

LA NUEVA INTERACCIÓN EN INTERNET, WEB 2.0



Autor: Bertol Belloso Garitano (aka newton)
Bajo licencia: Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

LA NUEVA INTERACCIÓN EN INTERNET, WEB 2.0

Que es Web 2.0

La Web 2.0 es un termino muy utilizado ahora mismo en la blogosfera hispana, pero su origen data de 2004 en "Web 2.0 Conference" cuando Dale Dougherty de O'Reilly Media y Craig Cline de MediaLive hablaban del renacimiento y la evolución de la web.

Para comprender correctamente que es la Web 2.0 primero seria interesante saber cómo era Internet en sus orígenes; en 1995 básicamente las webs estaban programadas en HTML aunque con el tiempo el PHP se fue haciendo popular y muchísimos sitios web optaron por migrar hacia este nuevo lenguaje. A pesar de todos estos cambios, el concepto de la web era estática, es decir no había cierto dinamismo cómo hoy; aunque también es verdad que con el uso de PHP se consiguieron hacer webs dinámicas y así cambiar el modo de interactuar entre usuario y web, pudieron también hacer actualizaciones en la web asiduamente, en un principio los contenidos de las paginas web (cuando eran estáticas) no se modificaban demasiado.

Dejando las webs de fondo blanco y enlaces azules, surgieron las hojas de estilo, CSS (Cascading Style Sheets) pudiendo así separar el diseño de la web y el contenido. También el HTML fue sustituido por XHTML y poco a poco las paginas web fueron evolucionando y mutando, citar también la importancia de asociaciones internacionales como W3C que hacen posible que se siga un cierto orden en la red de las redes y no se convierta en un enorme caos, la W3C se encarga de marca las pautas y los estándares Web.

así las paginas webs pasan de ser "informativas" a ser "participativas" y surge el concepto de Web 2.0, para muchos este nuevo concepto no es termino concreto sino algo abstracto, una forma de actuar, interactuar o incluso relacionarse gracias a las redes sociales. La Web 2.0 consigue trasladar aplicaciones de escritorio a servidores pudieron así poder utilizar estos programas en cualquier ordenador con conexión a Internet, por ejemplo EyeOS [1] un Sistema Operativo basado en Web, donde podremos hacer muchas de las cosas que hacemos en nuestro ordenador personal, comentar que este servicio todavía esta en fase Beta y fue presentado públicamente en las jornadas blogak 2.0 [2] causando muy buenas sensaciones entre los asistentes. Gracias a la "participación" del usuario surgen nuevos conceptos que en los inicios de Internet nunca habían existido cómo pueden ser *weblogs* o *wikis* muy fáciles de modificar y actualizar.

Cada vez el usuario puede acceder a más información en Internet, así este se encuentra en la situación de tener demasiadas paginas web en sus favoritos y muchos sitios que visitar para estar informado, además pudiéndose actualizar varias veces en el mismo día surge el problema que se pierde mucho tiempo visitando la misma pagina web varias veces al día, así nace la sindicación. así nace un nuevo formato RSS [3] desarrollado especialmente para los contenidos que actualizan o son modificados con alta frecuencia pudiendo así compartir la información con otros programas o webs.

Mediante toda esta evolución de las webs surge Ajax (Asincronical javascript and xml) un termino que engloba varias tecnologías, *XHTML-CSS*, *DOM (Document Object Model)* y *XML*. Decir que ahora mismo Ajax es muy utilizado en Internet e incluso Microsoft tiene una herramienta para desarrollar aplicaciones en Ajax, conocida como Atlas [4]. Por último mencionar que también existen herramientas libres para el desarrollo de aplicaciones en Ajax como pueden ser, BackBase [5] o Dojo [6].

Resumiendo para poder llevar a cabo la Web 2.0 se utilizan ciertas tecnologías, así podríamos citar por ejemplo:

- 1) Transformar software de escritorio hacia la plataforma del web.
- 2) Respeto a los estándares de XHTML.
- 3) Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo (CSS)
- 4) Sindicación de contenidos.
- 5) Ajax(Asincronical javascript and xml).
- 6) Uso de Flash, Flex o Lazlo.
- 7) Uso de Ruby on Rails para programar páginas dinámicas.

- 8) Utilización de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
- 9) Dar control total a los usuarios en el manejo de su información.
- 10) Proveer APIs o XML para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.
- 11) Facilitar el posicionamiento con URL sencillos.

Enlaces Que es Web 2.0

[1] <http://www.eyeos.org/>

[2] <http://www.blogak.org/>

[3] http://es.wikipedia.org/wiki/RSS_%28formato%29

[4] <http://atlas.asp.net/>

[5] <http://www.backbase.com/>

[6] <http://dojotoolkit.org/>

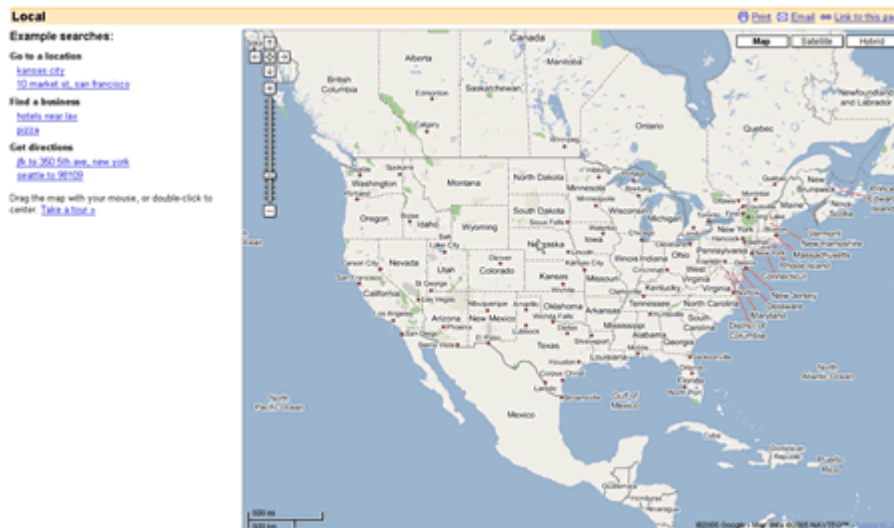
Ventajas y Desventajas de Web 2.0

Una vez explicado el concepto de Web 2.0 todo parece magnifico para el usuario pero con la llegada de la Web 2.0 la forma de interactuar cambia, y existen dos aspectos fundamentales en el diseño de interfaces que deberían de tenerse en cuenta:

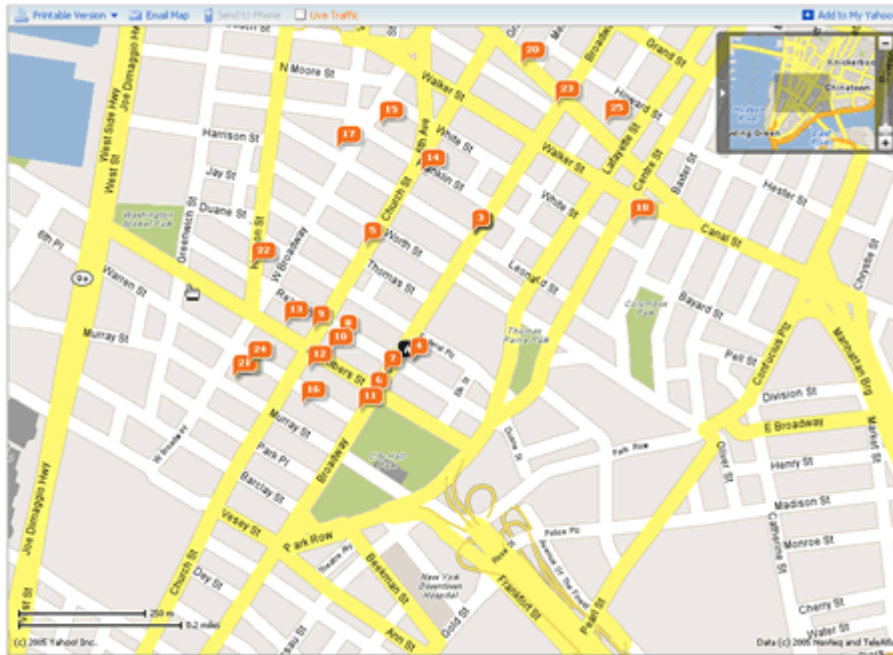
1. Diseñar sistemas intuitivos de interacción.
2. Informar al usuario de la respuesta que tienen sus actos en pantalla.

El usuario esta acostumbrado a una forma de interactuar con las aplicaciones y con las webs teniendo ya su esquema mental. Por ejemplo los usuarios saben que si existe un enlace es para ir a otra pagina web, pero ahora con la Web 2.0 la interacción cambia y aumenta pero resulta más difícil para el usuario, puesto que no son intuitivas y no siguen las convenciones actuales, obligando así a un proceso de aprendizaje, el usuario es una parte activa de la web.

Algunos ejemplos claros de estas desventajas de interacción los podemos encontrar en el servicio de mapas que ofrece Google [1], es así que cuando el usuario esta en un mapa interactivo a primera vista no sabe como interactuar, no resulta intuitivo que manteniendo el ratón pulsado se pueda arrastrar el mapa.



Por otro lado otros servicios similares cómo puede ser el de Yahoo [2] utiliza métodos más descriptivos dónde resulta más fácil interactuar con el mapa para el usuario; en Yahoo utilizan un cursor con forma de mano y esta se cierra cuando se arrastra o se desplaza.



Mapa de Yahoo

Es lo que se necesita en la Web 2.0 o aplicaciones desarrolladas en Ajax, unos iconos y cursores idénticos, estandarizar todo esto para que al usuario no le resulte caótico y se pueda adaptar a la interacción con la Web 2.0 con total facilidad; pero mientras cada compañía desarrolle aplicaciones Web 2.0 “a su estilo” al usuario poco experimentado le resultará difícil adaptarse a estos nuevos entornos.

Otro ejemplo lo encontramos en NetVibes [3] dónde cada modulo rectangular se puede mover, arrastrar incluso cambiar de lugar a gusto del usuario, pero no encontramos ningún elemento que nos indique que realizar todo esto sea posible.

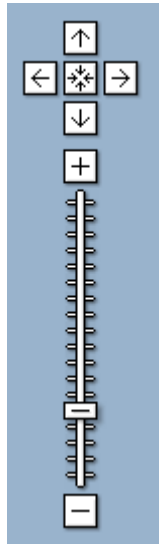


Distintos módulos de NetVibes.

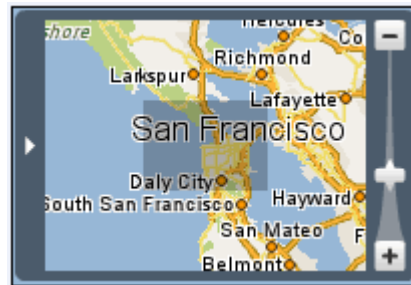
También hay que mencionar que una vez coloquemos el cursor en la zona superior (zona azul) de cada modulo, se mostrarán nuevas opciones pero en mi opinión esto no es correcto puesto que el usuario no tiene porque estar investigando cómo funciona una página Web 2.0.

Otras aplicaciones recurren a utilizar textos explicativos, pero esto no es una solución definitiva los diseños deben ser auto explicativos para facilitar la interacción del usuario, evitando así las descripciones. Después de todas estas desventajas podemos decir que **estamos en una época en la que es necesario rediseñar o incluso inventar nuevos controles o convenciones de interfaces de usuario.**

He aquí unos ejemplos de barras desplazadoras:



Barra Google



Barra de Yahoo

Por otro lado es muy importante informar al usuario de los cambios, normalmente un usuario novel de Internet esta acostumbrado a una interacción de tipo *petición-respuesta*, que es la que más se utiliza en Internet y la que se usaba en los inicios de Internet, pero con la Web 2.0 en algunos casos este tipo de interacción cambia.

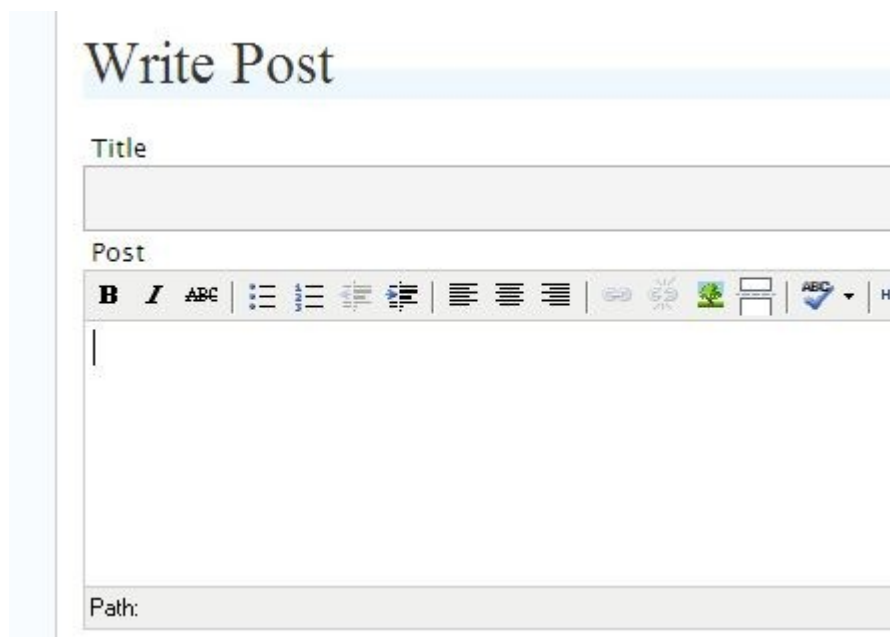
En Ajax o en las Web 2.0 el usuario no espera la respuesta del servidor sino a la actualización de una parte o elemento de la web así conseguiremos mayor fluidez en la transmisión de datos y por lo tanto la espera es menor, es decir la interacción es más rápida pero a veces hace dudar al usuario si su acción a causado efecto.

así por ejemplo Gmail [4] para saber que acción se llevan a cabo a optado por mostrar una etiqueta de fondo rojo en la parte superior de su web describiendo la acción que se lleva a cabo (recarga de la web, enviar mensaje, guardar...)



Gmail mostrando el mensaje de enviando

Otra técnica para evitar si la acción se lleva a cabo en aplicaciones Web 2.0 puede ser, la de marcar o cambiar de color el recuadro en el cual se esta escribiendo algo, he aquí una ilustración de WordPress [5].



Panel para escribir un post con WordPress

Después de haber mostrado estos ejemplos puede parecer que la Web 2.0 no merece la pena o que no trae ventajas a Internet o incluso al panorama informático pues to que habría que inventar nuevos controles o convenciones de interfaces de usuario; pero todo esto merece la pena porque gracias a este tipo de aplicaciones podríamos funcionar tranquilamente gracias a un pendrive de 256 Mbs y conexión a Internet desde cualquier ordenador.

Ese Pendrive de 256 Mbs podríamos llevar Firefox Portable [6] que es una navegador de Internet que no requiere instalación en el ordenador, funciona desde el Pendrive para no tener problemas en una maquina dónde no tengamos privilegios de instalación de software y podríamos navegar tranquilamente por Internet, y es aquí dónde viene la aplicación de la Web 2.0 por ejemplo podríamos tener una suite ofimática a nuestro alcance con Writely [7] (editor de textos), Numbler [8] (hojas de calculo), Thumbstacks [9] (presentaciones). También unos jóvenes informáticos catalanes están en la fase beta de EyeOS [10] que se trata de un sistema operativo que funciona mediante web; por otro lado también podemos organizar nuestras fotografías con servicios cómo Flickr [11], leer correo con Gmail [12], guardar y compartir nuestros favoritos en Internet gracias a del.icio.us [13] incluso para las persona que utilizan el ordenador para jugar hay videojuegos que corren vía web cómo la aventura gráfica La Insula de Sancho [14].

Por lo tanto estos son unos pocos ejemplos de lo que podemos hacer gracias a la Web 2.0, hay personas en Internet que han llegado a desconectar el HD de la placa base y correr su ordenador gracias a sistemas operativos que funcionan por CD-Live cómo puede ser Ubuntu [15] y gracias a las aplicaciones web utilizar el ordenador con total normalidad; por lo tanto queda claro que la existencia de las aplicaciones Web 2.0 es positiva para el usuario.

Enlaces Ventajas y Desventajas Web 2.0

[1] <http://maps.google.com/>

[2] <http://maps.yahoo.com/beta/>

[3] <http://www.netvibes.com/>

[4] <https://www.gmail.com/>

- [5] <http://wordpress.org/>
- [6] http://portableapps.com/apps/internet/browsers/portable_firefox
- [7] <http://www2.writely.com>
- [8] <http://numbler.com/>
- [9] <http://thumbstacks.com/>
- [10] <http://www.eyeos.org/>
- [11] <http://www.flickr.com/>
- [12] <https://www.gmail.com/>
- [13] <http://del.icio.us/>
- [14] <http://www.insulasancho.com/>
- [15] <http://www.ubuntu.com/>

Ejemplos Básicos en Internet

En Internet ahora mismo podremos encontrar miles de sitios Web 2.0, sabiendo que es la Web 2.0 y cuáles son sus ventajas y desventajas sólo podemos comentar algunos ejemplos de la Web 2.0. Antes de comentar estos ejemplos me gustaría matizar algún que otro término que rodea a la blogosfera y a las nuevas tecnologías en Internet.

Cuando surge la Web 2.0 nacen nuevos conceptos de webs como pueden ser los *blogs*, *bitácoras* o *diarios personales*, *wikis*, *podcasts*, *tags*, *videoblogs* etc. Por *blog* podemos entender una especie de diario personal donde el autor escribe *posts* o mensajes que se publican con una hora y fecha ordenándose cronológicamente así otros usuarios pueden visitar el blog y dejar sus comentarios respecto a lo que ha escrito el dueño del diario.

Por otro lado existen los *wikis*, son una especie de página web que se puede editar desde cualquier ordenador y cualquier persona (en algunos casos es necesario una contraseña para así evitar el spam). También están los *podcasts* que son una especie de post pero con sonido, y se pueden syndicar mediante RSS igual que la mayoría de los blogs. Actualmente algunos programas de radio utilizan el podcast pudiéndonos descargar cualquiera de sus programas a nuestro ordenador o reproductor mp3 para poder escucharlo cuando nos apetezca. Gracias al podcast han surgido miles de programas de radio por Internet de temáticas muy dispares. Por último están los *tags* o *etiquetas* que sirven para clasificar u ordenar nuestros contenidos, este sistema se utiliza en muchísimas aplicaciones Web 2.0 como por ejemplo del.icio.us o Flickr!. Los *Videoblogs* no dejan de ser blogs que contiene vídeos, habitualmente suelen contener vídeos de poco tamaño grabados normalmente por dispositivos portátiles como puede ser un móvil o una cámara de fotos digital.

Una vez aclarada la terminología más básica que rodea a la Web 2.0 podremos hablar de las aplicaciones más conocidas.

Flickr! [1] Lugar donde podemos organizar todas nuestras fotografías mediante tags y compartirlas con la gran Comunidad que esta tiene; de gran aceptación en la blogosfera.

LoQuo [2] Web de anuncios gratuitos donde podemos encontrar casas en alquiler, casas rurales, coches etc organizado por provincias.

Bilbao.bi [3] Una web colaborativa sobre Bilbao y las ciudades de su entorno cuyo contenido proviene de contribuciones de sus usuarios con diversos formatos y orígenes: fotografías, txapelas, noticias o comentarios de blogs.

Del.icio.us [4] Servicio de favoritos que organiza nuestros favoritos mediante tags o etiquetas. También podremos ver que otros usuarios de la comunidad tienen nuestros mismos favoritos y así poder encontrar webs del mismo interés.

EyeOS [5] Es un Gestor de Contenidos Personal, escalable y con la apariencia de un Sistema Operativo. El paquete base está compuesto por el sistema operativo y diez aplicaciones: Gestor de archivos, Agenda, Calendario, Editor de texto, Calculadora, Mensajería Interna, Navegador, Panel Común, Personalización y Información

TagZania [6] Tagzania une etiquetas con lugares; es decir podemos poner tags en los mapas y así mostrar a otros usuarios lugares interesantes.

WikiGida [7] Wiki de actividades culturales del País Vasco, donde participan distintos usuarios he informan sobre próximos eventos.

Meneame.net [8] Es un web que te permite enviar una historia que será revisada por todos y será promovida, o no, a la página principal. Cuando un usuario envía una noticia ésta queda en la cola de pendientes hasta que reúne los votos suficientes para ser promovida a la página principal. Comentar que también existe esta utilidad en la blogosfera vasca Zabaldu.com.

Meebo [9] Es una web 2.0 MI (Mensajería instantánea) que nos permite conectarnos a distintas redes como Yahoo, Messenger, Jabber, Gmail, AIM o ICQ con encriptación de 1024 bits.

CalendarHub [10] Calendario Online que te permite tener actualizado todas tus actividades.

BaseCamp [11] Gestor de Proyectos con interface web.

Enlaces Ejemplos Básicos en Internet

- [1] <http://www.flickr.com/>
- [2] <http://www.loquo.com/>
- [3] <http://www.bilbao.bi/>
- [4] <http://del.icio.us/>
- [6] <http://www.tagzania.com/>
- [7] <http://www.processblack.com/wikigida/>
- [8] <http://meneame.net/>
- [9] <http://www.meebo.com/>
- [10] <http://calendarhub.com/>
- [11] <http://basecamphq.com/>

Conclusiones Personales Acerca de Web 2.0

La Web 2.0 es la nueva revolución de Internet el formato de las paginas web ha cambiado y ahora en lugar de paginas web personales nos encontramos con diarios personales o blogs, ahora resulta muchísimo más fácil tener tu sitio en Internet, cualquier persona puede tener su sitio en Internet sin tener apenas conocimiento de ningún lenguaje cómo puede ser XHTML o PHP cuándo en la *Web 1.0* esto no era así.

Por otro lado la ampliación en el ancho de banda nos abre nuevas posibilidades que antes con un módem de 56Kbs eran implanteables, por ejemplo colgar un vídeo en Internet era una locura pero ahora sólo es cuestión de unos pocos minutos. Gracias a las nuevas tecnologías (móviles de nueva generación, conexiones wireless, TDT) y las innovaciones todo esto es posible; pero no tenemos que convertir todo esto en un pequeño caos y debemos caminar con seguridad y orden.

A la hora de interactuar es cuando llegan los puntos débiles de la 2.0 hay muchas cosas por establecer y entre todos debemos cambiar nuestro esquema mental de interacción y reinventar unos nuevos controles de interacción, pero globalmente cómo lo han realizado con la 1.0 hay que realizar una convención de interfaces de usuario a nivel global; grandes empresas desarrolladoras de software deben unirse y no mirar sólo su propio interés para que la Web 2.0 llegue a buen puerto.

También hay que comentar que la Web 2.0 no sólo es tecnología, también es una manera de interactuar, son las redes sociales y cómo Loic Le Meur [1] comento en la jornada blogak 2.0 [2] celebrada en la Universidad de Deusto es una actitud, una manera de ver y enfocar las cosas.

A nivel personal comentar que todo esto de la Web 2.0, la blogosfera y demás términos me parece el futuro de Internet, no es complicado ver que Internet esta mutando y cada vez son más las aplicaciones online que nos posibilitan prescindir de nuestro ordenador personal y poder funcionar casi con total independencia en cualquier otro ordenador gracias a un pendrive y a una conexión a una banda ancha. Por otro lado cada vez son más las empresas y los medios de comunicación que recurren a publicar sus contenidos en sus propios blogs o wikis consiguiendo así un cierto feedback con el consumidor.

Enlaces Conclusiones Personales Acerca de Web 2.0

[1] <http://www.loiclemeur.com/>

[2] <http://www.blogak.org/>

Bibliografía

Alzado.org Conocido blog de una publicación independiente con el objetivo de compartir casos reales de diseño de información, desarrollo web, multimedia, usabilidad y representación de datos. Este blog tiene bastante relevancia en la blogosfera hispana y cuenta con bastantes visitas.

El artículo publicado en Alzado.org tiene bastante relevancia en este trabajo puesto que me parece que esta muy bien estructurada y se centra en los puntos más importantes de la Web 2.0.

URL: http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=494

Wikipedia.org Una de las mayores fuentes de conocimiento que tenemos en la actualidad en Internet, cuenta con muchos artículos sobre muchísimos temas, para muchos la mejor enciclopedia que existe, ha sido comparada numerosas veces con Británica. Esta enciclopedia está realizada por los usuarios y cualquier persona puede escribir artículos; teniendo unas ciertas revisiones para poder mantener la calidad de la Enciclopedia.

En este trabajo se ha utilizado para aclarar cierta tecnología técnica, como por ejemplo, Ajax, Web 2.0, RSS etc.

URL: <http://es.wikipedia.org/>

Standblog.org Blog francés sobre estándares web, tecnología y diseño publica artículos desde el 2002 un blogger bastante entendido en lo a Internet y tecnologías respecta.

La verdad en el trabajo no aparecen demasiadas referencias a este artículo pero me ha resultado muy interesante personalmente para poder leer opiniones dispares sobre la Web 2.0, desde su punto de vista simplemente se trata de puro marketing.

URL: <http://standblog.org/blog/2005/09/29/93114397-le-web-20>

Jornada Blogak 2.0. Jornadas celebradas en la Universidad de Deusto el 2006/IV/6 sobre la Web 2.0 con conferencias de expertos en la Web 2.0, con la participación de conferenciantes internacionales.

En el trabajo he podido hacer reseñas hacia productos o aplicaciones que se presentaron durante esta jornada.

URL: <http://www.blogak.org/>