

Ambientes semánticos de colaboración: de la web 2.0 a la web 4.0

Fabián Romo Zamudio



Giovanni De Simone Maimone

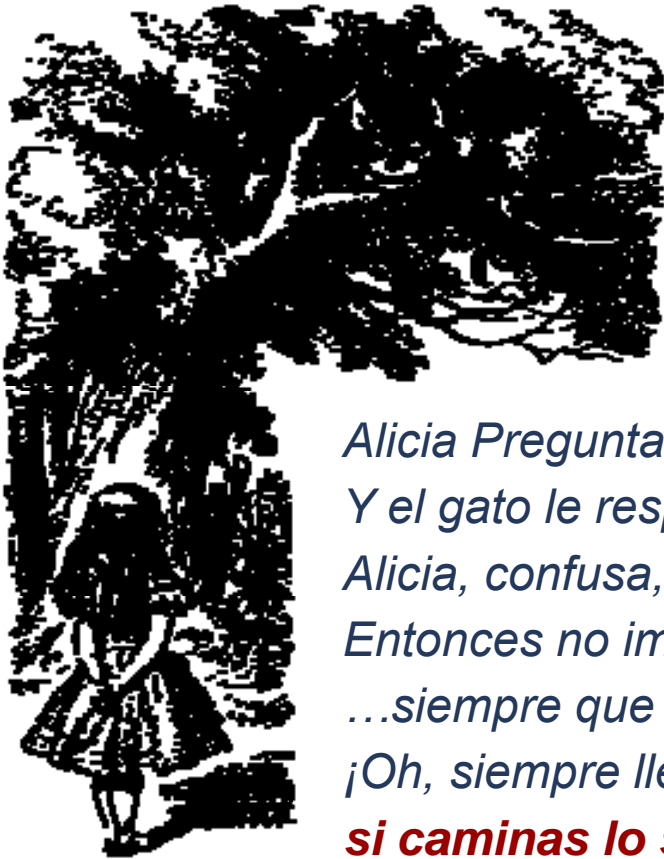


New Media

Presente y Futuro de la Web

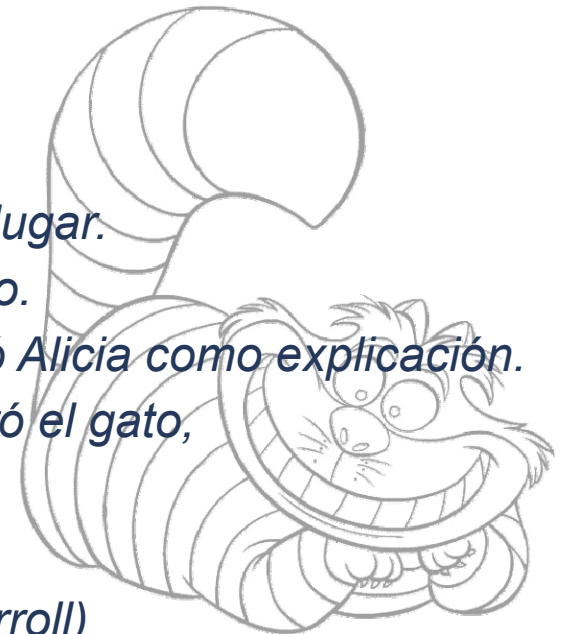


¿A dónde vamos...?



*Alicia Pregunta: ¿Cuál es el camino?
Y el gato le responde: ¿Adónde quieres ir?
Alicia, confusa, contesta: No sé, a cualquier lugar.
Entonces no importa el camino añadió el gato.
...siempre que llegue a alguna parte - añadió Alicia como explicación.
¡Oh, siempre llegarás a alguna parte, aseguró el gato,
si caminas lo suficiente!*

(Alicia en el país de las maravillas, Lewis Carroll)



¿A dónde vamos...?

- La pregunta que refiere ¿A dónde vamos? es una pregunta que solo se puede definir siempre y cuando se tenga un conocimiento a futuro de ¿a donde queremos y podemos ir?, plantearnos metas y objetivos que nos permitan fijarnos metas, conociendo el pasado aprendiendo de el, viviendo el presente y analizando las herramientas existentes en la actualidad para poder definirnos un futuro que comúnmente es próximo.
- A consecuencia, no podemos predecir el futuro, pero si podemos definir hacia donde queremos ir, planteando los puntos clave y promoviendo los pasos que de manera contundente debemos dar.



Etimología...

Ahora por otra parte, tratemos de definir la frase de este taller:
“**Ambientes semánticos de colaboración**”, fragmentemos las palabras y definamos la acción partiendo de la etimología de cada una de ellas:

- Ambientes
- Semánticos
- Colaboración



Etimología ambiente

Ambientes – ambiente:

(Del lat. *ambiēns, -entis*, que rodea o cerca).

1. **adj.** Dicho de un fluido: Que **rodea** un cuerpo.

2. **m.** Aire o **atmósfera**.

3. **m.** **Condiciones o circunstancias** físicas, sociales, económicas, etc., **de un lugar, de una reunión, de una colectividad** o de una época.

4. **m.** Grupo, estrato o sector social. *Ambientes intelectuales, populares, aristocráticos.*

5. **m.** Actitud de un grupo social o de un conjunto de personas respecto de alguien o algo. *Juan tiene buen ambiente entre sus colegas. La propuesta encontró mal ambiente.*

6. **m.** *Pint.* Efecto de la perspectiva aérea que presta corporeidad a lo pintado y finge las distancias.



Real Academia Española © Todos los derechos reservados



Etimología ambiente

Ambientes – ambiente:

(Del lat. *ambiēns, -entis*, que rodea o cerca).

Tomando parte de cada uno de los conceptos anteriores y tramándolos en el uso de las nuevas tecnologías de la información podemos decir que ambiente es la atmósfera que rodea los procesos colectivos de reunión...

Y si, reitero, lo aplicamos a las TIC´s esto genera grupos en una colectividad que tiene objetivos y metas en común que comparte por medio de la tecnología: información, temas, conocimientos, imágenes, sonidos, videos etc.



Etimología semántico

Semánticos - semántico:

(Del gr. σημαντικός, significativo).

1. **adj.** Perteneciente o relativo a la significación de las palabras.
2. **f.** Estudio del significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones, desde un punto de vista sincrónico o diacrónico.



Real Academia Española © Todos los derechos reservados



Etimología: semántico

Semánticos - semántico:

(Del gr. σημαντικός, significativo).

El término **semántica** se refiere a la interpretación del significado de un determinado símbolo, palabra, lenguaje o representación formal.

En principio cualquier medio de expresión (lenguaje formal o natural) admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

Etimología colaboración

Colaboración – colaborar

(Del lat. *collaborāre*).

1. **intr.** Trabajar con otra u otras personas en la realización de una obra.
2. **intr.** Escribir habitualmente en un periódico o en una revista, sin pertenecer a la plantilla de redactores.
3. **intr.** **contribuir** (concurrir con una cantidad).
4. **intr.** **contribuir** (ayudar con otros al logro de algún fin).



Real Academia Española © Todos los derechos reservados



Etimología colaboración

Colaboración – colaborar

(Del lat. *collaborāre*).

La colaboración se refiere a todo proceso donde se involucre el trabajo de varias personas en conjunto aportando o contribuyendo a la búsqueda de un objetivo específico.

Como un aspecto intrínseco de la sociedad humana, se aplica en diversos contextos, como la ciencia, el arte, la educación y negocios. Está muy relacionado con la cooperación y la coordinación.

Que podemos discernir...

- Los ambientes semánticos de colaboración son entornos o atmósferas que rodean procesos colectivos que interpretan o componen el significado de un determinado símbolo, palabra, lenguaje o representación formal, involucrando el trabajo de varias personas en conjunto aportando o contribuyendo a la búsqueda de un objetivo específico.



Haciendo un poco de historia: Evolución

Tecnologías de la Información aplicadas a la comunicación...

TIC's

Internet



TIC's

- Las **tecnologías de la información y la comunicación** son un conjunto de servicios, redes, software e instrumentos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.
- **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**, son un solo concepto en dos vertientes diferentes como principal premisa de estudio en las ciencias donde tales tecnologías afectan la forma de vivir de las sociedades. Su uso y abuso exhaustivo para denotar modernidad ha llevado a visiones totalmente erróneas del origen del término.



TIC's

Telecomunicaciones

- Este tipo de tecnología en este nuevo siglo esta representada por los satélites, los cuales hacen que toda la información se transmita en menos de un segundo de un lugar a otro. También se encuentra la telefonía que ha tenido un desarrollo muy importante desde la fibra óptica hasta los dispositivos WiFi (redes inalámbricas), con los cuales tenemos un sin fin de ventajas como son: el aspecto económico, la velocidad de transmisión.

Informática

- En esta categoría se destacan los dispositivos donde el hardware y el software están interconectados el uno con el otro conocido también como Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.



TIC's

- Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales:
- Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional
- y por las Tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)”.
• Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo, teléfono, celulares, radio, televisión) ahora en ésta era podemos hablar de la computadora y de el Internet.
- El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos.



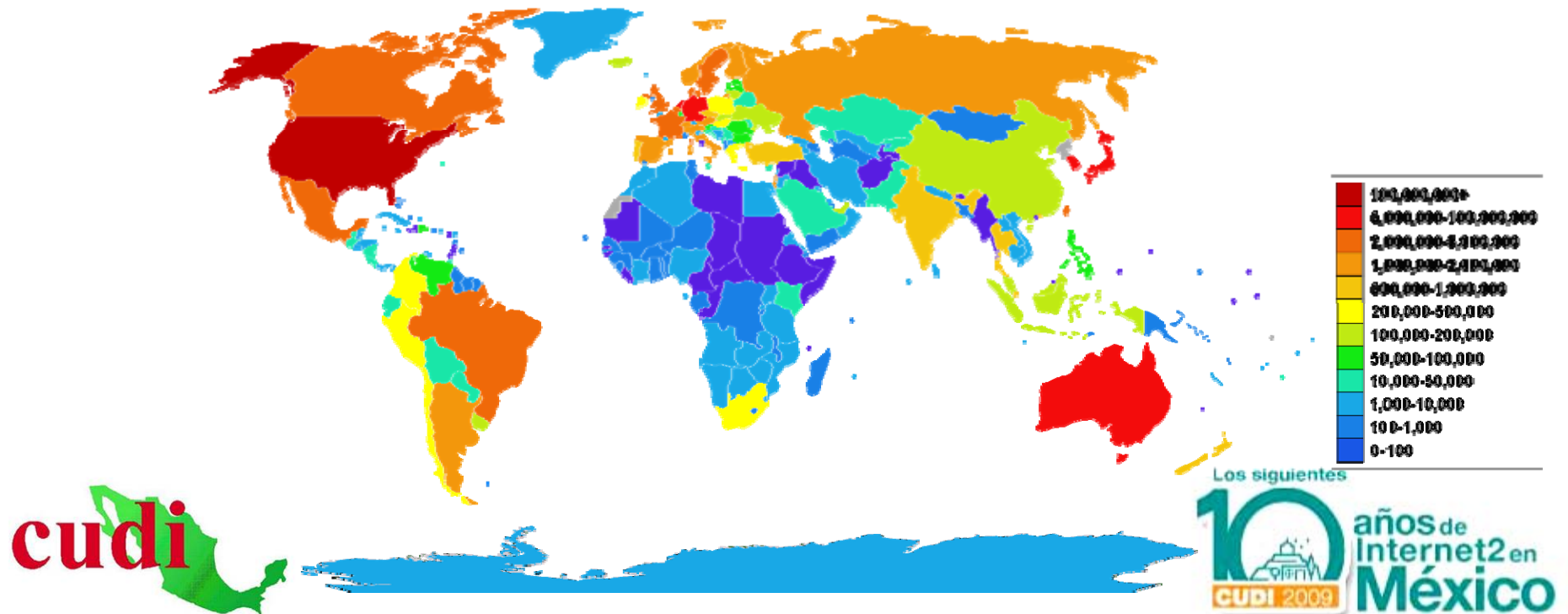
Internet

- Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales:
- Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional
- y por las Tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)”.
• Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo, teléfono, celulares, radio, televisión) ahora en ésta era podemos hablar de la computadora y de el Internet.
- El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos.



Internet

- Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan y se generan por diversos tipos de protocolos de comunicación y transmisión de datos, garantizando que las redes físicas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.
- Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU.

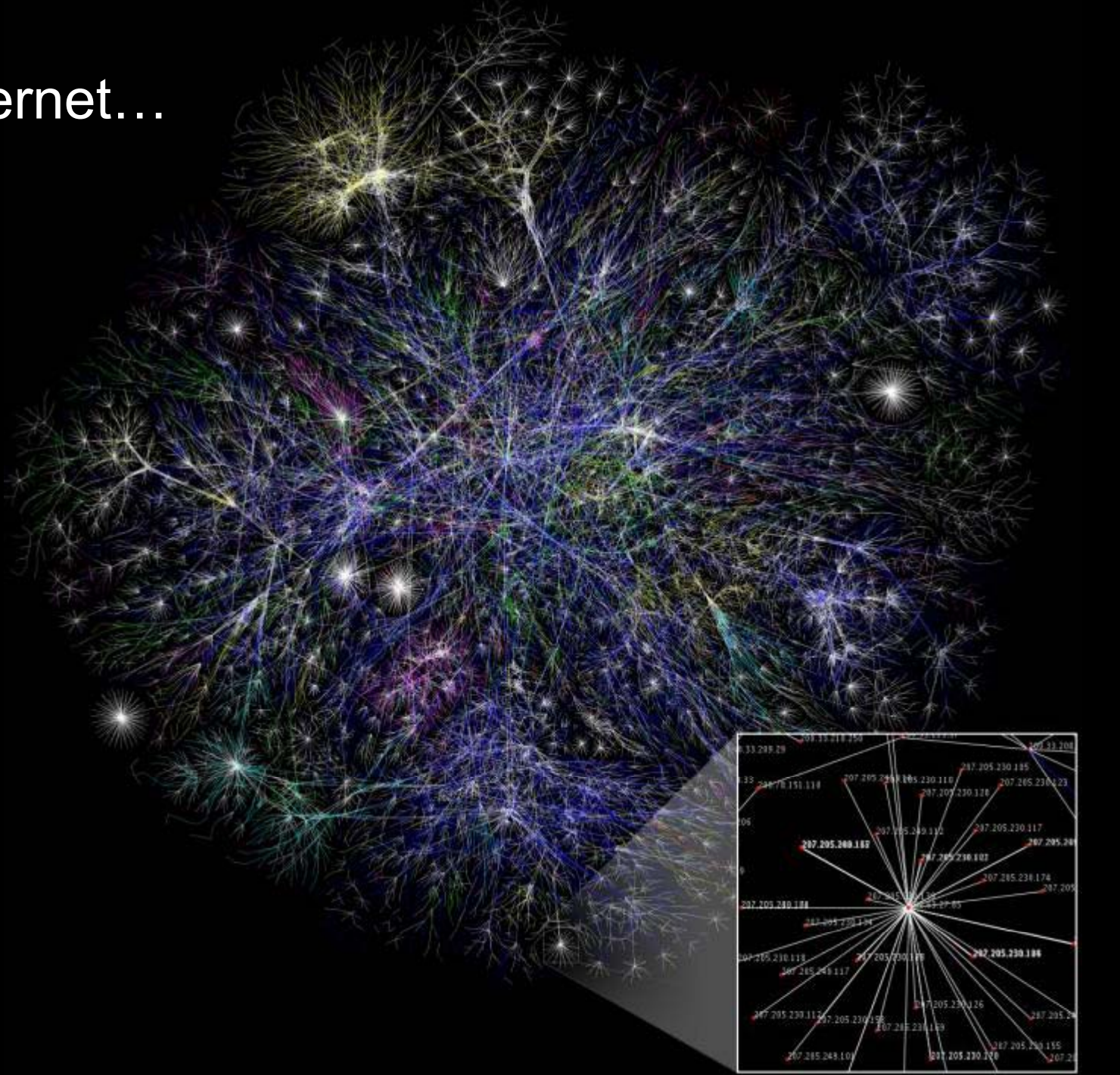


Internet

- Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (www, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La www es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.
- Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.



Internet...



Como avanzamos...



Interactividad

- La **interactividad** es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.
- En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:
 - **No interactiva**, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.
 - **Reactiva**, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.
 - **Interactiva**, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.
- Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como *"una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos"*.
- La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

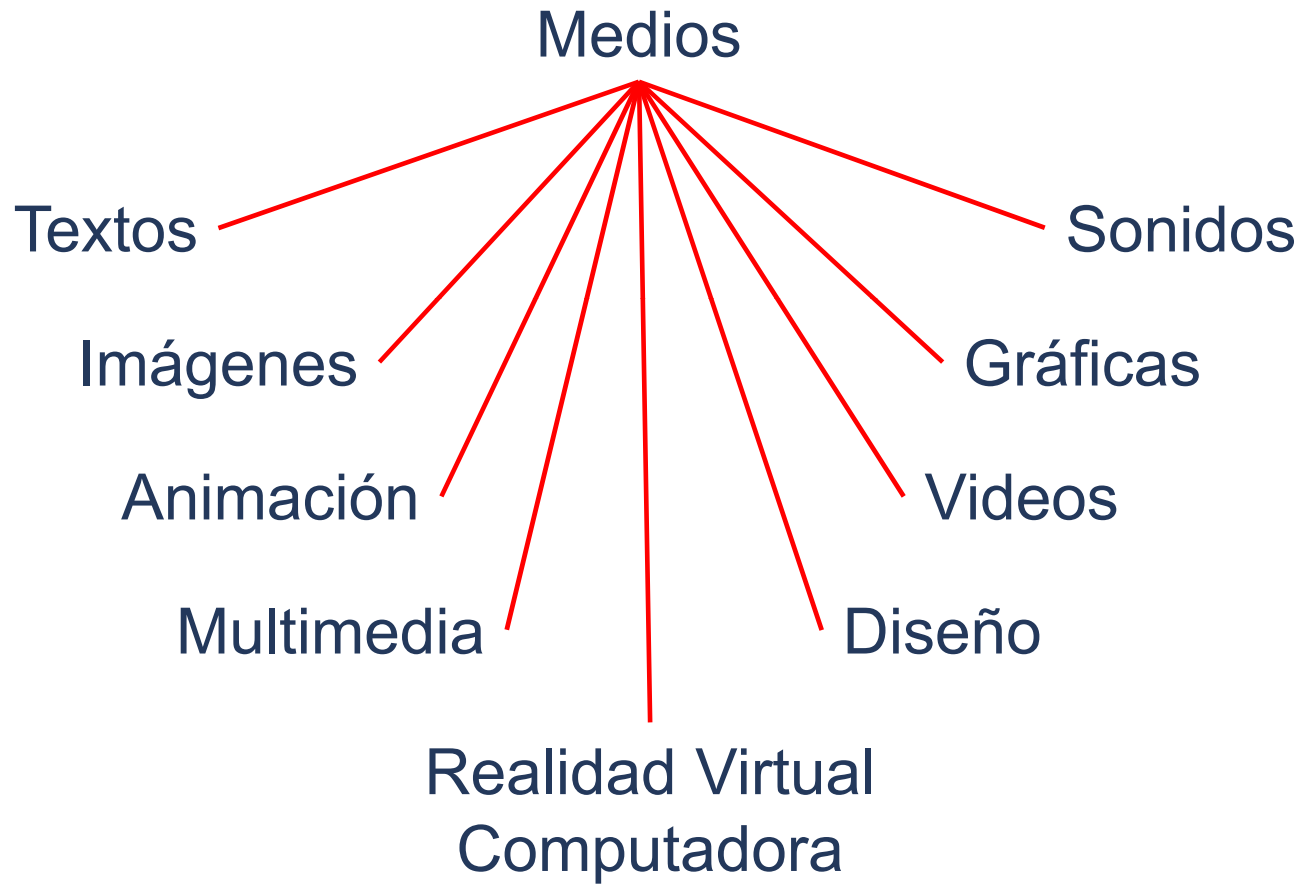


Web

- Al hablar del mundo digital hagamos un poco de historia partiendo en la Web:
 - La Web fue creada alrededor de 1989 por el inglés Tim Berners-Lee y el belga Robert Cailliau mientras trabajaban en el CERN en Ginebra, Suiza, y publicado en 1992. Desde entonces, Berners-Lee ha jugado un papel activo guiando el desarrollo de estándares Web (como los lenguajes de marcado con los que se crean las páginas Web), y en los últimos años ha abogado por su visión de una Web Semántica.
 - En informática, World Wide Web (o la "Web") o Red Global Mundial es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.



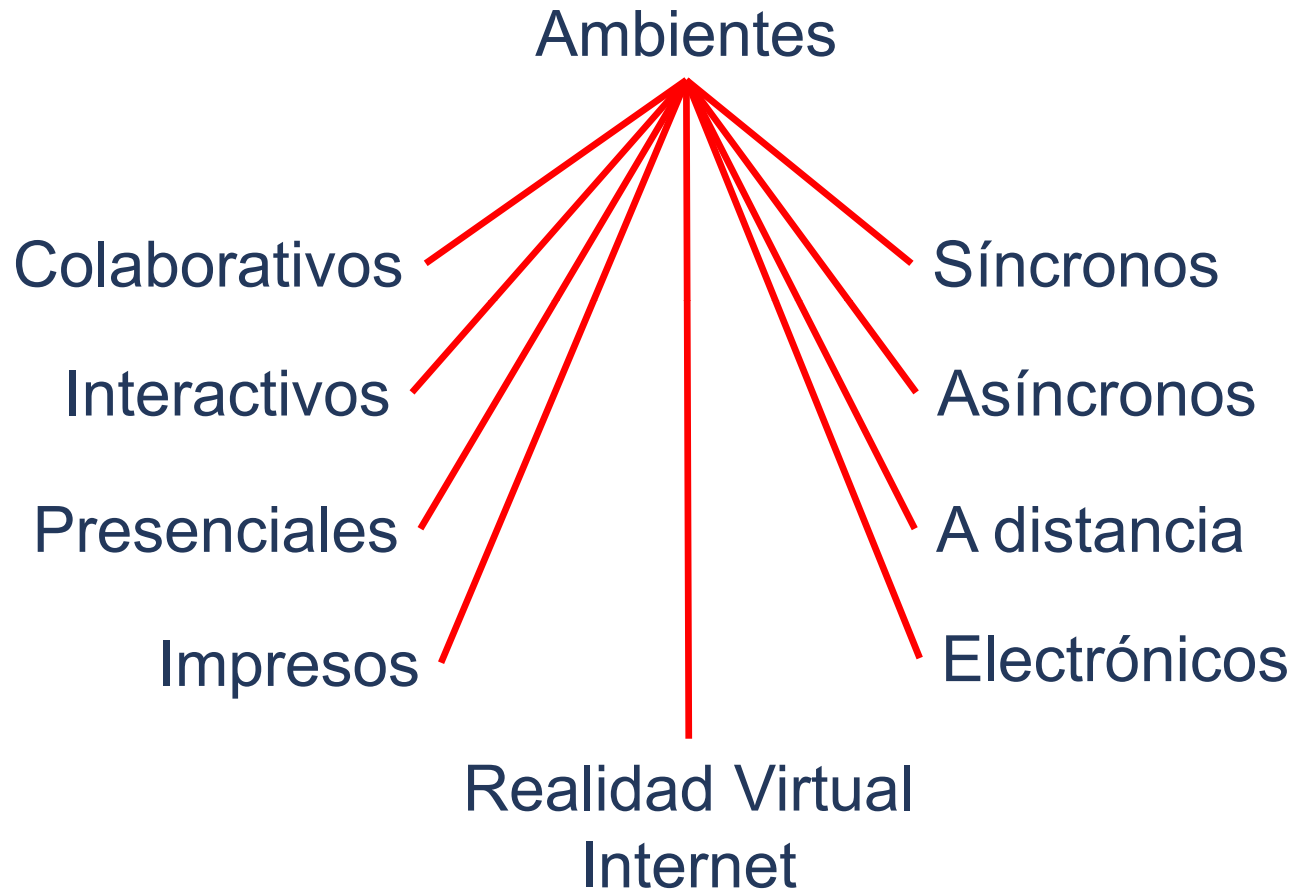
Medios...



Herramientas...



Ambientes...





Web 1.0 “La Web” Conecta Información



¿Cuál es la evolución del Internet?

Motores de búsqueda

Portales de contenido

Portales corporativos

Bases de datos

Sitios Web

Desktop/Escritorio

Servidores de archivos

Web 1.0
“La Web”

Conecta Información

Push

P2P

Publicar y suscribirse

Compartir archivos

Ping

solicitud y respuesta de eco
ICMP (Internet Control Message Protocol)



Web 1.0

- La Web 1.0 empezó en los años 60's, De la forma más básica que existe, con navegadores de solo texto, como ELISA, bastante rápidos, después surgió el HTML (Hyper Text Markup Language) que hizo las páginas web más agradables a la vista y los primeros navegadores visuales como IE, Netscape, etc.
- La Web 1.0 es de solo lectura, el usuario no puede interactuar con el contenido de la página,(nada de comentarios, respuestas, citas, etc). Estando totalmente limitado a lo que el Webmaster sube a la página web.
- Web 1.0 es una frase que se refiere a un estado de la World Wide Web, y cualquier página web diseñada con un estilo anterior del fenómeno de la Web 2.0. Es en general un termino que ha sido creado para describir la Web antes del impacto de la fiebre punto com en el 2001, que es visto por muchos como el momento en que el internet dio un giro.[1]
- Es la forma más fácil en el sentido del termino Web 1.0 cuando es usada en relación a termino Web 2.0, para comparar los dos y mostrar ejemplos de cada uno.



Web 1.0

Diseño de elementos en la Web 1.0:

- Páginas estáticas en vez de dinámicas:
- El uso de framesets o Marcos.
- Extensiones propias del HTML como el parpadeo y las marquesitas, etiquetas introducidas durante la guerra de navegadores web.
- Libros de visitas online o guestbooks.
- Botones GIF, casi siempre a una resolución típica de 88x31 pixels en tamaño, promocionando navegadores web u otros productos.
- Formularios HTML enviados vía email. Un usuario llenaba un formulario y después de hacer clic se enviaba a través de un cliente de correo electrónico, con el problema que en el código se podía observar los detalles del envío del correo electrónico.



Web 1.0 ejemplos...





Web 2.0

La Web Social, Colaborativa Conecta Gente



¿Cuál es la evolución del Internet?

Red social

Correo electrónico

Portales
comunitarios

Mensajes instantáneos

Blogs

Web 2.0

WIKI

La Web Social, Colaborativa

Conecta Gente

Aplicaciones
web combinadas

Favoritos
colaborativos

Conferencias

Juegos
multiusuario

RSS

Subastas y
Mercadotecnia



Web 2.0

- El término, Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs o los wikis, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.
- El concepto original del contexto, llamado Web 1.0 era páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las punto-com dependía de webs más dinámicas (a veces llamadas Web 1.5) donde los sistemas de gestión de contenidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS) servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una actualizada base de datos. En ambos sentidos, el conseguir hits (visitas) y la estética visual eran considerados como unos factores muy importantes.

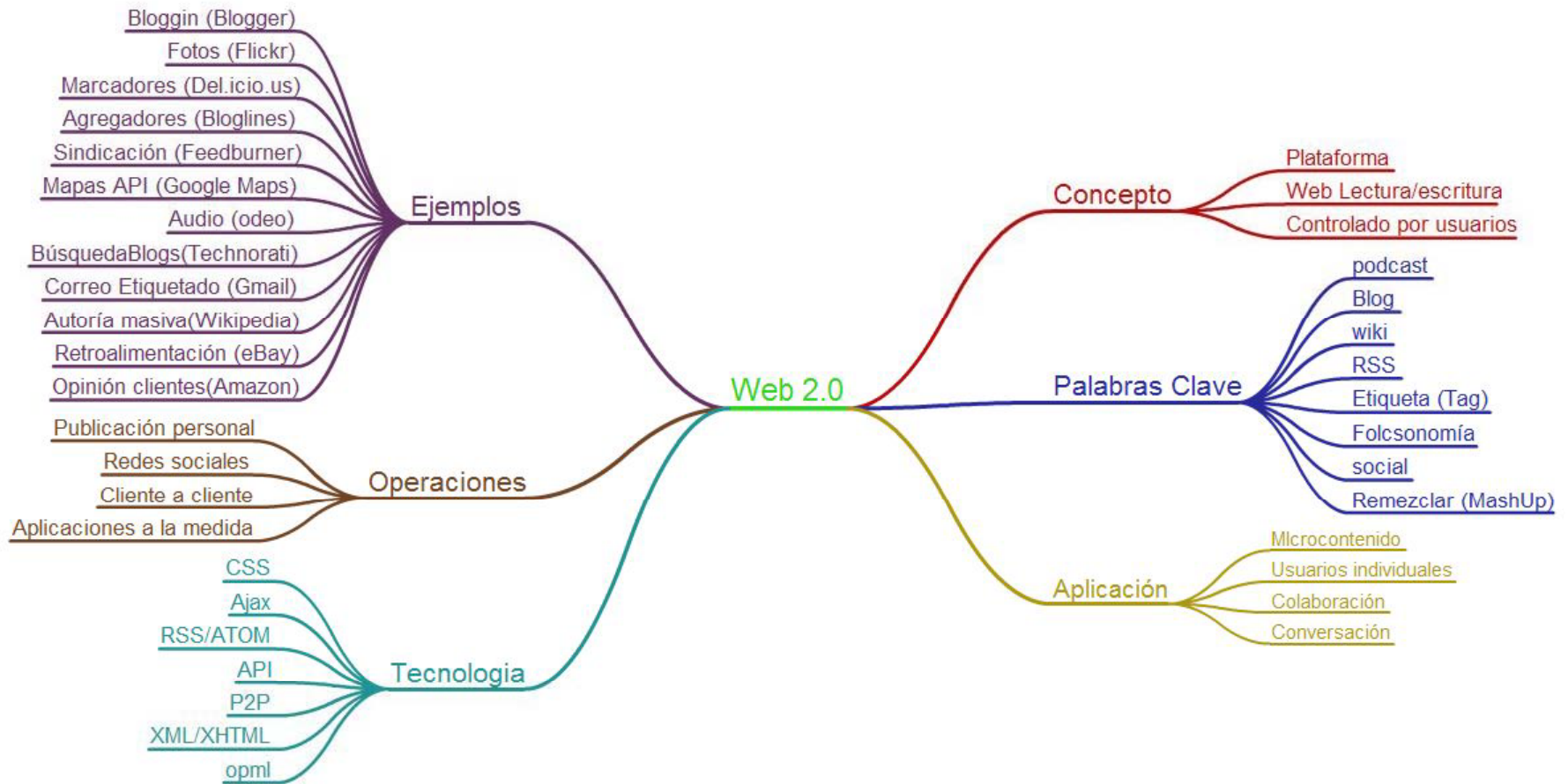


Web 2.0

- Los propulsores de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes, creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.
- Así, podemos entender como 2.0 -"**todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente.**"- (Ribes, 2007)



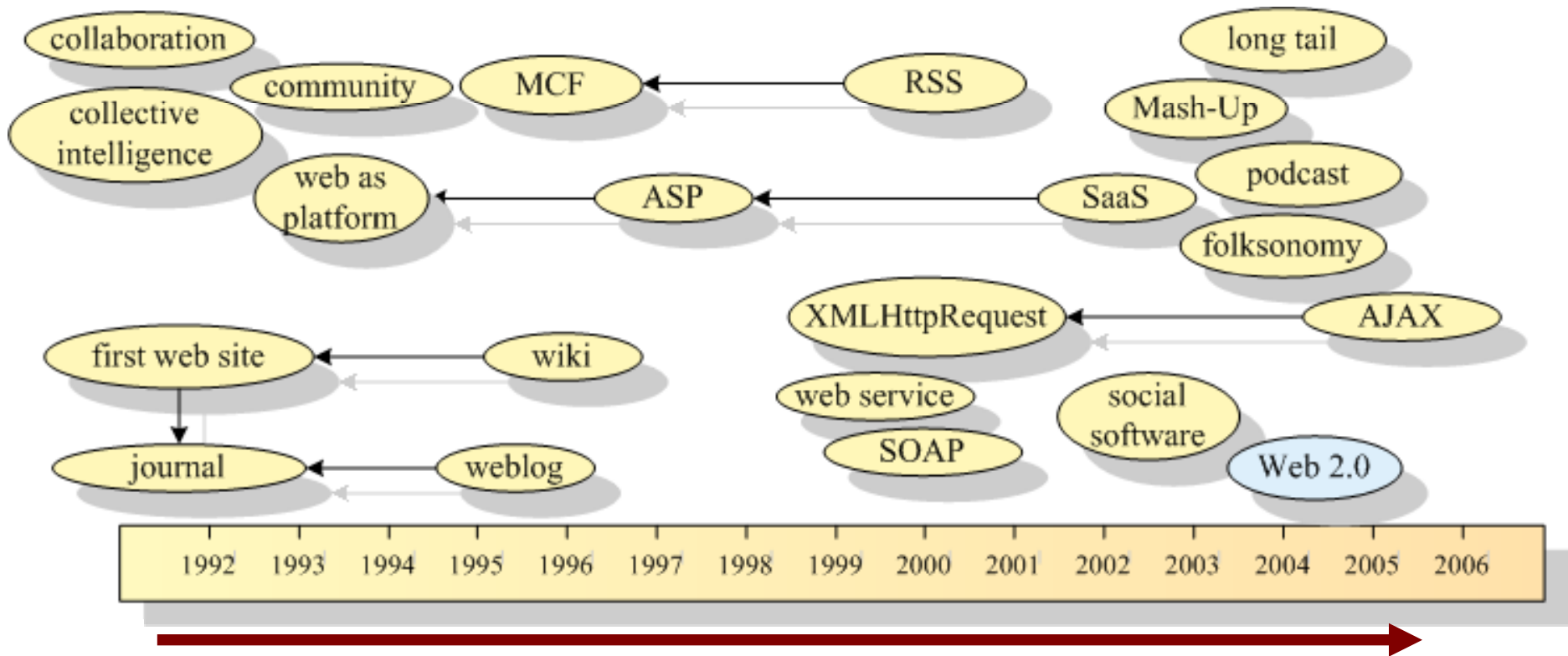
Web 2.0



Mapa mental de la Web 2.0



Web 2.0



Grafología cronológica del avance de la web hasta 2006





Mapa Visual de la Web 2.0

Este mapa agrupa de forma visual los **principales conceptos** que habitualmente se relacionan con la Web 2.0, junto con una breve explicación. Además se han seleccionado algunos **ejemplos de servicios** de la Internet hispana que suelen enmarcarse en la Web 2.0. También se incluyen algunos representantes globales de la Web 2.0 habitualmente utilizados por el público hispano. Un **glosario** **extenso** explica con mayor detalle algunas de las tecnologías y acrónimos asociados con este fenómeno. Se puede acceder a una versión en línea de este mapa en www.internality.com/web20

www.internality.com/web20



AJAX (Asynchronous JavaScript And XML, Javascript y XML, Asíncrono) - Técnica de desarrollo web que permite modificar la información de una página web sin tener que recargar completamente, agilizando de esta forma la interacción con el usuario.

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.

Beta - Versión en pruebas. Medio en bruto, medio en seco. Los servicios de la Web 2.0 se encuentran siempre en «beta» (probando-evolucionando constantemente), a diferencia de los ciclos clásicos de desarrollo de otros servicios y aplicaciones.

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.

Meshup (Remezcla) - Aplicación web que utiliza información de diversas fuentes relacionadas para crear un nuevo servicio en base a ellas, normalmente empujando Servicios Web y APIs públicas.

OMG (Object Management Group Language, Lenguaje de Modelos para Empresas) - Un formato para esquemas y listas, en lenguaje XML, que se suele utilizar para compartir información.

POP (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, etcétera.

Personalista (Ejemplos: Personalista) - Ejemplo: Site o páginas de contenido en Internet que no están con el tiempo e claramente son listas de leer para las personas.

REST (Representational State Transfer, Transferencia de Estado Representacional) - Filosofía de diseño y arquitectura web que se apoya en el intercambio de información mediante XML.

SOAP (Simple Object Access Protocol, Protocolo Simple de Acceso a Objetos) - Protocolo estándar de comunicación utilizado en los servicios web, mediante el cual sus objetos pueden intercambiar información en XML.

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 canal.

Ruby on Rails - Entorno de programación (framework) que se apoya en el lenguaje Ruby. Útil de gran importancia para el desarrollo de aplicaciones de tipo Web 2.0 puesto que automatiza las tareas más comunes y permite cosas cortas para el desarrollo de prototipos.

Widget - Pequeña aplicación o módulo que realiza una función concreta, generalmente de tipo visual, dentro de otras aplicaciones o sistemas operativos.

Web Semántica - Conceptualmente se basa en añadir significado a los datos, en forma de metadatos, de modo que los ordenadores puedan entender mejor la información que existe en el World Wide Web.

Web Services (Servicios Web) - Conjunto de especificaciones que permiten la comunicación y provisión de servicios entre diferentes aplicaciones web.

Wi-Fi (Wireless Fidelity) - Marca que se usa para designar un conjunto de estándares para redes inalámbricas, generalmente de corto alcance, tipo diferentes normas.

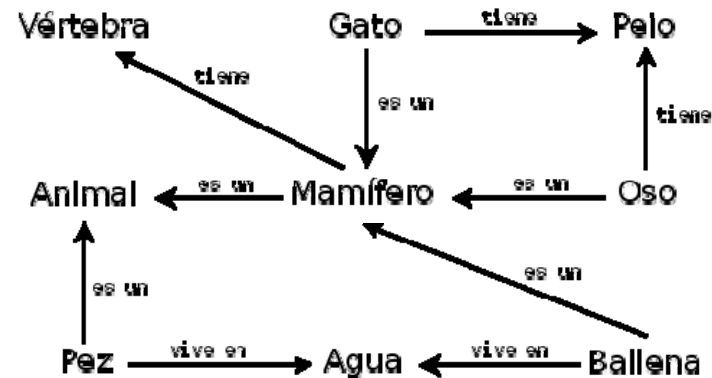
XHTML (eXtensible Hypertext Markup Language, Lenguaje Extensible de Marcado de Hipertexto) - Versión XML, más avanzada del lenguaje HTML, que se utiliza para la creación y visualización de páginas web.

XML - eXtensible Markup Language, Lenguaje de Marcado Extensible - Metodología de uso general que sirve para definir otros lenguajes de programación o formatos de intercambio de información según diversas necesidades.

¿Red Semántica?

- Una red semántica o esquema de representación en Red es una forma de representación del conocimiento lingüístico en que las interrelaciones entre diversos conceptos o elementos semánticos se les da la forma de un grafo.
- Estas redes pueden ser visualizadas como grafos, aunque algunas veces pueden ser también árboles. Las redes semánticas pueden ser mapas conceptuales y mentales.

Ejemplo:



Los paradigmas de la Comunicación del futuro

Era industrial

Estandarización

Organización burocrática

Control centralizado

Relaciones de competencia

Toma de decisiones autocráticas

Subordinación

Conformismo

Comunicaciones unidireccionales

Compartimentación

Orientado a las partes

Planificación obsoleta

El CEO o jefe es el “rey”

Era de la información

Personalizado

Organización basada en el equipo

Autonomía con responsabilidad

Relaciones de cooperación

Toma de decisiones compartida

Iniciativa

Diversidad

Trabajo en redes

Carácter holístico

Orientado al proceso

Calidad total

El cliente es el “rey”



¿A dónde vamos?

Según Aulavia, la interactividad es la clave de la comunicación

El éxito de los procesos de comunicación y aprendizaje dependen en buena medida del grado de soporte humano que hay detrás de él.

William Glaser, Psicólogo de Educación, afirma:

Aprendemos un 10% de lo que leemos,
un 20% de lo que oímos,
un 30% de lo que vemos,
un 50% de lo que vemos y oímos,
un 70% de lo que discutimos y
un 80% de lo que experimentamos.

Criterios, estándares e indicadores de calidad en TI

- Accesibilidad: capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde un sitio distante a través de las tecnologías web, así como distribuirlos a otros sitios.
- Adaptabilidad: capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- Durabilidad: capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- Interoperabilidad: capacidad de utilizarse en otro emplazamiento y con otro conjunto de herramientas o sobre otra plataforma de componentes de enseñanza desarrolladas dentro de un sitio, con un cierto conjunto de herramientas o sobre una cierta plataforma. Existen numerosos niveles de interoperabilidad.
- Reusabilidad: flexibilidad que permite integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones.

Los contenidos libres...

La cultura de compartir cultura:

Por definición la cultura es libre. De hecho nos debería resultar redundante decir algo así. La cultura, entendida como los modos de vida, costumbres y conocimientos de una sociedad, es algo a lo que todos contribuimos constantemente, y sobre lo que fundamentamos nuestras vidas. Nos pertenece a todos, porque todos la creamos.

Desde siempre el conocimiento o las ideas de unos han servido como base para que los demás construyamos las nuestras, y las que hoy generamos con ayuda de nuestros predecesores servirán para que quienes vengan detrás construyan las suyas. Pero la cultura no son sólo grandes temas, las pequeñas cosas de nuestro día a día también forman parte de este proceso.

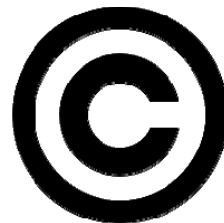
El pedir consejo sobre esa idea que hemos tenido, resolver dudas sobre algo que tenemos que hacer, indicaciones sobre cómo llegar a un sitio... Todas estas pequeñas piezas forman parte del inmenso mosaico que es la cultura de la Humanidad. Y podríamos extenderlo al resto de la Naturaleza.

Los contenidos en la red...

El Copyright, todos los derechos reservados:

Con la llegada de la imprenta se hizo muy sencilla la reproducción de libros. Tanto que en Inglaterra a principios del s. XVIII el oficio de impresor se popularizó increíblemente: podías imprimir cualquier best-seller de la época sin rendir cuentas a nadie. Lógicamente cuando los autores empezaron a ver que unos intermediarios empezaban a hacerse ricos a su costa y sin ver ellos un duro de la época, comenzaron a protestar. Así nació el copyright. Los impresores tendrían que llegar a un acuerdo con el autor para poder imprimir sus libros.

Actualmente cada país tiene su propia legislación en derechos, en México no tenemos la costumbre de registrar y por ello perdemos ante las grandes potencias mundiales especialistas en el plagio de autoría intelectual.



Los contenidos libres y la educación abierta...

El Copyleft, algunos derechos reservados:

El copyleft es a la creación artística (libros, discos, películas, obras) lo que el software libre es a la programación. El copyleft pretende ser una alternativa abierta al copyright y su planteamiento restrictivo. Si el copyright implica "Todos los derechos reservados", el copyleft plantea "Algunos derechos reservados".

Al igual que el software libre, el copyleft no renuncia a los derechos de autoría de una obra, sino que permite un uso determinado del contenido para favorecer un entorno creativo.

Si cuando hablamos de software libre estamos permitiendo que otros reutilicen nuestro software de forma libre y abierta con el compromiso de que quien lo haga también ponga a disposición del público el software que ha mejorado, cuando creamos un contenido copyleft estamos ofreciendo la posibilidad de que nuestro contenido sea reutilizado por otras personas para sus propias obras.



Los contenidos libres y la educación abierta...

El Copyleft, algunos derechos reservados:

Al referirse a "Algunos derechos reservados" casi siempre se plantea que el contenido licenciado mediante copyleft es libre de utilizarse siempre que no sea con fines comerciales. Parece justo: si alguien utiliza un material nuestro como base para su obra, y obtiene ganancias con esa obra, es justo que nosotros recibamos una parte de ese beneficio. El copyright actual, "Todos los derechos reservados", implica que tengamos que pedir permiso para reutilizar cualquier obra, incluso cuando vayamos a hacer un uso no-comercial de la misma.

Lo que pretende el copyleft es proporcionar un mecanismo para que las creaciones culturales tengan un discurrir más natural y menos restrictivo que el que plantea el copyright clásico y las grandes industrias del entretenimiento.



Los contenidos libres y la educación abierta en la red

Los Comunes Creativos, Creative Commons:

Como hemos visto, podemos considerar el software libre como una filosofía, o unos principios generales que guían el desarrollo de este software. La concreción de estos principios se encuentra en las licencias, de las cuales la más significativa es la GPL. Cuando hablamos de copyleft, las licencias que concretan estos principios ideológicos son las licencias Creative Commons.

Si la GPL es una licencia para software, Creative Commons son un conjunto de licencias para contenido: textos, canciones, obras visuales, etc. Su objetivo es "construir una capa razonable de copyright", es decir, plantear una alternativa menos restrictiva a la que plantea el copyright tradicional.

Los distintos tipos de licencias Creative Commons permiten redistribuir nuestro contenido definiendo una serie de parámetros:

- si se puede hacer uso comercial o no
- si hay que citar la fuente
- si se puede crear una obra derivada o hay que redistribuir el contenido en su forma original
- ...



EPIC...



Video...



Web 3.0

La Web Semántica

Conecta Conocimiento



¿Cuál es la evolución del Internet hacia el 2010?

Inteligencia Artificial

Bots

Recolectores de metadatos

Agentes inteligentes

Páginas Web Personalizables

Web 3.0 **La Web Semántica** **Conecta Conocimiento**

Ontologías Resúmenes

Búsqueda Semántica

Escritorio Semántico

Colección de metadatos

Bases de conocimiento

Asistentes personales



Second Live...

- Second Life (abreviado como SL) es un metaverso lanzado en el año 2003, desarrollado por Linden Research Inc. (llamado comúnmente Linden Lab), el cual ha tenido una atención internacional de manera creciente desde el 2006 hasta nuestros días. Las personas para hacer uso de éste programa, deben crear una cuenta en [www.secondlife.com] y bajar el programa llamado Second Life Viewer. Al registrarse y acceder pasarán a ser llamados “residentes” o de manera abreviada AV que significa avatars.



Second Live...

- La manera en que los residentes interactúan a través de SL, la cual a su vez es uno de los principales atractivos de este mundo virtual, es a través de los avatars o AV, que son personajes en 3D completamente configurables, lo que le da a los usuarios la capacidad de convertirse en otra persona y gozar (como el mismo nombre del programa indica) de una segunda vida.
- Esto promueve en el mismo mundo una avanzada interacción virtual que los residentes de SL podrán explorar el mundo, conocer a otras personas, socializarse, participar en actividades grupales de acuerdo a sus gustos, tener sexo virtual, entre otras cosas. Su segundo atractivo más importante es la posibilidad de crear objetos e intercambiar diversidad de productos virtuales a través de un mercado abierto que tiene como moneda local el Linden Dólar (\$L).

Second Live...

- Muchas universidades y empresas están utilizando Second Life para la formación, incluyendo las universidades de Harvard, Oxford, la Universidad de Puerto Rico y Vigo.
- En la actualidad (enero 2009) existen más de 15 millones de usuarios registrados en SL pero solo 2.3 millones con vida activa.
- Vale la pena leer el artículo Secon Life en Wikipedia
- Versión en Ingles: http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life
- Versión en Español: http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Second Live...



Avatares



Comunidades Virtuales

Wii... Interactividad física con la consola...



El futuro por venir...

Web 4.0
La Web Omnipresente
Conecta Inteligencia



¿Cuál es la evolución del Internet hacia el 2020?



Evolución...



Evolución...

¿Cuál es la evolución del Internet hacia el 2020?

- Considerando los nodos de incremento de conocimiento, conectividad y razonamiento
- Considerando el incremento de conectividad social
- Parámetros de evolución en cada uno de los grandes cambios de la Web desde la 1.0 hasta la 4.0



¿Cuál es la evolución del internet hacia el 2020?

Incrementando conocimiento, conectividad y razonamiento

Incrementando conectividad social

Inteligencia Artificial
Ontologías
Agentes inteligentes
Páginas Web Personalizable
Web 3.0
La Web semántica
Conecta Conocimiento
Búsqueda Semántica
Escritorio Semántico
Colección de metadatos
Asistentes personales
Bases de conocimiento
Bots
Recolectores de metadatos

Lenguaje Natural
Aplicaciones de Blog
Corporativos Semánticos
Blog semántico
Correo semántico
Web 4.0
La Web, Omnipresente
Conecta Inteligencia
Wiki semántico
Juegos conscientes de su entorno
Red social semántica
Ecosistemas de Agentes Semánticos
Comunidades Semánticas
Redes Sociales Semánticas

Motores de búsqueda
Portales corporativos
Portales de contenido
SitiOS Web
Web 1.0
La Web
Conecta Información
Bases de datos
Desktop Escritorio
Push
Publicar y suscribirse
P2P
Distribución compartida de archivos
Servidores de archivos

Correo
Conferencias
Red social
Blogs
Mensajes instantáneos
Favoritos colaborativos
Web 2.0
La Web Social, Colaborativa
Conecta Gente
Aplicaciones web combinadas
Juegos multiusuario
Subastas y Mercadotecnia
Portales comunitarios
WIKI
RSS

Preguntas...



Referencias

- Wikipedia, <http://www.wikipedia.org/>
- Real Academia Española RAE, <http://www.rae.es/>
- O'Reilly, Tim. (2005). What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Retrieved 3 September, 2008 from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Web 1.0 defined - How stuff works, <http://computer.howstuffworks.com/web-101.htm>
- Web 1.0 Revisited - Too many stupid buttons, <http://www.complexify.com/buttons/>
- Second Live, <http://secondlife.com/>
- Linden Lab, Open Source Second Life software, http://lindenlab.com/press/releases/01_08_07
- Parker, Quin. «A second look at school life, <http://www.guardian.co.uk/education/2007/apr/06/schools.uk>
- Wiki Realidad Virtual http://einflux1.uoc.edu/~rv/index.php/Main_Page

Notes:

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/TIC>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
- http://es.wikipedia.org/wiki/Web_1.0#cite_note-0
- http://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0
- <http://es.wikipedia.org/wiki/WebOS>
- <http://www.unblogmas.com/posts/de-la-web-20-a-la-web-40/>
- <http://profesorinteractivo.blogia.com/2008/042101-hacia-la-web-4.0.php>
- <http://www.microsiervos.com/archivo/internet/cronologia-web.html>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life
- <http://www.twine.com/>



WIKIPEDIA

