



Tecnológico Nacional de
México

Instituto Tecnológico de
Reynosa

Materia: Programación WEB

Maestro: Ileana Deyanira Trejo Garcia

Titulo: Evolucion de las aplicaciones WEB

Fecha de entrega: 27/01/2022

Alumno: Castillo Jr. Gregorio

Numero de control: 19580589

La web era sencillamente una colección de páginas estáticas, documentos, etc., para su consulta o descarga. El paso inmediatamente posterior en su evolución fue la inclusión de un método para elaborar páginas dinámicas que permitieran que lo mostrado tuviese carácter dinámico (es decir, generado a partir de los datos de la petición).

publicar un catálogo electrónico de productos, manejo de inventarios, órdenes de compra, publicación de información con acceso restringido a ciertos usuarios, actualización y mantenimiento de su sitio Web y en general, le permitirá publicar cualquier tipo de información que se pueda incorporar a una base de datos.

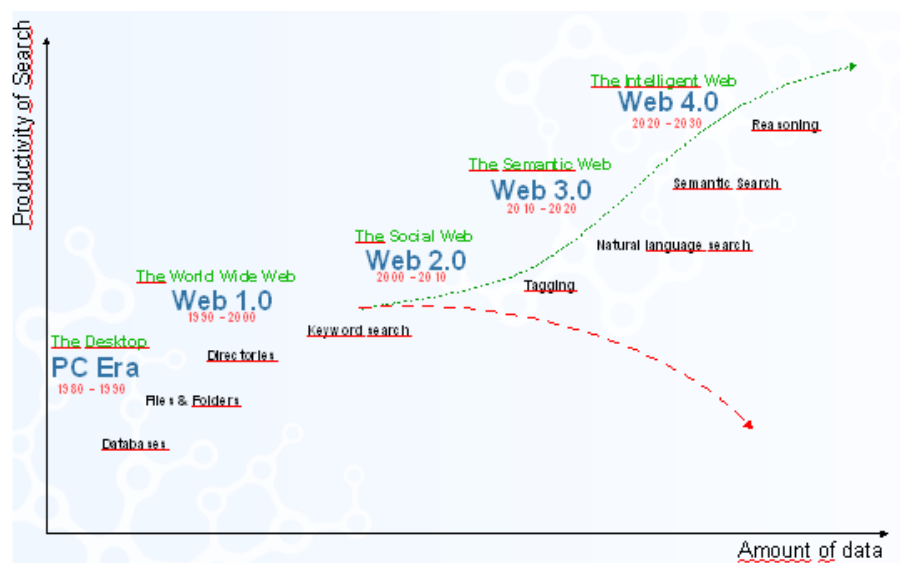
Las aplicaciones web son populares debido a lo práctico del navegador como cliente ligero, a la independencia del sistema operativo, así como a la facilidad para actualizar y mantener aplicaciones sin distribuir e instalar software a miles de usuarios potenciales.

Las aplicaciones web son aquellas cuya interfase se construye utilizando páginas web. Dichas paginas son documentos de texto a los que se les añaden etiquetas que nos permiten visualizar el texto de distintas formas y establecer enlaces entre una página y otra.

Una de las características más destacable de las páginas web es la capacidad de enlazar un texto con otro para crear un hipertexto.

El termino Hipertexto lo acuñó ted nelson para hacer referencia a una colección de documentos U(nodos) con referencias cruzadas (enlaces) la cual podría explorarse en la ayuda de un programa interactivo(navegador) que nos permitiera movernos fácilmente de un documento a otro.

La versión que conocemos actualmente de hipertexto proviene del interés de los científicos en compartir documentos y hacer referencias a otros documentos, Timb Berners. lee fue uno de los científicos que trabajaba ahí y ideó el formato HTML para representar documentos con enlaces a otros documentos. Dicho formato fue posteriormente establecido como estándar.



Ventajas

- Ahorra Tiempo
- No hay problemas de compatibilidad
- No ocupan espacio en nuestro disco duro.
- Actualizaciones inmediatas
- Consumo de recursos bajo
- Multiplataforma
- Portables

Desventajas

- Habitualmente ofrecen menos funcionalidades que las aplicaciones de escritorio.
- No tiene mucha disponibilidad
- Su seguridad depende de la seguridad con la que se haga la aplicación

La **Web 1.0** es la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto bastante rápidos ya que es de sólo lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página (nada de comentarios, respuestas, citas, etc), estando totalmente limitado a lo que el Webmaster sube a ésta.

Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen:

- Páginas estáticas en vez de dinámicas por el usuario que la visita²
- El uso de framesets o Marcos.
- Extensiones propias del HTML como <blink> y <marquee>, etiquetas introducidas durante la guerra de navegadores web.
- Libros de visitas online o guestbooks
- botones GIF, casi siempre a una resolución típica de 88x31 pixels en tamaño promocionando navegadores web u otros productos.³
- formularios HTML enviados vía email. Un usuario llenaba un formulario y después de hacer clic se enviaba a través de un cliente de correo electrónico, con el problema que en el código se podía observar los detalles del envío del correo electrónico.
- No se podían adherir comentarios ni nada parecido
- Todas sus páginas se creaban de forma fija y muy pocas veces se actualizaban.
- No se trata de una nueva versión, sino de una nueva forma de ver las cosas.

El término **Web 2.0** comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario¹ y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.

Servicios asociados:

- Blogs: Un blog es un espacio web personal en el que su autor puede escribir cronológicamente artículos, noticias...(con imágenes y enlaces).
- Wikis: Una wiki es un espacio web corporativo, organizado mediante una estructura hipertextual de páginas donde varias personas elaboran contenidos de manera asíncrona.
- Redes sociales: Sitios web donde cada usuario tiene una página donde publica contenidos y se comunica con otros usuarios. Ejemplos: Facebook, Twitter, Tuenti, Hi5, Myspace, etc.
- Entornos para compartir recursos: Entornos que nos permiten almacenar recursos o contenidos en Internet, compartirlos y visualizarlos cuando nos convenga. Existen de diversos tipos, según el contenido que albergan o el uso que se les da:
 - Documentos: Google Drive y Office Web Apps (SkyDrive), en los cuales podemos subir nuestros documentos, compartirlos y modificarlos.
 - Videos: Youtube, Vimeo, Dailymotion, Dalealplay... Contienen miles de vídeos subidos y compartidos por los usuarios.
 - Fotos: Picassa, Flickr... Permiten disfrutar y compartir las fotos también tenemos la oportunidad de organizar las fotos con etiquetas, separándolas por grupos como si fueran álbumes, podemos seleccionar y guardar aparte las fotos que no queremos publicar.
 - Agregadores de noticias: Digg, Meneame... Noticias de cualquier medio son agregadas y votadas por los usuarios.
 - Almacenamiento online: Dropbox, Google Drive, SkyDrive
 - Presentaciones: Prezzi, Slideshare.
 - Plataformas educativas
 - Aulas virtuales (síncronas)

- Encuestas en línea

Web 3.0 es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre los que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social hacia crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones *non-browser*, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D.

Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales —que describen el contenido, el significado y la relación de los datos— se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento. El objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes". Agentes inteligentes son programas en las computadoras que buscan información sin operadores humanos. Con la web 3.0 se busca que los usuarios puedan conectarse desde cualquier lugar, cualquier dispositivo y a cualquier momento.

Entre sus innovaciones destacan:

- *Bases de datos*
- *Inteligencia artificial*
- *Web semántica y SOA*
- *Evolución al 3D*

web 4.0. Personas conectándose con personas y aplicaciones web de forma ubicua, se añaden tecnologías como la inteligencia Artificial, la voz como vehículo de intercomunicación para formar una web total.

Las aplicaciones ya no estarán en nuestras PC's, estarán en la internet y por ende en todos lados. Pasaremos de una red "tonta" a una red "inteligente" donde el objetivo primordial será el de unir las inteligencias donde tanto las personas como las cosas se comuniquen entre sí para generar la toma de decisiones. Para el 2020 o quizás antes se espera que haya "agentes" en la Web que conozcan, aprendan y razonen como lo hacemos las personas. La Web Ubicua es un concepto que está aún en desarrollo, pero me llama curiosamente la atención como se van complementando algunas tecnologías que nos permiten imaginar o soñar lo que podemos esperar en un futuro no muy lejano. Imagínese recibir información en su celular en la calle por la que camina y que su propio equipo le haga una reservación en el restaurant de la esquina con solo saber sus gustos.

La programación web es un término adecuado para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web.

Hace algunos años, los sitios web no eran mucho más que folletos digitales. Actualmente los sitios son más grandes y complejos.

Con la introducción de comercio electrónico y las páginas dinámicas, los sitios ya han dejado atrás los folletos y han pasado a ser auténticas aplicaciones de software.

Web en concreto, se han abierto infinidad de posibilidades en cuanto al acceso a la información desde casi cualquier sitio. Esto representa un desafío a los desarrolladores de aplicaciones, ya que los avances en tecnología demandan cada vez aplicaciones más rápidas, ligeras y robustas que permitan utilizar el Web.

Afortunadamente, tenemos herramientas potentes para realizar esto, ya que han surgido nuevas tecnologías que permiten que el acceso a una base de datos desde el Web, por ejemplo, sea un mero trámite. El único problema es decidir entre el conjunto de posibilidades la correcta para cada situación.

Una aplicación Web es una interfase entre un formulario diseñado específicamente para

cubrir con las necesidades de su negocio y su información que actualmente tiene hacia el interior de su empresa, como pueden ser sistemas administrativos, inventarios, facturación, cuentas por cobrar, productos, etc. (La información puede ser de dominio público o restringida a ciertas personas a través de un nombre de usuario y contraseña) con el objetivo de que cualquier persona pueda consultarla e interactuar con ella desde Internet

Fuentes

U. (2022, 27 enero). *1.1 Evolucion de las aplicaciones web*. Blogg.

<http://miblogfanny-deluna.blogspot.com/2015/05/11-evolucion-de-las-aplicaciones-web.html>

1.1 Evolución de las aplicaciones Web - Programación WEB. (2015). Google sites.

<https://sites.google.com/site/programacionwebhegm/unidad-1-arquitectura/1-1-evolucion-de-las-aplicaciones-web>

1.1. Evolución de las aplicaciones web. (2015, 17 mayo). programacion Web.

<https://programacion1class.wordpress.com/1-1-evolucion-de-las-aplicaciones-web/>