

A evolução da internet – web 1.0, 2.0 e 3.0

INTRODUÇÃO SOBRE A EVOLUÇÃO DA INTERNET, ABORDANDO OS CONCEITOS DE WEB 1.0, 2.0 E 3.0 E ESTRUTURAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS WEB.

A evolução da internet

O conceito de web 2.0 foi cunhado por Tim O'Reilly, que observou uma singularidade em comum nas empresas – ponto – com que haviam sobrevivido ao fenômeno da bolha, sites com novas funcionalidades e aplicações: para isso deu-se o nome web 2.0.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, assista a animação abaixo. Esta animação faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

ANIMAÇÃO WEB 2.0 (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a02v01_dinter80_100.htm)

Portanto, a web 2.0 não tem nenhuma relação com velocidade de acesso ou qualquer outro tipo de atualização de hardware, mas trata-se do modo como devemos desenvolver o conteúdo da internet, como se navega, desenvolve e provê serviços.

É o conceito de colaboração, de compartilhamento e troca de informações entre os internautas. A ideia é que agora o internauta não seja apenas um simples usuário que navega passivamente; hoje, além de ler o conteúdo na web, ele tem o "poder" de "construir a informação", comentar, postar fotos e vídeos, dar seu parecer sobre o seu ponto de vista, sem que ele tenha conhecimento de HTML ou outra linguagem para construção de página.

Com o desenvolvimento dessas aplicações, não há necessidade de ter instalado nos computadores programas específicos, como o *Office* da Microsoft, a ideia é que os softwares essenciais web software, estejam na nuvem (web) como é o caso de *Google Drive*, *Youtube*, *GoogleMaps*, blogs, *Twitter*, etc., ou seja, a internet é construída pelos próprios internautas; eles geram o seu próprio conteúdo que fica disponível gratuitamente para que todos possam ver, mas web 2.0 não se resume a isso, o conceito é que o internauta pode estar, por exemplo, no Japão, filmar algo interessante com seu celular, ele mesmo editar, e publicar na internet instantaneamente para seus amigos aqui no Brasil poderem comentar o vídeo e distribuir a outras pessoas através de *Myspace*, *Google +*, *Orkut*, *Facebook*, *Youtube* ou *Twitter*, esta nova maneira de interagir que é a evolução da web 1.0.

Para isso tudo funcionar, o modo como desenvolvemos essas ferramentas para internet também evoluiu. Hoje, nada mais se faz somente com HTML, é necessário tornar a interação do usuário mais rica. A ideia é utilizar uma tecnologia em que o internauta não espere a página recarregar a cada clique, cada informação deve ser processada rapidamente e separadamente. Para isso, a solução é "abusar" do AJAX. Com a utilização de modularidade definida por Garlan (1972). Ao invés de desenvolver um software grande e muito complexo, são feitos pequenos scripts modulares, que tornam mais simples o seu desenvolvimento e fácil de compartilhamento desse módulo com outro aplicativo.

Internet versão 3.0

Este ainda é um tema para o qual muitos autores se contradizem; alguns dizem que não existe, outros que é o conceito de serviços e outros que é semântica. Na verdade, ainda não chegamos totalmente à versão 3.0.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, assista a animação abaixo. Esta animação faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

ANIMAÇÃO WEB 3.0 (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a02v02_dinter80_100.htm)

O conceito sugere programar a máquina com algoritmos que a fazem "entender e produzir" informações, de modo que ao buscar a informação, toda a internet se comporta como uma única base de dados. Por exemplo, ao pesquisar a frase: "Eu quero assistir a uma comédia no cinema e depois jantar um ótimo tortelli di zucca em um restaurante italiano. Quais opções sugere?" O mecanismo de busca Web 3.0 irá fazer a pesquisa, retornando as informações mais relevantes para você.

Alguns teóricos duvidem que seja adotada em larga escala devido à dificuldade de relacionar e distribuir todo o conteúdo. Como desenvolver algoritmos capazes de compreender se o conteúdo buscado é verdadeiro ou se as informações inseridas foram cadastradas de maneira tendenciosa, favorecendo determinada pessoa ou empresa. Em resumo, essa tecnologia ainda está "engatinhando" e demorará algum tempo para que se resolvam todos os problemas e discussões éticas sobre o assunto.

Próxima aula

Nesta aula, você aprendeu sobre a diferença web 1.0, web 2.0 e web 3.0 e suas características, na próxima, conheceremos um pouco mais sobre os conceitos de design que devem ser aplicados para construir interfaces mais belas e funcionais. Todos preparados para ela? Então vamos lá!

Experimente um pouco mais sobre o conceito de Web 2.0, separamos algumas experiências inusitadas que utilizam essa nova maneira de fazer internet.

1. Google Drive: Editor de textos, planilhas, calendários, criações e edições de apresentações de slide. Agora também é possível executar tais funções sem ter um software como o *Office* instalado no computador. Disponível em: <<http://docs.google.com>> (<http://docs.google.com>). Acesso em 03 abr.

2013.

2. Google Maps: Outra opção interessante da gigante da web, utilizada para se guiar pelos quatro cantos do planeta. Caso opte, pode ser instalado no dispositivo móvel, porém para funcionar é necessário estar conectado à internet. Disponível em: <<https://www.google.com.br/maps>> (<https://www.google.com.br/maps?q=UNINOVE+-+Campus+Memorial+-+Avenida+Doutor+Adolfo+Pinto,+S%C3%A3o+Paulo&hl=pt&ie=UTF8&ll=-23.531727,-46.663098&spn=0.028211,0.033603&sll=-22.546+-+Campus+Memorial+-+Avenida+Doutor+Adolfo+Pinto,+S%C3%A3o+Paulo&t=m&z=15&layer=c&cbll=-23.529173,-46.665438&panoid=NmqwduhfKqbVS-3crvSBpA&cbp=12,306.25,,0,-11.64>). Acesso em 03 abr. 2013.
3. Splashup: Este é um site de um editor de imagem que possui interface parecida com o Photoshop e mais avançado se comparado aos demais, pois possui efeitos de filtros, entre outros. Disponível em: <<http://www.splashup.com/splashup>> (<http://www.splashup.com/splashup>). Acesso em: 03 abr. 2013.
4. Cacao: Website muito interessante. Nele, é possível criar diagramas online utilizados para desenhar interfaces e mapas de navegação, compartilhando o resultado com os demais participantes da equipe, além de ser possível interagir via chat com seus colaboradores. Disponível em: <<http://www.cacoo.com>> (<http://www.cacoo.com>). Acesso em 03 abr. 2013.

Depois de rever o conteúdo desta aula, solucione os exercícios de múltipla escolha propostos. Lembre-se de que você poderá postar suas dúvidas no Fórum e ter auxílio de seus colegas e professor.

EXERCÍCIO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a02ex01_dinter80_100.htm)

Estimule seu raciocínio com o jogo da forca, clique no botão a seguir.

EXERCÍCIO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a02ex02_dinter80_100.htm)

REFERÊNCIA

BRASILIA. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Padrões Brasil e-Gov: Cartilha de Usabilidade.

Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação. Brasília, 2010. 50 p. Disponível em:

<<http://www.governoeletronico.gov.br>> (<http://www.governoeletronico.gov.br>). Acesso em 03 abr. 2013.

CARDOSO, Tarcísio de Sá. *Construção*. PUC/SP – TIDD Tecnologias da Inteligência e Design Digital, 2012.

Disponível em:

<http://blog.pucsp.br/tiddconecte/files/2012/10/doutorado-resumido-tidd-conecte_tarcisio.pdf>

(http://blog.pucsp.br/tiddconecte/files/2012/10/doutorado-resumido-tidd-conecte_tarcisio.pdf). Acesso em: 15 out. 2012.

GARRETT, Jesse James. *Ajax: A New Approach to Web Applications*. Disponível em:

<<http://www.adaptivepath.com/ideas/ajax-new-approach-web-applications>>

(<http://www.adaptivepath.com/ideas/ajax-new-approach-web-applications>). Acesso em: 15 out. 2012.

O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>

(<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>). Acesso em: 15 out 2012.

PARNAS, David. L. *On the Criteria To Be Used in Decomposing Systems into Modules*. Carnegie-Mellon University. Magazine Communications of the ACM Volume 15 Issue 12, Dec. 1972.

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer*. São Paulo: Callis Editora, 1995.

