



Unidad 1. Básico: Historia del HTML y de Internet

Google ha cerrado el anuncio

Denunciar este anuncio

¿Por qué este anuncio? ⓘ

Tim Berners-Lee creó la primera versión del lenguaje HTML en 1989, junto con su equipo también desarrollaron el protocolo HTTP y el sistema de nombres de la web URL, por todo ello a Tim Berners-Lee se le conoce como el "padre de la web". El "padre de Internet" es **Vinton Gray Cerf** que creó el protocolo TCP/IP que sirve para interconectar ordenadores en red.

A menudo se confunden los conceptos de **Internet** y **Web**, simplificando podemos decir que Internet es un concepto más amplio que incluye el mecanismo de comunicación que forma la red mundial de ordenadores conectados, mientras que la web es el sistema de páginas web que funciona a través de Internet. La tecnología básica de Internet es el protocolo de comunicación TCP/IP y la web se basa en HTML.

En primer lugar veremos los hitos más importantes de HTML y a continuación los de Internet en su conjunto.

Historia del lenguaje HTML

El precursor de HTML fue el lenguaje **SGML** de 1986 que es un estándar ISO para el etiquetado de documentos, similar al actual XML. SGML es la base de HTML y ya contenía el sistema de etiquetas y las etiquetas más usuales como <p>, , ... El principal aporte de HTML fue el **hiper enlace** mediante la etiqueta <a>.

En 1993 se define **HTML 1.0**. que no tenía tablas ni formularios.

En abril de 1993 nace el navegador web **Mosaic** que extendió el uso de la web.

En octubre de 1994 nace el **World Wide Web Consortium (W3C)** el consorcio que define el HTML.

En Octubre de 1994 se creó el navegador **Netscape** a partir de Mosaic.

En noviembre de 1995 vio la luz **HTML 2.0** que ya era una versión más madura del lenguaje.

A partir de 1995 se produjo la **guerra de navegadores** entre Netscape que dominaba el mercado e Internet Explorer de Microsoft que partía de cero pero que al cabo de unos años ganó la guerra gracias a la potencia de Microsoft que lo distribuía junto con Windows de forma preferente.

En Diciembre de 1995 aparecieron las hojas de estilo **CCS 1** que desde entonces permiten separar el formato del contenido en las páginas web. Hoy en día se puede especificar todo el formato con CSS, liberando al lenguaje HTML de esa función.

Desde 1996, **Apache**, es el servidor HTTP más usado, es un programa de código abierto y gratis que ha contribuido a la expansión de la web.

Enero 1997 **HTML 3.2** la primera versión estandarizada por W3C

En 1997 el navegador Netscape 2.0 fue el primero en incluir un lenguaje de *script* en las páginas web con **JavaScript**.

En diciembre de 1999 se definió **HTML 4.01**.

W3C abandono HTML y creo XML, en enero 2000 nació **XHTML 1.0** que era muy similar a HTML 4.01 pero con unas reglas más estrictas para considerar que la página web estaba bien escrita. Tras unos años XHTML no tuvo éxito.

En 2004 WHATWG formado por Opera, Apple y Mozilla empezó a crear **HTML 5.0**, W3C cerró el desarrollo de XHTML y se unió a ellos.

En Octubre de 2014 se publicó la primera versión oficial de **HTML 5**.

El predominio de Internet Explorer (IE) fue una mala época para el uso de **estándares web** e hizo muy difícil el diseño de páginas web ya que lo que funcionaba en IE fallaba en otros navegadores como Firefox, y viceversa. Se produjo la **segunda guerra de los navegadores** que acabo con la derrota de IE a manos de Chrome y Firefox, Microsoft abandonó IE en 2016 y su nuevo navegador Edge se ajustó a los estándares.

El lenguaje HTML fue evolucionando y gracias a las tecnologías de CSS, Javascript y los objetos DOM se desarrolló el **HTML dinámico** (DHTML), que permitía una mayor interacción con el usuario y modificar las páginas de una forma mucho más dinámica.

Posteriormente apareció la tecnología conocida como **Ajax**, acrónimo de **Asynchronous JavaScript And XML** (JavaScript asíncrono y XML), que no es más que la utilización conjunta de otras tecnologías como HTML, JavaScript asíncrono, XML, CSS y DOM. La clave está en el objeto **XMLHttpRequest** que permite obtener datos del servidor en segundo plano de forma asíncrona de forma que el usuario no percibe las interrupciones por la carga de una nueva página cuando se traen datos del servidor.

Con el aumento de la potencia de los ordenadores la web empezó a utilizar de forma más amplia los **elementos multimedia** (imagen, audio, vídeo) y también los gráficos animados e interactivos con **Adobe Flash**. Flash es un formato propiedad de Adobe y alcanzó gran popularidad y también se usaba para ver vídeo, aunque no era un componente (plug-in) propio de HTML los navegadores lo traían instalado por defecto.

En abril de 2010 Apple declaro de forma pública **la guerra a Flash** no permitiendo instalarlo en su sistema operativo, tras unos años de polémica se crearon nuevos formatos abiertos para ver vídeo. El formato de vídeo **mp4** no necesita instalar ningún componente adicional en el navegador para reproducirse, y poco a poco Flash ha ido perdiendo terreno y actualmente, en 2017, ya no viene instalado por defecto en los navegadores, aunque se puede instalar manualmente ya que sigue habiendo muchas páginas web con contenidos en Flash.

Debido a este uso creciente de vídeo en la web se han creado **etiquetas específicas en HTML 5 para reproducir vídeo** y multimedia.

Nuevas **etiquetas semánticas** de HTML5, como HEADER, ARTICLE, SECTION, ASIDE, FOOTER, NAV, FIGURE, TIME, ...

Otro cambio fundamental en la web ha sido el aumento de dispositivos desde los que se utiliza, primero fueron los ordenadores, luego los teléfonos móviles y tablets, y ahora las televisiones, coches, consolas, etc. Esto implica que una página web debe verse bien en **diferentes tamaños de pantalla** por lo que han nacido diversos estilos de diseño para afrontar este problema. Inicialmente se comenzó a realizar dos diseños de la misma página, uno para pantallas clásicas y otro para móviles, pero pronto se abandonó esa idea y se crearon diseños que se adaptaban de forma automática a diferentes anchos de pantalla.

Actualmente no es un tema cerrado y hay diversas tendencias, diseño fluido, diseño adaptable, **diseño responsivo**, ... Para ayudar a solucionar este problema han aparecido nuevas etiquetas en HTML5. Por ejemplo la etiqueta **picture** que permite mostrar diferentes imágenes en función de parámetros como el ancho de la pantalla, orientación, resolución, ... También nuevos sistemas de maquetación web más potentes y flexibles como **Grid layout** y **Flexbox**.

El futuro inmediato de la web es la computación en la nube (Cloud Computing) en donde las aplicaciones y los datos residen en internet no en el ordenador del usuario. El concepto de programa se cambia por el de servicio. Desde cualquier ordenador conectado podemos acceder al servicio. Un ejemplo muy claro es el correo Gmail y todo lo que lleva asociado Google Drive. Ya no es necesario descargar actualizaciones ni tener ordenadores muy potentes. El mayor riesgo de este sistema es la seguridad de los datos y su confidencialidad.

Precursores de Internet

[Vannevar Bush](#) en **1945** fue el primero en esbozar el concepto de hipertexto: una palabra que enlaza con otro documento.

En **1962** en un informe del MIT (Massachusetts Institute of Technology), [J.C.R. Licklider](#) habla sobre su concepto de Galactic Network (Red Galáctica), es decir una red interconectada globalmente mediante la cual se tuviese acceso desde cualquier lugar a los datos y programas residentes en los diferentes ordenadores.

En **1963**, [Doug Engelbart](#) inventó el ratón y creó un prototipo "oNLine System" (NLS) que utilizaba hipertexto y email.

En **1965** el investigador del MIT [Lawrence G. Roberts](#) conectó un ordenador de Massachusetts con otro en California a través del sistema de conmutación de circuitos de la red telefónica. Fue la primera red de ordenadores. Sin embargo constataron que la conmutación de circuitos no era una tecnología adecuada y varios investigadores, entre ellos Leonard Kleinrock, comenzaron a trabajar en la conmutación de paquetes, lo que luego daría origen al protocolo TCP.

Ted Nelson en **1965** acuñó el término [Hipertexto](#).



Primeros pasos de Internet

En la época de la guerra fría se pensó que sería interesante disponer de una red de ordenadores que fuese capaz de seguir funcionando a pesar de que algunos ordenadores fuesen inutilizados.

Por esto el Departamento de Defensa de EE.UU. encargó un proyecto con esos requerimientos a ARPA (Advanced Research Projects Agency), así nació en **1969** la precursora de Internet, se llamó ARPANET y estaba formada por cuatro nodos. En 1972 tenía 40 nodos y a partir de ahí fue creciendo vertiginosamente.

El mayor logro de esta red fue la gestación del protocolo TCP, que se sigue utilizando hoy en día.

Cronología

Vamos a ir recorriendo los años y fijándonos en los hechos más significativos respecto a Internet.

En **1972** se definen las especificaciones de Telnet que permite la operación remota entre ordenadores.

En **1973** se realizan las primeras conexiones internacionales de ARPANET desde EE.UU. con Gran Bretaña y Noruega. Se especifica el FTP, es decir, cómo se envían y reciben archivos. Surge la idea de Internet como red global.

En **1974** Vinton Cerf define las especificaciones del TCP.

En **1977** se definen las especificaciones del correo electrónico.

En **1979** se crea USENET y nacen las News o grupos de discusión.

En **1982** se establece el protocolo TCP/IP para ARPANET.

En **1984** se creó el sistema de nombres DSN que permite dar nombres alfanuméricos a los ordenadores de la red en lugar de nombres numéricos.

En **1988** se desarrolla el IRC (Internet Relay Chat).

En **1989** [Tim Berners-Lee](#) definió las bases de WWW en el CERN de Ginebra, Suiza.

En **1990** creó el primer navegador web.

En **1990** el sistema Archie permitió intercambiar ficheros.

En **1991** Jean-Francois Groff implantó el servicio FTP desde la Web.

En **1991** nace WAIS (Wide Area Information Servers)

En **1992** la multimedia entra en Internet, se crea el servidor de audio y vídeo multicast MBONE.

En **1993** se creó el navegador Web Mosaic por Marc Andreessen en el NCSA de Illinois que tuvo una amplia difusión. El Mosaic ya tenía el anagrama de un globo terráqueo circundado por órbitas.

Se crea InterNIC que proporciona el servicio de registro de nombres para Internet. La Casa Blanca y la ONU entran en la red. Se crea el primer banco por Internet.

Comienza la expansión comercial de Internet. A partir de ese momento Internet deja de ser usada sólo por investigadores, universitarios e informáticos y empieza a ser utilizada por todo tipo de usuarios.

El CERN dona su tecnología WordWideWeb a la comunidad científica para uso público.

En Septiembre de **1993** aparece el primer servidor web en España, el de la Universitat Jaume I de Castellón. En Diciembre ya había 13 servidores de Universidades y centros de investigación conectados por RedIris.



En **1994** la Web ya es el segundo servicio más usado de Internet por detrás del FTP, desbancando a Telnet.

Se formó la organización que gestiona los estándares de la Web, el [W3C](#) (World Wide Web Consorcio).

En **1995** la Web ya es el servicio más popular de Internet. Empresas privadas, como AOL, comienzan a ofrecer acceso a Internet al gran público a través de conexiones telefónicas. Lenguajes como JAVA, JavaScript, ActiveX entran en Internet.

En **1996** Microsoft entra en Internet. Hasta ese momento Netscape era el navegador más utilizado.

En **1997** había 19,5 millones de Hosts conectados a Internet, 1 millón de servidores Web y 71.618 Newsgroup.

En España 1,1 millones de usuarios de Internet o internautas.

En el **2001** había en España 7 millones de internautas, el 17 % de la población. En EE.UU. había 175 millones, el 62,9% de la población. En Francia el 18,4%. El navegador de Microsoft es utilizado por más del 80% de los usuarios.

En el **2012** había en España 33,7 millones de internautas, el 71,8 % de la población. En EE.UU. había 245 millones, el 78% de la población. En Francia el 79,64%. En Noruega el 96,9%. El navegador de Google, Chrome es utilizado por del 41% de los usuarios. Internet Explorer 27,3. Firefox 22,3

En agosto de 2017 el número de usuarios de Internet alcanzó la cifra de 3.800 millones en todo el mundo, es decir, el 50,7% de los 7.530 millones de habitantes del planeta. En España el 82% de la población. En Japón el 93%. En Francia el 88%.

● Evolución del número de ordenadores (Host) conectados a Internet.

1969	1972	1977	1984	1986	1987	1989
4	40	100	1.000	5.000	28.000	100.000
1990	1992	1993	1994	1995	1996	2013
300.000	1.000.000	2.000.000	3.000.000	6.500.000	12.800.000	82.500.000

Antes de que fuese tan sencillo buscar información a través de la Web hubo otros sistemas que permitían realizar esta función, aunque cada vez se utilizan menos o han desaparecido, justo es recordarlos.

- **Gopher**: Es un sistema de organización de documento en forma árbol.
- **WAIS** (Wide Area Information Servers): Proporciona un mecanismo para indexar y acceder a la información por palabras clave, un sistema mucho más potente que por nombre de archivo.
- **Archie**: Archie es un sistema para el intercambio de archivos por nombre mediante FTP.

Bibliografía:

- [Capítulo 2 del libro sobre la historia de HTML de Dave Raggett](#)
- [W3C: The basics of HTML](#)

Enero-2019 (V 2.2)

Volver

Google ha cerrado el anuncio

Denunciar este anuncio

¿Por qué este anuncio? ⓘ



Cursos Informática Gratuitos

- Access
- CorelDraw
- Dreamweaver
- Excel
- Fotografía
- Lightroom CC
- Páginas Web
- Photoshop
- PowerPoint
- SQL Server
- **Artículos de aulaClic**
- **AulaClic en YouTube**
- **Selección de tutoriales**
- **Cursos de colaboradores**
- **Cursos Creative Commons**

- [Flash](#)
- [HTML](#)
- [Illustrator](#)
- [Internet](#)
- [Windows 10](#)
- [WordPress](#)
- [Word](#)
- [Más cursos...](#)
- **[Preguntas más frecuentes](#)**

Síguenos en: [Facebook](#) [Sobre aulaClic](#) [Política de Cookies](#)

© aulaClic S.L. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción por cualquier medio.