

Hace más de una década, el presidente de la compañía informática Oracle, Larry Ellison, predijo que en muy pocos años los ordenadores serían cajas tontas, sin apenas memoria y capacidad de proceso, que tomarían toda su potencia de internet.

Un poco antes, Nicholas Negroponte, un conocido visionario del mundo digital, aseguraba que en el futuro las cosas serían capaces de pensar como los humanos.

Ninguno ha acertado en sus predicciones, de momento. Pero la web 3.0 que auguran los expertos tiene mucho de ambas teorías: los defensores de la llamada web semántica creen que estará impregnada de una incipiente inteligencia que cambiará el modo en que se usa internet. Y hay quien apunta que los cambios de la próxima generación estarán marcados, como antes, por la innovación tecnológica.

Según la primera teoría, el internauta no acudirá a la red, sino que la red acudirá al internauta. El uso de buscadores se hará innecesario, pues las personas tendrán agentes personales, programas que conocerán los gustos de sus dueños y rastrearán la red en busca de la información y los servicios que aquellos necesitan, cuando la necesiten.

La red, siempre según esta teoría, será inteligente y capaz de aprender de la inteligencia de sus usuarios. De acuerdo con la segunda teoría, la web cambiará por la mejora de las conexiones, la calidad de los gráficos y los nuevos dispositivos para acceder a internet. Todos estos avances abrirán el camino a una red moderna, ubicua y hasta ahora inalcanzable.

Puestos a predecir, ¿qué teoría se impondrá?, ¿cómo será la web 3.0?, y ¿cuándo podrá verse? Según las opiniones de los expertos, la próxima generación de la web será una mezcla de ambas teorías: inteligente y fruto de la innovación. Y podrá verse en un plazo no superior a tres años. ¿Es posible que las predicciones sean erróneas? No sólo es posible, sino muy probable. No obstante, los grandes gurúes ya se encuentran en la siguiente fase, y deciden cómo serán las próximas web 4.0 y 5.0. Puestos a predecir...

LA WEB QUE PROMETEN LOS EXPERTOS

+ rápida

El ancho de banda ha marcado siempre lo que puede y no puede hacerse en internet. La transmisión de vídeo en la red -y el nacimiento de portales dedicados a esta tarea, como YouTube sólo ha sido posible cuando los usuarios han tenido conexiones rápidas. Las principales operadoras de telecomunicaciones predicen un futuro en que la fibra óptica llegará a los hogares, y abrirá un nuevo mundo al ancho de banda: los 3 Mbps del ADSL actual se convertirán en una velocidad que podrá ir de 30 Mbps a 1.000 Mbps.

+ abierta

Tras la desconfianza por parte de las principales empresas, el 'software' libre (el anti-Windows), los estándares y las licencias de distribución libre de contenido, como Creative Commons, se convierten en habituales de internet. La información se distribuye libremente por la web, e impide que un solo dueño se apropie de ella. La plusvalía de la propiedad sobre la información se pierde en favor de un uso más democrático.

+ ubicua

El PC muere a manos de los teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles. Si los terminales Blackberry han sacado el correo electrónico del escritorio, el teléfono móvil de Apple, iPhone, promete hacerlo mismo con la web. Las pequeñas pantallas crecen en tamaño y resolución y permiten una mejor visualización del contenido web. El alcance de las redes inalámbricas y de la telefonía de última generación se multiplica, ampliando la cobertura de la web.

+fácil

El internauta que hoy en día visita un sitio web debe emplear cierto tiempo en conocerlo y en aprender a usarlo. Las nuevas tendencias de diseño buscan estándares hacia una web no sólo más homogénea en sus funciones y más fácil de reconocer por los usuarios -como el sistema de ventanas que usan los ordenadores- sino también más cercana a un espacio que los visitantes puedan configurar a su gusto. Sin embargo la personalización no se limitará al diseño, y estos nuevos sitios web permitirán también al usuario construir pequeños programas incluso aunque no sepa programar.

+ multimedia

El carácter convergente de internet, capaz de aglutinar texto, audio y vídeo, continúa su camino hacia una integración total. Los programas de televisión se atomizan en su paso a la red y los televidentes componen sus 'parrillas' particulares con piezas de programas cadenas y productoras de televisión independientes y distintas. Hollywood finalmente, apuesta sin reservas por la red.

+ tridimensional

La información 3 D rompe las dos dimensiones de la web. Los espacios tridimensionales, en forma de mundos virtuales, serán cada vez más habituales en la vida privada en forma de juegos y sistemas de telepresencia y profesional -como una prolongación de la video conferencia-. Aparecen nuevos dispositivos para moverse por la web, más allá del teclado y el ratón.

+ social

Las comunidades se hacen más exclusivas y complejas. Crecen las redes sociales y el número de formas en que conectan a sus miembros. La web trasciende lo digital a través de dispositivos analógicos, que muestran en el mundo real lo que sucede en el digital. Empieza a considerarse normal que una persona tenga varias identidades en su vida virtual y se plantea

incluso la posibilidad de poder migrarla identidad de una red a otra.

+distribuida

Los programas y la información se convierten en pequeñas piezas repartidas por la web y capaces de trabajar conjuntamente. Los internautas pueden coger y mezclar estas piezas para realizar una determinada tarea. web a sus escritorio y la web se distribuye también por los ordenadores conecta-dos con ella. Los sistemas de computación distribuida -que unen la potencia de muchos ordenadores en una sola entidad se convierten en una opción habitual de los sistemas operativos. La web es una gran nube de información y un montón de programas para procesarla

+comercial

Casi todos los avances de internet han venido de manos privadas y han acabado en manos de intereses estrictamente comerciales. Nada apunta a que el futuro vaya a ser distinto. La web 2.0 significó la aparición de redes sociales alrededor de productos y su sucesora abundará en esta línea. Usos perversos' de la tecnología, como el 'spam' serán los primeros en sacarle partido.

+inteligente

Este objetivo ocupa desde hace años el cerebro de Tim Berners Lee, el creador de la World Wide Web. Su proyecto de web semántica pretende crear un método para clasificar las páginas de internet, un sistema de etiquetado que permita a los buscadores no sólo encontrar la información distribuida por la red, sino también entender la hasta cierto punto. De conseguir este objetivo, un usuario podría acudir a la web para preguntare lengua y sin necesidad de claves crípticas por un determinado asunto. Así, en lugar de buscar con las claves "mozart operas" el internauta podría escribir "Cuántas óperas compuso Mozart". En lugar de "hotel Barcelona", escribiría "Necesito viaje y hotel en Barcelona para el día Sant Jordi. Viajamos con perro". La web aprendería del resultado de esta búsqueda para la próxima ocasión.

HISTORIA

El gran invento que nos cambió la existencia

¿Cómo sobrevivían los humanos antes de que existiera Google? ¿Dónde encontraban respuestas a sus preguntas? ¿Cómo se divertían sin YouTube y sin bajarse pelis y discos? ¿O se relacionaban sin el messenger? Cuesta creerlo, pero hubo un tiempo en que internet no existía, y la gente sólo hacía cosas tan antiguas como escribir cartas, hablar por teléfono (fijo) o ver la tele. El camino desde esa época semiprimitiva hasta hoy ha sido largo, duro y difícil . Lleno de grandes aciertos y disparatados pasos en falso. Éste es un recorrido a velocidad de 20 megas por segundo por la historia de la red.

0.0

Los años oscuros de internet -digamos que hasta principios de los noventa se caracterizaron por la complicación a la hora de llevar a cabo las operaciones más básicas y la extrema lentitud de la conexión. Los más viejos del lugar recuerdan con cariño buscadores jurásicos como el WebCrawler programas de chat de antidiseño como IRC o rebuscadas formas de intercambiar archivos como los FTP, aún en uso.

1.0

La explosión de la primera era de internet estuvo marcada por la popularización masiva de los navegadores y del correo electrónico. En la red cohabitaban buscadores ineficientes (Altavista, Lycos) y portales faraónicos (Terra) con costosas páginas personales hechas por pioneros del HTML. El usuario era mero receptor, y su intervención se reducía a los foros y a pagar por el porno.

2.0

La participación es la clave en esta época que comienza en los primeros años del siglo XXI. Gracias a los avances en programación, los usuarios dejan de ser zombis pasivos y se convierten en estrellas del contenido, a través de los blogs y de plataformas como My Space, YouTube o Flickr. Google revoluciona las búsquedas con un sistema basado en la popularidad, y la Wikipedia es el nuevo templo del saber.

Fuente: [adn](#)