



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO®

Instituto Tecnológico de Pabellón de Arteaga

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PABELLÓN DE ARTEAGA

Tecnologías de la Información y Comunicaciones

6° Semestre

Profesor

Efrén Emmanuel Prado López

Alumna

María Fernanda Cabrera Gómez

Tarea 1 Unidad 1

Asignatura

Programación Web

Fecha y Lugar de entrega

Instituto tecnológico de Pabellón de Arteaga, Aguascalientes a 27 de enero del 2023.



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

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.

La Web 1.0 (1991-2003) es la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto bastante rápidos ya que es de sólo lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página (nada de comentarios, respuestas, citas, etc.), estando totalmente limitado a lo que el Webmaster sube a ésta.

El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos.

Web 3.0 es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre los que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social hacia crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D.

Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales —que describen el contenido, el significado y la relación





de los datos— se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento.



La web 4.0 las aplicaciones ya no estarán en nuestras PC's, estarán en la Internet y por ende en todos lados. Pasaremos de una red "tonta" a una red "inteligente" donde el objetivo primordial será el de unir las inteligencias donde tanto las personas como las cosas se comuniquen entre sí para generar la toma de decisiones.

Una aplicación Web es proporcionada por un servidor Web y utilizada por usuarios que se Conectan desde cualquier punto vía clientes Web (browsers o navegadores). La arquitectura de un Sitio Web tiene tres componentes principales: Un servidor Web
Una conexión de red, Uno o más clientes.

El servidor Web distribuye páginas de información formateada a los clientes que las solicitan. Los requerimientos son hechos a través de una conexión de red, y para ello se usa el protocolo HTTP. Una vez que se solicita esta petición mediante el protocolo HTTP y la recibe el servidor Web, éste localiza la página Web en su sistema de archivos y la envía de vuelta al navegador que la solicitó.

Las aplicaciones Web están basadas en el modelo Cliente/Servidor que gestionan servidores web, y que utilizan como interfaz páginas web.





Las páginas Web son el componente principal de una aplicación o sitio Web. Los browsers piden páginas (almacenadas o creadas dinámicamente) con información a los servidores Web.

1. Planificar el futuro

Puede sonar un poco duro que nos tengamos planear el futuro de algo que aún no existe pero es así, que pasa si en un futuro tuviéramos problemas de escalabilidad, y si tuviéramos que migrar las bases de datos de MySQL a Oracle, de una buena planificación depende la dificultad en un futuro de realizar cambios en la plataforma que sostiene nuestra aplicación.

2. Documentación

Documenta todo lo que puedas tu aplicación en especial aquellas partes de la misma que hayan requerido un mayor tiempo de desarrollo, en un futuro cercano te librarás de más de un quebradero de cabeza.

3. No empieces por los pequeños detalles

A menudo es más sencillo plantearse el desarrollo de pequeños servicios cómo pueden ser los RSS o una galería de imágenes, pero es fundamental comenzar por lo que vendrá a ser la base de nuestra aplicación, de este modo podremos ir completando nuestra aplicación en un orden lógico, primero los cimientos.

4. Diseño de la interfaz

Esta entrada puede que te ayude en esta parte, es importante conseguir un buen diseño para nuestra interfaz, es importante conseguir un interfaz que sea atractivo y útil para la gran mayoría de los usuarios, lo más importante es llegar a conectar con el usuario y la mejor manera es ofrecerle la mayor cantidad de información posible para que se llegue a sentir parte del proyecto pero todo esto muchas veces no lo logramos conseguir por una mala elección en la combinación de los colores que se integran en nuestra interfaz.





5. Evita construirte librerías o frameworks innecesarios

Muchas personas siempre sostienen que es mejor que cada desarrollador utilice sus propias librerías, pero la realidad es que en muchas ocasiones esto supone una gran pérdida de tiempo, es mejor buscar una librería o framework que se parezca lo más posible a lo deseado que desarrollarlo por ti mismo.

6. Ten un plan de proyecto

Asegúrate de que cada desarrollador que trabaje en el proyecto sepa qué es lo que debe de hacer y cuándo tiene que hacerlo, teniendo todo esto redactado en un documento te ayudará a identificar problemas.

7. Elige el lenguaje adecuado

Ya sabes que hay numerosas discusiones sobre ¿Cuál es el mejor lenguaje de programación?, la respuesta a menudo es depende de para que quieras utilizarlo, por eso asegúrate de escoger el lenguaje adecuado.

8. Evita las distracciones

Optimiza tu tiempo, cuando estés trabajando que nada te distraiga, ni llamadas telefónicas, ni clientes de mensajerías instantáneas, proponte un buen número de horas al día de trabajo aislado dedicado al proyecto.





9. Sigue un buen control de calidad

Muchas veces nos equivocamos al planificar los tiempos de proyecto y esto lleva a menudo a los desarrolladores a tener que escribir “código sucio”, esta es una buena opción si lo que quieres es una demo de la aplicación funcionando pero esa actitud te traerá problemas en el futuro.

10. Plántate los pasos a seguir después del desarrollo

Ten en cuenta que esta fase de desarrollo algún día deberá acabar, estudia con qué frecuencia se deberá actualizar y que se necesita para que este funcione.

