

WEB 2.0

Mihai Mocanu

Grupa 1093

Table of Contents

WEB 2.0.....	3
Web 2.0 și procesele tradiționale de management al cunoașterii	3
Web 2.0 din perspectiva de gestionare a cunoștințelor	4
Web 2.0 Managementul cunoașterii pentru situații de urgență	7
Impactul Web 2.0 asupra gestionării cunoașterii	9

WEB 2.0

Web 2.0 și procesele tradiționale de management al cunoașterii

Lucrarea discută utilizarea Web 2.0 ca un nou mijloc de gestionare a cunoștințelor pentru organizațiile profesionale, în general, și pentru intervenții de urgență, în special. Se susține că nu există o înțelegere clară a procesele de aliniere dintre modului tradițional de management al cunoștințelor și Web 2.0. Astfel, această lucrare analizează procesele tradiționale de gestionare a cunoștințelor în contextul proceselor de Web 2.0 și prezintă o aliniere într-un model de management al cunoașterii comune. Modelul comun arată în mod clar în cazul în care fiecare proces Web 2.0 pot fi aplicate, și, astfel, caracteristicile diferite ale Web 2.0 și procesele de organizare pot fi luate în considerare. În cele din urmă, vom examina aplicarea sistemelor de management al cunoașterii bazate pe Web 2.0 pentru intervenții de urgență și să prezinte activitatea inițială privind elaborarea unui instrument de sprijinire a managementul cunoștințelor în intervenție de urgență. Acest instrument este încorporat în cadrul proiectului de cercetare WeKnowIt care vizează examinarea modului Web 2.0 prin tehnici, cum ar fi continut generat de utilizator, întrebarea telefonic și prin rețele sociale pot fi aplicate în domeniul intervențiilor de urgență.

Organizațiile devin tot mai interesate de beneficiile aplicării Web 2.0 tehnologii precum wiki, bloguri, RSS, partajarea de conținut, etichetarea și rețele sociale la practicile lor de lucru. Organizațiile sunt dincolo de utilizarea anterioară de comunitati online pentru a oferi evaluări, recenzii și pentru alte activități de marketing comunități online sau Web 2.0 comunitati sunt oameni care împărtășesc un scop comun și au orientări (politici) pentru interacțiune [Pre00]. Aceste interacțiuni sociale sunt susținute și mediate prin intermediul sistemelor informatice.

Organizațiile doresc să obțină un avantaj prin angajarea cu o comunitate mare de utilizatori care oferă cunoștințe care pot fi extinse în organizațiilor strategiile, produsele și serviciile. Cu toate acestea, pentru multe organizații care profită de Web 2.0 va necesita o schimbare culturala.

Organizații profesionale, cum ar fi întreprinderile și agențiile guvernamentale au reguli și limite aplicabile puternice și de multe ori punct de vedere juridic. Asocierea persoanelor la organizația și rolul lor în cadrul acestuia este de obicei clar definit, cum ar fi șef al departamentului de cercetare și dezvoltare sau managerul de resurse umane. În schimb,

comunitățile Web 2.0 sunt informale și prost definite, o persoană poate avea diferite roluri și grade de interes în comunitate, care se pot modifica în timp.

Există, în general, libertatea de exprimare, reguli și limite ies din consens și sunt puse în aplicare de către comunitate. Prin urmare, organizațiile prin adoptarea unor practici Web 2.0 trebuie să se deplaseze de la sistemele de comandă și control structurate față de colaborarea și munca în echipă. Pentru a exploata cu succes comunitățile Web 2.0, organizațiile trebuie să recunoască provocările și să evite posibilele pericole. Astfel, ei trebuie să ia caracteristicile diferite ale organizațiilor profesionale și comunităților Web 2.0 în considerare.

Pentru a înțelege efectul de incorporare a activităților eterogene desfășurate de Web 2.0 indivizilor și comunităților cu privire la luarea deciziilor și executarea proceselor, organizațiile inițial trebuie să se alinieze Web 2.0 cu practicile lor de gestionare a cunoștințelor tradiționale. În acest scop, această lucrare descrie analiza proceselor de management al cunoștințelor organizaționale și Web 2.0 comunități.

Web 2.0 din perspectiva de gestionare a cunoștințelor

Conceptul de Web 2.0 este adesea menționat ca un termen generic folosit pentru a exprima explicit cadrul de idei și tehnologii. O parte esențială a WEB 2.0 este constituită din tehnologiile creației și interferența cu conținutul utilizatorului. Conținutul utilizatorului este adnotat (de exemplu, prin tag-uri), comun pentru platforme de rețele sociale și colaborare îmbunătățită (de exemplu, în wiki) valorificarea inteligenței colective a utilizatorilor individuali ("întelegerea mulțimilor" [O'R05]) și valorificarea rețele efecte [And07, O'R05].

Cunoștințele gestionate în cadrul aplicațiilor Web 2.0 se află în conținutul adus de utilizatori. Această cunoaștere este publicată, îmbogățită, comunicată și combinată. Dintr-un punct de vedere Managementul Cunoașterii, aspectele esențiale ale Web 2.0 pot fi rezumate în șase procese. Aceste șase procese sunt derivate dintr-o analiză extinsă de lucrări conexe în domeniul Web 2.0 [SSK + 08]. Pentru fiecare proces, exemple reprezentative de aplicații Web 2.0 sunt furnizate și relația acestora cu procesul tradițional Managementul Cunoașterii este identificată.

În sindicalizarea cunoștințelor, utilizatorii publică opiniile, experiența și cunoștințele într-o comunitate largă de beneficiari (mass-media). Destinatarii pot accesa aleatoriu informațiile sau se pot abona la acestea. Producătorul de cunoștințe este de obicei cunoscut destinatarilor.

Aplicații web 2.0 care suportă sindicalizarea cunoștințelor sunt bloguri, podcast-uri și fluxuri de știri. În ceea ce privește procesele de KM tradiționale, sindicalizarea cunoștințelor se ocupă în principal cu transferul de cunoștințe, adică făcând bucați de cunoaștere a unei persoane sau organizații explicit și cu condiția ca acesta să de mai departe altor persoane și organizații.

Procesul de creare a cunoștințelor în colaborare a intrat explicit în resurse de cunoștințe, de exemplu documente de text sau hipertext. Spre deosebire de sindicalizarea cunoștințelor (în cazul în care autorii cunoștințele sunt cunoscuți de către consumatori), acest lucru nu este de obicei în cazul de crearea de cunoștințe de colaborare. Grupul de utilizatori care creează în colaborare cunoștințe poate fi o comunitate deschisă, cum ar fi utilizatorii de Internet sau închise, cum ar fi o divizie specifică a unei societăți.

O aplicație Web 2.0 pentru crearea de cunoștințe de colaborare este utilizarea wikis în organizații și crearea în colaborare de articole. Crearea în colaborare a cunoașterii se ocupă în principal cu crearea de (noi) cunoștințe sau cel puțin a face cunoștințe implicite explicite. Scopuri secundare sunt de stocare / regăsire a cunoștințelor și transferul de cunoștințe către alte persoane și organizații.

Procesul de schimb de cunoștințe de colaborare cu rezolvarea unei probleme. O descriere a problemei se face disponibilă la un grup deschis sau închis de utilizatori. Utilizatorii pot da indicii, să facă sugestii cum să rezolve problema, da direcțiile discuta despre ele. Feedback-ul, informațiile, răspunsurile și soluții oferite sunt vizibile pentru toți utilizatorii comunității.

Exemple de aplicații Web 2.0, care oferă pentru schimbul de cunoștințe de colaborare sunt forumuri de discuții și întrebări și sisteme de răspuns.

Colaborarea în procesul de schimb de cunoștințe se concentrează pe transferul de cunoștințe și aplicarea cunoștințelor. Transferul de cunoștințe are loc de către utilizatori care oferă contribuția lor la procesul de rezolvare a problemelor. Cererea de cunoștințe se întâmplă atunci când utilizatorul care a declarat problema aplică direct soluția sugerată.

În procesul de cunoștințe și schimbul de meta-cunoaștere, utilizatorii împart cunoștințele lor cu un grup de alți utilizatori sau o organizație. Împărțirea poate fi într-o comunitate închisă sau deschisă. Utilizatorii posedă cunoștințele acestea și partajarea de obicei vine în combinație cu crearea și schimbul de meta-cunoaștere. Meta-cunoaștere sunt descrieri ale pieselor de cunoaștere, adică sunt cunoștințe despre cunoaștere. De obicei tag-urile sunt folosite ca meta-cunoaștere.

Deși cunoștințele sunt, de asemenea, în comun prin sisteme cum ar fi wiki, în formă de articole în colaborare scrise, principala diferență la crearea de cunoștințe de colaborare este că utilizatorii încă posedă cunoștințele la care au contribuit. Meta-cunoaștere în wiki sunt, de exemplu, diferite categorii de articole, cum ar fi definițiile, orientări și profiluri de afaceri. Procesul diferă de sindicalizarea cunoștințelor în măsura în care nu este de obicei despre un "unu la (foarte) multe" relație ca, de exemplu, mass media.

Aplicații web 2.0 care permit cunoașterea și schimbul de meta-cunoaștere sunt sisteme de partajare de conținut, cum ar fi Flickr și YouTube. Procesul de cunoștințe și schimbul de meta-cunoaștere se referă în principal la procesul de transfer de cunoștințe care este definit în secțiunea 2. Acesta oferă perspective în cunoașterea altor utilizatori, care pot fi apoi consumate și dobândite. Spre deosebire de schimbul de cunoștințe de colaborare, aplicarea de cunoștințe nu este în interesul (primar) de sisteme de schimb de cunoștințe. Mai degrabă, scopul este de a face cunoștințele disponibile și pentru a asigura o depozitare pe termen lung și de recuperare.

În procesul de social networking, utilizatorii oferă de obicei unele informații personale, cum ar fi interese și afiliere și le împărtășesc cu comunitatea. În plus, utilizatorii pot afirma în mod explicit că există o legătură între ei și alți utilizatori (contacte). Aceste conexiuni pot fi de diferite tipuri, cum ar fi prieteni, colaboratori, sau universitate colegi. Aplicații de rețele sociale, cum ar fi Facebook se pot concentra de obicei pe utilizatorii finali.

Există platforme care vizează utilizatorul experimentat ca Xing și membri ai organizațiilor specifice, cum ar fi personalul de intervenție de urgență. Având în vedere rețelele sociale cu privire la procesele tradiționale de KM definite la punctul 2, relația principală poate fi văzută cu depozitare de cunoștințe și de recuperare. Acesta susține, de asemenea, crearea de cunoaștere (rețea socială în sine). Un alt scop secundar, de rețele sociale este transferul de cunoștințe.

În cele din urmă, procesul de orchestrația cunoașterii pune în aplicare o combinație de diferite infrastructuri deschise și fuzionează astfel diferite resurse de cunoștințe pentru a crea un nou serviciu și pentru a oferi perspective mai bune în cunoștințe. Acesta poate fi folosit pentru a explora o mai bună cunoaștere și combinații ale acestora; de multe ori realizat cu hărți, termene sau diagrame. Aplicații Web 2.0 care utilizează o orchestrație a cunoștințelor sunt de obicei numite "mashup", oferind o combinație de diferite surse de cunoștințe.

Procesul de orchestrare de cunoștințe permite crearea de cunoștințe prin combinarea resurselor existente. Scopul acestei asocieri este transferul de cunoștințe și aplicarea cunoștințelor.

Transfer de cunoștințe înseamnă că prin acumularea cunoștințelor și prezentându-l prin diferite vizualizări, ele pot fi percepute și dobândite.

Web 2.0 Managementul cunoasterii pentru situații de urgență

Există mai multe tipuri diferite de situații de urgență, determinate de forțe ale naturii, cum ar fi inundațiile sau ca atacurile teroriste. Aceste situații de urgență variază în funcție de scară, atât în severitate cât și locația afectată. În situații de urgență la scară mică, doar câteva organizații pot fi implicate, de obicei, numai autoritățile locale, cum ar fi consiliul municipal, poliția și pompierii. În situațiile de urgență de amploare câteva sute de organizații pot fi implicate, cum a fost situația după tsunami în Oceanul Indian 2004 [HRRL08].

În timpul unui incident, răspunsul de urgență (ER) echipa poate primi informații de la Surse multiple, cum ar fi serviciile de urgență, alte organisme ale autorităților locale, organisme guvernamentale, servicii de difuzare, persoanele afectate și altele. Gravitatea unui incident este probabil să crească ca amploarea și complexitate. Cu toate acestea, în astfel de situații, este mult mai probabil ca volumul de informații primite vor deveni copleșitoare.

Procesul de luare a deciziilor în echipa ER poate, literalmente, însemna diferența dintre viața și moarte. În primul rând, acest lucru înseamnă alocarea și coordonarea resurselor, dar implică, de asemenea, o comunicare eficientă între agențiile implicate, lanțul de comandă și deciziile persoanelor afectate. Gestionarea masei de informații este esențială în sprijinirea acestui proces de luare a deciziilor, asigurând, pe cât posibil, conștientizarea situației complet (de exemplu, cu informații exacte, complete și în timp real), pentru a lua decizii în cunoștință de cauză. Acest lucru înseamnă, în termeni Managementului Cunoasterii, crearea de cunoștințe și de transfer sunt critice oferind un răspuns eficient.

Un număr de inițiative recente sunt explorarea utilizării de Web 2.0 pentru a ajuta Managementul Cunoasterii în ER. Baza de cunoștințe Responder își propune să ofere informații referitoare la ER, cum ar fi standarde, produse și pentru a oferi funcționalitate pentru utilizatori, pentru a adăuga conținut și pentru a contacta alți utilizatori.. Life360 este un sistem de mesagerie

multi-canal și rețea socială pentru a păstra utilizatorul în contact cu familia și comunitatea locală, folosind alerte personalizate de urgență.

Emergency Management Agency US Federal a făcut echipa cu MySpace pentru a distribui un instrument care oferă informații despre cum să obțineți ajutor, localizați victime, a facilita donații, inscrieți-voluntari și urmări abordarea unui uragan. Un grup pe Facebook pentru "conștientizarea de urgență" a fost înființat în iulie 2008, de la Universitatea din Maryland. Grupul a fost folosit pentru a publica orice mesaj de urgență de pe alte sisteme de alertă. Din nou dezvoltat la Universitatea din Maryland, proiectul 911.gov vizează dezvoltarea unei platforme Web 2.0 în sprijinirea colaborării entităților organizatorice pentru ER și a cetățenilor. Un sistem Open Source recent, Sahana, oferă o platformă Web 2.0 pentru conectarea organizațiilor ER cu voluntari. Această platformă are ca scop configurarea unei comunități online de o organizație pentru anumite incidente(la scară mare).

Având în vedere necesitatea stringentă de crearea de cunoștințe și de transfer în ER nu este surprinzător faptul că Încorporarea tehnicilor Web 2.0 în ER s-au concentrat pe utilizarea rețelelor sociale; acestea pot fi considerate ca fiind aplicabile acestor procese Managementul Cunoașterii. Este de remarcat faptul că a existat, de asemenea, o anchetă privind utilizarea wiki în ER [WPAM + 08], deși munca a concluzionat că wiki-urile sunt utile, au existat unele limitări. Wiki sunt în general utilizate pentru crearea și îmbunătățirea cunoștințelor monotone și sunt mai puțin aplicabile în domenii dinamice, cum ar fi ER, în cazul în care experiența recentă de cunoaștere este deseori crucială.

WeKnowIt proiect își propune să analizeze modul în care aceste alte tehnici (împreună cu rețele sociale) pot fi aplicate în domeniul ER. Unul dintre principalii catalizatori pentru munca în cadrul proiectului WeKnowIt este realizarea conținutului generat de utilizator. Mai degrabă decât bazându-se pe resursele limitate ale organizațiilor profesionale pentru a aduna informații, site-uri de rețele sociale oferă acces la o masă de indivizi care sunt direct implicați în incident.

Odată cu apariția interfețelor mobile la rețelele sociale, utilizatorii pot încărca informații direct de la locul incidentului, oferind astfel în timp real informații critice despre eveniment și posibilitatea de a avea o vizualizare geografică clară a gradului de urgență. De fapt, pentru un număr de cutremure recente s-a afirmat că Twitter, un serviciu de micro-blogging, a publicat prima notificare și imagini legate de evenimente seismice înainte de serviciile naționale de difuzare. O anchetă curentă în utilizarea UGC este Proiectului Aberdeen [Dod08] de BBC, care,

deși nu este în mod direct o organizație ER, acționează ca un mediu important între organizație ER și public în timpul situațiilor de urgență.

Utilizarea UGC în ER prezintă o serie de provocări și pericole. În timp ce organizațiile ER se angajează în procesele Managementul Cunoasterii ca scop generarea și distribuirea de informații exacte, UGC nu poate adera la aceleași criterii. Utilizatorii pot posta informații, care este speculative, mai degrabă decât definitive, sau pur și simplu incorecte sau care induc în eroare. În cazul în care informații incorecte sunt transferate de la o setare de rețea socială și utilizate sau reproduse de către o organizație efectul oricărei dezinformări pot fi grave. În plus față de problema de informații incorecte, natura informațiilor este subiectivă, prin urmare indivizi și organizații ER vor avea perspective diferite și diferite grade de importanță pe anumite incidente. Pentru organizațiile ER a exploata cu succes UGC în Managementul Cunoasterii trebuie să pună în aplicare procese care să asigure cunoașterea și îndeplinește cerințele cu privire la relevanța, fiabilitatea și calitatea organizației

Impactul Web 2.0 asupra gestionării cunoasterii

În ultimii ani am asistat la o transformare de la un web static spre un "web viu" în cazul în care utilizatorii aduc conținut, să colaboreze și să împărtășească cunoștințe. Instrumente Web 2.0 se numără blogurile, wiki, tag-uri, fluxuri RSS, instrumente de marcare socială, și AJAX. Folosind instrumentele Web 2.0, oamenii nu consuma doar pasiv informații; mai degrabă, ei sunt contributory activi, au chiar instrumente pentru personalizare și tehnologii de utilizare a acestora. Web 2.0 facilitează rețele sociale și colaborare și, prin urmare, este menționat ca rețeaua socială. Principiul de bază al web socială este de a face uz de "înțelepciunea mulțimii" și "conținut generat de utilizator".

Înțelepciunea mulțimii este un termen inventat de Surowiecki (2005), care susține că grupuri mari de oameni sunt mai deștepți decât o mică elită. Nu contează cât de inteligent ar fi, grupuri mari de oameni sunt mai bune la rezolvarea problemelor, stimularea inovării, venind la decizii înțelepte, și chiar prezicerea viitorului. În această lume extrem de interconectată, dinamica, noi modalități de cultivare și exploatare a schimbul de cunoștințe cu clienții, furnizorii și partenerii au forțat companiile să-și extindă conceptele de management al cunoștințelor și agende (Mentzas et al., 2007). Există, de asemenea, a doua etapă a managementului bazat pe cunoștințe în cazul în care companiile încearcă să exploateze o formă mult mai bogată de active

cunoștințe, inclusiv bloguri, wiki, și rețele sociale, cu accent pe dimensiunea socială, colaborare Web 2.0.

Aceasta varietate de instrumente de comunicare disponibile pe Web 2.0 permite introducerea unui nou model de Managementul Cunoașterii, de asemenea, numit MC 2.0 sau Enterprise 2.0 (Kakizawa, 2007; McAfee, 2006; Shimazu și Koike, 2007). Acest model încearcă să valorifice mai bine utilizarea inteligenței colective, și, astfel, accelerează distribuția de informații. Web 2.0 introduce noi instrumente de comunicare care îmbunătățesc colaborarea și distribuția cunoștințelor lucrătorilor cunoașterii ". McAfee (2006) susține că Web 2.0 poate genera avantaje strategice pentru companiile.

Spre deosebire de instrumente Managementului Cunoașterii clasice, aceste noi tehnologii nu se concentrează pe captarea cunoștințelor, ci pe consolidarea cunoștințelor de lucru prin facilitarea colaborării. În plus, instrumentele Web 2.0 sunt ieftine și destul de ușor de configurat up. Shimazu (2007) subliniază faptul că modelul Managementul Cunoașterii poate extinde inteligența colectivă prin legarea extragerea de cunoștințe din diverse instrumente și sisteme de comunicare.

Aplicații de rețele sociale, precum Facebook, MySpace, LinkedIn, Xing și au s-au adunat mari comunități de utilizatori în ultimii ani, așa cum se arată în figura 1. rețelele sociale au devenit puncte centrale de pe web pentru schimbul de informații cu caracter personal și de socializare on-line. Aceste aplicații reunesc utilizatori care au interese similare și de a crea comunități în jurul centrelor de interes.

fig

În afară de dimensiunea lor socială, de rețeaua socială este de asemenea un factor de învățare informală. Breslin (2008) estimează că 75-80 la sută din învățare se face informal, și că 40-50 la sută din angajați au acces la informații și cunoștințe de la site-uri de social media. Unele dintre serviciile cele mai de succes, cum ar fi Del.icio.us, Last.fm, Flickr, YouTube sau, utilizarea rețelelor sociale ca un facilitator pentru schimbul de elemente de interes (cum ar fi marcaje, contacte de afaceri, muzică, fotografii sau videoclipuri).

Atunci când companiile sunt preocupate de problemele de securitate și confidențialitate, ei preferă să construiască și să utilizeze soluții de proprietate pentru rețele sociale. De exemplu, IBM folosește Beehive ca un site intern de social networking. Fiecare utilizator poate proiecta propria lor pagină individuală și conecta cu alți angajați IBM. Datele cu caracter personal (de

familie, hobby), precum și informații cu privire la proiectele și competențe actuale și anterioare pot fi prezentate. Utilizatorii pot ascunde selectiv unele dintre datele lor de profil.

Acestea ar putea conecta alți angajați de care ei nu au știut personal, dar care au în comun interese similare. Angajații IBM care abia știau unul de altul au crescut comunicare (2008). Autorii au raportat că Beehive a permis codificarea și schimbul de cunoștințe personale în scopuri profesionale și personale. Acesta a fost găsit util pentru avansarea carierei.

Prin conectarea cu alți angajați care au fost în același domeniu de interes, de navigare prin intermediul rețelelor lor, și având discuții, noi cunoștințe ar putea fi construit, care ar putea duce la avansarea în carieră. Nu în ultimul rând, în conformitate cu angajații IBM intervievați, conștientizare că site-ul de rețea socială a permis pentru comentarii / discuții mai oneste și critice care ar putea facilita oportunități de învățare mai bune (2008).

Blog sau blog-uri sunt în primul rând de text și pot varia foarte mult în conținutul lor. Ele pot fi dedicate pentru politică, știri și opinii de partajare sau dedicate pentru evoluțiile tehnice. Intrări blog sunt de obicei menținute în ordine cronologică, dar sunt de obicei afișate în ordine cronologică inversă. Nardi colab. (2004) a identificat cinci motive care sunt utilizate în blog-uri:

1. pentru a actualiza activități;
2. să-și exprime opiniile pentru a influența pe alții;
3. să caute opiniile și feedback-ul celorlalți;
4. să "gândească în scris"; și
5. pentru a elibera tensiunea emoțională.

Herring colab. (2004) definesc trei tipuri de blog-uri: jurnal personal, "filtre" (pentru că selectează și furnizează comentarii pe informații de la alte site-uri) și "busteni de cunoștințe". Majoritatea blogurilor (70 la sută) sunt de tip jurnal on-line. Zerfass și Bogosyan (2007) a intervievat 600 de utilizatori de internet cu privire la folosirea lor de bloguri. Cele mai multe (84 la sută) dintre respondenți credeau că blogurile sunt o bună platformă pentru schimbul de cunoștințe de specialitate pe diferite teme de interes. Bloggerii sunt interesați de lectură noi informații, schimbul de cunoștințe și de a fi în legătură cu alți utilizatori. În timp ce scriitorii blog sunt mai extrovertiți, cititorii blog sunt mai consumatori. Utilizarea de blog-uri și blog-uri semantice a fost recent asociat cu o formă descentralizată de Managementul Cunoașterii (Cayzer, 2004).

Aplicații wiki pot facilita editarea de colaborare susținută de mecanisme de revizuire care să permită monitorizarea modificărilor. Tehnologia wiki poate fi utilizată ca o platformă comunitate, și, de asemenea, ca un mediu de creație personală. Wiki a fost dezvoltat în 1994 de către Ward Cunningham. Wiki vine de la cuvântul Hawaian "wiki-wiki", adică repede. Evaluarea calității contribuțiilor în astfel de medii de creație este o sarcină dificilă (Korfiatis et al., 2006). Cu toate acestea bazate pe "înțelepciunea de mulțime" principiul colectează și date suficiente agregate până când nu există un răspuns constant de încredere.

Oren colab. (2006) recunosc faptul că wiki sunt de succes pentru colectarea de informații, dar subliniază că nu satisfac pe deplin cerințele PKM. Un wiki semantic permite utilizatorilor să facă descrieri formale ale resurselor de adnotare paginile care reprezintă aceste resurse. Întrucât un wiki regulat permite utilizatorilor să descrie resursele în limbaj natural, un wiki semantic permite utilizatorilor să descrie în plus resurse în limba oficială.

Instrumente pentru PKM pe Web Social

Pe baza studiului de instrumente web 2.0 existente, instrumente PKM pot fi clasificate în șase categorii:

1. pagini web personalizate care îmbunătățesc organizarea și prezentarea informațiilor și împărtășirea cu alții. Un exemplu de serviciu pagini web personalizate este Netvibes AJAX pe bază de (www.netvibes.com). La intrarea, un utilizator poate crea un site web personalizat, care pot fi partajate cu alți utilizatori. Pagini web Netvibes sunt organizate în file. Fiecare filă poate include diverse module definite de utilizator. Netvibes ecosistemelor (eco.netvibes.com) include o varietate de widget-uri, cum ar fi calendare, traducători, cartografiere sau aplicații financiare.

Utilizatorul poate alege, de asemenea, fundalul și sorta toate temele în funcție de preferințe și necesități. Site-ul permite utilizatorilor să acceseze istoria lor de activitate sau activități prietenilor lor. Site-uri Alte exemple de instrumente Web 2.0 activate, care pot fi personalizate sunt PageFlake, Newsgator, SHTR, iGoogle, MyYahoo !, sau Live.Com. Aceste site-uri permit oamenilor să creeze pagini web personalizate de către abonați la un anumit conținut prin feed-uri RSS și agregarea diferitelor tipuri de informații (de exemplu, bloguri, site-uri favorite, prognoze meteo), widget-uri sau aplicații (de exemplu, calendare, dicționare), într-un singur loc. Această integrare a diferitelor surse de informație facilitează accesul la informație și posibilitatea de a crea cunoștințe.

2. instrumente personalizate de căutare care asigură preluarea și schimbul de informații. Swicki (www.eurekster.com) este un portal de căutare personalizat pe teme la alegere cuiva alimentat de o comunitate. Un Swicki învață de la comportamentul de căutare a comunității; astfel, este mai ușor de a găsi ceva interesant.

3. Social marcare, care oferă o modalitate simplă de o comunitate de oameni pentru a partaja marcaje de resurse pe internet. Heystaks (www.heystaks.com) este un instrument care ofera colectarea, clasificarea și partajarea rezultatelor căutării web. Rezultatele căutării pot fi adăugate la listele propriile numite stive, dar este de asemenea posibil să se alăture liste existente și beneficiază de alții. Listele pot fi declarate public sau privat, și pot fi partajate cu colegii și prietenii. Link-uri pot fi evaluate pentru a indica calitatea lor altora. Folosind Heystaks, managementul marcaje devine o activitate socială.

4. forumuri personalizate de discuții vii care ajuta la analiza, evaluarea, prezentarea și schimbul de informații. Cu Tangler (www.tangler.com), este posibil să se creeze un live forum de discuții și de a împărtăși discuții cu alții.

5. lumi virtuale care să încurajeze schimbul de informații. SecondLife (<http://www.secondlife.com/>) sau Vastpark (www.vastpark.com) sunt platforme 3D care permit utilizatorilor să creeze propria lume virtuală pe care le pot deține și partaja cu alții. Acesta poate fi folosit pentru jocuri 3D, construirea prezentari 3D sau crearea unor rețele sociale în lumi comune care utilizatorii comunica, să coopereze, să învețe și să colaboreze.

6. bloguri și wiki care susțin editarea, prezentarea și organizarea de informații sau cunoștințe de către persoane fizice sau în colaborare cu alte persoane. O categorie specială de wiki este wiki personal. Acestea permit oamenilor să organizeze informațiile pe desktop sau dispozitiv de calcul mobil într-un mod similar cu wiki normal. Acestea sunt instalate ca o versiune standalone și poate fi văzută ca manageri de informare cu caracter personal. Un exemplu de wiki personal este Pimki (pimki.rubyforge.org), care include hărți mentale, funcții de căutare sau liste todo.