LENGUAJES DE DESARROLLO WEB (SEMI)

Evolución de los lenguajes de desarrollo web

Hoy en día contamos con una variedad tal de productos, de plataformas, y sistemas de creación multimedia que a la hora de abordar las características técnicas bajo las que se operan, esta cuestión, por sí sola, nos ocuparía más allá de lo que parece razonable para el marco de estas asignaturas. Por una parte, porque desbordaría el ámbito competencial de la Comunicación multimedia, de otra, porque sería inabordable hacerlo en profundidad en una revisión teórica de este tono. Por ello, lo que se ofrece a continuación es, fundamentalmente, una revisión genérica sobre cuáles son las herramientas de producción que permiten la construcción de textos multimedia y, aún más importante, conocer qué aportan, y cómo lo hacen, en el proceso de realización de un productos multimedia informativos. El conocimiento sobre ambas cuestiones es, sin duda, imprescindible para el ejercicio profesional, no tanto porque vaya a ser una necesidad la aplicación directa del mismo, sino porque se trabajará en un contexto en el que el manejo mínimo de estos conceptos, en la relación con otros profesionales del ámbito técnico, facilitará notablemente los procesos laborales y el alcance de los resultados deseados.

El siguiente interactivo muestra de forma resumida, a través de una animación, algunos de los principales hitos evolutivos de desarrollo de la web.

Lenguajes de desarrollo web

La evolución de los lenguajes de programación es tan activa como la propia evolución de los dispositivos y soportes multimedia y, especialmente, de la red Internet.

Cada uno de ellos cumple una función determinada en un desarrollo multimedia. Mientras los primeros cumplen una función básica de estructuración y modelado de apariencia, los segundos son la base sobre la que se sustentan las rutinas esenciales, y los últimos se encargan, en la mayoría de los casos, de manejar los comportamientos interactivos que se producen entre el usuario y el sistema.

Para comprender mejor cómo nos servimos de cada uno, cuáles son los que nos

interesan desde la perspectiva de la Producción y Realización multimedia, y cuáles son sus características, daremos un repaso rápido por los que resultan fundamentales para nosotros.

Básicamente podemos hablar de los siguientes tipos de lenguajes de desarrollo:

- **Lenguajes de marcado** (HTML, XML, XHTML…) Es un lenguaje capaz de modificar un documento donde, junto con el nombre se incorporen etiquetas, marcas o anotaciones con información adicional. Es la tipología de lenguajes utilizados dentro del entorno de productos web. HTML5 mejora y normaliza notablemente algunas de sus posibilidades, especialmente las relativas a la inclusión de elementos multimedia. En la metodología actual, operan de forma separada pero conectada con los lenguajes de presentación (CSS, CSS2 y CSS3) y los lenguajes *de scripting.*

- **Lenguajes de presentación**. Los lenguajes de presentación realizan, como indica su nombre, un modelado de otro lenguaje (habitualmente de marcado) para realizar una presentación visual determinada. El lenguaje de presentación por excelencia en la web es CSS (Cascade Shets Style).
- **Lenguajes de *scripting*** (JavaScript, Actionscript, PHP…) Se trata de lenguajes interpretados utilizados, fundamentalmente, en el diseño de productos web para otorgar interactividad.
- **Lenguajes de programación** (C++, Phyton, Ruby, Java…) Fuera del entorno web, esta tipología de programas suele ser la más utilizada. La programación para videojuegos tiene algunos elementos diferenciales. De entrada, los lenguajes utilizados son distintos; en este caso, C++ y OpenGL suelen formar la base de los lenguajes de programación sobre los que se desarrollan los programas. Además, es habitual el uso de librerías y motores gráficos. Buena parte de las aplicaciones de movilidad se realizan bajo estos entornos. Para los dispositivos móviles, el lenguaje más usado es J2ME, una variante adaptada del lenguaje de programación Java.

Conoce con W3Schools los fundamentos básicos de HTML

Bases de datos

2025/2026 | Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional. Los contenidos citados se ajustan a lo regulado en el art. 32 del TRLPI de España

