



COLEGIO SAN AGUSTÍN
Formar para construir un mundo fraterno

“HEADER”

RESPONSABLE:

RODRIGO ERNESTO ARAUJO QUINTEROS

NUMERO DE LISTA:

4

MATERIA:

INFORMÁTICA

GRADO:

1º AÑO DE BACHILLERATO GENERAL

DOCENTE:

JAVIER OMAR SANTOS HERNÁNDEZ

USULUTÁN

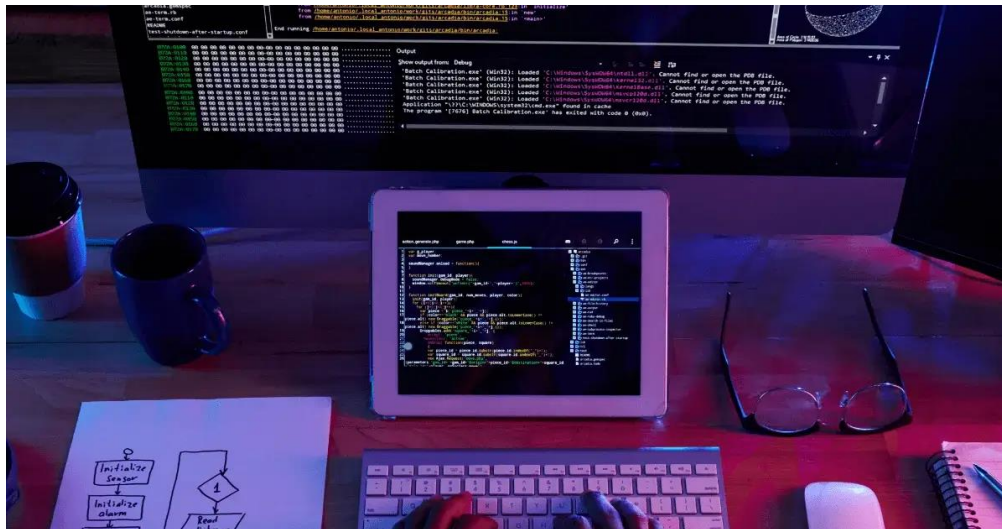
JUNIO 2023

DESARROLLO WEB

Se conoce como desarrollo web al proceso de crear y mantener un sitio web que sea funcional en internet, a través de diferentes lenguajes de programación, según el modelo y la parte de la página que corresponda. Cada sitio tiene una URL única que lo distingue de los demás en la red informática mundial. Un sitio web puede clasificarse de diferentes formas. Para cuestiones de desarrollo web, principalmente se divide en dos partes:

Frontend: Es la parte que interactúa con el usuario, tanto en imagen como en función. Por ello está íntimamente relacionada con la experiencia del usuario (UX) y la interfaz de usuario (IU).

Backend: Se refiere a la parte que entra en contacto directo con el servidor; es donde se aplica el código de programación para crear la estructura. Permanece en un segundo plano a cargo de la accesibilidad, actualización, bases de datos y cambios del sitio.



LA INFORMÁTICA

La informática es la ciencia vinculada al desarrollo de la computadora; es un conjunto de conocimientos, tanto teóricos como prácticos, sobre cómo se construye, cómo funciona y cómo se emplea la información, y los medios de automatización y transmisión para poder

tratarla y procesarla. La materia prima de la informática es la información, mientras que su objetivo es el tratamiento de la misma.

La informática como toda ciencia combina los aspectos teóricos y prácticos de otras disciplinas como la ingeniería, electrónica, matemáticas, lógica, teoría de la información y comportamiento humano.

El algoritmo informático es el conjunto de órdenes de manera consecutivas que se llevan a cabo en un proceso para dar respuesta a un problema. A través de este algoritmo el programador puede resolver el problema antes de escribirlo en un lenguaje de programación que entiende la máquina, es decir el algoritmo debe ser resuelto antes de escribir el código en el programa.

