## II Web 1.0

Con il web 1.0 viene limitata la possibilità di interazione tra l'azienda e i propri clienti, quindi gli unici punti di contatto sono costituiti dai mezzi classici: mailing, fax, telefono e pubblicità. L'internet dei contenuti

I siti web erano semplici testi statici simili ai fogli di word. Contenevano anche immagini o video, ma lo scopo di queste pagine era la mera consulenza, l'informazione, senza interazione fra utente e contenuto. I siti erano formati da pagine ricche di ipertesti, pagine contenenti collegamenti ad altre pagine, che creavano una struttura simile ad un enorme libro. Fu proprio l'impossibilità da parte dell'utente di interagire con i contenuti che spinse i ricercatori a cercare un'evoluzione: rendere dinamico il web permettendo all'utente di interagire con esso.

## Web 2.0

Il termine "Web 2.0" è dovuto alla conferenza tenuta sul tema, nel 2004, da Tim O'Reilly. Con esso ci si riferisce, essenzialmente, ai cambiamenti cumulativi nei modi in cui gli sviluppatori di software e gli utenti finali utilizzano il web.

Il Web 2.0 porta l'utente al centro della scena rendendo Internet un Media innovativo che ormai non ha più niente a che fare con i vecchi mass media, e le web application come Gmail o i portali come Twitter che non hanno bisogno di software per interagire con il portale stesso, ne sono un esempio.

Per le applicazioni Web 2.0, spesso vengono usate tecnologie di programmazione particolari, come AJAX o Adobe Flex." Come possiamo notare il Web 2.0 quindi non è una cosa che si può racchiudere o riassumere in una sola parola o in una breve definizione, ma è un insieme di tecnologie che hanno permesso l'interazione tra il media e le persone oltre che viceversa. Ad oggi Wikipedia è l'enciclopedia più letta del pianeta, ed è fatta dagli utenti. YouTube è il secondo motore di ricerca più usato ed il più grande bacino di video di tutti i tempi, ed è fatto dagli utenti. Web 3

Il Web 3.0 è la nuova generazione di tecnologia Internet, e si basa fortemente sull'uso di machine learning e intelligenza artificiale . Il suo obiettivo è creare siti e applicazioni web più aperti, connessi e intelligenti, che si concentrano su una comprensione dei dati automatizzata

Il Web3 deve avere soddisfare questi parametri: Verificabilità Assenza di doversi fidare di intermediari Self-Governing Permissions Distribuito e robusto Pagamenti nativi Adesso le applicazioni Web 3.0 verranno eseguite su blockchain, network decentralizzati con svariati nodi peer-to-peer. Garantiscono un incentivo economico per chiunque voglia partecipare nel creare, governare, contribuire o migliorare uno di questi progetti. Questi protocolli di norma offrono una svariata scelta di servizi che fino ad ora, erano garantiti solo dai grandi cloud provider: computing, storage, banda, identità, hosting etc ... Nel Web 3 la storia cambia radicalmente: i soldi spesi per determinati servizi non vanno ad un singolo ente centralizzato, ma vengono distribuiti direttamente a tutti i validatori del network sotto forma di gas-fees.

## Web 4.0

Recentemente si inizia a sentir parlare anche di web 4.0, con relative previsioni future. Sicuramente nel prossimo stadio del web avranno un ruolo fondamentale le tecnologie di realtà aumentata e i Big Data. Fa parte del quadro generale anche una visione piuttosto distopica del web, con un controllo sempre maggiore delle informazioni che andrà ad influenzare in modo significativo non solo il mondo digitale ma anche la realtà che ci circonda.

A parer mio alcuni fattori che potrebbero portare a questa evoluzione potrebbero essere: La realtà aumentata: dispositivi come i Google Glasses, gli occhiali di Google per la realtà aumentata in fase di sviluppo, o gli smartwatch, interfaccia veloce di comunicazione con il proprio micro computer portatile ci permetteranno in futuro di interagire in tempo reale con il web sovrapponendo il mondo che ci circonda con la rete. Possedere un vero e proprio alter ego digitale. la domotica, che pian piano si diffonde nei nostri elettrodomestici e nelle nuove automobili intelligenti ci permetterà di scambiare i dati relativi al mondo reale con il nostro alter ego digitale.