¿Cómo funciona?

La Web móvil se presenta como un auténtico reto tanto para usuarios como para desarrolladores ya que, por un lado, el usuario encuentra problemas al intentar acceder a los sitios Web desde los dispositivos móviles, y por otro, los proveedores de contenido encuentran dificultades para crear sitios Web que funcionen adecuadamente en todos los tipos de dispositivos y configuraciones.

Es importante tener en cuenta que existen grandes diferencias entre usuarios móviles y usuarios fijos, como son los diferentes tipos de contenido que manejan, las capacidades de los dispositivos que utilizan (pantallas pequeñas) y el contexto en el cual el usuario recibe el contenido (por ejemplo, en el autobús). El acceso a la información desde cualquier lugar, en cualquier momento e independientemente del dispositivo utilizado puede alcanzarse a través de aplicaciones que se adapten dinámicamente a las necesidades del usuario, a las capacidades del dispositivo y a las condiciones del entorno. Dotar a las aplicaciones de **movilidad** permitirá a los usuarios utilizar diferentes dispositivos para acceder a la misma información. Como usuarios, podremos elegir la forma de interactuar con estas aplicaciones en función de nuestras necesidades y de las características del dispositivo utilizado. Para ello es necesaria una infraestructura global basada en estándares que permita la interoperabilidad.

En la actualidad, el trabajo del W3C en temas de Web móvil se centra principalmente en dos áreas: *generación de buenas prácticas* y *descripción de dispositivos móviles*. El [Grupo de Trabajo de Buenas Prácticas en Web Móvil](http://www.w3.org/2005/01/BPWGCharter/Overview.html) ha sido creado para desarrollar pautas, puntos de verificación y [buenas prácticas](http://www.w3.org/TR/mobile-bp/) con el objetivo de ayudar a los proveedores de contenido a desarrollar contenido Web que funcione correctamente en dispositivos móviles. Por otro lado, el [Grupo de Trabajo de Descripción de Dispositivo](http://www.w3.org/2005/MWI/DDWG/) se ha creado para guiar el desarrollo de mecanismos de descripción de dispositivos, es decir, bases de datos de descripciones que los desarrolladores de contenido podrán utilizar para adaptar los contenidos a los diferentes dispositivos.

Algunos de los estándares del W3C utilizados en la consecución de la Web móvil son las tecnologías multimedia y de gráficos como [SMIL](http://www.w3.org/AudioVideo/) para multimedia, y [SVG](http://www.w3.org/Graphics/SVG/) para la representación de gráficos vectoriales y animaciones en dispositivos de pantalla pequeña, que cuenta con dos perfiles, [SVG Tiny](http://www.w3.org/TR/SVGMobile/) para la representación de gráficos vectoriales en teléfonos móviles y [SVG Basic](http://www.w3.org/TR/SVGMobile/) para PDAs. La adaptación del contenido a dispositivos concretos y a las preferencias de los usuarios dispone de algunas tecnologías estándares como [CC/PP](http://www.w3.org/Mobile/CCPP/) y [DPF](http://www.w3.org/TR/2004/WD-DPF-20041122/) que permiten obtener datos sobre las características de los dispositivos, las preferencias del usuario y las condiciones del entorno, o [DISelect](http://www.w3.org/TR/cselection/%22%20%5Co%20%22P%C3%A1gina%20principal%20del%20Borrador%20de%20Trabajo%20de%20Selecci%C3%B3n%20de%20Contenido%20para%20Independencia%20de%20Dispositivo) para la selección y filtrado de contenido. A través de este mecanismo se seleccionan ciertas partes de la información, mientras que otras son suprimidas.

En el ámbito de la interacción con dispositivos móviles, el W3C proporciona tecnologías que facilitan la interacción a través del oído, la vista y el tacto. Entre algunas de estas tecnologías encontramos la [Infraestructura de Interfaz del Habla](http://www.w3.org/TR/voice-intro/) donde el W3C trabaja en lenguajes de etiquetado para hacer posible la utilización de aplicaciones de voz en diferentes plataformas de software y hardware. En concreto se trabaja diseñando lenguajes de etiquetado para la gramática de reconocimiento de voz, síntesis del habla, semántica de lenguaje natural y otros componentes de diálogo reutilizables. Algunos de los lenguajes de etiquetado son la [Especificación de Gramática de Reconocimiento del Habla](http://www.w3.org/TR/speech-grammar/) y el [Lenguaje de Etiquetado de Síntesis del Habla](http://www.w3.org/TR/speech-synthesis/). También hay que destacar [EMMA](http://www.w3.org/TR/emma/) que actúa como mecanismo de comunicación dentro de un sistema multimodal, [VoiceXML 2.0](http://www.w3.org/TR/voicexml20/%22%20%5Co%20%22Recomendaci%C3%B3n%20del%20Lenguaje%20de%20Etiquetado%20Extensible%20de%20Voz%2C%20versi%C3%B3n%202.0), como lenguaje para crear diálogos entre el usuario y la aplicación e [InkML](http://www.w3.org/2002/mmi/ink%22%20%5Co%20%22P%C3%A1gina%20principal%20del%20Lenguaje%20de%20Etiquetado%20de%20Tinta) para el intercambio de escritura electrónica entre distintas aplicaciones.