

# WEB 2.0



La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que hemos reinventado lo que era el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la realidad es que la evolución natural del medio realmente ha propuesto cosas más interesantes como lo analizamos diariamente en las notas de Actualidad. Y es que cuando el web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

Pero para entender de donde viene el término de Web 2.0 tenemos que remontarnos al momento en que Dale Dougherty de O'Reilly Media utilizó este término en una conferencia en la que compartió una lluvia de ideas junto a Craig Cline de MediaLive. En dicho evento se hablaba del renacimiento y evolución de la web.

Constantemente estaban surgiendo nuevas aplicaciones y sitios con sorprendentes funcionalidades. Y así se dio la pauta para la Web 2.0 conference que arranca en el 2004 y hoy en día se realiza anualmente en San Francisco, con eventos adicionales utilizando la marca en otros países.

En la charla inicial del Web Conference se habló de los principios que tenían las aplicaciones Web 2.0:

- \* La web es la plataforma
- \* La información es lo que mueve al Internet
- \* Efectos de la red movidos por una arquitectura de participación.
- \* La innovación surge de características distribuidas por desarrolladores independientes.
- \* El fin del círculo de adopción de software pues tenemos servicios en beta perpetuo

## La Web 2.0 con ejemplos

Entender la evolución que ha llegado con la Web 2.0 puede realizarse con ejemplos, con proyectos. Podemos comparar servicios web que marcan claramente la evolución hacia el Web 2.0 con una nueva forma de hacer las cosas:

- \* Web 1.0 > Web 2.0
- \* Doubleclick -> Google AdSense (Servicios Publicidad)
- \* 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 SEO
- \* Páginas vistas -> Costo por click
- \* CMSs -> Wikis (Administradores de contenidos)
- \* Categorías/Directorios -> Tags



## ¿Qué tecnologías apoyan a la Web 2.0?

El Web 2.0 no significa precisamente que existe una receta para que todas nuestras aplicaciones web entren en este esquema. Sin embargo, existen varias tecnologías que están utilizándose actualmente y que deberíamos de examinar con más cuidado en busca de seguir evolucionando junto al web.

## Tecnologías que dan vida a un proyecto Web 2.0:

- \* Transformar software de escritorio hacia la plataforma del web.
- \* Respeto a los estándares como el XHTML.
- \* Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo.
- \* Sindicación de contenidos.
- \* Ajax (javascript asincrónico y 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.

## ¿En qué nos sirve la Web 2.0?

El uso de el término de Web 2.0 está de moda, dándole mucho peso a una tendencia que ha estado presente desde hace algún tiempo. En Internet las especulaciones han sido causantes de grandes burbujas tecnológicas y han hecho fracasar a muchos proyectos.

Además, nuestros proyectos tienen que renovarse y evolucionar. El Web 2.0 no es precisamente una tecnología, sino es la actitud con la que debemos trabajar para desarrollar en Internet. Tal vez allí está la reflexión más importante del Web 2.0.

Yo ya estoy trabajando en renovar y mejorar algunos proyectos, no por que busque etiquetarlos con nuevas versiones, sino por que creo firmemente que la única constante debe ser el cambio, y en Internet, el cambio debe de estar presente más frecuentemente.

## los nuevos desafíos de la interfaz de usuarios

En todos los medios impresos y en internet se habla de weblogs (los ya conocidos diarios personales online, con comentarios y citas cruzadas a otros weblogs), se comparten juegos, vídeos o fotografías con familiares o amigos en sitios como Flickr o MySpace, se difunden noticias mediante podcasting (archivos de sonido que se descargan y se pueden escuchar y reproducir en cualquier momento), se coeditan de forma participativa enciclopedias online, como Wikipedia, se consultan o cuelgan anuncios clasificados en Craigslist o Loquo, se añaden textos o tags (la llamada folksonomia) a las fotografías, música, etc., que se cuelgan en la red, para que otros las puedan buscar en sitios web como del.icio.us, se suscriben los usuarios a agregadores de contenido, permitido por RSS, mediante el que los sitios comunican automáticamente sus actualizaciones a sus suscriptores, se utilizan procesadores de texto que recurren a internet como plataforma (Writely), etc.

Esta enorme actividad, esta marea de nuevos anglicismos, está cambiando el mundo de las telecomunicaciones, de los medios de comunicación, del marketing, del software, del entretenimiento, etc. Todo este nuevo conjunto de medios forma lo que algunos llaman la Web 2.0, la nueva etapa de la cambiante internet, la nueva versión en la evolución de internet.

Sin embargo, algunas de las nuevas tecnologías o desarrollos que posibilitan la web 2.0, las Rich Internet Application (RIA) como AJAX, plantean desafíos de usabilidad en sus interfaces y formas de interacción. A. Bosworth ha recogido de forma breve una lista con algunos de los problemas o errores que provoca AJAX (cancelación del botón volver atrás del navegador, dificultad para guardar en favoritos las páginas o de pasarlas a amigos, parpadeos inesperados en algunas partes de las páginas, etc.).

Hay dos aspectos que son fundamentales en el diseño de las interfaces, que deberían tenerse en cuenta especialmente:

- \* diseñar sistemas intuitivos de interacción
- \* informar a los usuarios la respuesta que tienen sus acciones en la pantalla

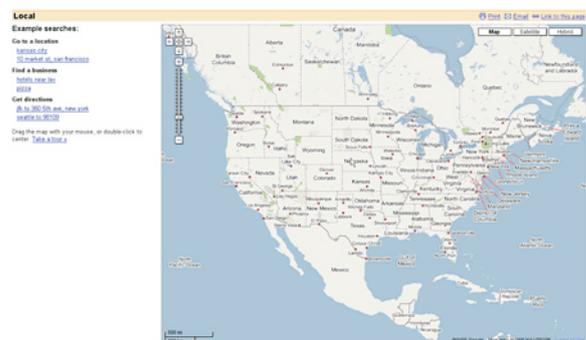
Hacer interfaces intuitivos y sistemas claros de interacción.

Hasta ahora, al llegar a una página la mayoría de los usuarios saben cómo interactuar: si ven un enlace saben que es para ir a otra página, conocen que deben pulsar un botón para realizar una acción o, en un formulario, saben cómo seleccionar elementos mediante botones de opción, casillas de verificación, etc. En las nuevas aplicaciones, la interacción es mucho mayor, pero los usuarios no tienen un modelo mental claro de su funcionamiento. Se introducen novedades que les pueden generar problemas. No son intuitivas y no siguen las convenciones actuales, por lo que no está claro qué deben hacer los usuarios para interactuar, lo que les exige un proceso de aprendizaje, que puede ser difícil para algunos.

Delante de uno de los mapas interactivos de Google el usuario puede no saber cómo interactuar, no darse cuenta que pulsando el ratón y manteniéndolo pulsado sobre un punto del mapa y arrastrándolo puede desplazarse por el mapa.

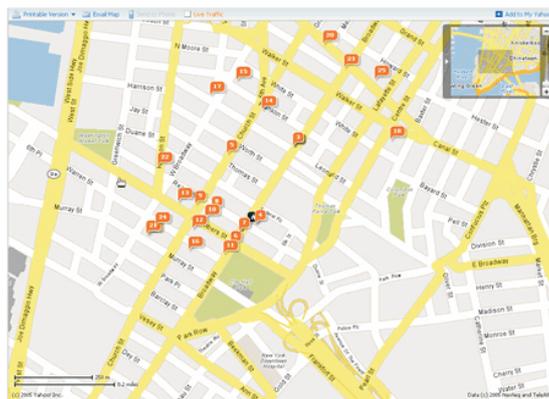
Hacer interfaces intuitivos y sistemas claros de interacción.

Hasta ahora, al llegar a una página la mayoría de los usuarios saben cómo interactuar: si ven un enlace saben que es para ir a otra página, conocen que deben pulsar un botón para realizar una acción o, en un formulario, saben cómo seleccionar elementos mediante botones de opción, casillas de verificación, etc. En las nuevas aplicaciones, la interacción es mucho mayor, pero los usuarios no tienen un modelo mental claro de su funcionamiento. Se introducen novedades que les pueden generar problemas. No son intuitivas y no siguen las convenciones actuales, por lo que no está claro qué deben hacer los usuarios para interactuar, lo que les exige un proceso de aprendizaje, que puede ser difícil para algunos.



Delante de uno de los mapas interactivos de Google el usuario puede no saber cómo interactuar, no darse cuenta que pulsando el ratón y manteniéndolo pulsado sobre un punto del mapa y arrastrándolo puede desplazarse por el mapa.

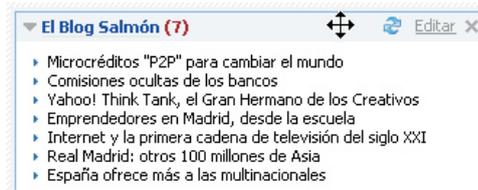
En los mapas de Yahoo el cursor tiene un aspecto un poco más descriptivo, con el dedo índice de la mano apuntando, lo que ayuda un poco, y la mano cerrada, como agarrando algo, cuando se desplaza.



Esta falta de affordance, es decir, de elementos o características del diseño que indiquen las acciones posibles o cómo algo puede utilizarse, es clara en muchas de las aplicaciones realizadas con Ajax. Los usuarios que las conozcan pueden no tener problemas, pero para los usuarios no expertos supondrá un tiempo de aprendizaje, con los consiguientes perjuicios. Por ejemplo, en la imagen siguiente no es intuitivo que los módulos rectangulares se pueden arrastrar y cambiar de lugar, según lo desee el usuario. No hay ningún elemento que lo indique.



Una vez que el cursor se sitúa en la zona azul superior del módulo, cambia de aspecto, pasando a un formato en cruz, y, además, aparecen varios iconos en la parte de la derecha y de la izquierda y la etiqueta “Editar” subrayada. Pero puede ser demasiado tarde para muchos usuarios, que pueden abandonar la página sin conocer esta posibilidad.



## Comunicar visualmente los cambios de la pantalla al usuario

El usuario de internet está acostumbrado que al realizar una acción, por ejemplo, pulsando un botón, aparezca durante unos instantes una pantalla oscura y luego, se descargue una nueva página en respuesta a su acción. Este modelo de interacción de petición-respuesta desaparece en algunas de las aplicaciones desarrolladas con RIA o Ajax.

Estas aplicaciones operan con otro modelo de interacción. Por ejemplo, en Ajax el usuario no tiene que esperar la respuesta del servidor a su acción, no interactúa, se detiene y espera. Ajax funciona como un intermediario entre el usuario y el servidor que trabaja en un segundo plano en el intercambio de datos, actualizando sólo partes o elementos de la página. Esto hace más rápida la interacción y evita esperas, pero puede crear problemas a los usuarios al poderles pasar desapercibidos los cambios, dudando si su acción ha llegado al sitio.

Uno de los principios de usabilidad es tener siempre informados a los usuarios sobre el estado del sistema, dando pistas visuales sobre qué está ocurriendo, por ejemplo, ofreciendo feedback al usuario de su acción sin dejar dudas sobre si funciona o no.

Algunas RIA no desencadenan la respuesta esperada en los interfaces web y su forma de cambiar su contenido no capta suficientemente la atención del usuario, y no lo percibe.

### ACTIVIDADES

1) Averigua que servicios prestan las siguientes empresas:

- a) youtube
- b) flickr
- c) blogger
- d) fotolog

2) Genera un video (vía celular o cámara digital) y alojarlo en youtube.