

# La Web 2.0

Enric Gil Garcia

P08/93006/01332



Universitat Oberta  
de Catalunya

[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)



# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>1. La web centrada en el usuario.....</b>	<b>7</b>
<b>2. Diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2. 0.....</b>	<b>9</b>
<b>3. Una arquitectura de participación: el software social.....</b>	<b>11</b>



## Introducción

En los últimos años ha hecho fortuna la denominación **Web 2.0**, una evolución de las aplicaciones de Internet desde su configuración tradicional hasta nuevas aplicaciones centradas en el usuario. Esta actitud, que no define una tecnología específica, ha dado lugar a un nuevo paradigma en la comprensión de la red, entendido como una constelación de tecnologías plurales y de comportamientos sociotécnicos. El paso de los datos a las personas, por medio del software social, ha suministrado una dinámica colaborativa que tiene su máxima expresión en los blogs, sin olvidar otras herramientas, como el viqui, el podcast, el videopodcast o las comunidades de interacción social.

En este módulo encontraremos una definición de la Web 2.0 como expresión de la apertura de la red a nuevas conductas que se resumen en la concepción de la web como plataforma y del usuario como centro. Interactúan en este contexto el aspecto tecnológico, a través de nuevas herramientas, aplicaciones, sistemas y servicios, y el aspecto social, con nuevas formas de comunicación y relación entre los miembros de la World Wide Web, que se plasman perfectamente en la blogosfera como conjunto de enlaces y de textos interrelacionados y como creadora de comunidad.

Estableceremos, sin embargo, las diferencias entre la Web 1.0, con aplicaciones rígidas y un control centralizado de la información, y la Web 2.0, en la cual las aplicaciones se flexibilizan, los contenidos se adaptan al medio y se atomizan (microcontenidos) y los usuarios, con la autopublicación de contenidos y su difusión multidireccional, se convierten en los pioneros de la nueva era digital.

# web 2.0

La Web 2.0 es inseparable del estallido del software social, conjunto de herramientas que facilitan la comunicación interpersonal, así como la colaboración y la interacción, dependiendo más de las convenciones sociales que de las mismas funcionalidades que ofrecen. Aunque en cierta manera esta tarea ya la llevaban a cabo el correo electrónico o el chat, en los últimos tiempos se ha enriquecido con una multiplicidad de aplicaciones.



## 1. La web centrada en el usuario

La expresión Web 2.0 nació en una lluvia de ideas realizada en el año 2004 entre Dale Dougherty (O'Reilly Media) y Craig Cline (MediaLive). Realizaron una diagnosis de la World Wide Web y comprobaron que, después del descalabro de las empresas punto.com, estaban apareciendo nuevas aplicaciones basadas en páginas web dinámicas que ponían énfasis en la interacción y en los vínculos sociales. A partir de aquí se dedujeron unos principios que sirven para entender mejor lo que algunos han considerado un cambio de paradigma:

1) **La web como plataforma:** muchos servicios dejan de ser aplicaciones cerradas en el ordenador personal (aplicaciones de escritorio) para estar disponibles y ser utilizadas desde cualquier lugar a través de la web (un ejemplo del primer tipo podría ser el Office de Microsoft y uno del segundo, los Docs and Spreadsheets de Google). El valor del software es proporcional a los datos que ayuda a gestionar. En el caso del segundo ejemplo, los documentos se pueden gestionar y compartir en línea. En todo momento la plataforma supera la aplicación.

2) **La web como expresión de la inteligencia colectiva:** los usuarios editan y publican contenido, que es enlazado por otros usuarios, creando una red de interrelaciones que crece como consecuencia de la tarea colaborativa (es casi un organismo con sus propias leyes, por ejemplo, la blogosfera, que según Hiler es una especie de ecosistema informacional).

3) **La web como una arquitectura de participación:** la web ya no depende de la iniciativa de las grandes organizaciones, sino de la actividad colectiva de los usuarios. Como ejemplo, la Wikipedia, una enciclopedia que puede ser mejorada por los internautas a partir de la herramienta viqui, y que ha sustituido como referente a servicios como la Britannica Online. Incluso los contenidos ya no se clasifican con la típica división en categorías taxonómicas, sino en un estilo de clasificación basado en la libre elección de las palabras clave mediante etiquetas (folcsonomía, propia de los sistemas de etiquetado social como del.icio.us).

4) **La web como sistema descentralizado:** la Web 2.0 enfatiza el poder colectivo de los sitios web pequeños<sup>1</sup>, ya que éstos constituyen la mayor parte del contenido del ciberespacio. La gestión colaborativa de la información permite que ésta llegue no sólo al centro, sino también a los extremos. Por ejemplo, el servicio de transferencia de archivos BitTorrent no podría funcionar sin un uso masivo por parte de la gente.

<sup>(1)</sup>The long trail, "la larga cola"





## 2. Diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0.

Como ya hemos señalado en la unidad anterior, algunos consideran que el advenimiento de la Web 2.0, aunque se trate más de una actitud que de una tecnología concreta, es un cambio de paradigma en la concepción global de Internet, que supone el **tráfico de la web de los datos a la web de las personas**, un escenario sociotécnico en el cual se produce la interacción entre las herramientas y las aplicaciones, por una parte, y la forma como nos comunicamos y nos relacionamos, por otra.

En la sesión de lluvia de ideas fundacional se establecieron una serie de diferencias con respecto a las aplicaciones entre la Web 1.0 y la Web 2.0:

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

Fuente: <http://www.oreillynet.com>

Uno de los cambios más destacables en esta lista es la mutación que se produce en los sitios web personales, que evolucionan desde las páginas tradicionales, estáticas y poco actualizadas, a los blogs, páginas dinámicas organizadas cronológicamente y que admiten comentarios.

El paso de la publicación a la participación es también digno de noticia, así como la aparición de los viquis como herramientas que hacen posible la modificación perpetua por parte de los usuarios (Wikipedia). Otras novedades son las comunidades fotográficas (Flickr), que funcionan de forma parecida a los blogs (con sindicación de contenidos, de manera tal que se pueden leer a través de programas lectores de fuentes RSS) o el etiquetado social, donde se ordenan las páginas preferidas a través de un sistema de folksonomía (del.icio.us).

### Diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0

Las diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0 se pueden sintetizar en la tabla siguiente:

#### Análisis del blog

Según Susan Herring *et al.*, el blog es un género híbrido entre las webs personales y los foros asincrónicos.

Ved Susan Herring *et al.* (2004). *Bridging the Gap: A Genre Analysis of Weblogs* (formato PDF).

#### How to tell the difference between Web 1.0 and Web 2.0



Diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0 en clave de humor

Font: Blog de Matthew Paul Thomas.

<b>Web 1.0</b>	<b>Web 2.0</b>
La mayoría de sitios estaban impulsados por grandes organizaciones	El impulso de las iniciativas se encuentra más distribuido: los sitios pequeños también cuentan
Se basa en los datos	Se basa en las personas y su interacción
Entorno estático	Entorno dinámico
Aplicaciones de escritorio	Aplicaciones web colaborativas
Arquitectura de información	Arquitectura de participación
Taxonomía	Folcsonomía
Macrocontenidos	Microcontenidos
Usuarios consumen contenido	Usuarios crean contenido

En esta nueva concepción de la red, los vínculos sociales son facilitados por unas aplicaciones web colaborativas que dependen del uso que hacen los usuarios. El software social es el núcleo de estas transformaciones.

### 3. Una arquitectura de participación: el software social

La Web 2.0 ha sido llamada también Web social, dado que se trata de una estructura sociotécnica que define nuevos patrones de conducta en el uso de las tecnologías de la información. El universo de la World Wide Web acoge una serie de aplicaciones conocidas como software social<sup>2</sup>, que se explican en función de los hitos comunicativos de las personas. Estas herramientas son creadoras de comunidad. La arquitectura de participación en la que consiste la Web 2.0 justifica la presencia de nuevos servicios que hacen posible que los usuarios generen contenido y que éste se encuentre disponible para ser compartido por otros usuarios en una atmósfera de confianza.

<sup>(2)</sup> *Social Software, Sonido Sonido.*

Los servicios web que surgen ofrecen una interfaz flexible y ágil a través de los microcontenidos, que son aquellas unidades de contenido que poseen un identificador único<sup>3</sup> y que pueden ser recombinables en contextos diferentes.

<sup>(3)</sup> Una entrada en un blog, una imagen, un podcast, un comentario...

#### Ejemplo

Un vídeo subido al YouTube puede ser visionado y compartido a partir de un videoblog copiando el código.

Sin embargo, la aparición de nuevas tecnologías ha mejorado la interacción entre el navegador y el propio usuario: es el caso de AJAX<sup>4</sup>, técnica de desarrollo web que funciona en el cliente (usuario) y que agiliza la carga de los contenidos sin que haya que volver a cargar completamente la página.



#### Ejemplo

Gmail, GoogleMaps, Flickr o Orkut utilizan este sistema.

En este contexto no dejan de ser importantes los sistemas de gestión de contenidos<sup>5</sup>, que son la base de los sistemas de edición y publicación de los viquis y de los blogs. Además, su facilidad de uso ha sido responsable de la eclosión del fenómeno blog.

<sup>(5)</sup> CMS, *Content Management Systems.*

#### Ejemplo

Como ejemplos, destacaríamos Blogger, WordPress o Movable Type.

Igualmente, la presencia de los estándares de sindicación<sup>6</sup> ha simplificado la consulta de grandes cantidades de información por medio de los lectores de feeds o agregadores<sup>7</sup>.

<sup>(6)</sup> RSS o Atom.

<sup>(7)</sup> Bloglines o Feedster

## Entrada sobre el software social

# El poder del software social

October 11th, 2006

Si Google tiene su sistema de video, ¿por qué compra YouTube? Fernando da de lleno con un titular extrañísimo pero muy certero: 'Comprar gente', con el que comenta la compra de YouTube que ha realizado Google.



Porque una tecnología sin 'gente' no es más que un conjunto de cables, servidores y software. ¿No? Entonces, ¿qué significa exactamente que YouTube ha comprado gente?

Si Google le compra gente a YouTube (además de tecnología) es porque en cierta medida esa gente pertenece a YouTube. Pero a fin de cuentas, la gente propiedad de YouTube no pasa de ser más que una base de datos en la que se acumulan nicks, videos, enviados, comentarios hechos, etc.

¿Hay algún vínculo de pertenencia entre esa gente y YouTube?, quizás sí. Quizás el poder que YouTube tiene sobre todos ellos es el poder del hábito creado, de los vínculos generados (entre usuarios y usuarios, y entre los usuarios y, por qué no, YouTube)

Lo interesante es que esto nos da pie para poder reflexionar (y es que justamente ahora escribo un artículo sobre aplicaciones de software social con este enfoque) sobre el poder que las aplicaciones de software social tienen sobre nosotros las relaciones de poder que se establecen a través del uso del software social.

¿Usamos YouTube o nos usa YouTube a nosotros?

 Posted by Adolfo  Filed in Software Social

Fuente: ConTexto, "El poder del software social".