



Por [Ruth Martínez](#) . Consultora Estratégica en Innovación Educativa.

Las web (www o World Wide Web) es un medio de comunicación de texto, gráficos y objetos multimedia a través de Internet. Un sistema de hipertexto que utiliza Internet.

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final, aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Netscape frente a Google

Netscape se identifica con el modelo de negocio de la Web 1.0 frente a Google, abanderado de la Web 2.0.

La web como plataforma de Netscape, en el que el navegador web predominaba en el mercado de los navegadores y pretendía crear un mercado de productos de servidor de gama alta. Su éxito inicial se basó en el control sobre los estándares para visualizar el contenido y las aplicaciones en el navegador.

Su limitada visión estratégica no tuvo en cuenta que los navegadores y servidores web resultaron ser mercancías de un mercado en dónde los servicios ofrecidos sobre la plataforma web constituían el verdadero valor.

Google, por el contrario, inició su andadura como aplicación web nativa, entregada como un servicio, con clientes pagando, directamente o indirectamente, por el uso de ese servicio. Siguiendo una mejora continua frente a actualizaciones de las versiones del software, sin licencia o venta, si no simplemente ofreciendo uso, sin portabilidad a diferentes plataformas (...). Google va mucho más allá de las herramientas software, que no necesita distribuir si no

ejecutar, y se centra en el tratamiento de los datos gestionados por este software.

Aunque se ofrece como servidores de Internet, Google no es un Servidor. Aunque el usuario accede a través de su navegador, Google no es un navegador. Ni un motor de búsqueda. Su posicionamiento trasciende los servicios y aplicaciones y se sitúa en un facilitador o intermediario entre el usuario y su experiencia online.

Con las herramientas de la Web 2.0 el usuario desarrolla sus propias aplicaciones, pero el peligro reside en lo que está sucediendo con las redes sociales, cada una de ellas requiere de un registro. Lo importante es que el usuario pueda actualizar su perfil en distintas redes sólo con acceder a una de ellas, eliminando barreras.

Lo mismo sucede con los Mundos Virtuales, cada uno de ellos requiere un registro.