
➤ **Asignatura:** Gestión Tecnológica

➤ **Módulo 2:** Herramientas de la Web 2.0

➤ **Lección 1:** Aspectos Generales

Introducción

El conocimiento de las múltiples opciones y herramientas de internet disponibles para la utilización en los ambientes organizacionales, obliga a los ingenieros industriales a conocer sus posibilidades y ofertas para evaluar la mejor manera de incorporarlos a las empresas.

Tema 1: Introducción: Conceptos

Según el portal web definición de la Web 2.0 es un concepto que se acuñó en 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 genere la interacción) y la revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas.

La Web 2.0, está conformada por las plataformas usadas para publicación de contenidos, tales como Blogger, las redes sociales como Twitter o Facebook, los servicios conocidos como wikis que permiten la construcción colectiva de contenidos y los portales de donde se pueden alojar fotos, audios o videos (Flickr, YouTube). La importancia de estas herramientas es que permite a los usuarios interactuar aportando a los contenidos compartidos.

Es necesario aclarar que no hay una definición precisa y única para el término Web 2.0, por lo que incluye la recolección de múltiples recursos tecnológicos. Es decir si hay en la red una página creada pero sin información actualizada, se podría decir que esta hace parte de la Web 1.0. Por el contrario, cuando hayamos páginas que permiten interactuar y

se actualizan con los aportes de los usuarios, se habla de Web 2.0.

Algunos expertos al mencionar la Web 3.0 se relaciona con a la Web semántica, que consiste en incluir metadatos semánticos u ontológicos (que describen detalladamente todos los contenidos y las relaciones que existen entre los datos) para rastrearlos a través de sistemas de procesamiento.

Software social

Según Fumero y Roca (2007) el término anglosajón Social Software (SoSo) aparecía por primera vez en un artículo publicado en 1987 por Eric Drexler bajo el título Hypertext Publishing and the Evolution of Knowledge. Nombre que sólo cobraría relevancia en la red a partir de noviembre de 2002, año en que Clay Shirky organizaba el Social Software Summit en Nueva York.

Entre las muchas definiciones que se han ensayado para el término, el propio Clay Shirky diría que se trata de un "software que soporta la interacción grupal" y Adina Levin lo definiría como el conjunto de "herramientas para facilitar la interacción y la colaboración, que dependen más de las convenciones sociales (en su uso) que de las propias funcionalidades que ofrecen". Está bastante aceptada, por su completitud y alcance, la definición que proponía Stowe Boyd (Boyd, 2003) y que se cita a continuación en su versión traducida al castellano por los propios autores. Para Boyd, el software social es software construido a partir de una o más de las siguientes premisas:

- Dar soporte a la interacción conversacional entre individuos o grupos, incluyendo conversaciones en tiempo real o diferido, por ejemplo: mensajería instantánea y espacios de colaboración para equipos de trabajo, respectivamente.
- Dar soporte a la realimentación social, que permita a un grupo valorar las contribuciones de otros, quizás implícitamente, permitiendo la creación de una reputación digital.
- Dar soporte a las redes sociales, para crear y gestionar explícitamente una expresión digital de las relaciones personales de los individuos, así como para ayudarlos a crear nuevas relaciones.

Estudios y análisis

Los sitios Web 2.0 acostumbran a tener una audiencia participativa, aportando textos como en la Wikipedia, enlaces como en del.icio.us, fotos como en Flickr, vídeos como en YouTube o datos profesionales como en Xing, LinkedIn o la española Neurona. Por tanto, si el administrador de estos proyectos analiza las aportaciones hechas por su audiencia puede obtener datos cualitativos de interés en la medida que la audiencia sea significativa, y puede que haya quien pague por conocer estos resultados.

Por ejemplo Flickr mantiene una página en la que informa sobre cuáles son las máquinas

fotográficas más usadas por su audiencia y parece razonable pensar que tiene la capacidad de asociar modelos de cámaras a zonas geográficas, curvas de edad de la población, tipos de estilo fotográfico, y un variado etcétera de posibilidades que sin duda serían de interés del sector. Lo mismo sucede con del.icio.us, que por ejemplo podría ofrecer a una empresa concreta cómo evolucionan en el tiempo las palabras claves (tags) que la gente utiliza para describir su página web (Fumero y Roca, 2007).

Tema 2: Principales Herramientas Web 2.0

Según Mohammed y Ramírez (2009) un entorno colaborativo se puede crear al utilizar aplicaciones, herramientas y API Web 2.0 existentes, que apoyen y que aporten al aprendizaje colaborativo, permitiendo a los usuarios en construir con el otro, generando interrogantes y apuestas en conjunto para tener como fin el conocimiento.

En la actualidad, gracias a la globalización tecnológica y al impacto de innumerables herramientas y aplicaciones de la Web 2.0 disponibles en la Internet existen varios usos de esta herramienta. Ellas se pueden clasificar en: publicidad, Blogging, Bookmarks, Catálogos, Chat, Comunidades Colaborativas, Comunidades Educativas, Correo, Eventos, News Feeds, Búsqueda, Compras, Etiquetamiento (Tagging), Video, Widgets y Wiki.

Los elementos o herramientas que se pueden encontrar en la Internet para llevar a cabo el aprendizaje o trabajo colaborativo y dar un uso pertinente en la educación y ámbitos profesionales se describen a continuación:

1. Agregadores RSS

Permiten a los usuarios recopilar y organizar información de fuentes RRS. En algunos casos al tener RRS se puede acceder de manera fácil y práctica a información online para aplicaciones para CP de escritorio.

¿Cuáles son algunos los beneficios de los RSS?

El usuario puede configurar y personalizar servicios de noticias; además, a través de los Lee LeFever se permite seguir los blog de interés y preferencia del usuario.

Algunos servicios:

- Google Reader.
- Bloglines.
- FeedBurner.
- Blog Bridge.

2. Blogs

Los usuarios activos de la Internet pueden acceder a los sistemas de blog gratuitos. En la mayoría de las ocasiones solo basta con tener una cuenta de un sitio web que permita crear blogs sin costo alguno para publicar información, realizar una bitácora de un tema especializado, de interés del usuario o del colectivo que administre el blog.

Nota importante: sistemas como technorati permiten acceder la información más popular disponible en la blogósfera.

Algunos servicios:

- Blogger.
- Wordpress.
- Typepad.
- LiveJournal.

3. Presentaciones

Las presentaciones digitales para ponencias o reuniones ejecutivas se pueden realizar en línea, con beneficios como publicar, compartir y comentar.

Algunos servicios:

- Slideshare.
- Prezi.

4. Wikis

Una Wiki es una herramienta que facilita la construcción colaborativa de documentos, enciclopedia tesis o trabajos argumentativos entre otros uso.

Algunos servicios:

- Wikipedia.
- Wiktionary.
- Wetpaint.
- Wikispaces.
- Pbwiki.

5. Redes sociales

Las redes sociales en la actualidad son los medios de comunicación global, permiten a los

usuarios interactuar, evidenciar gustos profesionales, compartir imágenes y videos. La gran atracción de las redes sociales ha hecho que los miembros de las redes sociales sean diversos en cultura, edad y sexo, creando a su vez redes, comunidades de colegas y amigos.

Algunos servicios:

- Google Plus.
- Yahoo! Groups.
- Facebook.
- MySpace.
- LinkedIn.
- Xing.
- Twitter.
- Ning.
- EdModo.

6. Imágenes

Internet ofrece un abanico de opciones para publicar, compartir y organizar imágenes. En algunos portales web se ofrece edición básica de estas, que posteriormente pueden ser publicadas y compartidas con las especificidades del usuario, como por ejemplo: ¿a qué grupo lo comparto?, y la posibilidad u opción de comentar la imagen.

Algunos servicios:

- Flickr.
- Photobucket.
- FlickrCC.
- Picnik.
- Picasa.

7. Audio (Podcast)

Son herramientas para la grabación y publicación de audios.

Herramientas de creación:

- Audacity: Permite grabar y editar los sonidos a usar de manera fácil, de libre uso y de código abierto (Software libre). Además, ofrece la opción de grabar conversaciones, audioconferencias, podcasts, y exportarlas en formato WAV o MP3.

Herramientas de publicación:

- Odeo: es un servicio online que permite a los usuarios la publicación y descarga de archivos de audio en formato MP3. Permite crear de manera sencilla podcasts, los cuales son categorizados en temas diversos y se encuentran disponibles para consulta y descarga.

8. Video

El mundo audiovisual es difundido por diferentes medios comunicativos como el internet. Los videos hacen parte de lo más consultado en la web, ofreciendo servicios o portales web que permiten publicar, compartir, consultar y descargar videos producidos o creados por los usuarios. Algunos de estos servicios permiten realizar transmisiones en vivo (streaming).

Servicios de publicación:

- YouTube.
- Vimeo.
- GoogleVideo.
- TeacherTube.
- DaleAlPlay.
- Blip.tv.
- UstreamAcademicEarth.

9. Comunicaciones

Los elementos de comunicación online que cuentan con servicios de audio y video, individual o con 2 o más personas, pueden ser utilizados como herramientas de telefonía; por el contrario otras permiten realizar conferencias o presentaciones entre un colectivo.

Algunos servicios:

- Skype.
- WizIQ.

10. Derechos de autor

La publicación en línea de cualquier material hace necesario considerar las condiciones en las cuales se pone a disposición de otros usuarios. Las licencias Creative Commons dan a cada autor la posibilidad de definir cómo otras personas hacen uso de los derechos de copia sobre sus obras (el derecho de copiar, distribuir, hacer obras derivadas o adaptaciones de una obra, y obtener lucro). Las licencias CC son usadas solamente en obras que están protegidas por derecho de copia. Los hechos o ideas no se encuentran protegidos.

Ejemplo de las principales herramientas Web 2.0:

Palabras clave

Definición

web 2.0

internet

herramientas

empresarial.

Bibliografía

- Carlos Osorio M.. (2003). Aproximaciones a la Tecnología desde los enfoques en CT S. 2003, de Organizacion de Estados Americanos Sitio web: <http://www.oei.es/historico/salactsi/osorio5.htm>
- Miranda, Juan Jose (2014). Glosario. 2014, de UNAD Sitio web: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/104003/De_otros_cursos/1890476755.Gestion_de_Proyectos_-_Juan_Jose_Miranda_1_.pdf
- UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA. (2003). “Estudio sobre Transferencia de Tecnología y Propiedad Intelectual”. Bogotá, Junio de 2003.