

WEB 3.0

Le web 3.0 est conçu pour être décentralisé, ouvert à tous et construit sur la base des technologies blockchain. Le web 3.0 envisage un monde sans entreprises centralisées, où les internautes ont le contrôle de leurs propres données et où les transactions sont enregistrées de manière transparente sur des blockchains ou des bases de données consultables par tous. Il s'appuiera donc sur la cryptomonnaie et un modèle de finance décentralisée.

Décentralisation :

Le web 3.0 envisage un Internet véritablement décentralisé, où la connectivité repose entièrement sur des liaisons de réseau peer-to-peer. Il s'appuiera sur la blockchain pour stocker des données et conserver des actifs numériques sans possibilité de pistages.

Les applications seront aussi décentralisées (DApps) et gérées par un réseau d'ordinateurs. La finance décentralisée (DeFi) sera au cœur des DApps et partagera de nombreuses caractéristiques des cryptomonnaies.

L'intelligence artificielle :

Le web 3.0 s'appuie sur l'IA pour développer des ordinateurs capables de comprendre le sens ou le contexte des requêtes des utilisateurs et de répondre plus rapidement aux demandes complexes. L'IA peut apprendre seule et avoir une analyse prédictive permettant de prédire des résultats. Les chatbots seront alors plus performants, intelligents et précis qu'aujourd'hui. Les résultats seront plus optimaux et le contenu de haute qualité. Les fake news seront identifiés plus facilement.

Web sémantique :

Le web sémantique améliore les capacités des technologies web à générer, partager et connecter du contenu par la recherche et l'analyse en comprenant le sens du langage au delà des simples mots clés. Les capacités des moteurs de recherche, des plateformes et de la connectivité vont d'envoler. Les ordinateurs seront capables de comprendre le contexte et d'identifier les véritables besoins et objectifs des utilisateurs.

Sites et graphismes en 3D :

La conception 3D est souvent utilisée dans les sites web et les services du web 3.0, comme le commerce électronique, l'immobilier, les jeux vidéo et les visites virtuelles de musées (visites en VR aussi).