**Introducción: La nueva Web y las aplicaciones Web**

La Web ha experimentado una evolución espectacular en los últimos años, como consecuencia del consenso empresarial respecto al nuevo estándar HTML5. Este proyecto, agrupa un conjunto completo de especificaciones (más de 7.000 páginas impresas en total) y pretende aunar la forma en que se construyen las páginas Web, bajo el lema "*One Markup*" (un solo código fuente). Su objetivo fundamental es conseguir lo que la propia entidad que publica el estándar (la W3C) denomina la "*Open Web Platform*": una arquitectura Web abierta a cualquier dispositivo capaz de utilizarla, independientemente de la plataforma que sirva de funcionamiento a ese dispositivo.

Logo de la W3CPero hay un segundo objetivo, que es crítico: conseguir que las páginas Web dejen paso a las aplicaciones Web. Tanto es así, que desde hace un tiempo, hablar del navegador como la "**nueva plataforma de ejecución de aplicaciones**" se ha convertido en un mantra habitual y es raro que no aparezca en algún artículo relacionado con el tema.

**Aplicaciones y Datos**

Claro que es imposible hablar de aplicaciones Web sin hablar de acceso a datos. En sus múltiples formatos y desde las distintas fuentes disponibles: como servicios Web corporativos, como parte de la oferta de las redes sociales, como servicios de datos en la nube, o en el acceso tradicional a una base de datos de servidor. Incluso, muchas URL que dan acceso a sitios populares -sin ser aplicaciones Web en sentido estricto- acceden continua y profusamente a diversos orígenes de datos.

El problema que afrontamos los desarrolladores es que el lenguaje HTML no fue pensado para aplicaciones. Ni para acceso a datos. Se ideó como una forma de construir documentos, y la W3C ha adoptado una política de "hechos consumados". No se puede romper la compatibilidad con las miles de  millones de páginas Web existentes, y el nuevo estándar debe soportar lo anterior, pero los creadores de sitios deben utilizarlo para ofrecer una nueva "**Experiencia de Usuario**" que integre datos y contenido estático de forma fácil de consultar, leer y visualizar desde donde sea.

**Nota**: El término inglés "*User Experience*" (UX), se relaciona en realidad con un conjunto de tecnologías que lo hacen posible: *Responsive Web Design* (Diseño Web Adaptativo), *Media Queries*, actualizaciones AJAX, *Unobtrusive JavaScript* y algunas más que veremos a lo largo del curso.

**¿Qué es AngularJS?**



AngularJS es un marco estructural para aplicaciones web dinámicas. Nos permite utilizar HTML como lenguaje de plantillas y extender la sintaxis HTML para expresar los componentes de la aplicación de forma clara y sencilla. Se elimina gran parte del código que escribes actualmente, mediante enlaces a datos (*DataBinding*) e inyecciones de dependencia. Y todo sucede en JavaScript en el navegador, por lo que es un socio ideal para cualquier tecnología de servidor.

**AngularJS es lo que HTML sería si hubiera sido diseñado para aplicaciones**. Como hemos apuntado antes, HTML carece de los recursos adecuados para la creación de aplicaciones, de forma que AngularJS modifica el HTML para indicarle qué es exactamente lo que necesitamos. Pero antes de comenzar a hablar de las librerías de AngularJS, debemos recordar algunos conceptos previos.