

*Nticx*

*Módulo 3*

*Alfabetización en  
manejo de la  
información*

## **Digitalización**

La digitalización es el proceso de convertir información analógica en formato digital, de modo que los materiales a digitalizar pueden ser cartas, manuscritos, libros, fotografías, mapas, grabaciones sonoras, microformas, películas, etc. El objetivo de la digitalización es mejorar el acceso a los materiales. Este proceso puede llevarse a cabo con materiales escaneados, fotografía digital, grabación digital, y muchos más.

## **Organización de la información en la web:**

WWW: La World Wide Web o Red informática mundial es un sistema de distribución de información basado en hipertexto enlazados y accesibles a través de Internet.

LENGUAJE HTML (HyperText Markup Language): HTML es el lenguaje que se emplea para el desarrollo de páginas de internet. Está compuesto por una serie de etiquetas que el navegador interpreta y da forma en la pantalla. HTML dispone de etiquetas para imágenes, hipervínculos que nos permiten dirigirnos a otras páginas, saltos de línea, listas, tablas, etc.

PROTOCOLO HTTP: Es el protocolo más utilizado de la internet, que permite la transferencia de archivos entre un navegador y un servidor web, localizado mediante una cadena de caracteres denominada dirección URL.

HIPERTEXTO: Hipertexto es la presentación de información como una Red de nodos enlazados a través de los cuales los lectores pueden navegar libremente en forma no lineal. Permite la coexistencia de varios autores, desliga las funciones de autor y lector, permite la ampliación de la información en forma casi ilimitada y crea múltiples rutas de lectura.

HIPERMEDIA: Es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

HIPERVINCULO: Es un enlace, normalmente entre dos páginas web de un mismo sitio, pero un enlace también puede apuntar a una página de otro sitio web, a un fichero, a una imagen, etc. Para navegar al destino al que apunta el enlace, hemos de hacer clic sobre él. También se conocen como hiperenlaces, enlaces o links.

CORREO ELECTRONICO: Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos.

CHAT: Es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet, en forma simultánea, es decir en tiempo real, por medio de texto, audio y hasta video, sin importar si se encuentra en diferentes ciudades o países.

## **Buscadores de información del internet**

Son programas o aplicaciones que residen en un sitio o página web, los cuales, al ingresar palabras en sus recuadros de búsqueda, operan dentro de la base de datos del mismo buscador y recopilan todas las páginas que contengan información relevante y relacionada con lo que se busca; de hecho este es el principal desafío que enfrentan las compañías que brindan este servicio, el ser capaces de brindar un orden al verdadero océano de información que es la web (hablamos de red o web también para referirnos a la Internet). Las palabras que ingresamos en los recuadros para buscar se denominan en el medio "palabras clave", o "keywords" en inglés, por su importancia para obtener la información necesaria de la gran base de datos que maneja cada buscador.

## **Infoxicación cibercultura**

Se refiere al estado de encontrar con demasiada información para hacer una decisión o permanecer informado sobre un determinado tema.

## **Cibercultura**

Cibercultura, cultura que emerge del uso del ordenador y las nuevas tecnologías de la información, para la comunicación, el entretenimiento y el mercadeo electrónico. Está basada en las ventajas y desventajas de la libertad absoluta, el anonimato, y ciberciudadanos con derechos y obligaciones.

### **Origen del término**

Es un neologismo que combina las palabras cultura y el prefijo ciber, en relación con la cibernética, así como lo relacionado con la realidad virtual. La cibernética es una ciencia, nacida hacia 1942 e impulsada inicialmente por Norbert Wiener, que tiene como objeto "el control y comunicación en el animal y en la máquina" o "desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitirán abordar el problema del control y la comunicación en general".

Cultura viene del latín, su primera significación es la de cultivo, crianza. El concepto de cultura ha evolucionado, y puede entenderse no tanto como formas concretas de conducta, costumbres, tradiciones o conjuntos de hábitos, sino como una serie de mecanismos de control, planes, recetas, fórmulas, reglas, instrucciones, que gobiernan la conducta y el hombre.

### **Descripción**

Son las Tecnologías de la información y la comunicación las que han generado una gran revolución en la manera de acceder, apropiarse y transmitir la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos, que es lo que el común de la gente interpreta como cibercultura. Según Derrick de Kerckhove, es desde el computador donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital.

## **Definición**

Considerando a la cibercultura como una estructura que sirve comprender la dinámica que muestra Internet, ya que es un sistema en el que se plasman las condiciones internas de las sociedades en busca de la modernidad. Es un fenómeno, no precisamente estudiado, sino analizado y aprovechado por muchas personas, a lo largo de la década de 1970, 1980, 1990 y presente, el cual se originó por el boom de la información en un mundo en donde ésta y su rapidez para llegar a sus destinos son determinantes para saber cuan valiosa es. Ha influido mucho en la vida ya que ha sido la manera de comunicarse y crear así un nuevo mundo para satisfacer las necesidades de contacto del ser humano. Es también una nueva forma de cultura, donde el uso de las nuevas tecnologías forma parte de la cotidianidad para realizar todo tipo de actividades, hasta tal punto que se ha convertido en una nueva forma de vivir, en una cultura.

## **Puntos de vista de la cibercultura**

La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista: 1) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos. 2) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos 3) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet.

## **Características**

La cibercultura es el conjunto de formas de ser, conocimiento, técnicas, valores, creencias, tradiciones, etc. que están relacionadas con la extensión del ciberespacio. 1.- La cibercultura no existiría si no se hiciera funcionar todos los días. 2.- Otra característica de la cibercultura es que el hombre se ha vuelto dependiente de ésta y ahora la considera como algo necesario para hacerse la vida más sencilla, ahorrando tiempo y en algunos casos hasta dinero. 3.- También es un medio masivo de comunicación, pues es una conexión mundial. Por desgracia no puede estar al alcance de todos, es limitada. 4.- Debido a la cibercultura ha aparecido el término que engloba a una nueva generación, la cual hace prácticamente girar todas sus vidas alrededor de medios digitales.

## **Diferencia entre Cultura y cibercultura**

Según André Lemos: "El hombre siempre busca dar un paso hacia delante y quizás, en mi opinión, el paso más importante que ha dado en su historia es la cibercultura. Gracias a ella, las personas estamos más informadas, somos más autodidactas, más interactivos y más multiculturales" La cibercultura es un avance o evolución de la cultura, la cual lleva al hombre a una ampliación de ciertos contenidos académicos, sociológicos, antropológicos y sociales. El concepto de cibercultura se puede profundizar, primero hablando y desarrollando acerca de lo que se conoce como cultura. De tal manera, que se puede iniciar, definiendo la palabra cultura por medio del DRAE: En el diccionario aparecen dos acepciones de la palabra cultura: 1. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. 2. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Concluyendo esta parte, la cultura es un comportamiento heredado por medio de una comunicación con las esferas sociales en las que el hombre vive, y esta se manifiesta a través de nuestra forma de pensar, actuar y sentir. Por tanto,

se puede decir que la cibercultura (clara ampliación del concepto de cultura) es un conjunto de sistemas sociales, ideológicos y de costumbres que van de la mano con el impulso que han dado las nuevas tecnologías al bienestar del hombre que cada día está más capacitado, más comunicado, más informado y sobre todo está sumergido en un adelanto de su propio ser. Finalmente, la diferencia entre cultura y cibercultura va a reposar en que la segunda es más compleja que la primera, ya que está arraigada a las nuevas tecnologías y al nuevo mundo, que estas han traído a la manera de un educador con sus alumnos y han logrado así una superación, transformando al hombre viejo en una especie de “Ciber-Homo sapiens sapiens”

### **Manifestaciones de la cibercultura**

La cibercultura incluye varias interacciones humanas mediadas por la red de computadores, como son actividades, ocupaciones, juegos, lugares y metáforas, e incluyen una variedad de aplicaciones informáticas. Algunas son ofrecidas por especialistas en software y otras son protocolos propios de internet como blogs, redes sociales, juegos en líneas, wikis, juegos de rol, televisión interactiva, comercio electrónico y otros.

## **Sociedad Red**

“La sociedad red es la estructura social de nuestro tiempo. No es una sociedad del futuro compuesta por internautas solitarios y robots tele comunicados. Tampoco es la tierra prometida de las nuevas tecnologías que resuelven los problemas del mundo con su magia. Es, simplemente, la sociedad en la que hemos ido entrando desde hace algún tiempo, en un proceso de transición a partir de la sociedad industrial en la que vivimos durante más de un siglo.”

### **La estructura social se crea a través de tres tipos de relaciones:**

Relaciones de producción, muy ligadas a la interacción del hombre con la naturaleza y cómo aquel transforma a esta para la creación de bienes y servicios que satisfagan sus necesidades,

Relaciones de experiencia, núcleo fundamental de las relaciones humanas y que se han estructurado históricamente alrededor del sexo y la familia,

Relaciones de poder, entendido este como la habilidad de ejercer la violencia para garantizar el cumplimiento de las reglas sociales dominantes.

En la Sociedad Red la realidad está construida por redes de información que procesan, almacenan y transmiten información sin restricciones de distancia, tiempo ni volumen. Esta nueva forma de entender el funcionamiento de la sociedad se basa en el fenómeno de la globalización, el cual se ha ido desarrollando gracias al internet.

### **Características de la Sociedad Red**

La nueva sociedad, la sociedad red, nace de una revolución tecnológica basada en la información y el conocimiento y genera una nueva economía cuyas tres características fundamentales son:

La nueva economía es informacional, de forma que la generación y transformación de la información son determinantes en la productividad del sistema,

La nueva economía es global, es decir, opera a nivel planetario,

La nueva economía está en red, dando lugar a la empresa-red, organización económica de nuevo cuño con alta flexibilidad y operatividad, de configuración variable y que funciona como una red: plana en jerarquías y donde lo importante es la interconexión de los distintos nodos.

Estas características de la nueva economía cambian radicalmente la forma en que se dan las relaciones de producción, experiencia y poder, redefiniendo el mercado de trabajo y el empleo, la cultura, la Política, el Estado, el consumo, etc.

## **Sociedad de la información**

El entorno en el que vivimos actualmente se denomina sociedad de la información. Un ecosistema muy condicionado por las innovaciones tecnológicas que permiten una rápida difusión de información. Así, si miramos a nuestro alrededor, nos daremos cuenta de que tanto en el trabajo como en el ocio, el desarrollo tecnológico está presente en la forma de relacionarnos con los demás y con el medio.

Estas innovaciones tecnológicas están principalmente relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación, que han pasado a ser un pilar fundamental en todos los entornos de nuestra sociedad, comenzando desde el ámbito educativo.

### **Los orígenes del término**

La denominación de “sociedad de la información” tiene ya algunas décadas, pudiendo situar su origen en la década de los 80, con la evolución de la era industrial gracias al desarrollo de Internet. El concepto está ligado al paso de una sociedad industrial a otra postindustrial o de la información.

A partir de la información, los seres humanos creamos conocimiento, que se difunde y se absorbe para poder, a su vez, crear más conocimiento aún. Así, se forma una espiral de desarrollo y de evolución que nos lleva a un posible cambio en el término, que puede ampliarse a “sociedad de la información y del conocimiento”.

### **Los beneficios de la sociedad de la información**

La sociedad de la información trae consigo ciertos beneficios culturales, sociales, económicos y, sobre todo, de libertad de expresión y de comunicación. La existencia de las redes de difusión de conocimiento y la facilidad de acceso pone a nuestra disposición una gran cantidad de fuentes de conocimiento sobre cualquier campo que despierte nuestra curiosidad o sobre el que necesitemos aumentar nuestro saber.

Además, la facilidad para compartir y distribuir cualquier tipo de contenido y la deslocalización de actividades que inmediatamente se pueden globalizar, están produciendo revoluciones y terremotos sociales de una gran intensidad y de un recorrido corto. La actualidad no tarda en actualizarse con noticias nuevas, satisfaciendo la inquietud de un gran número de personas y organizaciones.

### **Los límites de la sociedad de la información**

Más allá de la tecnología, el desarrollo de la sociedad de la información depende de un marco legal y de una regulación adecuada. Si este contexto funciona, el desarrollo de las aplicaciones y servicios producirá un beneficio para la sociedad. Sin embargo, si sucede lo contrario, la tecnología solo servirá para generar contextos de impunidad.

Por otro lado, esta sociedad de la información, en continuo crecimiento y cambio, debe evitar las fracturas sociales que se pueden derivar de la brecha digital. Así, todo medio que se popularice debe llevar aparejada una formación para los usuarios que de alguna manera terminan viéndose obligados a utilizar ese medio. Este fenómeno lo podemos observar cuando, por ejemplo el número de trámites que se pueden realizar solo a través de Internet cada vez es mayor. Además, esta brecha digital tiene gran cantidad de variantes, como pueden ser la económica, geográfica, de género, etc.

### **La sociedad de la información como parte de la vida cotidiana**

Hasta hace pocos años, la sociedad de la información no era más que un concepto. Por después, se fue materializando y se constituyó como una opción posible. Hoy en día, este tipo de sociedad se ha extendido a todos los ámbitos de nuestras vidas, especialmente en los países desarrollados. Ahora es, casi, una obligación.

En los países más desarrollados, hablamos de un hecho tan interiorizado que realmente pasa desapercibido, ya que las nuevas generaciones nacen en un entorno gobernado por las innovaciones tecnológicas. Así, para ellos es muy difícil imaginar un mundo en el que estas herramientas no existieran.

La cruz de este crecimiento en un mundo repleto de tecnología la encontramos en la pérdida de habilidades sociales en un contexto no tecnológico. Mucho de lo que ahora está en las pantallas, antes estaba en las personas. Así, pensemos, por ejemplo, en lo diferente que puede ser acudir a un punto de información y tratar con una persona cara a cara a preguntarle a un asistente virtual a través de una pantalla. Esto supone un cambio de vista radical respecto del estilo de vida de hace tan solo dos o tres generaciones.

En el futuro, la sociedad de la información y del conocimiento seguirá desarrollándose e involucrando cada vez a más gente. En principio, este futuro resulta prometedor, al poder, en potencia, traer un mayor nivel de sostenibilidad, prosperidad, libertad y, en definitiva, posibilidades a nivel profesional y personal.

Esto requiere un compromiso personal. La correcta evolución de esta nueva sociedad depende de nosotros y del buen uso que demos a las tecnologías que tenemos a nuestro alcance, de manera que todos contribuyamos de forma responsable a un futuro más prometedor a nivel tecnológico.

## **Web 1.0 red pasiva**

La Web 1.0 (1991-2003) es la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto bastante rápidos. Después surgió el HTML que hizo las páginas web más agradables a la vista, así como los primeros navegadores visuales tales como IE, Netscape, Explorer (en versiones antiguas), etc.

La Web 1.0 es de sólo 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 Web master sube a ésta.

Web 1.0 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 término 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.

Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen:

Páginas estáticas en vez de dinámicas por el usuario que la visita

El uso de framesets o Marcos.

Extensiones propias del HTML como <blink> y <marquee>, etiquetas introducidas durante la guerra de navegadores web.

Libros de visitas en línea o guestbooks

Botones GIF, casi siempre a una resolución típica de 88x31 pixel en tamaño promocionando navegadores web u otros productos.

Formularios HTML enviados vía correo electrónico. 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.

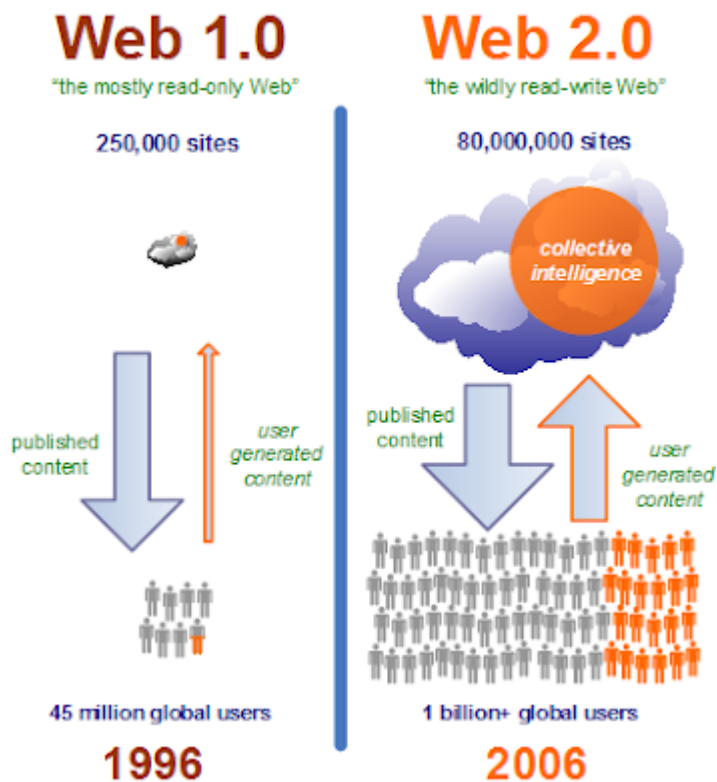
No se podían añadir comentarios ni nada parecido

Todas sus páginas se creaban de forma fija y muy pocas veces se actualizaban.

No se trata de una nueva versión, sino de una nueva forma de ver las cosas.

## **Web 2.0, la red participativa.**





### ¿Qué es la Web 2.0?, Conceptos preliminares.

La Web no ha dejado de evolucionar desde su aparición por ahí de 1991, desarrollada por Tim Berners Lee, la WWW potencio el crecimiento de Internet en cuanto a su acceso y su uso. Diez años más tarde, por ahí del 2001, la crisis de las punto COM había dejado un aprendizaje importante, sobre el camino a seguir en el desarrollo de la Internet especialmente en el ámbito económico, los modelos de negocio en la Web habían llegado a un estado de madurez. Es entonces cuando O'Reilly Media y Media Live International bautizan a la WWW como Web 2.0, esto lo hacen basados en un estudio sobre la evolución que había tenido la Web 1.0 hasta aquel entonces. Dentro de este estudio ellos marcan siete principios que constituyen la evolución de la WWW a la Web 2.0, dichos principios se muestra en la figura de abajo.



### **Principios de la Web 2.0**

Estos son los principios que O'Reilly Media encontró en su estudio sobre la WWW y dieron origen al término Web 2.0, para efectos prácticos solo haremos mención de estos principios y a continuación veremos los componentes más importantes de este concepto.

### **Explorando el concepto Web 2.0**

La revista Pc Magazine (Infografía, La nueva red, 2007) publicó una descripción de los componentes que conforman la Web 2.0, estos componentes integran en gran medida los principios mencionados anteriormente, para cumplir con nuestros objetivos y tener un entendimiento más pleno de estos conceptos haremos una descripción de los componentes que conforman la Web 2.0, y como interactúa esta en nuestra vida diaria.



## **Componentes de la Web 2.0**

### **Comunicación.**

Conversaciones. Actitud de las empresas y organizaciones a relacionarse directamente y de forma transparente con los consumidores, gracias a las nuevas formas de comunicación.

Transparencia. Abrirse al mundo, a otros puntos de vista, compartir toda la información posible y minimizar los “secretos”, ayudar a los demás y a uno mismo, sean personas o empresas.

Creative Commons. Sistema flexible de licencias de derechos de autor para trabajos creativos, donde compartir es prioritario frente a restringir o limitar. Se conoce como CC.

Recomendaciones. En un mundo sobresaturado de información, sistemas de filtrado colaborativo y participativo permiten generar gran cantidad de recomendaciones fiables.

Compartir. Frente a los entornos cerrados y la informática individual, compartir información en cualquier formato redundante en beneficios para todos.

### **Interacción.**

Interfaces enriquecidas. Formas avanzadas de que un usuario interactúe con una aplicación o página web determinada, con funciones o nuevas posibilidades útiles, manteniendo la simplicidad aparente.

Folksonomías. Metodología de clasificación en la que los propios usuarios emplean ‘tags’ o etiquetas de modo descentralizado para objetos diversos tales como fotografías, páginas, videos, audio textos.

Movilidad. Manera de definir la posibilidad de acceder a un servicio, aunque el usuario cambie de lugar de acceso o de dispositivo.

La red como plataforma. Muchos servicios dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados, “vía web”, desde cualquier lugar.

Páginas de inicio personalizadas. Puntos de inicio para el navegador, personalizables con módulos y contenidos diversos.

### **Contenido.**

Datos e información. El contenido es el rey porque existen nuevas posibilidades de compartirlo, llevarlo de un lado a otro, hacer remezclas, etiquetarlo y encontrarlo.

Contenido generado por el usuario. La información generada, publicada y compartida por los individuos hace que surjan nuevos servicios basados principalmente en este tipo de contenidos.

Economía de la atención. Ante la sobredosis informativa de la actualidad, lo más valioso que tienen las personas suele ser su tiempo. Por lo tanto, su moneda de cambio es la atención.

Periodismo ciudadano. Además de consumir información, el usuario escribe weblogs, toma fotos, graba videos, lo comparte, filtra y comenta.

Tags. Etiquetas o palabras clave que describen o se asocian a diversos tipos de objetos de información y que sirven para clasificarlos, por lo general de forma informal.

### **Sociedad Red.**

Redes sociales. Redes en cuya estructura los nodos individuales son personas que mantienen relaciones, como amistad intereses comunes.

Reputación/confianza. Cuando el usuario es el protagonista, su reputación influye en lo que le rodea, especialmente en la cantidad de atención y confianza que es capaz de generar a su alrededor.

Computación social. Utilización del “colectivo” para realizar tareas de computaciones costosas o complejas mediante el reparto de actividades, que a veces son intrínsecamente humanas y no mecánicas. Un ejemplo es el proyecto SETI.

Software social. Herramientas que basan su experiencia en las necesidades o fines de comunicación de las personas y que por lo general forman una comunidad con intereses comunes.

Participación. La participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos servicios.

“El usuario es su principal protagonista, el contenido es su principal producto y ambos interactúan dentro de una arquitectura de participación provista desde Internet”.

## **Web 3.0 red global semántica**

Web 3.0 es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre los que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social hacia crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D. La expresión es utilizada por los mercados para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0. Esta expresión Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman, crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX. Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cuál sea la definición más adecuada



Innovaciones: Las tecnologías de la Web 3.0, como programas inteligentes, que utilizan datos semánticos, se han implementado y usado a pequeña escala en compañías para conseguir una manipulación de datos más eficiente. En los últimos años, sin embargo, ha habido un mayor enfoque dirigido a trasladar estas tecnologías de inteligencia semántica al público general.

## **Web 4.0 red basada en Inteligencia Artificial**

La Web 4.0 es un nuevo modelo de Web que nace con el objetivo de resolver las limitaciones de la Web actual.

La Web 4.0 propone un nuevo modelo de interacción con el usuario más completo y personalizado, no limitándose simplemente a mostrar información, sino comportándose como un espejo mágico que de soluciones concretas a las necesidades el usuario.

Actualmente las formas que tiene un usuario de interactuar con la Web son muy limitadas. Una parte fundamental de la Web tal como hoy la conocemos son los buscadores, con el tiempo hemos ido aprendiendo su funcionamiento y nos hemos adaptado a sus limitaciones. Su principal limitación es que no hablan el lenguaje del usuario, no son capaces de responder a

preguntas del estilo ¿En qué año murió Kennedy? Y no las pueden responder por una sencilla razón, no son capaces de entenderla.

La Web semántica promete mejorar este problema aplicando técnicas de procesado del lenguaje natural, pero la solución que propone no es suficiente, la Web 3.0 será capaz de responder a la pregunta anterior, pero la novedad se limitará a obtener resultados de búsqueda más precisos.

Web 4.0 es una capa de integración necesaria para la explotación de la Web semántica y sus enormes posibilidades.

Comprensión del lenguaje natural (NLU) y técnicas de Speech-to-text

Nuevos modelos de comunicación máquina-máquina (M2M). La red estará formada por agentes inteligentes en la nube, que serán capaces de comunicarse entre sí y delegar la respuesta al agente adecuado.

Uso de información de contexto del usuario. Sentiment análisis, geolocalización, sensores...

Nuevo modelo de interacción con el usuario. Para que la Web no se convierta en un mero almacén de información son necesarios nuevos modelos de interacción, o incluso ejecutar acciones concretas que den respuesta a las necesidades de los usuarios, haciendo hincapié en su uso sobre dispositivos móviles.

Con este nuevo modelo de Web podremos hacer consultas del tipo “Quiero que un taxi venga a buscarme” y que tu móvil se comunique automáticamente con la compañía de taxis más cercana, sin intervención directa del usuario.