

Practica 1  
Línea del tiempo

## Código Html

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <<meta name="descripcion" content="Linea del tiempo evolución de la Web ">
    <<meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1.0">
    <title>Línea del tiempo evolución de la Web</title>
  </head>
  <style media="screen">
    #menu{
      background-color: #cfe92f;
      color: #141517;
      font-style: italic;
      text-align: center;

    }
    h4{      <!-- todo lo que este en h4 es de ese color -->
      color: #9a1bd9;
    }
  </style>

  <body>
    <div align="center"><h1>Línea del tiempo evolución de la Web</h1></div>
    <div id="menu">
      prueba color

      <a href="#IdWeb1"><h4> WEB 1.0</h4></a><!--# ancla Id Web (identificador ), con el #
vas a ir a buscar un identificador con ese nombre -->

      <a href="#IdWeb2"><h4> WEB 2.0</h4></a><!--h4 es el tipo de letra, diseño -->
```

Practica 1  
Línea del tiempo

<a href="#IdWeb3"><h4> WEB 3.0</h4></a>

<a href="#IdWeb4"><h4> WEB 4.0</h4></a>

</div>

<br><br><br><br><br><br><!--salto de linea, espacio de lineas para la pagina -->

<p id="IdWeb1">

<h1>Web 1.0</h1><!--h1 tipo de letra-->

<div " style=text-align:center;">

<!--en ese parrafo imagen "src" fuente de imagen (representación, se escribe así para los acentos)-->

</div>

Web 1.0

<br>

1.-Paginas estáticas

<br>

2.-Los primeros modelos de negocio basados en la Web

<br>

3.- Páginas Web estáticas (sitios Web)

<br>

4.- El primer navegador del mundo fue llamado World Wide Web. Creado por Tim Berners-Lee en 1990

<br>

5.- La guerra de navegadores (en inglés: Browser Wars) es el nombre popular dado a la competencia entre los navegadores web por el dominio del mercado.

</p><!-- -->

<hr ><!-- size=50px pinta una linea "size"para puntar en ancho -->

<p id="IdWeb2"><!--"p"parrafo identificador -->

Practica 1  
Línea del tiempo

<h1>Web 2.0</h1>

<div " style=text-align:center;">



</div>

<br>

Web 2.0

<br>

1.- interactividad (Ajax)

<br>

2.- Redes Sociales, Comercio en línea, wikis, herramientas de colaboración ligeras

<br>

3.- La Web 2.0 supone un paso adelante en la evolución de Internet, para incorporar al usuario como un agente activo en su funcionamiento, y no como un mero cliente o receptor de la información. Esto pasa por sitios web dinámicos, en los que al usuario se le permita interactuar, generar contenido, o formar parte de comunidades virtuales.

</p>

<hr>

<p id="IdWeb3">

<h1>Web 3.0</h1>

<div " style=text-align:center;">



</div>

Web 3.0

<br>

1.- Web Ubicua/ inteligente

<br>

2.- sistemas de recomendación, webs semánticas, optimación para móviles,  
internet de las cosas (IoT)

<br>

Practica 1  
Línea del tiempo

3.- JavaScript, XML, JSON (Ajax)

<br>

4.- interoperabilidad de Servicios Web (REST)

<br>

5.- Computación en la nube

</p>

<hr>

<p id="IdWeb4">

<h1>Web 4.0</h1>

<div " style=text-align:center;">



</div>

<br>

Web4.0

<br>

1.-Comprensión del lenguaje natural (NLU) y técnicas de Speech-to-Text.

<br>

2.-Nuevos modelos de comunicación máquina-máquina (M2M). La red estará formada por agentes inteligentes en la nube, que serán capaces de comunicarse entre sí y delegar la respuesta al agente adecuado.

<a href="menu"><h4>Regresar al inicio </h4></a>

</body>

</html>

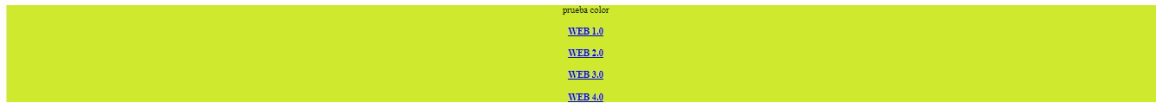
# Practica 1

## Línea del tiempo

### Ejecución:

<<

#### Línea del tiempo evolución de la Web



#### Web 1.0

##### WEB 1.0 (HTML, PORTALS)

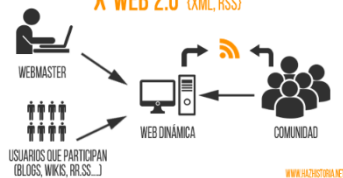


Web 1.0

- 1.- Páginas estáticas
- 2.- Los primeros modelos de negocio basados en la Web
- 3.- Páginas Web estáticas (sitios Web)
- 4.- El primer navegador del mundo fue llamado World Wide Web. Creado por Tim Berners-Lee en 1990
- 5.- La guerra de navegadores (en inglés: Browser Wars) es el nombre popular dado a la competencia entre los navegadores web por el dominio del mercado.

#### Web 2.0

##### WEB 2.0 (XML, RSS)



Web 2.0

- 1.- interactividad (Ajax)
- 2.- Redes Sociales, Comercio en línea, wikis, herramientas de colaboración ligera
- 3.- La Web 2.0 supone un paso adelante en la evolución de Internet, para incorporar al usuario como un agente activo en su funcionamiento, y no como un mero cliente o receptor de la información. Esto pasa por sitios web dinámicos, en los que al usuario se le permite interactuar, generar contenido, o formar parte de comunidades virtuales.

#### Web 3.0

##### WEB 3.0 (MICROFORMAT, MICRO DATA, RDFa)



Web 3.0

- 1.- Web Ubicua/ inteligente 2.- sistemas de recomendación, webs semánticas, optimación para móviles, internet de las cosas (IoT)
- 3.- JavaScript, XML, JSON (Ajax)
- 4.- interoperabilidad de Servicios Web (REST)
- 5.- Computación en la nube

# Practica 1

## Línea del tiempo

### Web 4.0



#### Web 4.0

- 1.-Comprensión del lenguaje natural (NLU) y técnicas de Speech-to-Text.
- 2.-Nuevos modelos de comunicación máquina-máquina (M2M). La red estará formada por agentes inteligentes en la nube, que serán capaces de comunicarse entre sí y delegar la respuesta al agente adecuado. [Regresar al inicio](#)

#### Línea del tiempo evolutiva de la Web

