

La Web 1.0

Inicio de la Web 1.0

En 1962, JCR Licklider, el primer director de Información de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA) del Pentágono, tuvo una extraordinaria visión del futuro. Era una visión de un nuevo tipo de red informática global descentralizada. Licklider creía que esta nueva red permitiría a la gente común, de cualquier parte del mundo, buscar bibliotecas digitales, comunicarse entre sí, compartir medios, participar en actividades culturales, ver deportes y entretenimiento, y realizar compras de cualquier tipo accediendo a computadoras desde sus propios hogares. Lo describió como “un bien común electrónico abierto a todos, el medio principal y esencial de interacción informativa para gobiernos, instituciones, corporaciones e individuos”. Lo llamó la "Red Informática Intergaláctica".

En 1969, en medio de los temores nucleares de la Guerra Fría, se financió la primera fase de la visión de Licklider y nació "ARPANET". Era un nuevo enfoque para una red, uno que pudiera proteger contra el tipo de “ataque de un solo golpe” capaz de asestar un golpe letal a la entonces centralizada red de telecomunicaciones de Estados Unidos. ARPANET logró este objetivo con un nuevo invento: el intercambio de

paquetes. El intercambio de paquetes envía mensajes en forma de “paquetes” de datos entre una red descentralizada de computadoras (nodos) al permitir que el paquete encuentre su ruta óptima entre el remitente y el receptor. Esto permitió que un mensaje llegará a su destino final incluso si uno o más nodos de la red eran atacados, comprometidos o incluso destruidos.

Esto resultó en la invención del primer protocolo de la web llamado Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet (TCP/IP) lo cual es un conjunto de protocolos desarrollados por el Departamento de Defensa de EE. UU. para respaldar la construcción de Internet. A medida que se unían más nodos, más descentralizada, segura e increíblemente valiosa se volvía esta red interconectada de redes o “Internet”. Esta primera versión del Internet se identifica como Web 1.0.

Web 1.0 confirmó el éxito de la descentralización. Por primera vez, se conectaron cuatro nodos sin necesitar una computadora central que los conectara. Inicialmente, los nodos de Internet se definieron exclusivamente como "computadoras" y, más específicamente, como servidores informáticos, cada uno con su propia identificación denominada dirección de protocolo de Internet o dirección IP.

Sin embargo, Internet ha crecido radicalmente desde esos primeros cuatro nodos en 1969, evolucionando a través de las eras de la Web 1.0 (sitios web de solo lectura en PC) y 2.0 (redes sociales en teléfonos inteligentes), y actualmente está en camino de superar los 50 mil millones de nodos en todo el mundo. Esos nodos han llegado a incluir nuestras computadoras portátiles, teléfonos inteligentes, relojes, electrodomésticos, drones, vehículos y robots y, un día, incluso a nosotros.

Internet 1.0

Internet 1.0, a menudo llamada la "Web estática", se refiere a los primeros días de la World Wide Web a finales de la década de 1990. En este período:

1. La web era principalmente unidireccional, con información estática y páginas de texto.
2. La velocidad de conexión era limitada, con la mayoría de usuarios accediendo a través de conexiones dial-up.
3. Los sitios web eran simples y estáticos, con contenido básico y páginas individuales.

4. Las Interacciones en línea eran limitadas y se centraban en la lectura de información.

5. Los motores de búsqueda, como Google, comenzaron a emerger, facilitando la búsqueda de información. 6. La web se usaba principalmente para la publicación de información y comunicaciones básicas.

Internet 1.0 estableció las bases para el crecimiento posterior de la web y la evolución hacia experiencias en línea más dinámicas y colaborativas en Internet 2.0 y posteriores.