INTERNET Y PÁGINAS WEB

1. INTRODUCCIÓN INTERNET
2. COMUNIDADES VIRTUALES
    2.1. Herramientas colaborativas
    2.2. El correo electrónico
    2.3. Los Chats
    2.4. La mensajería instantánea
        2.4.1. WhatsApp Messenger
    2.5. Los foros
2.6. Los blogs
2.7. Las wikis
3. REDES SOCIALES
    3.2. Twitter
    3.3. Otras redes sociales
4. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO WEB
    4.1. SERVIDORES WEB
    4.2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA PÁGINA WEB
        4.2.1. Cabecera o header
        4.2.2. Cuerpo o body
        4.2.3. Pie de página o footer
    4.3. HERRAMIENTAS PARA DESARROLLADORES WEB
    4.4. LENGUAJES DE EDICIÓN DE PÁGINAS WEB
5. MALWARE
5. EJERCICIOS

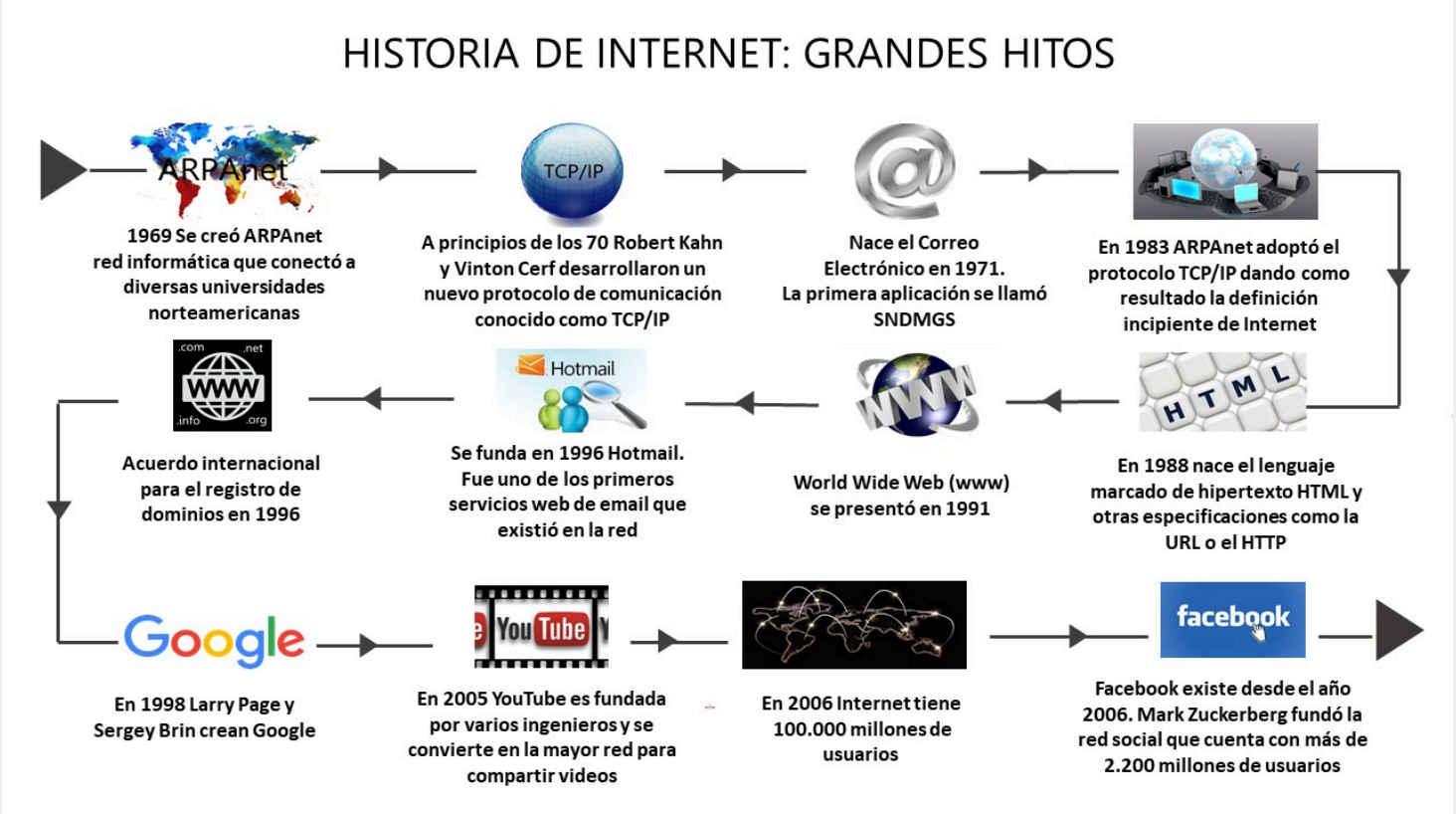
1. INTRODUCCIÓN INTERNET

Internet es una red de ordenadores mundial (WAN - World Area Network) que mediante la utilización de protocolos como TCP/IP, permite que estén conectados entre si ordenadores de otras redes de ámbito más pequeño en cualquier parte del mundo. El término Internet, **procede del inglés "Interconnected Networks"**, que se traduce como "Redes Interconectadas". Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de ordenadores, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

En principio Internet era una web estática, en la que los usuarios recibían la información, como con la radio o la televisión, pero a partir de 1991, nació la **web 2.0**, en la que los usuarios participan en Internet difundiendo información, mandando comentarios, fotos, creando contenidos, etc.

La web 2.0 también se conoce como "red social", ya que se basa en la comunicación e intercambio de experiencias entre los usuarios de la misma.

En el siguiente esquema vemos los principales acontecimientos y avances de Internet desde que se creó hasta ahora.



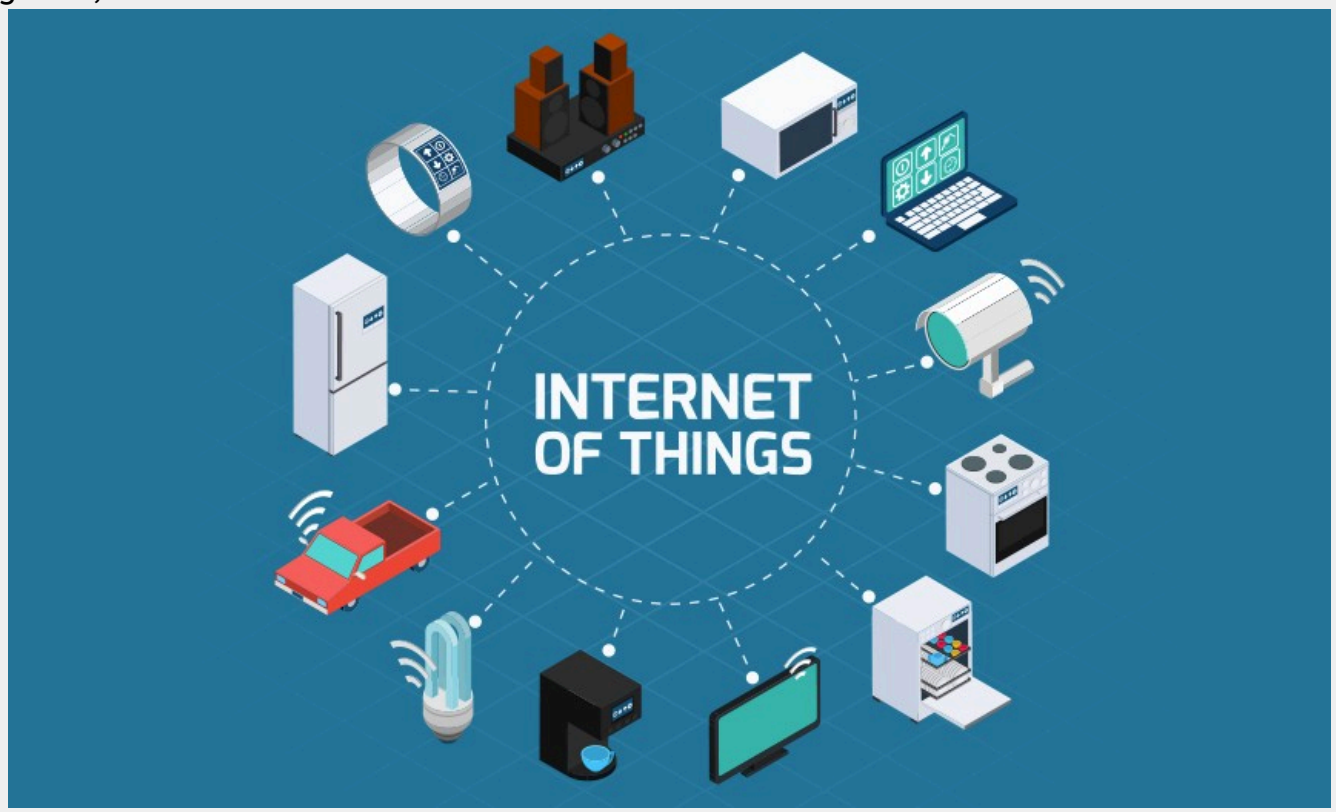
En el siguiente vídeo vamos a aprender un poco más sobre la historia de Internet:

Historia de internet

Internet ha pasado a ser un servicio indispensable en nuestras vidas, lo solemos utilizar a diario casi sin darnos cuenta, ya que existen multitud de dispositivos que acceden a Internet para distintas funciones, además, realizamos acciones que antes requerían ser presenciales, como comprar entradas para un evento, hacer transacciones comerciales y administrativas, etc.

La velocidad cada vez mayor de Internet ha favorecido que se utilice para cosas que antes no lo usaban, como ver televisión online, jugar a videojuegos conectados en red, recibir información de tráfico y meterológica en tiempo real, etc. De esta forma ha nacido el **"Internet de las cosas"** (IoT -

Internet of things), que pretende aplicar los beneficios de Internet a electrodomésticos, coches, relojes inteligentes, etc.



2. COMUNIDADES VIRTUALES

Las comunidades virtuales son grupos de personas que comparten intereses y que utilizan la web 2.0 para interactuar entre ellos. Su punto de encuentro son las redes sociales, los blogs, las wikis, los fotos, los grupos de noticias, los chats, los mundos virtuales, las videoconferencias, etc.

Hay que recordar que hay que conservar una serie de normas de comportamiento en nuestras intervenciones en las comunidades virtuales para cuidar nuestra marca personal online.

Las comunidades virtuales han dado lugar a la llamada "inteligencia colectiva", ya que varias personas desde distintos lugares del mundo, aportan sus conocimientos sobre determinados temas para resolver problemas o colaborar en distintos proyectos.

2.1. Herramientas colaborativas

La web 2.0 ofrece a los usuarios un conjunto de sitios, herramientas y tecnologías diseñadas para publicar en Internet, tales como:

- **Blogs.** Espacios web para escribir artículos o noticias que se muestran ordenados cronológicamente. Dado que son colaborativos, los lectores pueden escribir sus comentarios.
- **Wikis.** Estructuras de páginas web clasificadas y referenciadas a las que se suele acceder a través de un menú, mediante el cual sus autores pueden ir editando y añadiendo contenidos.

- **Plataforma de contenidos.** Sitios web que permiten almacenar y compartir en Internet documentos, imágenes, presentaciones, vídeos, música, podcast, etc.
- **Redes sociales.** Comunidades virtuales que interconectan a personas con intereses similares.
- **Sistemas de gestión de contenidos.** Aplicaciones que permiten diseñar y gestionar sitios web corporativos o personales.
- **Entornos virtuales de aprendizaje**. Entornos tecnológicos de interacción comunicación entre estudiantes y profesores cuyo fin es la formación online. Algunas aplicaciones como Moodle, se utilizan en Centros educativos y universidades para gestionar aulas virtuales.
- **Marcadores sociales**. Servicios que utilizan la folcsonomía para clasificar enlaces de páginas web favoritas (marcadores) y compartirlos a través de Internet.

En toda comunidad virtual existen miembros que actúan como administradores de la misma, encargándose de gestionar los miembros, moderar las conversaciones, etc.

Uno de los entornos virtuales de aprendizaje que más conocemos es Google Classroom, en el siguiente vídeo podrás aprender algunos trucos y solucionar tus dudas:

2.2. El correo electrónico

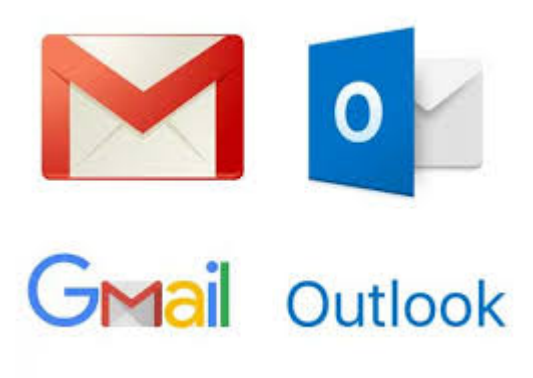
El correo electrónico, también conocido como e-mail, es un servicio de Internet que permite el envío y la recepción de mensajes entre los usuarios desde un ordenador o cualquier dispositivo móvil. Ha hecho que se reduzca mucho el correo ordinario (Las cartas de papel) por su ventajas, como la inmediatez y la gratuidad.

Para poder utilizar el correo electrónico debemos disponer de una cuenta de correo (existen varios servidores de correo gratuitos), una vez que tenemos nuestra cuenta de correo, podremos mandar mensajes a personas cuyo correo electrónico conozcamos, aunque sea de otro servidor distinto al nuestro.

Los correos permiten adjuntar archivos de texto, fotos, vídeos, etc.

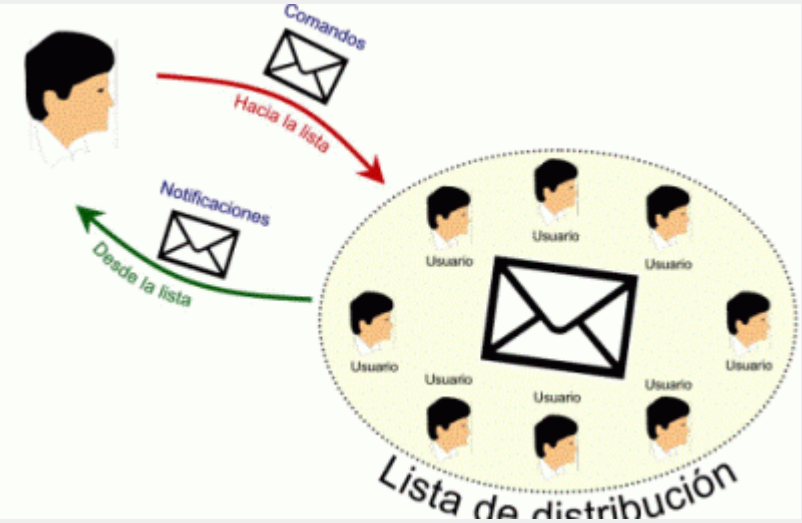
Existen dos formas de gestionar el correo electrónico:

- **Mediante Webmail:** Los correos se almacenan en una plataforma web. Para acceder a ellos es necesario un navegador de Internet o una App de correo. Es la opción más utilizada hoy día porque permite acceder a todos los correos desde cualquier lugar. El más usado es Gmail,
- **Mediante programas de correo electrónico:** Existen programas de correo electrónico como Outlook o Thunderbird que descargan los correos en el ordenador, donde el usuario puede leerlos, borrarlos, guardarlos u organizarlos. Los correos solo pueden visualizarse en el ordenador donde se han descargado. Esta opción la suelen utilizar más las empresas, para disponer siempre de una copia de los correos.



Listas de distribución: Las listas de distribución, también conocidas como listas de correo, son sistemas de envío de mensajes simultáneos a todos los miembros que están suscritos a la misma. De este modo, si el administrador envía un mensaje a la dirección maestra de una lista de correo, un programa gestor reenviará nuestro mensaje a todos los participantes de dicha lista.

Las listas de distribución son muy utilizadas como boletines de información para campañas de marketing, encuestas, etcétera. Para participar en una lista debemos suscribirnos mediante un correo electrónico o un pequeño formulario en la web. Para darnos de baja de una lista de distribución, bastará con enviar un correo de baja al administrador de la lista. (A veces, cuando nos registramos en una página web, nos piden nuestro correo electrónico y nos suscriben a listas de publicidad de esa página web sin pedirnos permiso).



2.3. Los Chats

El término o servicio chat (charla en inglés) engloba todos los servicios capaces de comunicar a dos o más usuarios en tiempo real: las conversaciones en tiempo real que se tienen en la mensajería instantánea, el uso de programas clientes de chat (como Chatzilla) o el uso de webchats (ventanas, en una página web, donde se permite leer y escribir mensajes).

Permite las conversaciones instantáneas con texto entre varios usuarios sobre un tema concreto. Cuando entras en un chat, te registras con un nombre o nick para identificarte y luego eliges una sala o canal virtual en el que charlar con los usuarios de la misma, también permite mandar mensajes privados a una sola persona de la sala sin que los demás usuarios los vean.

Existen chats que incorporan la utilidad webcam y permiten la conversación mientras se muestra un vídeo. Son los videochats.

El chat es una herramienta complementaria en otras muchas aplicaciones. La conferencia web o webinar es un novedoso servicio de comunicación enfocado a la enseñanza, en el que un moderador imparte una conferencia multimedia y crea interactividad con el resto de los participantes mediante voz, vídeo, escritorio compartido, aplicaciones compartidas, y como hemos dicho, chat.



2.4. La mensajería instantánea

La mensajería instantánea funciona de forma similar a un chat, pero precisa de una cuenta de correo electrónico que se utiliza como emisora y receptora de los mensajes.

Estos programas permiten:

- Mantener una conversación escrita.
- Enviar archivos.
- Abrir pizarras para dibujar explicaciones on line.
- Emplear altavoces, micrófono y webcam para establecer videoconferencias y conversaciones telefónicas mediante estos dispositivos.

El servicio de mensajería instantánea requiere el uso de programas clientes específicos y la posesión de una cuenta de correo electrónico, aunque en la actualidad, los servidores de este servicio ya disponen de aplicaciones visibles desde la Web.

Al ejecutar uno de estos servicios en el navegador, como Google Hangouts, debemos identificarnos con nuestra cuenta de correo electrónico y contraseña. Una vez conectados, nos aparece una lista de amigos con los que poder establecer una conversación. Antes de añadir a un nuevo amigo, debemos incluirlo en nuestros contactos.

El programa más popular de este tipo de servicios era Microsoft Messenger, hoy integrado en el servicio de Skype. Otras aplicaciones, como Yahoo e ICQ, se adaptan a los dispositivos móviles para realizar este servicio de mensajería instantánea.



2.4.1. WhatsApp Messenger



Esta aplicación de smartphone no utiliza el correo electrónico como enlace de comunicación, sino que identifica a los usuarios mediante su número de teléfono móvil y, utilizando la transmisión de datos de red de estos terminales, permite enviar y recibir mensajes de texto, fotografías o vídeos, siempre que los usuarios participantes tengan instalada la aplicación en su smartphone. El último servicio que ofrece es el de las llamadas de voz a través de la aplicación, es decir, utilizando la conexión de datos o wifi.

Al instalar WhatsApp en nuestro teléfono, la aplicación busca automáticamente usuarios de WhatsApp en toda nuestra agenda de contactos y agrega a los favoritos aquellos que también tengan instalada la aplicación. Otras aplicaciones similares para smartphones son Telegram, Line y Viber.

La utilización masiva de WhatsApp y su herramienta de grupos de conversación ha convertido esta herramienta de comunicación en una pseudored social en la que conversar con numerosos amigos a la vez.

2.5. Los foros

Los foros son lugares de Internet, por lo general asociados a páginas web, cuya finalidad es crear un espacio donde debatir aspectos relacionados con el tema de la página web.

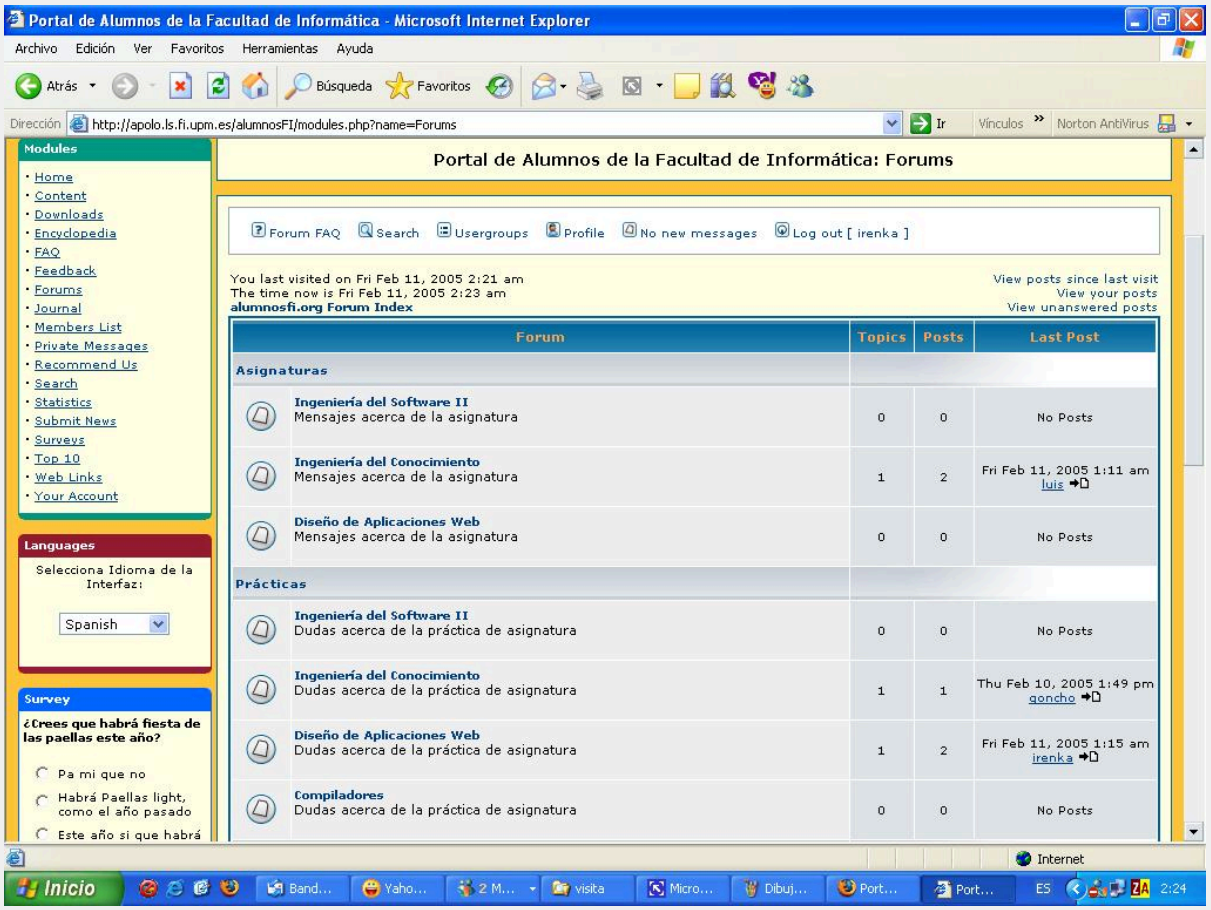
Su uso está muy extendido y no solo son fuente de debate, sino también de formación y resolución de dudas sobre cualquier tema imaginable.

Los foros suelen estar organizados por secciones y en cada sección se habla de varios temas o hilos, donde cada usuario puede escribir sus mensajes o post.

Para acceder a un **foro** es necesario registrarse. Los usuarios registrados están clasificados según el número de entradas que hagan.

Al entrar por primera vez en un foro, hay que presentarse ante los demás usuarios, hay que leer los mensajes del mismo, para no repetir preguntas. Hay que ser respetuoso en todo momento con los demás usuarios del foro y no escribir en mayúscula, si no se cumplen estas reglas, los administradores del foro pueden **banear** a cualquiera, es decir, pueden expulsarlo.

Los foros solo permiten enviar mensajes de texto o enlaces a alguna página externa, pero no permiten fotos, vídeos, etc.



Ejemplo de un foto de una facultad de informática

2.6. Los blogs

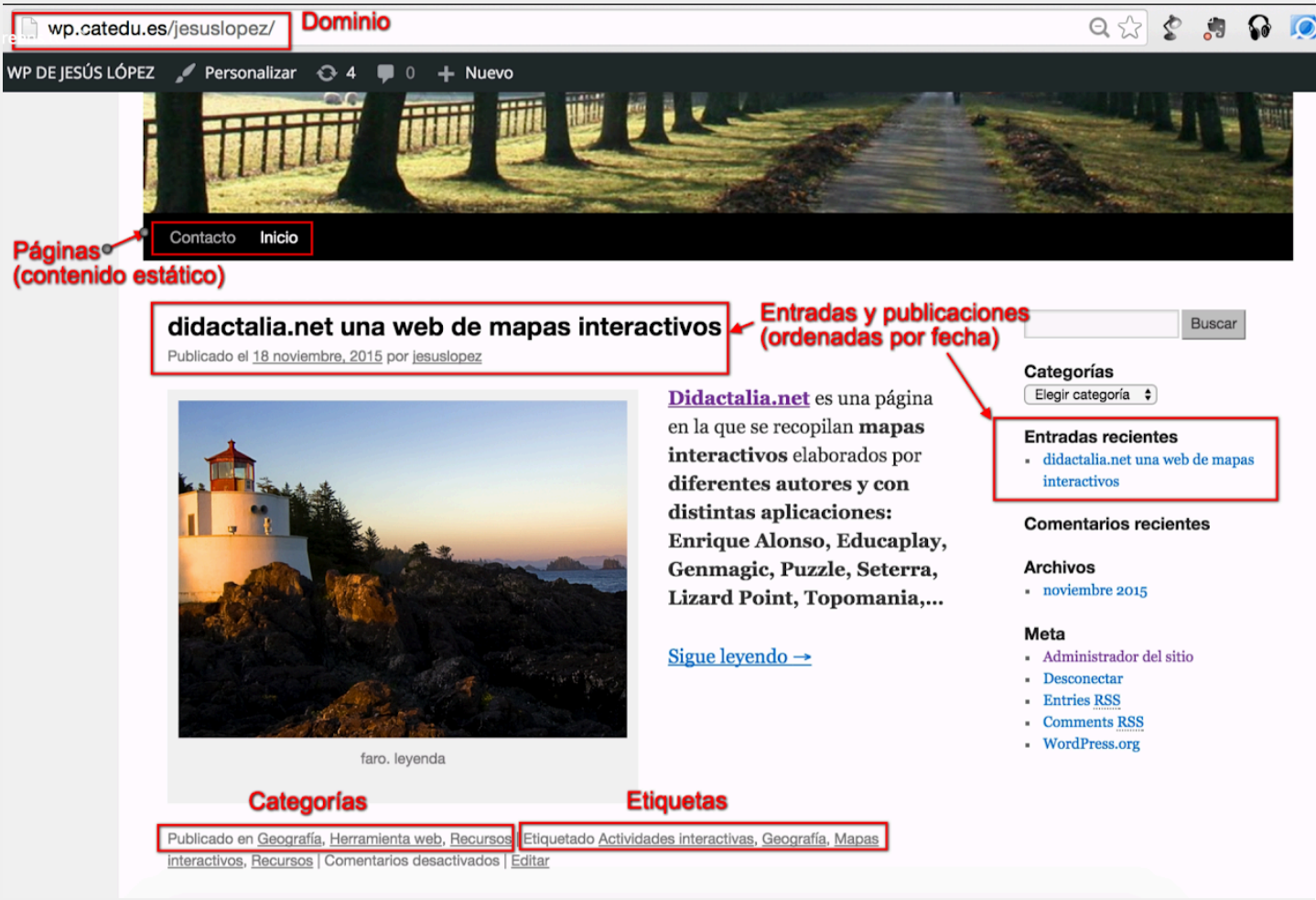
Los **blogs, weblogs o bitácoras** (en español) son sitios de Internet que están diseñados para mantener de forma periódica la publicación de noticias o comentarios por parte del administrador.

En principio, los blogs se crearon como una especie de diarios, pero al permitirse los comentarios a las entradas, hoy en día se utilizan como páginas web, como foros, como tiendas on-line, etc.

Los mensajes del blog o entradas, son almacenados por orden de antigüedad, estando los más recientes al principio. Para poder encontrar mensajes antiguos, los blogs suelen tener un calendario

para poder trasladarse rápidamente a las entradas de una fecha determinada, además, cada entrada tiene unas etiquetas que permiten clasificar las entradas por temas.

Los blogs permiten incluir además de texto, fotos, videos, audios, enlaces, etc.



Una evolución del blog es el **microblogging** (microblogueo). Se trata de un sistema en cuyos blogs solo se permiten entradas de 140 caracteres como máximo. El servicio más popular de microblogging es **Twitter**, que se ha convertido en pocos años en una red social muchos usuarios en todo el mundo. Otra plataforma muy popular es **Tumblr**, que permite publicar vídeos, imágenes, textos, audio y enlaces con un estilo determinado llamado "tumblelog".

¿Qué son los Blogs y microblogs?

2.7. Las wikis

Las páginas wiki son espacios libres, de producción colectiva, en los que los usuarios, de manera altruista, aportan su trabajo en forma de textos para aumentar y mejorar el conocimiento. Las wikis están llenas de hiperenlaces (palabras o frases subrayadas y de color azul), que enlazan con otras artículos de la misma.

WIKIPEDIA
La enciclopedia libre

Cualquier persona puede publicar en un wiki o mejorar o ampliar un artículo ya publicado por otra persona, los administradores revisan la calidad y veracidad de los contenidos publicados, para evitar el sabotaje de las páginas publicadas.

El mayor ejemplo de este tipo de páginas es **Wikipedia**. Se trata de una enciclopedia libre creada por los propios usuarios que está en continua evolución.

3. REDES SOCIALES

Las redes sociales son sitios de Internet en los que personas de todo el mundo comparten amistad o tienen intereses comunes. La filosofía de funcionamiento se basa en el principio «los amigos de mis amigos son mis amigos». Así se va tejiendo una red de interactividad entre los usuarios que crece de manera exponencial.

Los objetivos de las redes sociales son variados, unas se basan en la amistad de sus usuarios y permiten compartir mensajes, fotos y vídeos, sin embargo, otras redes sociales tiene como objetivo los contactos comerciales y solo permiten la entrada de nuevos usuarios mediante invitación de los ya existentes.

En el siguiente gráfico podemos ver las redes sociales más utilizadas en el mundo:



3.1. Facebook

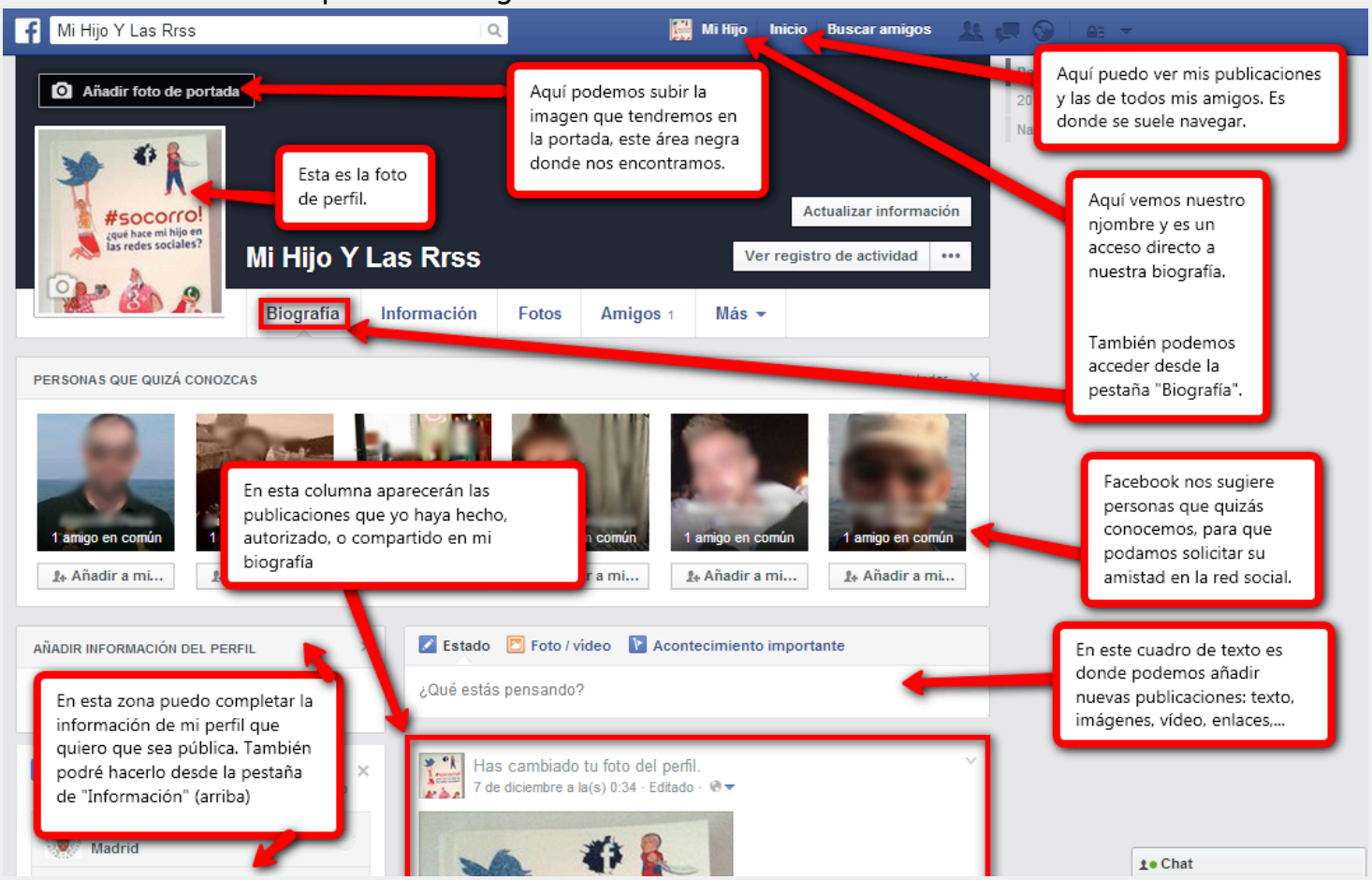
Una de las principales razones por las que Facebook se ha extendido tanto es la posibilidad de encontrar amistades con una simple búsqueda y recuperar el contacto con personas que habíamos perdido. Su implantación a escala mundial aumenta la probabilidad de localizar estos contactos.

Facebook nace en 2003 de la mano de Mark Zuckerberg en la Universidad de Harvard como juego para comparar fotografías de sus compañeros. Hoy cuenta con cerca de 2500 millones de usuarios activos en todo el mundo, de los cuales el 85 % accede a La Red a través de dispositivos móviles. En

España hay 20 millones de usuarios registrados. Esto supone que cerca del 60 % de los internautas españoles tienen cuenta en Facebook, aunque no todos son muy activos.

Para poder empezar a utilizar Facebook debemos darnos de alta en el servicio introduciendo nuestro nombre, nuestros apellidos, nuestro correo electrónico y una contraseña.

Tras el proceso de alta llega el momento de configurar nuestro perfil con datos como nuestra ciudad, lugar de nacimiento, centro de estudios o empresa de trabajo. Todos estos datos podemos hacerlos públicos o mostrárselos sólo a nuestros amigos. Nuestro perfil se completa al introducir una fotografía, ya que es la base de Facebook y da veracidad a nuestra cuenta. Una vez concluido el proceso, podemos comenzar la búsqueda de amigos.



3.2. Twitter

Twitter es una herramienta on line que presta un servicio de microblogging y, además, se ha convertido en una importante red social.

Decimos que es un servicio de microblogging porque permite al usuario publicar en su perfil entradas cuyo tamaño no exceda de 140 caracteres. Podemos, también, establecer relaciones mediante el seguimiento de las publicaciones de otros, por lo que adquiere el carácter de red social.

En el mundo más de 300 millones de usuarios que escriben más de 175 millones de mensajes o tweets al día. Su crecimiento se ha estancado en los últimos semestres en beneficio de otras redes como Google+ e Instagram. El teléfono móvil es la herramienta de conexión para más del 60 % de los usuarios.

En España hay más de 10 millones de usuarios de Twitter, la mitad de los cuales participa de forma activa. Se ha convertido en un nuevo canal de comunicación que complementa a programas de radio y televisión, campañas publicitarias o movimiento sociales.



3.3. Otras redes sociales

LinkedIn: Es una red social de uso profesional. Las relaciones establecidas entre los contactos de LinkedIn se basan en un interés profesional y no solo en una mera amistad, como ocurre en otras redes sociales. Actualmente cuenta con más de 500 millones de usuarios.

Google +: Es la red social creada por Google. Contiene numerosas herramientas y su principal fuente de usuarios es la plataforma YouTube, que enlaza directamente con las cuentas de Google+. Esta red cuenta con más de 500 millones de usuarios en el mundo y 10 millones en España

Instagram: Instagram es una red social basada en la publicación de fotografías. Aunque tiene un entorno web para visualizar las publicaciones, su funcionamiento está basado en el uso del teléfono móvil de manera que se compartan las instantáneas tomadas con la cámara del dispositivo. Permite aplicar filtros artísticos a nuestras capturas, así como una descripción textual. Aunque nació en 2010 ya supera a Twitter y cuenta con más de 1000 millones de usuarios en el mundo, de los cuales 7,5 millones están en España.

Pinterest: Esta red social se basa en la publicación de imágenes y vídeos en tablones organizados por temas concretos. En la actualidad Pinterest tiene más de 100 millones de usuarios en el mundo.

Snapchat: Esta red social está basada en la aplicación de dispositivos móviles y su funcionamiento consiste en el envío de imágenes, vídeos, dibujos y otros tipos de archivos a una lista de nuestros contactos o seguidores de Snapchat. Estos envíos se denominan snaps. La gran ventaja que ofrece esta aplicación es poder elegir el tiempo (entre 1 y 10 s) que el archivo publicado o enviado será visible para los receptores.



Las redes sociales pueden ser buenas, pero también tienen su parte negativa, por lo tanto, hay que utilizarlas con responsabilidad, en este vídeo nos lo cuentan:

¿Hacemos buen uso de las redes sociales?

4. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO WEB

Hoy en día, Internet se ha convertido en una "*ventana al mundo*", todas las empresas e instituciones tienen su propia página web que les sirve para presentarse al resto del mundo. Por eso, el desarrollo web es actualmente una de las profesiones con más auge.

Una **página web** es un documento que puede contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos y muchas otras cosas, adaptada para la llamada **World Wide Web** (WWW) y a la que se puede acceder mediante un **navegador web**.

Esta información se encuentra generalmente en formato **HTML** y puede proporcionar acceso a otras páginas web mediante enlaces de **hipertexto**.

HTML y CSS: Qué son y para qué sirven

Frecuentemente también incluyen otros recursos como pueden ser hojas de estilo en cascada, scripts, imágenes digitales, entre otros.

Las páginas web pueden estar almacenadas en un ordenador local o en un **servidor web** remoto. El acceso a las páginas web es realizado mediante una transferencia desde servidores, utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto (**HTTP**).

En el siguiente vídeo veremos qué es el **protocolo HTTP**.

SSL, TLS, HTTPS, HTTP - Explicado Fácilmente

¿Qué son las **cookies?**

Para acceder a una pagina web almacenada en la web, necesitamos conocer su **URL** (Uniform Resource Locator) e introduc
Conceptos web | Qué son las cookies y cómo influyen en tu privacidad en Internet irla en la **barra de direcciones** de un navegador web.

Cada página web tiene su propia URL. Las URL están compuestas de varias partes que permiten al navegador localizarlas dentro de un servidor.



- **Protocolo**: Reglas que debe seguir el navegador para encontrar la página web.
- **Subdominio**: Para el protocolo http suele ser www, aunque existen otros.
- **Dominio**: Es el nombre donde se almacena el sitio web.
- **Subdirectorio**: Es una carpeta alojada dentro del dominio indicado.
- **Archivo**: Es el archivo o página que nos va a mostrar el navegador web. Está dentro del subdirectorio indicado.

4.1. SERVIDORES WEB

Cuando visitas una página web, los datos por los que navegas han de estar almacenados en algún sitio para que puedas acceder. En lugar de guardarlos en el ordenador del creador del sitio (esto supondría muchos problemas para el mismo), lo que se hace es utilizar servidores web en los que se alojan todos los datos, así que te vendrá bien saber **aumentar velocidad de un ordenador.**

Por tanto, un servidor web es un ordenador especialmente preparado para estar encendido las 24 horas del día los 365 días del año.

En el siguiente vídeo se nos explica qué es un servidor web.

¿Qué es un servidor?

4.2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA PÁGINA WEB

En la estructura de una página web tenemos tres partes diferenciadas: **cabecera, cuerpo** y **pie de página**. O, por sus términos en inglés: **header, body** y **footer**.

4.2.1. Cabecera o header

La cabecera es la parte superior de la página web. Aquí suele incluirse la información básica de la empresa o marca y es consistente en todo el sitio, es decir, se repite en cada página de la web por la que navegas.

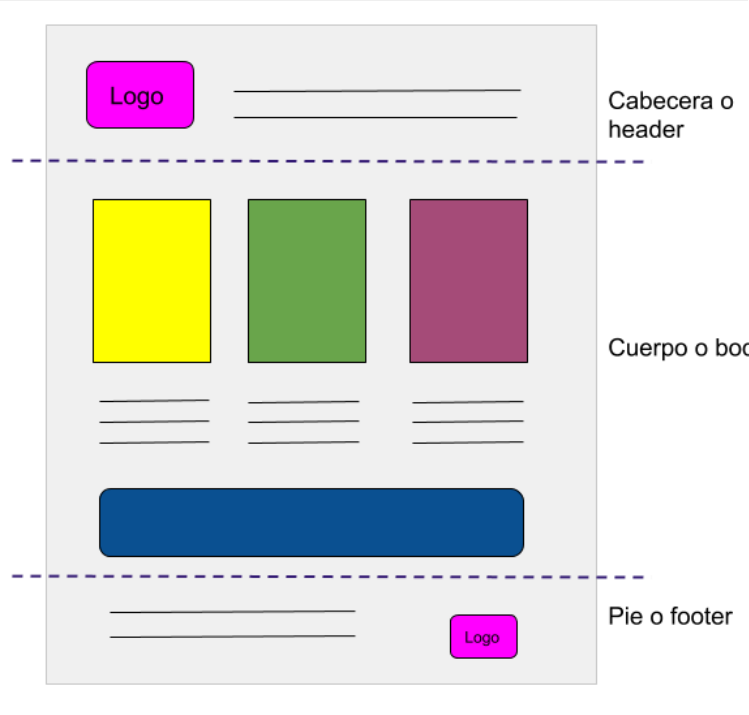
Los elementos que se incluyen en la cabecera son:

- Logo de la empresa
- El menú de navegación

- Un cuadro de búsqueda
- Una pequeña descripción de la web

4.2.2. Cuerpo o body

Esta es la parte de la web que alberga el contenido principal de tu página. Esta parte sí es diferente en cada página de tu sitio. Es decir, no será el mismo contenido el que incluyes en tu página de contacto que en la página principal.



4.2.3. Pie de página o footer

El pie de página o footer es la parte inferior de una página web. Al igual que la cabecera, se repite y es consistente en cada página. En el footer podemos encontrar los siguientes elementos:

- Menú simplificado
- Información de contacto
- Botones de redes sociales
- Logo de la empresa
- Enlace a la política de privacidad

4.3. HERRAMIENTAS PARA DESARROLLADORES WEB

Para editar una página web se necesitan varias herramientas variadas, ya que se trata de mezclar letras, colores, fondos, fotos, dibujos, vídeos, etc. en una sola página, por eso, un editor de páginas web debe tener y dominar varias herramientas digitales, como son:

- **Repositorio de plantillas**: Sitio web con plantillas de páginas web, para utilizarlas o basarse en las mismas.
- **Editor de paleta de colores**: Programa creador de la paleta de colores de la página.
- **Repositorio de tipografías**: Sitio de fuentes o tipos de letra.
- **Banco de imágenes**: Páginas desde las que exportar imágenes para la página web (Hay sitios de pago y sitios gratuitos)
- **Banco de iconos**: Página repleta de icono para la página clasificados en distintas categorías y diseños.
- **Banco de vídeos**: Recopilatorio de vídeos y animaciones (También podemos encontrar vídeos de pago y vídeos gratuitos).
- **Editor de imágenes**: Programa manipulador de imágenes (Para recortarlas, girarlas, cambiar colores, incluir letreros, etc.).
- **Creador de prototipos**: Webs donde podemos hacer un boceto de la estructura de la web (Mookup).
- **Maquetador visual**: Es el sitio donde creamos la página (Page builder).
- **Diseñador de logotipos**: Webs donde podemos crear el logotipo de la web o empresa fácilmente.

4.4. LENGUAJES DE EDICIÓN DE PÁGINAS WEB

Aunque actualmente existen sitios en la web donde construir páginas arrastrando boques de texto, imágenes, etc. como Google Sites, Wix, weebly..., son sitios con opciones muy cerradas, que no permiten hacer páginas personalizadas ni originales, sino que todas tienen un aspecto similar.

Si lo que se quiere es crear una página web a medida, original y distinta a las demás, hay que construirla mediante un lenguaje de edición. Los lenguajes de edición de páginas web más utilizados hoy en día son:

- **HTML (Hyper Text Markup Language, lenguaje de etiquetado de hipertexto)** es el más sencillo y el más antiguo, se trata de un documento de texto que integra el contenido de la página web mediante etiquetas.
- **XML (Extensible Markup Language, lenguaje de marcas extensible)** es un estándar para el intercambio de datos estructurados entre distintas plataformas, y tiene un formato muy sencillo.
- **XHTML (Extensible Hypertext Markup Language, lenguaje extensible de etiquetado de hipertexto)** es una reformulación del HTML 4.0 combinado con la versión 1.0. de XML. Complementa las cualidades del HTML agregando la extensibilidad del XML.
- **HTML5** es la quinta revisión del lenguaje HTML y fue publicada a fines del año 2014. Dispone de dos alternativas de sintaxis: una tradicional y otra combinada con XHTML. Es el lenguaje recomendado actualmente para páginas web porque brinda mejor accesibilidad.
- **CSS** (Cascade Style Sheets, Hojas de Estilo en Cascada) es un lenguaje que se utiliza para separar el contenido (los datos) del diseño. De este modo, al cambiar las definiciones de algún parámetro en el archivo CSS, se modifica la apariencia de todos los archivos HTML de un sitio.
- **Flash**: este programa originalmente se usaba para realizar animaciones vectoriales, pero paulatinamente se ha convertido en uno de los mejores proveedores de experiencias interactivas, gracias a su propio lenguaje de programación, el ActionScript. Se integra dentro de un documento HTML como parte de la página o constituye la página completa, puede integrar todos los medios y combinarse con bases de datos. Los editores de gráficos, sonido y video en línea generalmente están diseñados con Flash

5. MALWARE

Tipos comunes de malware

Virus. Un virus informático es un tipo de malware cuyo objetivo es alterar el correcto funcionamiento de un dispositivo

Ransomware.El ransomware, en informática, es un tipo de malware o código malicioso que impide la utilización de los equipos o sistemas que infecta.

Spyware. El spyware es un software que se instala sin tu consentimiento informado, ya sea un ordenador tradicional, una aplicación en el navegador web o una aplicación móvil que se encuentra en tu dispositivo. En resumen, el spyware se comunica información personal confidencial sobre ti a un atacante.

Gusanos. malware que se reproduce y se propaga a través de las conexiones de red

Adware. Adware es un concepto que se utiliza en el terreno de la informática. Se trata de un tipo de software que, de modo automático, exhibe al usuario anuncios publicitarios. De este modo, el fabricante del software obtiene ganancias a partir de estas publicidades.

Troyanos.es un tipo de software o código malicioso que se hace pasar por otro programa generalmente conocido y de uso habitual, de ahí su nombre tan apropiado

Botnets.Algunas botnets están infectadas con malware capaz de monitorizar las actividades de la víctima en Internet (como un keylogger) y recopilar datos como contraseñas, información personal, información de tarjetas de crédito y cuentas bancarias, entre otros

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1

Contesta las siguientes preguntas en tu cuaderno, copiando los enunciados completos.

1. ¿Qué es Internet y de donde proviene su nombre?
2. ¿Cuál es el origen de Internet?
3. ¿Por qué se conoce a la red 2.0 con el nombre de "red social"?
4. ¿Cuándo nacieron Google y Facebook?
5. ¿Qué es el Internet de las cosas?
6. Explica con tus palabras en qué consiste el protocolo TCP/IP, buscando la información en Internet.

Ejercicio 2

1. ¿Qué son las comunidades virtuales?
2. Define con tus palabras qué es la inteligencia colectiva y pon un ejemplo.
3. ¿Cuál es la principal diferencia entre un blog y una página web?
4. La Wikipedia es uno de los Wikis más famosos del mundo. Investiga las condiciones en las que tú podrías escribir algo en Wikipedia.
5. Nombra tres plataformas de contenidos y dí qué tipo de contenidos gestionan.
6. Para positivo: ¿En que se diferencian taxonomía y la folcsonomía?. Pon un ejemplo de cada una.

Ejercicio 3

1. ¿Qué se puede hacer con el correo electrónico y qué ventajas presenta respecto al correo ordinario?
2. Busca en Internet al menos tres servidores de correo distintos.
3. ¿Qué ventajas e inconvenientes tiene el correo Webmail frente a los programas de correo electrónico?
4. ¿Para qué sirve una lista de distribución y qué utilidad podría tener en nuestro instituto?
5. ¿Qué es un videochat y un webinar y qué utilidad podrían tener en nuestro instituto?

Ejercicio 4

Contesta las siguientes preguntas en tu cuaderno, copiando los enunciados completos.

1. ¿Qué diferencia existe entre los chats y la mensajería instantánea?
2. ¿Cómo realiza WhatsApp las llamadas de voz?, ¿Cuestan dinero?
3. ¿Qué son las secciones, los hilos y los posts en un foro?
4. ¿Qué otros nombres reciben los blogs y qué se puede compartir en ellos?
5. ¿Qué es twitter? Investiga en Internet el número de usuarios que tiene twitter actualmente.

Ejercicio 5

Contesta las siguientes preguntas en tu cuaderno, copiando los enunciados completos.

1. ¿Cuáles son las tres principales redes sociales en el mundo?
2. ¿No es Whatsapp una red social, por qué?
3. ¿Cómo nació Facebook?
4. ¿Por qué ha tenido tanto éxito Facebook?

5. Si Twitter es un microblog, ¿Por qué se considera como una red social?

Ejercicio 6.

Realiza las siguientes actividades intentando contestar con tus propias palabras:

1. ¿Qué es una página web?
2. ¿En qué consiste el protocolo HTTP?
3. ¿Para qué utilizan las Cookies los navegadores web?
4. ¿Qué es la dirección URL y de qué partes se compone?
5. ¿Qué es un servidor web y para qué se utilizan?
6. ¿Qué es la cabecera de una página web y qué suele contener?
7. ¿Qué es el cuerpo de una página web y qué suele contener?
8. ¿Qué es el pie de página de una página web y qué suele contener?
9. Busca en Internet cada una de las herramientas de desarrollo web vistas e indica el nombre de al menos una de cada tipo.
10. Indica los nombres de los principales lenguajes de edición de páginas web. ¿Cuál se utiliza más actualmente?

Ejercicio 7.

1. ¿Qué tipo de malware cifra los archivos de una víctima y exige un rescate a cambio de desbloquearlos?
2. Que es un spyware
3. ¿Qué es el phishing?
4. ¿Que es el grooming?
5. ¿Quien crea el malware?
6. Busca en Internet 3 programas antivirus de pago. Indica el precio que tiene que pagar el usuario por ellos. >. Una vez comprado un antivirus. Se puede seguir utilizando durante tiempo ilimitado?. Accede a la web www.virustotal.com y comprueba el funcionamiento. con un documento cualquiera.