INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ORIZABA

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

MATERIA

PROGRAMACIÓN WEB

UNIDAD I - INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES

ACTIVIDAD 1.1 - LÍNEA DEL TIEMPO - EVOLUCIÓN DE LA WEB

EQUIPO 6

ELIEL PÉREZ RAMOS
ELIAN RAFAEL SALMERÓN GÓMEZ
ISRAEL SERRANO ROSETTE

GRUPO

6G5A

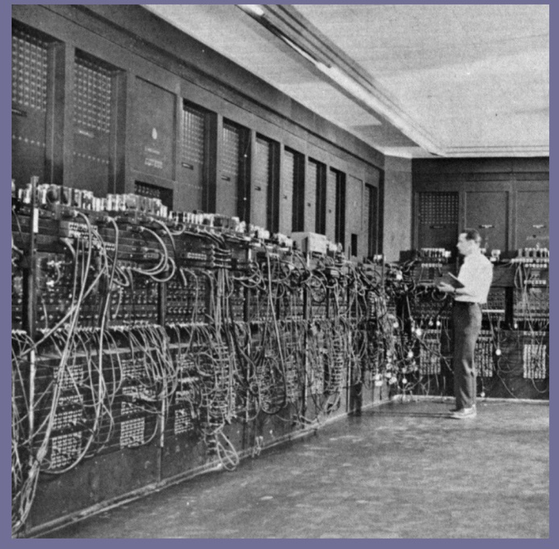
15/FEBRERO/2021

1940s

1945

- Inicio de la computación
- Inicia la era militar, nombrada así porque las computadoras estaban destinadas a fines militares.

1946



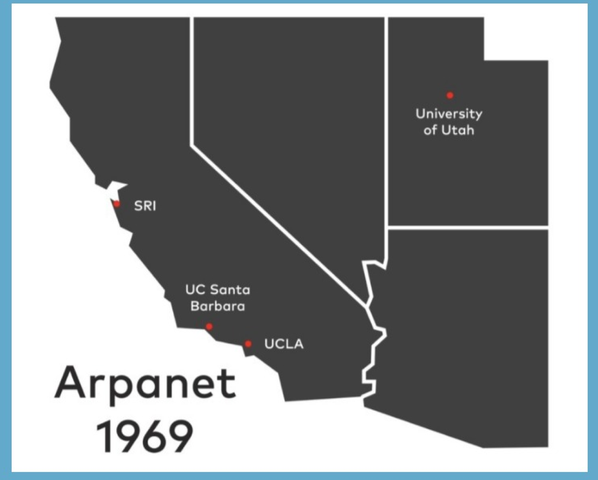
- Se desarrolla el primer ordenador electrónico de propósito general denominado ENIAC o Integrador Numérico Electrónico y Calculador en la Universidad de Pennsylvania.

1960s

1961

- Se envía uno de los Primeros Correo electrónico en el mundo mediante el computador IBM 7094

1969



- Se crea ARPANET, precursor de Internet que contaba con una arquitectura distribuida

1970s

1970

- Inicio la era de los negocios de la informática.
- Solo las empresas contaban con computadoras debido a su elevado costo.

1975

- Metcalfe y Boggs describieron Ethernet en un artículo que enviaron a Communications of the ACM (Association for Computing Machinery), publicado en 1976.

1980s

1980

- Era de la Computadora Personal (PC). El costo de las computadoras se volvió más asequible.

1982

- Surgen los protocolos de Internet TCP/IP.

1989

- Tim Berners concibe la idea de World Wide Web.

1990s

1990

- Tim Berners crea el primer servidor en Internet.

1990

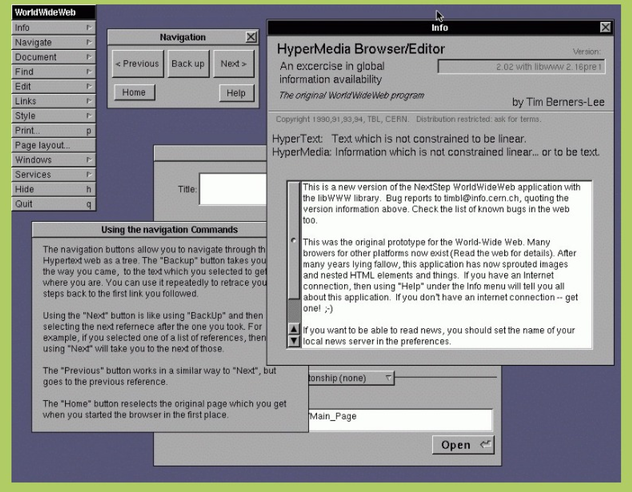
- Surgimiento de la Web 1.0. Forma más básica que existe de solo texto bastante rápidos. Ofrece aplicaciones solo para lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página, estando totalmente limitado a lo que el Webmaster sube a ésra.

1990s

1995

- El año en que se comercializa Internet Microsoft lanza Internet Explorer y Nestcape desarrolla los SSl, que permiten transacciones financieras seguras.

1996



- Se registran 100,000 sitios en Internet aunque eran estáticos.

1998

- Fundación de Google.

2000s

2001

- Orígenes de la Web 2.0 - Web Social por Tim Berners y James Hendler. La Web 2.0 está asociada a aplicaciones Web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web.

2004

- Fundación de Facebook.

2010s

2010

- Inicia la operación de la Web 3.0. Es conocida como la Web Semántica porque utiliza de forma más eficiente los datos: *data web*. son aplicaciones web conectadas a aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas

2012

- Internet presenta 634 millones de sitios Web de comercio electrónico y ventas superiores a 100 mil millones de dólares en todo el mundo.

2010s

2013

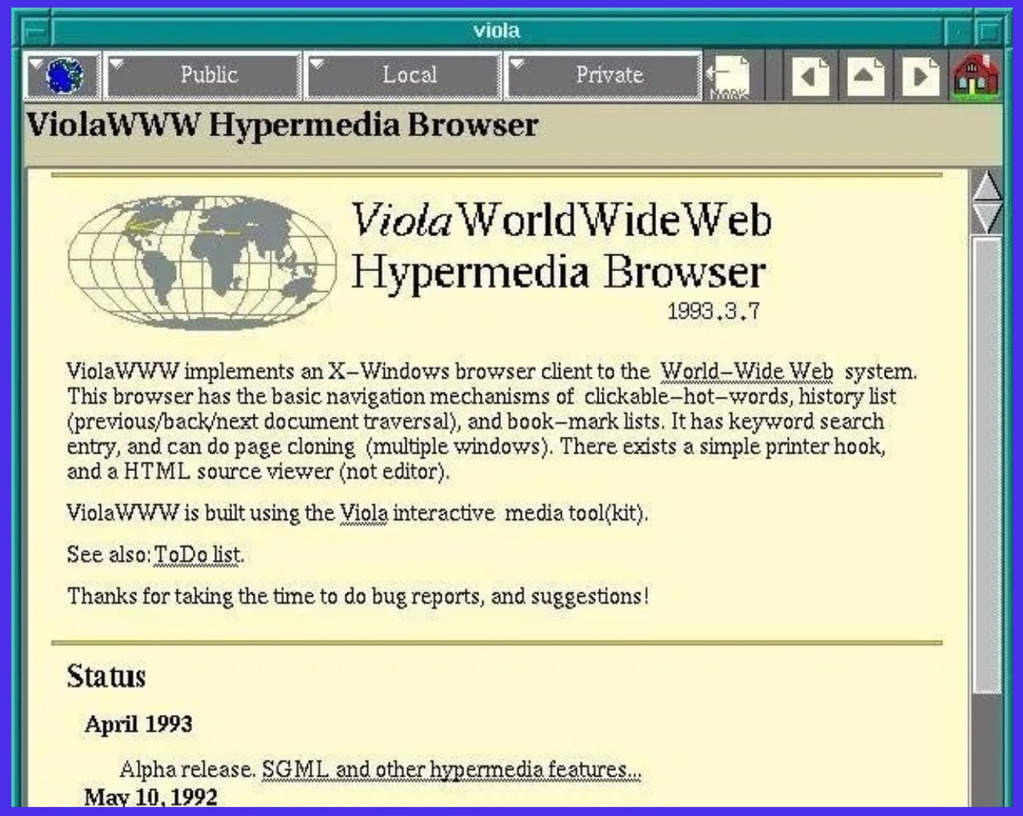
- La Web tiene 4 mil millones de páginas Web. Surge el diseño responsivo.

2014

- Liberación de HTML5.

Referencia Documental

1990



- Tim Berners-Lee define por fin el HTML, crea el primer navegador web, ViolaWWW, que funcionaría en modo texto, y el uso de framesets o Marcos además de efectos como el parpadeo y las marquesinas, botones GIF, etc, que hacian más dinámica a la red.

Referencia Documental

1995

- Surge JavaScript. Es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

Referencia Documental

1995

- Surge PHP. Es un lenguaje de programación de propósito general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

Referencia Documental

1996

- Aparece RDF. Es una familia de especificaciones del World Wide Web Consortium (W3C) diseñado originalmente como un modelo de datos de metadatos

1999

- Surge AJAX. Es un conjunto de desarrollo web técnicas que usan muchas tecnologías web en el lado del cliente para crear asíncronos aplicaciones web.

Referencia Documental

2008

- Surge el término Internet de las cosas (IoT). describe la red de objetos físicos que están integrados con sensores, software y otras tecnologías con el propósito de conectar e intercambiar datos con otros dispositivos y sistemas a través de Internet .

2016

- Comienza la Web 4.0. es el próximo gran avance y se centrará en ofrecer un comportamiento más inteligente, más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o petición, poner en marcha un conjunto de acciones

Referencias

- Argos Hub. (2020). Línea del tiempo de la web - historia de Internet. Obtenido de Argos Hub: https://www.argoshub.com/linea-del-tiempo-de-la-web-historia-de-internet/
- Latorre, M. (2018). Historia de las Web 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. Obtenido de Universidad Marcelino Champagnat: https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf
- Mesa, D. (s.f.). Línea del tiempo sobre el Internet y la web 2.0. Obtenido de Sutori: https://www.sutori.com/story/linea-del-tiempo-sobre-el-internet-y-la-web-2-0--uamYEJrTMRTqjiaJAae53oi4
- Prezi. (2015). Línea de tiempo: historia y evolución de la web. Obtenido de Prezi: https://prezi.com/ybtxzixy7lio/linea-de-tiempo-historia-y-evolucion-de-la-web/
- Rentería, G. (s.f.). Línea del tiempo de la evolución de la web 1.0, 2.0 Y 3.0. Obtenido de Time Toast: https://www.timetoast.com/timelines/linea-del-tiempo-de-la-evolucion-de-la-web-1-0-2-0-y-3-0
- Wikipedia. (s.f.). Ajax (programming). Obtenido de Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Ajax_(programming)
- Wikipedia. (s.f.). Internet of things. Obtenido de Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_of_things
- Wikipedia. (s.f.). Resource Description Framework. Obtenido de Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Resource_Description_Framework