

W W W . C L O U D P I L O T S . C O M

CLOUDPILOTS

AVIATOR

Das CLOUDPILOTS Magazin
2022/01



Welcome 2022

Das wird – wie immer – das
beste Jahr EVER!

Für die besten Kunden dieser Welt



IMPRESSUM



Kundenmagazin Ausgabe 2022/01

Medieninhaber/ Herausgeber:
CLOUDPILOTS Software &
Consulting GmbH
Im Mediapark 5, D-50670 Köln
UStID DE277514583,
GmbH Sitz Köln, HRB 72818

Tel: +49 221 669506 0
Fax: +49 221 669506 9911
Mail: info@cloudpilots.com
Web: www.cloudpilots.com

CLOUDPILOTS ist Teil der
✦ TIMETOACT Group

Vertretung Österreich:
CLOUDPILOTS Software &
Consulting GmbH
Neulinggasse 29/2/5a
A-1030 Wien

Vertretung Schweiz:
CLOUDPILOTS Software &
Consulting GmbH
Technoparkstrasse 1
CH-8005 Zürich

Geschäftsführung:
Bernhard Fieglmüller
Felix Binsack

Layout, Satz:
www.innovaro.eu

Redaktion:
Ronald Haider
Joana Etemad-Parishanzadeh

Fotos und Logos ©:
Pexels.com, Freepik.com,
Unsplash, © CLOUDPILOTS,
Google, Freshworks, Meister,
Txture, Christian Dusek,
✦ TIMETOACT Group
und die jeweiligen Rechteinhaber

Druck durch:
© Nextseason, Graz, Österreich

Kontakt via E-Mail:
marketing@cloudpilots.com

Das CLOUDPILOTS Aviator
Kundenmagazin erscheint
unregelmäßig als kostenloses
Medium zur Kundenbetreuung,
-bindung und -information für
Kunden und Partner von
© CLOUDPILOTS

Im Sinne einer besseren Lesbarkeit
der Texte wird von uns in einigen
Artikeln und Texten entweder die
männliche oder weibliche Form von
personenbezogenen Hauptwörtern
gewählt. Dies impliziert keinesfalls
eine Benachteiligung des jeweils
anderen Geschlechts. Entsprechende
Begriffe gelten im Sinne der Gleich-
behandlung grundsätzlich für alle
Geschlechter. Die verkürzte Sprach-
form hat nur redaktionelle Gründe
und beinhaltet keine Wertung.





Oh Zukunft!

Liebe CLOUDPILOTS-Passagiere!

So schnell ist das Jahr 2021 verfliegen! Es ist schon wieder Jänner und wir blicken zurück auf ein turbulentes Jahr mit einigen Herausforderungen.

Es ist viel passiert in der CLOUDPILOTS-Familie - gestartet haben wir dieses Jahr mit unserer Jubiläumsfeier: 10 Jahre gibt es uns nun schon! Ich will in diesem Zusammenhang all meinen Mitarbeitern und Kunden, allen Kollegen der TIMETOACT GROUP - hier insbesondere Felix und Hermann, meinem Management-Team und allen Partnern für das vergangene Jahr danken und freue mich bereits auf das, was die Zukunft bringt.

Bleiben wir neugierig, offen für noch Unbekanntes. Bleiben wir tolerant und diskussionsfreudig. Bleiben wir aber auch vorsichtig und umsichtig und rücksichtsvoll. Das wünsche ich mir vom nächsten Jahr für

mich, meine Familie, meine Freunde und Kollegen, für meine Kunden, meine Partner und auch für alle, die ich noch kennenlernen darf. Denn eines ist sicher: Es geht spannend weiter!

Wir Cloudpiloten wollen auch im nächsten Jahr unseren Erfolgskurs fortsetzen und weiter wachsen. Mit spannenden Projekten, interessanten neuen Kollegen und den besten Kunden und Partnern, die man sich wünschen kann!

Euer
Bernhard Fieglmüller, CEO

Menükarte.

Suchen und finden auf die Schnelle.

**04 Früher war
alles besser.**
Kleine Geschichte...

12 kubernetes
App Modernization

16 Gadgets
So macht alles
noch mehr Spaß

**10 Digital
Workplace**
Ein Vorteil fürs Team

**14 Chrome
Enterprise**
Die moderne Form
der Hardware

**11 Waterdrop
goes Google**
Success Story

**15 Managed
Service**
Der Autopilot von
CLOUDPILOTS



A hand is shown holding a clear plastic case, likely for a Commodore C64 keyboard, over the keyboard of a Commodore C64 computer. The background is a solid teal color. The text is overlaid on the right side of the image.

Eine kurze Zeitreise ins vorige Jahrtausend Früher war alles besser. Sogar "früher" war früher besser.

Vor 40 Jahren erblickte der C64 von Commodore das Licht der Welt. Der Brotkasten hat vieles verändert, aber keiner konnte sich ausmalen, wohin die Reise gehen wird. Aber es gab so einiges in den letzten Jahrzehnten, das inzwischen schon wieder vergessen wurde. Oder erinnerst Du Dich noch ans ZIP-Drive? Wir liefern ein fein sortiertes Sammelsurium an Highlights und bewußt vergessenen Innovationen.

1975

Bindestrich

Traf-O-Data wird in den Namen Microsoft umbenannt. Der Bindestrich wird später weggelassen.

1976

Gesundes Obst

Die Firma Apple wird am 1. April von Steve Jobs und Steve Wozniak gegründet, im März baute Wozniak den ersten Apple: Apple I.

1981

War mal winzig...

IBM stellt am 12. August seinen PC vor. IBM lizenziert DOS von der damals winzigen Firma Microsoft, statt ein eigenes Betriebssystem zu schreiben.

1982

Das erste mal...

Die ersten Computerviren tauchen auf Apple-Computern auf.

1983

Tauglich!

Mit dem Commodore C64 kommt ein Computer auf den Markt, der auch für Amateure erschwinglich ist.

1985

Fenstergucker

Windows 1.0 kommt im November auf den Markt, fast zwei Jahre nachdem es angekündigt war. Von den vielen Versprechungen, die Microsoft 1983 betreffend Windows gemacht hatte, ging fast keine in Erfüllung; tatsächlich gingen sie erst mit Windows 3.1, einige sogar erst mit Windows 95 in Erfüllung.

Comodore bringt den Amiga auf den Markt, den ersten Multimedia-Computer.

1992

Fensterbau

Das Betriebssystem Windows 3.1 kommt auf den Markt.

1993

Rechenfehler

Die erste Version des Betriebssystems Windows NT wird vorgestellt, es ist netzwerktauglich.

Intel bringt den ersten Pentium-Prozessor auf den Markt.

1994

Brausekopf

Das Betriebssystem Version 1.0 von Linux wird im März freigegeben.

Mosaic Communications veröffentlicht den Internet Browser Netscape Navigator.

Der Computerhersteller Apple kündigt die neue Rechnergeneration PowerMac an.

1995

Das erste mal...

Die ersten Versionen des Internet Explorer wollte praktisch niemand benutzen, obwohl Microsoft sie verschenkte, während zumindest Firmen für die Nutzung des Netscape Navigators noch bezahlen mussten. Microsoft beschließt, dass es etwas kostet, wenn der Explorer nicht verwendet wird. Dafür kreierten sie eine neue Lizenz: Windows inklusive Explorer. Diese war für Computerhersteller billiger als Windows alleine, falls Navigator nicht vorinstalliert wurde. Microsoft hörte mit dieser Praxis in einer außergerichtlichen Vereinbarung auf, aber für den Navigator war es schon zu spät.

1997

Blaupause

Der Großrechner „Big-Blue“ von IBM schlägt den Schachweltmeister Garry Kasparov.

Und das war dann auch gleich wieder weg.

1976

Biegsam

Zunächst konnten auf einer 5¼-Floppy 98,5 KB gespeichert werden, was später auf 110 KB erhöht wurde.

1982

Härter

Das eigentliche magnetische Medium liegt im Gegensatz zur früheren 5 Zoll Floppy in einem stabilen Plastikgehäuse.

1982

Rund und glänzend

Die CD beginnt ihren Siegeslauf. Später erscheinen zahlreiche Abarten und verschiedene Größen und Formen. (Mini-CD, Shape-CD, CD-I, VCD..etc)

1983

Selbstgebaut

Der Selbstbaucomputer Galaksija wird von Voja Antonić in der jugoslawischen Zeitschrift Računari u vašoj kući vorgestellt.

1990

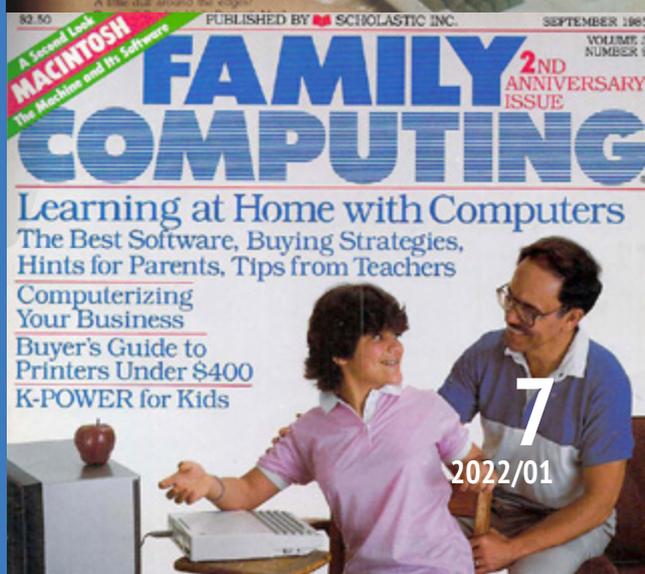
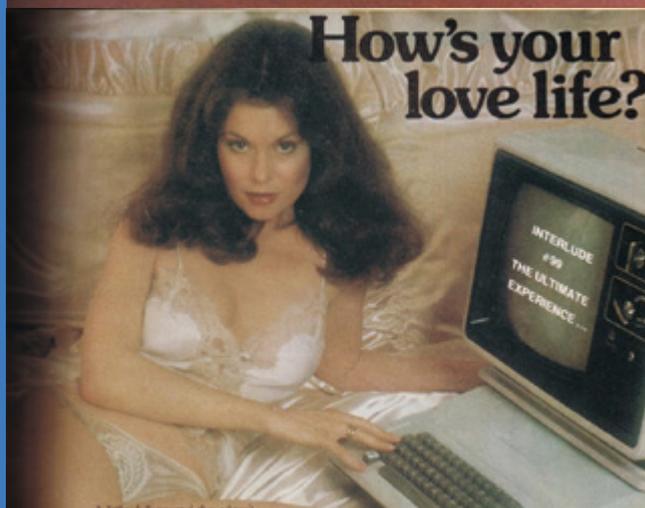
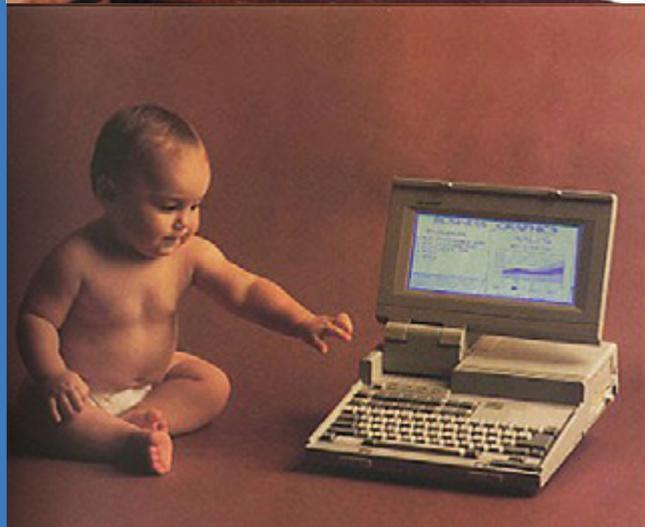
Zwischenschritt

NeXT wurde von Apple-Gründer Steve Jobs nach seinem Abgang bei Apple gegründet

1994

Zipline...

Mit dem Preisverfall der CD-Brenner, der Einführung der wiederbeschreibbaren CD-RW und vor allem von USB-Sticks wurde die Zip-Diskette bis etwa 2005 vom Markt verdrängt.





Ach war ich gerne jung...

Homecomputer

Mitte der 1970er Jahre trafen eine ganze Reihe von Ereignissen eher zufällig aufeinander. Das wichtigste war eine bahnbrechende technische Entwicklung: Es war gelungen, die beiden wichtigsten Komponenten eines Computers, das Steuer- und das Rechenwerk, in einem einzigen Chip zusammenzufassen. Das Ergebnis nannte sich Mikroprozessor und war von seinen Schöpfern als Gehirn von Rechenmaschinen, Maschinensteuerungen oder andere Automatisierungsvorgänge vorgesehen.

Zweitens war mit den ersten Videospiele eine neue Beschäftigung entstanden, bei der Jugendliche einen Teil ihrer Freizeit damit verbrachten, quadratische Klötzchen mit rechteckigen Schlägern auf dem Bildschirm hin und her zu spielen.

Das dritte Ereignis lag schon eine Weile zurück: Ende der 60er Jahre war eine Programmiersprache entwickelt worden, mit der auch Anfänger schon nach einer Woche ihre ersten Programme schreiben konnten: Basic. Die Sprache war zudem so simpel, dass sie mit minimalen Hardwareressourcen auskam.

Viertens gab es in der Bevölkerung ein wachsendes Interesse an Computertechnik. Dazu trugen sicher auch die Medienberichte bei, dass man bald schon ohne Computerkenntnisse in kaum einem Beruf mehr werden bestehen können.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis diese vier Komponenten zusammenfanden. Sie taten es unabhängig voneinander gleich mehrmals: Zuerst in Form eher kruder Systeme für Technikfreaks, namentlich dem Altair 8800 oder dem Apple I. Kurz darauf gab es jedoch schon Computer, die sich ein durchschnittlich begabter Mensch kaufen, in Betrieb nehmen und sogar benutzen konnte. Das Vergnügen war zwar noch kostspielig, die Preise für ein lauffähiges System jedoch meilenweit von den Einstandspreisen der etablierten Computerhersteller entfernt.

In Amerika kamen 1977 binnen eines halben Jahres der Apple II, der Commodore PET 2001 und der TRS-80 Model 1 von Tandy Radio Shack auf den Markt. Nach Europa schafften es nur die beiden erstgenannten. So richtig wussten die Schöpfer dieser Geräte nicht, wofür ihre Produkte gut sein sollten. Sie waren zwar von der Nützlichkeit überzeugt - aber ob die Anwender damit eher die Finanzbuchhaltung einer Firma oder doch eher Videospiele machen würden, war noch kaum abzusehen. Schon bald wurde klar: Es gab beide Anwendergruppen.

Allerdings forderten die geschäftlichen Anwender vor allem bessere Tastaturen, eine flimmerfreie Bildschirmdarstellung mit 80 Zeichen Text pro Zeile und verlässliche Datenspeicher. Die eher jugendliche Klientel verlangte dagegen nach Farben, der Darstellung von Grafiken und vor allem nach günstigen Einstiegspreisen.

Die Firma Apple entschied sich, vor allem die finanzkräftigere Gruppe anzusprechen. Die anderen Anbieter legten verschiedene Baureihen auf. Schon bald etablierten sich die Bezeichnungen „Personal Computer“ für die eher geschäftlich orientierten Maschinen und „Homecomputer“ für die unterhaltsamere Variante.

1980 brachte die britische Firma Sinclair den ZX80 auf den Markt, einen auf das absolute Minimum reduzierten Rechner in einem winzigen Gehäuse, kaum größer als zwei Taschenrechner. Ein Jahr später wurde die Idee mit dem ZX81 perfektioniert und damit war erstmals ein Homecomputer für unter 500 Mark auf dem Markt. Wer bereit war, das Gerät selbst zusammenzulöten konnte sogar weitere 100 Mark sparen. Viel konnte man mit dem

ZX81 angesichts seiner schwarzweißen Bildschirmausgabe, ohne Ton und mit nur einem KB Arbeitsspeicher nicht anfangen.

Anfang der 80er Jahre kam der Markt für Homecomputer in Fahrt. Eine ganze Reihe von Herstellern versuchte die Kunden mit eigenen Systemen für sich zu gewinnen. Nahezu alle Modelle basierten auf einer Auswahl aus einigen wenigen Grafik- und Soundchips in Kombination mit einem von zwei populären Prozessoren (6502 und Z80), trotzdem schafften die Hersteller das Kunststück, dass nahezu alle Homecomputer inkompatibel zueinander waren - häufig selbst die, die vom gleichen Hersteller stammten.

Das führte dazu, dass sich die Entwicklung von Software für Homecomputer eher eine Aufgabe für Hobbyprogrammierer und Kleinstfirmen war. Entsprechend sahen die meisten Programme auch aus.

Das änderte sich, als Commodore 1982 den C-64 auf den Markt brachte. Optisch ein ausgesprochen unscheinbares Gerät, das auch noch das Design seines zwei Jahre älteren Vorgängers VC-20 auftragen musste. Die eingebaute Programmiersprache Basic war nur in einer sehr rudimentären Form vorhanden. Dafür überzeugten die übrigen technischen Daten: 64 KB Arbeitsspeicher waren selbst bei Personal Computern nur selten zu finden. Dazu kamen von Commodore selbst entwickelte Sound- und Grafikchips, denen die Mitbewerber nicht viel entgegenzusetzen hatten.

Die tollen Fähigkeiten ließen sich zwar nur mit viel Mühe hervorkitzeln, aber genau das wurde für viele ambitioniertere Programmierer zu einer Herausforderung, der sie sich gerne stellten. Die Verkaufszahlen entwickelten sich prächtig und dies führte dann auch endlich dazu, dass professionelle Spiele entwickelt und

erfolgreich verkauft wurden. Die meisten konkurrierenden Homecomputermodelle wurden spätestens ab 1984 in eine Nischenexistenz verdrängt.

Eine Ursache dafür war auch die lebhafteste Raubkopiererszene. Jede neue Software wurde binnen kürzester Zeit „geknackt“, d.h. ihres Kopierschutzes beraubt und dann in der Szene verbreitet. Kurz darauf landeten die Programme selbst auf dem letzten Provinzschulhof. Ein großer Teil der C-64-Besitzer bediente sich bedenkenlos bei den scheinbar kostenlosen Programmen und bei vielen reichten die Basickenntnisse nur noch zum „LOAD“ und „RUN“, mit denen man ein Spiel von Diskette laden und starten konnte.

Fünf Jahre lang - von 1982 bis 1987 - blieb der C-64 fast konkurrenzlos. Noch weit länger wurde er technisch nahezu unverändert produziert. Sein Ende wurde erst mit der nächsten Prozessorgeneration eingeläutet. Seit 1981 gab es den IBM PC und 1984 kam der Apple Macintosh auf den Markt. Beides waren zwar Bürocomputer, aber sie basierten auf 16-Bit-Prozessoren und waren dadurch weit schneller als typische Homecomputer. Außerdem hatte der Mac eine grafische Oberfläche mit Mausbedienung, was auch viele jugendliche Computerfreaks faszinierte.

Erneut war es Commodore, die 1985 ein technisches Wunderwerk präsentierten. Der Amiga war mit Grafikfähigkeiten ausgestattet, die es sonst nur bei High-end-Workstations gab, enthielt einen leistungsfähigen Synthesizer und ein starkes Betriebssystem. Leider war das Gerät viel zu teuer und Commodore positionierte es etwas halbherzig als Kreativcomputer. Erst zwei Jahre später wurde das korrigiert und mit dem Amiga 500 kam eine abgespeckte Variante auf den Markt, die mit etwas über 1000 Mark halbwegs bezahlbar war.

Inspiziert von den ersten Gerüchten zum Amiga hatte der alte Konkurrent Atari ein ähnliches Gerät konstruiert und sogar noch vor dem Amiga auf den Markt gebracht. Der Atari ST war technisch zwar eher schlicht gestrickt und hatte ein weit schwächeres Betriebssystem. Dafür war der Prozessor der gleiche wie beim Amiga, man konnte ihn mit einem gestochenen scharfen Schwarzweißmonitor kaufen und es gab brauchbare Bürosoftware dafür. Für Spiele war der ST hingegen weniger geeignet. Unter Studenten und auch bei manchen Werbeagenturen waren ST-Modelle als billige Alternative zum Mac sehr beliebt.

Amiga und ST drohte jedoch Konkurrenz von ganz unerwarteter Seite. Der einst nur für professionelle Aufgaben gedachte PC wurde im Laufe der Zeit immer preiswerter und landete spätestens um 1990 herum in der gleichen Preisklasse wie die Amigas und Atari STs. Die technische Basis war zwar verschieden, aber ähnlich leistungsfähig. Es wurde immer schwieriger für Atari und Commodore, neue Kunden für ihre Homecomputer zu finden und auch bestehende Kunden wanderten langsam zum PC ab. Beide Hersteller reagierten darauf, indem sie selbst PCs ins Portfolio aufnahmen, was aber nur eine Zeitlang erfolgreich war.

Letztlich mussten beide verbliebenen großen Homecomputerhersteller aufgeben. Im Jahr 1994 endete die Ära der Homecomputer nach gerade einmal 15 Jahren.

Digital Workplace

Ein Vorteil fürs Team?

In einer Welt, die immer weiter digitalisiert wird, kann das Büro nicht einfach in der Zeit stehen bleiben. Die Integration der Cloud, die von Experten installiert und gewartet wird, lässt überfüllte Tische frei werden und schafft somit einen angenehmeren Überblick für alle.

„It's Not My Place (In The 9 To 5 World)“. Schon die Ramones sangen das im Jahr 1981 und das gilt heute mehr als je zuvor. Spätestens seitdem die Generation der Millennials in das Arbeitsleben eintauchen, wird das Thema der Work-Life-Balance wieder heiß diskutiert. So gibt es in Österreich seit 2019 einen 12-Stunden-Tag und eine 60-Stunden-Woche, um so angeblich den Arbeitnehmern mehr Flexibilität im Berufsleben zu ermöglichen. Ein großer Teil der Unternehmen akzeptiert bereits, dass man nicht unbedingt jeden Tag von 9 bis 5 Uhr im Büro sitzen will oder kann. Deshalb findet man auf Jobportalen immer mehr Ausschreibungen, die mit flexiblen Arbeitszeiten ködern. In vielen dieser Jobausschreibungen wird versichert, dass die moderne Welt moderne Arbeitszeiten braucht. Dabei stellt sich dann heraus, dass damit bloß gemeint ist, dass man sich aussuchen kann wann man zwischen acht und zehn Uhr im Büro auftauchen möchte. Nach dem pandemischen Hier und Jetzt wird sich zeigen, ob Unternehmen weiterhin das Home Office ermöglichen wollen oder ob der alte Trott wieder einkehrt und Vorgesetzte wieder ungeduldig und nervös werden, wenn sie nicht laufend über Zeiten und Tätigkeiten informiert sind. Dabei ist es ganz selbstverständlich, dass es auch Unvorhergesehenes geben kann. So muss man manchmal ein externer Termin wahrgenommen oder die Kinder wollen von der Schule abgeholt werden.

Mit der Cloud – integriert im IT-Netzwerk eines Unternehmens - schafft man sich Sicherheit für die Firma und Freiheit für die Angestellten. Mit einem Klick kann man angeben, wann man arbeitet und wann man kurz Pause macht, um etwas zu erledigen. Der einfache Datenaustausch über

Cloud Dienste und die damit verbundene Transparenz, bieten die solide Basis für den digitalen Arbeitsplatz. Nicht nur das Team profitiert von einer Migration in die Cloud. Durch die Modernisierung

der Applikationen und Arbeitswelt bleiben Unternehmen zukünftig konkurrenzfähig und an der Spitze ihrer jeweiligen Branche.

Mit Vertrauen und Transparenz in die Cloud ...

Man neigt oft dazu sich vor Veränderungen zu scheuen oder an Altbewährtem festzuhalten, doch an der Digitalisierung kommen wir einfach nicht vorbei und wer davon profitieren möchte der hat's auch gar nicht schwer, denn mit modernen Cloud-Diensten können Unternehmen auf die digitale Überholspur gebracht werden.

Alle Mitarbeiter:innen haben Zugriff auf die erforderlichen Werkzeuge und können sich so mehr Freiraum im Hinblick auf die Gestaltung des digitalen Arbeitsplatz schaffen.

Hier kann durch die Automatisierung von Routineaufgaben Zeit gespart werden, die an anderer Stelle sinnvoller eingesetzt wäre. Vom Ein-Mann-Unternehmen bis hin zum Konzern bieten moderne Cloud Solutions Möglichkeiten und Lösungen, die flexibel angepasst werden können und dafür sorgen, dass sowohl Mitarbeiter als auch Kunden ihre Zeit effizienter nutzen können. Kein lästiges suchen mehr von Präsentationen, die auf irgendwelchen Computern gespeichert sind oder mitgenommene USB-Sticks.

Zurück zur anfänglichen Frage, ob der digitale Arbeitsplatz einen Vorteil für's Team bedeutet: Ja, denn digitales Arbeiten bedeutet einfacheres, garantiert nachhaltiges und intelligenteres Arbeiten.

Also warum nicht einfach mal was Neues wagen - es könnte doch gut werden!





“CLOUDPILOTS war für uns kein externer Dienstleister, sondern Teil des Teams.”
(Aris Brauchart, Waterdrop, Project Manager)

WATERDROP GOES GOOGLE

Die Quintessenz des Lebens - Wasser - ist für das österreichische Unternehmen Waterdrop Microdrink GmbH Dreh und Angelpunkt ihrer Produktpalette. Mit verschiedenen Premium-Produkten und -Erlebnissen bieten sie innovative Lösungen rund um das Wohlbefinden ihrer Kunden an.

Aufgrund ihres schnellen Wachstums musste sich Waterdrop in seinem bisherigen Umfeld mit vielen Herausforderungen auseinandersetzen, hierzu zählen auch die schwerwiegenden Probleme in Bezug auf das Identitäts- und Zugriffsmanagement. Ausgehend von vielen Daten in verschiedenen, nicht verwalteten, privaten Konten war eine Lösung mit soliden Möglichkeiten zum Dateiaustausch und zum Mailen gefragt.

Da es keine eigene IT-Abteilung gab war Waterdrop auf der Suche nach einer Möglichkeit, die Rechte und die Zugänglichkeit für ihre Mitarbeiter einfach zu verwalten. Dabei mussten sie diese Herausforderung mit dem geringstmöglichen Aufwand und ohne Beeinträchtigung des Tagesgeschäfts der Benutzer durch Dienstunterbrechungen lösen - für uns bedeutete das, dass Waterdrop im Falle eines Problems eine einfache Möglichkeit brauchte, einen Google Cloud-Partner zu kontaktieren und mit ihm zusammenzuarbeiten.

Für den gesamten Prozess war es entscheidend, dass die aktuellen Mitarbeiter mit Google Workspace und den enthaltenen Apps vertraut sind. Darüber hinaus haben wir mit Waterdrop gemeinsam einen Change-Management-Plan entwickelt, um alle Mitarbeiter optimal auf die Umstellung auf Google Workspace vorzubereiten, aufgrund des des schnell wachsenden Geschäfts und der Einstellung neuer Teammitglieder war das ein essenzieller Teil des Plans.

Bei der Migration haben wir die vorhandenen Daten nach Google Drive verschoben und konnten das Dateisystem sehr übersichtlich strukturieren, sodass alles schnell

gefunden und abgerufen werden konnte, ohne umständlich mehrere Verzeichnisebenen durchlaufen zu müssen.

Mit den kollaborativen Funktionen von Google Workspace erlebte Waterdrop eine völlig neue Art zu arbeiten und sein Tagesgeschäft abzuwickeln. Die Mitarbeiter von Waterdrop konnten nahtlos in ihrem Tagesgeschäft zusammenarbeiten und die ganze Bandbreite einer einfach zu bedienenden Plattform und eines unabhängigen Arbeitsplatzes erleben.

Waterdrop hat sich mit uns, den CLOUDPILOTS, zusammengetan, um eine Strategie für eine möglichst nahtlose Markteinführung zu entwickeln. Bei der Abstimmung unserer verfügbaren Ressourcen haben wir einen maßgeschneiderten Ansatz für die Migration von Google Workspace entwickelt, um Störungen im Tagesgeschäft zu vermeiden.

Der unbegrenzte Speicherplatz und die permanente Datensicherung eröffneten neue Möglichkeiten. Schließlich bot Google Vault eine einfache Möglichkeit, Daten zu archivieren und darauf zuzugreifen, ohne einen Stapel von Archiven und alten Benutzerdaten durchsuchen zu müssen.

Wir haben uns sehr über die erfolgreiche Zusammenarbeit mit Waterdrop gefreut und können das Kompliment von Aris Brauchart nur dankend zurückgeben, denn wir haben uns wie ein Teil vom Team gefühlt und schauen zufrieden auf dieses Projekt zurück.



kubernetes

Kubernetes als Basis für das neue Cloud-Projekt? 2014 hat Google das Kubernetes-Projekt als Open-Source-Projekt zur Verfügung gestellt. Wir schauen uns in diesem Beitrag die wichtigsten Vor- & Nachteile.

Um auch diejenigen Leser abzuholen, die mit dem Begriff noch gar nichts anfangen können, fassen wir das Thema erstmal in einer kleinen Übersicht zusammen.

Kubernetes ist eine portable, erweiterbare Open-Source-Plattform zur Verwaltung von containerisierten Arbeitslasten und Services.

Mit anderen Worten: Es bietet eine containerzentrierte Managementumgebung, in der die Recheninfrastruktur im Namen der Benutzer-Workloads koordiniert werden. Damit können die einfache Handhabung von PaaS (Platform as a Service) und die Flexibilität von IaaS (Infrastructure as a Service) kombiniert werden und ermöglichen die Übertragbarkeit zwischen den Infrastrukturanbietern. Die Übertragbarkeit und die damit einhergehende Unabhängigkeit ist der erste Vorteil, denn die Containerplattform ermöglicht es dem Nutzer mehrere Prozesse und Apps getrennt voneinander auszuführen. Auf diese Weise wird die Infrastruktur besser genutzt und vor allem die Sicherheit bewahrt, die sich aus getrennten Systemen ergeben.

Der Kubernetes-Hype. Kubernetes liegt zurzeit ganz klar im Trend. Laut DataCenter Knowledge, sollte sich jeder IT-Verantwortliche die Frage stellen, ob man Kubernetes als Basis für eine Cloud-Lösung nutzen möchte. Denn hybride Cloud-Plattformen fallen vermehrt in eine von zwei Kategorien: in jene die auf Kubernetes basieren und andere, die das eben nicht tun. Außerdem kann das Management von Containerbasierten Anwendungen vielschichtig und dadurch sehr komplex sein. Genau hier kann Kubernetes helfen, indem es Funktionen inkludiert, die für

eine Container-Bereitstellung mit großen Workloads benötigt werden. Container können beispielsweise in Clustern physischer und virtueller Maschinen geplant und ausgeführt werden, außerdem können durch die intelligente Erkennung automatische Lastverteilungen initiiert werden. Dabei wird auch das Thema der Verfügbarkeit berücksichtigt, in dem unter anderem Workloads im Falle eines Fehlers in der zugrundeliegenden Infrastruktur auf anderen, nicht betroffenen Teilen der Infrastruktur wieder zur Verfügung gestellt werden.

Der Vorteil der Einheitlichkeit. Kubernetes bietet einen entscheidenden Vorteil für hybride Projekte: Die Infrastruktur, auf der die Applikationen ausgeführt werden, ist irrelevant. Die Methode zur Bereitstellung und Verwaltung dieser

Applikationen bleibt für die Verantwortlichen immer einheitlich. Möglich wird das durch die Trennung der zugrunde liegenden Infrastruktur von der Anwendungsumgebung.

Für oder gegen Kubernetes entscheiden? Ist die eine Herangehensweise zu einer hybriden Cloud-Lösung womöglich besser als die andere? Aber klar! Welcher Ansatz für einen selbst optimal ist, hängt von unterschiedlichen Variablen ab, die sich von Fall zu Fall unterscheiden. Das allerwichtigste bei dieser Entscheidung ist, ob einem die Verwaltung von Workloads über Kubernetes besser gefällt, als über die Standardtools einer Public-Cloud. So nutzen Plattformen wie Anthos zum Beispiel Kubernetes, um alles zu orchestrieren. Lösungen wie Outposts und Azure Stack nutzen im Gegensatz dazu die nativen Verwaltungstools für die Anwendungsbereitstellung und -verwaltung. Sollte man den Ansatz von Kubernetes in Bezug auf Deployment und Verwaltung von Applikationen bevorzugen, dann ist einem nur zu empfehlen mit dem Bauchgefühl zu gehen.

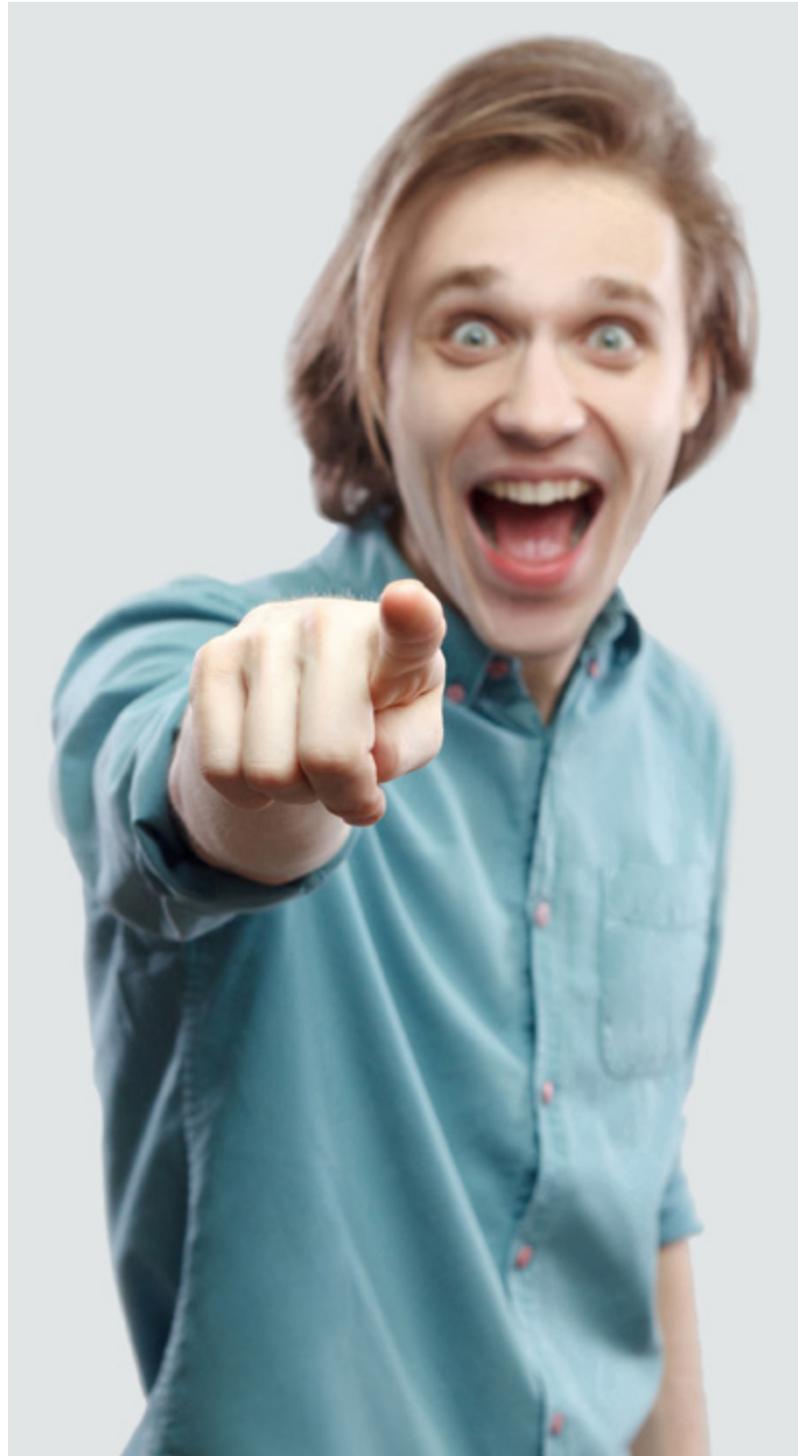
Kubernetes: Mehr eine Frage nach dem Empfinden. Ein weiterer und nicht zu vernachlässigender Faktor bei der Entscheidung für oder gegen Kubernetes ist, bis zu welchem Ausmaß die eigenen Applikationen

APP MODERNIZATION MIT KUBERNETES

containerisiert sind, oder eben auch nicht. Kubernetes erlaubt es sowohl virtuelle Maschinen als auch Container zu verwalten. Am Ende des Tages kann es jedoch sein, dass sich die Verwaltung von VMs innerhalb von Kubernetes für manche ungewohnt anfühlt. Genau genommen ist Kubernetes auch in erster Linie für die Verwaltung von Containern entwickelt worden. Die Verwaltung von virtuellen Maschinen und Containern unterscheidet sich darin, dass VMs in der Regel nicht so schnell starten und stoppen wie Container. Sollte sich das also alles in solch einem Ausmaß fremd anfühlen, dass man sich bei der Bearbeitung nicht wohl fühlt, wäre man wohl mit einer alternativen Lösung zu Kubernetes besser beraten.

Flexible Lösung. Wir bringen diesen Artikel auf einer positiven Note zu Ende: nämlich dem Faktor der Flexibilität. Kubernetes-basierte Hybrid-Clouds sind im Allgemeinen flexibler als jene, die von den proprietären Tools eines Cloud-Anbieters abhängig sind. Von Azure Stack wird es beispielsweise schwierig zu AWS Outposts zu migrieren. Die Migration von Anthos zu Tanzu wäre vergleichsweise - wenngleich nicht komplett nahtlos - ein Klacks, da beide Plattformen zumindest auf Kubernetes basieren.

Conclusio - to Kubernetes or not to Kubernetes. Eingangs wurde von dem "Kubernetes-Hype" gesprochen und dazu stehen wir auch noch zum Schluss dieses Artikels. Die Plattform erfreut sich zur Zeit großer Beliebtheit, ist aber noch recht jung. Vor gar nicht allzu langer Zeit sah es noch so aus, als würde Docker die IT-Welt für immer beherrschen. Kubernetes könnte ein ähnliches Schicksal ereilen. Kunden, die nicht planen innerhalb der kommenden 5 Jahre Ihre Applikationen auf eine andere Basis zu transferieren, sollten allerdings mit Kubernetes sehr gut beraten sein. Trotzdem gibt es auch gute Gründe auf Plattformen zu setzen, die mehrere Arten von Workloads unterstützen. Grundsätzlich wollen wir festhalten, dass die Nutzung von Containerplattformen an sich schon einige Vorteile für den Nutzer bereithält. Dazu zählt beispielsweise auch die Einsparung von Hardware-Ressourcen und damit auch ein deutlich geringerer Kostenaufwand.



Chromehardware. Auf den Punkt!



chrome enterprise

Desktop as a Service bietet Euch eine sichere Arbeitsplattform, auf der Ihr mit den Chromebooks auf klassische Applikationen von Microsoft oder Adobe zugreifen könnt!

Googles Chromebook-OS legte im vierten Quartal 2020 um über 400 % zu, in Deutschland beherrschen Chromebooks bereits 12 % der Marktanteile und sie haben sogar Apple und ihre MacBooks in den Verkaufszahlen 2020 schlagen können¹. Mit ziemlicher Sicherheit darf man behaupten, dass Chromebooks in Deutschland angekommen sind und dass sie nicht allzu schnell wieder verschwinden werden.

Was macht das erfolgreiche Chromebook aus?

Nun gut, die Zahlen sehen sehr positiv für Google aus. Jetzt stellt sich bloß die Frage: Wie hat es die Light-Version klassischer Notebooks geschafft, eines der wertvollsten Unternehmen der Welt einfach hinter sich zu lassen? Diese Leistung darf gar nicht unterschätzt werden, denn Apple investierte einiges an Erfindungskraft in Ihre neuen Produkte, doch scheinbar überzeugte das Chromebook mehr.

Beginnen wir zunächst mit dem offensichtlichen Unterschied: dem Preis. Während die neuen MacBooks von Apple ein Preisschild im Bereich zwischen 1.200 € und 2.700 € besitzen, erhält man ein Chromebook von Acer bereits für ca. 450 €.

Obwohl sicherlich jeder diese Rechnung selbst durchführen kann, ist es wichtig sich das vor Augen zu halten: Für 10 Mitarbeiter das neueste Gerät zu kaufen, würde entweder 4.500 € für Chromebooks kosten oder bis zu 27.000 € für MacBooks. Aber natürlich geben viele gerne mehr aus, wenn dafür mehr geboten werden

kann, wenn damit mehr Arbeit erledigt wird und damit mehr Geld in das Unternehmen fließt. Auch technisch findet sich ein auffälliger Unterschied, nämlich das Betriebssystem - Chrome OS vs. macOS! Das Betriebssystem von Apple muss nicht weiter erklärt werden, die meisten von uns kennen es bereits. Das geschlossene System von Apple überzeugt durch nahtlose Übergänge vom iPhone zum Mac und zu den Kopfhörern, doch wie sieht es bei Google aus? Womit können sie überzeugen?

Chromebooks sind schlank. Nicht nur das Design, sondern auch das Betriebssystem. Das minimalistische und auf Android basierende Betriebssystem hilft Mitarbeitern, Schülern, Studenten und Professoren dabei sich auf das wesentliche zu konzentrieren. Dazu kommt, dass Chromebooks relativ leistungsstark sind, aber nicht viel Energie verbrauchen.

Die Applikationen auf Chromebooks laufen zum Großteil - wie der Name bereits anteaert - im Google Chrome Browser. Der Google Chrome Browser kann allerdings keine Windows-Applikationen ausführen, oder doch? Natürlich ist das eine extra provokante Frage, die wir stellen,

weil wir eine Lösung parat haben. Wir entschuldigen uns auch für die ungeschickte Überleitung, aber dafür ist die folgende Anwendung wirklich gut!

Desktop as a Service kann für Unternehmen mit Windows-Applikationen als Lösung herangezogen werden. Mit Nutanix und Xi Frame haben wir in unserem Portfolio eine Lösung, die den Browser zum Rechner umfunktioniert. Xi Frame lässt Euch alle Windows-Applikationen im Browser und damit am Chromebook laufen. Dadurch bedient Ihr Photoshop, Minecraft und mehr auf elegante Art mit dem Chromebook!

In den USA sind Chromebooks bei Studierenden bereits die erste Wahl und auch in der Businesswelt besitzen sie einen großen Marktanteil. Vermehrt sehen wir einen voranschreitenden Umschwung auch in Deutschland. Sowohl Unternehmen, als auch Privatpersonen erkennen das Potenzial dieser kompakten Notebooks und schätzen wohl besonders den Preis. Wir sind jedenfalls gespannt, wie sich die Chromebooks von Google weiterentwickeln.



Wir kümmern uns! Unser Autopilot lässt Euch **entspannt** arbeiten!

Mit Autopilot, dem Managed Service der CLOUDPILOTS, erhaltet Ihr das rundum Sorglos-Paket für Google Workspace. Mit technischem Support unterstützen wir Euch in der Verwaltung und Bearbeitung Eurer User in Google Workspace.

Das eigens von CLOUDPILOTS entwickelte Add-On für Google Workspace, erleichtert Euren Administratoren die Verwaltung von Google Workspace, denn in einem einfachen und übersichtlichen Design, erhalten Nutzer Funktionen wie Mail-Migration, Ausrollen von Signaturen, Datentransfer und noch vieles mehr. So stellt unser Autopilot sicher, dass Euer Workspace jederzeit in allen Belangen ordentlich gewartet ist und problemlos funktioniert. Dadurch garantieren wir Euch den reibungslosen Ablauf Eures Google Workspace und perfektionieren Euer Tagesgeschäft.

Unser Fokus liegt darauf Eure Wünsche und Anforderungen zu verstehen und ihnen dann gerecht zu werden. So können wir einen Umsetzungsplan erstellen, Euch diesen überreichen und uns gemeinsam an die Arbeit machen. Ziel unseres Plans ist es immer mit dem Autopilot Eure Ressourcen optimal einzusetzen und Eure Kernkompetenzen herauszustellen. Unsere Cloudpiloten unterstützen Euch dabei, Euer Unternehmen stets in Topform zu halten und unnötige Komplikationen zu vermeiden.

Abhängig von Euren Lizenzen und Anforderungen, haben wir drei Managed Service Pakete zusammengestellt, um Eurem Unternehmen den nötigen Vorsprung zu verschaffen: Economy, Business und First Class.

Klingt doch super oder? Aber wir können uns schon denken, welche Frage Euch noch im Kopf rumschwirrt: Was kostet das denn eigentlich?

Auf unserer Website stellen wir Euch die Inhalte unserer Service Pakete im Details vor, denn abhängig von Eurer Buchung, gestaltet sich auch das Pricing unterschiedlich. Auf unserer Website findet Ihr auch eine Zusammenfassung des Managed Service für Google Workspace.

MASSGESCHNEIDERT. Die drei unterschiedlichen Pläne unseres Managed Service (Economy, Business & First Class) geben Euch eine maßgeschneiderte Erfahrung, mit der Ihr Euch sorglos in Google Workspace arbeitet.

UMFANGREICH. Von Standard-Changes, über Non-Standard-Changes bis hin zu Einschulungen für Google Workspace. Der Managed Service Autopilot bietet Euch das, was Ihr braucht.

UNÜBERTROFFEN Die Autopilot-Preispolitik ist klar: Kunden wissen welche Services sie für ihr Geld bekommen. Keine versteckten Kosten, keine "unerwarteten Zusatzaufgaben"!



Mein Diener

Amazon Astro

Der kleine Astro ist Amazons erster Hausroboter! Er fährt auf seinen Rädern durch Deine Wohnung und nimmt dabei seine Umgebung sowohl per Kamera, als auch über Mikrofone wahr. Astros Hauptfunktionen sind die Erhöhung des Komforts und der Sicherheit in Deinem zu Hause.

Die Option Astro mit dem Dienst von Amazon Tochter Ring zu verbinden liegt nah, denn so kann das Echo Modell beispielsweise auf Glasklirren reagieren und so einen möglichen Einbruch akustisch identifizieren.

Mit Astro erhältst Du aber auch einen Hausroboter, der Dir dabei hilft mit Deinen Liebsten in Kontakt zu bleiben. Über das integrierte Tablet kannst Du Videotelefonate mit Familienangehörigen und Freunden führen.

Astro kann aber auch alles was Alexa bereits drauf hat. Erinnerungen an Termine oder die Einnahme von Medikamenten sind hier Voraussetzung. Darüber hinaus kannst Du aber beispielsweise auch WLAN-Lampen ein- und ausschalten. In Sachen Entertainment spielt Astro die Lieblingsplaylist und folgt Dir während der Musikwiedergabe automatisch durch die Wohnung.

Wer bei Amazons Hausroboter Angst um seine Privatsphäre hat, kann unbesorgt sein. Wie bei allen Alexa Geräten, die mit Astro vergleichbar sind, lassen sich auch bei Astro die Mikrofone und die Kameras abschalten. Ein Grundriss vom Zuhause, wie man es auch von Saugrobotern kennt, wird ebenfalls nur nach Erlaubnis in der App angelegt.

The logo for Amazon Astro, featuring the word "astro" in a lowercase, sans-serif font with a curved arrow underneath it, similar to the Amazon logo.



Bling! Audio Ohrringe



Beim Thema Kopfhörer unterscheidet man in der Regel zwischen zwei Typen: Die großen Over-Ear Kopfhörer, die einen ein bisschen wie Micky Mouse aussehen lassen und die super hippen weißen Knubbel die man sich ins Ohr schiebt, in der Hoffnung sie ja nicht zu verlieren, weil sie nicht mehr an einem Kabel befestigt sind.

Eine elegantere Lösung hat sich das Münchener Start Up Nova Products überlegt. Die Nova-H1-Audio-Ohrringe sehen aus wie ganz normale Perlenohrringe, sie werden am Ohrläppchen getragen, entweder als Clip oder mit Steg als Ohrstecker. Die Ohrringe funktionieren jedoch nicht nur als schönes Accessoir, die neun Millimeter große weiße Zuchtperle hat zwei kleine Löcher, darin verstecken sich zwei Mikrofone samt Technik, die einen Handyanruf oder die Lieder auf der Spotify-Playliste direkt in den Ohrkanal senden.

Mein Hologramm

Google

Starline



Google hat das Project Starline vorgestellt, mit dem Sie Videoanrufe tätigen können. Der Clou dabei ist, dass die Videoanrufe so lebensecht sind, als ob man tatsächlich vor Ort wäre.

Es verwendet eine Kombination aus Computer Vision, räumlichem Audio, künstlicher Intelligenz, maschinellem Lernen und Echtzeitkompression. Google Project Starline erfasst Sie genau so, wie ein menschliches Auge Sie sieht, indem es 3D-Bilder verwendet.

Auf der anderen Seite bietet das räumliche Audio genau den Ton, den das menschliche Ohr hört. Diese Informationen werden dann komprimiert und an die Starline-Konsole gesendet. Das 3D-Display rendert diese komprimierten Informationen und zeigt die endgültige Ausgabe an. Das Beste daran ist, dass all dies in Echtzeit geschieht, so dass Sie das Gefühl haben, dass die Person, mit der Sie ein Vi-

deogespräch führen, direkt vor Ihnen am Tisch sitzt. Es ist klar, dass Sie die Person nicht berühren können, weil das nicht die Realität ist. Aber Google Starline ist einfach wunderbar, vor allem, weil es dies ohne VR-Brille ermöglicht.

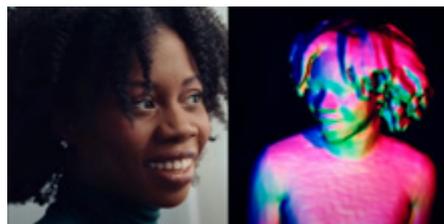
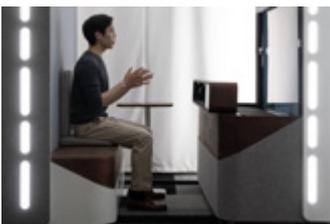
Laut Google basiert das Projekt auf speziell angefertigter Hardware und hochspezialisierten Geräten. Derzeit nutzt das Unternehmen es selbst, um Menschen aus den Google-Büros in der Bay Area, New York und Seattle zu verbinden. Google hat diese Technologie nach eigenen Angaben für Demos im Gesundheitssektor eingesetzt.

Dies lässt erahnen, dass die Technologie bei ihrer Einführung von jedem Sektor genutzt werden kann. Im Grunde gibt es kaum einen Sektor, der nicht von diesem Projekt profitieren kann. Besonders für

den Gesundheitssektor wird es ein Segen sein, da Ärzte in der Lage sein werden, Patienten über t zu überwachen, ohne im selben Raum zu sein.

Darüber hinaus kann man sagen, dass Google Project Starline das Potenzial hat, Videogespräche durch die 3D-Darstellungsfähigkeit persönlicher zu machen, so dass jeder, der ein lebensechtes Gespräch mit einer anderen Person führen möchte, davon profitieren kann.

Offen gesagt, sind viele Fragen bezüglich der Umsetzung durch Google offen, aber es scheint, dass wir keine andere Möglichkeit haben, als abzuwarten und zu beobachten. Da es sich um Google handelt, können wir etwas Besseres erwarten. Es besteht kein Zweifel, dass diese Technologie die Videotelefonie als Ganzes voranbringen wird.



Mein Style Qwerkywriter

Haben Sie auch manchmal die Nase voll von der Wischerei auf Touchscreens und virtuellen Tastaturen? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: den Qwerkywriter. Diese moderne Mini-Schreibmaschine verbindet sich per Bluetooth mit allen möglichen Smartphones, Tablets und anderen Devices.

Die austauschbaren, mechanischen Tasten sollen dabei herrliches Oldschool-Feeling versprühen – nicht nur wegen ihres Vintage-Designs.

Der äußerlich mechanische Zeilenschalthebel dient als Ersatz für die Enter-Taste und lässt sich zudem programmieren. Auch bei den Materialien setzt Hersteller Qwerky Toys auf Bewährtes: Aluminum und Metall sorgen für luxuriöses Ambiente. Der Qwerkywriter kommt übrigens mit integriertem Stand für Tablets.



Mein Bier The MiniBrew

Mit der MiniBrew will ein niederländisches Start-Up das Bier trinken revolutionieren. Die vollautomatische Bierbrau-Maschine wird per App gesteuert und überwacht, verschiedene Sensoren und Software sollen sicherstellen, dass der komplizierte Brauprozess für den Nutzer kinderleicht bleibt. Rund 1600 Euro kostet das MiniBrew-Kit regulär.



GADGET SPECIAL

#digitalistheute

www.cloudpilots.com

Google Cloud Partner seit 2011. Wir sind das richtige Team, um Dich auf die **digitale Überholspur** zu bringen!

CLOUDPILOTS Software &
Consulting GmbH
Mail: info@cloudpilots.com

DEUTSCHLAND

Im Mediapark 5
D-50670 Köln
Tel: +49 221 669506 0

ÖSTERREICH

Neulinggasse 29/2/5a
A-1030 Wien
+43 1 2530349

SCHWEIZ

Technoparkstrasse 1
CH-8005 Zürich
Tel.: +41 4431320 20

