

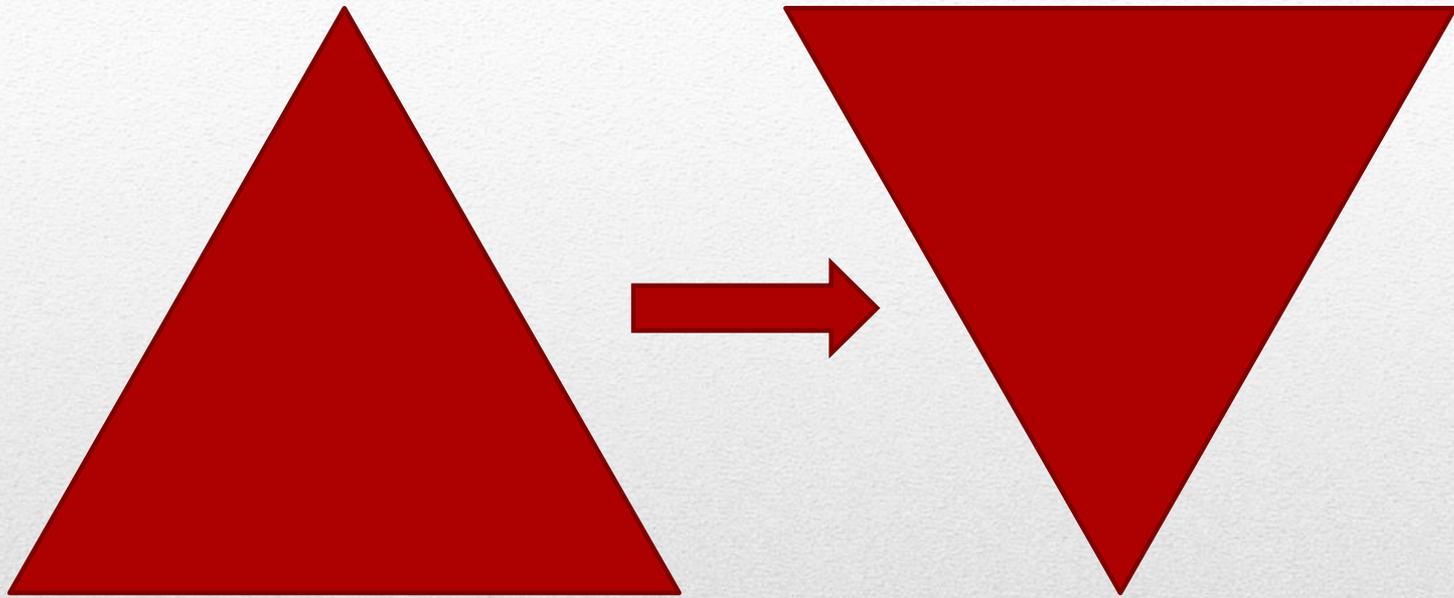


# WEB 2(3)(4).0

Êtes vous Web x.0 ?

L'entreprise est-elle Web x.0 ?

---



# **L'entreprise x.0 ?**

## **La Pyramide Inversée**

---

- **Introduction & Définition**
- **Technologies**
- **Enjeux**
- **Q&A**

**PLAN**

---

**Selon Wikipédia :**

*Le **Web 1.0** (statique) de +/- 1990 était utilisé comme vitrines pour les entreprises ; le visiteur est actif (démarche proactive de sa part) ; il consulte les pages créées (l'équivalent du catalogue de l'entreprise).*

## **Introduction & Définition**

---

**Selon Wikipédia :**

*Le **Web 2.0** (communautaire) des années 2000 fait la place belle aux communautés, aux blogs et aux réseaux sociaux. Les sites comparateurs, les boutiques en ligne les systèmes sécurisés de paiement sur Internet se développent. L'internaute partage les données, commente les articles...il devient acteur et consommateur : **le consom'acteur est né.***

**Introduction & Définition**

---

**Selon Wikipédia :**

*Le **Web 3.0** (ubiquitaire) des années actuelles rend le visiteur passif (l'internet vient à lui). Le web devient intelligent en étudiant le profil des visiteurs et en proposant les contenus adaptés. Le Web 3.0 est aussi l'internet des objets.*

## **Introduction & Définition**

---

**Selon Wikipédia :**

*Le **Web x.0** se réfère à la généralisation des communautés et des services en ligne tels que -sans se limiter à- réseaux sociaux ou des wikis qui visent à **faciliter la collaboration et le partage entre les internautes**. Les services remplacent les applications de bureau traditionnelles. Au-delà de la technologie, **le Web x.0 est un concept de mise en commun d'informations**.*

## **Introduction & Définition**

---

**Selon Wikipédia :**

*Le Web x.0 n'est plus un média dominé par les entreprises mais un support alimenté par les consommateurs (internaute, utilisateur, individu, citoyen) au service des consommateurs pour le bénéfice du consommateur.*

*Le Web x.0 est un média d'expression libre au service du plus grand nombre au risque (?) de devenir une source (qualifiée ?) d'influence et un espace de liberté.*

## **Introduction & Définition**

---

- Le **Web x.0** est une « **évolution** » **plus**
  - simple
  - intuitif
  - pervasif
  - omniprésent
  - accessible
  - interactif
  - participatif
  - social

...POUR LE PLUS GRAND NOMBRE

## **Introduction & Définition**

---

- plus simple (effets de réseaux, architecture de participation, l'idée de la version « bêta » perpétuelle)
- plus intuitif (exploitation de l'imprévu, trouver l'information sans la chercher)
- plus pervasif (indissociable du quotidien)
- plus omniprésent (davantage de supports, de formats, contenu plus riche)
- plus accessible (nouvelles interfaces, nouveaux logiciels, syndication de contenu)
- plus interactif (entre utilisateurs i.e crowdsourcing, réseaux sociaux rudimentaires)

## Introduction & Définition

---

- plus social (accessible au plus grand nombre, ergonomie, démocratisé)
- plus participatif (user-generated content, génération de communauté, d'échanges, notion d'appartenance, notion de relations équitables)

**c'est-à-dire un WEB (...4 ou 5)**

**symbiotique** (environnement harmonieux)

**ubiquitaire** (enfoui, intégré) !

## **Introduction & Définition**

---

## 1. Technique

Nouveaux Outils et nouvelles approches

## 2. Métier

Nouvelles sociétés / nouveaux business models

## 3. Social

- l'internaute collabore, discute et partage avec sa **communauté** ;
- de lecteur puis consommateur, il est devenu **producteur**.

# Le Web x.0 sous 3 aspects

---

# Le même socle technologique :

- **Logiciels « serveur »**
- **Syndication de contenu**
- **Protocoles de messagerie**
- **Standards de navigation**
- **Applications riches diverses**

***Le Réseau Social** (services utilisés par les communautés de personnes qui partagent les mêmes centres d'intérêt ou d'activités)*

par exemple :

- **CSS, balisage XHTML**
- **AJAX (& équivalent)**
- **RSS, RDF / Atom || Lang/Prot. FOAF, XFN**
- **Tag (ou étiquetage) pour une recherche sémantique plus heuristique**
- **URL**
- **Architecture REST (Representational State Transfer), SOAP ou services web XML**

**Technologies**

---

**R.S.S**

**Really Simple Syndication**

(ressource web disponible et mise à jour automatiquement)

**R.D.F**

**Resource Description Framework**

(modèle de graphe / langage de base du web sémantique)

**ATOM**

**Appellation de Format de syndication de contenu périodique**

**FOAF**

**Friend Of A Friend**

(langage / connexion d'individus entre eux)

**XFN**

**Xhtml Friends Network**

Moyen de représentation des liens entre individus

**REST**

**Representational State Transfer**

Architecture pour les Systèmes Hypermédia Distribués

**Technologies**

---

# • Emblématiques du Web x.0 :

## • *Blog*

*des pages Web dans lesquelles les internautes tiennent un journal ou partagent des informations avec leur équipe, leur communauté, leur entreprise ou les internautes.*

## • *Wiki*

*un environnement d'édition collectif qui permet à un groupe de personnes de créer et mettre à jour un site web basé sur les besoins d'un projet ou d'une communauté.*

## • *Tag*

*une étiquette que les internautes attribuent à une information permettant de découvrir des informations connectées.*

## • *Flux RSS*

*un système de diffusion d'alertes automatique pour obtenir les mises à jour d'information dont la nature change fréquemment (la famille de format XML Really Simple Syndication RSS est utilisée pour la syndication de contenu Web).*

## • *Podcast*

*contenu audio ou vidéo diffusé sur Internet et régulièrement remis à jour permettant aux utilisateurs l'écoute ou le téléchargement automatique de contenus.*

# Création du marché de

## « **l'économie de la connaissance** »

- le savoir devient un avantage compétitif
- la « marque » employeur devient un leitmotiv
- la « e-réputation » est un actif
- la conservation et la diffusion du capital immatériel à des fins **stratégiques** (*élément non monétaire et sans substance physique, constitué par les informations et connaissances*)

## **Enjeux**

---

# Création du concept

## « d'échange égal à égal »

- la circulation des savoirs, la coopération de tous les salariés sont des **atouts déterminants de la performance**
- la dépendance de l'entreprise à l'égard des collaborations (indispensables) informelles au sein des équipes est un réel **enjeu**
- le pouvoir unilatéral engendre des réactions de **résistance** et de retrait chez ceux sur lesquels il pèse
- une attente salariale forte pour le **rééquilibrage** des pouvoirs (faire valoir la réflexion et l'intérêt de chacun).

## Enjeux

---

# Contexte économique ..

- Réduction des **coûts**
- Amélioration de la **marge**
- Extension de **marché**

**Enjeux**

---

Chantiers « tests » vers la **modernisation sociale...**

**ATOS**

**AIR FRANCE**

**ALCATEL LUCENT**

**ORANGE**

**AXA**

**DANONE**

**IBM**

encouragent la **contribution individuelle et communautaire** par l'envie (sans tentative de canaliser ou de formater la participation)

---

Autre initiative : **BYOD** (*Bring Your Own Device*)

Illustration du brouillage entre vie privée et vie professionnelle

Utilisation de ses propres outils personnels au travail

« Je travaille chez moi ; je joue au bureau...je travaille tout le temps ; je joue tout le temps »...**cette perception pose le problème du contrôle et de l'évaluation du travail virtuel !**

---

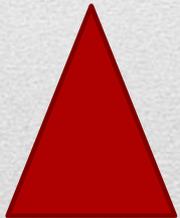
L'initiative de LA POSTE : RERS

*(Réseau d'Echanges Réciproques de Savoirs)*

S'inscrit dans une démarche de Knowledge Management

Nécessité d'organiser cet apprentissage collectif

Evaluation & Modélisation des savoirs repérés



Surmonter les **réticences des employés** qui ne souhaitent pas partager leur expérience ni leurs connaissances

La **sécurité**, la **confidentialité** des données et la **dissémination** d'informations sont perçus comme des risques majeurs

---

**Début d'une grande  
vague ou initiatives  
isolées ?**

---

- Le Web x.0 et les réseaux sociaux ont-ils ou auront-ils un **intérêt** pour les entreprises ?
  - Quelle est la perception de ce domaine par les **collaborateurs** ?
  - Quels sont les **risques réels ou perçus** et les **avantages** prévus autour d'une initiative sociale dans l'entreprise ?
  - La **Direction Générale** comprend elle les avantages d'une telle initiative ?
  - Le Web x.0 a-t-il ou aura-t-il une influence dans le monde des **PME et TPE** ?
  - Ces outils permettent ils d'atteindre de nouveaux clients ?
  - L'investissement dans les blogs ou une communauté en ligne améliore t il **l'innovation** des collaborateurs ?
-



# Etat du Marché

(source JEMM Research / 2500 sociétés / 800 personnes / tous secteurs)

---

Plus de **70% des entreprises** intègrent les outils de collaboration (courriel, messagerie instantanée, moteur de recherche et forum) dans le Web x.0 !!

## **Les outils collaboratifs**

---

**Les sites communautaires, les blogs et les flux RSS sont associés aux nouvelles technologies du Web !!**

*(les Wikis, les Tags ne sont pas exploités)*

**Les outils x.0**

---

## MASHUP

*Une **application composite** est une application qui combine du contenu ou du service provenant de plusieurs applications/sources plus ou moins hétérogènes formant ainsi une nouvelle application.*

## WIDGET

*disponible sur le poste de travail, une page web ou un blog, un widget est un outil qui propose des informations (cours, météo, trafic...) ou des divertissements.*

## RIA

*une Rich Internet Application est une application qui s'exécute dans un navigateur et qui offre une interface utilisateur de même niveau ergonomique que celui d'une application autonome sur l'ordinateur.*

## SaaS

*Software As A Service : consiste à fournir des services ou des applications métier par le biais du Web et d'un navigateur (et non plus directement sur le poste de travail ou en mode client-serveur)*

## Services Web

*Un **service web** (ou **service de la toile**<sup>1</sup>) est un programme informatique permettant la communication et l'échange de données entre applications et systèmes hétérogènes dans des environnements distribués. Il s'agit donc d'un ensemble de fonctionnalités exposées sur [internet](#) ou sur un [intranet](#), par et pour des applications ou machines, sans intervention humaine, et de manière synchrone.*

## Folksonomy

*nomme le système de catégorisation qui émerge des tags*

# Les Technologies x.0

---

1) Messagerie Instantanée	90%
2) Blogs	65%
3) Flux RSS	55%
4) Réseaux Sociaux	55%
5) Services Partagés (cal...)	45%
6) Podcasts	<b>25%</b>
7) Page Accueil Pers (i.e NetVibes)	<b>15%</b>

# Utilisations ?

---

<b>1) Participation Forums</b>	<b>45%</b>
<b>2) Evaluation, avis</b>	<b>40%</b>
<b>3) Ecriture Blog</b>	<b>15%</b>
<b>4) Partage photos &amp; vidéos</b>	<b>10%</b>
<b>5) Partage de liens</b>	<b>10%</b>
<b>6) Projet Collaboratif (wiki)</b>	<b>5%</b>

# **Utilisations ?**

---

- 1) Améliorer **l'image**
- 2) Améliorer les **relations extérieures**
- 3) Favoriser les **remontées d'expérience**
- 4) Faciliter la **compréhension des besoins**
- 5) Développer une communauté (**fidéliser**)
- 6) Baisser le coût de **transformation** (leads)
- 7) Supporter la création de **communauté virtuelle** (employés, clients, ..)

## **Le Web x.0 pour faire quoi ?**

---

**Et les bénéfices d'un réseau social  
pour les besoins internes de  
l'entreprise !!!**

**Pas de lien entre la mise en commun  
d'informations et la capacité  
d'innovation de l'entreprise !!!**

**Le Web x.0 pour faire quoi ?**

---

- **Organiser les expertises et les savoir-faire des employés** **pérennité**
- **Faciliter l'interaction (interne et externe)** **productivité**
- **Augmenter l'attractivité de l'entreprise** **recrutement**
- **Intégrer les équipes des partenaires** **rassembler**
- **Augmenter la prise de décision** **performer**
- **Encourager la participation** **innover**

# **Le Web x.0 pour faire quoi ?**

---

➤ Annuaire	35%
➤ Documents partagés	30%
➤ Calendriers	20%
➤ Etiquettes (tags)	10%
➤ Forums	5%
➤ Blogs	5%
➤ Annuaire étendu	3%
➤ Communauté	3%
➤ Wikis	2%
➤ RSS	2%



*Blogs & Wikis sont considérés comme redondants ; La valeur accordée aux blogs est discutable !!!!! Mais l'évolution est en marche.....*

# L'état du marché ?

**(outils mis en place)**

---

- **La Sécurité et la Confidentialité des Informations** 75%
- **Dissémination des Informations (méthodes, savoir, org.)** 70%
- **Absence d'outils de « monitoring »** 70%
- **Inégalités générationnelles (seniors vs juniors)** 60%
- **Respect des règles de gouvernance (mesures, indicateurs,..)** 60%
  
- **Distraction des collaborateurs** 30%
- **Aucun apport au quotidien** 10%

# Les Risques ?

---

➤ Perte de pouvoir du management	<b>peur</b>	<b>70%</b>
➤ Refus du changement / Résistance	<b>réfractaire</b>	<b>65%</b>
➤ Autre priorité	<b>budget</b>	<b>55%</b>
➤ Pas de justification valable	<b>volonté</b>	<b>50%</b>
➤ Pas de sponsor (D.G)	<b>volonté</b>	<b>40%</b>
➤ Manque de mesure de succès	<b>pertinence</b>	<b>35%</b>
➤ Pas de formation des utilisateurs	<b>conduite du chgt</b>	<b>10%</b>
➤ Gadget / Lubie de la DSI	<b>conduite du chgt</b>	<b>10%</b>
➤ Distraction pour les utilisateurs	<b>(in)formation</b>	<b>5%</b>

# Les Inhibiteurs ?

---

## A Brief History

### Web 1.0

Keywords,  
Portals,  
Favorites,  
Bookmarks

- Static HTML
- Email
- Forums
- Chat
- Low Bandwidth
- Limited Hardware



### Web 2.0

Search Engine  
Dominance,  
Social Media

- Dynamic HTML, Wikis
- Really Simple Syndication
- Podcasting, Video Podcasting
- Blogging, Micro-Blogging
- Social Networking
- Video
- High Bandwidth
- Cheap Computing

Google

TODAY!

### Web 3.0?

You! Us!

- Semantic Web
- Communal
- Micro-Networks
- Cloud Computing



	<b>Web 1.0</b>	<b>Web 2.0</b>	<b>Web 3.0</b>
<b>Meaning is...</b>	Dictated	Socially constructed	Socially constructed & contextually reinvented
<b>Technology is...</b>	Confiscated at the classroom door (digital refugees)	Cautiously adopted (digital immigrants)	Everywhere (digital universe)
<b>Teaching is done...</b>	Teacher to student	Teacher to student & student to student	Teacher to student, student to student, & student to teacher
<b>Schools are located...</b>	In a building	In a building or online	Everywhere & thoroughly infused into society
<b>Parents view schools as...</b>	Daycare	Daycare	A place for them to learn, too
<b>Teachers are...</b>	Licensed professionals	Licensed professionals	Everybody, everywhere
<b>Hardware &amp; software in schools...</b>	Are purchased at great cost and ignored	Are open source and available at lower cost	Are available at low cost and are used purposively
<b>Industry views graduates as...</b>	Assembly line workers	As ill-prepared assembly line workers in a knowledge economy	As co-workers or entrepreneurs

# Web 1.0 / 2.0 / 3.0 Summary

<b>Crawl</b>	<b>Walk</b>	<b>Run</b>
Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
Mostly Read-Only	Wildly Read-Write	Portable & Personal
Company Focus	Community Focus	Individual Focus
Home Pages	Blogs / Wikis	Lifestreams / Waves
Owning Content	Sharing Content	Consolidating Content
Web Forms	Web Applications	Smart Applications
Directories	Tagging	User Behavior
Page Views	Cost Per Click	User Engagement
Banner Advertising	Interactive Advertising	Behavioral Advertising
Britannica Online	Wikipedia	The Semantic Web
HTML / Portals	XML / RSS	RDF / RDFS / OWL



**Q & A**

---