**Resumen de lo Aprendido**

**HTML5**

HTML5 es un lenguaje markup (de hecho, las siglas de [HTML](https://es.wikipedia.org/wiki/HTML) significan Hyper Text Markup Language) usado para estructurar y presentar el contenido para la web. Es uno de los aspectos fundamentales para el funcionamiento de los sitios, pero no es el primero. Es de hecho la quinta revisión del estándar que fue creado en 1990. A fines del año pasado, la W3C la recomendó para transformarse en el estándar a ser usado en el desarrollo de proyectos venideros.

**CSS3**

CSS3 es la última evolución del lenguaje de las Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets), y pretende ampliar la versión CSS2.1. Trae consigo muchas novedades altamente esperadas , como las esquinas redondeadas, sombras, [gradientes](https://developer.mozilla.org/es/docs/CSS/Using_CSS_gradients) , [transiciones](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/Transiciones_de_CSS) o [animaciones](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/Usando_animaciones_CSS), y nuevos [layouts](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/CSS/Getting_Started/Layout) como [multi-columnas](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/CSS/Using_multi-column_layouts), cajas flexibles o maquetas de diseño en cuadrícula (grid layouts).

**JAVASCRIPT**

JavaScript es el lenguaje de programación que debes usar para añadir características interactivas a tu Sitio Web, (por ejemplo, juegos, eventos que ocurren cuando los botones son presionados o los datos son introducidos en los formularios, efectos de estilo dinámicos, animación, y mucho más). Este artículo te ayudará a comenzar con este lenguaje extraordinario y te dará una idea de qué es posible hacer con el.

**PWA**

Las aplicaciones web progresivas (PWA) son [aplicaciones web](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_application) que son páginas web o sitios web regulares, pero que pueden aparecer al usuario como aplicaciones tradicionales o aplicaciones móviles nativas. El tipo de aplicación intenta combinar características ofrecidas por la mayoría de los [navegadores](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_browser) modernos con los beneficios de una experiencia [móvil.](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_device)

**INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

La Inteligencia Artificial (IA) es la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano. Una tecnología que todavía nos resulta lejana y misteriosa, pero que desde hace unos años está presente en nuestro día a día a todas horas.

**RED NEURONAL**

Una red neuronal artificial es un grupo interconectado de nodos similar a la vista red de neurona en un cerebro biológico. Cada nodo circular representa una neurona artificial y cada flecha representa una conexión desde la salida de una neurona a la entrada de otra.

**UNA CRIPTOMONEDAS**

Una criptomoneda, criptodivisa (del inglés cryptocurrency) o criptoactivo es un medio digital de intercambio.​ La primera criptomoneda que empezó a operar fue el [bitcoin](https://es.wikipedia.org/wiki/Bitcoin) en 2009.

**CADENA DE BLOQUES**

Una cadena de bloques ​ o cadena articulada, conocida en inglés como blockchain, es una estructura de datos en la que la información contenida se agrupa en conjuntos (bloques) a los que se les añade meta informaciones relativas a otro bloque de la cadena anterior en una línea temporal, de manera que gracias a técnicas criptográficas, la información contenida en un bloque sólo puede ser repudiada o editada modificando todos los bloques posteriores.

**La seguridad informática**

Ciberseguridad o seguridad de tecnologías de la información, es el área relacionada con la [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica) y la [telemática](https://es.wikipedia.org/wiki/Telem%C3%A1tica) que se enfoca en la protección de la infraestructura computacional y todo lo relacionado con esta y, especialmente, la información contenida en una computadora o circulante a través de las redes de computadoras.

**LA REALIDAD VIRTUAL**

La realidad virtual (RV) es un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Dicho entorno es contemplado por el usuario a través de un dispositivo conocido como [gafas o casco de realidad virtual](https://es.wikipedia.org/wiki/Casco_de_realidad_virtual). Este puede ir acompañado de otros dispositivos, como guantes o trajes especiales, que permiten una mayor interacción con el entorno así como la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad.

**REALIDAD AUMENTADA**

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico. Este dispositivo o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente; es decir, una parte sintética virtual a la real. De esta manera; los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.

**REALIDAD MIXTA**

El término realidad mixta no debe confundirse con el de realidad aumentada o RA. La realidad aumentada genera los estímulos a tiempo real para la interacción del usuario, los cuales se superponen sobre el entorno físico de este, mientras que la realidad mixta no sólo permite la interacción del usuario con el entorno virtual sino que también permite que objetos físicos del entorno inmediato del usuario sirvan como elementos de interacción con el entorno virtual.

**IOT**

Internet de las cosas (IoT) es la red de dispositivos físicos, vehículos, electrodomésticos y otros elementos integrados con componentes electrónicos, software, sensores, actuadores y conectividad que permite que estas cosas se conecten e intercambien datos, creando oportunidades para una integración más directa del mundo físico en los sistemas basados ​​en computadora, lo que resulta en mejoras de eficiencia, beneficios económicos y reducción de los esfuerzos humanos.

**MECATRONICA**

Mecatrónica es una disciplina que sirve para diseñar y desarrollar productos que involucren sistemas de control para el diseño de productos o procesos inteligentes, lo cual busca crear [maquinaria](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quina) más compleja para facilitar las actividades del ser humano a través de procesos electrónicos en la industria mecánica, principalmente.

**LA IMPRESIÓN 3D**

La impresión 3D se utiliza tanto en prototipos rápidos como en fabricación aditiva (AM). Los objetos pueden ser de casi cualquier forma o geometría y generalmente se producen utilizando datos de modelos digitales de un modelo 3D u otra fuente de datos electrónicos, como un archivo de Archivo de Fabricación Aditiva (AMF) (generalmente en capas secuenciales).

**5G**

En telecomunicaciones, 5G son las siglas utilizadas para referirse a la quinta generación de tecnologías de [telefonía móvil](https://es.wikipedia.org/wiki/Telefon%C3%ADa_m%C3%B3vil). Es la sucesora de la tecnología [4G](https://es.wikipedia.org/wiki/Telefon%C3%ADa_m%C3%B3vil_4G). Actualmente se encuentra sin estandarizar y las empresas de telecomunicación están desarrollando sus prototipos. Está previsto que su uso común sea en 2020.