



Informe realizado por:

Carolina Castejón
Eduardo Lozano
Juan Costa
Marc Morales
Samuel Ramos



Web 2.0 Servicios

Asignatura: Multimedia y Comunicación

Índice

Índice 2

Introducción.....3

 Descripción.....4

 Objetivos.....5

¿Quién los ofrece?.....7

 ¿Cómo se ofrecen?.....7

 Condiciones para el uso del servicio.....8

Tecnologías
aplicadas.....10

Procesos del servidor.....11

 Sistemas de Gestión de Contenidos.....11

Servicios Web 2.0.....14

 Sindicación de contenidos.....14

 Tipo de contenidos.....15

 Tipos de lectores o agregadores.....16

Mapa
conceptual.....18

Glosario.....21

Fuentes de información.....25

 Bibliografía.....25

 Webgrafía.....25

Introducción

En el presente documento el grupo Utiliser pretende realizar un informe sobre los servicios que podemos disfrutar gracias a la Web 2.0.

Comenzamos con unas pinceladas de memoria histórica. Primeramente veremos como se crearon las tan empleadas “WWW”, es decir, la World Wide Web, mayormente llamada Web. Partiendo de 1989, cuando Tim Berners-Lee construye el prototipo del núcleo de la Web. Pasaremos por el reventón de la Burbuja Tecnológica o “estallido de las puntocom”. Y, seguidamente, explicaremos cómo nuevas tecnologías comienzan a ocupar posiciones y acaban siendo partícipes de lo que hoy llamamos Web 2.0.

También explicaremos en qué consiste la Web 2.0 y en qué se diferencia con su antecesora Web, hoy llamada Web 1.0.

Examinaremos quien o quiénes ofrecen estos nuevos servicios, cómo se ofrecen y la finalidad que persiguen. Veremos también la importancia de grandes y pequeñas empresas en el entorno de la Web 2.0.

Se realizará una descripción de las diferentes tecnologías que se emplean en los servicios que encontramos dentro de la Web 2.0.

Explicaremos también la pérdida de importancia del entorno de escritorio y como comienzan a emplearse tecnologías que posibilitan la Web como plataforma de trabajo, mediante las nuevas aplicaciones en línea.

Hablaremos sobre la cooperación colectiva de los usuarios, de la creación de contenido, de la arquitectura de los servicios basados en la Web 2.0 y de la utilización a nivel comercial de las mismas.

Por último analizaremos en que consiste la sindicación de contenidos Web, los diferentes tipos de contenidos, así como los tipos de lectores o agregadores utilizados.

Internet es una herramienta de provecho, al alcance de cada vez más personas. La cantidad de servicios que podemos encontrar, dentro de la etapa actual de la Web, también va en aumento. Por eso, invitamos con esta lectura, a todo aquel que esté interesado en obtener un reflejo de esta realidad.

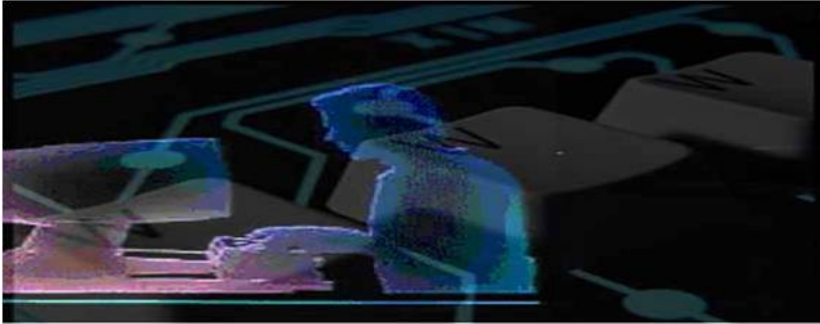


Figura 1. Figura que relaciona al usuario de Internet con la Web.

Descripción

En 1989 a partir de un proyecto del [CERN](#) (Organización Europea de Investigación Nuclear), [Tim Berners-Lee](#) construyó el prototipo que dio lugar al núcleo de lo que hoy es la llamada World Wide Web, o simplemente Web. La intención original era, mediante la utilización de un sistema de hipertexto, hacer más fácil compartir textos de investigación entre científicos y permitir al lector revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo.

En septiembre de 1990, Tim Berners-Lee recibe el visto bueno por parte del CERN a la propuesta entregada en 1989. Y desde entonces, junto con su colaborador, [Robert Cailliau](#), comienza a escribir el nuevo sistema de hipertexto.

A finales de 1990 el primer *browser* de la historia, World Wide Web, ya tenía forma. A diferencia de los formatos que ya había en aquella época (TeX y PostScript), el lenguaje de intercambio (XTML) y el protocolo de red (HTTP) se diseñaron con la intención de que fueran lo más sencillo posibles.

En 1993 había alrededor de 50 servidores y existían principalmente dos tipos de *browsers*: el gráfico (sólo para plataformas NeXT) y el de modo línea (válido para cualquier plataforma pero limitado y poco atractivo).

En febrero del mismo año se lanzó la primera versión alfa del navegador "Mosaic for X". Este funcionaba en la plataforma X Windows, popular entre la comunidad científica.

En abril el tráfico de la WWW era el 0,1% del total de Internet. El CERN declaraba la WWW como tecnología de acceso gratuito.

En septiembre ya había versiones de Mosaic para PC y Macintosh. El tráfico de la Web ya alcanzaba el 1% de todo el tráfico de Internet, con más de 500 servidores. Este es el comienzo del crecimiento explosivo de la Web.

A finales del 94 ya había más de 10.000 servidores y 10 millones de usuarios. En 1997 nos encontramos con más de 650.000 servidores y la Web pasa a ser algo cotidiano, haciéndose hueco en la economía a nivel mundial. A estas alturas se podían

encontrar utilidades como documentos de texto, música, imágenes y vídeos, se podían realizar compras y ventas, campañas publicitarias, etc.

El año 2001 fue de vital importancia para la Web. Después del espectacular incremento en la expectación de la Web, ésta sufre una pérdida de interés a nivel mundial y, en otoño de este mismo año, se produce el estallido de la burbuja tecnológica (las *puntocom*).

A partir de este punto comienzan a surgir nuevas tecnologías que pronto ocuparían sitio en el nuevo escenario económico.

Cuando [Dale Dougherty](#), de [O'Reilly](#), en una conferencia en la que compartió una lluvia de ideas junto a [Craig Cline](#) de MediaLive Internacional, donde se trataban aspectos sobre el renacimiento y la evolución de la Web, se empleó, por primera vez, el término de: Web 2.0. Así se hacía referencia a las nuevas aplicaciones y páginas *webs* con funciones innovadoras.

Posteriormente se organizó la *Web 2.0 Conference 2004*. Esta conferencia obtuvo un éxito importante y fue sucedida por la *Web 2.0 Conference 2005*. Así nació la conferencia de la Web 2.0.

Objetivos

Con más de 10 millones de menciones en el buscador [Google](#), podemos referirnos a la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia las que funcionan a través de la Web y están enfocadas al usuario final con el término de Web 2.0. Empleando dicha denominación también hacemos referencia a las aplicaciones que generan la colaboración de los usuarios.

Relacionando los medios de comunicación con el hecho de que los mismos usuarios generen contenidos valiosos para otros usuarios, aparece el concepto de Social Media. Empleando esta denominación podemos englobar a los blogs, portales para compartir imágenes y videos, etc. Algunos ejemplos de estos servicios pueden ser: [YouTube](#), [Del.icio.us](#), [Second Life](#), etc.

Con las posibilidades de la Web 2.0 difuminamos cada vez más la frontera que separa Internet del escritorio del PC. Podemos encontrar aplicaciones que no necesitan instalar su software en el ordenador para ser utilizadas. Denominamos Weptop como la consecuencia de que sistema operativo pierda importancia y pase a segundo plano. [Writely](#), con su famoso procesador de textos online, o Internet Tracker, con su hoja de cálculo, pueden servirnos como ejemplos.

Gracias al fenómeno de la Web 2.0 podemos acceder a información desde cualquier lugar y en cualquier momento, utilizar aplicaciones constantemente actualizadas y sin la necesidad de haberlas instalado anteriormente en PC, personalizar Internet, acceder a información elaborada colectivamente haciendo uso de la inteligencia social, participar en la creación de contenidos, etc.

A diferencia de la “Web clásica” nos hayamos ante una Web más sencilla, con mayor cantidad de información, más actualizada, con un índice de participación muy superior,... Todo esto suma en beneficio tanto para los usuarios como para las empresas que utilizan Internet como método de negocio.



Figura 2. Ejemplos de empresas que ofrecen servicios Web 2.0.

¿Quién los ofrece?

Como se indica en la introducción, se pasó de alrededor de 50 servidores de Internet en 1993, a unos 65.000 en 1997, en el 2001 cuando hubo un auge importante de la Web. En el 2004 aparece el concepto de Web 2.0

En un principio eran básicamente empresas u organizaciones quienes daban el servicio. En algunas ocasiones (como www.rediris.es) eran a nivel universitario para investigación básicamente y comunicarse entre las universidades.

Se ofrecían principalmente servicios de Web 1.0, correo y noticias con conexiones relativamente lentas (comparadas con hoy) utilizando módems a nivel domestico. La Web 1.0 era básicamente unidireccional, los usuarios disponían de pocas posibilidades para interactuar con la información.

Con el incremento progresivo del número de servidores y servicios, la mejora en la forma de acceder a Internet en cuanto a comunicaciones se refiere y la aparición de las conexiones a través de ADSL o cable, parece que todo ha facilitado la aparición en el 2004 de la Web 2.0.

¿Cómo se ofrecen? Carácter gratuito o de pago

Con todo lo que la Web 2.0 ofrece, se plantea el carácter gratuito, de pago (o mixto) de dicha oferta.

La mayor facilidad para la utilización de Internet y la Web 2.0 han provocado que sea utilizado en una vertiente más social o sin expectativas comerciales siendo un claro ejemplo el número, cada vez, mayor de *blogs* aparecidos.

Si tomamos como referencia algunas consideraciones del libro “*Web 2.0*”¹ se puede ver dos enfoques con varias posibilidades:

A) Orientado más a la persona o grupos de personas:

1. Intereses personales con expectativas económicas en varias formas: quien a través de servicios (como el ya mencionado *blog*) tratan de crear opinión. Los que ofrecen experiencias y conocimientos, los que desarrollan uno o varios productos y lo ofrecen (incluso gratuitamente) para obtener un prestigio y estatus.
2. Quienes tratan de crear un producto con fines económicos (a través de publicidad, por ejemplo) o bien ofertas que abarcan un amplio abanico para realizar un seguimiento de cual de ellas es más demandada y centrarse en la más atractiva para su posible posterior rentabilización.

B) Orientado más a la organización o al producto:

1. Algunas iniciativas están más orientadas a organizaciones que a personas y en distintos ámbitos. La idea básica es la de prestigio o supervivencia. "Si no estas en Internet, no existes". Aquí, salvo organizaciones sociales que son más vocacionales que con intereses económicos, tratan de ofrecer servicios a la comunidad a cambio de ingresos económicos.
2. En algunos casos, la audiencia es lo que más puede interesar ya que cuantos más usuarios tengan registrados y más visitas reciban, más valor tiene y más pueden ingresar por servicios como publicidad.
3. Puede que la parte económica sea por comisiones como el caso de <http://www.ebay.com> o <http://www.secondlife.com>. El servicio que ofrecen es compraventa entre los usuarios y los ingresos son por transacción o porcentaje.
4. En otros casos, esta el llamado *pay per view* (pago por visión). El usuario debe registrarse y tiene acceso a parte de la información gratuitamente debiendo pagar por el contenido completo. Ejemplo de ello pueden ser la prensa digital, en la cual podemos ver parte de los artículos, debiendo pagar para el 100 % de la información y utilidades (uso de hemeroteca, etc.).

C) Enfoque hacia la tecnología

- Básicamente, los ingresos económicos vienen dado por el uso de la tecnología propiamente. Si antes hablamos de *pay per view* aquí se podría hablar de *pay per use* (pago por uso).

Hay ejemplos como <http://box.net> o <http://www.dropsend.com> que dan un espacio en sus servidores para correo. A partir de un número de megas (o gigas) de espacio es necesario pagar, siendo gratuito si la utilización es inferior. Otro claro ejemplo sería <http://www.comodo.com> Plantea que la seguridad en la informática y las comunicaciones son fundamentales. Da gratuitamente algunos programas (tipo firewall, antivirus, antispyswares...) y sus ingresos vienen de servicios como generar firmas digitales adaptadas a clientes.

Condiciones para el uso del servicio

Los condicionantes de uso del servicio de Internet pueden abarcar diversos aspectos que hay que tener en cuenta.

Un primer aspecto puede ser el enfoque legislativo. En España hay dos leyes mínimas que cualquier persona (física o jurídica) debe cumplir si quiere ofrecer servicios y son: Ley 34/2002 de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico (LSSI) y la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD). Podemos ver las pautas básicas de estas leyes en <http://www.webtaller.com/maletin/articulos/siete-pautas-basicas-protoger-paginas-web-lssi.php>

Un segundo aspecto es la Propiedad Intelectual y los derechos de autor:

1. Podemos encontrar licencias GNU GPL (*general public license* o licencia pública general) básicamente gratuita.
2. Existe el *copyright*. Dicho contenido (sea texto, imagen, software, etc.) está protegido por ley y no podrá ser utilizado sin autorización del propietario del mismo. No implica necesariamente que debamos pagar por su utilización: para poderlo utilizar legalmente necesitamos autorización previa (y pago si no es estrictamente gratuito).
3. Siguiendo con el punto anterior, podemos encontrar las llamadas **creativecommons**, con las cuales “se ofrece su trabajo bajo una *creative commons licence* no significa que estas regalando tu trabajo. Significa que ofreces parte de tus derechos sólo bajo ciertas condiciones”.

Tecnologías aplicadas

En el desarrollo de web's 2.0 son utilizados una serie de lenguajes de programación nuevos o técnicas de desarrollo web que combinan varias tecnologías como es el caso de AJAX con una serie de particularidades y novedades muy interesantes.

- **AJAX:** Acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript y XML asíncronos, donde XML es un acrónimo de eXtensible Markup Language), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Éstas se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador del usuario, y mantiene comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre la misma página sin necesidad de recargarla. Esto significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en la misma.
- **XHTML:** Acrónimo inglés de eXtensible Hypertext Markup Language (lenguaje extensible de marcado de hipertexto), es el lenguaje de marcado pensado para sustituir a HTML como estándar para las páginas web. XHTML es la versión XML de HTML, por lo que tiene, básicamente, las mismas funcionalidades, pero cumple las especificaciones, más estrictas, de XML. Su objetivo es avanzar en el proyecto del World Wide Web Consortium de lograr una web semántica, donde la información, y la forma de presentarla estén claramente separadas. En este sentido, XHTML serviría únicamente para transmitir la información que contiene un documento, dejando para hojas de estilo (como las hojas de estilo en cascada) y JavaScript su aspecto y diseño en distintos medios (ordenadores, PDAs, teléfonos móviles, impresoras...).
- **PHP:** Es un lenguaje de programación usado frecuentemente para la creación de contenido para sitios web con los cuales se puede programar las páginas HTML y los códigos fuente. PHP es un acrónimo recursivo que significa "PHP Hypertext Pre-processor" (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools), y se trata de un lenguaje interpretado usado para la creación de aplicaciones para servidores, o creación de contenido dinámico para sitios web. Últimamente también para la creación de otro tipo de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las librerías GTK+.

Procesos del servidor

La tendencia marcada por la Web 2.0, cambiando la forma de trabajar de los usuarios de forma que puedan utilizar aplicaciones desde su navegador sin necesidad de realizar instalaciones en el ordenador ha facilitado la aparición de nuevas tecnologías en los servidores que ofrecen estos servicios, entre estas nuevas tecnologías destacan los Sistemas de Gestión de Contenidos.

Sistemas de Gestión de Contenidos

Un sistema de gestión de contenido, en inglés Content Management System más conocido por sus siglas CMS, es una interfaz que controla una o varias bases de datos en las cuales se guarda el contenido de un sitio web. Este sistema permite manejar de forma independiente por un lado la información almacenada y por el otro el diseño de las páginas, de forma que, en cualquier momento, se puede dar un diseño nuevo al sitio web sin necesidad de dar formato al contenido, ya que es el CMS el que se encarga de realizar estos cambios. Además permite controlar y dar permisos a las diferentes personas autorizadas para publicar información.

Los primeros sistemas de gestión de contenido fueron desarrollados de forma interna por organizaciones que publicaban gran cantidad de información en Internet (revistas digitales, periódicos, publicaciones en línea, etc.). La primera organización en desarrollar su propio CMS fue el sitio de noticias **CNET**, posteriormente creó la empresa **Vignette** mediante la cual abrió el camino al desarrollo de los CMS comerciales.

En los CMS se crea un sistema jerárquico de roles en el cual los redactores se encargan de escribir los artículos, los editores revisan y aceptan o rechazan la información escrita y, por último, el editor principal publica los documentos aprobados en el paso anterior.

Existen multitud de CMS cada uno de ellos especializado en un determinado contenido, por ejemplo Foros, Blogs, Wikis, Comercio Electrónico, Galerías Multimedia, etc. aunque también los hay de propósito general.

Dentro de los CMS podemos distinguir entre los de código abierto y los comerciales encontrando, dentro de cada tipo, sus ventajas e inconvenientes.

En el caso de los CMS de código abierto la gran ventaja es que el código fuente está a disposición de cualquiera con lo cual se pueden corregir los errores de una forma mucho más efectiva y desarrollar nuevas funcionalidades más rápida y eficientemente, además se garantiza la continuidad del mantenimiento de la aplicación a pesar de que el grupo o empresa que se ha encargado del desarrollo desaparezca, en cambio, en el caso de los CMS comerciales normalmente los cambios tan sólo pueden realizarlos los propios desarrolladores según sus prioridades, aunque existen casos en los que se tiene acceso al código fuente mediante la adquisición de una licencia adicional.

Otra gran ventaja de los CMS de código abierto frente a los comerciales es su coste ya que, en la mayoría de los casos, los primeros se encuentran disponibles de forma gratuita en Internet sin necesidad de adquirir ningún tipo de licencias.

También existe el obstáculo del soporte técnico para la aplicación, en el caso de los CMS comerciales habitualmente este soporte resulta excesivamente caro, en cambio, en el caso del código abierto, el soporte, habitualmente, se encuentra apoyado por comunidades de usuarios de la aplicación, esto también sucede en algunas aplicaciones comerciales pero, al ser su coste mucho más elevado, no existen grupos de usuarios tan numerosos y activos como en el otro caso.

Por estas razones se suele optar por la utilización de un CMS de código abierto aunque, en el caso de las grandes empresas, se suelen utilizar las aplicaciones de tipo comercial pero esta tendencia cada vez es menor debido a la amplia difusión que está teniendo el *software* de código abierto en los últimos tiempos.

Algunos ejemplos de CMS se pueden encontrar en la tabla siguiente:

NOMBRE	TIPO	FABRICANTE	PAGINA WEB
Content Management Server	Comercial	Microsoft	http://www.microsoft.com/spain/servidores/cmsserver/
Movable Type	Comercial	Six Apart	http://www.sixapart.com/eu/movabletype/
WAP Site Builder	Comercial	iPractic	http://wap-site-builder.ipractic.com/
Enterprise Content Management (ECM)	Comercial	Hummingbird	http://www.hummingbird.com/
Door108	Software Libre		http://door108.gratishost.com/
PHPNuke	Software Libre		http://phpnuke.org/
Drupal	Software Libre		http://drupal.org/
WordPress	Software Libre		http://wordpress.org/
MediaWiki	Software Libre		http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/es

Figura 3. Tabla con ejemplos de CMS.

- Logos de ejemplos de CMS de tipo comercial:



- Logos de algunos ejemplos de CMS de software Libre:



Servicios Web 2.0

La creación, transmisión de datos, comunicación e información en Internet, no sería posible sin una infraestructura de servicios web. El fenómeno que ha revolucionado dicha comunicación es la Blogosfera, definida en la Wikipedia (1) como:

“Blogosfera, blogosfera o blogósfera es el término bajo el cual se agrupa la totalidad de *weblogs* y se deriva de la palabra inglesa *blogosphere*. Debido a que los *blogs* o las bitácoras están conectadas por medio de enlaces, comentarios, históricos y referencias han creado y definido su propia cultura. Por lo tanto, la blogosfera como palabra y concepto es inherente a los *weblogs*.”

“Mientras que los *blogs* por sí mismos son sólo un formato en la Web, la interconexión de estos es un fenómeno social: al verlos como un todo se pueden determinar claramente tendencias, gustos, popularidad de sitios, objetos, productos, música, películas, libros, como si fuera un ente colectivo.”

La Blogosfera permite que cualquier persona se convierta en proveedor y consumidor de contenidos.

Sindicación de contenidos

Es la tecnología que facilita la difusión e intercambio de contenidos. No sólo es el pilar de las Web 2.0, sino que ha popularizado los *blogs* en la red; se distribuye una lista de enlaces junto con cierta cantidad de información adicional o metadata. Los enlaces apuntarán a esos nuevos contenidos y la información adicional permitirá a los usuarios evaluar si los contenidos son de su interés, en cuyo caso accederá a la versión completa simplemente siguiendo el enlace.

La sindicación no es un fenómeno propio de los *blogs* ni de los sitios de noticias. Toda información susceptible de ser troceada en etiquetas puede distribuirse por RSS con enormes beneficios tanto para el creador de la información como los usuarios. En definitiva es una forma muy efectiva de transmitir la información.

El movimiento y generación de contenidos ha sido tal, que según Technorati (2), expertos organizadores de *blogs*, actualmente existen 75.2 millones de *blogs* en el mundo. La popularidad de algunos portales de *blog* es tal, que por ejemplo, Google (3) compró la web de publicación de vídeos gratuitos YouTube (4) por 1.300 millones de euros.

La sindicación utiliza los archivos Feed o Canal RSS generados en los sitios web para redifundir los contenidos del mismo (ejem. Feedburner (5)).

Los archivos RSS están estructurados mediante marcas o etiquetas, subconjuntos de instrucciones del lenguaje XML. La extensión de los archivos puede ser *.xml, *.rdf o *.rss.

El RSS fue creado en el año 1997 por [Dave Winer](#), forma parte de la familia de los formatos XML y fue desarrollado específicamente para utilizarse en sitios web que son actualizados con frecuencia como los weblogs, podcasts y sitios de noticias (periódicos online, seguimiento de noticias, etc.), mediante su utilización se puede compartir la información para ser utilizada en otros sitios web o en programas.

El principal problema que presenta RSS es la gran cantidad de versiones diferentes que existen y la incompatibilidad entre ellos, por ello, y debido a problemas de salud de su creador, la versión 2.0 será la última actualización realizada de este formato por lo que parece muy probable que su sucesor sea Atom.

El RSS no es un formato de visualización (como el HTML), sino que permite la interacción entre ordenadores, ofreciendo la información en un formato estandarizado. El sitio web debe generar un *feed* o canal (el archivo RSS) que permanecerá alojado en el servidor tal como los demás archivos que lo componen. Una vez que el *feed* está disponible, otros sistemas podrán acceder a dicho archivo, y ver los nuevos contenidos que el sitio ofrece.

Otro formato XML de Sindicación es Atom, similar a RSS, pretende ser más flexible, pero se encuentra en desarrollo.

Atom apareció en junio del año 2003, creado por [Tim Bray](#), y sirvió para establecer los estándares dentro del campo de la sindicación creándose el [RFC-4287](#) titulado "The Atom Syndication Format" en el cual se sientan las especificaciones necesarias para la estandarización de este formato.

La intención de su creación fue, por un lado, crear un estándar dentro del mundo de la sindicación y, por otro, solucionar los problemas de compatibilidad que presenta RSS.

Entre otras muchas ventajas, las principales que presenta este formato es una mayor compatibilidad con el XML y una mayor rigidez en cuanto a su utilización en aras de una mayor estandarización.

Atom es una alternativa mucho mejor para la sindicación de contenidos pero el formato RSS está mucho más extendido por lo que, de momento, esto parece un impedimento para la masiva implantación del primero. Además, debido a esta popularidad, en muchos sitios se confunde el término RSS con la sindicación dejando un poco de lado al formato Atom.

Los sitios web que ofrecen la sindicación de contenido, utilizan un icono estándar:



Para realizar la sindicación utilizaremos los agregadores de *feeds*, que mediante los archivos RSS y Atom, recogen la información de páginas web.

Los agregadores nos permiten:

- Distribuir automáticamente las noticias
- Organización de feeds
- La búsqueda mediante palabras clave
- Sumario de noticias

Tipos de contenidos

Dependiendo de su tipología:

Tipo	Contenido	Ejemplo
Blogs	Escrita: noticias, portales temáticos...	Bluger ⁽⁶⁾
Audioblogs	Sonoros: grabaciones, radio, musical...	Odeo ⁽⁷⁾
Moblogs	Dispositivos móviles	Movster ⁽⁸⁾
Fotoblogs	Contenido fotográfico	Flirk ⁽⁹⁾
Videoblogs	Videos	Freevlog ⁽¹⁰⁾

Figura 4. Tabla de tipologías.

1. **Blog o weblog:** es un sitio web editable en el que autor y lector establecen un diálogo sobre el tema. Se ordena automáticamente de forma cronológica, por lo que se visualiza la última actualización.
2. **Audioblogs:** La publicación se puede realizar bien mediante llamada telefónica o bien subiendo archivos de audio previamente grabados en el PC en formato MP3 o WAV.
3. **Moblogs:** por medio de equipos móviles (PDA, *handhelds* o teléfonos móviles).
4. **Fotoblogs:** variante de *weblog*, se crea una galería de imágenes fotográficas. El autor del fotolog pone comentarios referidos su foto y acepta comentarios en la forma de libro de visitas.
5. **Videoblogs:** video digitalizado que tiene la particularidad de poder ser descargado por el usuario. Reúne una característica similar al "podcast", término que identifica las grabaciones digitales de audio.

Tipos de lectores o agregadores

1. **Vía Web:** Con cualquier ordenador que tenga acceso a Internet podremos ver las sindicaciones que hayamos realizado. Suelen exigir el registro de usuario para poder acceder a ellos.

Los agregadores vía web con más aceptación son:



2. **Planetas:** las herramientas para crear Planetas, permiten agrupar blogs de una misma temática (tecnología, internet, política, educación...) o de un mismo lugar (ciudad, país...). Ejemplos:



3. **Páginas de Inicio:** Centralizan los feeds RSS y otros servicios como el correo electrónico, y son personalizables por el usuario. Los más utilizados son:



4. **Programas:** se instalan en el ordenador local. Ejemplos:

Para Windows:



Para Linux:



Mapa conceptual

Web 2.0

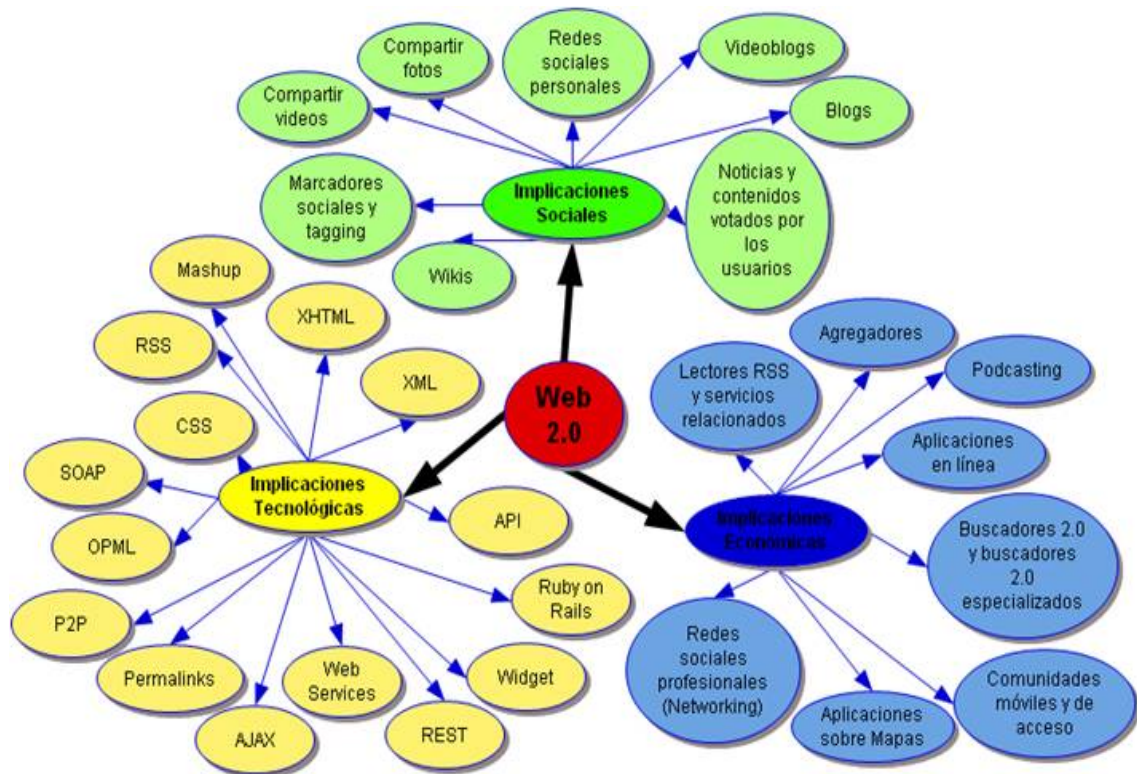


Figura 5. Mapa conceptual.

1. Implicaciones Tecnológicas:

- a) **AJAX** (Asynchronous JavaScript And XML, Javascript y XML Asíncronos): Técnica de desarrollo web que permite modificar la información de una página web sin tener que recargarla completamente, agilizando de esta forma la interacción con el usuario.
- b) **API** (Application Programming Interface, Interfaz de Programación de Aplicaciones): Conjunto de especificaciones para comunicarse con una aplicación, normalmente para obtener información y utilizarla en otros servicios. Ejemplos: Amazon Web Services, Flickr Services, Google AJAX API.
- c) **XHTML** (eXtensible Hypertext Markup Language, Lenguaje Extensible de Marcas de Hipertexto): Versión XML más avanzada del lenguaje HTML que se utiliza para la creación y visualización de páginas web.
- d) **XML** (eXtensible Markup Language, Lenguaje de Marcas Extensible): Metalenguaje de uso general que sirve para definir otros lenguajes de programación o formatos de intercambio de información según diversas necesidades.
- e) **RSS** (Really Simple Syndication, Sindicación Bastante Simple): Formato estándar para la sindicación de contenidos a los que un

usuario cualquiera puede suscribirse mediante un programa «agregador de feeds o canales».

- f) **CSS** (Cascading Style Sheets, Hojas de Estilo en Cascada): Lenguaje para definir la presentación de las páginas web, de modo que su aspecto quede separado del contenido en sí.
- g) **Ruby on Rails**: Entorno de programación (Rails) que se apoya en el lenguaje Ruby. Goza de gran popularidad para el desarrollo de aplicaciones de tipo Web 2.0 puesto que automatiza las tareas más comunes y permite ciclos cortos para el desarrollo de prototipos.
- h) **SOAP** (Simple Object Access Protocol, Protocolo Simple de Acceso a Objetos): Protocolo estándar de comunicación utilizado en los servicios web, mediante el cual dos objetos pueden intercambiar información en XML.
- i) **Mashup** (Remezcla): Aplicación web que utiliza información de diversas fuentes relevantes para crear un nuevo servicio en base a ellas, normalmente empleando Servicios Web y APIs públicas.
- j) **Widget**: Pequeña aplicación o módulo que realiza una función concreta, generalmente de tipo visual, dentro de otras aplicaciones o sistemas operativos.
- k) **REST** (Representational State Transfer, Transferencia de Estado Representacional): Filosofía de diseño y arquitectura web que se apoya en el intercambio de información mediante XML.
- l) **Permalinks** (Enlaces Permanentes): Enlaces fijos a páginas de contenido en Internet que no varían con el tiempo e idealmente son fáciles de leer para las personas.
- m) **P2P** (Peer-to-Peer, Entre Pares): Red informática entre pares o «iguales», normalmente sin servidores centralizados, donde se puede compartir información de cualquier tipo. Ejemplos: Skype, Windows Live Messenger, BitTorrent, Kazaa, eMule.
- n) **OPML** (Outline Processor Markup Language, Lenguaje de Marcas para Esquemas): Un formato para esquemas y listas, en lenguaje XML, que se suele utilizar para compartir información.
- o) **Web Services** (Servicios Web): Conjunto de especificaciones que posibilitan la comunicación y provisión de servicios entre diferentes aplicaciones vía web.

2. Implicaciones Sociales:

- a) **Videoblogs**: Archivos de video que se distribuyen mediante suscripción a los usuarios. (mobuzztv.com, vpod.tv,...).
- b) **Wikis**: Contenidos creados por los usuarios que cualquiera puede modificar, corregir y ampliar. (Wikipedia, cordobapedia.org,...).
- c) **Blogs**: Es el fenómeno de las bitácoras en internet. (Bloguer, Windows Live,...).
- d) **Noticias y contenidos votados por los usuarios** (Digg, Menéame,...).
- e) **Redes sociales personales**: Orkut, friendster,...

- f) **Marcadores sociales y tagging:** Lugares donde la gente guarda y clasifica sus páginas favoritas. (Del.icioo.us, gennio,...)
- g) **Compartir fotos:** Flickr, Pireo,...
- h) **Compartir videos:** You.Tube, Google videos,...

3. Implicaciones Económicas:

- a) **Lectores RSS y servicios relacionados:** Servicios para leer weblogs de forma cómoda mediante suscripción a sus canales RSS. (Google Reader, Bloglines,...).
- b) **Agregadores:** Servicios que agrupan información procedente de varias fuentes (blablablog, lastinfoo,...).
- c) **Podcasting:** Distribución de archivos de sonido mediante suscripción a los oyentes. (Podcast-es, Comunicando,...)
- d) **Aplicaciones en línea:** Ejemplos: Gmail, Tractis,...
- e) **Aplicaciones sobre mapas:** Google Maps, Panoramio,...
- f) Redes sociales profesionales (Networking): Xing, Neurona.com,...
- g) **Comunidades móviles y de acceso:** Dodgeball, festuc.com,...
- h) **Buscadores 2.0 y buscadores 2.0 especializados:** Technorati, AgregaX, Trabar,...

Glosario

Agregadores: En términos informáticos son sinónimos de “lectores”. Ver lectores.

Aplicación: Programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, formación de un banco de términos léxicos, etc.

Escritorio (entorno de escritorio): Es un conjunto de software para ofrecer al usuario de un ordenador un ambiente amigable y cómodo.

Blog: Diminutivo de Weblog (ver Weblog)

Browser: Buscador.

Buscador: Es una herramienta que permite al usuario encontrar un documento que contenga una determinada palabra o frase.

Feed: Son tipos de datos empleados para suministrar información que es actualizada con frecuencia. Se emplean para denominar a los documentos con formato RSS o Atom, basados en XML, que permiten a los agregadores recoger información de páginas web. Los feeds suelen incluir titulares de noticias o artículos.

Formato: Estructura de un disco dividido en campos y pistas según un determinado sistema operativo, lo que permite almacenar en él información.

Foro: Se trata de una aplicación web en la cual se fomenta la discusión o la opinión acerca de un tema determinado.

Hardware: Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora.

Hipertexto: Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.

HTTP: Acrónimo inglés de HyperText Transfer Protocol. Se trata del protocolo principal dentro de la web. En este caso el hipertexto es el contenido de las páginas web y el protocolo de transferencia es el que se encarga de enviar las peticiones y de devolver el contenido solicitado.

Internet: Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación.

Lectores: Son programas o sitios web que permiten la lectura de fuentes RSS. Gracias a estos se puede obtener resúmenes de todos los sitios que se desee desde el escritorio del sistema operativo, programas de correo electrónico o mediante aplicaciones web que funcionan como agregadores.

Lenguaje: Conjunto de signos y reglas que permite la comunicación con un ordenador.

Navegador: Aplicación de software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto desde servidores web de todo el mundo a través de Internet.

Online: Que está en línea, on-line u online consiste en estar conectado a una red o sistema mayor (que es la línea).

Página Web: Documento situado en una red informática, al que se accede mediante enlaces de hipertexto.

Plataforma: Se refiere al sistema operativo o a sistemas complejos que a su vez sirven para crear programas, como las plataformas de desarrollo.

Podcast: Consiste en la creación de archivos de sonido los cuales son distribuidos mediante un sistema RSS para que los suscriptores puedan descargarlos en su ordenador y escucharlos cuando crea más oportuno.

Portal: Es la página de inicio que permite el acceso a las distintas secciones de un sitio web.

Procesador: Unidad central de proceso, formada por uno o dos chips.

Procesador de datos: Programa o aparato para el procesamiento de datos.

Procesador de textos: Programa para el tratamiento de textos.

Protocolo de red: Son las reglas que se emplean para controlar la secuencia de mensajes que ocurren durante una comunicación entre las entidades que forman una red.

RFC: Acrónimo inglés de Request For Comment. Se trata de un documento en el cual se especifican las características de un protocolo de Internet.

Servicios: Un servicio Web es una colección de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones. Distintas aplicaciones de software

desarrolladas en lenguajes de programación diferentes, y ejecutadas sobre cualquier plataforma, pueden utilizar los servicios web para intercambiar datos en redes de ordenadores como Internet.

Servidor: Es el ordenador donde se ejecuta un programa que realiza una tarea en beneficio de otras aplicaciones llamadas clientes. Hay ordenadores destinados exclusivamente a proveer los servicios de estos programas, estos son los servidores por antonomasia.

Sindicación: Acción que consiste en que el contenido de una página web, o parte de esta, se ponga a disposición de otros sitios web o suscriptores individuales.

Sistema Operativo: Programa o conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos básicos de un sistema informático, y permite la normal ejecución del resto de las operaciones.

Social Media: Fenómeno en el que el usuario comparte información, colabora en la elaboración de contenidos y participa en la formación de comunidades virtuales donde se trabaja en torno a información generada por estos usuarios.

Software: Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Software de código abierto: Se denomina bajo este concepto todo aquel software que puede ser distribuido libremente y que incluye su código fuente o bienes que puede ser descargado también de forma libre.

Web ó Web 1.0.: Sistema de documentos de hipertexto enlazados y accesibles a través de Internet.

Web 2.0.: Es el término que se emplea para referirse a una segunda generación de la Web, basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Weblog: Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Weptop: Término utilizado para definir la tendencia a borrar cada vez más la frontera entre el ordenador y la red. Con esta orientación podemos encontrar aplicaciones que permiten personalizar internet y que difuminan la frontera entre internet y el usuario.

Wiki: Es un sitio web colaborativo puede ser editado por varios autores. Los usuarios de este sitio web pueden agregar, eliminar o modificar documentos lo cual hace de esta aplicación un lugar ideal para el trabajo colaborativo.

Fuentes de información

Bibliografía

Autor	Título de la publicación	Editorial	Fecha publicación	ISBN
Jens Winther, Jesper Balslev	Weblogs Cuadernos-Técnicos (PC)	KnowWare EURL	Mayo 2004	2914944778
David Bosman	Internet: un paso más Cuadernos-Técnicos (PC)	KnowWare EURL	Febrero 2005	2915605211
Kathy Juens	INTERNET EN CASA	McGraw-Hill	Enero 2004	8448138201

Figura 6. Tabla bibliográfica.

Webgrafía

1. Introducción	Enlaces
Jtech	1. http://www.jtech.ua.es/jornadas/06/charlas/Web20.pdf
Wikipedia	2. http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
laWebsemantica.com	3. http://www.lawebsemantica.com
Ministerio Educación y Ciencia	4. http://www.mec.es/
2. ¿Quién los ofrece?	Enlaces
Hipertexto	1. http://www.hipertexto.info/Mapa_conceptual/mapa_conceptual.htm
The Ultimate Guide To Google Services	2. http://www.tipmonkies.com/2005/11/17/the-penultimate-guide-to-google-services
Cientes ricos colonizando la web semántica	3. http://www.proyectos-programas.com/porqualPorqual/do/get/binary/2006/03/application/pdf/Cientes_ricos_colonizando_la_web_semantica.pdf
DropSend	4. http://www.dropsend.com
C•O•M•O•D•O	5. http://www.comodo.com
3. Tecnologías aplicadas	Enlaces
AJAX: el comienzo del Web 2.0	1. http://www.acis.org.co/fileadmin/Conferencias/AJAX.pdf
Accesibilidad para Discapacitados a través de Teléfonos y Servicios Móviles Adaptables	2. http://paginaspersonales.deusto.es/dipina/publications/M%F3vilesAdaptables.pdf

Qué és DHTML o HTML Dinámico	3. http://www.desarrolloweb.com/articulos/391.php
4. Procesos del servidor	Enlaces
Wikipedia en español	1. http://es.wikipedia.org
Wikipedia en ingles	2. http://en.wikipedia.org
Introducción a los sistemas de gestión de contenido (CMS) de código abierto	3. http://mosaic.uoc.edu/articulos/ces1204.html
5. Servicios Web	Enlaces
Blogosfera: Wikipedia en español	1. http://es.wikipedia.org/wiki/Blogosfera
Technorati (organizadores de blogs)	2. http://www.technorati.com/about/
Google	3. http://www.google.es/
YouTube (publicación de vídeos)	4. http://www.youtube.com/
Feedburner (redifundir los contenidos)	5. http://www.feedburner.com/fb/a/home
Blogger (Blogs)	6. http://www.blogger.com/
Odeo (audioblog)	7. http://odeo.com/
Movster (dispositivos móviles)	8. http://www.movster.com/
Flirk (Contenido fotográfico)	9. http://www.flirk.com/
Freevlog (Video)	10. http://www.freevlog.org/
Attensa (agregador vía web)	11. http://www.attensa.com/
Bloglines (agregador vía web)	12. http://www.bloglines.com/
Feedlounge (agregador vía web)	13. http://www.feedlounge.com/
Gloogle Reader (agregador vía web)	14. https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?nui=1&service=reader&continue=http%3A%2F%2Fwww.google.com%2Freader%2F
Newsgator (agregador vía web)	15. http://www.newsgator.com/home.aspx
Rojo (agregador vía web)	16. http://www.rojo.com/
Wordpress (Planetas)	17. http://planeta.wordpress.com.mx/
Planeta Educativo (Planetas)	18. http://www.aulablog.com/planeta/
Google (agregador en inicio)	19. http://www.google.com/
Netvibes	20. http://www.netvibes.com/

(agregador en inicio)	
RSSreader (Programa Windows)	21. http://www.rssreader.com/
FeedReader (Programa Windows)	22. http://www.feedReader.com/
FeedReader (Programa Windows)	23. http://www.feedReader.com/
Syndicator (Programa Linux)	24. 24. http://syndicator.sourceforge.net/
Lifera (Programa Linux)	25. Insertará bajohttp://lifera.sourceforge.net/
RSS in comparisson with ATOM (spanish version)	26. http://morfeo.upc.es/crom/mod/wiki/view.php?id=22&page=RSS+in+omparisson+with+AT+OM+spanish+version%29&gid=0&uid=0
Guía fácil del RSS	27. http://es.geocities.com/rss_guia
Feeds RSS de los principales servicios Web 2.0	28. http://buscatema.blogspot.com/2007/04/feeds-rss-de-los-principales-servicios.html