanie znaczników w połączeniu z linkami pozwala systemowi na rozpoznawanie wzorców.

**Signals** – stanowią mechanizmy dostarczania powiadomień, np. w momencie zebrania, pojawienia się w systemie pewnych interesujących informacji. Informacje te dystrybuowane są na przykład poprzez RSS.

- FLATNESSES – został przedstawiony w 2007 roku (jako rozszerzenie SLATES) przez Diona Hinchcliffe’a, który zdefiniował w nim wnioski z obserwacji działania Enterprise 2.0. Jak łatwo zauważyć (rys. 2), część elementów wchodzących w skład FLATNESSES jest tożsama z SLATES i odnosi się do tych samych elementów wchodzących w skład architektury Enterprise 2.0.

Do najważniejszych elementów zaliczyć można mocniejsze podkreślenie aspektu społeczności, większą koncentrację na stanie umysłu niż na produkcie, który można kupić. Istnieje też potrzeba odpowiedniego postrzegania Enterprise 2.0 – jako systemu, grupy oprogramowania, czegoś więcej niż tylko blog i Wiki. Ważnym aspektem stawianym przez Hinchcliffe’a jest to, że aplikacje muszą być w pełni zorientowane na rozwiązania webowe. Sam twórca przedstawia i opisuje FLATNESSES jako bardziej wyrafinowany model Enterprise 2.0.



Rys. 2. Schemat FLATNESSES

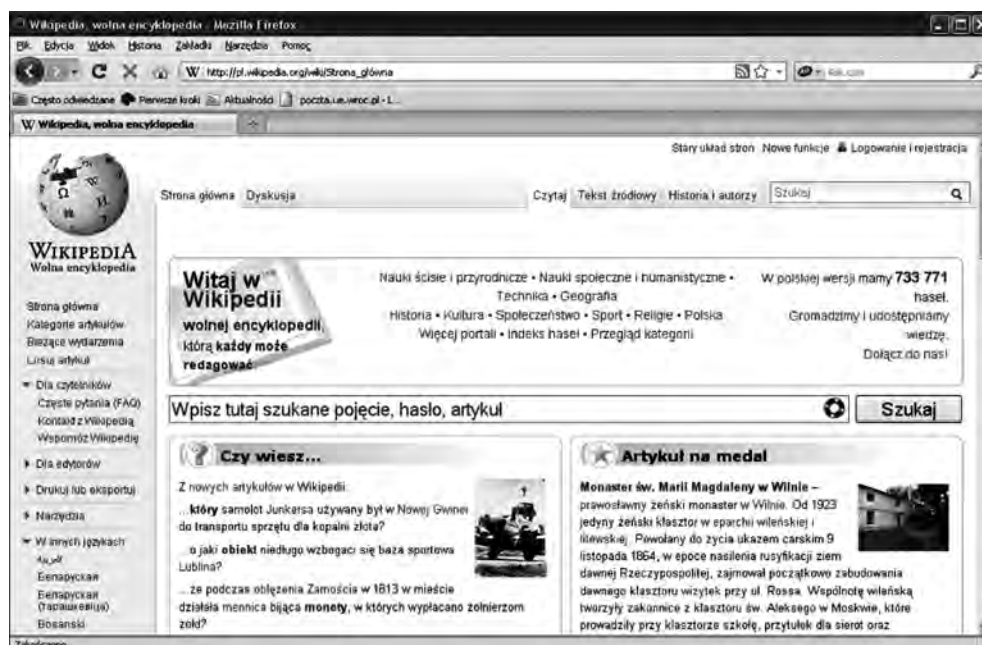
Źródło: [<http://blogs.zdnet.com/hinchcliffe>].

Bardzo ciekawym elementem Web 2.0, znajdującym szerokie zastosowanie w Enterprise 2.0, jest mashup, czyli aplikacje internetowe, które mogą pobierać dane z różnych źródeł i prezentować je w nowy sposób. Dane takie udostępniane są przez firmy trzecie zewnętrznym aplikacjom, użytkownikom. W wielu sytuacjach operacje takie są wykonywane za pomocą specjalistycznego API (ang. Application Programming Interface) udostępnionego przez właściciela danych. Innymi metodami na pozyskiwanie danych mogą być: web feeds lub web services. Jednym z ważniejszych elementów wpływających na popularność aplikacji typu mashup było udostępnienie zasobów Google Maps. Łatwy dostęp do danych przestrzennych pozwolił na budowanie portali z szeroką gamą informacji, tak jak w przypadku serwisu Wii Seeker, który związany był z wprowadzeniem na rynek nowej konsoli Nintendo. Z powodu dużego zainteresowania nowym produktem zadaniem strony było odnalezienie najbliższego sklepu, w którym można nabyć konsolę. Za pomocą Google Maps na mapie prezentowane były informacje o położeniu sklepu i jego adresie oraz ilości sztuk konsoli, jakie są w nim dostępne. Z biegiem czasu informacje zostały uzupełnione o dane z serwisu eBay oraz o produktach oferowanych przez Amazon [Haneefa 2009, s. 352].

#### 4. Wiki jako przykład fundamentu infrastruktury Enterprise 2.0

Słowo „wiki” pochodzi z języka hawajskiego i oznacza „bardzo szybko”. Po raz pierwszy użył go Ward Cunningham, twórca idei oprogramowania Wiki, do nazwania nowego typu stron internetowych. Wiki można zdefiniować jako oprogramowanie webowe, które pozwala wszystkim użytkownikom na edytowanie, aktualizowanie oraz dodawanie stron z nowymi stronami poprzez przeglądarkę internetową. Tworzy to z Wiki prostą i łatwą w użyciu platformę do współpracy, której sposób użycia i funkcjonalność uzależnione są od społeczności, organizacji lub przedsiębiorstw, mających z niej korzystać [Ebersbach i in. 2009, s. 11].

Najpopularniejszą witryną typu Wiki jest Wikipedia (<http://pl.wikipedia.org>) (rys. 3), która od czasu powstania w styczniu 2001 roku stała się największą encyklopedią świata. Jest ona tworzona i zarządzana przez szeroką rzeszę użytkowników (390 298) z całego świata. Obecnie zawiera 732 872 artykuły i 1 323 058 stron. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że jest to największy projekt związany z zarządzaniem wiedzą na świecie, który w 2006 roku został nazwany przez tygodnik „Time” kosmicznym kompendium wiedzy.



Rys. 3. Główna strona Wikipedii

Źródło: opracowanie własne.

Oprogramowanie Wiki charakteryzuje się nieliniową strukturą hipertekstu, co pozwala na swobodną budowę serwisu. Z każdej strony może być odnośnik do dowolnej innej strony, i to użytkownik decyduje, jaka strona będzie następnie czytana. Dostęp do zawartości udostępnianej przez Wiki nie wymaga żadnego dodatkowego oprogramowania instalowanego na komputerze użytkownika. Wystarczy dowolny komputer z dostępem do sieci oraz przeglądarka internetowa. Wszystkie operacje edycji, aktualizacji czy dodawania wykonywane są właśnie za jej pomocą. Łatwość operowania i pracy z systemami Wiki pozwala na budowanie społeczności wokół projektu, bądź – jak w przypadku przedsiębiorstwa – na swobodną pracę i realizację zadań, ponieważ nie jest wymagana zaawansowana wiedza informatyczna.

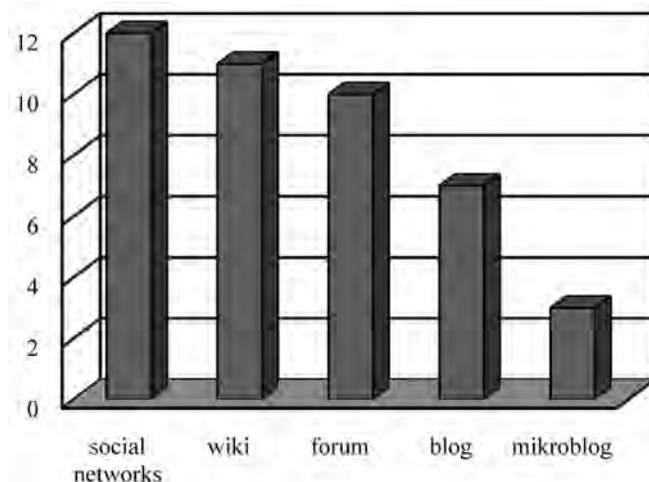
Do najbardziej charakterystycznych cech Wiki zaliczyć można [Ebersbach i in. 2009, s.19]

- Edytowanie – najbardziej charakterystyczna cecha w systemach typu Wiki, dostępna we wszystkich implementacjach. Pozwala użytkownikowi na dokonanie zmian w aktualnie przetwarzanym dokumencie. Oczywiście istnieje możliwość regulowania dostępu do zawartości z wykluczeniem takiej opcji włącznie.
- Linki – każdy artykuł może mieć odnośnik do dowolnego innego opracowania wewnętrznego w ramach jednego systemu lub do zasobu zewnętrznego. Jeśli jakaś strona, do której jest odnośnik, nie istnieje – można ją w prosty sposób utworzyć.
- Historię – funkcja ta pozwala na zapisanie wszystkich zmian, jakie zostały wprowadzone na każdej stronie. Pozwala to na łatwe śledzenie wszystkich poprawek, jakie zostały wprowadzone w danej treści. Dodatkowo w każdej chwili można wrócić do konkretnej zapisanej wcześniej wersji i od niej rozpocząć pracę.
- Wyszukiwanie – opcja ta pozwala na łatwe i szybkie znajdowanie interesującej treści. Każda wersja Wiki ma zaimplementowane wyszukiwanie interesujących fraz zarówno w treściach artykułów, jak i ich tytułach.
- SandBox – jest dodatkiem do opcji edytowania pozwalającym na sprawdzenie ustawień i parametrów tworzonego wpisu przed umieszczeniem treści we właściwym miejscu.

Z racji swojej budowy i łatwości użytkowania oprogramowanie Wiki staje się jednym z podstawowych narzędzi pracy grupowej. Coraz częściej usłyszeć można stwierdzenia, że jest to jedna z najbardziej rozwojowych i perspektywicznych form komunikacji do wykorzystania w firmie. Systemy Wiki stosuje się jako centralne punkty, które konsolidują wszystkie bazy wiedzy znajdujące się w przedsiębiorstwie – bez względu na to, jakie oprogramowanie funkcjonuje w firmie. Z przeprowadzonych przez Forrester Research badań (rys. 4) wynika, że około 11% użytkowników przynajmniej raz w tygodniu korzysta z oprogramowania Wiki w swojej pracy. Stawia to tego typu oprogramowanie na czele najchętniej wykorzystywanych aplikacji z rodziny Web 2.0, tym samym staje się ona fundamentem Enterprise 2.0.

Oprogramowanie Wiki w przedsiębiorstwie może służyć [Krawatka 2009, s. 5]:

- do zarządzania wiedzą na wszystkich etapach wykorzystania wiedzy korporacyjnej – od gromadzenia, udoskonalania, po współtworzenie;
- do publikacji za pomocą intranetu informacji, które mogą stanowić centralne źródło informacji – począwszy od przepisów, poradników, opisów, a na ogłoszeniach skończywszy;
- do zarządzania projektami, nad którymi prowadzone są prace; w jednym miejscu można zebrać informacje o stanie projektu, współtworzyć i przygotowywać dokumentację projektową oraz pracować nad rozwojem planów; do tworzenia, zarządzania, redagowania, recenzowania, tłumaczenia i publikowania dokumentów, Wiki jest bowiem elastycznym i wydajnym oprogramowaniem;
- jako centralne miejsce organizacji służące do pracy grupowej; bardzo łatwo można stworzyć strony realizowanych bądź planowanych projektów z listami zadań do wykonania, kalendarzami i agendami spotkań, notatkami dotyczącymi ustaleń oraz strony wizytówki członków zespołu;



**Rys. 4.** Najczęściej używane narzędzia w pracy (przynajmniej raz w tygodniu)

Źródło: Forrester Research, Inc., 2009.

- jako wsparcie dla użytkowników konkretnych produktów (np. oprogramowania, sprzętu) wykorzystywanych w firmie oraz dla działu technicznego, który się tymi narzędziami zajmuje; strony Wiki z rozwiązaniami konkretnych lub najczęściej pojawiających się problemów bądź usterek mogą także zbierać informację zwrotną od użytkowników;
- jako wsparcie procesu e-learningu korporacyjnego i jako miejsce do tworzenia branżowych słowników, kursów lub samouczków.

Funkcjonowanie systemu Wiki w przedsiębiorstwie jako podstawy Enterprise 2.0 pociąga za sobą kilka ważnych i dających wymierne korzyści skutków. Z punktu widzenia osoby zarządzającej pracownikami przepływ informacji oraz wiedzy jest rzeczą niezwykle ważną. W momencie rozpoczęcia pracy przez nowego pracownika w łatwy i przystępny sposób można go do tej pracy wdrożyć. W Wiki mogą znajdować się informacje na temat projektów, procedur, zasad spotkań lub konfiguracji sprzętu. W jednym miejscu zgromadzone są wszystkie niezbędne do funkcjonowania w przedsiębiorstwie dane. Pracownik zyskuje jednocześnie aktualne źródło informacji oraz poznaje wcześniejsze pomysły, inicjatywy lub projekty. Pierwszy dzień pracy nowego pracownika może zostać w całości poświęcony na zapoznanie go z oprogramowaniem Wiki, aby swobodnie mógł z niego korzystać. Poza tym większość najczęściej pojawiających się na początku współpracy pytań ze strony nowego pracownika znajduje właśnie tam odpowiedzi, przez co pozostali pracownicy nie tracą na efektywności pracy.

Często zdarza się, że pracownik ma ciekawy pomysł, lecz brakuje mu czasu, aby go zrealizować. Rozwiązaniem problemu może być Wiki, gdzie pracownik zapisu-



**Tabela 1.** Podstawowe parametry MediaWiki oraz TWiki

Cechy ogólne		
	MediaWiki	TWiki
Licencja	GPL	GPL
Język programowania	PHP	Perl, JavaScript
Przechowywanie danych	Baza danych	pliki
Wymagania systemu		
System operacyjny	*nix, Windows, Mac OS	Linux, Windows, Mac OS
Serwer WWW	Dowolny z obsługą PHP	Domyślnie Apache
Pozostałe wymagania	Brak	RCS (opcjonalnie), cron/scheduler, fgrep, egrep
Bezpieczeństwo		
Uprawnienia do stron	Tak	Tak
ACL	Nie	Tak
Dodatkowa autoryzacja	Tak	Tak
Blokowanie hostów	Tak	Tak
Szyfrowanie maili	Tak	Tak
Czarne listy	Tak	Tak
Opóźnienie indeksowania	Nie	Tak
Wsparcie		
Komercyjne wsparcie	Tak	Tak
Prekonfigurowany hosting	Tak	Tak
Dodatkowe opcje		
Wersje językowe	140 (w tym polska)	19 (w tym polska)
Kalendarz	Tak	Tak
Galerie	Tak	Tak
Forum	Tak	Tak
Blog	Tak	Tak
Multimedia	Załączniki, wideo, grafika, flash	Załączniki, wideo, grafika, flash
Edytor grafiki	Nie	Tak
RSS	Tak	Tak
Eksport danych	RAW, HTML, XML, PDF	RAW, HTML, XML, PDF
Tematy oraz skórki	Tak	Tak

Źródło: opracowanie własne.

je pomysł, aby ktokolwiek z zespołu mógł z niego skorzystać w przyszłości. Poza tym w łatwy sposób można później przeglądać bazę pomysłów pod różnym kątem, a także nagradzać ich autorów. Bezpośrednio z tym wiąże się proces poszukiwania inspiracji lub gotowych zrealizowanych już wcześniej rozwiązań. Czasami wystarczy przeglądnąć zapis np. burzy mózgów, aby pewne rozwiązania stały się od razu prostsze i klarowniejsze.

Problemem dla każdej firmy jest odejście pracownika, zwłaszcza gdy jest to specjalista mający dużą wiedzę z punktu widzenia funkcjonowania przedsiębiorstwa. Jeśli w firmie funkcjonuje system Wiki, w którym pracownicy opisują swoje pomysły, projekty i dokumenty, to odejście takiego pracownika nie będzie tak wielką stratą dla firmy. Jego następcą lub zespół będą mieli dostęp do materiałów, nad którymi pracował, oraz choćby część wiedzy, którą udało mu się zgromadzić.

Ważnym elementem prowadzenia projektów jest tworzenie do niego dokumentacji, która powinna być aktualna i dostępna zawsze dla wszystkich członków zespołu. Wykorzystując do tego Wiki, w wygodny sposób można dokumentować dowolny projekt na bieżąco w trakcie jego realizacji. Poza tym wszyscy zainteresowani mają zawsze dostęp do najbardziej aktualnych informacji.

Wszystkie powyższe elementy wiążą się z dostępem oraz wyszukiwaniem informacji funkcjonujących w przedsiębiorstwie. Często zdarza się, że członkowie zespołu korzystają z różnych formatów, które są trudne we współdzieleniu. Dzięki Wiki pracownicy bez trudu mogą publikować informacje, które zamieszczone w ten sposób na portalu są łatwe do przeszukiwania. Poza tym można skorzystać z możliwości przeglądnięcia historii zmian każdego z opracowywanych dokumentów oraz dyskusji, jakie zostały przeprowadzone w trakcie prac nad nim.

Na rynku oprogramowania funkcjonuje wiele firm dostarczających rozwiązania Wiki. Ciekawą alternatywą dla komercyjnego oprogramowania są aplikacje open source. Do najpopularniejszych programów tego typu zaliczyć można MediaWiki oraz TWiki. Systemy te spotkały się z akceptacją i są wykorzystywane przez takie firmy, jak : Wikipedia, Wikia, Novell, Intel, które bazują na MediaWiki, natomiast Motorola, SAP, Yahoo, Disney, British Telecom korzysta z rozwiązania TWiki. W tabeli 1 porównano podstawowe parametry obu rozwiązań Wiki.

Jak można zauważyć, rozwiązania *open source* w zakresie oprogramowania Wiki charakteryzują się dużą ilością funkcji. Funkcjonalność aplikacji może zostać podniesiona poprzez dodatkowe pluginy (rozszerzenia), które realizują konkretne zadania. Są one najczęściej rozwijane i udostępniane przez inne grupy, programistów bądź społeczności. Niezaprzeczalnym faktem jest to, iż nie w każdym przedsiębiorstwie sprawdza się wdrożenie i wykorzystanie oprogramowania open source. Jest ono jednak ciekawą i wartą uwagi alternatywą.

## 5. Podsumowanie

Technologie Web 2.0 zmieniły sposób postrzegania współczesnego Internetu. Dostarczyły użytkownikom wielu prostych, wydajnych i łatwo osiągalnych aplikacji.

Oprogramowanie, takie jak blogi, Wiki czy webcasty, stało się szeroko wykorzystywanym rozwiązaniem. Zmiana podejścia do tworzenia i publikowania treści pozwoliła na rozpowszechnienie się Web 2.0 i stanowi to w dużej mierze podstawę jego sukcesu. Na takim gruncie rozpoczęto wykorzystywanie aplikacji społecznościowych w zastosowaniach biznesowych. Niewątpliwym prym w tej dziedzinie wiedzy Wiki. Z powodu elastyczności, funkcjonalności i łatwości w posługiwaniu się nią Wiki stać się może fundamentem, na którym oparta będzie platforma Enterprise 2.0. Bez wątpienia rozwiązania Wiki pozwalają na pracę bez względu na czas i miejsce. Każdy z pracowników może zgłosić problem, jego rozwiązanie bądź pomysł do zastanowienia lub późniejszego wykorzystania. Dostęp do tak przechowywanych informacji jest łatwy i przystępny. Poza tym nie jest wymagana zaawansowana wiedza informatyczna do posługiwania się tego typu narzędziami. Warto także zwrócić uwagę na to, że na rynku jest wiele aplikacji Wiki udostępnionych na licencji *open source*. Stanowi to ciekawą alternatywę i otwiera nowe możliwości zastosowania Wiki jako fundamentu platformy Enterprise 2.0.

## Literatura

- Cook N., *Enterprise 2.0 How Social Software Will Change the Future of Work*, Gower Publishing Limited, Burlington 2008.
- Ebersbach A., Glaser M., Heigl R., Warta A., *Wiki web collaboration*, Springer, Berlin 2009.
- Haneefa M., *Interactive Information Dissemination: Web 2.0 and Beyond. 7th International CALIBER*, Pondicherry University, Puducherry 2009.
- Krawatka T., *Jak wdrożyć wiki w firmie. Materiały firmy Divante*, Wrocław 2009.
- Szablowski S., *E-learning dla nauczycieli*, Wydawnictwo Oświatowe FOSZE, Rzeszów 2009.
- Vosen G., Hagemann S., *Serwis Web 2.0 od pomysłu do realizacji*, Helion, Gliwice 2010.

## Źródła internetowe

- <http://www.oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- [http://www.andrewmcafee.org/2006/05/enterprise\\_20\\_version\\_20/](http://www.andrewmcafee.org/2006/05/enterprise_20_version_20/).
- <http://blogs.zdnet.com/hinchcliffe>.

## WIKI APPLICATION AS A BASE OF ENTERPRISE 2.0 PLATFORM

**Summary:** Web 2.0 is an issue which integrates a variety of technologies. A lot of these applications are used every day by many users. The main purpose of this article is to present the use of Web 2.0 technology (in particular Wiki software as a base of Enterprise 2.0 platform) in a company. In the last part of the article there are presented potential solutions of open source wiki software.