



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



**U.A: Tecnologías para la Web**

**“Tarea 4”**

**Grupo: 2CM14**

**Profesora: Morales Guitron Sandra Luz**

**Alumno: Sánchez Becerra Ernesto Daniel**

# Índice

Introducción .....	(1)
Desarrollo	
Conceptos .....	(1)
Desarrollo web .....	(1)
HTML .....	(1)
CSS .....	(1)
Internet .....	(1)
Navegador .....	(2)
Buscador .....	(2)
Sitio web .....	(2)
Framework .....	(2)
Mockup .....	(2)
Responsive .....	(2)
Desarrollador Back-end .....	(2)
Desarrollador Front-end .....	(2)
Desarrollador Full stack .....	(3)
WWW .....	(3)
W3C .....	(3)
Arquitectura Cliente/Servidor .....	(3)
Protocolo TCP/IP .....	(3)
Protocolo HTTP .....	(3)
Conclusión .....	(3)
Referencias .....	(4)

## Introducción

En la actualidad el desarrollo web abarca una parte importante en la rama de la tecnología pues gracias a esta opción de trabajo se pueden elaborar aplicaciones y productos finales bastante completos donde las interfaces que se crean ayudan en gran medida a que el usuario pueda satisfacer una necesidad dependiendo de la situación en la que se requiera este tipo de alternativas. A continuación, se presentan algunos de los conceptos más comunes que se emplean cuando se trabajan con las tecnologías web.

## Conceptos

1. **Desarrollo Web:** El desarrollo web se refiere a la construcción, creación y mantenimiento de sitios web. Incluye aspectos como diseño web, publicación web, programación web y base de datos gestión. El desarrollo web incluye muchos tipos de creación de contenido web. Algunos ejemplos incluyen páginas web de codificación manual en un editor de texto, crear un sitio web en un programa como Dreamweaver y actualizar un Blog a través de un sitio web de blogs. En los últimos años, los sistemas de gestión de contenido como WordPress, Drupal y Joomla también se han convertido en medios populares de desarrollo web. Estas herramientas facilitan que cualquiera pueda crear y editar su propio sitio web utilizando un sitio web. [1]
2. **HTML:** HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés *HyperText Markup Language*) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web. Además de HTML, generalmente se utilizan otras tecnologías para describir la apariencia/presentación de una página web (CSS) o la funcionalidad/comportamiento (JavaScript).

"Hipertexto" hace referencia a los enlaces que conectan páginas web entre sí, ya sea dentro de un único sitio web o entre sitios web. Los enlaces son un aspecto fundamental de la Web. Al subir contenido a Internet y vincularlo a las páginas creadas por otras personas, te conviertes en un participante activo en la «World Wide Web» (Red Informática Mundial). [2]

3. **CSS:** La hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML y derivados. El W3C es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

La información de estilo se define en un documento separado, anteriormente se manejaba o en el mismo documento HTML, pero esto genera malas prácticas. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante las etiquetas «**style**» «**/style**». [3]

4. **Internet:** El concepto "Internet" hace referencia a una gran red mundial de computadoras conectadas mediante diferentes tipos de enlaces (satelitales, por radio o, incluso, submarinos). Esta gran Red permite compartir información y tiene varias peculiaridades: es barata, pública, fácil de usar, está de moda y da de comer a mucha gente. [4]

5. **Navegador:** es un programa informático que permite visualizar la información contenida en una página web, ya sea alojada en Internet o en un servidor local. Un navegador web tiene las herramientas necesarias para interpretar el código de una página, el cual puede constar de uno o varios lenguajes de programación, y presentar el contenido en pantalla de modo tal que el usuario pueda interactuar con la información y navegar hacia otras páginas a través de enlaces (también conocidos como hipervínculos o links). [5]
6. **Buscador:** el concepto de buscador suele utilizarse para nombrar al sistema informático que busca archivos alojados en servidores web a través de un programa que les permite analizar el contenido en forma automática para encontrar coincidencias. Un buscador, por lo tanto, actúa por orden del usuario que especifica un término o una frase que pretende encontrar en una red de ordenadores, como ser Internet. [6]
7. **Sitio web:** Sitio es un lugar que sirve para algo o un espacio ocupado (o que puede llegar a serlo). La noción de Web, por su parte, hace referencia a Internet, una red de redes que permite la interconexión de computadoras mediante un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. Un sitio web, por lo tanto, es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).
8. **Framework:** Un framework es un esquema o marco de trabajo que ofrece una estructura base para elaborar un proyecto con objetivos específicos, una especie de plantilla que sirve como punto de partida para la organización y desarrollo de software.
9. **Mockup:** Un mockup, traducido del inglés como bosquejo, es un fotomontaje a través del cual los diseñadores gráficos pueden presentar sus propuestas a los clientes. Estos fotomontajes se encuentran alojados bajo un fichero, normalmente de Adobe Photoshop y nos permiten situar nuestros diseños en un entorno determinado.
10. **Responsive:** Cuando utilizamos el término “responsive” (adaptable), nos referimos principalmente a “responsive design” (diseño web adaptable). Esto significa hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en todos los devices: tabletas, smartphones, etc.
11. **Desarrollador Front-End:** El desarrollador Front End es la persona responsable de diseñar y programar la interfaz de usuario de los sitios o aplicaciones web. Es una de las piezas más importantes en un proyecto digital porque se encarga de la experiencia de usuario, y desarrolla tareas clave del lado del cliente.
12. **Desarrollador Back-End:** El desarrollador back-end es el encargado de implementar la interacción entre el usuario y el sitio web. Utiliza lenguajes de programación para desarrollar módulos de procesamiento que otorguen a los usuarios contenido dinámico basado en las peticiones de entrada.

13. **Desarrollador Full Stack:** Para ser más específico, un desarrollador full stack hace tareas como: El desarrollo de la interfaz y arquitectura del sitio web. Diseña interfaces de usuario y otras funcionalidades front-end. Garantiza la funcionalidad de las aplicaciones y páginas en dispositivos móviles.
14. **WWW:** son las iniciales que identifican a la expresión inglesa World Wide Web, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet. A través de un software conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos. De esta manera, podríamos decir, utilizando una comparación con el sector de las comunicaciones telefónicas, que www es el “prefijo” que tiene todo portal que se encuentre en la mencionada Red al que queremos acceder.
15. **W3C:** El W3C (World Wide Web Consortium) es un comité que se dedica a implementar tecnologías uniformes en el uso y desarrollo de Internet. El organismo fue fundado en el MIT en Cambridge, Massachusetts, EE.UU. en 1994. El objetivo del W3C es uniformar las especificaciones técnicas y establecer directrices para el desarrollo de tecnologías web, de forma que se mantenga la idea básica de la World Wide Web. Tecnologías como HTML, XML, CSS, otros lenguajes de marcado y servicios web son utilizados diariamente por millones de usuarios. [7]
16. **Servidor:** Es un aparato informático que almacena, distribuye y suministra información. Los servidores funcionan basándose en el modelo “cliente-servidor”. El cliente puede ser tanto un ordenador como una aplicación que requiere información del servidor para funcionar. Por tanto, un servidor ofrecerá la información demandada por el cliente siempre y cuando el cliente esté autorizado. Los servidores pueden ser físicos o virtuales. [8]
17. **Protocolo TCP/IP:** Los protocolos son conjuntos de normas para formatos de mensaje y procedimientos que permiten a las máquinas y los programas de aplicación intercambiar información. Cada máquina implicada en la comunicación debe seguir estas normas para que el sistema principal de recepción pueda interpretar el mensaje. El *conjunto* de protocolos TCP/IP puede interpretarse en términos de capas (o niveles).
18. **Protocolo HTTP:** sus siglas en inglés: "Hypertext Transfer Protocol", es el nombre de un protocolo el cual nos permite realizar una petición de datos y recursos, como pueden ser documentos HTML. Es la base de cualquier intercambio de datos en la Web, y un protocolo de estructura cliente-servidor, esto quiere decir que una petición de datos es iniciada por el elemento que recibirá los datos (el cliente), normalmente un navegador Web. Así, una página web completa resulta de la unión de distintos sub-documentos recibidos, como, por ejemplo: un documento que especifique el estilo de maquetación de la página web (CSS), el texto, las imágenes, vídeos, scripts, etc.

## Conclusión

Podemos concluir que con la búsqueda de estos conceptos se comprende de mejor forma un panorama de lo que abarcan las tecnologías web y es importante saber algunos de ellas más que otros ya que nos ayudan a tener buenas prácticas cuando se programe una aplicación con estas reglas o medidas que debemos considerar en los requerimientos de nuestros proyectos.

## Referencias

- [1] Techlib (2009). “Definición de Desarrollo Web”. Extraído de: [https://techlib.net/definition/web\\_development.html](https://techlib.net/definition/web_development.html)
- [2] MDN Web Docs (2016). “HTML Lenguaje de etiquetas de hipertexto”. Extraído de: <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>
- [3] W3C Wiki. (2015). “ES/CSS”. Extraído de: <https://www.w3.org/wiki/Es/CSS>
- [4] Solo Ciencia (2015). “¿Qué es internet?”. Extraído de: <https://www.solociencia.com/informatica/influencia-internet-sociedad-actual-que-es-internet.htm>
- [5] Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (2013). “Definición de navegador web”. Extraído de: <https://definicion.de/navegador/>
- [6] Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (2014). “Definición de buscador web”. Extraído de: <https://definicion.de/buscador-2/>
- [7] Ryte Wiki. (2021). “¿Qué es W3C?”. Extraído de: <https://es.ryte.com/wiki/W3C>
- [8] Tic Portal.(s.f.). “¿Qué es un servidor? Características y Ejemplos”. Extraído de: <https://www.ticportal.es/glosario-tic/servidores>