



Focus on Simplicity

Wikis

Joy of Use

Folksonomy

Usability

AJAX

Recommendation

The Long Tail

Social Software

Participation

Economy

Blogs

Web2.0

Affiliation

Convergence

Design

Audio

Video

Remixability

Standardization

Mobility

RSS

OpenAPIs

CSS-Design

DataDriven

Web Standards

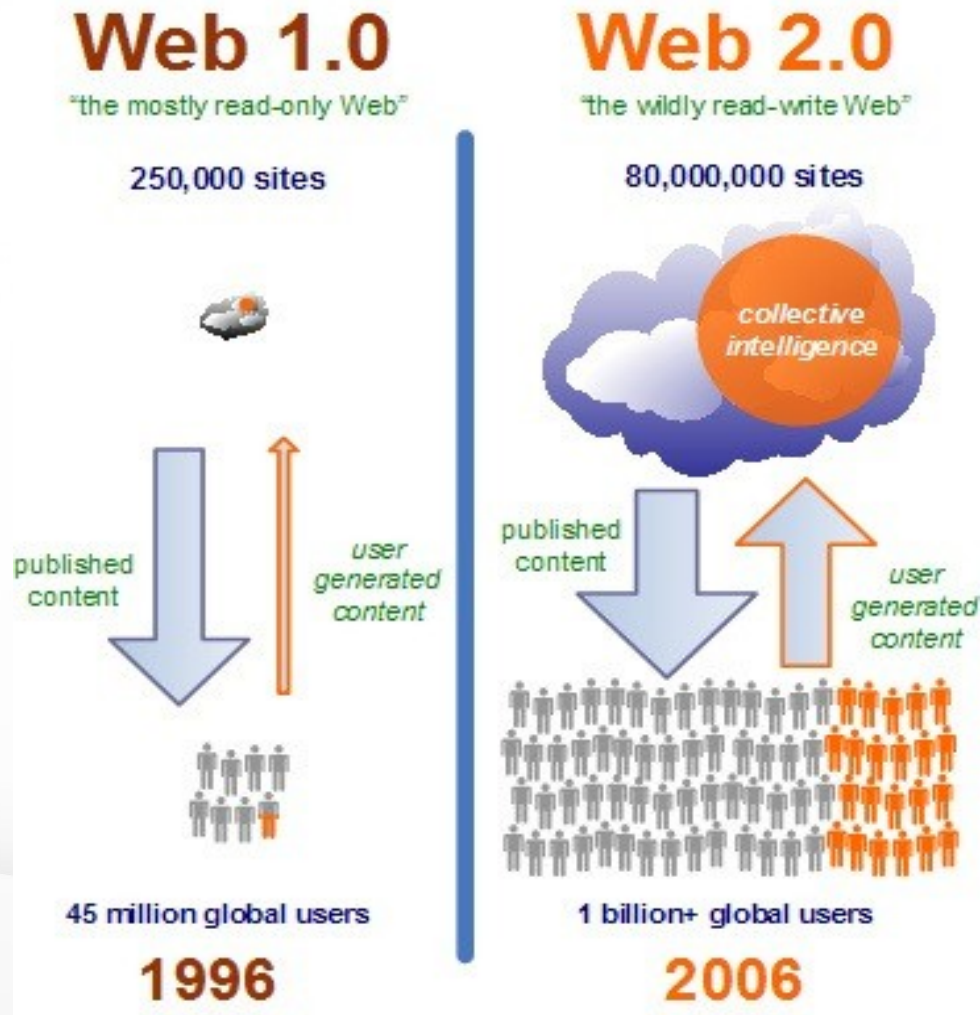
Microformats

RELEASED UNDER CC 2.0 DE ATTRIBUTION SHARE A LIKE 11.11.05

# Osnova

- Web 1.0 -> Web 2.0
- Příklady
- Design Patterns
- Prvky Web 2.0 aplikací
- Budoucnost

# Web 1.0 vs. Web 2.0



# Web 1.0 vs. Web 2.0

- konzumace vs. vytváření obsahu
- strukturování dat vs. šítkování
- samostatné aplikace vs. tzv. “mashupy”
- získávání informací vs. agregace (RSS)
- omezený přístup vs. otevřenost

# Příklady

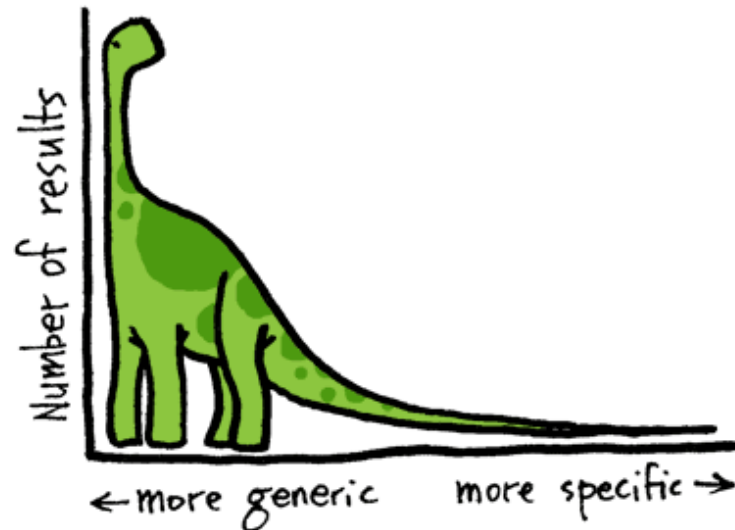
- Sociální sítě (Facebook, MySpace, LinkedIn)
- Štítkovací servery (Delicious, Linkuj.cz)
- Mapy na webu (Google Maps, Mapy.cz)
- Uložiště obrázků, videa (YouTube, Flickr, Google Video)
- Blogy, diskusní fóra, chaty, kalendáře
- Hry (Second Life)
- ...

# Design Patterns

- jakési “návrhové vzory”
- co by měly tyto aplikace obsahovat
- poprvé zmínil Tim O'Reilly v roce 2004
- většina těchto prvků se stále v určité míře objevuje u aplikací, které chápeme jako Web 2.0

# Long Tail

- opak typického business modelu
- poprvé zmíněno roku 2004 v souvislosti s Amazon.com a Netflix
- přístupnost co největšímu množství lidí



# Data Next Intel Inside

- všechno je dnes o datech
- otázka jak data správně použít/využít
- data zadaná přímo uživatelem
- data vytvořená vedlejším efektem
- spojování databází
- netriviální problémy s ukládáním a zpracováním opravdu velkého množství dat (viz. přednáška později v semestru)



# Data Next Intel Inside – příklad

- (registrovaní) uživatelé e-shopu
- systém může sbírat k uživateli informace:
  - koupené zboží
  - kdy nakupují
  - co nakupují
  - co si často prohlížím
  - ...

# Users Add Value

- rozdíl oproti Web 1.0
- uživatelé sami vytvářejí obsah, aplikace jim pro to “pouze” dávají prostor
- užitečné vs. zábavné
- Wikipedia vs. fóra, blogy
- vedlejší efekt uživatelských operací

# Perpetual Beta

- neustálá beta
- uživatelé se stávají testery
- konec zveřejňování verzí
- neustálé doplňování nových funkcí
- Př. gmail



# Some Rights Reserved

- kolektivní vývoj
- otevřené technologie
- znovupoužitelné technologie
- migrace operací na stranu klienta



# Defaultní nastavení

- pokud možno to, co “uživatel chce”
- běžný uživatel nechce nic nastavovat, nechce číst nápovědy
- na druhou stranu zkušenější uživatelé toto požadují => kompromis
- agregace získaných informací a zpětné vyhodnocení

# Řemeslníci 2.0

- nejlepší nový český a slovenský internetový projekt
- <http://www.nejremeslnici.cz/>
- Co je na něm vlastně Web 2.0?



# Nyní beze slov ...

- <http://www.youtube.com/watch?v=Bc0oDIEbYFc>

# Prvky Web 2.0

- do teď byl popis hodně obecný
- většina aplikací využívá podobné základní kameny



# AJAX

- asynchronous JavaScript and XML
- není nová technologie
- dynamická změna obsahu stránky bez nutnosti obnovení
- výhody: uživatelsky přívětivější, rychlejší odezva, možnost kontinuální práce
- nevýhody: nesmí být “přeajaxováno”, podpora starších prohlížečů?

# RSS

- Really Simple Syndication
- pravidelný odběr informací (web feed)
- jednoduchá implementace, dnes prakticky povinnost u obsahově zaměřených stránek (blogy, diskuse, ..)
- čtení pomocí RSS čtečky – desktop aplikace, plug-in v prohlížeči, Google Reader
- používá XML

# Štítky, Tagy

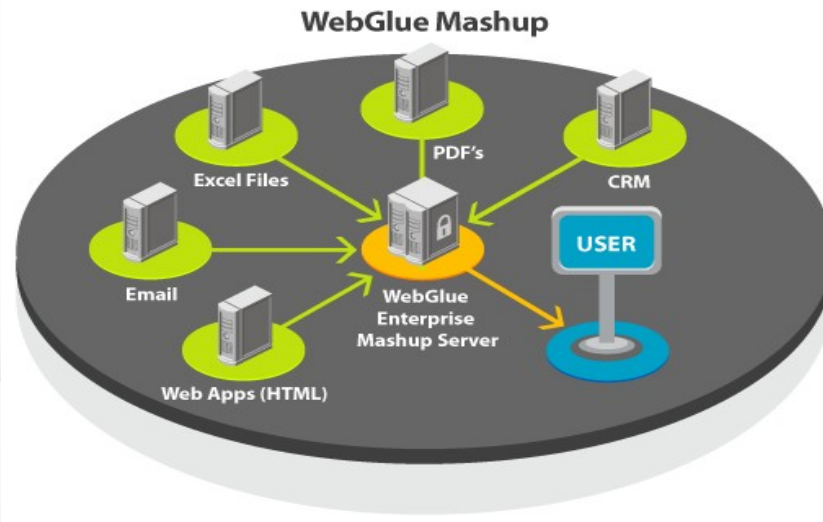
- značkování informací uživateli
- soukromé: pro moji orientaci
- veřejné: pro ostatní
- použitelné pro navigaci?

# Hlasování, hodnocení

- uživatelé hodnotí vkládané objekty (typicky diskuse, blogy)
- různé přístupy: slovní hodnocení, palec nahoru/dolů, číselné hodnocení
- karma
- využití?
- Př. Slashdot

# Mashups

- kombinování více datových zdrojů
- webové služby
- web-based vs. server based mashup
- stránka s videem z youtube není mashup!



# Informační systém MU

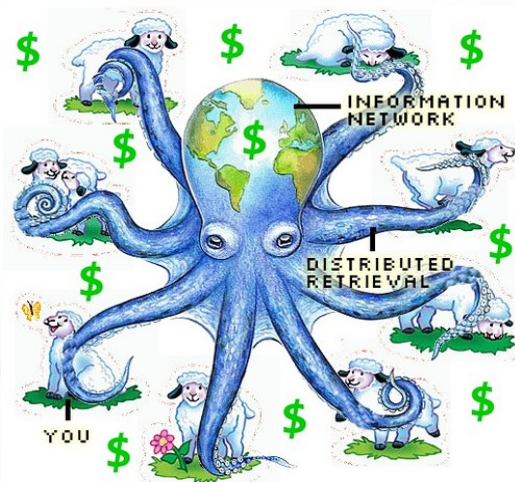
- Je Web 2.0?

# Vlastní projekt

- dnes velmi jednoduché
- dobrý nápad
- zadarmo
- jak vydělávat: reklama
- analýza návštěvnosti (viz. předchozí přednáška)

# Web 3.0

- Více pohledů:
  - sémantický web
  - návrat expertů vytvářejících web
  - Web 2.0 + business model



WEB 3.0  
taking your  
webapps  
offline



# Web 3.0 (osobní názor)

- sémantický web
- lepší strukturování informací
- větší využití mashupů
- webové stránky -> webové služby
- <http://www.youtube.com/watch?v=bsNcjya56v8>

# Co si odnést ...

- Web 2.0 = masivní zapojení uživatelů
- jednoduchost použití
- není to technologické vylepšení
- efektivní způsoby využití stávajících technologií
- Loňská přednáška
- <https://is.muni.cz/auth/el/1433/podzim2008/PV005>

# Web 2.0

