

FECHA: 06/07/20

LA EVOLUCIÓN DE LA WEB

WEB 1.0 RED PASIVA

La Web 1.0 (1991-2003) es la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto bastante rápidos. Después surgió el HTML que hizo las páginas web más agradables a la vista, así como los primeros navegadores visuales tales como IE, Netscape, Explorer (en versiones antiguas), etc. La Web 1.0 es de sólo lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página (nada de comentarios, respuestas, citas, etc.), estando totalmente limitado a lo que el Web master sube a ésta. Web 1.0 se refiere a un estado de la **World Wide Web**, y cualquier página web diseñada con un estilo anterior del fenómeno de la Web 2.0. Es en general un término que ha sido creado para describir la Web antes del impacto de la fiebre punto COM en el 2001, que es visto por muchos como el momento en que el internet dio un giro. Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen: Páginas estáticas en vez de dinámicas por el usuario que la visita.

 **WEB 1.0** {HTML, PORTALS}

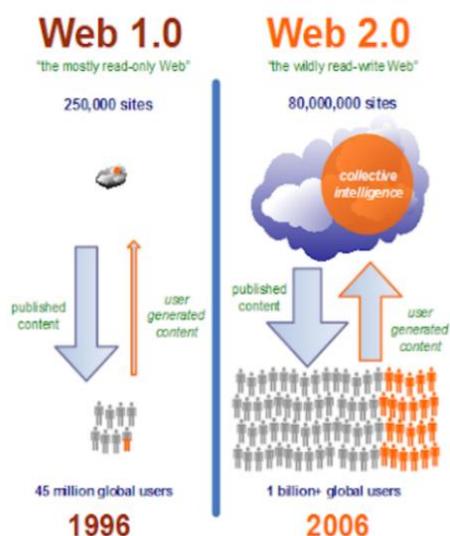


WWW.HAZHISTORIA.NET

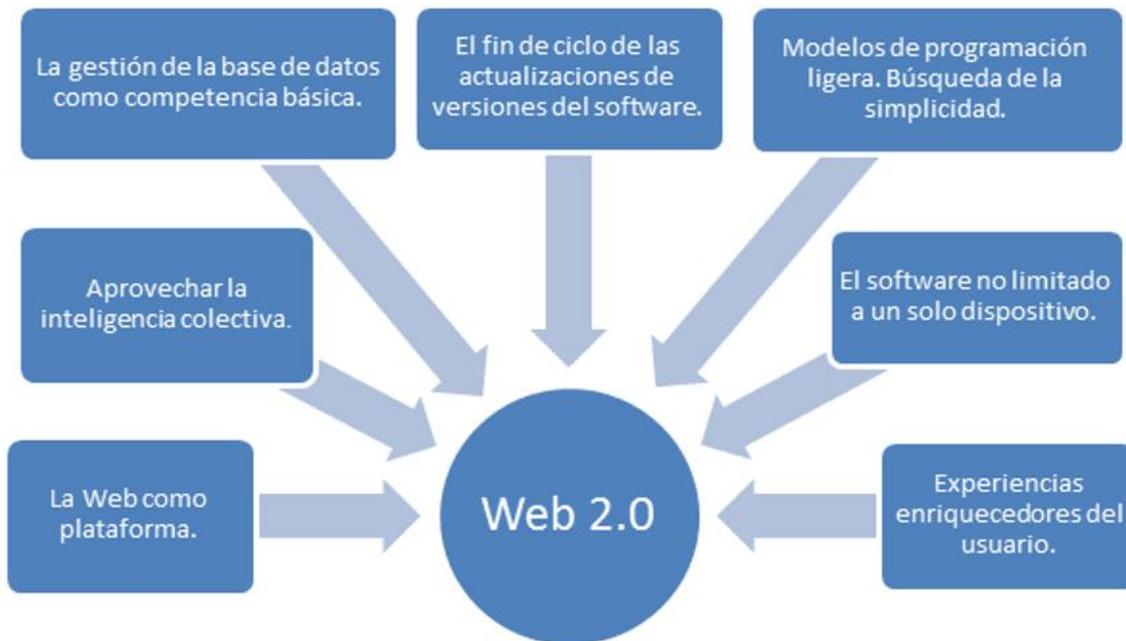
No se podían añadir comentarios ni nada parecido. Todas sus páginas se creaban de forma fija y muy pocas veces se actualizaban.

WEB 2.0. LA RED PARTICIPATIVA

¿Qué es la Web 2.0? Conceptos preliminares.



La Web no ha dejado de evolucionar desde su aparición por ahí de 1991, desarrollada por Tim Berners Lee, la WWW potenció el crecimiento de Internet en cuanto a su acceso y su uso. Diez años más tarde, por ahí del 2001, la crisis de las punto COM había dejado un aprendizaje importante, sobre el camino a seguir en el desarrollo de la Internet especialmente en el ámbito económico, los modelos de negocio en la Web habían llegado a un estado de madurez. Es entonces cuando O'Reilly Media y Media Live International bautizan a la WWW como Web 2.0, esto lo hacen basados en un estudio sobre la evolución que había tenido la Web 1.0 hasta aquel entonces. Dentro de este estudio ellos marcan siete principios que constituyen la evolución de la WWW a la Web 2.0, dichos principios se muestran en la figura de abajo.



Principios de la Web 2.0

Estos son los principios que O'Reilly Media encontró en su estudio sobre la WWW y dieron origen al término Web 2.0, para efectos prácticos solo haremos mención de estos principios y a continuación veremos los componentes más importantes de este concepto.

Explorando el concepto Web 2.0 La revista Pc Magazine (Infografía, La nueva red, 2007) publicó una descripción de los componentes que conforman la Web 2.0, estos componentes integran en gran medida los principios mencionados anteriormente, para cumplir con nuestros objetivos y tener un entendimiento más pleno de estos conceptos haremos una descripción de los componentes que conforman la Web 2.0, y como interactúa ésta en nuestra vida diaria.



Componentes de la Web 2.0

Comunicación. Conversaciones. Actitud de las empresas y organizaciones a relacionarse directamente y de forma transparente con los consumidores, gracias a las nuevas formas de comunicación. Transparencia. Abrirse al mundo, a otros puntos de vista, compartir toda la información posible y minimizar los “secretos”, ayudar a los demás y a uno mismo, sean personas o empresas. Creative Commons. Sistema flexible de licencias de derechos de autor para trabajos creativos, donde compartir es prioritario frente a restringir o limitar. Se conoce como CC. Recomendaciones. En un mundo sobresaturado de información, sistemas de filtrado colaborativo y participativo permiten generar gran cantidad de recomendaciones fiables. Compartir. Frente a los entornos cerrados y la informática individual, compartir información en cualquier formato redundante en beneficios para todos.

Interacción. Interfaces enriquecidas. Formas avanzadas de que un usuario interactúe con una aplicación o página web determinada, con funciones o nuevas posibilidades útiles, manteniendo la simplicidad aparente. Folksonomías. Metodología de clasificación en la que los propios usuarios emplean ‘tags’ o etiquetas de modo descentralizado para objetos diversos tales como fotografías, páginas, videos, audio textos. Movilidad. Manera de definir la posibilidad de acceder a un servicio, aunque el usuario cambie de lugar de acceso o de dispositivo.

La red como plataforma. Muchos servicios dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados, “vía web”, desde cualquier lugar. Páginas de inicio personalizadas. Puntos de inicio para el navegador, personalizables con módulos y contenidos diversos.

Contenido. Datos e información. El contenido es el rey porque existen nuevas posibilidades de compartirlo, llevarlo de un lado a otro, hacer remezclas, etiquetarlo y encontrarlo. Contenido generado por el usuario. La información generada, publicada y compartida por los individuos hace que surjan nuevos servicios basados principalmente en este tipo de contenidos. Economía de la atención. Ante la sobredosis informativa de la actualidad, lo más valioso que tienen las personas suele ser su tiempo. Por lo tanto, su moneda de cambio es la atención. Periodismo ciudadano. Además de consumir información, el usuario escribe weblogs, toma fotos, graba videos, lo comparte, filtra y comenta. Tags. Etiquetas o palabras clave que describen o se asocian a diversos tipos de objetos de información y que sirven para clasificarlos, por lo general de forma informal.

Sociedad Red.

Redes sociales. Redes en cuya estructura los nodos individuales son personas que mantienen relaciones, como amistad intereses comunes. Reputación/confianza. Cuando el usuario es el protagonista, su reputación influye en lo que le rodea, especialmente en la cantidad de atención y confianza que es capaz de generar a su alrededor. Computación social. Utilización el “colectivo” para realizar tareas de computaciones costosas o complejas mediante el reparto de actividades, que a veces son intrínsecamente humanas y no mecánicas. Un ejemplo es el proyecto SETI. Software social. Herramientas que basan su experiencia en las necesidades o fines de comunicación de las personas y que por lo general forman una comunidad con intereses comunes.

Participación. La participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos servicios.

“El usuario es su principal protagonista, el contenido es su principal producto y ambos interactúan dentro de una arquitectura de participación provista desde Internet”.

WEB 3.0 RED GLOBAL SEMÁNTICA

Web 3.0 es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre los que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social hacia crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D. La expresión es utilizada por los mercados para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0. Esta expresión Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman, crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX. Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cuál sea la definición más adecuada.



Innovaciones: Las tecnologías de la Web 3.0, como programas inteligentes, que utilizan datos semánticos, se han implementado y usado a pequeña escala en compañías para conseguir una manipulación de datos más eficiente. En los últimos años, sin embargo, ha habido un mayor enfoque dirigido a trasladar estas tecnologías de inteligencia semántica al público general.

WEB 4.0 RED BASADA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La Web 4.0 es un nuevo modelo de Web que nace con el objetivo de resolver las limitaciones de la Web actual. La Web 4.0 propone un nuevo modelo de interacción con el usuario más completo y personalizado, no limitándose simplemente a mostrar información, sino comportándose como un espejo mágico que de soluciones concretas a las necesidades el usuario. Actualmente las formas que tiene un usuario de interactuar con la Web son muy limitadas. Una parte fundamental de la Web tal como hoy la conocemos son los buscadores, con el tiempo hemos ido aprendiendo su funcionamiento y nos hemos adaptado a sus limitaciones. Su principal limitación es que no hablan el lenguaje del usuario, no son capaces de responder a

preguntas del estilo ¿En qué año murió Kennedy? Y no las pueden responder por una sencilla razón, no son capaces de entenderla. La Web semántica promete mejorar este problema aplicando técnicas de procesamiento del lenguaje natural, pero la solución que propone no es suficiente, la Web 3.0 será capaz de responder a la pregunta anterior, pero la novedad se limitará a obtener resultados de búsqueda más precisos. Web 4.0 es una capa de integración necesaria para la explotación de la Web semántica y sus enormes posibilidades. Comprensión del lenguaje natural (NLU) y técnicas de Speech-to-text Nuevos modelos de comunicación máquina-máquina (M2M). La red estará formada por agentes inteligentes en la nube, que serán capaces de comunicarse entre sí y delegar la respuesta al agente adecuado. Uso de información de contexto del usuario. Sentiment análisis, geolocalización, sensores... Nuevo modelo de interacción con el usuario. Para que la Web no se convierta en un mero almacén de información son necesarios nuevos modelos de interacción, o incluso ejecutar acciones concretas que den respuesta a las necesidades de los usuarios, haciendo hincapié en su uso sobre dispositivos móviles. Con este nuevo modelo de Web podremos hacer consultas del tipo “Quiero que un taxi venga a buscarme” y que tu móvil se comunique automáticamente con la compañía de taxis más cercana, sin intervención directa del usuario.



ACTIVIDAD

1. A partir del texto dado, elabora un mapa conceptual que resuma el contenido: la evolución de la web (desde la 1.0 hasta la 4.0).



2. Investiga cómo crees que será la WEB 5.0.



NOTA: Recuerda que si ya estás en la plataforma de la escuela los trabajos resueltos se envían por CLASSROOM. De lo contrario por correo electrónico a lorenalaurino@gmail.com.