

# X2

# Web 2.0

El concepto "Web 2.0" surge a mediados del año 2004 a consecuencia de un Brainstorming entre los equipos de O'Reilly Media y MediaLive International para dar nombre a la nueva situación en la que se encontraba inmersa Internet en dicho momento. Nuevas tecnologías, o al menos, tecnologías existentes interaccionando de nuevas maneras, nuevas maneras de concebir las páginas web, e incluso el software de escritorio. Nuevas maneras de acceder a páginas web, y nuevas maneras de desarrollarlas.

Es importante hacer notar que la denominación Web 2.0 es simplemente un nombre arbitrario, que juega con la nomenclatura utilizada para denominar a las sucesivas versiones de sistemas software, refiriéndose a ellas como el número de versión, seguido de un punto y el número de revisión. Así pues, el concepto no indica realmente que se haya realizado conscientemente una actualización de la tecnología utilizada, sino que es un intento de dar nombre a toda una nueva situación.

Se puede definir la Web 2.0 oponiéndola a la situación anterior. Las páginas web surgidas a finales de los 90 y comienzos de los 2000 eran principalmente estáticas. La compañía, profesional o individuo que colocaba un sitio web en Internet lo hacía principalmente para dar a conocer una información permanente, fija, monolítica. Los sitios web estaban enfocados a dar información, no a facilitar su actualización. Así pues, actualizar una página web era un proceso trabajoso y tedioso.

Tampoco eran especialmente interactivas. El papel del usuario era el de mero espectador, y receptor de la información.

El concepto que tenemos hasta el momento de software es el de elementos empaquetables y tangibles. El software es algo físico por el que desembolsamos una cierta cantidad, y que podemos instalar en nuestro sistema (comúnmente un ordenador). Así pues, el software por el que hemos pagado es algo estático en nuestro ordenador, que permanecerá tal cual hasta que la compañía creadora libere una

## 2. Model de negoci

nueva versión que sustituirá a la que nosotros tenemos. Es lo que conocemos por Obsolescencia Planificada.

Con la Web 2.0 esto cambia. El software abandona nuestro ordenador y pasa a estar en Internet. De este modo, cualquier dispositivo conectado a Internet pasa a ser un dispositivo susceptible de utilizar dicho software. De este modo, el software deja de estar atado a un determinado hardware y sistema operativo, y pasa a ser totalmente independiente de la plataforma. Es remarcable también la gratuidad del mismo, y su estado de continua actualización.

Es lo que conocemos como Beta Perpetua. Disponemos de un software de gran calidad y gratuito, pero en estado inacabado perpetuo. Esto, que podría ser considerado como algo negativo, implica que dicho software estará en continua evolución y modificación. Y lo más importante: esas actualizaciones dejan de ser responsabilidad del usuario para pasar a ser competencia de la empresa que los proporciona. Así pues, la actualización constante y la no-obsolescencia están garantizadas. Siempre que el cliente desde el que accedamos tenga los requisitos de hardware y software necesarios, por supuesto.

Adquiere especialmente el concepto de la Inteligencia Colectiva. Considerando a estos sistemas como software, y no ya como simples páginas web. Ya no tenemos la página web de una empresa, entidad o persona ofreciéndonos sus servicios, o dándonos una información, y deteniéndose ahí. La única interacción que podíamos encontrar consistía en formularios de contacto, o en facilitar una dirección de correo electrónico, a través de los cuales poder contactar con la persona encargada de dicha comunicación. El máximo nivel de interacción podíamos encontrarlo en forma de libros de visita (guestbooks) o foros.

Ahora, el concepto es radicalmente opuesto. Pasamos a tener sistemas o páginas web en los cuales la participación del usuario pasa a ser el objetivo principal. Una activa comunidad de usuarios es ahora la que da valor añadido o incluso la que proviene de contenidos a estos nuevos sistemas. Ya sea subiendo vídeos en YouTube o escribiendo artículos en Wikipedia, el usuario pasa a ser el nuevo creador de contenidos, y parte importante en el mismo.

De este modo, ahora tenemos dos perfiles de usuarios. Tenemos al usuario tradicional, consumidor de contenidos, pasivo y receptor. Pero también tenemos al usuario creador, activo y proveedor de contenidos. El usuario elige su rol frente a Internet: usuario web 1.0 (pasivo), y usuario web 2.0 (activo, creador).

Hay quien critica este sistema aduciendo la poca credibilidad que tienen los resultados obtenidos, ya que la falta de jerarquización entre los creadores sitúa al mismo nivel a editores amateur y eruditos en la materia, con una opinión posiblemente más formada en la materia. Las grandes editoriales pasan a estar al mismo nivel que cualquier usuario desde el sofá de su casa.

Así pues, tenemos software de calidad gratuito, de acceso instantáneo, independiente de la plataforma, con nuestros datos disponibles de forma ubicua. A todo ello habría que añadirle la posibilidad de hacer público el resultado de nuestro trabajo. De esta manera, y junto a una gran multitud de usuarios haciendo lo mismo, dispondremos no sólo de una herramienta de gran utilidad, sino también de un gran repositorio de conocimientos y/o datos.

Así pues, la llamada web 2.0 supone una revolución no sólo sobre cómo percibimos e interactuamos con la Web, sino en el mundo del software.