

blog Google **aprender** **GMT** **mujeres** **web2.0** **Maker** **Delicious** **picasa** **blogger** **feminismo** **informática** **manual** **youtube** **TICs** **Internet** **Movie**

INDICE:

HISTORIA DE INTERNET	PÁG. 3
COMO FUNCIONA INTERNET	PÁG. 5
SOFTWARE LIBRE	PÁG. 6
LA WEB 2.0	PÁG. 6
WEBS DINÁMICAS, EJEMPLOS DE LA WEB 2.0	PÁG. 8
WIKIS	PÁG. 12
DELICIOS	PÁG. 13
BLOG VS WEB	PÁG. 14
INVESTIGACIÓN Y DESARROLO	PÁG. 15
TUTORIAL: ¿COMO CREAR UN BLOG EN BLOGGER?	PÁG. 16

HISTORIA DE INTERNET

Para entender el surgimiento de Internet hay que situarse en un marco histórico particular: **la Guerra Fría**. Con el fin de facilitar los intercambios de conocimientos entre los distintos equipos, se inaugura **la red ARPANET**, antepasado de Internet. ARPANET conectaba cuatro centros de computación universitarios que estaban involucrados en investigaciones relacionadas con cuestiones militares del Defensa de Estados Unidos.

El centro de la investigación era el diseño de una "*internetwork*" (red de redes) de ordenadores que continuará funcionando aunque segmentos importantes fueran destruidos por bombas nucleares o saboteadores. Para asegurarse de que los mensajes puedan transmitirse, Adoptaron un enfoque de red distribuida "sin cabeza", basado en el sistema de correo.

ARPANET realizó su **primera conexión internacional con Inglaterra y Noruega**. Los investigadores de ARPANET construyeron un conjunto de reglas de transmisión denominadas TCP/IP (*Transmisión Control Protocol/Internet Protocol*). TCP/IP es un conjunto de protocolos que definen y gobiernan el modo en que los datos son transmitidos a través de las redes. Las redes que se querían conectar con ARPANET, también debían utilizar estos protocolos, que se distribuyeron gratuitamente, provocando una enorme difusión.

Se ofreció gratuitamente a **todas las instituciones educativas**, lo que potenció su rápido crecimiento. Luego comienzan a surgir numerosas redes regionales que posteriormente enlazarían. En la **segunda mitad de los ochenta**, diversas firmas comerciales y otros proveedores de red regionales empiezan a hacerse cargo del grueso del tráfico en la red, lo que precipita el final de la presencia gubernamental y la **emergencia de Internet como un conjunto de redes** para uso institucional, académico, y progresivamente comercial.

La aparición de la World Wide Web (www) y los navegadores



Se suelen delimitar tres fases en el desarrollo de Internet:

- La primera, durante los años sesenta y setenta, con el nacimiento y desarrollo de las redes con fines militares.
- La segunda, durante la década del ochenta, con la extensión de su uso civil en el ámbito académico.
- La tercera, desde comienzos de los años noventa hasta la actualidad, en la que se produce la gran expansión comercial y doméstica.

Dos fenómenos ocurridos entre **1989 y 1994** -*Mosaic* y la *World Wide Web*- son probablemente los factores a los que más se les debe la repentina popularidad de Internet.

Hasta ese momento, los protocolos y el lenguaje de comandos codificados le aportaban a los ingenieros experimentados de la Red un medio funcional de desarrollo, pero decididamente no eran de fácil manejo para los usuarios no técnicos. **En 1992**, un pequeño grupo de diseñadores de software y estudiantes del Centro Nacional para las Aplicaciones de Supercomputadoras (NCSA) de la universidad de Illinois crearon una interfaz gráfica de usuario.

Pero el hito que determinará la popularización de Internet es sin dudas la creación de la **World Wide Web**, una cadena internacional de bases de datos informáticas, conectadas por Internet, que usan una arquitectura de búsqueda de información.

¿En qué consiste la World Wide Web (más conocida como WWW)?

La World Wide Web es un sistema hipermedia basado en el http (*Hypertext Transfer Protocol*) que permite el acceso a **fuentes de información en Internet**. El sistema también interpreta otros protocolos utilizados en Internet, como *ftp*, *gopher* y *telnet*. En la Web se presenta la información como una serie de documentos **a menudo denominados "páginas web", visibles en la pantalla de un ordenador** y que se preparan utilizando el *Hypertext Markup Language* (HTML).

La página Web es transferida al ordenador del usuario mediante el http, un protocolo del género cliente/servidor. Las páginas Web generalmente residen en servidores http. El usuario solicita una página Web existente en un servidor http mediante **un software cliente especializado (navegador)**, bien pulsando un enlace hipertexto o designando una dirección concreta URL en la WWW. **El servidor envía entonces la información requerida al ordenador del usuario, el software o navegador interpreta los códigos HTML y presenta la información contenida en la página Web de forma inteligible en la pantalla del ordenador del usuario.**

La creación de navegadores gráficos para la búsqueda de documentos en HTML, lenguaje básico de la WWW, representa el impulso definitivo para la expansión del nuevo recurso hipermedia. Con la aparición de dichos navegadores el modo hipertextual de tratamiento de la información está verdaderamente al alcance de un público amplio, y la *Web* se convierte en la aplicación estrella de Internet...

¿Cómo funciona Internet?

¿Cuántas horas pasas al día navegando por Internet?
¿Alguna vez te has preguntado cómo funciona este invento que está revolucionando el mundo?



Internet no es un invento reciente, su funcionamiento se basa en ideas de finales de los años 60, ideas tan sencillamente geniales que, ¿para qué vamos a cambiarlas?

Paquetes

Cuando utilizamos un programa que usa Internet (p. ej. una mensajería instantánea), la información que enviamos (el texto que escribimos, en este caso) no se transmite de forma continua, si no que se divide en pequeños paquetes que se envían de forma independiente.

Red Local

Los ordenadores que están conectados entre ellos físicamente (p. ej. con un cable, o con ondas de radio *wireless*) forman redes locales. En un primer momento, los paquetes de información que enviamos van hacia la red local en la que se encuentra nuestro ordenador, junto con otros más ¿Cómo salen de allí?

Pasarelas (Gateways)

La clave de Internet es la capacidad de conectar y enviar paquetes entre redes distintas. Así, los paquetes pueden llegar a ordenadores que no se encuentran en nuestra red local. Lo que se necesita es que en nuestra red haya una o más máquinas que estén conectadas simultáneamente a otra red. Si enviamos los paquetes a estas pasarelas, ellas los podrán pasar a otras redes, y habremos escapado ya de nuestra red local.

IP (Internet Protocol)

Cada paquete que viaja por Internet lleva, como si de una carta se tratara, su dirección de origen y destino. Esta información es la que determina qué ruta toma.

Direcciones IP

Cada ordenador conectado a Internet tiene (al menos) una dirección IP que le identifica. Estas direcciones se representan como 4 grupos de números separados por puntos. Los dos primeros grupos identifican la red en que se encuentra la máquina, y los otros dos, identifican a la máquina dentro de

la red. Así, las máquinas con direcciones 192.168.0.1 y 192.168.0.2 están en la misma red. La dirección IP de un ordenador debe ser única, como lo es nuestro número de DNI. Algunas máquinas pueden tener más de una dirección IP, como las que se encuentran conectadas a diversas redes.

Routers

En Internet no sólo hay conectados ordenadores. Otros dispositivos como impresoras también pueden tener su dirección IP y ofrecer servicios a través de la red. Entre estos dispositivos, algunos tienen solamente la función pasarela (conectar redes y retransmitir paquetes): los routers. Se trata de máquinas diseñadas específicamente para esta tarea, de modo que la llevan a cabo lo más rápido posible.

Servidores

La mayor parte de programas que funcionan sobre Internet están pensados como aplicaciones cliente/servidor. Esto significa que existe una máquina que contiene un programa, el servidor, que se dedica a esperar a que otras, los clientes, se conecten a ella y le pidan algún tipo de servicio, para que ella se lo proporcione y pueda seguir esperando más peticiones. Esta arquitectura

resulta ser extremadamente flexible y permite todo el abanico de aplicaciones que funcionan sobre Internet. A menudo, estos servidores se encuentran en ordenadores diseñados específicamente para ello, que reciben también el nombre de servidores. Los ingenieros tratan de conseguir servidores que puedan atender el máximo de peticiones en el mínimo de tiempo.

TCP y UDP

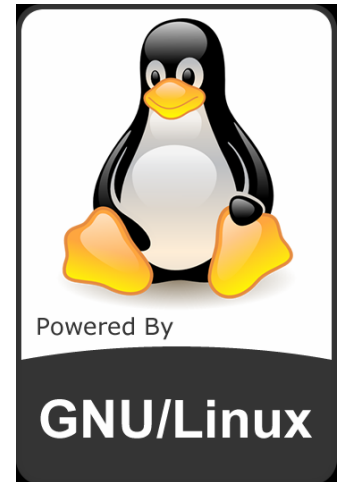
El protocolo IP ofrece tan sólo la posibilidad básica de enviar y recibir información. Pero se le pueden añadir otros protocolos que aumentan su funcionalidad. Los dos más usados son TCP y UDP. El primero intenta asegurarse de que los paquetes llegan a su destino y que lo hacen en el orden en que han salido, ofreciendo una comunicación más fiable (p. ej. Cuando

miramos una página web no queremos que el contenido salga desordenado). En cambio, el segundo busca un envío menos costoso y más rápido para aplicaciones en que perder un paquete o que haya un pequeño desorden no es grave (p. ej. En una videoconferencia en general no importa que se pierda una imagen, que dure una fracción de segundo).



SOFTWARE LIBRE

Software libre (en inglés free software) es la denominación del software que brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido y por tanto, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. **El software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software**; de modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros; de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo).



El software libre suele estar disponible gratuitamente, o al precio de coste de la distribución o envío a través de otros medios; sin embargo no es obligatorio que sea así, por ende no hay que asociar software libre a "software gratuito" (denominado usualmente [freeware](#)), ya que, conservando su carácter de libre, puede ser distribuido comercialmente (software comercial). Análogamente, el "software gratis" o "gratuito" incluye en algunas ocasiones el código fuente; no obstante, este tipo de software no es libre en el mismo sentido que el software libre, a menos que se garanticen los derechos de modificación y redistribución de dichas versiones modificadas del programa.

Tampoco debe confundirse software libre con "software de dominio público". Éste último es aquél que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual. Cualquiera puede hacer uso de él, siempre con fines legales y consignando su autoría original. Este software sería aquél cuyo autor lo dona a la humanidad o cuyos derechos de autor han expirado, tras un plazo contado desde la muerte de éste, habitualmente 70 años. Si un autor condiciona su uso bajo una licencia, por muy débil que sea, ya no es dominio público.

LA WEB 2.0

¿Qué es la Web 2.0?

web 2.0

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una **actitud** y no precisamente una tecnología.

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del Web enfocadas al usuario final. Se trata de **aplicaciones que generen colaboración y de servicios** que reemplacen las existentes de tan solo observación o documentación.

Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que hemos reinventado lo que era el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la

realidad es que la evolución natural del medio realmente ha propuesto cosas más interesantes como lo analizamos diariamente en las notas de Actualidad. Y es que cuando el Web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

Constantemente estaban surgiendo nuevas aplicaciones y sitios con sorprendentes funcionalidades. Y así se dio la pauta para la Web 2.0

Los principios que tenían las aplicaciones Web 2.0:

- La Web es la plataforma
- La información es lo que mueve al Internet
- Efectos de la red movidos por una arquitectura de participación.
- La innovación surge de características distribuidas por desarrolladores independientes.
- El fin del círculo de adopción de software pues tenemos servicios en beta perpetuo

La Web 2.0 con ejemplos

Entender la evolución que ha llegado con la Web 2.0 puede realizarse con ejemplos, con proyectos. Podemos comparar servicios web que marcan claramente la evolución hacia el Web 2.0 con una nueva forma de hacer las cosas:

- Web 1.0 > Web 2.0
- Doubleclick (publicidad emergente) -> [Google AdSense](#) (Servicios Publicidad)
- Ofoto -> [Flickr](#) (Comunidades fotográficas)
- Akamai -> [BitTorrent](#) (Distribución de contenidos)
- mp3.com -> Napster (Descargas de música)
- Britannica Online -> [Wikipedia](#) (Enciclopedias)
- Sitios personales -> [Blogs](#) (Páginas personales)
- Especulación con dominios -> Optimización en motores de búsqueda SEO
- Páginas vistas -> Costo por click
- CMSs -> [Wikis](#) (Administradores de contenidos)
- Categorías/Directorios -> [Tags](#)

¿Qué tecnologías apoyan a la Web 2.0?

El Web 2.0 no significa precisamente que existe una receta para que todas nuestras aplicaciones Web entren en este esquema. Sin embargo, existen varias tecnologías que están utilizándose actualmente y que deberíamos de examinar con más cuidado en busca de seguir evolucionando junto al Web.

Tecnologías que dan vida a un proyecto Web 2.0:

- Transformar software de escritorio hacia la plataforma del Web.
- Respeto a los [estándares](#) como el [XHTML](#).
- Separación de contenido del diseño con uso de [hojas de estilo](#).

- [Sindicación](#) de contenidos.
- [Ajax](#) (javascript asincrónico y xml).
- Uso de [Flash](#), Flex o Lazlo.
- Utilización de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
- Dar control total a los usuarios en el manejo de su información.
- Proveer APIs o XML para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.
- Facilitar el posicionamiento con URL sencillos.

¿En qué nos sirve la Web 2.0?

El uso del término de Web 2.0 está de moda, dándole mucho peso a una tendencia que ha estado presente desde hace algún tiempo. En Internet las especulaciones han sido causantes de grandes burbujas tecnológicas y han hecho fracasar a muchos proyectos.

Además, nuestros proyectos tienen que renovarse y evolucionar. El Web 2.0 no es precisamente una tecnología, sino es la actitud con la que debemos trabajar para desarrollar en Internet. Tal vez allí está la reflexión más importante del Web 2.0. La única constante debe ser el cambio, y en Internet, el cambio debe de estar presente más frecuentemente.

WEBS DINÁMICAS, EJEMPLOS DE LA WEB 2.0

Google, sobre cuyos servicios reposa gran parte de la Web y que se ha convertido en el paradigma de la nueva Web 2.0. En la siguiente imagen podemos ver parte de los productos de Google, herramientas y recursos en la Web que concentran gran parte de la energía de los usuarios:



Para ponernos a tono, veamos diez de estas nuevas herramientas que permiten al usuario guardar en servidores gratuitos todo tipo de materiales y elaborar contenidos con ellos, además de compartirlos con otras personas:

1. Facebook es una red social de personas que comparten materiales y crean grupos de amistad y colaboración:



2. YouTube es un servidor donde los usuarios pueden ver, compartir y cargar vídeos:



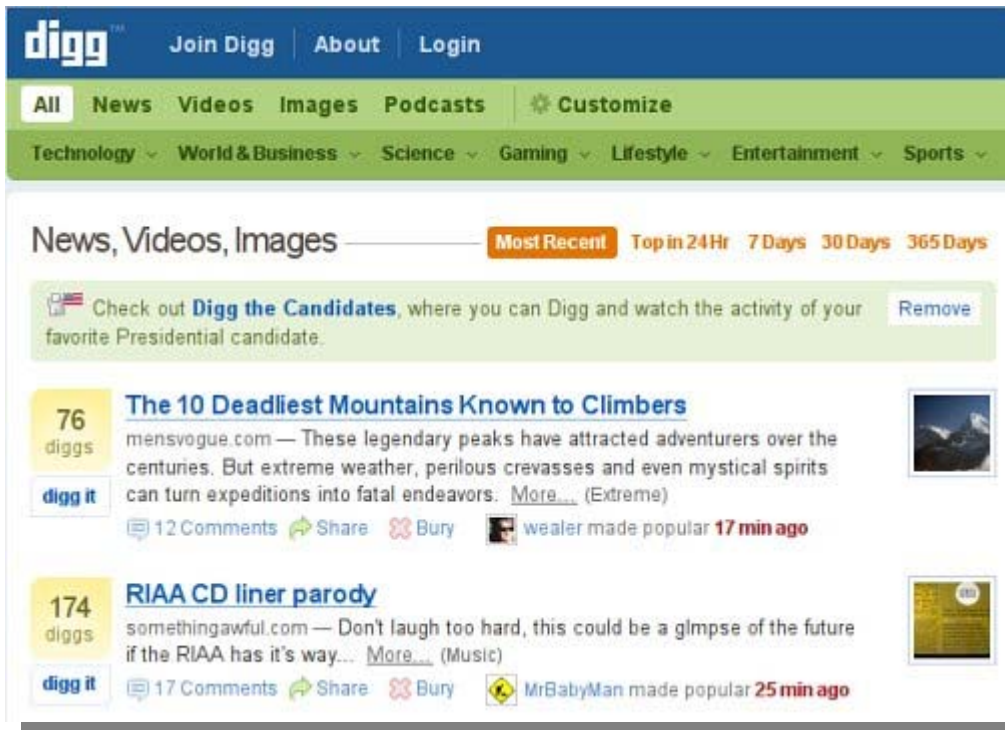
3. Flickr es una web donde los usuarios almacenan y exponen sus fotografías:



4. Blogger es un servicio de Google que permite la creación de blogs, y es el más popular del mundo.



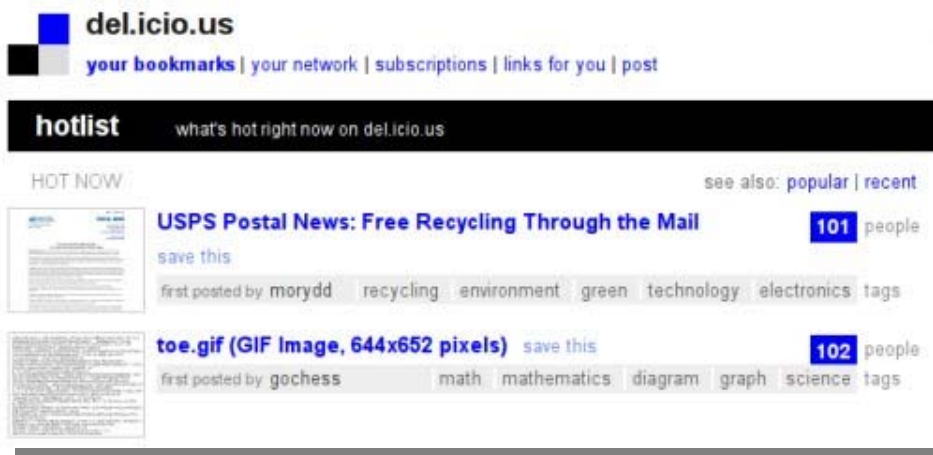
5. Digg es un blog colectivo donde multitud de usuarios enlazan noticias de interés. Su versión española es menamee.



6. Los correos web se han convertido en grandes portales que se pueden personalizar como, por ejemplo, Yahoo.



7. Delicious es una web de marcadores sociales, es decir, de enlaces a web que se comparten con los usuarios.



8. Bloglines es una web donde el usuario guarda sus enlaces RSS, es decir, los canales que proporcionan sitios web para distribuir su contenido actualizado.



9. MSN es un servidor de mensajería, propiedad de Microsoft, muy popular entre los jóvenes españoles.



10. Wikipedia es un auténtico símbolo de la actual Web y la demostración de que se puede trabajar en colaboración elaborando una enciclopedia universal de los saberes, pues cualquiera puede participar en este importante proyecto.



WIKIS

¿Qué es una Wiki?

Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o "páginas wiki" tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una "página-wiki" en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un "enlace web" (o "link") a la página web.

En una página sobre "alpinismo" puede haber una palabra como "piolet" o "brújula" que esté marcada como palabra perteneciente a un título de página wiki. La mayor parte de las implementaciones de wikis, indican en el URL de la página el propio título de la página wiki (en Wikipedia ocurre así: <http://es.wikipedia.org/wiki/Alpinismo>), facilitando

el uso y comprensibilidad del link fuera del propio sitio web. Y formando muchas veces una coherencia nombrativa, generando una ordenación natural del contenido.

La aplicación de mayor calado y a la que le debe su mayor fama hasta el momento, ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al que pertenece la Wikipedia. Muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos existen.

La mayoría de los wikis actuales conservan un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver 'quien' hizo cada cambio. Facilitando enormemente el mantenimiento conjunto y el control de usuarios destructivos. Normalmente sin una revisión previa, se actualiza el contenido que muestra la página wiki editada.

DEL.LICIOS

¿Qué es Delicious?

Marcadores sociales. **del.icio.us** es una herramienta para compartir enlaces útiles o interesantes con otros usuarios en línea. Los usuarios pueden **etiquetar** sitios que crean importantes para un tema, tal como e-Agricultura, y organizar y compartir con otros usuarios la lista completa de los sitios que han etiquetado.

¿Si ya puedo añadir los favoritos a mi navegador para qué usar esta historia?

Por varias razones, las principales:

- ♦ **Disponibilidad:** los favoritos que guardas en tu navegador sólo están disponibles desde tu ordenador. En cambio si los guardas en **del.icio.us**, los tendrás a mano en casa, en el trabajo, en la facultad y en cualquier sitio donde haya internet.
- ♦ **Seguridad:** si tienes un problema con tu ordenador y no has hecho copia de tus favoritos puedes perder todas esas páginas que tanto te interesan. Con del.icio.us tendrás tus favoritos a prueba de los fallos de tu PC.
- ♦ **Red social:** los favoritos en del.icio.us son públicos (recientemente han incorporado la posibilidad de hacerlos privados pero en este artículo no lo trataremos) es decir, cualquier persona puede ver los enlaces que has almacenado en del.icio.us. Gracias a esto y las etiquetas de las que hablaremos más adelante, se construye un red social en la que puedes ver qué personas tienen agregados los mismos enlaces que tú, encontrar gente con gustos similares y muchas más cosas que trataremos en el artículo.
- ♦ **Compartir y recomendar:** si quieres recomendar un enlace a un amigo nunca lo has tenido tan fácil.
- ♦ **Sindicación:** del.icio.us incorpora RSS a todas sus páginas. Si estás familiarizado con la sindicación puedes sacarle un partido enorme a este servicio.

¡Pero qué feo se ve todo!

A mucha gente le llama la atención la apariencia de del.icio.us quizás porque no tiene mucho colorín y al principio puede parecer algo extraña pero gracias a esa sencillez, del.icio.us es una página rápida de cargar, accesible y tremendamente fácil de usar.

BLOG VS WEB

Un weblog o bitácora es la forma más fácil de crear y actualizar una página Web

Los weblogs, blogs o bitácoras son el fenómeno de mayor actualidad en la Red. Se trata de sitios Web donde se recopilan cronológicamente mensajes de uno o varios autores sobre una de terminada temática a modo de diario personal.

Las bitácoras han conseguido que la publicación de contenidos en la Red esté al alcance de cualquier internauta. Y es que existen varios servicios gratuitos con herramientas sencillas que permiten poner un weblog en marcha en menos de cinco minutos, sin ningún conocimiento previo.

Básicamente, un Blog no es más que un espacio personal de escritura en Internet en el que su autor publica artículos o noticias (post) que pueden contener texto, imágenes e hipervínculos. Los nuevos contenidos se añaden vía Web desde el propio navegador y sin necesidad de ningún otro programa auxiliar.

Están pensados para utilizarlos como una especie de diario online que una persona usa para informar, compartir, debatir periódicamente de las cosas que le gustan e interesan.

Elementos de un Blog

En la portada del weblog aparecen primero las anotaciones más recientes. Cada uno de estos post suele incluir un título, la fecha de publicación, el nombre del autor, y un enlace que conduce a un formulario en el que los visitantes pueden escribir sus comentarios.

Todo Blog incluye también uno o varios menús con en nombre de los temas o categorías en las que se clasifican las entradas, de forma que cuando se pulsa sobre uno de esos nombres aparecen en pantalla únicamente los artículos incluidos en esa categoría. Además es habitual un apartado con información sobre el autor o autora y una colección de enlaces a sitios web recomendados.

Además de las características básicas comentadas los Blogs pueden tener otras características avanzadas en función del sistema de publicación elegido. Por ejemplo:

- ◆ Buscador de contenidos
- ◆ Soporte multiusuario (varios autores)
- ◆ Trackback (un aviso automático cuando otro blog ha enlazado alguno de tus artículos)
- ◆ Sistema de administración de plantillas o diseños
- ◆ Generación de RSS para la sindicación de contenidos

- ◆ Tratamiento y agregación de RSS
- ◆ Administración de imágenes
- ◆ Gestión de comentarios
- ◆ Bloqueo de comentaristas no deseados

Otros complementos pueden ser una lista de los últimos comentarios añadidos por los lectores, una relación de los artículos más comentados o los datos estadísticos de tus visitas. Estos recursos permiten hacer un seguimiento de tu weblog y también son elementos que te ayudan a fidelizar a tus lectores.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Existen diferentes espacios de investigación y desarrollo de nuevos usos de la web. Un ejemplo es la siguiente página que visitaremos.

<http://bestiario.org/>

En bestiario podemos ver diferentes proyectos que nos puedes mostrar las tendencias futuras de interacción de la red.