LINEA DEL TIEMPO DE LA WWW.(WEB 1.0,2.0,3.0)

NICOLÁS LAITON VALLEJO, JUAN PABLO BARRETO

1001 J.M

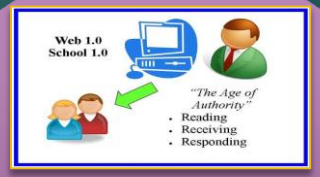
COLEGIO RODOLFO LLINÁS PROFESOR: JAVIER GÓMEZ.



Inicio de la Web 1.0
La Web nació de la mano de Tim Berners-Lee el inventor del hipertexto y en el comienzo solo eran textos e imágenes "subidas" a una computadora conectada a la red, la Web 1.0 es de sólo lectura.



Tim Berners Lee, Crea la Word Wide Web.
Crea la Word Wide Web (WWW)
• Propuso un nuevo sistema de «»
• Hypertext Markup Lenguaje <HTMLhipertexto>



Consiste en un boche de documentos navegadores visuales como IE, web conectados por medio de hipervínculos, el usuario no podía interactuar.

1989 | **1990** | **1991** | **1993**



El HTML y la Web 1.0
A principios de 1990, Tim Berners-Lee define por fin el HTML, crea el primer navegador web, ViolaWWW, que funcionaría en modo texto, y el uso de framesets o Marcos además de efectos como el parpadeo y las marquesinas, botones GIF, etc, que hacian más dinámica a la red.

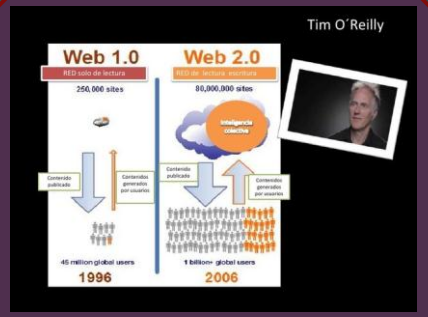


Web 1.0
Es de sólo lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página (nada de comentarios, respuestas, citas, etc.), estando totalmente limitado a lo que el Webmaster sube a ésta.
• Pocos productores de contenidos (minoría con conocimientos de lenguaje de programación)
• Muchos lectores de esos contenidos (es web de solo lectura)
• Páginas estáticas: la actualización de los sitios web y sus documentos no se realiza de forma periódica
• Sitios direccionales y no colaborativos.



La web y su uso gratuito para todo el público. La Web fue creada alrededor de 1989 por el inglés Tim Berners-Lee con la ayuda del belga Robert Cailliau mientras trabajaban en el CERN (Consejo Europeo para la Investigación Nuclear), el cual anunció que la web sería gratuita para todos, sin ningún tipo de honorarios.

- Permite a sus usuarios interactuar con otros usuarios o cambiar contenido del sitio web, en contraste a sitios web no-interactivos donde los usuarios se limitan a la visualización pasiva de información que se les proporción
- Utilización de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
- Se da control total a los usuarios en el manejo de su información.
- Usuarios = Producidores (Productores y, a su vez, consumidores) de contenido.
- Web colaborativa (crear contenido y valor entre todos)



O'Reilly definiera la Web 2.0 como un nuevo paradigma.



Características:
1. La web 2.0 es interactiva, el internet esta definido para los usuarios, quienes participan en el contenido creándolo.
2. La Web 2.0 está orientado a la interacción y redes sociales, actúa más como puntos de encuentro.
3. Los usuarios se transforman en productores de contenidos.
4. Posibilidad de publicar informaciones y realizar cambios en los datos sin necesidad de muchos conocimientos tecnológicos.
5. Destinada a la navegación (Personas conectándose a personas).

2004	2005	2006	2008



Aparición de la Web 2.0

El término fue utilizado por primera vez por Darcy DiNucci en 1999 en uno de sus artículos

aunque no fue hasta 2004 cuando Tim O'Reilly lo hizo popular.



Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos.



Es un neologismo que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos. Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento hacia hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica,
la Web Geoespacial.

- Nueva etapa destinada a añadir significado a la web.
- Combinación efectiva entre la inclusión de contenido semántico

2010	2013



Las tecnologías de la Web 3.0, como programas inteligentes, que utilizan datos semánticos, se han implementado y usado a pequeña escala en compañías para conseguir una manipulación de datos más eficiente. En los últimos años, sin embargo, ha habido un mayor enfoque dirigido a trasladar estas tecnologías de inteligencia semántica al público general; con la utilización de "Data Web", inteligencia artificial, la Web semántica y su evolución al uso de ambientes 3D.