

"La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

Cuando el web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

web2.0

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio."

Web 2.0 es un concepto que apareció en el año 2003 y que se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet. El término establece una distinción entre la primera época de la Web (donde el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información o la publicaba, sin que existieran demasiadas posibilidades para que se generara la interacción) y la revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas relacionadas.

La Web 2.0, por lo tanto, está formada por las plataformas para la publicación de contenidos, como Blogger, las redes sociales, como Facebook, los servicios conocidos como wikis (Wikipedia) y los portales de alojamiento de fotos, audio o vídeos (Flickr, YouTube). La esencia de estas herramientas es la posibilidad de interactuar con el resto de los usuarios o aportar contenido que enriquezca la experiencia de navegación.

Es importante tener en cuenta que no existe una definición precisa de Web 2.0, aunque es posible aproximarse a ella estableciendo ciertos parámetros. Una página web que se limita a mostrar información y que ni siquiera se actualiza, forma parte de la generación 1.0. En cambio, cuando las páginas ofrecen un nivel considerable de interacción y se actualizan con los aportes de los usuarios, se habla de Web 2.0.

Cabe mencionar que las diferencias entre la primera y la segunda era de la Web no se basan en un cambio a nivel tecnológico en los servidores, aunque naturalmente se ha dado un considerable avance en el hardware; es el enfoque de la Red, los objetivos y la forma en la que los usuarios comenzaron a percibir la información en línea lo que caracteriza este renacer, que tuvo lugar silenciosa pero velozmente, a comienzos del nuevo milenio.

Hasta entonces, Internet era un universo de datos mayoritariamente estáticos, una fuente de consulta revolucionaria que atraía a millones de personas a contemplarla pasivamente. Si bien los foros y el chat datan de la Web 1.0, éstos se encontraban bien diferenciados de los sitios tradicionales (tal y como ocurre en la actualidad); navegar era similar a visitar un gran centro comercial, con infinitud de tiendas, en las cuales era posible comprar productos, pero no alterar sus vidrieras.

Con la llegada de la Web 2.0, se produjo un fenómeno social que cambió para siempre nuestra relación con la información, principalmente porque nos hizo parte de ella: en la actualidad, una noticia acerca de una manifestación en contra del maltrato animal no está completa sin mostrar cuántos usuarios de Facebook leyeron y disfrutaron de la misma,

qué porcentaje de lectores está a favor del movimiento, y los comentarios, que muchas veces aportan datos importantes o señalan errores.

Como ocurre con cualquier hito en la historia de la humanidad, la democracia asociada a la Web 2.0 ha impactado seriamente en los medios de comunicación tradicionales, principalmente en aquéllos que no supieron adaptarse a esta nueva ola de libertades. La última década ha visto el nacimiento de diversos periódicos y revistas independientes que han sabido establecerse y conseguir un gran éxito a nivel mundial, opuesto al decaimiento de antiguos colosos.

No es fácil para los periodistas aceptar que bajo un artículo que les tomó días de investigación y elaboración los usuarios tengan el derecho a insultarlos y despreciarlos, a amenazar a sus familias o a colgar fotomontajes con su cara; pero éstas son algunas de las consecuencias negativas de la Web 2.0, y solamente aceptándolas y evitando astutamente los abusos es posible alcanzar el éxito sin morir en el intento.

Algunos expertos asocian la Web 3.0 a la Web semántica, que consiste en la inclusión de metadatos semánticos u ontológicos (que describen los contenidos y las relaciones entre los datos) para que puedan ser rastreados por sistemas de procesamiento.

CUADRO COMPARATIVO		
WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
<ul style="list-style-type: none"> • Solo lectura. • Poca gente generaba contenido. • Información generada solo por editores o webmaster. • Los usuarios solo se conectaban a la web o red. • Comercio electrónico. • Páginas estáticas. • La actualización de los sitios no se realiza de forma periódica. • Sitios direccionales y no colaborativos. • Difícil de manejar. • Se necesitaba estar preparado para utilizarla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Web de lectura y de escritura. • Inteligencia colectiva (Intercambio de conocimientos). • Los usuarios no solo leen sino también publican. • Redes sociales. • Colaboración y compartir. • El usuario es el centro o protagonista que crea y comparte. • Facilidad de utilización de sus herramientas. • No es necesario grandes conocimientos técnicos para usarla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca construir una web con sentido semántico. • Inteligencia artificial. • Programas más avanzados que ordenan la red. • Establece un patrón de conducta de interacción. • Concepto de Espacios tridimensionales (3D). • Será otra era de búsqueda de información. • La web podrá relacionar conceptos de múltiples fuentes.

Algunos ejemplos de iniciativas Web 2.0

Blogs. Proporcionan un sistema fácil y asequible de publicar en Internet a título individual o colectivo. Es el nodo más abundante en la Web 2.0. Puede ser el escaparate que concentre en un mismo sitio distintos recursos alojados en otros servicios. Admiten una gestión colaborativa de contenidos basada en roles. La información se organiza en artículos ordenados cronológicamente, páginas, enlaces y comentarios. Algunos portales de blogs más populares son: Blogger (<http://www.blogger.com/>) , Wordpress.com (<http://wordpress.com/>) , Blogspot (<http://blogspot.es/>), etc.

Wikis. No están tan extendidos como los blogs porque demandan mayor nivel de compromiso en la construcción de contenidos. Se puede utilizar para crear la documentación de un proyecto de forma colaborativa: glosarios, enciclopedias, manuales, enlaces, etc. El espacio wiki por excelencia es la enciclopedia Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/>).

Gestores CMS (Content Management System = Sistema de Gestión de Contenidos) Algunos ejemplos de CMS gratuitos son Joomla (<http://www.joomlaspanish.org/>) o Drupal (<http://drupal.org.es/>) . Se suelen utilizar para crear sitios web institucionales o corporativos. Para ello basta descargarse la aplicación y subirla a un servidor de hosting. Permiten la publicación colaborativa (roles) en línea de las noticias que afectan a una comunidad. Basan la organización de los artículos en secciones (cajones) y categorías (carpetas dentro de esos cajones). El uso de CMS deja atrás los sitios web estáticos HTML diseñados con FrontPage, Dreamweaver, etc y que se actualizaban subiendo sus páginas mediante un cliente FTP.

Plataforma de elearning. Se denominan sistemas LMS (Learning Management System = Sistema de Gestión del Aprendizaje) y se utilizan para crear entornos de elearning. El LMS más utilizado actualmente es Moodle (<http://moodle.org/>). El profesor/a crea un curso que consiste en una agenda de contenidos y actividades que el alumno realiza siguiendo la progresión establecida. El sistema se complementa con unas herramientas de comunicación (mensajería interna y foros) y con un subsistema de seguimiento de la actividad del alumno. Muchas universidades e instituciones públicas educativas han abandonado el desarrollo de sus propias plataformas de elearning en favor del uso de Moodle. Tanto los CMS como LMS se han clasificado como sitios "Web 1.5" porque admiten un uso 1.0 ó 2.0 en función de cómo sus administradores organicen la participación de los usuarios.

Imágenes. Espacios como Flickr (<http://www.flickr.com/>), Picasa (<http://picasa.google.com/>), etc permiten el alojamiento en línea de imágenes y luego su posterior utilización en otros servicios o recursos. Otros espacios web de valor añadido como Pixlr (<http://www.pixlr.com>) ofrece la posibilidad de editar imágenes y añadirles efectos a partir de imágenes propias o alojadas en los repositorios anteriores.

Podcasts. Permiten el almacenamiento y difusión de audios. Se trata de recursos que se integran en cualquier CMS o bien se enlazan directamente. Se agrupan y clasifican en categorías o por etiquetas para facilitar la búsqueda de los activos propios y ajenos. Ejemplos: LastFM (<http://www.lastfm.es/>), Odeo (<http://odeo.com/>), GoEar (<http://www.goeear.com/>), PodSonoro (<http://www.podsonoro.com/>), etc.

Google Maps. La localización geográfica de imágenes, textos, enlaces, vídeos o documentos facilita el desarrollo de contenidos en múltiples contextos. En la actualidad hay un montón de servicios que aprovechan las prestaciones de la API de Google Maps (<http://maps.google.es>) para ofrecer la geolocalización de sus recursos sobre uno de sus mapas: Youtube (<http://www.youtube.com/>), Panoramio (<http://www.panoramio.com/>), etc.

Repositorios de vídeos. Youtube (<http://www.youtube.com/>) es el gran líder especializado en el alojamiento y difusión de vídeos. Se dispone de millones de documentos videográficos

sobre los temas más variados. No sólo proporciona soporte de almacenamiento sino también de difusión en streaming facilitando su correcta visualización a través de internet. Se pueden crear listas de reproducción temáticas, canales, anotaciones en los vídeos, subtítulos, etc. Existen multitud de espacios que representan una alternativa para publicar vídeos: Revver (<http://revver.com/>), MetaCafe(<http://www.metacafe.com/>), Vimeo (<http://www.vimeo.com/>), etc. Algunos soportan retransmisión en directo como LiveStreaming (<http://www.livestream.com/>).

Ofimática en línea. En el desarrollo de proyectos puede resultar interesante por un lado la creación y publicación compartida de documentos de texto, presentaciones y hojas de cálculo y por otra la comunicación en tiempo real (mensajería instantánea) o diferido (emails). En este contexto, por ejemplo, Google Apps (<http://www.google.com/apps/intl/es/index.html>) puede ser un excelente recurso gratuito para crear y desarrollar una comunidad de trabajo. Otra posibilidad es eyeOS (<http://eyeos.org/>). Se trata de un atractivo escritorio con distintas aplicaciones ofimáticas en línea de carácter colaborativo. Otro paquete ofimático en línea es Zoho (<http://www.zoho.com/>).

Presentaciones. Uno de los usos más extendidos es el diseño y publicación en la Web de presentaciones de diapositivas como SlideShare (<http://www.slideshare.net/>) o SplashCast(<http://splashcast.wordpress.com/>), de fotografías como photobucket.com (<http://photobucket.com/>), de documentos como Scribd.com (<http://www.scribd.com/>), etc que luego se insertan en blogs, wikis, y otros CMS, etc. Otra posibilidad interesante en el conocimiento histórico es organizar una presentación donde se ordenan cronológicamente los recursos sobre una línea de tiempo como XTimeline(<http://www.xtimeline.com/>).

Marcadores sociales. Utilizando servicios como del.icio.us (<http://delicious.com/>) se puede disponer en línea de los marcadores o favoritos a sitios web y compartir estas direcciones con los demás.