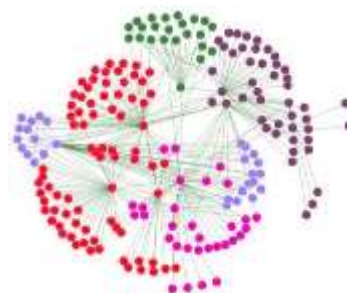
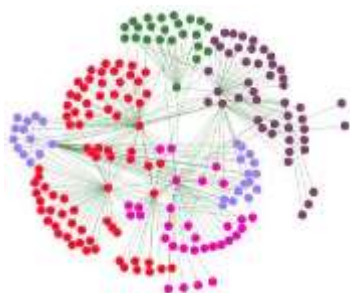


Modelarea proceselor sociale





Cum au implementat web 2.0 Yahoo, Amazon, Microsoft si Google ?

Student: Claudia Mihaela NONICĂ

Grupa 1093

Prof. univ. dr. Dorin MITRUT

CUPRINS

1. Despre istoricul web-ului.....	4
2. Ce inseamna Web 2.0.....	5
Web 1.0	5
Web1.5	5
Web2.0	6
3. Caracteristici Web 2.0	6
4. Implemetarea Web2.0.....	8
➤ Yahoo!.....	8
➤ Amazon	9
➤ Microsoft.....	10
➤ Google.....	10
Bibliografie	13

1. Despre istoricul web-ului

Internetul este rețeaua mondială de calculatoare interconectate prin protocolul IP - Internet Protocol. Protocoalele fundamentale - care asigură interoperabilitatea între orice două calculatoare - sunt IP, TCP, UDP.

World Wide Web-ul sau mai pe scurt *Web* sau spațiu *WWW* este unul dintre cele mai importante și de succes servicii ale Internetului.

World Wide Web reprezintă un urias sistem de pagini stocate pe servere diferite și interconectate prin linkuri, conținând text, imagini, sunete, fișiere video, postscript, Flash și alte formate.

Începând cu 1989, Tim Berners-Lee, împreună cu Robert Caillau și o echipă de specialiști de la CERN (Centre Europeen pour la Recherche Nucleaire – Centrul European de Cercetări Nucleare de la Geneva), au publicat propuneri / lucrări despre Web, un sistem informatic distribuit, scopul principal urmărind facilitarea accesului rapid la informațiile tehnice cuprinse în manualele de utilizare a calculatoarelor.

Ca și data de apariție a Web-ului și HTML-ului se consideră ziua de 6 august 1991, când Tim Berners-Lee a creat prima pagină Web.

Patru elemente de bază caracterizează Web-ul:

hypertextul

adresele IP ale calculatoarelor

modelul client-server

limbajul descriptiv.

Tim Berners-Lee - devenit cavaler în 2004 - este apreciat drept unul dintre cei mai importanți inventatori ai umanității.

La propunerea sa, în 1994, a luat ființă World Wide Web Consortium - W3C, o organizație non-profit, care ordonează evoluția Web-ului.

Având ca motto "*To lead the World Wide Web to its full potential by developing protocols and guidelines that ensure long-term growth for the Web*", W3C a publicat până în prezent mai mult de 90 recomandări - W3C Recommendations.

A găsi un numitor comun pentru standarde este foarte dificil, întrucât peste 400 mari firme / organizații / universități, din 40 de țări, fac parte din W3C, printre ele numărându-

se Microsoft, IBM, Sun, Macromedia, Mozilla Foundation, Nokia, Yahoo, AOL. S-a ajuns în prezent la 100 milioane de site-uri Web

2. Ce înseamnă Web 2.0

Web 1.0

Deși nu a fost evidențiată, a existat o tranziție de la web1.0 la web 2.0, iar tranziția a depins de o multitudine de factori.

Când web-ul a devenit comercial, la începutul anilor '90, s-a înregistrat o explozie a Internetului, volumul de informații disponibile pe Web luând proporții impresionante.

S-au format grupuri de utilizatori, au început cooperări în domenii de cercetare științifică, învățământ, au luat ființă o multitudine de comunități online, de interes sau practică (care colaborează la un proiect comun).

Chiar dacă au existat încercări de a implementa posibilitatea ca vizitatorii unui site să adauge sau să modifice conținutul, ele au fost ignorate de public și s-au lovit de capacitățile tehnice limitate ale acelor vremuri.

În acea perioadă majoritatea paginilor erau în general statice. Această perioadă a fost denumită ulterior web1.0.

Web1.5

În era dotcom-ului (.com) s-au diversificat serviciile oferite, au apărut milioane de pagini cu știri, care erau actualizate des; au devenit necesare CMS-urile - sisteme de management a conținutului.

Oamenii citeau presa, intrau pe forumuri, navigau; cei care scriau știrile și realizau paginile web erau în general ziaristii și informația circula unidirecțional, către cititor.

Oricine putea să-și creeze propria pagină web; fie o concepea personal sau cu ajutorul CMS-urilor gratuite sau open source existând și posibilitatea gazduirii gratuite.

Aceasta este cunoscută ca fiind perioada web1.5. Web1.5 coexistă cu generația 2.0.

Web2.0

Articolul lui Tim O'Reilly *What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, aparut in septembrie 2005, este unul din articolele de baza, ce fundamenteaza conceptele Web 2.0.

Tim explica faptul ca termenul de Web 2.0 a aparut in 2004, in timpul unui brainstorming intre O'Reilly Media si MediaLive International, in pregatirea organizarii unei conferinte legate de Web.

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	->	Google AdSense
Ofoto	->	Flickr
Akamai	->	BitTorrent
mp3.com	->	Napster
Britannica Online	->	Wikipedia
personal websites	->	blogging
evite	->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	->	search engine optimization
page views	->	cost per click
screen scraping	->	web services
publishing	->	participation
content management systems	->	wikis
directories (taxonomy)	->	tagging ("folksonomy")
stickiness	->	syndication

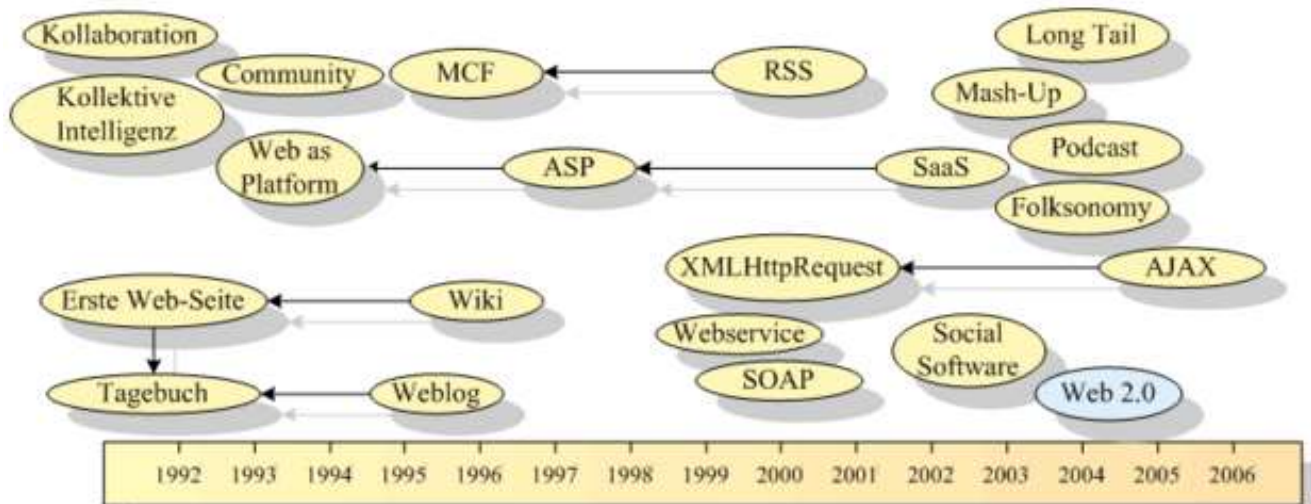
Sursa: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Pe parcursul brainstorming –ului au fost prezentate diferentele dintre Web1.0 si Web2.0 fiind considerat un moment important si de remarcă in evolutia tehnologica.

3. Caracteristici Web 2.0

Denumirea de Web 2.0 reprezinta etapa a doua în dezvoltarea World Wide Web si înglobeaza utilitarele si serviciile lui. Multe din tehnologiile si conceptele dezvoltate în trecutul apropiat le putem include aici, de exemplu: RSS, bloguri, podcast, RSS, wiki, sisteme de bookmark colaborativ, LoL (publicate de catre multi pentru multi), web API-uri, servicii web online, Ajax, Ruby on Rails, etc.

Imaginea de mai jos ofera o perspectiva asupra noilor tehnologii si momentul aparitiei - a fost publicata in septembrie 2006 de Jürgen Schiller García in insemnarea Web 2.0 Buzz Time bar din blogul scill:web2.0 repository; sunt multe referiri la imagine in articole despre Web 2.0.



Sursa: <http://www.scill.de/content/2006/09/21/web-20-buzz-zeitstrahl/>

Tehnologiile mai sus amintite sunt majoritatea noi, se schimba si se dezvolta într-un ritm ametitor. De exemplu termenul *podcast*, aparut în anul 2004, a fost declarat de redactia [New Oxford American Dictionary](#) cuvântul anului 2005 - in 2004 cuvintele au fost *blog* si *RSS*.

[Ruby on Rails](#) a ajuns la versiunea 1.0 la data de 13 decembrie 2005.

Denumirea [Ajax](#) a luat nastere în luna februarie a anului 2005 iar astazi este unul din cel mai mare buzzword în domeniu. Prima carte despre Ajax a început a fi scrisa în februarie 2005, iar la revizia dinaintea editarii (septembrie 2005) multe lucruri erau deja depasite. Timeline-ul de la primul paragraf foloseste Ajax.

O descriere a Web 2.0 s-ar putea face prin urmatoarele caracteristici:

- include o paleta foarte larga de aplicatii si servicii care folosesc Web-ul ca platforma unitara si organizata de comunicare;
- este construit pe baza unei arhitecturi care încurajeaza participarea activa a utilizatorilor;
- permite interactiunea facila între utilizatorii care au aceleasi interese;
- ofera utilizatorilor posibilitatea:
 - de a produce continut, de a-l partaja cu altii, deci o mai puternica interactivitate;
 - o experienta mult mai apropiata de aplicatiile desktop, cu interfete grafice intuitive, placute, programabile si, mai ales, transparente;
 - faciliteaza accesul public la baze de date, prin API-uri;
 - are abilitatea de a conecta între ele diverse aplicatii sau servicii si de a agrega date din diverse surse - RSS, bloguri;
 - vorbeste” despre: socializarea informatiei - un concept despre aplicatii si oameni; aparitia instrumentelor colaborative de genul wiki-urilor, a platformelor de

socializare ca MySpace, Hi5, LinkedIn sau Second Life, a blogurilor, a structurilor de comunicare de date și documente, a colecțiilor de bookmarkuri (ca del.icio.us sau digg), de clipuri video (YouTube) sau de imagini (flickr) etc.;

- sindicalizare - RSS și structuri de taguri: eliminarea clasificărilor tip arbore și aplicarea de etichete astfel încât un anumit lucru nu mai e strict descendent dintr-un altul ci poate face parte din mai multe categorii;
- creșterea uzabilității - îmbunătățirea experienței utilizatorilor;
- democratizarea conținutului și distribuția acestuia (conținut creat de utilizator și distribuit liber);
- folosește puterea comunităților de internetiști;
- indică o schimbare de paradigmă în ceea ce privește Web-ul.

Despre Web 2.0, partizanii momentului tehnologic actual au spus ca:

- este mai degrabă o nouă viziune asupra Web-ului decât o tehnologie sau un grup de tehnologii;
- este mai mult o „atitudine” decât o tehnologie;
- este un fenomen cultural, mai mult decât unul tehnic;
- este un termen de marketing;
- este un nou val de tehnologie avansată;
- este un amalgam logic de tendințe;
- un Internet la îndemână oricui.

4. Implementarea Web2.0

Printre marii jucători care au implementat această tehnologie se numără companii precum: *Microsoft, Amazon, Yahoo, Google, Adobe, Apple, E-bay*, ș.a. Aceștia au implementat WEB 2.0 prin numeroase aplicații, dintre care le voi aminti pe cele mai uzuale.

➤ Yahoo!

Compania Yahoo a implementat WEB 2.0 prin intermediul:

✓ **Yahoo! Mail Beta:** Yahoo a decis integrarea rețelelor sociale în mail, astfel, utilizatorii putând viziona direct în inbox filme de pe Youtube, fotografiile de pe Facebook, Flickr, etc. De asemenea, și interfața Yahoo contacts a fost îmbunătățită prin introducerea opțiunii „Lists”, pe lângă acestea fiind îmbunătățite atât viteza de funcționare cât și nivelul de siguranță;

✓ **del.icio.us:** este un serviciu Internet gratuit de marcarea socială, un software social pentru arhivarea informațiilor favorite de pe internet, urmărirea știrilor de ultimă oră pe o temă și a resurselor noi din anumite domenii, pentru descoperirea altor site-uri noi sau explorarea colecțiilor altor persoane;

✓ **flickr:** rețea socială construită în jurul fotografiilor. Elementul ce a făcut ca *Facebook* să se diferențieze de *flickr* este că acesta din urmă oferă 2 tipuri de conturi: unul gratuit și unul cu plată. În cazul celui gratuit, utilizatorii au numeroase limitări, printre care și numărul maxim de 200 fotografii afișate;

✓ **my.yahoo.com:** un portal ce poate fi personalizat pentru a avea toate informațiile utile (precum știri, email-uri, meteo, flickr, etc.) într-un singur loc;

✓ **Yahoo! Instant search:** este un instrument de căutare al Yahoo! pus la dispoziție ulterior pe pagina de start, pentru a fi la îndemâna oricărui utilizator. Din anul 2006, Yahoo a implementat *Livesearch* pe motorul său de căutare.

➤ Amazon

Compania Amazon a implementat WEB 2.0 prin intermediul aplicațiilor:

✓ **Amazon Elastic Compute Cloud:** Amazon este prima companie care pune în funcțiune un serviciu web ce furnizează capacitate de lucru în cloud. Ulterior, Amazon a oferit clienților posibilitatea de a plăti doar atât cât utilizează. Spre exemplu, *Instagram* folosea în anul 2010 acest serviciu, având doar 13 angajați și o cifră de afaceri de aprox. 1 mld.\$.

✓ **Amazon S3 (Simple Storage Service):** este un serviciu web ce oferă oricărui utilizator posibilitatea de stoca nelimitat date, în care primii 5 GB sunt gratis, apoi se percepe o taxă de 0,01\$/GB.

✓ **Amazon Redshift:** este un serviciu web foarte rapid, destinat companiilor pentru a gestiona și analiza depozitele de date din cloud, folosind instrumente bazate pe limbajul SQL și aplicații de business intelligence.

➤ Microsoft a implementat WEB 2.0 prin intermediul aplicațiilor:

✓ **ASP.NET:** este o platformă gratuită pentru dezvoltarea de aplicații web, pornind de la site-uri Web personale și până la aplicații Web de scară largă, nivel enterprise.

✓ **Silverlight:** este un plugin ce se integrează cu aplicațiile Web deja existente, creat pentru a oferi experiențe media și aplicații Web interactive de ultimă generație.

✓ **Expression Web:** un instrument folosit pentru realizarea de site-uri Web de calitate. Cu alte cuvinte, este un mediu de proiectare vizual cu o interfață destul de simplă și eficientă, iar paginile PHP pot fi deschise și editate direct în Expression Web.

✓ **Expression Design:** este un instrument de illustration și proiectare grafică ce permite elemente utile pentru interfețe cu utilizatorul ale aplicațiilor Web sau desktop.

✓ **Întreaga platformă Windows Live:** se oferă acces la interfețe pentru programarea aplicațiilor (API-uri) în cadrul cărora pot fi folosite și aplicațiile Windows Live cum ar fi: Windows Live Contacts, Windows Live Messenger, Bing Search, ș.a.

➤ Google trece la cea de-a doua etapă a dezvoltării WEB-ului implementând următoarele aplicații:

✓ **Gmail:** este lansată în anul 2004 (cu acces doar pe bază de invitație) și oferită gratuit utilizatorilor începând cu anul 2007. Elementul care i-a asigurat succesul a fost spațiul inițial de stocare de 1 Gb/ utilizator, în comparație cu doar câteva zeci de Mb oferiți gratuit de celelalte servicii similare. Începând cu anul 2013, spațiul de stocare oferit gratuit utilizatorilor depășește 10 Gb și este în continuă creștere.

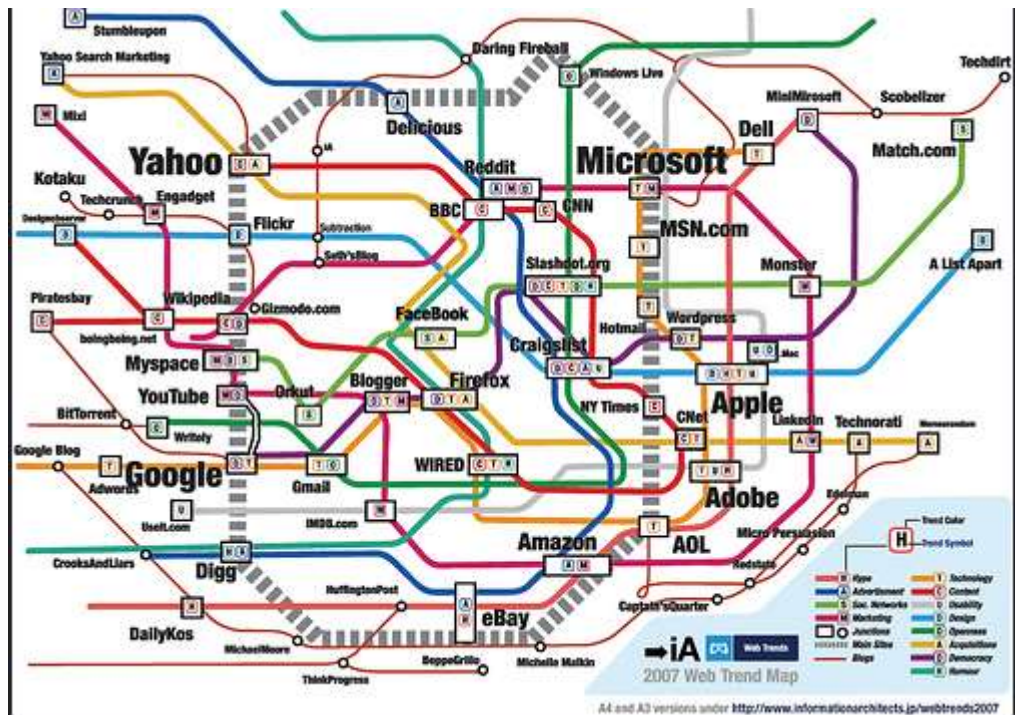
✓ **Google Docs:** este o aplicație gratuită bazată pe WEB 2.0, procesor de text, foi de calcul tabelar și prezentări. În esență, acestea oferă gratuit principalele caracteristici ale *Microsoft Word*, *Excel* și *Power Point* de care are nevoie un utilizator obișnuit. Avantajul major este acela că pot fi create online documente și permite colaborarea în timp real cu alți utilizatori.

✓ **Academic Google:** un motor de căutare a publicațiilor științifice în toate formatele și disciplinele. Indexul *Academic Google* include reviste și articole online din întreaga lume, atât ale universităților, cât și ale celor mai mari publicații științifice.

✓ **Google Maps:** apărută în anul 2005, aceasta este o aplicație gratuită de cartografiere bazată pe WEB 2.0, prin intermediul căreia pot fi vizualizate șosele de pe aproape tot globul, informații din trafic, distanțe parcurse ș.a. În anul 2010 compania Google a lansat și în România în cadrul *Google Maps*, aplicația *Street View* care cuprinde principalele orașe ale țării.

✓ **Youtube:** preluat în 2006 de către *Google*, site-ul *Youtube* face parte și el din cea de-a doua etapă a dezvoltării WEB-ului. Pentru a expune clipurile video la o calitate cât mai bună, acesta folosește tehnologia *Adobe Flash Player*.

MASTERATUL DE CIBERNETICĂ ȘI ECONOMIE CANTITATIVĂ



Sursa: <http://www.timsoft.ro/ke/modul1.html#2>

Bibliografie

1. <http://www.timsoft.ro/ke/modul1.html>
2. <http://aws.amazon.com/products/>
3. <http://www.microsoft.com/en-us/server-cloud/products/system-center-2012-r2/default.aspx>
4. <http://searchengineland.com/yahoo-had-instant-search-in-2005-and-dropped-it-50169>
5. <http://itspark.ro/w/wiki/introducere-in-microsoft-web-platform>
6. <http://ro.wikipedia.org/wiki/Gmail>
7. <https://ro.scribd.com/doc/15730601/Google-Docs>
8. http://ro.wikipedia.org/wiki/Google_Scholar
9. <http://ro.wikipedia.org/wiki/YouTube>