

Fri leg og åben software hos Sun

Amerikansk it-gigant vil revolutionere software-industrien

En udstillings-montre i foyeren hos Sun Microsystems otte år gamle europæiske Solution Center i München sender de besøgende et klart signal om, at de gæster en halvgammel pionér i en ung branche. Montren indeholder et eksemplar af selskabets første arbejdsstation "Sun 1" fra 1983, som var med til at grundlægge Sun's succesfulde position på server-markedet.

I det nærliggende højloftede demo-lab udsender en vægfuld af den første Sun-computers mere potente efterkommere en højlydt summen. Men karakteristisk nok samler interessen sig om en internet-applikation på en almindelig stilfærdig kontor-pc i den modsatte ende af lokalet.

Solution Center manager Gerhard Hofweber viser vej ind i den virtuelle verden "Wonderland", som er et fascinerende bevis på, at udviklingsprojekter kan starte som legesyge programmørers pjatterier, og ende med at være både praktisk anvendelige og kommercielt interessante.

Inspirationen fra det overeksponerede og nu knap så hotte Second Life er klar. Men til forskel fra Second Life kører Wonderland via Suns allestedsnærværende java-software takket være grafiske komponenter, som oprindeligt blev udviklet til brug i computerspil.



Den nære kobling til almindeligt udbredt web-teknologi giver et væld af muligheder for at proppe nyttige informationer og værktøjer ind i den virtuelle verden. Projektstyringsværktøjer kan visualiseres tre-dimensionelt, så man praktisk talt går rundt mellem de forskellige delmål og faser. Fælles information som præsentationer og websites kan hænges op på væggene i den virtuelle verden, og samarbejdspartnere kan mødes og tale sammen ved at opsøge hinandens avatarer. Særlige cirkler på gulvet i Wonderland markerer lukkede områder, hvor man kan gå hen og sludre, hvis samtalen har fortrolig karakter.

Wonderland behøver ikke køre på hardware fra Sun Microsystems, men selskabet leverer naturligvis gerne både maskiner og support til dét og andre formål.

Revolution og indtjening

Samme håbefulde forretnings-koncept ligger bag Sun Microsystems omtumlede fornufts-ægteskab med bevægelsen bag Open Source software. Som den central- og nordeuropæiske marketings-projektchef Klaus Bergius forklarer, er en af selskabets vigtigste målsætninger det erklærede forsøg på at revolutionere software-industrien med meget aktiv støtte til Open Source miljøet og hele tankegangen bag åben software. Konkret udmønter den sig i, at en del af Sun Microsystems i alt næsten 35.000 ansatte rundt om i verden bruger arbejdstiden på udviklingsprojekter, hvor resultatet kan downloades og anvendes uden beregning.

- På den måde giver vi ganske vist meget software og mange idéer væk gratis. Men vi tror på, at det i det lange løb også kommer tilbage til os i form af indtjening fra kunder, som er parate til at betale for ekstra funktioner og support i betalingsversionerne af vores software, forklarer Klaus Bergius.

Links:

Sun Solution Center i München: <http://www.sun.com/solutioncenters/locations/munich>

Project Wonderland website: <https://lg3d-wonderland.dev.java.net>

Sun-info om satsningen på Free og Open Source: <http://www.sun.com/software/opensource/index.jsp>