

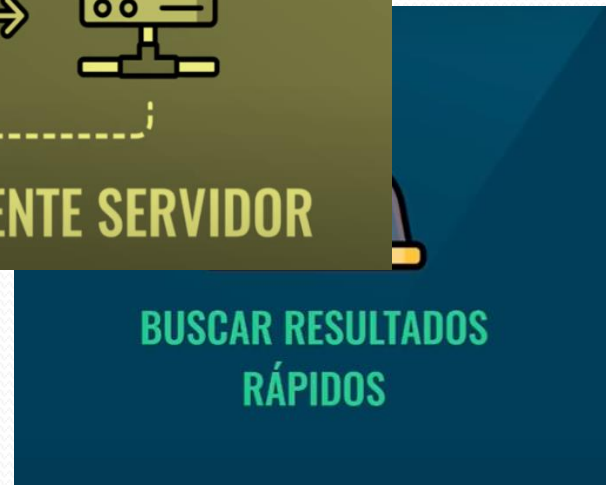
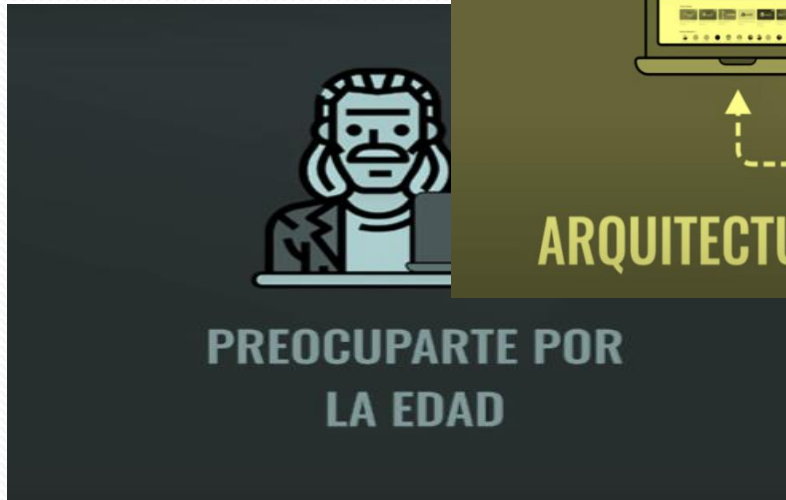
Bien Venidos

<Programadores, Diseñadores, Maquetadores,
FrondEnd, Back End, Ingenieros, personas de
todos lados y edades>

Primero hablemos de lo primero

- Y lo Primero, es la base.

Empecemos:



¿Qué es una página Web?

Se conoce como página Web, página electrónica o página digital a **un documento digital de carácter multimediatco** (es decir, capaz de incluir audio, video, [texto](#) y sus combinaciones), adaptado a los estándares de la World Wide Web ([WWW](#)) y a la que se puede acceder a través de un [navegador Web](#) y una conexión activa a [Internet](#). Se trata del formato básico de contenidos en la red.

Tipos de WEB

- En Internet existen más de mil millones de páginas Web de diversa índole y diverso contenido, provenientes del mundo entero y en los principales idiomas hablados. Esto representa el principal archivo de información de la humanidad que existe actualmente, almacenado a lo largo de miles de servidores a lo largo del planeta, a los que es posible acceder velozmente gracias a un sistema de protocolos de comunicación (HTTP).

WEB 1.0

Web 1.0 vs. Web 2.0 = la metáfora

WEB 1.0

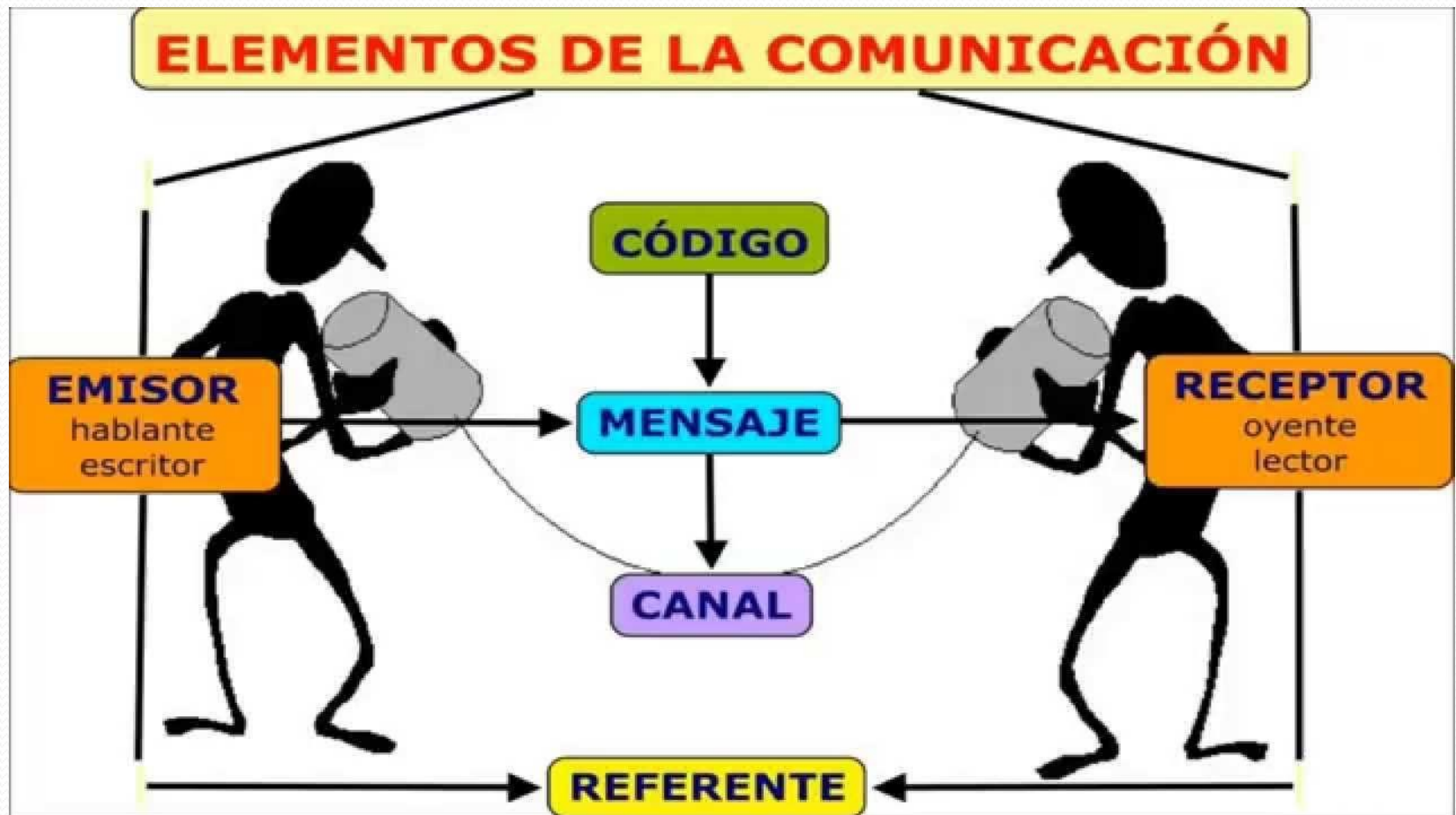
1. Solo-lectura
2. Inteligencia individual
(solo-para-expertos)
3. Control
4. Actitud pasiva
5. Tecnolog. Propietarias
6. Impersonal
7. Gestión de versiones
8. Te lo doy hecho
9. Opacidad



WEB 2.0

1. Lectura-escritura-colaboración
2. Inteligencia colectiva
(sabiduría de las multitudes)
3. Libertad, autorregulación
4. "Conversación", implicación
5. Estándares
6. Humana, personal, informal
7. Beta Perpetuo
8. Hazlo tú mismo
9. Transparencia

Banquenme con esto:



Empezamos a gatear

 **WEB 1.0** {HTML, PORTALS}



HTML

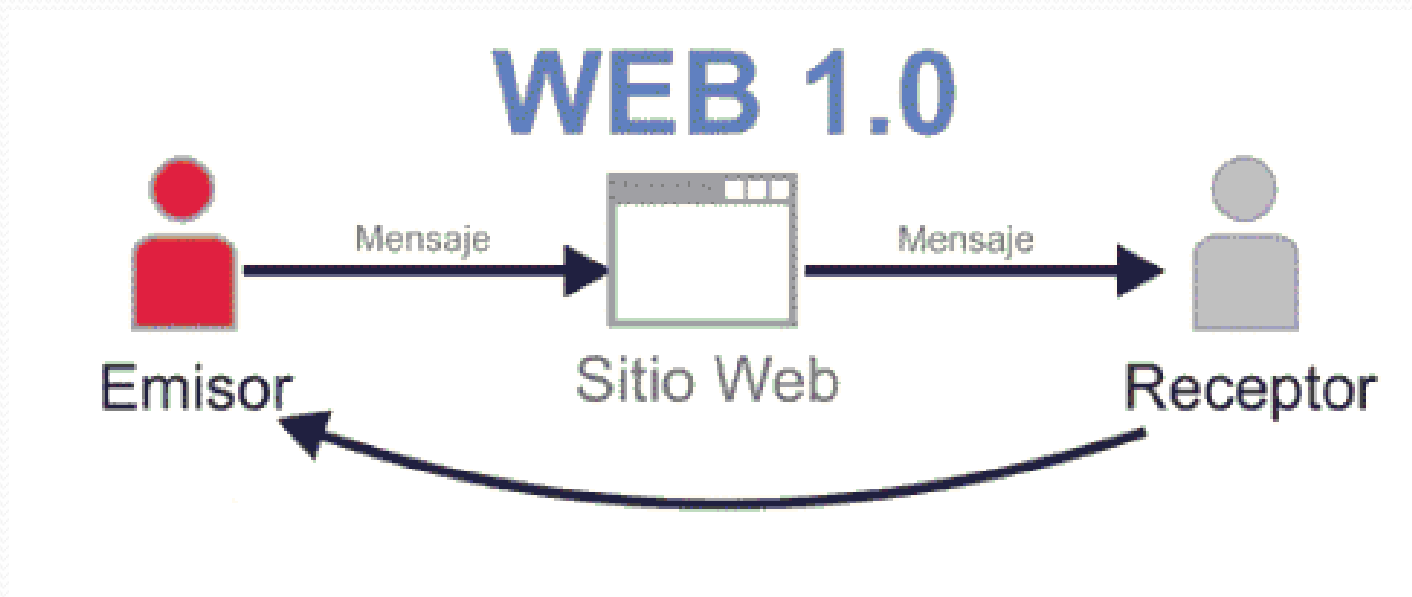
Seguimos gateando, pero con onda

- Web 1,0 : hablemos de principios de los 90` para ubicarnos en el tiempo.
- Web Master
- Hacia el Front End y Back End
- HTTP
- HTLM
- SCC



***Y recuerden amiguitos, un buen
WEB MASTER, lo sabe todo.***

No te disperses, ya terminamos

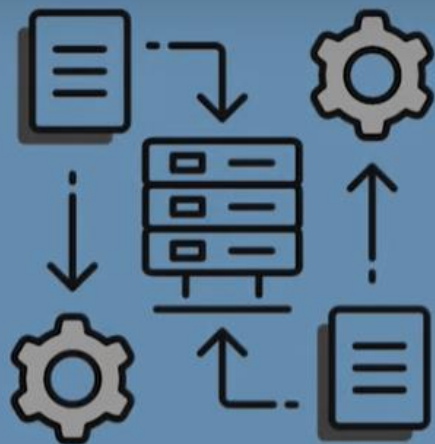


	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
El Significado es...	Dictado	Construido socialmente	Construido socialmente y reiventado contextualmente
La Tecnología es...	Confiscado en el aula (regugiados digitales)	Adoptado con cautela (Inmigrantes digitales)	En cualquier lugar (universo digital)
La enseñanza se hace...	Profesor-Alumno	Profesor-Alumno y Alumno-Alumno	Profesor-Alumno y Alumno-Alumno y Alumno-Profesor
Las escuelas se ubican en..	En un edificio	En un edificio u online	En cualquier lugar plenamente imbuido en la sociedad
Los padres ven la escuela como...	...una guardería	...una guardería	Un lugar en el que ellos tambien pueden aprender
Los profesores son..	Profesionales certificados	Profesionales certificados	Cualquiera, en cualquier lugar
Hardware y Software...	Se compran con gran coste y luego se olvidan	Son abiertos y de bajo coste	Son abiertos, de bajo coste y se utilizan con sentido
La empresa ve a los graduados como...	Trabajadores para una cadena de montaje	Trabajadores mal preparados en una cadena de montaje, en una economía global	Como trabajadores y emprendedores

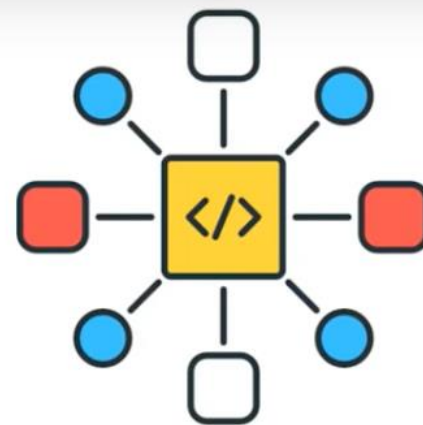
Web: 1.0 – 2.0 – 3.0 diferencias

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
<ul style="list-style-type: none">- Interacción mínima reducida a formularios de contacto, inscripción de boletines, etc. Los visitantes no tenían posibilidad de dar su opinión, hacer preguntas, existía mayor control sobre las imágenes, los comentarios, etc.- Discurso lineal (emisor receptor)	<ul style="list-style-type: none">- Hay protagonismo de los usuarios en foros, blogs, en redes sociales, páginas de fotos y videos.- Un software de escritorio transformado en una aplicación web.- Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación Web con mucho AJAX.- Podrán ser ejecutadas en cualquier dispositivo (PC, teléfonos móviles, etc.)- Serán muy rápidas y muy personalizables.

API

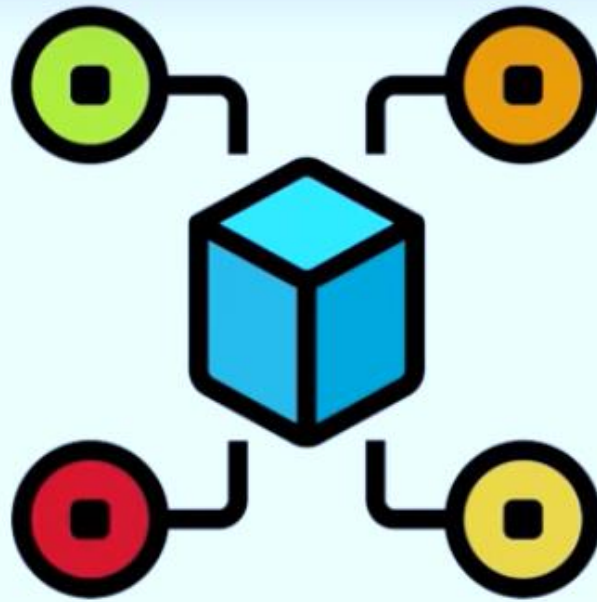


¿Qué es una API?



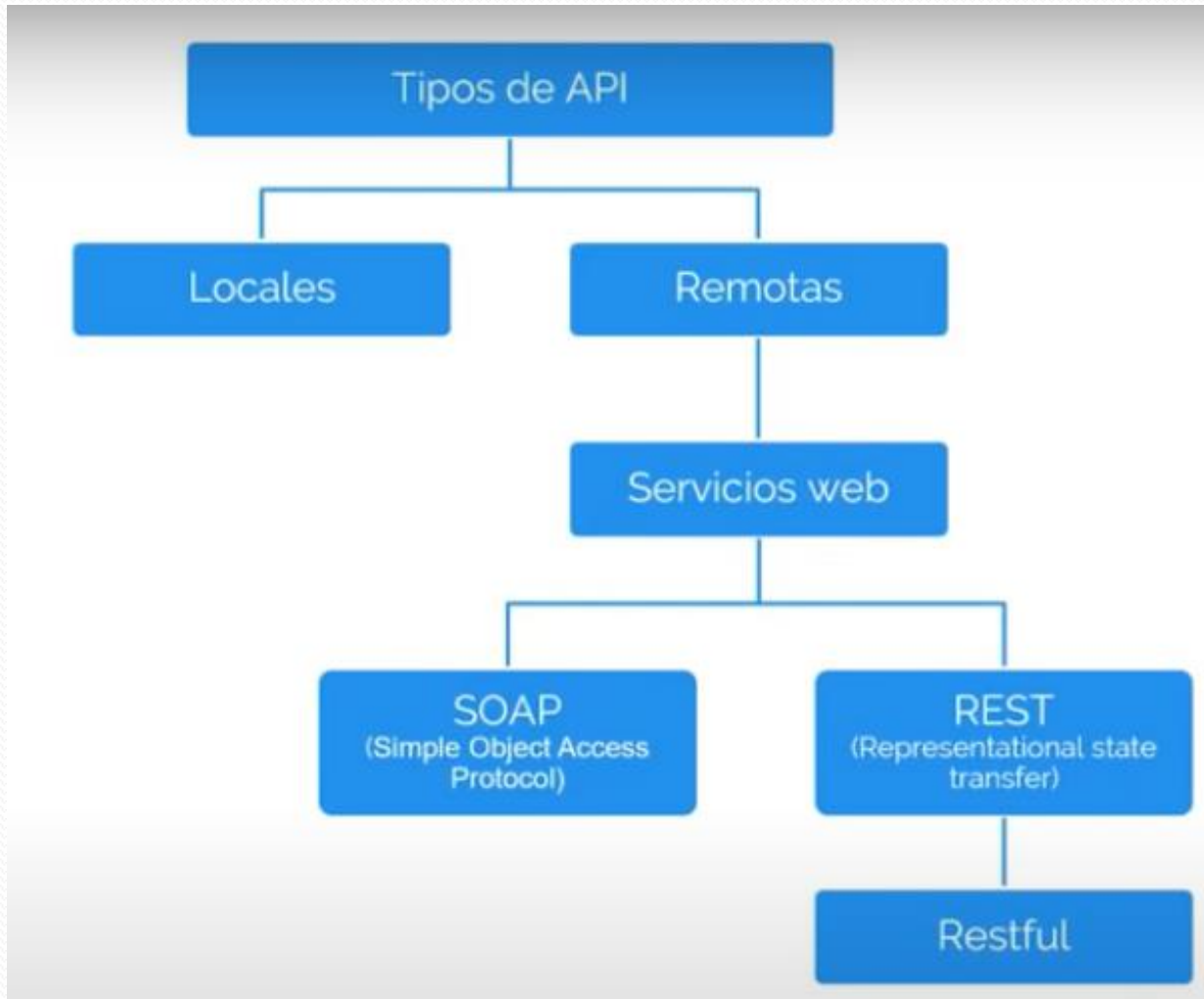
Application Programming
Interface

Significados

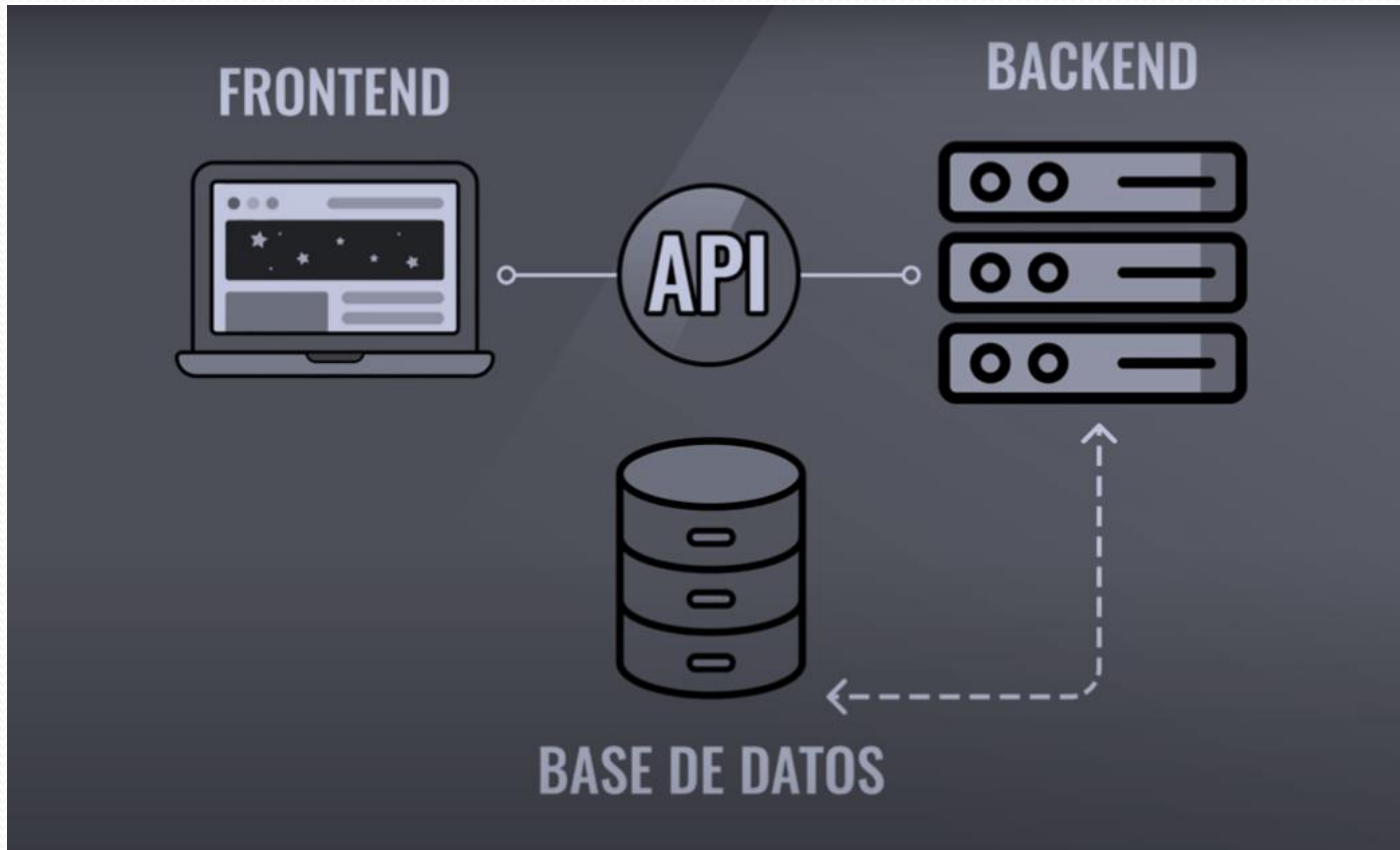


Representational State
Transfer

Tipos



Web 2.0



No desesperen, ya lo hablaremos



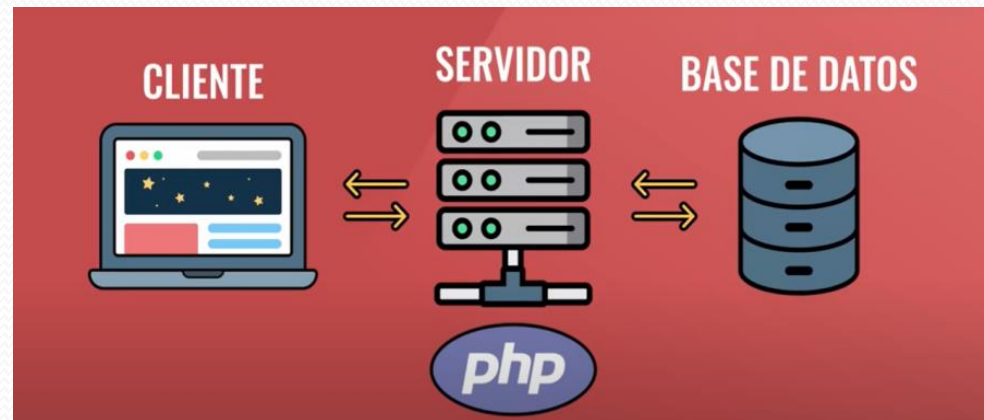
Empezamos a hablar de web 2.0

Es necesario que hablemos de :

- Front End
- Back End

El señor Miyagi viéndote como quieres apurarte

Empezamos a caminar....



Ya tenemos Info, contexto,
herramientas. Ordenemos

HTTP

FUNCIONAMIENTO DEL Protocolo

El cliente establece una conexión por un puerto TCP (80 por lo general), envía una petición y espera una respuesta. Cuando el servidor recibe la petición, genera una respuesta, la envía y cierra la conexión. (package)

Las principales características del protocolo HTTP 1.0 son:

- No mantiene estado, cada petición del cliente al servidor es independiente de la otra
- Cada objeto a los que se le aplican los verbos esta identificado por una URL única.

FUNCIONAMIENTO DEL Protocolo

- Toda la comunicación se realiza a partir de caracteres de 8 bits, así se puede transmitir cualquier tipo de archivo.
- Permite la transferencia de objetos multimedia (clasificación MIME).
- Existen tres verbos básicos que un cliente utiliza para dialogar con el servidor (GET, POST, HEAD)

Cuando el cliente llama al servidor

- Se decodifica la URL separando el **protocolo**, la **dirección del servidor**, el objeto y el puerto opcional
- **http://www.polotic.misiones.gob.com/index.html**
- Este es el momento donde aparece el primer verbo **GET**. Se realiza la petición del objeto (pagina Web)
- GET index.html+info

Comunicación - Verbos

Métodos HTTP



La estructura de una respuesta es:

- versión HTTP + código de estatus de 3 dígitos + descripción textual
- -cabecera
- -línea en blanco
- -cuerpo del objeto

Ejemplo:

HTTP/1.1 200 OK

Date: Wed, 01 Dec 1999 17:40:18 GMT

Server: Apache/1.3.9 (Unix) (Red Hat/Linux)

Last-Modified: Wed, 01 Dec 1999 17:23:55 GMT

ETag: "db80-5f-384559ab"

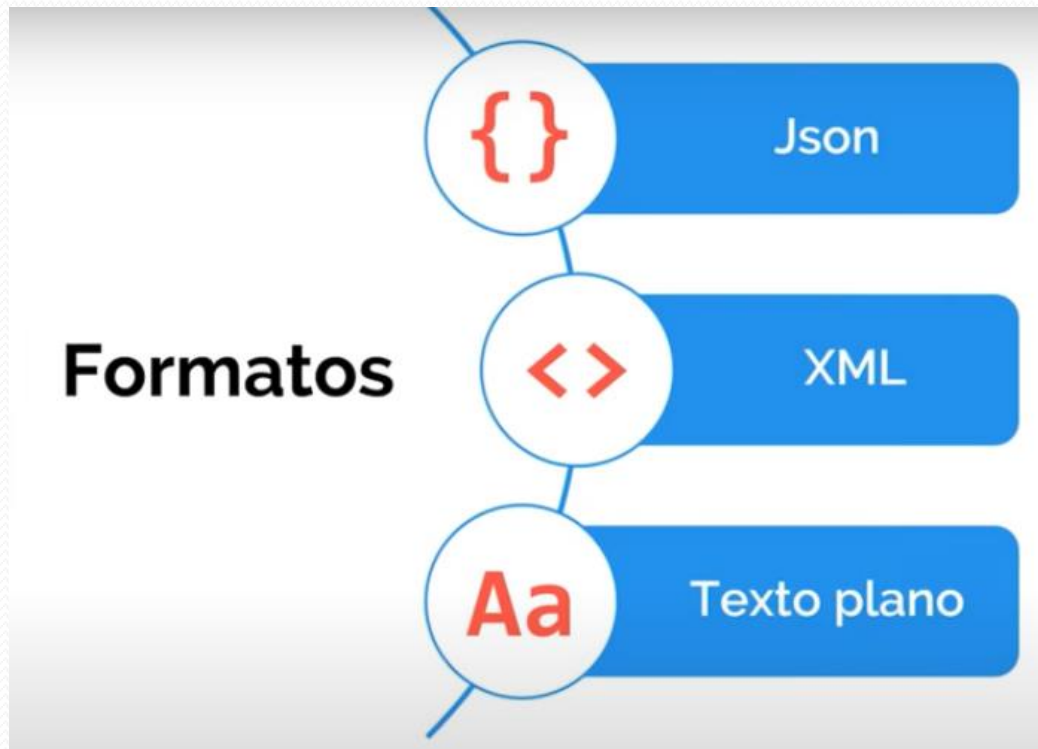
Accept-Ranges: bytes

Content-Length: 95

Connection: close

Content-Type: text/html

Podemos solicitar en:



Respuestas

**Códigos
de estado**



Hasta la Próxima



“no se apuren, esta película tiene muchas partes”