

Qu'est ce que le web 2.0?

Modèles de conception et d'affaires pour
la prochaine génération de logiciels.

Tim O'reilly

Plan

- 1- Le web en tant que plate – forme
- 2- Tirer parti de l'intelligence collective
- 3- La puissance est dans les données
- 4- La fin des cycles de « releases »
- 5- Des modèles de programmation légers
- 6- Le logiciel se libère du PC
- 7- Enrichir les interfaces utilisateurs

Introduction

- 2001: Explosion de la bulle internet → Tournant ds l'histoire du web → Comprendre la distinction entre web 1.0 et web 2.0.
- Concept web 2.0 est apparu avec une conférence « brainstorming » entre O'Reilly et Medialive internationale.
- Ds 1 ans et demi: web 2.0 avait + de 9.5 millions de citations ds Google AVEC de multiples pts de désaccord sur sa signification
- Cet article est 1^e tentative de clarification du sens du terme web 2.0

1- Le web en tant que plate - forme

- Combat entre 2 types de plateformes:
 - Plateforme a un seul fournisseur de logiciels
 - Plateforme ayant un syst. sans propriétaire (multitude d'acteurs reliés par un ensemble de protocoles, standards et accords de coopération)
- 2 formes de menace face a Windows (1ere plateforme):
 - Netscape: Menace par une application → Échoue
 - Apache: Menace par plateforme (2eme) → Prospère

1- Le web en tant que plate - forme

- Problématique:

Quelle plateforme, quelle architecture et quel modèle d'affaire conviennent le mieux ds un contexte donné?

- Windows: Solution brillante aux problèmes des PC

- Web 2.0: Verrouiller les utilisateurs au sein d'une application en contrôlant la plateforme.

1- Le web en tant que plate - forme

- Web 2.0:

- N'a pas de frontière mais plutôt un centre de gravité.
- Ensemble de principes et de pratiques (un site pourra exposer tout ou une partie de ces principes et caractéristiques)

1- Le web en tant que plate - forme

- 3 cas pr extraire les traits qui différencient le web 1.0 du web 2.0:
 - Cas 1 : Netscape (1.0) vs Google (2.0)

Netscape : Enonce le web en tant que plateforme	Google: Application du web native
Produit: Navigateur Web	Délivré en tant que service avec des clients qui payent pr l'utiliser
Stratégie: Utiliser leur domination sur le marché du navigateur	Pas de différente version mais une amélioration continue
Webtop: Supplanter le desktop et remplir ce webtop d'info. et d'application grâce a des apporteurs de contenus.	Pas de vente ou licence mais des utilisateurs

1- Le web en tant que plate - forme

- Première caractéristique du web 2.0:

Google est entre le navigateur et le serveur de contenu → Le web 2.0 joue les 2 rôles en même temps.

1- Le web en tant que plate - forme

■ Cas 2: DoubleClick vs Overture et AdSense

DoubleClick	Google et Overture
Pur produit de l'ère Internet	Comprend le phénomène de la longue traîne: la force des petits sites représente l'essentiel du contenu du web
Pionnier du service web avant même la création du terme « Web Service »	Démontre comment ajouter virtuellement de la pub sur n'importe quelle page existante.
Demande un contrat de vente très formel	

1- Le web en tant que plate - forme

- 2eme leçon du web 2.0:
 - Mettre au point un service simple d'accès et une gestion algorithmique des données pr toucher l'intégralité du web, jusque ds sa périphérie, pas seulement son centre, jusqu'au bout de la longue traine, pas seulement en son cœur.

1- Le web en tant que plate - forme

■ Cas 3 : Akamai vs BitTorrent

Akamai	BitTorrent
Ressemble a DoubleClick: faire des affaires avec un cœur et non pas avec la périphérie du marché.	Approche de décongestion des flux (chaque client est un serveur ...)

1- Le web en tant que plate - forme

- 3eme principe cle du web 2.0:
 - Le service s'améliore automatiquement quand le nombre des utilisateurs croit.

2- Tirer parti de l'intelligence collective

- Principe central du succès du web 2.0:
 - Exploiter de manière efficace la force de l'intelligence collective que recèle potentiellement le web:
 - Liens hypertextes (catalogues de liens): Yahoo, Google qui a utilisé la méthode du classement de page basée sur la structure hypertexte du web plutôt que sur l'analyse des contenus.
 - Science de l'implication du Consommateur: Amazon (ou le Cteur peut ajouter des commentaires ...).
 - Activité collective de l'ensemble de ces utilisateurs (Produits d'eBay), il grossit en réponse a l'activité de ses clients.

2- Tirer parti de l'intelligence collective

- Exemple de nos jours:
 - Wikipedia: Encyclopédie en ligne basée sur le principe qu'une entrée puisse être ajoutée par n'importe quel utilisateur du web et modifiée par un autre.
 - Le « Tagging », un phénomène d'associations multiples.
 - Systèmes anti-spam collaboratifs qui agrègent les décisions individuelles des utilisateurs d'e-mail sur ce qui est et n'est pas un spam.
 - Blog: Sorte de page personnelle dans un format de journal intime.
 - Flux RSS: Famille de formats utilisée pr la syndication de contenu web, on l'appelle aussi « live web »

2- Tirer parti de l'intelligence collective

- Leçon a retenir:
 - Dans l'univers Web 2.0, l'implication des utilisateurs dans le réseau est le facteur-clé pour la suprématie du marché.

3- La puissance est dans les données

- Ttes les applications web sont liées a 1^e base de données spécialisée.
- La gestion de cette base de données est le cœur de métier des sociétés 2.0.
- Le contrôle des données amène ds un 1^{er} temps a la domination du marché puis le profit.
- Prochainement: il y aura une bataille entre fournisseurs de données et fournisseurs de logiciels (course de possession de données stratégiques).
- Le gagnant sera la société qui atteindra la 1ere masse critique de données par agrégation des utilisateurs et convertira cet avantage en services.

3- La puissance est dans les données

- Dernier point important:
 - Les aspects de confidentialité et de droit des utilisateurs sur leurs données.
Il est envisageable de voir le mvt. des données libres s'opposer peu a peu a l'univers des données propriétaires
Ex de données libres: Wikipedia

4- La fin des cycles de releases

- Il faut accepter finalement l'idée que le logiciel est proposé en tant que service et non plus en tant que produit.
- Changements fondamentaux:
 - Les traitements deviennent le cœur de métier (Google doit toujours mettre à jour ses indices, filtrer le spam link ...)
 - Les utilisateurs doivent être traités comme des co-développeurs.

5- Des modèles de programmation légers

- RSS devient peut être le service web le + déployé du fait de sa simplicité.
- 3 enseignements a en tirer:
 - Mettre en place des modèles de programmation légers permettant la création de système faiblement couplés pr éviter la complexité.
 - Syndication et non pas coordination: les services web simples cherchent a laisser des données a disposition et non pas a contrôle ce qui se passe a l'autre bout de la connexion.
 - Une conception faite pr diminuer les barrières de réutilisation des programmations.

5- Des modèles de programmation légers

- Principe supplémentaire du web 2.0:
 - Innovation par l'assemblage: C qd les composants de base deviennent abondants, il est possible de créer de la valeur en les assemblant de manière nouvelle et + efficace.

6- Le logiciel se libère du PC

- Nouvelle caractéristique du web 2.0:
 - Ne + être limité a la plate – forme PC
- L'aspect 2.0 n'est pas ds la nouveauté mais plutôt ds la pleine réalisation du véritable potentiel de la plate – forme web, celle-ci devant ns guider pr comprendre comment concevoir applications et services en même temps.
- Ex : iTunes qui est une application qui va d'1 appareil portable a un système web massif, le PC servant uniquement de mémoire locale et de station de contrôle.

7- Enrichir les interfaces utilisateurs

- Exemple de potentiel de richesse d'interface du web:
 - Google qui lance Gmail suivi par Google Maps.
- La technologie utilisée par Google est AJAX qui n'est pas une technologie mais un ensemble de plusieurs technologies se développant chacune de leur côté combinées ensemble pr donner des résultats nouveaux et puissants.

Conclusion

- Donc on pourrait dire que le cœur de métier des sociétés 2.0 se résume par 7 pts:
 - Des services, pas un package logiciel, avec des possibilités d'économie d'échelle.
 - Contrôle sur des sources de données uniques, difficiles à recréer et dont la richesse s'accroît à mesure que les gens les utilisent.
 - Utilisateurs = Co-développeurs
 - Tirer parti de l'intelligence collective
 - Touche le marché ds sa périphérie à travers la mise en place de services prêts à consommer.
 - Libérer le logiciel Pc
 - Souplesse ds les interfaces utilisateurs, les modèles de dev. et les modèles d'affaires.

Conclusion

- Une société marque + de points en respectant le + de caractéristiques et par la suite elle sera de plus en plus digne de l'appellation web 2.0