



DESARROLLO WEB

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

Generación 34

1. ¿Qué es el internet?
2. ¿Qué es la World Wide Web?
3. Escribe una breve historia del internet (mínimo dos cuartillas).
4. Escribe la biografía de Tim Berners-Lee (mínimo una cuartilla).
5. Escribe la biografía de Robert Cailliau (mínimo una cuartilla).
6. ¿Qué es un protocolo?
7. Escribe y explica 10 protocolos de internet.
8. ¿Qué es la w3c?
9. ¿Cuál es el objetivo de la w3c?
10. ¿Cómo funciona el internet entre continentes?
11. ¿Qué es una página web?
12. ¿Qué es un sitio web?
13. Diferencias entre página web y un sitio web.
14. ¿Qué es una aplicación web?
15. ¿Todas las páginas web son aplicaciones web?
16. ¿Cómo está compuesta una página web?
17. ¿Qué es el front-end?
18. ¿Qué es el back-end?
19. ¿Qué es hipertexto?
20. ¿Qué es HTML?
21. ¿Es HTML un lenguaje de programación?
22. ¿Qué es CSS?
23. ¿Qué es Javascript?
24. ¿Qué es el tipado fuerte?
25. ¿Qué es el tipado dinámico?
26. ¿Cuáles son las últimas versiones de los tres anteriores lenguajes?
27. ¿Cuál es la estructura básica de un documento HTML4?
28. ¿Cuál es la estructura básica de un documento HTML5?
29. Dibujar la estructura básica de archivos y carpetas de un proyecto web.
30. ¿Javascript es java? Argumenta tu respuesta.
31. ¿Qué es PHP?
32. ¿Qué es una página web estática?
33. ¿Qué es una página web dinámica?
34. ¿En qué los errores 404 y 405?
35. ¿Qué es un DNS?
36. ¿Qué es una dirección IP?





DESARROLLO WEB

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

Generación 34

-
37. ¿Qué es un dominio?
 38. ¿Qué es un subdominio?
 39. ¿Qué es el alojamiento web?
 40. Menciona 5 empresas registradoras de dominios de internet.
 41. ¿Qué es un dominio de nivel superior?
 42. Escribe una lista de 20 dominios de nivel superior y explica su uso apropiado.
 43. ¿Qué es un dominio de nivel superior geográfico?
 44. Escribe una lista de 20 dominios de nivel superior geográfico y su país correspondiente.
 45. ¿Cuánto cuesta un dominio y cuánto un alojamiento web?
 46. ¿Qué es un navegador?
 47. ¿Qué es un buscador?
 48. ¿Qué es DuckDuckGo?
 49. ¿Qué es Tor?
 50. ¿Qué es un mockup?
 51. ¿Qué es balsamiq?
 52. Descargar balsamiq en tu computadora.
 53. Escribe 5 software para maquetar web.
 54. ¿Qué es mobile first?
 55. ¿Qué es Responsive Web?
 56. ¿La página de proteco es responsiva?
 57. Escribe el nombre de diez páginas totalmente responsivas que conozcas que no sean redes sociales.
 58. ¿Qué es Sublime Text?
 59. ¿Qué es el Package Control?
 60. ¿Qué es Emmet?
 61. ¿Qué es Atom?
 62. ¿Qué es Brackets?
 63. ¿Qué es nano?
 64. ¿Qué es VIM?
 65. ¿Qué es un editor de texto plano?
 66. ¿Qué es un IDE?
 67. ¿Qué es un framework?
 68. Escribe 10 frameworks de front y 5 de back.
 69. ¿Qué es jQuery?
 70. ¿Qué software necesitas para crear una página web?
 71. ¿En qué software programarías una página web?





DESARROLLO WEB

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

Generación 34

-
72. ¿Sabes usar VIM? Si tu respuesta es no, aprende.
 73. ¿Qué es git?
 74. ¿Qué es GitHub?
 75. ¿Qué es bitbucket?
 76. ¿Qué es un repositorio?
 77. ¿Cuál usarías GitHub o bitbucket? Argumenta tu respuesta.
 78. Haz un tutorial o un video tutorial de como subiste tus proyectos de los cursos anteriores a GitHub (si algún tutorial me gusta, el creador tiene diez en el primer proyecto).
 79. ¿Qué es hostinger?
 80. ¿Qué es FTP?
 81. ¿Qué es SMTP?
 82. ¿Qué es FileZilla?
 83. ¿Qué es CyberDuck?
 84. ¿Qué es el SEO?
 85. ¿Qué es un debugger?
 86. ¿Qué es Apache?
 87. ¿Qué es Tomcat?
 88. ¿Qué es CentOS?
 89. ¿Qué es Raspbian?
 90. ¿Cuándo y en dónde es la DEF CON 2017?
 91. ¿Qué es la DEF CON?
 92. ¿Qué opinas del PROTECO?
 93. Al día de hoy, ¿te sientes satisfecho con los cursos que se te han impartido como prebecario?
 94. Al día de hoy, ¿te sientes satisfecho con tu trabajo como prebecario?
 95. ¿Cuál ha sido el mejor instructor que has tenido como prebecario y cuál el peor? Argumenta tu respuesta.
 96. ¿Cuáles son los tres libros que marcaron tu vida y por qué?
 97. Dibuja y colorea la los logotipos de HTML5 o la de CSS3, en caso de no encontrarlos dibujar un gasparin.
 98. Dibuja y colorea la mascota de HTML5 o la de CSS3, en caso de no encontrarlos dibujar un gasparin.





DESARROLLO WEB

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

Generación 34

Notas:

- Las respuestas deben ser escritas a mano y con bibliografía (ésta sí puede ser impresa).
- Para tener acceso al curso se deben cumplir con las tareas 1, 2 y 3.
- La sinergia es la clave del éxito.

