

Web 2.0

Qué es realmente?

Todos hablan de Web 2.0 y todo a nuestro alrededor parece ser 2.0. Qué es exactamente y cómo funciona? Hay mucho ruido y debate alrededor de este término. Es un cambio de tecnología o una manera diferente de utilizar la misma Internet de siempre?



AUTOR:
Ana Paula Sabelli
Director de Operaciones
de **QKStudio**

Profesional con 15 años de experiencia en el mercado de las IT de Argentina y el exterior, se desempeña en empresas de desarrollo de Software de primera línea y actualmente es Director de Operaciones de QKStudio.

Es de público conocimiento que la Web, en sus comienzos, era sencillamente un conjunto de herramientas de trabajo utilizadas y destinadas a un grupo selecto y reducido de personas de la ciencia, básicamente profesionales. En poco tiempo el avance tecnológico y la aplicación de estas nuevas tecnologías la ha convertido en un espacio con un caudal de información inimaginable el cual es visitado y utilizado por un número de usuarios que supera los mil millones.

Estos cambios, que se fueron produciendo con el transcurso del tiempo han generado el nacimiento de este nuevo concepto denominado WEB 2.0. El término lo acuñó Dale Dougherty, vicepresidente de O'Reilly cuando se reunió junto con Craig Cline de MediaLive con el objetivo de desarrollar ideas para una conferencia (que se efectivizó en octubre de 2004) y fue allí donde comenzaron a comprender que la Web (a

Artículos de la serie Web 2.0

- 1 **Web 2.0 - ¿Qué es realmente?**
- 2 Mucho más que Usabilidad y Accesibilidad
- 3 ¿Cómo Google indexa tu sitio?
- 4 La colaboración de AJAX en la web 2.0

pesar de que el auge de las punto-com había culminado por la quiebra de aquellas empresas que se vinculaban con Internet) cobraba una importancia avasallante, con llamativas aplicaciones y sitios web que aparecían con una regularidad asombrosa. Así, Tim O'Reilly, fundador y presidente de O'Reilly Media (editorial), en su artículo publicado "Qué es Web 2.0: Patrones de diseño y modelos de negocio para la siguiente generación del software", da cuenta de los siete principios que definen y caracterizan esta nueva visión de la Web y los enumera de esta manera:

- La Web como plataforma
- Aprovechamiento de la inteligencia colectiva
- Los datos como "Intel Inside"
- Fin del ciclo de las actualizaciones del software
- Modelos de Programación ligeros
- Software no limitado a un solo dispositivo
- Experiencias enriquecedoras del usuario

Estas siete ideas centrales son las que definen este nuevo paradigma que plantea O'Reilly.

Ciertos especialistas han interpretado estas ideas y coinciden en

Referencias para "further reading"

Escrito de Tim O'Reilly sobre Web 2.0 -

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Web 2.0: A Strategy Guide - by Amy Shuen

Definición de Web 2.0 en Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

Web Semántica - microformats.org/about

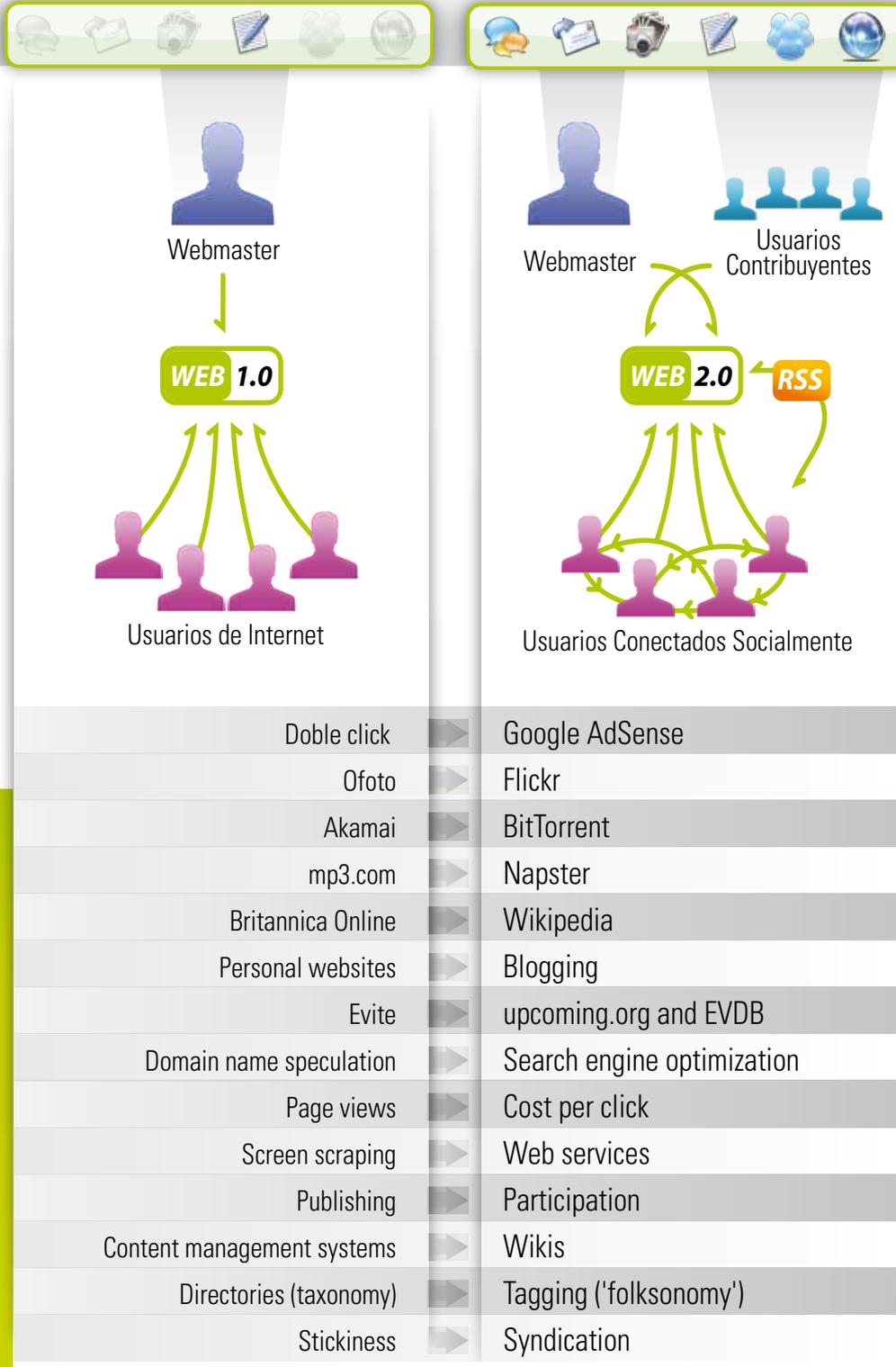
que, O'Reilly, a pesar de sugerir una nueva versión de la red, en realidad, en su definición se refiere a aquellos cambios producidos por los desarrolladores de software y al modo en que los usuarios usan la Web, y no a una simple actualización o modificación específica de ésta.

Vemos que numerosas posturas divergentes y contrapuestas giran en torno a este concepto tan en boga que tiene hoy millones de menciones en Google. Por ello, la pregunta que surge recurrentemente es ¿Qué es realmente la Web 2.0?

Aquí nos topamos entonces con un gran exponente, el Señor Tim Berners-Lee, inventor de la red de la triple W y creador, junto con su grupo de desarrolladores, del lenguaje HTML, el protocolo HTTP y el sistema URL; quien en una entrevista refiriéndose a la Web 2.0 planteó:

"...la Web 1.0 era enteramente para conectar personas. Se trataba de un espacio interactivo y yo creo que la Web 2.0 es una jeringonza que nadie sabe siquiera qué significa. Si para usted la Web 2.0 son blogs y

Web 1.0 VS Web 2.0





wikies entonces estamos hablando de servicios y contenidos persona a persona. Pero eso era exactamente de lo que se trataba la Web. Y, sabe usted, de hecho esta "Web 2.0" lo que hace es utilizar los estándares que han producido todas esas personas que han trabajado para la Web 1.0". Leningham (ed), developer Works Interviews, 22nd August, 2006.

Lo que quiere dejar en claro el Señor Tim Berners-Lee es que estamos ante "la misma web de siempre" y que no merece ser denominada de otra manera, ya que se puede considerar que es una extensión de las ideas originales que dieron inicio a la Web. Acompaña su postura la de aquellos que sostienen que es la misma Internet, a la que simplemente se le dan nuevos usos y los que tienen la visión de que el nacimiento de este concepto es mera ilusión y que su origen corresponde a una cuestión comercial, marketinera, siendo simplemente un término que esta de moda. Así también nos encontramos con aquellos que hacen hincapié únicamente en los aspectos técnicos de la Web, otros, solo en la interactividad de los usuarios y un gran número hace referencia fundamentalmente en las aplicaciones y servicios que brinda: blogs sociales, podcasts, mashups y wikis, etc.

También están los que confunden el concepto de Web 2.0 con el de Web Semántica. Se podría decir que este último es un estado evolutivo aún mas avanzado de la Web y que la diferencia con el anterior reside básicamente en las herramientas que utiliza y quien hace uso de ellas. Mientras que en la primera estamos en presencia del humano como protagonista en la segunda el protagonismo lo asumirán los procesadores de información, que interpreten lógica descriptiva de lenguajes muchísimo mas elaborados, pretendiendo 'comprender' la información presente en la Web para satisfacer al usuario, teniendo

en cuenta sus necesidades y qué es lo que busca. Pero en realidad, esta Web inteligente, la del significado, es una tendencia incluso más sofisticada, en la cual no me voy a detener.

“ el usuario cumple un papel protagónico ”

Por ello independientemente de los posicionamientos que coexisten con respecto al tema, pensar este nuevo concepto Web 2.0, implica dar cuenta de que realmente estamos ante un 'proceso', que no se puede hacer un recorte de la realidad de manera sincrónica, desvinculado de la historia de la Web, sino que justamente, la Web como proceso, nos conduce inevitablemente a pensarla en una constante transformación, más allá de las denominaciones que le pongamos o el nombre que le queramos dar, nos encontramos ante el poder de la red, de una red que se alimenta las 24 hs del día por la información suministrada de los usuarios que la utilizan, y solo se hace aprehensible cuando tomamos conciencia de las ventajas y posibilidades que le brinda al consumidor y de la magnitud que ha cobrado este fenómeno.

Efectivamente como sostienen muchos especialistas, estamos ante una Web en la cual se concentran nuevas aplicaciones y servicios, conocidos por todos los usuarios, como los blogs, el podcasting, las wikies, RSS, el multimedia sharing, las socialnetworking, tagging, es cierto, pero lo que quiero recalcar fundamentalmente, es que propenden a la instauración de una nueva cultura virtual totalmente participativa y a la socialización a través de la red, donde el usuario cumple un papel protagónico, realizando contribuciones en la misma magnitud que consume información y servicios, surgiendo así

GLOSARIO Web 2.0:

- **AJAX** (Asynchronous JavaScript And XML, Javascript y XML Asíncronos): Técnica de desarrollo web que permite modificar la información de una página web sin tener que recargarla completamente, agilizando de esta forma la interacción con el usuario.
- **API** (Application Programming Interface, Interfaz de Programación de Aplicaciones): Conjunto de especificaciones para comunicarse con una aplicación, normalmente para obtener información y utilizarla en otros servicios. Ejemplos: Amazon Web Services, Flickr Services, Google AJAX API.
- **Blogroll**: Lista de enlaces a otros blogs que son del gusto o encuentra útiles, el autor de un blog. Se asimila a una "lista de favoritos".
- **CMS** (Content Management System): Sistema de gestión de contenidos on line que permite modificar fácilmente información desde Internet, simplificando las tareas de creación y mantenimiento de contenidos en Internet.
- **Early adopters**: Personas que se anticipan a las tendencias del mercado y que con su influencia en sus respectivos círculos sociales determinan la adopción generalizada de dichas tendencias.
- **Mashup** (Remezcla) : Aplicación web que utiliza información de diversas fuentes relevantes para crear un nuevo servicio en base a ellas, normalmente empleando Servicios Web y APIs públicas.
- **OPML** (Outline Processor Markup Language, Lenguaje de Marcas para Esquemas): Un formato para esquemas y listas, en lenguaje XML, que se suele utilizar para compartir información.
- **REST** (Representational State Transfer, Transferencia de Estado Representacional): Filosofía de diseño y arquitectura web que se apoya en el intercambio de información mediante XML.
- **RSS** (Really Simple Syndication, Sindicación Bastante Simple) : Formato estándar para la sindicación de contenidos a los que un usuario cualquiera puede suscribirse mediante un programa «agregador de feeds o canales».
- **SOAP** (Simple Object Access Protocol, Protocolo Simple de Acceso a Objetos): Protocolo estándar de comunicación utilizado en los servicios web, mediante el cual dos objetos pueden intercambiar información en XML.
- **Tags**: Etiquetas utilizadas para describir y contextualizar una información. Permiten a un usuario ordenar, clasificar y compartir un determinado contenido mediante una o más palabras clave.
- **Widget** : Pequeña aplicación o módulo que realiza una función concreta, generalmente de tipo visual, dentro de otras aplicaciones o sistemas operativos.
- **Web Semántica**: Conceptualmente se basa en añadir significado a los datos, en forma de metadatos, de modo que los ordenadores puedan entender mejor la información que existe en Internet.
- **Web Services** (Servicios Web) : Conjunto de especificaciones que posibilitan la comunicación y provisión de servicios entre diferentes aplicaciones vía web.
- **XHTML** (eXtensible Hypertext Markup Language, Lenguaje Extensible de Marcas de Hipertexto) : Versión XML más avanzada del lenguaje HTML que se utiliza para la creación y visualización de páginas web.
- **XML** (eXtensible Markup Language, Lenguaje de Marcas Extensible) Metalenguaje de uso general que sirve para definir otros lenguajes de programación o formatos de intercambio de información según diversas necesidades.

una retroalimentación permanente que permite la especialización de todas estas partes del sistema, produciendo resultados sorprendentes, sea tanto en lo micro como en lo macro de la red.

Sería una postura reduccionista y simplista sostener que este 'proceso' en constante cambio es una mera sumatoria de tecnologías. Sino que por el contrario, cada transformación genera una estructura cualitativamente diferente teniendo como base la estructura anterior, y esto en una constante interrelación con el usuario, que a su vez permite este cambio y lo potencia. Las características que va adquiriendo la red, esta especificidad, no es a nivel de contenido sino de forma, lo que se modifica es la manera en la que nos comunicamos, la manera en la que cada usuario utiliza esto que ya ha dejado de ser una simple herramienta de lectoescritura, y se ha convertido también en una forma distinta de socializar, participar y hacer negocios. Se ha generado así una perspectiva diferente de cómo las empresas y los usuarios interactúan, propiciando al hacerlo una amplia variedad de nuevos modelos de comercialización.

Así los beneficios a nivel empresarial son aún mayores en la industria informática. Las empresas han descubierto una vía rentable para su crecimiento y la publicación de sus productos y/o servicios, basa-

do esencialmente en la monetización de los efectos de red, para las infinitas necesidades de los usuarios de todo el mundo. Este modelo de negocio proporciona efectos considerables ofreciendo un mejor uso de las aplicaciones destinado al mayor número de personas posibles, permitiéndoles trabajar, construir y compartir. El usuario ya no está circunscripto a lo que puede ver, descargar o encontrar en la Web, cumple ahora un papel fundamentalmente activo, está ante una realidad que puede modificar, personalizar por sí mismo, permitiéndole así interactuar, combinar y hacer.

Es ahí hacia donde vamos, es un continuo, que no para. Las modificaciones y especializaciones en las herramientas, los lenguajes cada vez más sofisticados, todo el abanico de los infinitos servicios que nos brinda la red, la implementación y optimización de sistemas cada vez más complejos, generan la sensación de que esto no es nada en comparación de lo que este "Gran Monstruo" lleno de vida, que es la Red, puede generar; como tampoco cual es el alcance de estas propiedades emergentes de la Web. El sentimiento constante es de una profunda incertidumbre. Realmente es todo un desafío para aquellos para los cuales este espacio virtual forma ya parte de su vida. Habrá que ver entonces, con que nos sorprende ahora la "Web".

