

# Inhaltsverzeichnis

<b>Tadocha - Öfters mal wieder persönlich sehen</b> .....	3
<i>Was ist Tadocha?</i> .....	3
<i>Wie macht Tadocha das?</i> .....	3
<i>Das Display</i> .....	3
<b>Die Tadocha App - Einrichtung</b> .....	5
<b>Installieren der App</b> .....	5
Desktop .....	5
MacOS .....	5
iOS .....	6
Android .....	6
<i>Wie melde ich mich als User an?</i> .....	6
<b>Die Tadocha App</b> .....	7
<b>Die Startseite</b> .....	7
Eigene Aktivitäten .....	8
<b>Die Seiten- Struktur</b> .....	10
Die Profil- Einstellungen .....	10
Freunde hinzufügen .....	12
Freunde Editieren .....	13
<b>Displays</b> .....	14
Display hinzufügen .....	15
Displays verwalten .....	16
<b>Die App ist eine PWA..</b> .....	18
<b>Bekannte Probleme und geplante Änderungen</b> .....	19
<b>Das Tadocha- Projekt an sich...</b> .....	21
<b>Einnahme- Möglichkeiten</b> .....	21
<b>Was ist jetzt die Strategie?</b> .....	22
<b>Ein restriktives Lizenzmodell</b> .....	22



# Tadocha - Öfters mal wieder persönlich sehen

## Was ist Tadocha?

Tadocha (vom englischen *Talk, don't Chat* - Sprecht, statt zu Chatten) gibt Dir ein bisschen Hilfe dabei, den Menschen, die Du magst, wieder mehr persönlich zu begegnen, als immer nur im Handy die meist gleichen Gesprächs- Floskeln im Messenger auszutauschen.

Denn es hat sich eingebürgert, dass man sich im Chat erstmal vortastet, ob der Andere überhaupt Zeit hat. Meistens wird dann auch gleich das ganze Thema im Chat abgehandelt, der persönliche Kontakt bleibt am Ende aus.

Tadocha löst diesen Knoten - Es zeigt Dir, wer sich gerade über etwas Gesellschaft freuen würde, und Du kannst Deinen eigenen Begegnungswunsch mit Deinen Freunden teilen.

## Wie macht Tadocha das?

Tadocha ist eine Kombination aus einem kleinen bisschen Handy-App und einem kleinen Display.

Eigentlich will man ja gerade mit Tadocha weg vom Handy, darum brauchst Du die App auch nur für's Einrichten am Anfang, wenn sich mal Einstellungen ändern, oder für unterwegs.

Im Mittelpunkt selber steht aber das Display.

## Das Display

Das Display steht irgendwo da, wo Du beim Vorbeikommen gelegentlich einen Blick hin werfen kannst.

Es funktioniert im Prinzip wie eine Eieruhr (und sieht auch so ähnlich aus): Mit einem Drehring ziehst Du die Uhr auf, wie lange Du erreichbar sein möchtest, und mit einem Klick auf den Drehring suchst Du Dir die Aktivität aus, für die Du Gesellschaft anbietest.

Das ist Alles...

Deine Auswahl und die Zeit, für die Du verfügbar bist, sehen nun alle Deine Freunde auf ihren Displays, können sich überlegen, ob sie mit dabei sein wollen und sich nun auf den Weg machen oder zum Telefon greifen.

 [Hier gehts zur Einrichtung](#)

From:

<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:

<http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:start>

Last update: **2026/05/02 20:39**



# Die Tadocha App - Einrichtung



[Hier geht's zur Tadocha- App](#)

Tadocha ist eine sogenannte "Progressive Web App (PWA)". Das heißt, es ist eine ganz normale Webseite, aber wenn man es möchte, kann man sie so abspeichern, dass sie sich anfühlt und so aussieht wie eine App.

Dies heißt im Browser- Menü meistens „Zum Startbildschirm hinzufügen“

## Installieren der App

Zum Installieren der App gehst Du einfach mit dem Gerät, auf dem Du die App installieren möchtest, auf die Tadocha- Webseite.

Es ist nicht zwingend erforderlich, Tadocha als App zu installieren, Tadocha funktioniert auch als normale Webseite. Als App ist es nur einfacher wiederzufinden und hübscher, weil man es dann als Symbol in seiner Programmsammlung hat und es als richtiges Programmfenster ohne das Browser- Drumherum dargestellt wird.

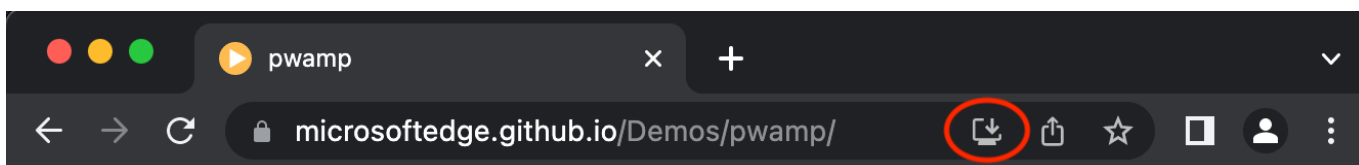
Dort würdest Du dann weitermachen, aber es ist wohl besser, Du liest hier erstmal zu Ende und probierst das Gelesene dann aus.

Wenn man die Webseite auf seinem Gerät lädt, öffnet sich manchmal direkt ein Abfrage- Dialog, den man nur bestätigen braucht.

## Desktop

Google Chrome und Microsoft Edge bieten derzeit die beste Unterstützung für PWAs auf Windows- und Mac-Betriebssystemen. Der Installationsprozess ist bei beiden Browsern sehr ähnlich. Öffne zuerst die Website, die Du als PWA installieren möchtest. Wenn die Website eine PWA ist, wird rechts neben der URL-Leiste ein Symbol angezeigt. Klicke auf das Symbol und dann auf Installieren. Alternativ kannst Du die PWA auch über das Menü mit den drei Punkten installieren.

Auf einem Windows-PC ist die PWA im Startmenü verfügbar. Auf einem Mac findest Du die PWA im Launcher und in der Spotlight-Suche.



## MacOS

Auf MacOS installiert man vom Safari aus über Ablage > Zum Dock hinzufügen...

## iOS

Eine PWA kann auf iOS nur mit dem Safari-Browser installiert werden. Öffne zuerst die Seite in Safari. Drücke auf die Schaltfläche Teilen und wähle im Popup Zum Home-Bildschirm hinzufügen. Drücke schließlich oben rechts auf Hinzufügen, um die Installation der PWA abzuschließen. Die App befindet sich nun auf Deinem Startbildschirm.

## Android

Der Standardbrowser Chrome kann PWAs auf Android installieren. Öffne zuerst die Seite in Chrome. Drücke das Symbol mit den drei Punkten oben rechts, um das Menü zu öffnen. Wähle Zum Startbildschirm hinzufügen. Drücken Sie im Popup auf Hinzufügen. Die PWA ist nun installiert und auf Deinem Startbildschirm verfügbar.

1)

## Wie melde ich mich als User an?

Egal, ob Du dich als neuer User anmelden möchtest oder ob Du dein Passwort vergessen hast, der Ablauf, um (wieder) ins System zu kommen, ist in beiden Fällen gleich:

1. Gib deine Email- Adresse ein
2. Drücke auf Neuer User oder Passwort vergessen?
3. Gib zwei mal Dein Passwort ein
4. Mit Neues Passwort beantragen schickst Du Deine Anfrage ab

Nun erhältst Du eine E-Mail vom System an die E-Mail- Adresse, die Du bei der Anmeldung angegeben hast. In dieser E-Mail ist ein Link. Wenn Du diesen Link dann anklickst, wird Deine Anmeldung im System akzeptiert und Du kannst loslegen.

 [Hier geht's zur normalen Bedienung](#)

1)

Quelle: <https://www.championmates.com/de/install-pwa>

From:  
<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:  
[http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:pwa\\_setup](http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:pwa_setup)

Last update: **2026/05/02 11:44**



# Die Tadocha App

## Die Startseite

Die Startseite zeigt auf einen Blick alle wichtigen Informationen. Von hier kommst Du auch zu allen anderen Funktionen.

Du siehst die Liste deiner Freunde, und ob der Freund:in gerade zu einer Aktivität eingeladen hat.

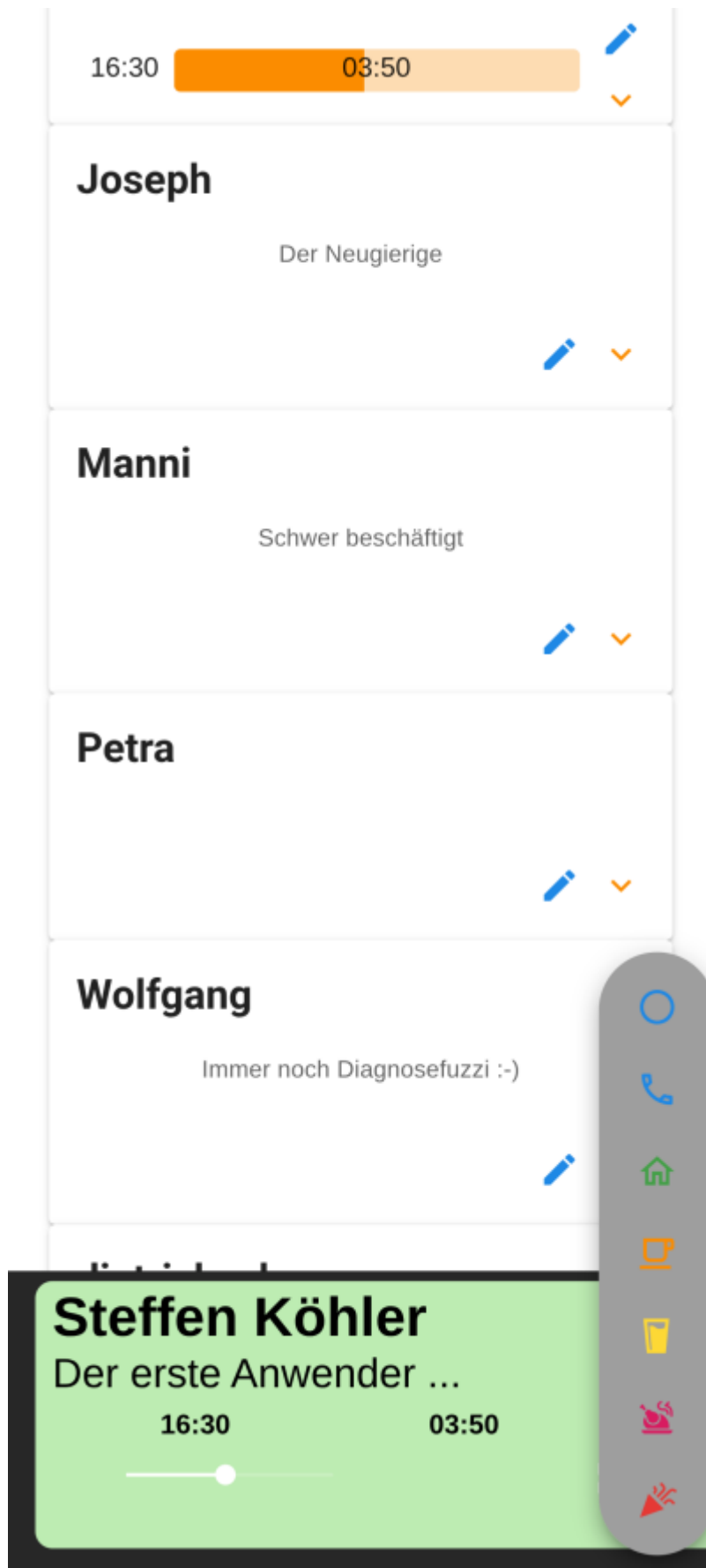
The screenshot shows a sidebar titled 'TADOCHA' with a list of users. Each user entry includes a name, a subtitle, and a horizontal bar representing activity time. The first two entries are for 'der olle steffen' with the subtitle 'Der erste Anwender ...' and a time range from 16:30 to 03:19. The third entry is for 'Joseph' with the subtitle 'Der Neugierige'. The fourth entry is for 'Manni' with the subtitle 'Schwer beschäftigt'. A green overlay highlights the 'Steffen Köhler' entry, which has the subtitle 'Der erste Anwender ...' and a time range from 16:30 to 03:19. A slider control is visible below the time range in the overlay.

## Eigene Aktivitäten

Die eigene Aktivität wählst Du im unteren Bereich der Start-Seite: Mit dem Schieberegler definierst Du

die Dauer, und mit einem Klick auf das Aktivitätssymbol wählst Du die geplante Aktivität aus, zu dem Du einladen möchtest.

Mit Druck auf den Pfeil schickst Du Deine Eingabe dann ab <sup>2)</sup>



## Die Seiten- Struktur

Oben in der Startseite finden sich Verweise auf andere Seiten



Über das Bleistift- Symbol kommst Du auf die Profil- Seite und die Display- Verwaltung.

Mit dem +- Symbol kannst Du einen weiteren Freund hinzufügen.

## Die Profil- Einstellungen

Zu den „Profil“- Einstellungen kommst Du über den Bleistift auf der Hauptseite und dann über den Menüpunkt Profil:

← TADOCHA • Profil von steffe...

---

Wie soll Dein Name in Tadocha sein?  
**Steffen Köhler**

---

Eine kurzes Statement über Dich selbst  
**Der erste Anwender ...**

---

Vielleicht noch etwas mehr Beschreibung?  
**Etwas mehr über mich**

---

Ich möchte per Email Neuigkeiten über Tad... ▼


---

Die Freunde meiner Freunde dürfen sehen,  
das ich in Tadocha bin

Ich bin ein öffentlicher Veranstalter

---

VON DIESEM GERÄT ABMELDEN

** EIGENEN ACCOUNT LÖSCHEN**

---

Diese Freunde Deiner Freunde sind auch in Tadocha

Klaus Mustermann

Zuerst gibst Du Deinen Namen an. Hier kannst Du natürlich jeden beliebigen (erfundenen) Namen angeben; nur falls Du auch die „Freunde von Freunden“- Funktion nutzen möchtest, dann bedenke, dass Dein (erfundener) Name dann so in der Freundesliste steht, und andere Freunde es schwer haben werden, Dich zu erkennen, wenn Du nur mit *Schnupsi88* in der Liste stehst..

Dann kommen zwei Beschreibungen. eine kurze und eine lange, die Du ausfüllen kannst, wenn Du möchtest, und die dann so auch bei Deinen Freunden zu sehen sind.

Dann kannst Du auswählen, ob und wann Du über Neuigkeiten von Tadocha informiert werden möchtest.

Wenn Du Freunde meiner Freunde ankreuzt, können Freunde Deiner Freunde sehen <sup>3)</sup>, dass Du auch im Freundeskreis bist. Wessen Freund genau Du bist, kann man aber nicht sehen.

Wenn Du Ich bin öffentlicher Veranstalter ankreuzt <sup>4)</sup>, kann Dich jeder Andere zu seiner Freundesliste ergänzen. Dies ist für Restaurants, Fitness- Studios usw. gedacht, die so anzeigen können, dass sie geöffnet haben und so auf ihre Dienste hinweisen.

Mit Von diesem Gerät abmelden meldest Du Dich vom aktuellen Gerät wieder ab.

Eigenen Account löschen löscht Dich und deine Freundesliste aus dem System

Diese Freunde Deiner Freunde sind auch in Tadocha zeigt Dir, wer noch alles im Freundeskreis in Tadocha unterwegs ist.

## Freunde hinzufügen

Mit dem +- Symbol kommt Du auf auf die Freund hinzufügen. . Seite.

Du bekommst einen QR-Code angezeigt, den Dein Freund, wenn er auch die Tadocha- App auf seinem Handy hat, nun direkt scannen könnte.



Du kannst aber auf einem PC entweder den Link oder den QR-Code selber in die Zwischenablage kopieren.

Auf einem Handy dagegen kannst Du die Einladung teilen uns z.B. in WhatsApp oder so an Deinen Freund schicken. Wenn er dann auf den empfangenen Link klickt und Tadocha auf seinem Handy hat, kommt er direkt zur Bestätigungsabfrage.

Daraufhin erkennt Tadocha die Verbindung zwischen Euch beiden und speichert Euch gegenseitig in der Freundesliste ab.

## **Freunde Editieren**

Zum Bearbeiten der Einstellungen für eine(n) einzelne(n) Freund:in wählt man den **Bleistift** neben jedem Freund in der Freundesliste.

Du kannst Deinem Freund eine selbst definierten Namen geben, den nur Du siehst. Auf den kleinen Display- Geräten sieht man nämlich aus Platzgründen oft nur den Vornamen eines Freundes, und wenn Du 7x einen Peter im Freundeskreis hast, kannst Du sie im Display nicht auseinander halten. Dies kannst Du hier anpassen.

Auf der Einstellungsseite kannst Du zum Einen den Freund komplett aus der Freundesliste entfernen.

Du kannst aber auch einstellen, welche Deiner Aktivitäten von Deinem/n Freund:in gesehen werden soll und welche nicht- denn vielleicht hast Du ja nichts dagegen, wenn Dich ein Freund mal anruft, aber Du möchtest nicht, dass er auch jedesmal auf der Matte steht, wenn Du zum Essen einlädst.







← TADOCHA • Eigenschaften v...


---

Selbst vergebener Name  
der olle steffen

---

Welche Deiner Ereignisse soll Steffen Köhler  
sehen können?

- 
- 
- 
- 
- 
- 

 STEFFEN KÖHLER ENTFERNEN

## Displays

Die App stellt zwar alle Funktionen bereit, aber wer will schon immer das Handy aus der Tasche friemeln, um den aktuellen Stand zu sehen?

Darum hat Tadocha eigene Displays, kleine Geräte, mit denen man zwar keine Systemeinstellungen machen kann, aber die unauffällig z.B. auf dem Schreibtisch stehen und alles Wichtige anzeigen.

Zu den „Display“- Einstellungen kommst Du über den Bleistift auf der Hauptseite und dann über den Menüpunkt Displays:

## **Display hinzufügen**

Ein neues Display, was Du schon für Dein WLAN konfiguriert hast, ist natürlich noch keinem Benutzer zugeordnet. Das Display merkt das und zeigt dann einen QR-Code zum Anmelden an.

Bitte achte darauf, dass dieser Code alle 60 Sekunden wechselt und dann auch nur immer für 60 Sekunden gültig ist, also beim Eintragen nicht zu lange warten...

Wenn Du diesen QRCode scannst und schon die Tadocha- App auf Deinem Handy hast, dann öffnet sich die „„Display hinzufügen“ - Seite.

Da gibst Du dem Display einen Namen, um sie mal auseinander halten zu können, falls Du mal mehrere hast.

Du kriegst dann eine kurze Erfolgsmeldung. Bitte warte dann bis zu 60 Sekunden, bis sich das Display einen neuen QRCode holt. Wenn es dann merkt, dass es angemeldet ist, geht es in die normale Anzeige und zeigt den gleichen Status an wie auch die Hauptseite Deiner App.

← TADOCHA • Display anmelden

---

Wie soll das Display heißen?

---

Erkannter QR-Code

---



## Displays verwalten

Über die Displays verwalten<sup>5)</sup> kann man vorhandene Displays umbenennen oder wieder

entfernen.

2)  
der Pfeil ist nur ein Krücke, um einen Bug zu umgehen -eigentlich sollte es ohne diesen Pfeil funktionieren, aber im Moment tut es das nicht

3) 4)

,  
dies ist noch nicht implementiert

5)

Noch nicht implementiert

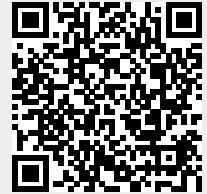
From:

<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:

[http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:pwa\\_usage](http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:pwa_usage)

Last update: **2026/04/26 16:33**



# Die App ist eine PWA..

Die Tadocha App benutzt einen Trick, der seit einigen Jahren von allen großen Systemen unterstützt wird:

Die App ist nämlich in Wirklichkeit keine richtige App, sondern „nur“ eine Webseite, eine sogenannte PWA (Progressive Web App), die wie eine ganz normale App auf Android, iOS, Windows, MacOS und Linux „installiert“ werden kann und sich dann wie eine ganz normale App verhält, d.h. so mit Symbol in der App-Übersicht, Symbol auf dem Desktop, sie läuft in ihrem eigenen Programmfenster usw. - aber in Wirklichkeit ist gar nichts installiert, sondern sie ist nur ein Lesezeichen auf eine Webseite. Aber das merkt der Benutzer gar nicht, es fühlt sich an wie eine App.

Durch diesen Trick läuft die gleiche App gleichermaßen auf allen Systemen und hält sich selber aktuell.

From:

<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:

<http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:pwaapp>

Last update: **2026/01/17 09:15**



# Bekannte Probleme und geplante Änderungen

Tadocha startet ja als minimalistische Anwendung, um überhaupt erstmal den grundsätzlichen Sinn und Zweck sehen, verstehen und bewerten zu können.

Dabei fallen jetzt im Testbetrieb vielerlei Dinge auf, die von den Test- Usern vermisst oder als unschön empfunden werden.

Um ein Gefühl dafür zu bekommen, ob ein Problem schon bekannt ist und ob es schon eine Idee gibt, dies zu verbessern, soll diese Übersicht dienen. Wenn Euch also etwas auffällt, was sich nicht gut anfühlt, dann schaut mal, ob es hier schon genannt ist, und wenn nicht, dann bittet um Aufnahme...

---

**Problem:** Das Verbinden mit einem Freund ist kompliziert, erfordert das Eingeben und den Austausch irgendwelcher Nummern in direkter Kommunikation. Macht man das per Telefon, muss man gleichzeitig telefonieren und auf seinem Handy rumtüddeln. Dies ist für einfache Benutzer kaum zumutbar.

Ein Verfahren jedoch, wie man es von anderen Programmen (Facebook, WhatsApp usw.) her kennt, nämlich eine Kontakthanfrage im Programm selber zu senden, setzt in irgendeiner Form aber eine Suchfunktion voraus, bei der man andere Benutzer sehen können muß, um sie auswählen zu können. Dies ist zum einen schwierig zu programmieren und setzt beim Benutzer auch voraus, mit seinem echten Namen zu arbeiten, um erkannt werden zu können. Diesen Zwang mögen aber manche Benutzer nicht.

**Abstellmaßnahme:** Anstelle des heutigen Verfahrens

- wird als Übertragungsmedium zum anderen Kontakt nicht Tadocha selber benutzt (denn so entfällt die Notwendigkeit einer internen Adressbuch- Suchfunktion sowie ein Echt-Namen-Zwang)
- stattdessen erzeugt der Absender eine Einladung in Form eines Links, der als QRCode entweder direkt abfotografiert werden kann (falls der Andere gerade daneben steht), oder über die normale „Teilen“- Funktion des Handys über alle vorhandenen Kommunikationswege (WhatsApp oder andere Messenger, E-Mail usw.) weitergeleitet werden kann.
- Diese Einladung ist bis zum Ende des Folgemonats gültig (vernichtet sich also irgendwann selbst)
- Die Einladung kann nur einmal benutzt werden. Falls er also irgendwann später mal von jemand anders gefunden wird (bei Datendiebstahl), ist er wertlos
- Man kann so viele Einladungen erzeugen, wie man will, weil sie nicht einzeln auf dem Server gespeichert werden, sondern in-sich-selbst gültig sind
- Jeder Empfänger braucht eine eigene Einladung, weil sie ja nur einmal gültig sind.

---

**Problem:** Die Bedienung des Displays ist wenig intuitiv

**Abstellmaßnahme:** Das Display bleibt voraussichtlich eine der Großbaustellen, denn

- es fehlen viele Hilfestellungen in der grafischen Darstellung, die dem User eine intuitive Erklärung liefern, was da eigentlich gerade passiert
  - das Display ist ja eigentlich der ideale Platz, um ein Ziffernblatt darzustellen. Gerade auch beim Einstellen der Zeitdauer der Verfügbarkeit sollte man die Dauer als auch die Endzeit sowohl digital in Mitte als auch als Uhrenzeiger darstellen, um dem Anwender zu zeigen, welche Zeiten er da gerade einstellt
  - man sieht in einer längeren Freundesliste nicht mehr, ob nicht weiter unten doch noch jemand online ist. Es wäre gut, auf dem normalen Display noch zusätzlich eine kleine symbolische Anzeige zu haben, die zeigt, welche States gerade alle aktuell sind.
- In der Inbetriebnahme- Phase werden verschiedene QR- Codes angezeigt, die man gar nicht auseinander halten kann, dementsprechend hilflos ist man in dieser Phase. Hier müssen noch Symbole ergänzt werden, um die QRs zu identifizieren
- Der Display- Verbinden- QRCode ist immer nur für 60 Sekunden gültig, um Hackern nicht die Möglichkeit zu geben, alle Möglichkeiten durchzuprobieren. Dadurch hat der Anwender aber auch nur maximal 60 Sekunden, ein neues Display einzutragen. Hier fehlt der Countdown- Balken unter dem QR-Code, an dem der Benutzer sehen kann, ob es sich noch lohnt, diesen QR- Code zu nehmen oder den Nächsten abzuwarten.
- Es fehlt ein Demo- Modus (auch Kaufhaus- Modus genannt), der immer kommen sollte, wenn man das Gerät z.B. das erste Mal aus dem Karton nimmt und der dem neuen Benutzer die Möglichkeit gibt, mit dem Ding erst mal rumzuspielen und auszuprobieren, bevor er sich durch die ganze Einrichtung durcharbeitet.
- es fehlt auch ein System- Settings- Menü, wo man die Einrichtung für das WLAN- Netzwerk und die Display- Zuordnung wieder rückgängig machen kann, wenn man das Gerät z.B. weitergeben oder das WLAN wechseln möchte.
- insgesamt werden die grafischen Möglichkeiten des Displays im Moment noch nicht mal angekratzt. Hier fehlt
  - die Umstellung von der jetzigen Adafruit\_GFX- auf die wesentlich leistungsfähigere LVGL- Grafik- Bibliothek
  - Umbau der jetzigen hard-coded- Grafik- Routinen auf ein objektorientiertes Modell
  - und darauf aufbauend dann die Möglichkeit, verschiedene Darstellungen (die sog. Watch Faces) programmieren und auswählen zu können

**Problem:** Beim Wiederanstöpseln (also nach Stromausfall) ist die Display- Zuordnung weg und muss neu gemacht werden

**Abstellmaßnahme:** Das Speichern der Zuordnung muss noch programmiert werden

From:

<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:

<http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:problems>

Last update: **2026/02/13 13:29**



# Das Tadocha- Projekt an sich...

Am Anfang war die Idee, und vielleicht wird's dabei auch bleiben, denn zwischen der Idee und einem wirtschaftlichen Betrieb liegt ein schier unüberwindlicher Abgrund.

Die Kernelemente

- Handy-App
- Beistell- Display
- Web- Anwendung und
- Server- Betrieb

sind inhaltlich so unterschiedlich, dass es kaum eine einzelne Person gibt, die das alles vernünftig umsetzen kann. Man braucht eher 3-4 Leute, mit 2 zusätzlichen Leuten als Redunanz für Krankheit, Urlaub und Fluktraktion und ist so mit Arbeitgeber- und Sozialabgaben mal eben schnell bei einer halben Million (500.000€) Lohnkosten pro Jahr - und die Leute sitzen dabei noch irgendwo auf'm Supermarktparkplatz, denn ein Büro, Serverkosten, Prototypen usw. sind damit noch lange nicht bezahlt...

## Einnahme- Möglichkeiten

Man braucht also irgend eine Möglichkeit, das Projekt zu monetarisieren. Welche Einnahmequellen und Seiteneffekte könnte es geben?:

- eingeblendete Werbung
  - das „primäre User Interface“ sind die Displays. Deren Darstellungsfläche und Rechenleistung ist viel zu klein, als das man da irgendwas bewerben könnte...
- Verkauf von Userdaten
  - Tadocha speichert viel zu wenig Userdaten und bietet keine Benutzerbewegungen, die für irgend jemanden so interessant sein könnten, als das er dafür irgendwas bezahlen würde...
- Verkauf von Displays
  - Am Anfang sicherlich eine Idee, aber je mehr Leute bereits ein Display gekauft haben, um so sehr steigt der Druck, immer neuere Displays und Funktionen veröffentlichen zu müssen, um die Leute dazu zu bringen, sich immer wieder neue Displays zu kaufen - dieser Featureismus steht aber in völligem Gegensatz zur Grundidee von Tadocha, es bei den einfachsten Funktionen zu belassen, so dass sich dieser Ansatz irgendwann selbst zerstört...
- freiwillige Spenden
  - Dies funktioniert bei vielen anderen Projekten auch und wäre für den Hochlauf sicher eine Möglichkeit. Es verhindert aber einen gewinnbringenden Betrieb, da die Spender zu Recht darauf achten werden, dass die Spenden nur die Interessen der Spender abdecken, aber nicht die Begehrlichkeiten der Betreiber ...
- Abo- Modell
  - Für einen kommerziellen Betrieb ist dies wohl die stabilste Variante, weil sie im Gegensatz zum Display- Verkauf auch noch ein Einkommen sichert, wenn der Markt gesättigt ist.

# Was ist jetzt die Strategie?

Aus den obigen Überlegungen heraus ist der Plan jetzt folgender:

1. Absicherung der Grundidee gegen kommerzielle Nachahmer durch ein passendes Lizenzmodell.
2. Veröffentlichung aller Quellen unter der obigen restriktiven Lizenz, um jedem nicht-kommerziellen Nutzer die Möglichkeit zum Nachbau und so zur Verbreitung zu geben.
3. Finanzierung des laufenden Betriebs über Spenden
4. und dann Warten und Hoffen, dass so viele User zusammenkommen, dass selbst dann, wenn die Meisten wegen plötzlichen Kosten wieder abspringen, genug zahlende User übrig bleiben, um damit einen kommerziellen Betrieb zu ermöglichen. Die Zahlen aber sind schockierend: Würde man 0.50 € pro Monat und User verlangen und davon ausgehen, dass 80% der User abspringen, sobald es Geld kostet, braucht man 500.000 User, bevor man über einen kommerziellen Betrieb auch nur nachdenken braucht.

Punkt 4 steht also irgendwo in den Sternen, wir fangen daher erstmal mit 1-3 an..

## Ein restriktives Lizenzmodell

Veröffentlicht man Projekte mit dem Hintergedanken, es später es zu monetarisieren, dann sollte man von Anfang an von allen freiwilligen Mitarbeitern ein [Contributor License Agreement \(CLA\)](#) verlangen, da sonst später die Rechte- Inhaber- Situation nicht klar definiert ist, da dann jede Entscheidung und jeder Gewinn mit allen Mitwirkenden zu teilen ist, was ganz schnell zur Handlungsunfähigkeit führen kann.

Man muss dabei eingestehen, dass es nicht wirklich fair ist, freiwilligen Mitarbeitern grundsätzlich gleich ihre Rechte abtreten zu lassen, aber wenn dutzende Mitarbeiter gleichberechtigt an einem Produkt beteiligt werden, müssen alle für Handlungen ihre Einverständnis geben, und es reicht ein schwarzes Schaf im Team, um das ganze Projekt platzen zu lassen. Darum scheint ein CLA unumgänglich.

From:  
<http://koehlers.de/wiki/> - **Steffen Köhlers Online- Bastelbuch**

Permanent link:  
<http://koehlers.de/wiki/doku.php?id=misc:tadocha:project>

Last update: **2026/01/17 17:30**

