



**pretensión que eso**, para ayudar a las personas menos informadas a que después entiendan qué es la innovación 2.0 (concepto que trataré en el siguiente artículo), me voy a ahorrar un listado tan extenso de fuentes, y a centrar directamente en 15 características que distinguen a la Web 2.0:

**1. DE LECTORES A PRODUCTORES:** La relación del usuario con Internet cambia de "solo-lectura" (usuario pasivo) a "lectura-escritura" (usuario activo), ganando en flexibilidad al poder modificar los contenidos (agregar, editar, borrar y clasificar) y/o cambiar el modo en que se visualizan.

**2. INTERNET COMO "LA" ZONA DE TRABAJO:** La web pasa a ser una plataforma de trabajo y de colaboración. Todo está ahí, y comienza a hacerse realidad el sueño de SUN: "el ordenador es la Red" porque la tecnología migra totalmente a Internet. Se abandona la idea del "software como dispositivo" o "como producto", y se ve más como un servicio que funciona en una plataforma "móvil" que se llama Internet ("[cloud computing](#)").

Esta tendencia dispara la MOBILIDAD y la COMPATIBILIDAD, porque puedes acceder a tus documentos desde cualquier plataforma. En definitiva, CONVERGENCIA. Por ejemplo, el esfuerzo de [Google](#) para desarrollar el concepto de Office 2.0 con WRITELY y otras aplicaciones-web a las que se accede con un navegador en lugar de "en local".

**3. SISTEMAS DISTRIBUIDOS:** Ensamblaje de piezas (software y hardware) provenientes de muchos desarrolladores independientes, siguiendo un modelo claramente distribuido, en lugar del modelo verticalista anterior de "empiezo de cero y todo es mío para mantener el control". Así se descentraliza en buena medida la gestión de los sitios-web, mediante la producción colaborativa y los sistemas abiertos y flexibles.

**4. PARTICIPACIÓN:** Se facilita la participación mediante una "arquitectura" que genera efectos de red, y busca potenciar la inteligencia colectiva. Emerge la "web participativa" en contraste con la "web como fuente de información". Los sitios se diseñan para que la gente participe e interactúe con los contenidos (comentarios, foros, hiperenlaces, comunidades, etc.)

**5. EFECTOS DE RED:** Los usuarios añaden valor a los sitios-web mediante su participación. Mientras más gente participa, más valor adquiere el sitio gracias a los contenidos que se cargan y las relaciones que se propician ([Amazon](#), [eBay](#), [Del.icio.us](#))

**6. LIBERTAD-FLEXIBILIDAD:** El usuario gana poder para gestionar tanto el contenido como la forma, para modificar el aspecto de la web y crear combinaciones distintas a partir de los datos gracias a interfaces enriquecidas y flexibles. Se extiende el concepto de "auto-servicio" que concede muchísimo más poder a los usuarios para consumir a la carta.

**7. CONVERSACIONES:** Se prima la parte humana y la comunicación informal. Los usuarios empiezan a hablar sin complejos en primera persona y de un modo desenfadado. Se desarrollan herramientas de colaboración para intercambiar y publicar información no-estructurada, que son, en definitiva, "conversaciones" ([blog](#), [wikis](#), [redes sociales](#)).

**8. AGILIDAD:** Los contenidos son dinámicos, en constante cambio, porque se modifican con la participación de comunidades, en un proceso ágil y continuo ("[perpetuo Beta](#)"), en lugar del típico ciclo de "gestión de versiones" que ha predominado siempre en la industria del software.

**9.TOLERANCIA AL ERROR:** Las web y aplicaciones son "abiertas", y reconocen de base la posibilidad de errores, porque son sistemas "beta perpetuo", en permanente cambio. De hecho, se aboga porque "nunca se dirá que un sitio Web 2.0 no cometió errores". Los del mundillo son más tolerantes al error porque es parte intrínseca del proceso.

**10.ESTANDARIZACIÓN:** Los formatos de la información se estandarizan facilitando el flujo, la remezcla y la integración de los contenidos. Se promueven estándares para hacer los datos y las aplicaciones intercambiables, mezclables entre sí (mediante [RSS](#) y [Atom feeds](#), [agregadores](#), [mashups](#), [APIs](#), etc.) y actualizables ([plug-in](#), extensiones) siguiendo un patrón participativo, es decir, diseñando las web y las aplicaciones "abiertas" ([open-source](#))

**11.SISTEMAS INTUITIVOS:** Interfaces para el usuario ricas y amigables que conceden gran libertad en la interacción con los datos, y el desarrollo de entornos muy intuitivos. Se prima lo "usable" ([Ajax](#), etc.).

**12. METADATOS:** Se enriquecen los datos con "[metadatos](#)" que clasifican los contenidos siguiendo un modelo distribuido y flexible (etiquetado colaborativo) ([folksonomías](#) vs. tesauros controlados, categorías libres vs. estructura de carpetas) ([Del-icio.us](#))

**13.DEMOCRATIZACIÓN:** Se populariza la "labor editorial" con el desarrollo de "herramientas de publicación" basadas en web que permiten a cualquiera, y de un modo muy sencillo, tener "voz global" en Internet. Se promueven iniciativas de "publicación colectiva" de contenidos mediante aplicaciones tipo Wiki (por ejemplo, [Wikipedia](#) o un libro colectivo). Se recompensa la humildad y el respeto por el otro, el tratamiento "entre iguales" ([P2P](#)). Las actitudes arrogantes o excluyentes son peor vistas que nunca.

**14.MERITOCRACIA:** Crece la importancia del mérito técnico y la reputación de compartir como "moneda social". Asciende una especie de [meritocracia](#) basada en el conocimiento y en la generosidad. "[Economía del Don](#)" ([Slideshare](#), [Wikipedia](#)).

**15.TRANSPARENCIA:** Al mundo 2.0 no le gustan las puertas cerradas, ni el ocultamiento de información. Se apuesta por un modelo de trabajo mucho más transparente. Hay también un reconocimiento implícito de que las nuevas tecnologías hacen cada vez más inviable la opacidad.

Como se puede intuir, todo lo descrito antes tiene que influir de algún modo en la gestión de la innovación.

**Es difícil creer que estos cambios tan amplios y profundos se vayan a quedar aislados en las salas de informática o en las empresas digitales.**



Para completar este resumen vamos a echar mano de un archiconocido artículo de [Andrew P. McAfee](#), publicado en la revista MIT Sloan Management Review, bajo el título de "[Enterprise 2.0: The Dawn of Emergent Collaboration](#)", en el que afirma que lo que debería potenciar la mudanza hacia el modelo que ya se conoce como "[empresa 2.0](#)" es la acción reforzada de tres tendencias tecnológicas clave:

- **LA COLABORACIÓN ES (TECNOLÓGICAMENTE) MUCHO MÁS FÁCIL:** Aparición de plataformas sencillas y libres que estimulan la expresión de ideas, opiniones y conocimiento (blog, wikis, groupwares, listas, etc.)
- **LA INNOVACIÓN TIENDE A SER MÁS PARTICIPATIVA Y BUTTOM-UP:** Emergencia de estructuras que se construyen en colaboración y no impuestas desde arriba (La Wikipedia es el ejemplo más mediático de esta tendencia).
- **ES POSIBLE FILTRAR Y ELEGIR ENTRE TANTA INFORMACIÓN:** Surgimiento de nuevas herramientas para filtrar, clasificar y priorizar la información con el fin de introducir orden en el caos que provocan las dos tendencias anteriores ([tags](#), agregación de contenidos en los RSS, etc.).

En todo caso, las tecnologías se configuran por personas, y es ahí donde cuaja **una actitud**, una filosofía que encuentra en esas herramientas el vehículo perfecto para cambiar el modo de interactuar y de hacer las cosas.

**La tecnología ha facilitado las condiciones para que fluya una ACTITUD, una cultura de gestión fuertemente comprometida con la participación y los sistemas abiertos.**

Dicho esto, está claro que el paradigma de la Web 2.0 es perfectamente aplicable a la gestión de la innovación, tal como la asumimos hoy, es decir, a la capacidad de las organizaciones de transformar conocimiento en productos, servicios y soluciones de más valor.

Las razones son obvias. Si convenimos que la web 2.0 multiplica la capacidad de comunicación, entendida ésta como la *conversación* entre personas con intereses comunes, es lógico pensar que tenga un fuerte impacto en **la innovación, que consiste en un proceso esencialmente conversacional** gracias a interacciones sucesivas entre proveedores, clientes, inversores, socios y trabajadores, entre otros.

La Web 2.0 multiplica, por definición, los puntos de contacto, los caminos alternativos, la probabilidad de chispazos espontáneos, el número de usuarios con voz propia, y la potencia de la iniciativa colectiva; y todo eso, sin duda, afecta de pleno a cómo se gestiona la innovación.

## BIBLIOGRAFÍA

[Andrew McAfee: Enterprise 2.0: The Dawn of Emergent Collaboration, MIT Sloan Management Review, Spring 2006.](#)

[Antonio Fumero y Genis Roca: Web 2.0. Fundación Orange. 2007](#)

[Internality: Mapa visual de la Web 2.0](#)

[Michael Platt: Web 2.0 in the Enterprise. The Architecture Journal.](#)

[Miriam Cruz Canales: Web 2.0 ¿Reconfiguración social o tecnológica?. Tendencias.](#)

[Ryan Singel: Are You Ready for Web 2.0?. Wired.](#)

[Shiv Singh: A Web 2.0 Tour for the Enterprise. Boxesandarrows.com.](#)

[Tim O'Reilly: What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software \(Traducción al castellano \[aquí\]\(#\)\)](#)

[Wikipedia](#)