

Aplicaciones web favoritas

Instagram: (comúnmente abreviado como IG o Insta) es una aplicación y red social de origen estadounidense, propiedad de Facebook, cuya función principal es poder compartir fotografías y vídeos con otros usuarios. Está disponible para dispositivos Android, iOS y Windows 10.

Creada por Kevin Systrom y Mike Krieger, Instagram fue lanzada el 6 de octubre de 2010. Esta aplicación ganó rápidamente popularidad, llegando a tener más de 100 millones de usuarios activos en abril de 2012 y más de 300 millones en diciembre de 2014. Instagram fue diseñada originariamente para iPhone y a su vez está disponible para sus hermanos iPad y iPod con el sistema iOS 3.0.2 o superior. A principios de abril de 2012, se publicó una versión para Android, y en 2013 se lanzó la versión beta para Windows Phone y oficial para Windows 10 en 2016.

Instagram también posee un medio de comunicación privado para hablar llamado Instagram Direct, y una función llamada Historias (en inglés, Stories) donde todas las personas pueden publicar fotografías y vídeos temporales a su perfil, agregando variados filtros y efectos, con una duración máxima de permanencia de 24 horas; que también se pueden guardar en el perfil permanentemente para que puedan ser vistos, como «Historias destacadas». Esta característica también permite a los usuarios una función de videos en directo, que también pueden ser guardados para ver con posterioridad y a través de los que pueden interactuar con otros seguidores; compartir gifs; crear y editar reels e incluso hacer videollamada, una función muy utilizada por los usuarios.

Según datos de DataReportal en enero de 2020 Instagram era la sexta red social más utilizada a nivel mundial, con alrededor de 1000 millones de usuarios activos mensuales. A septiembre de 2020, la cuenta con más seguidores es la propia de Instagram, con más de 365 millones de seguidores. El hombre más seguido es el futbolista portugués Cristiano Ronaldo con más de 300 millones de seguidores, mientras que la mujer más seguida es la cantante estadounidense Ariana Grande con más de 266 millones de seguidores.

HISTORIA:

El desarrollo de Instagram se inició en San Francisco, cuando Kevin Systrom y Mike Krieger optaron por centrar sus múltiples funciones HTML5 check-in Burbn en un proyecto de fotografía móvil. El producto fue lanzado en el Apple App Store el 6 de octubre de 2010 bautizado como Instagram.

Poco después del lanzamiento, Josh Riedel se unió al equipo como Gerente de la Comunidad. Shayne Sweeney se unió al equipo en noviembre de 2010 como ingeniero y Jessica Zollman fue contratada como encargada de promoción en agosto de 2011.

En el mes de enero de 2011, Instagram añadió hashtags para ayudar a los usuarios a descubrir las fotos que los demás usuarios compartían sobre un mismo tema. Instagram animaba así a sus usuarios a añadir hashtags relevantes y específicos, en lugar de etiquetar palabras como foto con el objetivo de hacer las fotografías más populares, atraer a un mayor número de fanáticos y conseguir más me gusta.

En septiembre de 2011, la versión 2.0 se puso en marcha en la App Store. Se incluyeron nuevos filtros en vivo, opción de aplicar efectos de desenfoque a áreas concretas, edición de imágenes de alta resolución, bordes opcionales, botón de rotación de la imagen y un botón de actualización.

El 3 de abril de 2012 salió la versión abierta al público para Android. Algunas semanas antes, Instagram había anunciado que estaba llevando a cabo pruebas en Android mediante una beta cerrada. En dicho momento, se dio la posibilidad de registrarse en una web para recibir un aviso una vez fuera lanzada la aplicación final, lo cual hicieron unas 430 000 personas. Una vez lanzada, la versión para Android consiguió más de un millón de descargas en menos de 24 horas. En los tres meses siguientes Instagram fue evaluado más de un millón de veces por los usuarios de Google Play, convirtiéndose de esta forma en la quinta aplicación más evaluada por dichos usuarios en mayo de 2013, la aplicación había sido evaluada más de 4 millones de veces. Asimismo, se liberó la API de la aplicación permitiendo a terceros crear sus propias apps las cuales incluyesen los servicios de Instagram como Instamaps, Instahood o Instaweather.

El 9 de abril de 2012, se anunció que Facebook había adquirido la compañía por mil millones de USD.10

A partir de la versión 4.0 la aplicación permite al usuario la toma de vídeos con una duración máxima de 1 minuto. Esta nueva herramienta incluye estabilización de imagen.

El 17 de diciembre de 2012, Instagram actualizó sus términos de privacidad y condiciones de uso, otorgándose así el derecho a vender las fotos de los usuarios a terceros sin notificación o compensación a partir del 16 de enero de 2013. La crítica de los defensores de la privacidad, los consumidores, National Geographic y celebridades como Kim Kardashian llevó a Instagram a deshacer los cambios impuestos en la declaración de los términos de privacidad. Aun así, Instagram perdió gran parte de usuarios, que optaron por cambiarse a otros servicios similares a Instagram. Instagram está trabajando actualmente en el desarrollo de un nuevo texto para reemplazar los términos controvertidos.

El 2 de mayo de 2013, Instagram introdujo la posibilidad de etiquetar a personas y marcas en cualquiera de las fotos. De esta forma, satisfacía una de las características más demandadas por los usuarios. El 12 de diciembre de ese mismo año integró Instagram Direct, es la forma de enviar mensajes directos y privados con fotografías o vídeos, tal como los mensajes de Facebook.

En 2014, Windows Phone empezó a contar con la aplicación en fase beta, pudiendo utilizar todas sus funciones excepto la de subir vídeos.¹ Mientras en Windows 10 Mobile ya se encuentra la versión completa de la aplicación, luego de estar tanto tiempo en versión beta.

En 2015 se incorporó la posibilidad de pautar publicidad desde la plataforma de avisos de Facebook para y en Instagram.

En mayo de 2016, Instagram renueva su logotipo, dejando la característica cámara vintage por un diseño más colorido, es simplemente una cámara detrás de un arco iris en gradiente, según la compañía.

En agosto de 2016, Instagram añade la posibilidad de subir fotos y vídeos cuya duración está limitada a 24 horas (un día) en un nuevo apartado llamado Instagram Stories. Estas publicaciones se pueden acompañar de filtros y stickers y hay varios formatos, como texto, música, directo, boomerang, superzoom, focus, rewind y manos libres.

En enero de 2018 Instagram se vinculó con la página Giphy, la cual permite agregar una variedad de imágenes Graphics Interchange Format (GIF) al material que se quiera compartir.

En 2018 se lanzó IGTV (Instagram TV), una función que permite subir videos de más de un minuto y transmitir vídeos en vivo a través de Instagram.

En septiembre de 2018 los fundadores de la compañía, Systrom y Krieger, se retiraron de la gestión de la misma, dejándola completamente en manos de Facebook.

En noviembre de 2019, la red social eliminó la pestaña Suscripciones para "evitar malentendidos". En la pestaña se podía realizar un seguimiento de las acciones de otros usuarios: me gusta, comentarios y suscripciones.

LENGUAJES: Python, HTML

Discord: Discord es un servicio de mensajería instantánea freeware de chat de voz VoIP, video y chat por texto. Funciona a través de servidores y está separado en canales de texto o de voz. Discord está disponible para Microsoft Windows, MacOS, Android, iOS y Linux. Puede ser usado desde un cliente ejecutable o desde el navegador. Si bien la aplicación es de uso general, sus características la orientan hacia las comunidades de videojuegos. Desde julio de 2019, la plataforma cuenta con más de 350 millones de usuarios activos.

HISTORIA:

El concepto de Discord viene del director ejecutivo Jason Citron, quien había fundado OpenFeint, una plataforma de juegos sociales para dispositivos móviles. Finalmente vendió OpenFeint a GREE en 2011 por 104 millones de dólares, que usó para fundar Hammer & Chisel, un estudio de desarrollo de juegos, en 2012. Su producto original fue Fates Forever lanzado en 2014, que Citron anticipó como el primer juego MOBA en plataformas móviles. Mientras que Fates Forever no tuvo éxito comercial debido a su baja popularidad, Citron notó las dificultades que tuvo su equipo en la construcción del juego al intentar representar juegos tales como Final Fantasy XIV y League of Legends para resolver conceptos de juego, destacando específicamente cuestiones de actualidad.

Algunas opciones de VoIP requerían que los jugadores compartieran varias direcciones IP solo para conectarse, mientras que otros servicios como Skype o TeamSpeak tenían recursos pesados y problemas de seguridad. Esto llevó a los desarrolladores a crear un servicio de chat mucho más amigable para usar basado en tecnología más moderna.

El lanzamiento público de Discord fue en mayo de 2015. Según Citron, la única área en la que presionaron con Discord fue en las comunidades de Reddit, donde descubrieron que muchas de estas estaban reemplazando los servidores de IRC por los de Discord. Discord se hizo popular a través de los jugadores de ESports y de los torneos LAN, y de sitios de streaming como Twitch.

La compañía recaudó 20 millones de dólares adicionales en financiamiento para el software en enero de 2016. El 10 de agosto de 2017, Discord anunció públicamente el lanzamiento de la funcionalidad "Video llamada y pantalla compartida"; estas características se lanzaron inicialmente como una beta al 5% de los usuarios. El 5 de octubre de 2017, Discord lanzó la funcionalidad de videollamadas y uso compartido de pantallas a todos sus usuarios.

LENGUAJES Y CARACTERÍSTICAS: El cliente de Discord se basa en el framework Electron y está hecho con herramientas de desarrollo web, lo que le permite ser multiplataforma y ejecutarse en ordenadores personales y en la web. El software es apoyado por once centros de datos diseminados por todo el mundo para mantener baja la latencia con los clientes. Todas las versiones del cliente admiten el mismo conjunto de características. La aplicación Discord para ordenadores personales está diseñada específicamente para usarse mientras se juega, ya que incluye características como baja latencia, servidores de chat de voz gratuitos para usuarios y una infraestructura de servidor dedicada. Los desarrolladores de Discord también agregaron llamadas de video y pantalla compartida en 2017. Las llamadas directas se agregaron en una actualización el 28 de julio de 2016, con soporte para llamadas entre dos o más usuarios. En diciembre de 2016, la compañía presentó su GameBridge API, que permite a los desarrolladores de juegos apoyar directamente la integración con Discord dentro de los juegos. La documentación del repositorio de Git para la API de Discord está alojada en GitHub.

Si bien el software en sí no tiene costo, los desarrolladores investigaron formas de monetizarlo, con opciones potenciales que incluyen opciones de personalización de pago, como emojis. En enero de 2017, se lanzaron las primeras funciones de pago con 'Discord Nitro'. Para una tarifa de suscripción mensual, los usuarios pueden obtener un avatar animado, usar emojis personalizados en todos los servidores, un mayor tamaño de archivo máximo en las cargas de archivos (de 8 MB a 50 MB) y una insignia de perfil única. Los desarrolladores han afirmado que, si bien buscarán formas de monetizar el software, nunca perderán sus características principales. Discord utiliza el formato de audio Opus, que tiene baja latencia y está diseñado para comprimir el habla.

Google Chrome: es un navegador web de código cerrado⁵ desarrollado por Google, aunque derivado de proyectos de código abierto (como el motor de renderizado Blink). Está disponible gratuitamente. El nombre del navegador deriva del término en inglés usado para el marco de la interfaz gráfica de usuario («chrome»).

Cuenta con más de 900 millones de usuarios, y dependiendo de la fuente de medición global, se considerada el navegador más usado de la Web, logrando la popularidad mundial en la primera posición.

Los lanzamientos de Chrome son obtenidos a partir de Chromium, el proyecto de software libre que también sirve de base para el sistema operativo Chrome OS. Chromium es publicado con una licencia de derechos de autor laxa. En esencia, los aportes hechos por el proyecto libre Chromium fundamentan el código fuente del navegador base sobre el que está construido Chrome y por tanto tendrá sus mismas características, a las cuales Google adiciona otras que no son software libre. También se cambia el nombre y logotipo por otros ligeramente diferentes para proteger la marca comercial de Google. El resultado se publica bajo términos de software privativo. De acuerdo a la documentación para desarrolladores, «“Chromium” es el nombre del proyecto, no del producto, y no debería aparecer nunca entre las variables del código, nombres de APIs, etc. Utilícese “chrome” en su lugar».

El 2 de septiembre de 2008, salió a la luz la primera versión al mercado, siendo esta una versión beta. Finalmente, el 11 de diciembre de 2008, se lanzó una versión estable al público en general. Actualmente el navegador está disponible para Windows, macOS, Linux, Android y iOS.

HISTORIA:

Actualmente, Google Chrome cuenta con cuatro canales de distribución para la descarga y prueba de todas sus compilaciones. Los canales comunes denominados «Stable», «Beta» y «Dev» son accesibles desde el sitio web del proyecto Chromium, siendo los dos últimos repositorios para versiones de desarrollo. El 22 de julio de 2010, Google anunció un nuevo sistema de lanzamientos más frecuente para ofrecer a los usuarios características nuevas cuanto antes, con la meta de entregar versiones estables cada 6 semanas.¹⁸¹⁹ Debido a esto, se incorporó un nuevo canal de distribución (denominado «Canary») en aras de proporcionar una versión diaria para pruebas en conjunto con otros canales de desarrollo del navegador; el nombre del canal hace referencia a la práctica de llevar un canario a las minas de carbón para permitir a los trabajadores la detección temprana de gases peligrosos.

Chrome para Android e iOS

En febrero de 2012, Google lanza “Chrome para Android Beta”, cuya versión está disponible solo para Android 4.0 'Ice Cream Sandwich' en teléfonos inteligentes y tabletas. Con la posibilidad de abrir múltiples pestañas, sincronización de marcadores y pestañas con la versión de escritorio, modo incógnito, y ver sitios de uso recientes. A finales de junio Chrome para Android se vuelve una versión estable.

En junio de 2012, durante el Google I/O 2012, se anuncia que Chrome se utilizará como navegador por defecto en Android 4.1 'Jelly Bean' junto con el lanzamiento de la tableta Nexus 7.23 También se anuncia Chrome para iOS, el cual está disponible en iPhone, iPod touch y iPad.

En enero de 2013, las versiones Beta de Chrome también están disponibles en Android para teléfonos y tabletas, las cuales son de las versiones más descargadas.

Motor de renderizado Blink

En abril de 2013, Google anuncia su nuevo motor de renderizado basado en WebKit para Chrome y Chromium, llamado Blink, el cual se utilizará desde la versión 28. Las razones meramente técnicas del cambio desde WebKit, son optimizar el código base y orientar su desarrollo específicamente para contribuir a la Web y optimizar Chrome. Opera, otro navegador web, también usa Blink, y Microsoft Edge también lo hace desde la versión 79.

LENGUAJES: Python, C++ y JavaScript