**Luz Angela Benavides pinto**

**IIC**

**Historia del Internet y las Páginas Web**

**Orígenes del Internet**

**Década de 1960**

**Visionarios y Conceptos Iniciales:**

**1962**: J.C.R. Licklider, del MIT, propuso la idea de una red interconectada de computadoras, llamada “Galactic Network”, que permitiría la comunicación instantánea entre computadoras en diferentes ubicaciones. Licklider y su grupo trabajaron en conceptos de red y comunicación de datos.

**Primeras Implementaciones:**

**1965**: Lawrence Roberts y Thomas Merrill, en el MIT, lograron conectar dos computadoras a través de una línea telefónica, una de las primeras demostraciones de la comunicación remota entre computadoras.

**Década de 1970**

**ARPANET:**

**1969**: ARPANET, financiado por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa de EE.UU. (DARPA), se lanzó como la primera red de conmutación de paquetes. Conectó UCLA, UCSB, la Universidad de Utah y el Stanford Research Institute. Los datos se dividieron en paquetes y se enviaron a través de la red, un concepto fundamental para el Internet.

**Protocolos y Expansión:**

**1972**: Ray Tomlinson implementó el primer sistema de correo electrónico en ARPANET, utilizando el símbolo “@” para separar el nombre del usuario del nombre del host.

**1973**: Vinton Cerf y Bob Kahn propusieron el protocolo TCP (Transmission Control Protocol) y, posteriormente, el IP (Internet Protocol). Estos protocolos permitieron que diferentes redes se interconectaran y formaran una red global.

**Desarrollo de Protocolos y Redes**

**Década de 1980**

**TCP/IP y Expansión de la Red:**

**1983**: ARPANET adoptó oficialmente el protocolo TCP/IP, marcando el comienzo de la era moderna del Internet. Este estándar permitió la conexión de diferentes redes, formando el núcleo del Internet global.

**1986**: La National Science Foundation Network (NSFNET) fue establecida para conectar supercomputadoras en EE.UU., facilitando el intercambio de datos y la investigación. NSFNET se convirtió en la columna vertebral de la red académica y científica en EE.UU.

**Primeros Dominios y Estructura:**

**1984**: Se introdujo el sistema de nombres de dominio (DNS) por Paul Mockapetris, facilitando la navegación en la red mediante nombres en lugar de direcciones IP numéricas.

**1985**: Se registró el primer nombre de dominio, “symbolics.com”, marcando el inicio del sistema de nombres de dominio que aún usamos hoy en día.

**Nacimiento de la Web y Desarrollo Temprano**

**Década de 1990**

**Tim Berners-Lee y la World Wide Web:**

**1990**: Tim Berners-Lee, un físico del CERN, propuso la World Wide Web como un sistema de gestión de información basado en hipertexto. Su propuesta incluía la creación de un lenguaje de marcado (HTML), un protocolo de transferencia (HTTP) y un sistema de nombres de dominio (URI).

**Primeros Pasos y Lanzamiento:**

**1991**: Berners-Lee lanzó la primera página web en el CERN, que describía el proyecto de la Web y su uso. Esta página, alojada en el servidor de CERN, proporcionó información sobre cómo crear y acceder a páginas web.

**Navegadores y Expansión:**

**1993**: El navegador web Mosaic fue lanzado por el NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Mosaic fue el primer navegador que soportaba gráficos y texto, facilitando la navegación por la Web y popularizando su uso.

**1994**: Se fundó Netscape Communications por Marc Andreessen y Jim Clark. Netscape Navigator, el navegador lanzado por la empresa, se convirtió en el navegador web dominante en la primera parte de la década de 1990.

**Era de la Web 1.0 y 2.0**

**Década de 1990s a 2000s**

**Crecimiento de la Web:**

**1995**: La Web comenzó a ser comercializada. Empresas y consumidores empezaron a utilizar la Web para comercio, entretenimiento y comunicación. Se crearon los primeros motores de búsqueda como AltaVista y Lycos.

**1996**: Se fundó la World Wide Web Consortium (W3C) por Tim Berners-Lee para estandarizar las tecnologías web y promover la interoperabilidad entre navegadores.

**Web 2.0 y Redes Sociales:**

**2004**: El término “Web 2.0” se popularizó para describir la evolución hacia una Web más interactiva y participativa. Plataformas como Facebook, lanzado en 2004, y YouTube, lanzado en 2005, permitieron a los usuarios generar y compartir contenido de manera masiva.

**2007**: El lanzamiento del iPhone marcó el inicio de la era de los dispositivos móviles y las aplicaciones web móviles. El acceso a la Web se volvió más ubicuo y la experiencia de navegación cambió con la llegada de la web móvil.

**Desarrollo de la Web Moderna**

**Década de 2010s a 2020s**

**Avances Tecnológicos:**

**2010s**: La Web experimentó avances significativos en tecnologías como HTML5, CSS3 y JavaScript, que mejoraron la experiencia del usuario y la funcionalidad de las páginas web. La Web se volvió más dinámica e interactiva, permitiendo aplicaciones web avanzadas.

**2011**: La expansión de la nube (cloud computing) permitió a las empresas y usuarios almacenar datos y ejecutar aplicaciones en servidores remotos, cambiando la forma en que se desarrollan y usan las aplicaciones web.

**Desafíos y Nuevas Tendencias:**

**2020s**: La Web enfrenta desafíos como la privacidad de los datos, la ciberseguridad y la regulación. El concepto de Web3 ha surgido, centrado en la descentralización y el uso de tecnologías blockchain para crear una Web más abierta y menos controlada por grandes corporaciones.

**Futuro del Internet y la Web**

**Innovaciones y Perspectivas:**

**2020s y Más Allá**: Se espera que el Internet continúe evolucionando con la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y virtual, y la expansión del Internet de las cosas (IoT). La Web se está moviendo hacia un futuro más inmersivo y descentralizado, con un enfoque en mejorar la privacidad y la seguridad de los usuarios.

**Versiones de la Web**

**Web 2.0**

**Definición y Características**

**Concepto:** La Web 2.0, término popularizado por Tim O'Reilly en 2004, describe una evolución de la Web que se enfoca en la interacción, la participación y la colaboración. En lugar de ser una simple plataforma de consulta de información, la Web 2.0 permite a los usuarios crear y compartir contenido, interactuar en tiempo real y colaborar en línea.

**Interactividad y Participación:** La Web 2.0 se caracteriza por la aparición de plataformas de redes sociales (como Facebook, Twitter y LinkedIn), blogs, wikis y otras formas de participación activa del usuario. Los usuarios no solo consumen contenido, sino que también lo crean y lo comparten.

**Tecnologías Clave:** El desarrollo de tecnologías como AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) permitió la creación de aplicaciones web más interactivas y dinámicas. Además, los estándares HTML5 y CSS3 mejoraron la capacidad de diseñar interfaces más atractivas y funcionales.

**Ejemplos:** Plataformas como YouTube (para compartir videos), Wikipedia (para colaboración en contenido enciclopédico) y Flickr (para compartir fotos) son ejemplos emblemáticos de la Web 2.0.

**Web 3.0**

**Definición y Características**

**Concepto:** La Web 3.0, a menudo referida como la "Web Semántica", se basa en la idea de que la Web debe ser capaz de entender y procesar la información de manera más inteligente, proporcionando resultados más relevantes y personalizados para los usuarios.

**Semántica y Datos Estructurados:** En la Web 3.0, se utilizan tecnologías como RDF (Resource Description Framework) y OWL (Web Ontology Language) para estructurar y organizar datos de manera que las máquinas puedan comprender el significado y las relaciones entre la información. Esto permite mejorar la búsqueda y la integración de datos.

**Personalización y Contexto:** La Web 3.0 se enfoca en la personalización del contenido basado en el contexto y las preferencias del usuario. Utiliza técnicas avanzadas de análisis de datos y aprendizaje automático para proporcionar experiencias más adaptadas a las necesidades individuales.

**Ejemplos:** La Web Semántica busca mejorar los motores de búsqueda para que comprendan mejor la intención de las consultas y ofrezcan resultados más precisos. También se aplica en sistemas de recomendación en sitios web de comercio electrónico y plataformas de streaming.

**Web 4.0**

**Definición y Características**

**Concepto:** La Web 4.0, a veces llamada "Web Ubiquitous" o "Web Inteligente", es una visión del futuro de la Web que incorpora tecnologías avanzadas para crear un entorno de Internet más inteligente, autónomo y omnipresente. Aunque aún está en desarrollo y no existe una definición universalmente aceptada, se prevé que la Web 4.0 llevará la Web a un nuevo nivel de integración y automatización.

**Inteligencia Artificial y Automatización:** La Web 4.0 integra la inteligencia artificial (IA) para mejorar la capacidad de las aplicaciones web para comprender, aprender y tomar decisiones de manera autónoma. Esto incluye chatbots avanzados, sistemas de recomendación inteligentes y análisis predictivo.

**Integración Ubicua:** En la Web 4.0, la tecnología se integra de manera más profunda en la vida cotidiana, con una presencia ubicua en dispositivos inteligentes, hogares conectados y ciudades inteligentes. La realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) juegan un papel importante en esta fase.

**Ejemplos:** Aunque la Web 4.0 aún está en desarrollo, se espera que incluya aplicaciones que permitan una interacción más natural y fluida entre los usuarios y las máquinas, como asistentes virtuales altamente sofisticados y entornos virtuales inmersivos que se integren de manera fluida con el mundo físico.

**Resumen de la Evolución de la Web**

**Web 1.0 (1980s-1990s):** Web estática, centrada en la visualización de contenido con páginas web simples.

**Web 2.0 (2000s):** Web interactiva y participativa, con énfasis en la colaboración y el contenido generado por los usuarios.

**Web 3.0 (2010s-presente):** Web semántica y personalizada, con tecnologías para estructurar datos y mejorar la relevancia y la comprensión.

**Web 4.0 (Futuro):** Web inteligente y ubicua, integrada con IA, AR/VR y dispositivos inteligentes para crear un entorno más autónomo y omnipresente.

**TIPOS DE INPUT TYPE**

En HTML, el atributo type del elemento <input> se usa para especificar el tipo de campo que se debe mostrar en un formulario. Cada tipo de campo tiene un propósito y un comportamiento específico.

**text**: Campo de texto de una sola línea. Permite al usuario ingresar una cadena de caracteres.

<input type="text" name="username" />

**password**: Campo de texto que oculta los caracteres ingresados. Ideal para contraseñas

<input type="password" name="password" />

**email**: Campo de texto que valida que el valor ingresado tenga el formato de una dirección de correo electrónico.

<input type="email" name="email" />

**url**: Campo de texto que valida que el valor ingresado tenga el formato de una URL.

<input type="url" name="website" />

**tel**: Campo de texto para ingresar números de teléfono. No realiza validación automática del formato.

<input type="tel" name="phone" />

**number**: Campo para ingresar números. Permite especificar un rango mediante los atributos min, max y step.

<input type="number" name="age" min="1" max="100" />

**range**: Campo para seleccionar un valor numérico dentro de un rango mediante un control deslizante.

<input type="range" name="volume" min="0" max="100" />

**date**: Campo para seleccionar una fecha mediante un selector de fechas.

<input type="date" name="birthdate" />

**time**: Campo para seleccionar una hora.

<input type="time" name="meeting-time" />

**datetime-local**: Campo para seleccionar una fecha y una hora.

<input type="datetime-local" name="event-datetime" />

**month**: Campo para seleccionar un mes y un año.

<input type="month" name="expiry-month" />

**week**: Campo para seleccionar una semana dentro de un año.

<input type="week" name="week" />

**color**: Campo para seleccionar un color. Muestra un selector de color.

<input type="color" name="favcolor" />

**checkbox**: Casilla de verificación que permite seleccionar una o más opciones.

<input type="checkbox" name="subscribe" value="newsletter" />

**radio**: Botón de opción que permite seleccionar una única opción de un grupo.

<input type="radio" name="gender" value="male" /> Male

<input type="radio" name="gender" value="female" /> Female

**file**: Campo para seleccionar archivos de tu dispositivo.

<input type="file" name="fileupload" />

**hidden**: Campo que no es visible para el usuario y se usa para enviar información oculta al servidor.

<input type="hidden" name="session\_id" value="12345" />

**submit**: Botón que envía el formulario al servidor.

<input type="submit" value="Submit" />

**reset**: Botón que reinicia todos los campos del formulario a sus valores iniciales.

<input type="reset" value="Reset" />

**button**: Botón genérico que no tiene una acción predeterminada; se usa para ejecutar JavaScript o acciones personalizadas.

<input type="button" value="Click me" onclick="alert('Button clicked!')" />

**image**: Botón que se muestra como una imagen; se usa para enviar el formulario.

<input type="image" src="submit.png" alt="Submit" />