

Daniel POULIN  
DRT-3808  
Faculté de droit, Université de Montréal

**WEB 2.0**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Web 1.0**

- À l'origine, une rupture avec les modèles centralisés antérieurs
- Avec le temps des portails et des sites majeurs s'imposent, le web devient plus centralisé
- L'éclatement de la bulle technologique marque un temps d'arrêt de cette première incarnation du web

---

---

---

---

---

---

---

---

**Web 2.0**

- Un nouveau cadre technique (APIs, AJAX, etc.)
- De nouveaux modèles d'affaires
- Le web collaboratif
- Le réseautage social
- Le contenu des usagers

---

---

---

---

---

---

---

---

## Définitions de Web 2.0

- Un ensemble de changements économiques, sociaux et technologiques qui forment la base d'un Internet de nouvelle génération, un médium plus mature, caractérisé par la participation des usagers, l'ouverture et les effets de réseau (T. O'Reilly)

---

---

---

---

---

---

---

---

## Quelques comparaisons

Web 1.0	Web 2.0
<a href="#">Ofoto</a>	<a href="#">Flickr</a>
<a href="#">Doubleclick</a>	<a href="#">Google AdSense</a>
<a href="#">Britanica Online</a>	<a href="#">Wikipedia</a>
Site web personnel	Blogues
Achat de noms de domaines	Optimisation pour la recherche
Publier	Permettre la participation
Système de gestion des contenus (CMS)	Wikis
« Stickyness »	Syndication
Répertoires (taxonomies)	Tagging ou étiquetage ("Folksomnie")

Source : "What is Web 2.0, O'Reilly; T. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

---

---

---

---

---

---

---

---

## Examen des caractéristiques du Web 2.0

- Le web devient une plate-forme
- L'importance de capter l'intelligence collective et de profiter de la sagesse des foules
- Le rôle central des données
- La fin du logiciel en tant qu'objet
- Mise en place de modèles de programmation simplifiés
- Un enrichissement de l'expérience proposée aux usagers

---

---

---

---

---

---

---

---

## Le web comme plate-forme

- Dans le contexte du Web 2.0, le web devient une plate-forme
- Plate-forme
  - Un cadre permettant d'exécuter des logiciels ou de réaliser de nouvelles utilisations de données
- Services web
  - Des fonctions accessibles à des programmes
- API (application programming interface)
  - Interface permettant d'accéder à des fonctions informatiques et ici aux services web
- Illustrations
  - REMAX utilise Google Map via des API donnant accès aux services web de Google

---



---



---



---



---



---



---

## Mobiliser l'intelligence collective

- L' "utilisation" des interactions des usagers pour améliorer l'offre est centrale aux approches Web 2.0
- Illustrations
  - Google et l'utilisation des liens
  - Amazon
  - Ebay

---



---



---



---



---



---



---

## La sagesse de foules

- Les nouveaux environnements se basent sur la participation et celle-ci mène à la création de nouveaux ouvrages, des ouvrages collaboratifs
  - Wikipedia
  - Folksonomies (Flickr et de nombreux autres)
- Les contenus produits par les usagers
  - Les blogs et forums (RSS)
  - Logiciels libres
- Un élément clé : l'effet réseau s'attachant aux contributions des usagers

---



---



---



---



---



---



---

**Illustration Wikipedia**

- Créée par des volontaires
  - N'importe qui peut éditer Wikipedia
  - Les modifications sont validées par des usagers qui ont gagnés le statut d'administrateur
- 3 M d'articles en anglais (800 000 en français)
- Fiabilité
  - Factuellement aussi fiable que l'Encyclopaedia Britannica?
  - Certains articles sont mal structurés ou peuvent faire l'objet d'un biais

---

---

---

---

---

---

---

---

**Le rôle central des données qui constituent la nouvelle source de valeur**

- Toutes les utilisations marquantes d'Internet se caractérisent par une base de données spécialisées
  - Ebay, Amazon, Google
- Aujourd'hui avec la possibilité de contruire des solutions hybrides (mash-up) par les services web, la propriété et le contrôle des données devient critique
- Les usagers exigent de plus en plus le contrôle de leurs données
  - Le « Data Liberation Front » chez Google

---

---

---

---

---

---

---

---

**La fin du logiciel en tant qu'objet**

- La notion de logiciel est remplacée par celle de service
  - Personne ne se demande quelle version de Google elle utilise
  - Le service de Google exige une capacité opérationnelle constante et toujours en évolution
- Les usagers sont considérés comme participants
  - Ils sont généralement observés et ce qu'ils n'utilisent pas disparaît dès le prochain cycle de modification du service

---

---

---

---

---

---

---

---

### Mise en place de modèles de programmation simplifiés

- L'arrivée d'AJAX par exemple permet d'envoyer des requêtes au serveur HTTP et de récupérer uniquement les données depuis l'intérieur d'une page
- Illustrations
  - Les applications Google avec correcteur orthographique
  - Les menus d'Air Canada, la recherche sur eBay, etc.

---

---

---

---

---

---

---

---

### Un enrichissement de l'expérience proposée aux usagers

- L'idée de distribuer des "logiciels" par le web est ancienne
- Gmail a pour la première fois illustré ce que pouvait offrir le web comme plate-forme
- Illustration : Zimbra

---

---

---

---

---

---

---

---

### Effet réseau

- Caractéristique d'un bien ou d'un service dont la valeur pour l'utilisateur dépend du nombre d'utilisateurs
- Exemples
  - FAX
  - Courriel
  - YouTube

---

---

---

---

---

---

---

---

**Les "patterns" du Web 2.0**

- Pour les informaticiens, un "pattern" est une description d'un problème fréquent ainsi que de sa solution de telle façon que cette solution puisse être réutilisée sans pour autant se répéter

---

---

---

---

---

---

---

---

**Les "patterns" du Web 2.0**

- 1 La "Long Tail"
- 2 Les données constituent l'actif central
- 5 Les usagers ajoutent de la valeur
- 7 L'effet réseau doit être systématique
- 8 Une attitude libérale face aux droits d'auteur
- 9 Beta perpétuel
- 10 Coopérer plutôt que contrôler
- 11 Tenir compte de la diversité

Source : "What is Web 2.0, O'Reilly, T. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

---

---

---

---

---

---

---

---

**Bibliographie**

- What Is Web 2.0 -- Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, by Tim O'Reilly, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

---

---

---

---

---

---

---

---