



**Instituto Politécnico Nacional.**  
Escuela Superior de Cómputo  
(ESCOM)

Unidad de Aprendizaje

**Tecnologías para la Web**

# EVOLUCIÓN DE LA WEB

Integrantes del equipo:

- Santos Méndez Ulises Jesús
- Gonzaga Aparicio Josue
- González Sánchez Jeimar
- Garzón Domínguez Gerardo Ismael

	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0	WEB 4.0
Tecnología	Internet & Dispositivos	Redes sociales	Nube, IA, 3D	Asistentes de voz
Significado	Primera Etapa, meramente fija	Segunda etapa, referente a lo social	Tercera etapa, referente a la web semántica	Cuarta etapa, referente a la personalización e interacción
Objetivo	Informar	Conectar usuarios	Conectar información	Ser interactivo con lenguaje natural
Accesibilidad	Reducida a escuelas y algunos dispositivos	En múltiples dispositivos y múltiples usuarios	En múltiples dispositivos, usuarios y accesorios	En casi cualquier lugar
V. Escuela	Búsquedas escolares	Inicio de una era social informática	Publicidad y manejo de páginas web	Manejo de nuevas formas de enseñanza por la web
V. Padres	Ayudante en buscar información	Un ayudante o distractor	Búsquedas y acceso a las noticias actuales	Comienzo de uso para redes sociales y medios web
V. Alumnos	Ayudante en búsquedas escolares	Ayudante informativo y actualizable	Acceso informativo a todo recurso en la red	Apps que optimizan el aprendizaje
V. Empresa	Ninguna	Inicio publicitario	Mejora de marketing y visualización de noticias	Publicidad en redes sociales con ayuda de la I.A
V. Profesores	Herramienta informativa de temas desactualizados	Apoyo para desarrollar temas	Material didáctico para los alumnos	Brindar sus servicios a través de cursos en línea
Comunicación	Unilateral entre usuarios	Bilateral entre usuarios	Bilateral entre usuarios y máquinas.	Bilateral y retroalimentada.
Arquitecturas	Estática	Partición	Frontend	Entornos desacoplados
Enseñanza- Aprendizaje	Profesores a estudiantes	Profesores y estudiantes mutuamente	Todo el mundo aprende	Todo el mundo aprende y enseña
Estándares	HTML ...	HTML, XML ...	CSS, JS ...	Anteriores y más ...

Tabla Comparativa

# Características

La web 1.0 es la forma más básica que existe de navegadores de solo texto. Apareció hacia 1990 y es muy primitiva para lo que hoy ofrece la web.

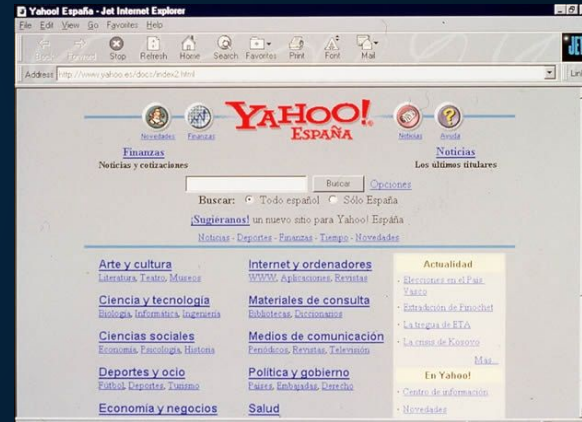
La web 1.0 la utilizan personas conectadas a la web utilizando Internet y es de solo lectura y el usuario es, básicamente, un sujeto pasivo que recibe la información o la publica, sin que existan posibilidades para que se genere la interacción con el contenido de la página.



# Elementos de diseño típicos



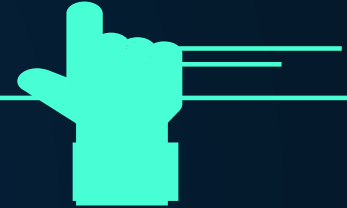
- Páginas estáticas para el usuario que la visita
- El uso de frame set o marcos
- Extensiones propias de HTML como el parpadeo y las marquesinas, etiquetas introducidas durante la guerra de los navegadores.
- Libros de visitas en línea o guestbook
- Botones GIF
- Formularios HTML enviados vía email



# Características

- Acuñado en 2004 por O'Reilly.
- Enfocada en comunidades de usuarios.
  - Wikis.
  - Blogs.
  - Chats.
  - Foros.
  - ...
- Fomenta el intercambio de información.
- Gestionada por el usuario humano.

WEB 2.0



# Características

- Dinámica.
- Interactiva.
- Favoreciendo colectividad & trabajo en equipo.
- Bidireccional.

# Tecnologías

- CSS.
- RSS / ATOM
- JSON





## Características

- Primera mención en 2006 por Zelman.
- Son apps web conectadas con apps web.
- Conocida como web semántica.
- Usa eficientemente los datos.
- Interoperativa.
- Evolucionan las redes sociales.
- Está gestionada en la nube usando los datos semánticos.
- Ofrece personalización de acuerdo a la actividad en la red.
- Busca flexibilidad y versatilidad.
- Pretende que cualquier usuario desde cualquier dispositivo tenga alcance a la red.

# Tecnologías.

- Bases de datos estandarizadas.
- Inicios y desarrollo de la inteligencia artificial.
- Web semántica.
- Espacios tridimensionales.





# Características

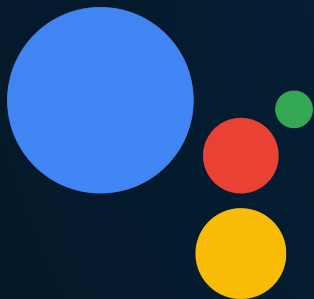
- Comienzos en 2016.
- Busca ser predictivo.
- Ser más interactivo.
- Persigue comprender el lenguaje natural.
- Presenta innovaciones en sistemas de comunicación máquina a máquina.
- Utiliza información de contexto
  - GPS.
  - Sensores.





# Tecnologías

- Deep Learning.
- Machine Learning.
- Asistentes de voz.
- Inteligencia Artificial.
- M2M
- Speech 2 Text
- Tecnología Vestible



# Referencias

- <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2015/05/web-3-diez-caracteristicas-que-te-permitiran-identificarla/>
- [https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\\_Historia%20de%20la%20Web.pdf](https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf)
- <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2019/03/que-es-la-web-40-y-por-que-debes-estar-preparado-para-lo-que-se-viene/>
- <https://cursosdedesarrollo.com/2019/11/arquitectura-web-2-0-dinamica-en-el-servidor/>
- <https://cursosdedesarrollo.com/2019/11/arquitectura-web-1-0/>
- <https://cursosdedesarrollo.com/2019/12/arquitectura-web-3-0-frontend/>
- <https://cursosdedesarrollo.com/2019/12/arquitectura-web-4-0-entornos-desacoplados/>