

<https://vimeo.com/110256895>

# **Estándares relacionados al DAW**

# W3C - World Web Consortium

- **Misión:** *Llevar a la WWW a su máximo potencial al desarrollar protocolos comunes que **promuevan su evolución y asegurar su interoperabilidad***

- ¿Qué hace realmente?

**Estandarizar las tecnologías Web.** Para lograrlo, W3C sigue procesos que promuevan el desarrollo de estándares de alta calidad basados en un **consenso** de los miembros, equipo y el público



# Recomendación W3C

5kcal por porción

¿Necesitas promover el desarrollo de la web?  
Con esta receta obtendrás un protocolo  
aprobado por una comunidad internacional.  
Un estándar abierto que asegura el  
crecimiento a largo plazo de la web.

Para una porción

Listo en 5 minutos

Requiere ingredientes  
comprometidos

Dificultad: fácil

## Ingredientes

Para 1 porción

- 🕶️ 300+ Miembros de la W3C
- 🧐 Público y organizaciones técnicas
- 💰🧠💬 Apoyo
- Swag (al gusto)

## Instrucciones

1. El público presenta interés en cierto tema.  
Se genera una propuesta y se monitorea  
con proyectos dentro y fuera del W3C y en  
talleres de discusión
2. Cuando hay suficiente interés, se aprueba  
un grupo(s) para trabajar en el tema
3. Los grupos crean especificaciones y guías  
que pasan por ciclos de revisión mientras  
avanzan por **diferentes estados**
4. Se revisa hasta que sea un reporte  
técnico maduro y sí existe suficiente  
apoyo, W3C lo publica como una  
Recomendación

# Estados de una Recomendación W3C

- **Borrador de trabajo (Working Draft, WD):** disponible a la comunidad que incluye miembros de la W3C, público y organizaciones técnicas. Un WD puede convertirse en recomendación pero también puede convertirse en una nota de grupo (Working Group Note) si no tiene el suficiente apoyo o no existe consenso.
- **Recomendación candidata (Candidate Recommendation, RD):** es una señal para la comunidad de que es el momento para una última revisión y para reunir experiencia de implementación.
- **Recomendación propuesta (Proposed Recommendation):** solo puede presentar cambios pequeños, cualquier cambio significativo requiere la creación de un nuevo borrador.
- **Recomendación W3C (W3C Recommendation, REC):** el estándar para una tecnología Web. Se puede convertir en:
  - Recomendación editada o corregida
  - Recomendación obsoleta o remplazada

# Areas de interés

- Web design and applications: building and rendering WebApps, accessibility, internalization and different devices
- Web of devices: enable web access anywhere, anytime, using any device: mobile devices, consumer electronics, printers, smart tv, automobiles!!
- Web architecture: technologies and principles which sustain the Web, like URIs and HTTP
- Semantic Web: create data stores on the Web, build vocabularies and write rules for handling data, to support trusted interactions over the network.
- XML Technology: XML, XSLT and related standards
- Web of Services: message-based design using/based on technologies like HTTP, XML, SOAP, and others
- Browsers and Authoring Tools: ensures that all the crazy brilliance continues to improve a web open to us all: access the web from any kind of software, hardware, language (...).

[https://www.w3.org/2011/11/w3c\\_video.html](https://www.w3.org/2011/11/w3c_video.html)

# ¿Cómo empezó todo esto?

- En 1994, Tim Berners-Lee fundó el W3C en el laboratorio de ciencias de la computación del MIT, dónde se originó la Web
- En un inicio, las páginas web eran solo texto sin presentación ni estructura y comportamiento limitado -> **HTML** para definir la estructura, ¿y la presentación?
- malas prácticas o “trucos” a falta de un estándar para presentación
- Utilización de editores WYSIWYG que no se adaptaban a estándares (Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Adobe GoLive, etc.)
- 1998, la W3C publica la especificación de hojas de estilo: **CSS**
- Se requería mucha personalización para cumplir con requerimientos de cierto navegador pues estos últimos no cumplían con los estándares
- 2000 navegadores comenzaron a cumplir con los estándares sin embargo los diseñadores y desarrolladores ya prescindían de los estándares
- De la misma manera, cada navegador tenía su propio modelo de objetos. Añadir comportamiento dinámico a las páginas por medio de scripts era diferente en cada navegador
- ECMA estandarizó JavaScript: **ECMAScript**
- W3C estandarizó un **DOM**



- Sin embargo las especificaciones estaban escritas pensando en ingenieros desde un punto de vista académico y las empresas desde un punto de vista comercial preferían utilizar herramientas de autor, *software de caja*
- Actualmente las especificaciones de los estándares son fáciles de comprender por parte de una audiencia profesional

# Pero...¿y si no los uso?

- Aumenta el ancho de banda de manera innecesaria provocando un mayor tiempo de descarga
- Mantenimiento de la página web complicado
- Incompatibilidad con navegadores, plataformas y dispositivos

# Y si los uso...¿qué?

- Lograr un control más preciso sobre la estructura, presentación y comportamiento de la página web
- Desarrollar comportamientos sofisticados que funcionen en múltiples plataformas y navegadores
- Cumplir con las guías de accesibilidad sin sacrificar la apariencia estética
- Mantenimiento de la página web sencillo
- Separar la presentación (CSS3) de la estructura (HTML, XHTML, XML) y del comportamiento (JavaScript, DOM)

# Laboratorio 3

- Formar equipos de 3 personas
- Investigar un estándar de la W3C (*no incluir XML, HTML, CSS ni ECMAScript*), entenderlo y responder a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué problema soluciona?
  - ¿En qué área está incluido? Si no es claro, ¿en qué área lo incluirías y porque?
  - Año de estandarización y *creadores* principales
  - Describe brevemente los casos de uso del estándar