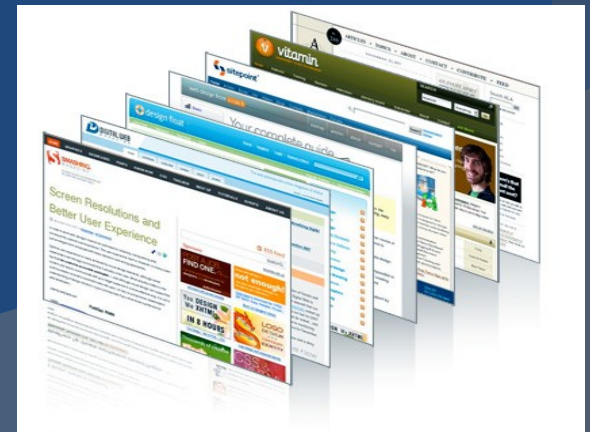




# APLICACIONES WEB

- En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador.



- ▣ Las aplicaciones web son populares debido a lo práctico del navegador web como cliente ligero, así como a la facilidad para actualizar y mantener aplicaciones web sin distribuir e instalar software a miles de usuarios potenciales.



http://www

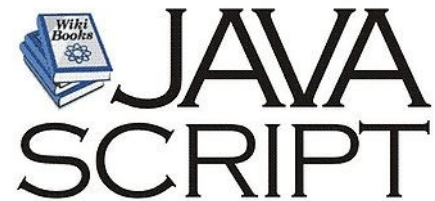
- Es importante mencionar que una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la información.

Esto permite que el usuario acceda a los datos de modo interactivo, gracias a que la página responderá a cada una de sus acciones, como por ejemplo rellenar y enviar formularios, participar en juegos diversos y acceder a gestores de base de datos de todo tipo.

- En los primeros tiempos de la computación cliente-servidor, cada aplicación tenía su propio programa cliente que servía como interfaz de usuario que tenía que ser instalado por separado en cada ordenador personal de cada usuario



- Las aplicaciones web generan dinámicamente una serie de páginas en un formato estándar, como HTML o XHTML, soportados por los navegadores web comunes.
- Se utilizan lenguajes interpretados en el lado del cliente, directamente o a través de plugins tales como JavaScript, Java, Flash, etc., para añadir elementos dinámicos a la interfaz de usuario.



# VENTAJAS

- ❖ Ahorra tiempo: Se pueden realizar tareas sencillas sin necesidad de descargar ni instalar ningún programa.
- ❖ No hay problemas de compatibilidad: basta tener un navegador actualizado para poder utilizarlas.
- ❖ Multiplataforma: Se pueden usar desde cualquier sistema operativo porque sólo es necesario tener un navegador.

- ❖ Portables: Es independiente del ordenador donde se utilice
- ❖ Los virus no dañan los datos porque éstos están guardados en el servidor de la aplicación.
- ❖ Las páginas son dinámicas, integran recursos multimedia como videos, sonidos, que se pueden compartir.
- ❖ Los formatos utilizados para diseñarlas son java script, PHP, u otras similares, que permiten más funcionalidad.
- ❖ Emplean interfaces de fácil entendimiento para la interacción del usuario.



# DESVENTAJAS

- La disponibilidad depende de un tercero, el proveedor de la conexión a internet o el que provee el enlace entre el servidor de la aplicación y el cliente. Así que la disponibilidad del servicio está supeditada al proveedor.
- Como ejemplo:
- El caso de La computación en nube

# Rich Internet Applications

- Son aplicaciones web que tienen la mayoría de las características de las aplicaciones tradicionales, estas aplicaciones utilizan un “navegador web” estandarizado para ejecutarse y por medio de “plugin” o independientemente una “virtual machine”, se agregan las características adicionales.

- En los entornos RIA, no se producen recargas de página, ya que desde el principio se carga toda la aplicación, y sólo se produce comunicación con el servidor cuando se necesitan datos externos como datos de una Base de Datos o de otros ficheros externos.

- Generalmente se tiene una aplicación cliente “**stateful**” y una capa de servicios separada. RIA se apoya más sobre un desarrollo “cliente-servidor” en vez de un desarrollo web tradicional,

Hay muchas herramientas para la creación de entornos RIA. Entre estas se puede mencionar las plataformas Adobe Flash, Adobe Flex y Adobe AIR de Adobe, AJAX, OpenLaszlo, Silverlight de Microsoft, JavaFX Script de Sun Microsystems, Bindows y Javascript.

- Un servidor stateful puede recordar la información entre las peticiones. El alcance de esta información puede ser global o sesión-específico. Apache Tomcat es un ejemplo de un servidor stateful.

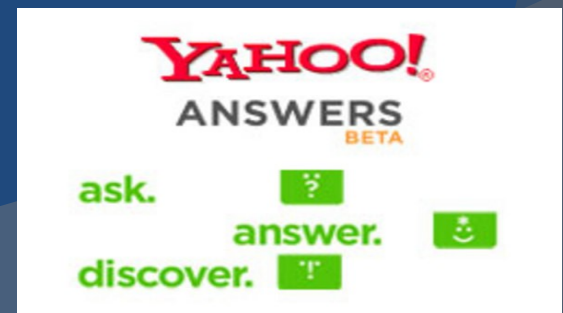
# La web 2.0

- El término Web 2.0 (2004–presente) está comúnmente asociado con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web.



- Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.
- Un sitio Web 2.0 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 proporciona.

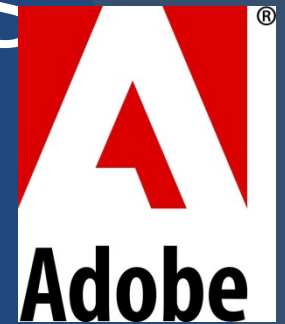
- La Web 2.0 esta asociada estrechamente con (Tim O'Reilly), debido a la conferencia sobre la Web 2.0 de O'Reilly Media en 2004. Aunque el término sugiere una nueva versión de la World Wide Web, no se refiere a una actualización de las especificaciones técnicas de la web, sino más bien a cambios acumulativos en la forma en la que desarrolladores de software y usuarios finales utilizan la Web.





- La red original, llamada Web 1.0, se basaba en páginas estáticas programadas en HTML (Hyper Text Mark Language) que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las .com dependía de webs más dinámicas donde los CMS Sistema de gestión de contenidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS) servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una actualizada base de datos. En ambos sentidos, el conseguir visitas y la estética visual eran considerados como factores importantes.
- Los teóricos de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales

# TECNOLOGIAS UTILIZADAS EN WEB 2.0



- CSS : es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML).
- AJAX: técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas (RIA)
- XML: interfaz grafica
- JAVA



# CONCLUSION:

- Al principio las aplicaciones web eran aburridas y estáticas , con el tiempo al avanzar la tecnología , con la necesidad se crearon aplicaciones web mas dinámicas e intuitivas, creo que google tiene que ver en este sentido por evolucionar la experiencia de usuario y que gracias a las redes sociales se buscaron mejores maneras de interactuar con los servidores, y mas que nada a las personas jovenes que decidieron expandir la interactividad entre computadoras.



# WHO OWNS THE MOST SERVERS?

THE TECH INDUSTRY'S MAJOR PLAYERS REQUIRE SOME SERIOUS FIREPOWER WHEN IT COMES TO SERVERS. BELOW IS A BREAKDOWN OF HOW THESE GIANTS STACK UP AGAINST EACH OTHER.

**INTEL**  
IN TERMS OF REVENUE, INTEL IS THE WORLD'S LARGEST SEMICONDUCTOR CHIP MAKER.

100,000

**RACKSPACE**  
SAN ANTONIO BASED IT COMPANY SPECIALIZING IN SERVICE & SUPPORT

56,671

**THE PLANET**  
CURRENTLY HOSTS OVER 35 MILLION SITES AROUND THE GLOBE

48,500

**1&1 INTERNET**  
ONE OF THE WORLD'S LARGEST WEB HOSTING SERVICES.

70,000

**SBC COMM.**  
29,193

AT&T-OWNED COMPANY SPECIALIZING IN LOCAL WIRELESS INTERNET SERVICE

**AKAMAI TECHNOLOGIES**  
PROVIDES GLOBAL INTERNET HOSTING SERVICE

61,000

**FACEBOOK**  
30,000  
THE PREMIER SOCIAL NETWORKING SITE WITH OVER 350 MILLION REGISTERED USERS

**VERIZON**  
25,788  
TELECOMMUNICATIONS & BROADBAND SERVICES

**OVH**  
THE POPULAR CHOICE IN EUROPE FOR BUDGET WEB HOSTING SERVICES

65,000

**TIME WARNER CABLE**  
24,817  
CABLE COMPANY IN 27 STATES

**SOFTLAYER**  
21,000  
HOSTING & ON-DEMAND DATA

**AT&T** 20,268  
LARGEST PHONE PROVIDER IN US

**IWEB** 10,000  
WEBSITE CREATION SERVICE DEVELOPED BY APPLE

**PEER3/SERVERBEACH**  
10,277  
WEB HOSTING PROVIDER BUILT ON THE PEER3 NETWORK

**GOOGLE**  
ESTIMATED 1,000,000+  
IT IS SPECULATED THAT GOOGLE OWNS MORE THAN 2% OF ALL THE WORLD'S SERVERS.