



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO®

Instituto Tecnológico de Pabellón de Arteaga

NOMBRE DE LA MATERIA:

PROGRAMACIÓN WEB.

NOMBRE DEL DOCENTE:

EFREN EMMANUEL PRADO LÓPEZ.

NOMBRE DEL TRABAJO:

TAREA1_U1

NOMBRE DEL ALUMNO:

DIANA LAURA MORENO GONZÁLEZ.

GRUPO:

6 SEMESTRE

FECHA Y LUGAR:

30/ 01/ 2023

**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PABELLÓN DE
ARTEAGA.**



Carretera a la Estación de Rincón Km 1, C.P. 20670 Pabellón de
Arteaga, Aguascalientes
tecnm.mx | pabellon.tecnm.mx



2022 Flores
Año de
Magón
PRECURSOR DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA



UNIDAD 1 Tarea 1.- Investigar los temas y conceptos claves sobre aplicaciones web, como su evolución, arquitectura y planificación y realiza un resumen.

EVOLUCIÓN DE LAS APLICACIONES WEB

Desde que Internet y la Web fueron creados, una cantidad infinita de posibilidades se han abierto, quizás, la más importante y usual sea el acceso de datos e información desde cualquier sitio. Las personas que se dedican al desarrollo de aplicaciones podrían considerar esto como un desafío, ya que los avances tecnológicos de estos últimos años exigen aplicaciones más rápidas, ligeras y robustas que permitan utilizar la Web. Sin lugar a dudas, Internet es una de las últimas tecnologías que más rápidamente se está desarrollando para su introducción en los hogares. Las previsiones apuntan a su integración como un electrodoméstico más, con unas capacidades y servicios que evolucionaran rápidamente. Por ese motivo, cada vez más adquieren importancia en las respuestas de los usuarios frente a la implantación de estas nuevas tecnologías.

Gracias al Internet y las conexiones de alta velocidad que lo acompañan, se ha podido mejorar de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus hogares, Internet ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización.

La programación web es un término adecuado para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web.

Hace algunos años, los sitios web no eran mucho más que folletos digitales. Actualmente los sitios son más grandes y complejos.

Con la introducción de comercio electrónico y las páginas dinámicas, los sitios ya han dejado atrás los folletos y han pasado a ser auténticas aplicaciones de software.

En los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país.





Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país. Dos años después, ya contaba con unos 40 ordenadores conectados. Tanto fue el crecimiento de la red que su sistema de comunicación se quedó obsoleto. Entonces dos investigadores crearon el Protocolo TCP/IP, que se convirtió en el estándar de comunicaciones dentro de las redes informáticas.

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red.

Las funciones militares se desligaron de ARPANET y fueron a parar a MILNET, una nueva red creada por los Estados Unidos.

La National Science Foundation crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos.

El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET.

En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos.

El autor William Gibson hizo una revelación: el término ciberespacio.

En ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra ciberespacio terminó por ser sinónimo de Internet.

En el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares (CERN), Tim Berners Lee dirigía la búsqueda de un sistema de almacenamiento y recuperación de datos. Berners Lee retomó la idea de Ted Nelson (un proyecto llamado Xanadú) de usar hipervínculos. Robert Caillau quien cooperó con el proyecto, cuenta que en 1990 deciden ponerle un nombre al sistema y lo llamaron World Wide Web (WWW) o telaraña mundial.





A partir de entonces Internet comenzó a crecer más rápido que otro medio de comunicación, convirtiéndose en lo que hoy todos conocemos.

Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la WEB son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), transferencia de archivos (FTP), correo electrónico (SMTP), conversaciones en línea (IMSN MESSENGER, ICQ, YIM, AOL, jabber), transmisión de archivos (P2P, P2M, descarga directa), etc.

La gran ventaja que presenta la WWW son los hiperenlaces gracias a los cuales la navegación y la búsqueda de información se convierten en un juego de niños. Cuando se visualiza un documento WWW, el texto que aparece en la pantalla contiene palabras en otro color y para resaltar las palabras clave.

La publicación web o la programación web

Son términos adecuados para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web.

En un principio la web era sencillamente una colección de páginas estáticas, documentos, etc. para su consulta o descarga. El paso inmediatamente posterior en su evolución fue la inclusión de un método para elaborar páginas dinámicas que permitieran que lo mostrado tuviese carácter dinámico (es decir, generado a partir de los datos de la petición). Este método fue conocido como CGI (Common Gateway Interface) y definía un mecanismo mediante el que se podía pasar información entre el servidor y ciertos programas externos.

