

TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO “CAMPUS ORIZABA”

PRACTICA 1

PERIODO ENERO -JUNIO 2025
6G5A 17:00 A 18:00 HRS.

Docente:

Ing.María Angélica Martínez Herrera

Materia:

Programación web

Alumno:

Hernández Caballero Daniela

Ordaz Martínez José Armando

Viderique Gaytán Brayan Jesús

REPORTE DE PRÁCTICA

UNIDAD: NO. DE PRÁCTICA: Práctica 1 NOMBRE DE PRÁCTICA: Línea de tiempo de las aplicaciones Web.		NO. DE EQUIPO Y NOMBRES: Equipo 6: Hernandez Caballero Daniela 22010930 Ordaz Martínez José Armando 22010974 Viderique Gaytán Brayan Jesús 22011012
ENE-JUN 2023	DOCENTE: M.A.T.I. ANGÉLICA MARTÍNEZ HERRERA	FECHA ENTREGA: 05/Marzo/2025

OBJETIVO

El objetivo de esta práctica y línea de tiempo es mostrar la evolución de la informática y la web a lo largo de las décadas, destacando los avances tecnológicos clave que han transformado la manera en que interactuamos con la información y la comunicación. A través de un recorrido histórico desde los inicios de las computadoras hasta la actualidad, buscamos proporcionar una visión clara y educativa sobre cómo la tecnología ha moldeado la sociedad, la economía y la vida cotidiana, permitiendo comprender la importancia de la digitalización y su impacto en el futuro.

Y también para desarrollar nuestras habilidades y capacidades al momento de trabajar en equipo llevando un buen ambiente y a la vez optimizar el trabajo ya que eso es uno de los puntos más importantes al momento de trabajar, para así tener un mayor rendimiento y entregar un buen proyecto.

MATERIAL

Para la elaboración de nuestro proyecto requerimos los siguiente:

- Equipos de computo.
- Software Visual Studio con extensión live share para trabajar de manera rápida y en equipo.
- Internet para la conexión entre equipos.

DESARROLLO

En este proyecto presentamos página que nos muestra una línea de tiempo que abarca diferentes décadas, desde los años 40 hasta la actualidad, enfocándose en la evolución de la informática, la web y la tecnología en general. A través de diversas páginas, se exploran los momentos clave que marcaron el desarrollo tecnológico y digital, resaltando los hitos más importantes, como el surgimiento de las computadoras personales, la creación de la World Wide Web (WWW), la transición hacia la Web 2.0, y las tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y la realidad aumentada.

Cada sección está acompañada por imágenes representativas de la época y resalta los avances más significativos en la historia de la informática, desde la década de 1940 hasta

las proyecciones futuras de la Web 5.0. Además, se incluye una navegación sencilla a través de una barra lateral que permite acceder fácilmente a las diferentes páginas temáticas de cada década.

Index.html

```
1<!DOCTYPE html>
2<html lang="es">
3<head>
4  <meta charset="UTF-8">
5  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6  <title>Linea del tiempo</title>
7  <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8</head>
9<body>
10  <div class="sidebar-left">
11    <a href="#index" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('index.html')">Inicio</a>
12    <h2>Fechas</h2>
13    <a href="pagina1.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina1.html')">1950</a>
14    <a href="pagina2.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina2.html')">1950</a>
15    <a href="pagina3.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina3.html')">1950</a>
16    <a href="pagina4.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina4.html')">1970</a>
17    <a href="pagina5.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina5.html')">1970</a>
18    <a href="pagina6.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina6.html')">1990</a>
19    <a href="pagina7.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina7.html')">1990</a>
20    <a href="pagina8.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('pagina8.html')">Actualidad</a>
21    <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button" onclick="cambiarContenido('2.tablaContactanos.html')">Contactanos</a>
22  </div>
23
24  <div class="main-content">
25    <h1>Linea del tiempo de las aplicaciones web</h1><br>
26    <div class="image-container">
27      
28    </div>
29    <p class="justificado">
30
31    <br>
32    <strong>INTRODUCCIÓN</strong><br><br>
33    <br><br>
34    La evolución de la web y la computación ha sido un proceso continuo de
35    innovación y transformación, que ha impactado profundamente en nuestra
36    sociedad, economía y vida cotidiana. Desde sus orígenes en la informática militar
37    hasta la llegada de la inteligencia artificial y la realidad aumentada, la web ha
```

38 experimentado avances significativos que han redefinido la manera en que
39 interactuamos con la información y la tecnología.
40 A mediados del siglo XX, las computadoras eran utilizadas principalmente con
41 fines científicos y militares. Posteriormente, con la llegada del ordenador personal,
42 el acceso a la computación se democratizó, permitiendo a individuos y empresas
43 aprovechar su potencial. Con el tiempo, Internet y la web revolucionaron la
44 manera en que accedemos al conocimiento, creamos contenido y nos
45 comunicamos.
46 Desde la Web 1.0, caracterizada por su estática y unilateralidad, hasta la Web
47 2.0, que promueve interacciones más humanas y personalizadas, cada etapa ha
48 traído consigo nuevas posibilidades y desafíos. En esta línea de tiempo,
49 exploraremos los hitos clave de la evolución de la web y la computación, desde sus
50 inicios hasta su futuro cercano, destacando las tecnologías y eventos que han
51 marcado cada era.

52 </p>
53

54
55

56
57

58 Descargar línea
59 del tiempo
60 </div>
61 <div id="contenido"></div>
62
63 </body>
64
65 </html>

Index.css

```
1 * {  
2   box-sizing: border-box;  
3   margin: 0;  
4   padding: 0;  
5 }  
6  
7 body {  
8   font-family: Arial, sans-serif;  
9   display: flex;  
10  min-height: 100vh;  
11 }  
12  
13 .sidebar-left {  
14   background: #2c3e50;
```



```
15 color: white;
16 padding: 20px;
17 width: 250px;
18 }
19
20 .main-content {
21 flex: 1;
22 padding: 30px;
23 background: #f4f7f6;
24 }
25
26 .nav-button {
27 display: block;
28 width: 100%;
29 padding: 12px;
30 margin: 10px 0;
31 background: #3498db;
32 color: white;
33 text-decoration: none;
34 border: none;
35 border-radius: 5px;
36 text-align: center;
37 transition: background 0.3s;
38 }
39
40 .nav-button:hover {
41 background: #2980b9;
42 cursor: pointer;
43 }
44
45 .download-button {
46 display: inline-block;
47 padding: 10px 20px;
48 background-color: #4CAF50;
49 color: white;
50 text-decoration: none;
51 border-radius: 5px;
52 margin-top: 20px;
53 transition: background-color 0.3s;
54 }
55
56 .download-button:hover {
57 background-color: #45a049;
58 }
59
60 .image-container {
61 display: flex;
62 justify-content: center;
63 margin: 20px 0;
64 }
65
66 .centered-image {
67 max-width: 100%;
68 height: auto;
69 border-radius: 10px;
```

```
69 }
70
71
72
73 @media (max-width: 768px) {
74   body {
75     flex-direction: column;
76   }
77
78   .sidebar-left {
79     width: 100%;
80     order: 2;
81   }
82
83   .main-content {
84     order: 1;
85   }
86 }
```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

Línea del tiempo de las aplicaciones web



INTRODUCCIÓN

La evolución de la web y la computación ha sido un proceso continuo de innovación y transformación, que ha impactado profundamente en nuestra sociedad, economía y vida cotidiana. Desde sus orígenes en la informática militar hasta la llegada de la inteligencia artificial y la realidad aumentada, la web ha experimentado avances significativos que han redefinido la manera en que interactuamos con la información y la tecnología. A mediados del siglo XX, las computadoras eran utilizadas principalmente con fines científicos y militares. Posteriormente, con la llegada del ordenador personal, el acceso a la computación se democratizó, permitiendo a individuos y empresas aprovechar su potencial. Con el tiempo, Internet y la web revolucionaron la manera en que accedemos al conocimiento, creamos contenido y nos comunicamos. Desde la Web 1.0, caracterizada por su estática y uniliteralidad, hasta la Web 5.0, que promete interacciones más humanas y personalizadas, cada etapa ha traído consigo nuevas posibilidades y desafíos. En esta línea de tiempo, exploraremos los hitos clave de la evolución de la web y la computación, desde sus inicios hasta su futuro cercano, destacando las tecnologías y eventos que han marcado cada era.



[Descargar línea del tiempo](#)



Página1.html

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Linea del tiempo 40's</title>
7      <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8  </head>
9  <body>
10     <div class="sidebar-left">
11         <a href="index.html" class="nav-button"
onclick="cambiarContenido('index.html')"> </a>
12     <h2>Fechas</h2>
13     <a href="pagina1.html" class="nav-button"> </a>
14     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15     <a href="pagina3.html" class="nav-button"> </a>
16     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17     <a href="pagina5.html" class="nav-button"> </a>
18     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19     <a href="pagina7.html" class="nav-button"> </a>
20     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button"> Contactanos </a>
22 </div>
23
```

```

24     <div class="main-content">
25         <h1> Historia del diseño de las aplicaciones </h1><br>
26         <div class="image-container">
27             
28         </div>
29
30     <div class="main-content">
31         <h1 class="title"> Que pasó en estos años </h1>
32         <br>
33         <br>
34         <br>
35         <br>
36         <section>
37             <h2> 1946: Arquitectura de Von Neuman </h2>
38             <p><strong>Contexto Histórico:</strong> John von Neumann desarrolló esta arquitectura
39             mientras trabajaba en el Proyecto EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer). Su
40             propuesta se documentó en el "First Draft of a Report on the EDVAC".</p>
41             <p><strong>Componentes Clave:</strong></p>
42             <ul>
43                 <li> Unidad Central de Procesamiento </li>
44                 <li> Memoria principal (almacena datos e instrucciones)</li>
45                 <li> Buses de Datos, Dirección y Control </li>
46                 <li> Dispositivos de Entrada/Salida</li>
47             </ul>
48             <p><strong>Ciclo Fetch-Decode-Execute:</strong> Obtención, decodificación y ejecución
49             de instrucciones.</p>
50             <p><strong>Ventajas:</strong> Simplicidad y bajo costo </p>
51             <p><strong>Desventajas:</strong> Cuello de botella de Von Neumann.</p>
52         </section>
53         <br><br>
54         <section>
55             <h2>1948: Teoría de la Información (Claude Shannon)</h2>
56             <p><strong>Contexto Histórico:</strong> Claude Shannon, en Bell Labs, publicó su
57             trabajo "A Mathematical Theory of Communication" sobre la comunicación analógica y digital </p>
58             <p><strong>Conceptos Clave:</strong></p>
59             <ul>
60                 <li> Bit como unidad de información</li>
61                 <li> Entropía: mide la incertidumbre de una fuente de datos </li>
62                 <li> Capacidad del canal: máxima tasa de transmisión sin errores</li>
63                 <li> Teorema de codificación de fuente y de canal para compresión y corrección de
64                     errores </li>
65             </ul>
66             <p><strong>Aplicaciones:</strong> Compresión de datos (ZIP, MP3), criptografía,
67             telecomunicaciones </p>
68         </section>
69     </div>
70 </div>

```


65

66 <div id="contenido"></div> <!-- Added this div for dynamic content -->

67

68 </body>

69

70 </html>

71

72

73

74

75

76

77

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

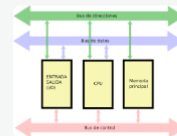
1990

2000

Actualidad

Contactános

Línea del tiempo de las aplicaciones web



¿Qué pasó en estos años?

1945: Arquitectura de Von Neumann

Contexto Histórico: John von Neumann desarrolló esta arquitectura mientras trabajaba en el Proyecto EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer). Su propuesta se documentó en el "First Draft of a Report on the EDVAC".

Componentes Clave:

- CPU (Unidad Central de Procesamiento)
- Memoria principal (almacena datos e instrucciones)
- Buses de Datos, Dirección y Control
- Dispositivos de Entrada/Salida
- Ciclo Fetch-Decode-Execute: Obtención, decodificación y ejecución de instrucciones.

Ventajas: Flexibilidad y bajo costo.

Desventajas: Cuello de botella de Von Neumann.

1948: Teoría de la Información (Claude Shannon)

Contexto Histórico: Claude Shannon, en Bell Labs, publicó "A Mathematical Theory of Communication" unificando la comunicación analógica y digital.

Conceptos Clave:

- Bit como unidad de información
- Entropía: mide la incertidumbre de una fuente de datos
- Capacidad del canal: máxima tasa de transmisión sin errores
- Codificación de fuente y de canal para compresión y corrección de errores
- Aplicaciones: Compresión de datos (JPEG, MP3), criptografía, telecomunicaciones, redes de datos.

Página2.html

1 <!DOCTYPE html>

2 <html lang="es">

3 <head>

4 <meta charset="UTF-8">

5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

6 <title>Línea del tiempo 50's</title>

7 <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">

8 </head>

9 <body>

10 <div class="sidebar-left">

11

12 <h2>Fechas</h2>

```

13     <a href="pagina1.html" class="nav-button"> </a>
14     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15     <a href="pagina3.html" class="nav-button"> </a>
16     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17     <a href="pagina5.html" class="nav-button"> </a>
18     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19     <a href="pagina7.html" class="nav-button"> </a>
20     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contactanos </a>
22 </div>
23
24
25 <div class="main-content">
26     <h1 class="title">¿Qué pasó en estos años?</h1>
27     <br>
28     <div class="image-container">
29         
30     </div>
31     <br>
32     <br>
33     <p> avances tecnológicos y estratégicos de la década de 19 </p>
34
35     <section>
36         <br>
37         <br>
38         <h2><img alt="Icono de guerra fría" data-bbox="278 561 293 573"/> Red de comunicación en la Guerra Fría (1950)</h2>
39         <p><strong>Contexto:</strong> Durante la Guerra Fría, la tensión entre EE.UU. y la Unión Soviética impulsó avances tecnológicos, especialmente en comunicaciones seguras. El desarrollo de redes de EE.UU. condujo al diseño de redes a etapas de </p>
40         <p><strong>Desafío:</strong> Un ataque en un punto crítico podía desactivar la red de comunicaciones centralizada.</p>
41         <p><strong>Solución:</strong></p>
42         <ul>
43             <li><strong>Red de comunicación descentralizada:</strong> Se diseñó una red sin un único punto de fallo. </li>
44             <li><strong>Commutación de paquetes:</strong> La información se dividía en pequeños paquetes que podían seguir diferentes rutas.</li>
45         </ul>
46         <p><strong>Impacto:</strong> Estos principios fueron clave para ARPANET e Internet.</p>
47     </section>
48
49     <section>
50         <br>
51         <br>
52         <h2><img alt="Icono de computadora" data-bbox="278 868 293 880"/> UNIVAC I (1951)</h2>
53         <p><strong>Características técnicas:</strong></p>

```

```
54         <ul>
55             <li><strong>Almacenamiento:</strong> Usaba cintas magnéticas en lugar de tarjetas
56             </li>
57             <li><strong>Velocidad:</strong> Realizaba 1.000 cálculos por segundo.</li>
58             <li><strong>Uso:</strong> En la Oficina del Censo de EE.UU., aplicaciones
59             científicas y comerciales.</li>
60         </ul>
61     <p><strong>Aportes destacados:</strong></p>
62     <ul>
63         <li><strong>Predicción electoral de 1952:</strong> Predijo correctamente la
64         victoria de Eisenhower con solo el 1% de los votos.</li>
65         <li><strong>Iniciaciones comerciales:</strong> Empresas como General Electric
66         y IBM usaron sus programas de finanzas.</li>
67     </ul>
68 </section>
69
70 <section>
71     <br>
72     <br>
73     <h2>🚀 Fundación de ARPA (1958)</h2>
74     <p><strong>Orígenes de su creación:</strong> El lanzamiento de Sputnik en 1957 generó
75     preocupación entre la superioridad tecnológica soviética.</p>
76     <p><strong>Objetivo inicial:</strong></p>
77     <ul>
78         <li>Asegurar la superioridad tecnológica y militar de EE.UU.</li>
79         <li>Fomentar "empresas tecnológicas" como el Sputnik.</li>
80     </ul>
81     <p><strong>Proyectos importantes:</strong></p>
82     <ul>
83         <li><strong>Project JPLC (1958):</strong> Primera red con conmutación de paquetes, base
84         a la NASA.</li>
85         <li><strong>Tecnología militar:</strong> Innovaciones en robótica, IA y sistemas
86         de defensa.</li>
87     </ul>
88     <p><strong>Impacto histórico:</strong> En 1972, ARPA pasó a ser DARPA, con un fuerte impacto
89     en tecnologías que hoy usamos internamente.</p>
90 </section>
91 <br>
92 <br>
93 </div> <!-- Added this div for dynamic content -->
94 </body>
95 </html>
```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



Avances tecnológicos y estratégicos de la década de 1950

Red de comunicación en la Guerra Fría (1950)

Contexto: Durante la Guerra Fría, la tensión entre EE.UU. y la Unión Soviética impulsó avances tecnológicos, especialmente en comunicaciones seguras. El Departamento de Defensa de EE.UU. necesitaba un sistema resistente a ataques nucleares.

Desafío: Un ataque en un punto crítico podía desactivar la red de comunicaciones centralizada.

Solución:

- **Descentralización:** Paul Baran propuso una red sin un único punto de fallo.
- **Conmutación de paquetes:** La información se dividía en pequeños paquetes que podían seguir diferentes rutas.

Impacto: Estos principios fueron clave para ARPANET e Internet.

UNIVAC I (1951)

Características técnicas:

Página3.html

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Línea del tiempo 60's</title>
7   <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8 </head>
9 <body>
10  <div class="sidebar-left">
11    <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
12    <h2>Fechas</h2>
13    <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
14    <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15    <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
16    <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17    <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
18    <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19    <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
20    <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21    <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
22  </div>
```

```

23
24 <div class="main-content">
25   <h1 class "title"> ¿Qué pasó en estos años? </h1>
26   <br>
27   <div class "image-container">
28     
29   </div>
30   <br>
31   <p> Avances tecnológicos y de comunicación en la década de 1950 </p>
32
33   <section>
34     <br>
35     <br>
36     <h2>🌐 1962: La "Red Galáctica" de C.R. Licklider</h2>
37     <p><strong> ¿Quién fue C.R. Licklider? </strong></p>
38     <p>J.C.R. Licklider fue un psicólogo y científico de la computación que trabajó en ARPA (hoy
39     DARPA). Fue un visionario que imaginó una era donde las computadoras estarían interconectadas, permitiendo
40     el acceso remoto a datos y programas.</p>
41     <p><strong> ¿Qué propuso la Red Galáctica? </strong></p>
42     <p>Licklider propuso una red de computadoras conectadas a nivel mundial, donde cualquiera
43     pudiera acceder a programas y datos desde cualquier lugar. Su visión incluía el uso compartido de recursos
44     computacionales, comunicación en tiempo real y colaboración remota, sentando las bases para Internet.</p>
45     <p><strong> ¿Qué fue la Red Galáctica? </strong></p>
46     <p>La Red Galáctica era una idea que surgió en 1962 en la oficina de Licklider en el MIT y más tarde en Santa Monica.
47     </p>
48     </section>
49
50     <section>
51       <br>
52       <br>
53       <h2> 📡 1959: Primera conexión entre computadoras (Roberts y Marill) </h2>
54       <p><strong>¿Qué hicieron Lawrence Roberts y Thomas Marill?</strong></p>
55       <p>Roberts y Marill realizaron la primera conexión experimental entre dos computadoras usando una línea telefónica.
56       La conexión se estableció entre una IBM en el MIT y una PDP en Santa Monica.
57       </p>
58       <p><strong>¿Cómo funcionó?</strong></p>
59       <ul>
60         <li>Utilizaron un módem para convertir señales digitales en analógicas.</li>
61         <li>La conexión utilizó conmutación de circuitos, similar a las llamadas telefónicas.
62         </li>
63       </ul>
64       <p><strong> Limitaciones </strong> La conmutación de circuitos no era óptima para datos
65       digitales, lo que motivó la exploración de la computación de paquetes.
66       </p>
67     </section>
68
69     <section>
70       <br>
71       <br>
72       <h2> 🌐 1969: ARPANET, la primera red de computación </h2>
73       <p><strong>¿Qué es ARPANET?</strong></p>

```



```

63      <p>El primer correo electrónico fue enviado en 1971 por Leonard K.
64      <p><strong>Primera conexión exitosa:</strong> Se conectaron cuatro universidades:</p>
65      <ul>
66          <li>UCLA (Universidad de California, Los Ángeles)</li>
67          <li>Stanford (Stanford Research Institution)</li>
68          <li>UC Santa Barbara (Universidad de California en Santa Bárbara)</li>
69          <li>Universidad de Utah</li>
70      </ul>
71      <p>El primer mensaje fue "LOVE", aunque el sistema se colapsó tras las primeras dos letras
72      <p><strong>Innovaciones clave:</strong></p>
73      <ul>
74          <li><strong>IMP (Interface Message Processor):</strong> Miniordenador que gestionaba la
75          <li><strong>Commutación de paquetes:</strong> Permitió enviar los datos en pequeños paquetes,
76          </ul>
77      <p><strong>ARPANET creció rápidamente, permitió el primer correo electrónico en 1971 y sentó las bases
78      <p>para el protocolo TCP/IP, fundamental para Internet.</p>
79      </section>
80      <br>
81      <br>
82      </div>
83
84      <div id="contenido"></div>
85
86 </body>
87
88 </html>
89

```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



Avances tecnológicos y de comunicación en la década de 1960

1962: La "Red Galáctica" de C.R. Licklider

¿Quién fue C.R. Licklider?

J.C.R. Licklider fue un psicólogo y científico de la computación que trabajó en ARPA (hoy DARPA). Fue un visionario que imaginó una era donde las computadoras estarían interconectadas, permitiendo el acceso remoto a datos y programas.

La idea de la "Red Galáctica"

Licklider propuso una red de computadoras conectadas a nivel mundial, donde cualquiera pudiera acceder a programas y datos desde cualquier lugar. Su visión incluía el uso compartido de recursos computacionales, comunicación en tiempo real y colaboración remota, sentando las bases para Internet.

Impacto: Su influencia fue clave en ARPANET y promovió interfaces hombre-máquina más intuitivas.

Página4.html

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Linea del tiempo 70's</title>
7   <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8 </head>
9 <body>
10  <div class="sidebar-left">
11    <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
12    <h2>Fechas</h2>
13    <a href="pagina1.html" class="nav-button">1950</a>
14    <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15    <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
16    <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17    <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
18    <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19    <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
20    <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21    <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
22  </div>
23
24  <div class="main-content">
25    <h1 class="title">El uso de la web en los años 50</h1>
26    <br>
27    <br>
28    <div class="image-container">
29      
30    </div>
31    <br>
32    <br>
33    <p>Avances tecnológicos y militares en la década de 1970</p>
34
35    <section>
36      <br>
37      <h2>1970: Era Militar de la Informática</h2>
38      <p>Durante la década de 1970, las computadoras desempeñaron un papel fundamental en aplicaciones militares y científicas. Esta era fue impulsada por la necesidad de realizar cálculos complejos, mejorar las comunicaciones y fortalecer la seguridad nacional.</p>
39      <p><strong>Aplicaciones clave de la época:</strong></p>
40      <ul>
41        <li><strong>Simulaciones militares</strong>: Simulación y predicción de trayectorias de
```

```
</li>
42      <li><strong>Simulaciones militares:</strong> Para estrategias y entrenamiento.</li>
43      <li><strong>Inteligencia artificial:</strong> Para análisis de datos y toma de decisiones.</li>
44      <li><strong>Criptografía:</strong> Mejoras en la seguridad de las comunicaciones.</li>
45    </ul>
46  </section>
47  <br>
48  <br>
49  <section>
50    <h2>🧠 Alan Turing y sus contribuciones a la criptografía</h2>
51    <p><strong>Quién fue Alan Turing</strong> </strong></p>
52    <p>Turing fue un matemático británico, pionero de la informática teórica y la inteligencia
53    artificial. Desarrolló el concepto de la Máquina de Turing, un modelo teórico para simular la lógica de
54    cualquier algoritmo computacional.</p>
55    <p><strong>Contribuciones militares</strong> </strong></p>
56    <p>Durante la Segunda Guerra Mundial, Turing trabajó en Bletchley Park y desarrolló la Bombe,
57    una máquina que ayudó a descifrar el código Enigma nazi, acortando la guerra y salvando miles de
58    vidas.</p>
59    <p><strong>Impacto en la criptografía</strong> </strong></p>
60    <p>Su trabajo en criptografía fue fundamental para la seguridad
61    de la información durante la guerra y estableció las bases para la criptografía moderna.</p>
62  </section>
63  <br>
64  <br>
65  <section>
66    <h2>🚀 Conclusión: Impacto en la década de 1970</h2>
67    <p>Durante los años 70, la informática militar evolucionó rápidamente.</p>
68    <ul>
69      <li>Computadores más rápidos y eficientes en herramientas esenciales para simulaciones de
70      guerra, análisis de datos y comunicación.</li>
71      <li>Innovaciones militares como ARPANET se convirtieron en tecnologías civiles
72      (Internet).</li>
73      <li>Se comenzó el camino hacia computadores más accesibles y conectados.
```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



Avances tecnológicos y militares en la década de 1970

1970: Era Militar de la Informática

Durante la década de 1970, las computadoras desempeñaron un papel fundamental en aplicaciones militares y científicas. Esta era fue impulsada por la necesidad de realizar cálculos complejos, mejorar las comunicaciones y fortalecer la seguridad nacional.

Áreas clave de aplicación:

- **Cálculos balísticos:** Simulación y predicción de trayectorias de misiles.
- **Simulaciones militares:** Para estrategias y entrenamiento.
- **Comunicación segura:** Uso de redes como ARPANET para conectar bases militares y centros de investigación.
- **Criptografía:** Mejoras en la seguridad de las comunicaciones.

Alan Turing y sus contribuciones a la criptografía

Página5.html

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Linea del tiempo 80's</title>
7   <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8 </head>
9 <body>
10   <div class="sidebar-left">
11     <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
12     <h2>Fechas</h2>
13     <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
14     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15     <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
16     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17     <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
18     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19     <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
20     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
22   </div>
23
24   <div class="main-content">
25     <h1 class="title">¿Qué pasó en estos años?</h1>
```

```
26      <br>
27      <br>
28      <div class="image-container">
29          
30      </div>
31      <br>
32      <br>
33      <h2>La década de los 80: El auge de la informática </h2>
34      <p>En la década de 1980, las computadoras comenzaron a jugar un papel crucial en el mundo
35      empresarial, marcando la transición a una herramienta clave para la gestión empresarial.</p>
36      <br>
37      <h3>Aplicaciones empresariales </h3>
38      <ul>
39          <li><strong>Contabilidad</strong> Software como Lotus 1-2-3 (1983) automatizó hojas de
40          cálculo y reportes financieros.</li>
41          <li><strong>Inventarios</strong> Sistemas de Punto de Venta (POS) integraron ventas,
42          inventario y reportes financieros.</li>
43          <li><strong>Gestión de Recursos</strong> Los primeros ERP permitieron gestionar recursos.
44      </li>
45      </ul>
46      <br>
47      <br>
48      <h3>Accesibilidad de la tecnología empresarial </h3>
49      <p>Al principio, las computadoras eran costosas y solo accesibles para grandes corporaciones,
50      pero con la llegada de las PCs, la tecnología se volvió más accesible para pequeñas y medianas
51      empresas.</p>
52      <br>
53      <br>
54      <h3>1990: Desarrollo de los protocolos TCP/IP </h3>
55      <p>TCP/IP permitió la creación de redes locales (LAN) en oficinas, mejorando la colaboración y
56      el comercio electrónico emergente.</p>
57      <br>
58      <br>
59      <h3>La transformación del negocio con la informática </h3>
60      <p>Las corporaciones optimizaron operaciones, surgieron nuevos modelos de negocio y se sentaron
61      las bases para la explosión tecnológica de los años 90.</p>
62      <br>
63      </div>
64      </body>
65      </html>
```


Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

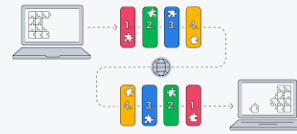
1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



1980: Era de Negocios en la Informática

En la década de 1980, las computadoras comenzaron a jugar un papel crucial en el mundo empresarial, marcando la transición a una herramienta clave para la gestión empresarial.

Aplicaciones empresariales clave

- **Contabilidad:** Software como Lotus 1-2-3 (1983) automatizó hojas de cálculo, mejorando la eficiencia financiera.
- **Inventarios:** Sistemas de Punto de Venta (POS) integraron ventas, inventario y reportes financieros.
- **Gestión empresarial:** Los primeros ERP permitieron gestionar recursos, personal y operaciones.

Accesibilidad de la tecnología empresarial

Al principio, las computadoras eran costosas y solo accesibles para grandes corporaciones, pero con la llegada de las PCs, la tecnología se volvió más accesible para pequeñas y medianas empresas.

Página6.html

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
6  scale=1.0">
7      <title>Linea del tiempo 90's</title>
8      <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
9  </head>
10 <body>
11 <div class="sidebar-left">
12     <a href="1.index.html" class="nav-button"
13     onclick="cambiarContenido('1.index.html')">Inicio</a>
14     <h2>Fechas</h2>
15     <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
16     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
17     <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
18     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
19     <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
20     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
21     <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
22     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
23     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-
24 button">Contáctanos</a>
25 </div>
26
27 <div class="main-content">

```

```

25      <h1 class="title">¿Qué pasó en estos años?</h1>
26      <br>
27      <div class="image-container">
28          
30      </div>
31      <br>
32      <p>La era del ordenador personal (PC)</p>
33      <br>
34      <section>
35          <h2>💻 1990: Era del Ordenador Personal (PC)</h2>
36          <p>La década de 1990 marcó un punto de inflexión en la
37          historia de la informática, ya que las computadoras personales se
38          volvieron accesibles y esenciales en hogares, escuelas y oficinas,
39          conectando al mundo de manera sin precedentes.</p>
40          <br>
41          <h3>💻 Popularización de las Computadoras Personales
42          (PCs)</h3>
43          <p><strong>Precedentes importantes:</strong> El IBM PC
44          (1981) fue un catalizador clave para el mercado de las PCs, basado en
45          arquitectura abierta que permitió ampliar el ecosistema de hardware y
46          software compatibles.</p>
47          <p><strong>El auge de los PCs en los 90:</strong> Marcas
48          como Compaq, Dell, HP y Apple ofrecieron computadoras más potentes y
49          asequibles, mientras que sistemas operativos como Microsoft Windows 95
50          facilitaron su uso.</p>
51          <p><strong>Impacto en la vida cotidiana:</strong> Las PCs se
52          convirtieron en herramientas de productividad, plataformas educativas y
53          centros multimedia en el hogar.</p>
54          </section>
55          <br>
56          <section>
57              <h3>🌐 Creación de la World Wide Web (1989)</h3>
58              <p><strong>¿Quién fue Tim Berners-Lee?</strong> Científico
59              británico del CERN que en 1989 propuso un sistema para compartir
60              información mediante hipertextos, dando origen a la World Wide Web
61              (WWW).</p>
62              <p><strong>Principales innovaciones:</strong> HTML, HTTP y
63              URL permitieron la creación y acceso a páginas web. El primer sitio web
64              (1991) ofrecía información sobre el propio proyecto de la web.</p>
65              </section>
66              <br>
67              <section>
68                  <h3>🚀 Explosión de Internet en los años 90</h3>

```

```

52 <p>La combinación de la web con las PCs llevó a la
masificación de Internet. En 1993, el navegador Mosaic permitió una
navegación visual, seguido por motores de búsqueda como Yahoo! (1994) y
Google (1998).</p>
53 </section>
54 <br>
55 <section>
56 <h3>☑ Impacto económico y social</h3>
    <p>Internet y las PCs transformaron múltiples industrias,
    introdujeron nuevas formas de comunicación y dieron origen a la economía
    digital, con empresas pioneras como Amazon (1994) y eBay (1995).</p>
57 </section>
58 <br>
59 <br>
60 <br>
61 </div>
62
63
64 </body>
65
66 </html>

```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980


1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



La era del ordenador personal (PC)

1990: Era del Ordenador Personal (PC)

La década de 1990 marcó un punto de inflexión en la historia de la informática, ya que las computadoras personales se volvieron accesibles y esenciales en hogares, escuelas y oficinas, conectando al mundo de manera sin precedentes.

Popularización de las Computadoras Personales (PCs)

Precedentes importantes: El IBM PC (1981) fue un catalizador clave para el mercado de las PCs, basado en arquitectura abierta que permitió ampliar el ecosistema de hardware y software compatibles.

El auge de los PCs en los 90: Marcas como Compaq, Dell, HP y Apple ofrecieron computadoras más potentes y asequibles, mientras que sistemas operativos como Microsoft Windows 95 facilitaron su uso.

Impacto en la vida cotidiana: Las PCs se convirtieron en herramientas de productividad, plataformas educativas y centros multimedia en el hogar.

Página7.html

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6    <title>Linea del tiempo 2000's</title>
7    <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8  </head>
9  <body>
10   <div class="sidebar-left">
11     <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
12     <h2>Fechas</h2>
13     <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
14     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15     <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
16     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17     <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
18     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19     <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
20     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
22   </div>
23
24   <div class="main-content">
25     <h1 class="title">¿Qué pasó en estos años?</h1>
26     <br>
27     <div class="image-container">
28       
30     </div>
31     <br>
32     <p>Evolución de la Web: De la Web 1.0 a la Web 2.0</p>
33   <br>
34   <section>
35     <br><br>
36     <h2>🌐 2004: Web 1.0 - La Web Estática</h2>
37
38     <p><strong>¿Qué era la Web 1.0?</strong> La Web 1.0 se caracterizaba por sitios web
39     estáticos y de solo lectura, con mínima interacción del usuario y contenido mayormente
40     fijo.</p>
41
42     <p><strong>Características principales:</strong></p>
43     <ul>
```

```

    <li>Contenido estático: Las páginas web no se actualizaban
40 dinámicamente.</li>
41     <li>Poca interacción: Los usuarios solo podían consumir contenido.</li>
    <li>Sitios web tipo "vitrina": Información fija como catálogos y
42 artículos.</li>
43     <li>Navegación lineal: Menús simples sin personalización.</li>
44 </ul>
45     <p><strong>Ejemplos:</strong> Geocities, Angelfire y Yahoo! Directory.</p>
    <p><strong>Limitaciones:</strong> Experiencia unidireccional, sin plataformas
46 avanzadas para generar contenido.</p>
47 </section>
48 <br><br>
49 <section>
50     <h2>🚀 2010: Web 2.0 - La Web Social e Interactiva</h2>
    <p><strong>¿Qué es la Web 2.0?</strong> La Web 2.0 representa una evolución
51 hacia la interacción y participación activa de los usuarios en la web.</p>
52     <p><strong>Características principales:</strong></p>
53     <ul>
    <li>Interacción y participación: Crear, editar y compartir
54 contenido.</li>
    <li>Plataformas dinámicas: Uso de tecnologías como AJAX.</li>
55     <li>Redes sociales: Facebook, Twitter, YouTube e Instagram.</li>
56     <li>Aplicaciones web: Herramientas interactivas como Google Docs y
57 Wikipedia.</li>
    <li>Contenido generado por el usuario: Blogs, comentarios, reseñas y
58 wikis.</li>
59     </ul>
    <p><strong>Ejemplos:</strong> Facebook (2004), YouTube (2005), Wikipedia y
60 WordPress (2003).</p>
61 </section>
62 <br>
63 <section>
64     <h2>📊 Impacto de la transición de Web 1.0 a Web 2.0</h2>
    <p><strong>Social:</strong> Los usuarios se convirtieron en productores
65 activos de contenido, popularizando las redes sociales y plataformas colaborativas.</p>
    <p><strong>Económico:</strong> Nuevos modelos de negocio y mejora en la
66 interacción empresa-cliente.</p>
    <p><strong>Tecnológico:</strong> Avances en herramientas y lenguajes web
67 (JavaScript, AJAX, HTML5, CSS3) y la integración con dispositivos móviles.</p>
68 </section>
69
70 <br>
71 <br>
72 </div>- Added this div for dynamic content -->
73
74 </body>
75
76 </html>
```


Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?

facebook

Evolución de la Web: De la Web 1.0 a la Web 2.0



2004: Web 1.0 - La Web Estática

¿Qué era la Web 1.0? La Web 1.0 se caracterizaba por sitios web estáticos y de solo lectura, con mínima interacción del usuario y contenido mayormente fijo.

Características principales:

- Contenido estático: Las páginas web no se actualizaban dinámicamente.
- Poca interacción: Los usuarios solo podían consumir contenido.
- Sitios web tipo "vitrina": Información fija como catálogos y artículos.
- Navegación lineal: Menús simples sin personalización.

Ejemplos: Geocities, Angelfire y Yahoo! Directory.

Limitaciones: Experiencia unidireccional, sin plataformas avanzadas para generar contenido.

Página8.html

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6    <title>Linea del tiempo Actualidad</title>
7    <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
8  </head>
9  <body>
10   <div class="sidebar-left">
11     <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
12     <h2>Fechas</h2>
13     <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
14     <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
15     <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
16     <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
17     <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
18     <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
19     <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
20     <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
21     <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
22   </div>
```

23

```

24 <div class="main-content">
25   <h1 class="title">¿Qué pasó en estos años?</h1>
26   <div class="image-container">
27     
28   </div>
29   <p>La evolución de la web hacia la inteligencia y la emoción</p>
30
31   <br><br>
32   <section>
33     <h2>🌐 Web 4.0: La Web Inteligente y Autónoma</h2>
34     <p>También conocida como la Web Simbiótica, la Web 4.0 representa una evolución donde la web se
35     vuelve más integrada y conectada con la vida cotidiana mediante tecnologías inteligentes y autónomas.</p>
36     <h3>🚀 Características principales de la Web 4.0:</h3>
37     <h4>1. Conectividad ubicua:</h4>
38     <p>Todos los dispositivos están interconectados a través del IoT, desde teléfonos y
39     electrodomésticos hasta vehículos inteligentes. Se popularizan las Smart Cities con sistemas inteligentes que
40     gestionan recursos urbanos.</p>
41     <h4>2. Inteligencia artificial avanzada:</h4>
42     <p>Los asistentes virtuales como Siri, Alexa o Google Assistant no solo responden preguntas, sino
43     que predicen necesidades. Los algoritmos de IA ofrecen recomendaciones altamente personalizadas.</p>
44     <h4>3. Automatización y autonomía:</h4>
45     <p>Uso de chatbots avanzados, vehículos autónomos y automatización de procesos industriales.</p>
46     <h4>4. Experiencias inmersivas:</h4>
47     <p>Integración de AR y VR para crear experiencias interactivas, con aplicaciones en educación,
48     entretenimiento y comercio.</p>
49     <h3>✅ Impacto de la Web 4.0:</h3>
50     <p>Mejora la eficiencia empresarial, impulsa el crecimiento de las casas inteligentes y ofrece mayor
51     seguridad y personalización en sectores financieros y de salud.</p>
52   </section>
53   <br><br>
54   <section>
55     <h2>🧠 Web 5.0: La Web Emocional y Sensible</h2>
56     <p>Conocida como la Web Emocional, la Web 5.0 busca una interacción sensorial y emocional
57     profunda, donde la tecnología no solo entiende acciones sino también las emociones del usuario.</p>
58     <h3>🚀 Características principales de la Web 5.0:</h3>
59     <h4>1. Reconocimiento emocional:</h4>
60     <p>Sensores y software que interpretan emociones humanas mediante expresiones faciales, tono de
61     voz y comportamiento. Se aplica en la salud mental para detectar signos de depresión o ansiedad.</p>

```

```

62      <h4>2. Experiencias multisensoriales:</h4>
63      <p>Dispositivos hápticos permiten sentir texturas y temperaturas en entornos virtuales. Se integra la
64      realidad mixta (XR) para crear experiencias envolventes.</p>
65      <h4>3. Conexión humano-máquina:</h4>
66      <p>Interfaces Cerebro-Computadora (BCI) permiten interactuar con dispositivos mediante el
67      pensamiento, controlando prótesis o dispositivos inteligentes con señales neuronales.</p>
68      <h4>4. Ética y privacidad:</h4>
69      <p>Plantea desafíos éticos sobre el uso de datos emocionales y la privacidad del usuario.</p>
70
71      <h3>☑ Impacto de la Web 5.0:</h3>
72      <p>Transforma la atención médica, posibilita el marketing emocional y revoluciona el entretenimiento
73      con experiencias hiperpersonalizadas.</p>
74
75      <br>
76      <br>
77      </div>
78 </body>
79
80 </html>

```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

¿Qué pasó en estos años?



La evolución de la web hacia la inteligencia y la emoción

🌐 Web 4.0: La Web Inteligente y Autónoma
También conocida como la Web Simbiótica, la Web 4.0 representa una evolución donde la web se vuelve más integrada y conectada con la vida cotidiana mediante tecnologías inteligentes y autónomas.

🔗 Características principales de la Web 4.0:

- 1. Conectividad ubicua:**
Todos los dispositivos están interconectados a través del IoT, desde teléfonos y electrodomésticos hasta vehículos inteligentes. Se popularizan las Smart Cities con sistemas inteligentes que gestionan recursos urbanos.
- 2. Inteligencia artificial avanzada:**
Los asistentes virtuales como Siri, Alexa o Google Assistant no solo responden preguntas, sino que predicen necesidades. Los algoritmos de IA ofrecen recomendaciones altamente personalizadas.
- 3. Automatización y autonomía:**
Uso de chatbots avanzados, vehículos autónomos y automatización de procesos industriales.
- 4. Experiencias inmersivas:**
Integración de AR y VR para crear experiencias interactivas, con aplicaciones en educación, entretenimiento y comercio.

2.tablaContactanos.html

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6    <title>Tabla con Estilos Externos</title>
7    <!-- Vincula el archivo CSS -->

```

```
8 <link rel="stylesheet" href="2.contactanos.css">
9 </head>
10 <title>Linea del tiempo 40's</title>
11 <link rel="stylesheet" href="1.indexEstilo.css">
12 </head>
13 <body>
14 <div class="sidebar-left">
15 <a href="index.html" class="nav-button">Inicio</a>
16 <h2>Fechas</h2>
17 <a href="pagina1.html" class="nav-button">1940</a>
18 <a href="pagina2.html" class="nav-button">1950</a>
19 <a href="pagina3.html" class="nav-button">1960</a>
20 <a href="pagina4.html" class="nav-button">1970</a>
21 <a href="pagina5.html" class="nav-button">1980</a>
22 <a href="pagina6.html" class="nav-button">1990</a>
23 <a href="pagina7.html" class="nav-button">2000</a>
24 <a href="pagina8.html" class="nav-button">Actualidad</a>
25 <a href="2.tablaContactanos.html" class="nav-button">Contáctanos</a>
26 </div>
27
28 <div class="main-content">
29 <h1>Tabla de Integrantes</h1>
30
31 <table>
32 <thead>
33 <tr>
34 <th>N. Control</th>
35 <th>Nombre</th>
36 <th>Apellidos</th>
37 </tr>
38 </thead>
39 <tbody>
40 <tr>
41 <td>22010930</td>
42 <td>Daniela </td>
43 <td>Hernandez Caballero</td>
44 </tr>
45 <tr>
46 <td>22010974</td>
47 <td>Jose Armando</td>
48 <td>Ordaz Martinez</td>
49 </tr>
50 <tr>
51 <td>22011012</td>
52 <td>Brayan Jesus</td>
53 <td>Viderique Gaytan</td>
54 </tr>
55 </tbody>
56 </table>
57 </div>
58
59 <div id="contenido"></div> <!-- Added this div for dynamic content -->
60
61 </body>
```

62

63 </html>

Contactanos.css

```
1 body {
2   font-family: 'Segoe UI', Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;
3   background-color: #f8f9fa;
4   padding: 30px;
5 }
6
7 table {
8   width: 80%;
9   margin: 20px auto;
10  border-collapse: collapse;
11  box-shadow: 0 0 15px rgba(0, 0, 0, 0.1);
12  background-color: white;
13 }
14
15 th {
16   background-color: #2c3e50;
17   color: white;
18   padding: 15px;
19   border-bottom: 3px solid #3498db;
20 }
21
22 td {
23   padding: 12px;
24   border: 1px solid #e0e0e0;
25   color: #333;
26 }
27
28 tbody tr:nth-child(even) {
29   background-color: #f8f9fa;
30 }
31
32 tbody tr:hover {
33   background-color: #e3f2fd;
34   transition: background-color 0.2s;
35 }
36
37 .nav-button {
38   padding: 12px 20px;
39   background-color: #3498db;
40   color: white;
41   border: none;
42   border-radius: 5px;
43   text-decoration: none;
44   font-size: 1em;
45   cursor: pointer;
46   transition: background 0.3s;
47 }
48
49 .nav-button:hover {
50   background-color: #2980b9;
```



```
51 }  
52  
53 @media (max-width: 768px) {  
54   table {  
55     width: 95%;  
56     font-size: 14px;  
57   }  
58  
59   th, td {  
60     padding: 8px;  
61   }  
62 }
```

Inicio

Fechas

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

Actualidad

Contáctanos

Tabla de Integrantes

N. Control	Nombre	Apellidos
22010930	Daniela	Hernandez Caballero
22010974	Jose Armando	Ordaz Martinez
22011012	Brayan Jesus	Viderique Gaytan

CONCLUSIÓN

Daniela:

Al desarrollar esta página web, nos dimos cuenta de lo fundamental que es organizar bien el código en HTML. Al principio, parecía sencillo solo agregar etiquetas, pero conforme avanzamos, entendimos que una buena estructura facilita mucho la lectura y el mantenimiento del sitio. Aprendimos a utilizar etiquetas semánticas correctamente, lo que no solo hace que el código sea más ordenado, sino también más accesible y fácil de entender tanto para otros desarrolladores como para los buscadores.

Armando:

Trabajar con CSS fue una de las partes más interesantes y desafiantes del proceso. Al principio, ajustar los estilos y posicionar elementos parecía complicado, pero poco a poco fuimos comprendiendo cómo las propiedades como flexbox, grid y margin nos ayudaban a darle forma a nuestra página. Fue gratificante ver cómo pequeños cambios en el código podían transformar

completamente la apariencia del sitio. Sin duda, esta experiencia nos mostró la importancia del diseño en la experiencia del usuario y cómo CSS nos permite crear interfaces más atractivas y funcionales.

Brayan:

Uno de los mayores aprendizajes fue darnos cuenta de que una página web no se ve igual en todos los dispositivos y navegadores. A lo largo del proceso, enfrentamos algunos desafíos para lograr que la página fuera responsiva y compatible con distintas pantallas. Esto nos enseñó que el desarrollo web no solo se trata de escribir código, sino también de pensar en la accesibilidad y en cómo las personas interactúan con la web. Ahora comprendemos mejor la importancia de probar y ajustar el diseño para que cualquier usuario tenga una experiencia óptima sin importar desde dónde acceda.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Latorre, M. (2018). Historia de la Web. Universidad Marcelino Champagnat. Berners
- 2.- Lee, T. (2006). The Semantic Web: A new form of Web content that is meaningful to computers.
- 3.-O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0? O'Reilly Media. Documental "Perspectiva Histórica 3".
- 4.-Vinton, C. (2020). Future Internet: The Role of AI and Blockchain
- 5.- W3Schools.com. (s. f.). <https://www.w3schools.com/css/>