

**INSTITUTO TECNICO SUPERIOR COMUNITARIO**

**NOMBRE Y APELLIDO**

Maxwel Antonio José González

 **MATRICULA**

 2018-0238

**ASIGNATURA**

ELECTIVA PROFECIONALIZANTE

**PROFESOR**

Luis Bessewell Feliz Feliz

**TEMA**

PROYECTO FINAL DE ELECTIVA

1. MARCO TEORICO
2. PAGINA WEB

Una página web, es un conjunto de documentos (webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet que se pueden comunicar a través de la tecnología digital. Se entiende por “hipertexto” la mezcla de textos, gráficos y archivos de todo tipo, en un mismo documento. Web no son sinónimo de Internet; Internet es la red de redes donde reside toda la información, siendo un entorno de aprendizaje abierto, más allá de las instituciones educativas formales[[1]](#footnote-1).

1,2.ASP.NET

Es un entorno para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores y diseñadores para construir sitios web dinámicos, aplicaciones web y servicios web XML. Apareció en enero de 2002 con la versión 1.0 del .NET Framework, y es la tecnología sucesora de la tecnología Active Server Pages (ASP). ASP.NET está construido sobre el Common Language Runtime, permitiendo a los programadores escribir código ASP.NET usando cualquier lenguaje admitido por el .NET Framework[[2]](#footnote-2).

1.3. HTML

Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto[[3]](#footnote-3).

1.4. CSS

La sigla **CSS** corresponde a la expresión inglesa *Cascading StyleSheets*, que puede traducirse como **“Hojas de estilo en cascada”**. El concepto se utiliza en el ámbito de la informática para referirse a un lenguaje empleado en el diseño gráfico.

* 1. Diseño web responsive y adaptive

El diseño de página web responsive y adaptive es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos**.** Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.

El responsive consiste en tratar de redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo permitiendo una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario. Se caracteriza porque los layouts (contenidos) e imágenes son fluidos y se usa código media-queries de CSS3[[4]](#footnote-4).El diseño web adaptativo o adaptable (en inglés, Adaptive) es una técnica de diseño y desarrollo web que mediante el uso de estructuras e imágenes fluidas, así como de media-queries en las hojas de estilo CSS, se consigue adaptar el sitio web al dispositivo del usuario[[5]](#footnote-5).

* 1. ANTECEDENTES

La historia de la web abarca más de 25 años, en los que se han alternado períodos de intenso desarrollo con otros de estancamiento. La web ha evolucionado desde su creación el año 1966, con la primera red Arpanet, hasta el posterior nacimiento del Internet que conocemos, no ha dejado de cambiar y perfeccionarse. Hemos pasado de una web 1.0 a la 2.0, 3.0 y ahora llega la web 4.0[[6]](#footnote-6).

 El primer servidor de páginas web de la historia se puso en marcha en diciembre de 1990 en el CERN (Ginebra, Suiza). El inventor de la web, el informático inglés Tim Berners-Lee, pretendía crear un sistema que permitiera a los investigadores del CERN compartir fácilmente la información[[7]](#footnote-7).

* 1. LA WEB 1.0, 2.0, 3.0 Y 4.0

La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar; era unidireccional. La web 2.0, (apareció en 2004) y contiene los foros, los blogs, los comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información. Y aquí estamos, de momento la mayor parte de los consumidores. La web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave. La web 4.0. empezó en el 2016 y se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos[[8]](#footnote-8).

**Importancia de una página web**

En el mundo actual, vivimos en un medio donde la interacción con la tecnología es del día a día. La Web ha permitido el desarrollo de los mercados locales, regionales e internacionales, naciendo así, nuevos emprendedores a nivel mundial, con la capacidad de producir sus propios productos y llevarlos a través de las diferentes webs a un consumidor final[[9]](#footnote-9).

2.JUSTIFICACIÓN

Esta página web puede servir de guía, las personas que no tengan conocimiento sobre el computador y sus componentes, este les servirá para comprender los diferentes usos que puede tener un computador, como ensamblarlo y su precio de compra (si es más fácil armarlo o comprarlo pre-armado).

Este será de suma importancia porque se dará a conocer la forma más eficiente y económica de conseguir un computador adecuado a su necesidad también comprenderá la utilidad de cada componente y se mantendrá actualizado sobre los nuevos productos.

En esta página web se beneficiarán personas de toda índole, que necesiten tener un computador, obteniendo información sobre sus componentes y precios del mercado actual con las mejores marcas para cualquier necesidad que este requiera.

Este proyecto pretende desarrollar una página web capaz de hacer entender a las personas lo que necesitan a la hora de comprar un computador y mantenerse actualizados sobre los últimos componentes que hay en el mercado. Este surge por la necesidad de las personas que precisan de un computador y gastan miles de dólares pudiendo estos comprar el computador que cumpla sus necesidades por un precio más bajo.

Personas que armar un computador muchas veces no pueden hacerlo porque no tiene el conocimiento necesario para hacer esto El conocimiento necesario sobre cada componente de un computador es necesario cunado se compra un computador por componentes.

**3.OBJETIVOS GENERALES**

Elaborar una página web para el uso del computador y la comprensión de sus componentes.

**3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1.Crear página web.

2.Recopilar información.

3.Personalizar página web.

4.Desglosar las informaciones sobre cada componente.

5.Proveer la información que los usuarios necesitan para la comprensión de los diferentes usos del computador y cual necesita.

4.**PLATAFORMA**

La plataforma Microsoft será la utilizada y con el Framework ASP.Net desarrollado por Microsoft para crear la web. usando las consultas de medios CSS y HTML estándar consiguiendo con esto adaptar la web al dispositivo del usuario utilizando la técnica de desarrollo web responsive.

**5.AMBIENTE**

El ambiente utilizado para el desarrollo del proyecto será el web en un entorno de página web 4.0.

**6. ARQUITECTURA**

La arquitectura utilizada en el proyecto será la mvc porque al combinar el ASP.NET con MVC, nos permitirá la creación de web modernas además de aplicaciones basadas en vista.

**7.MODELO Y METODOLOGIA DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

Para el proyecto los modelos de desarrollo de software utilizado será el evolutivo.

La metodología de desarrollo será Método de desarrollo de sistemas dinámicos que junto con el modelo evolutivo estos cumplen con lo necesario para el desarrollo de mi proyecto.

**8.PATRONES DE DISEÑO DE DESARROLLO**

El patrón observer será utilizado en el desarrollo de la página web porque además de trabajar en conjunto con la arquitectura MVC es muy común su uso para framework de ambiente web**.**

**10.REPOSITORIO**

<https://github.com/maxwel1999/documentacionelec.>

1. Dr. Latorre. Marino (2018) ***HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*** recuperado el (03/12/2019) http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\_Historia%20de%20la%20Web.pdf [↑](#footnote-ref-1)
2. Wikipedia(2019) ASP.NET Recuperado el (05/12/2019) [↑](#footnote-ref-2)
3. Flores Herrera. Javier (2015) **Qué Es HTML** Recuperado el (05/12/2019)

   https://codigofacilito.com/articulos/que-es-html [↑](#footnote-ref-3)
4. 40defiebre ***¿Qué es el diseño responsive?*** Recuperado el (04/12/2019)

   https://www.40defiebre.com/que-es/diseno-responsive [↑](#footnote-ref-4)
5. Rubio. Manuel (2013) ***¿Qué es Diseño Adaptativo?*** Recuperado el (04/12/2019)

   https://magazine.joomla.org/es/ediciones-anteriores/sept-2013/item/1514-que-es-diseno-adaptativo [↑](#footnote-ref-5)
6. Dr. Latorre. Marino (2018) ***HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*** recuperado el (03/12/2019) http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\_Historia%20de%20la%20Web.pdf [↑](#footnote-ref-6)
7. Mclibre (2019) ***Historia de la Web (resumen)*** recuperado el (03/12/2019) http://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/otros/historia-resumen.html [↑](#footnote-ref-7)
8. Dr. Latorre. Marino (2018) ***HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*** recuperado el (03/12/2019) http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\_Historia%20de%20la%20Web.pdf [↑](#footnote-ref-8)
9. Escorche. Marcos (2017) ***Importancia de una página web hoy día*** recuperado el (03/12/2019) https://www.womenalia.com/blogs/diseno-web-madrid/importancia-de-una-pagina-web-hoy-dia [↑](#footnote-ref-9)