

---

www





---

# ¿De dónde viene el término Web 2.0?

- Surge en 2004 e inicia su recorrido teórico con el artículo de O'Reilly What Is Web 2.0. “Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”, publicado en 2005.
  - Si tienes curiosidad, el artículo original está en
    - <http://www.oreillyn.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
  - Video explicativo
    - <http://www.youtube.com/watch?v=OwWbvdllHVE&feature=related>
  - Puedes ver un Mapa de la web 2.0 en
    - <http://www.internality.com/web20/>
-

---

# CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- ▶ 1.La Web como plataforma
  - ▶ 2.El aprovechamiento de la inteligencia colectiva
  - ▶ 3.La gestión de la base de datos como competencia básica
  - ▶ 4.El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software
  - ▶ 5.Los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad
  - ▶ 6.El software no limitado a un solo dispositivo y
  - ▶ 7.Las experiencias enriquecedoras de los usuarios.
-

- 
- La Web 2.0 como una segunda generación de Web basada en:
    - Comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.
-

---

# WEB 2.0

- La tecnología facilita esa participación y comportamiento social
  - Un nuevo modelo para obtener, generar, tratar, compartir y distribuir la información, donde los contenidos son generados por los propios usuarios, que interactúan entre ellos.
  - Los usuarios Crean, Comparten, Colaboran, participan (Valoran y Critican), clasifican.
    - ▶ Inteligencia colectiva
    - ▶ Los usuarios poseen la información y la controlan
-

# Comparación web 1 y 2

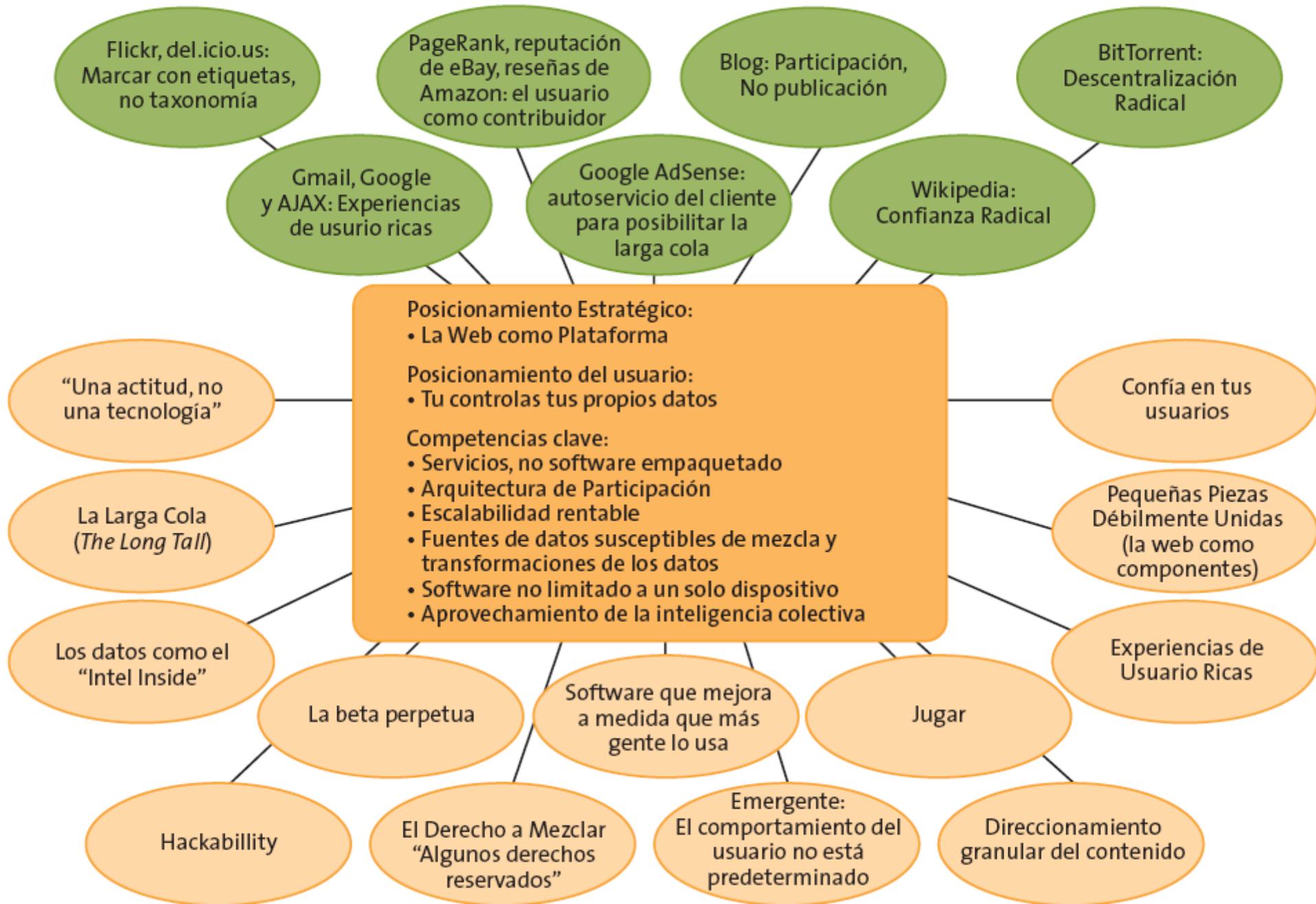


---

# compartición, participación, colaboración

- Ofoto → Flickr (Comunidades fotográficas)
  - Akamai → BitTorrent (Distribución de contenidos)
  - mp3.com → Napster (Descargas de música)
  - Britannica Online → Wikipedia (Enciclopedias)
  - Sitios personales → Blogs (Páginas personales)
  - Especulación con dominios → Optimización en motores de búsqueda
  - Page views → Cost per click
  - CMSs → Wikis (Manejo de contenidos)
  - Categorías/Directorios → Tagging
  - Un mashup: es una aplicación web que utiliza recursos de más de una fuente on-line para crear un nuevo servicio.
-

# Mapa Meme de la Web 2.0





Foco en la simplicidad

WIDGETS

Placer de utilización

Wikis

COLABORACION

Folksonomía

COMPARTIR

Usabilidad AJAX

Recomendación

PAGERANK

CENTRADO EN EL USUARIO

The Long Tail

Software Social

FOAF  
SIXDEGREES

BETA PERPETUA

Economía

Blogs

XFN

Participación

CONFIANZA

CAPITAL RIESGO

Asociación

AGREGACION

Web2.0<sup>beta</sup>

COSTE POR CLIC

Audio

PODCASTING

IM

Convergencia

DATOS INTELIGENTES

VIVACIDAD

Diseño

Video

VIDEOCASTING

SEO

MODULARIDAD

SIMPLICIDAD

Mobilidad

WIFI  
UMTS

GLANURALIDAD

SINDICACION

RUBYONRAILS

RSS

Remezclabilidad

SOAP REST

Estandarización

APis abiertas

CSS

Separación de  
forma y contenido

Guiado por Datos

XHTML

ACCESIBILIDAD

SEMANTICA

Estándares web

Microformatos

---

# Tecnologías que dan vida a un proyecto Web 2.0

- Transformar software de escritorio hacia la plataforma del web.
  - Respeto a los estándares del XHTML.
  - Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo.
  - Sindicación de contenidos.
  - Ajax (Asincronical javascript and xml), Uso de Flash, Flex o Lazlo.
  - Uso de Ruby on Rails para programar páginas dinámicas.
  - Utilización de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
  - Dar control total a los usuarios en el manejo de su información.
  - Proveer APis o XML para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.
  - Facilitar el posicionamiento con URL sencillos.
-

## Web 2.0 Ingredientes



Ejemplo: Yahoo! Trip Planner

Planificación completa de un viaje desde inicio a fin con la posibilidad de compartir la planificación con la comunidad de internautas y recibir opiniones de la misma

---

# Contenido Generado por el Usuario (UGC en sus siglas en inglés)

- ▶ Principio de la inercia:
    - Es difícil que se genere contenido cuando no existe contenido
  - ▶ Principio de la deriva:
    - Es mucho más probable que un cliente insatisfecho cree contenidos a que un cliente satisfecho.
  - ▶ Principio de la sinceridad:
    - Aceptar los errores mejorará la credibilidad de las respuestas a los clientes.
-

# UGC

- ▶ Principio de la humildad:
  - Contestar con arrogancia suele incrementar el enfado del cliente
- ▶ Principio del silencio:
  - El coste de no entrar en el diálogo es muy superior al de hacerlo
- ▶ Principio del tiempo:
  - Una respuesta excelente pero fuera de tiempo puede ser igual de insatisfactoria que dar la callada por respuesta.

---

# UGC

- ▶ Principio de la denuncia:
    - es necesario denunciar contenidos falsos sin pruebas.
  - ▶ Principio de la acción:
    - El cliente no quiere escuchar excusas, quiere soluciones.
  - ▶ Principio del sacrificio:
    - Es preferible indicar claramente para qué tipo de clientes está pensado el producto.
-

---

# La Web 2.0 la podemos ordenar en en cuatro líneas fundamentales

- ▶ 1.Redes Sociales (Social Networking)
  - ▶ 2.Contenidos
  - ▶ 3.Organización Social e Inteligente de la Información
  - ▶ 4.Aplicaciones y servicios (mashups)
-

---

# 1 Redes sociales (Social Networking)

- Herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades de intercambio social
  - [http://dotsub.com/films/socialnetworking\\_1/index.ph](http://dotsub.com/films/socialnetworking_1/index.ph)

---

## 2 Contenidos

- Hace referencia a aquellas herramientas que favorecen la lectura y la escritura en línea, así como su distribución e intercambio.
  - Blogs
  - WIKI
  - Aplicaciones en línea
  - Compartir
    - Almacenamiento
    - Presentaciones
    - Artículos
    - Fotos
    - vídeos
  - Podcast
-



BLOGGER'S DILEMMA

---

# Blogs

- Diarios personales, con opiniones, artículos, referencias etc.
  - Vídeo
    - <http://dotsub.com/films/blogsinplainenglish/index.php?autostart>
  - Softwares de Weblogs (blogware).
    - En esta categoría se incluyen aquellos sistemas de gestión de contenidos (Content Management Systems) especialmente diseñados para crear y administrar blogs.
  - Blogging.
    - Herramientas para mejorar el uso de los blogs. Lectores, organizadores, recursos para convertir el HTML en PDF, respaldar, etiquetar, buscar, difundir, optimizar, indexar dinámicamente y una amplia gama de aplicaciones orientadas a enriquecer el uso de los blogs.
-

---

# WIKI

- Contenidos creados por usuarios que cualquiera puede modificar, corregir o ampliar.
  - Video sobre que es un wiki
    - <http://es.youtube.com/watch?v=jlGk8v74lZg>
    - <http://www.youtube.com/watch?v=jlGk8v74lZg&feature=related>
-

---

# Aplicaciones en línea

- Se trata de herramientas, cuya plataforma está en línea y por tanto se puede acceder desde cualquier computadora conectada.
  - Permite acceder, editar, reformatear y compartir documentos.
  - posibilita la creación de contenidos de manera colectiva y colaborativa.
    - Múltiples usuarios pueden editar texto de manera simultánea, quedando un registro histórico de sus modificaciones.
    - Se pueden importar/exportar documentos desde y para Microsoft Office,
    - También existe la posibilidad de trabajar con otros formatos como
      - PDF, ODT, SXW, RTF, HTML, TXT, entre otros.
  - Vídeo explicativo:
  - [http://dotsub.com/films/googledocs\\_1/index.php?autostart=true&language\\_](http://dotsub.com/films/googledocs_1/index.php?autostart=true&language_)
-

---

# Podcast

- Creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o AAC y en algunos casos ogg) y su distribución mediante descarga de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.
-

---

# 3 Organización Social e Inteligente de la Información

- Enlaces dinámicos RSS
- Marcadores sociales

---

## 4 Aplicaciones y servicios (mashup)

- Son aplicaciones compuestas a partir de API y servicios web que son mezcla y/o sumas de aplicaciones que a su vez crean nuevos servicios.
-