

5 días de HTML5

Curso gratuito de introducción a HTML5 y las tecnologías asociadas como CSS y Javascript

5 días de HTML5

DÍA 1: QUÉ ES HTML5

Docente



Sandra Guerrero Sanmarti

www.esandra.com

@esandracom

Lo que vamos a ver hoy...

- Qué es HTML5
- Falsos mitos de HTML5
- Tecnologías asociadas
- Adopción de los estándares
- Nuevas fronteras

Día 1: Qué es HTML5

QUÉ ES HTML5

Los orígenes de HTML5

- HTML5 es el último estándar de HTML
- La primera especificación de HTML5 aparece en el 2008 como *working draft* de la W3C.
- En 1999 se había aprobado el HTML4 y en el año 2000 la primera versión de XHTML.
- En el año 2002 aparece XHTML 2. Fue un fracaso porque era incompatible con todas las versiones anteriores existentes. En el año 2010 oficialmente se abandonó esta especificación.

La evolución web

<http://www.evolutionoftheweb.com/>

Novedades que incluye HTML5

- Aparecen nuevas etiquetas que hacen que la web sea más semántica, como son `<header>`, `<nav>`, `<aside>`, `<section>`, `<article>` y `<footer>`, entre otras.
- Aparecen las etiquetas `<audio>`, `<video>` y `<canvas>` que permiten insertar elementos multimedia sin la ayuda de plugins ni Flash.
- Aparecen nuevos elementos, como el atributo *tel* para dar formato a un teléfono y poder llamar con un sólo clic <http://goo.gl/WfhiJO>
- Nuevos elementos para formularios como *search*, *email* y *url*.
- Gracias a las API JavaScript de HTML5 aparecen nuevas funcionalidades como la geolocalización, el arrastrar y soltar elementos, el almacenamiento de datos en local, el modo de trabajo offline y mucho más.

Otros puntos fuertes de HTML5

- Integra el formato SVG (Scalable Vector Graphics), que apareció por primera vez en 1999 con XML.
- Permite el uso de microdatos, que nos permiten definir que tipo de información es la que contienen las etiquetas. Veamos un ejemplo:
`Hola , soy Sandra Guerrero Sanmarti`
- Permite el uso de microformatos, lo que hace la web más semántica. Un ejemplo:
`superación personal`

Etiquetas propias de HTML5

Entre las etiquetas propias de HTML5 caben destacar:

<header> <section> <article> <aside> <nav> <mark>
<meter> <canvas> <audio> <video> <footer>

Todas las etiquetas de HTML5 aquí: <http://es.wikipedia.org/wiki/HTML5>

La ventaja de HTML5 sobre XHTML 2 es que es compatible con las versiones anteriores de HTML.

Estructura mínima de un documento HTML5

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title> ... </title>
  </head>
  <body>
    ...
  </body>
</html>
```

Día 1: Qué es HTML5

FALSOS MITOS DE HTML5

Mito 1:

HTML5 se ha cargado a Flash

Esto **no es cierto** por varios motivos:

- El 99% de los equipos Desktop dan soporte a Flash frente al 82% de navegadores que soportan el elemento `<canvas>` de HTML5.
- Flash Player 11 (stage 3D) tiene una penetración de mercado del 81%, mientras que sólo un 53% de navegadores dan soporte a WebGL.
- En Flash se compila todo en un sólo archivo .SWF, mientras que HTML5 requiere el uso de diferentes archivos, con lo que es más fácil compartir Flash.

La verdad: HTML5 supera a Flash en dispositivos móviles

Efectivamente, HTML5 se ha cargado a Flash en la mayoría de dispositivos móviles, con Apple a la cabeza no dando soporte a esta tecnología.

Incluso la misma empresa Adobe reconoce que se rinde ante HTML5 en dispositivos móviles <http://goo.gl/aMcaL>

Entonces... ¿quién gana, Flash o HTML5?

<http://flashvhtml.com/>

Mito 2:

HTML5 no funciona en muchos navegadores

Esto **no es cierto** por varios motivos:

- Primero de todo, HTML5 tiene muchos componentes, con lo que puede suceder que algunos componentes no funcionen pero muchos otros sí.
- Con herramientas de JavaScript es muy fácil conseguir la compatibilidad con HTML5.

La verdad: La mayoría de navegadores modernos dan soporte a HTML5

Tal y como puedes comprobar, la mayoría de navegadores modernos sí que dan soporte a HTML5 <http://html5test.com>

Con la librería de JavaScript Modernizr (<http://modernizr.com/>) puedes conseguir la compatibilidad sin demasiados dolores de cabeza 😊

Mito 3:

Si cambio el DOCTYPE ya estoy en HTML5

Lo que define que un documento es HTML5 es que el DOCTYPE es `<!DOCTYPE html>`
Esto ha llevado a más de uno a simplemente cambiar el DOCTYPE existente para así decir que la web está hecha con HTML5.

... sorry, pero esto no es cierto...

La verdad: HTML5 es mucho más que su DOCTYPE

Lo que define a HTML5 no es sólo su DOCTYPE, sino sus etiquetas semánticas, el conjunto de buenas prácticas asociadas a HTML5 y mucho más.

Además, hay muchas etiquetas que se han quedado obsoletas con HTML5, como `<u>`, `<center>`, `<frame>`, `<applet>`, `<blink>` y más (<http://goo.gl/NJzFb>).

Más información sobre las diferencias de HTML5 y la versión anterior aquí:
<http://goo.gl/s1EfpB>

Mito 4:

HTML5 sólo funciona con CSS3

Cuando justo empezamos a aprender HTML5, tenemos la tendencia a creer que sólo funciona con CSS3. Esto es debido a que mucha gente no sabe que CSS3 no sustituye al CSS tradicional, sino que lo amplía y enriquece con muchas otras opciones, como las las transiciones y animaciones de CSS3 (<http://goo.gl/sK6YPA>) .

La verdad: HTML5 no necesita CSS3 para funcionar

Con HTML5 y el CSS tradicional podemos montar una web que siga todos los estándares. A partir de aquí, con CSS3 podemos conseguir una serie de efectos que enriquezcan nuestros diseños y los hagan más atractivos, mejorando notablemente la experiencia de usuario.

Resumiendo, es recomendable combinar HTML5 y CSS3, pero para nada obligatorio o imprescindible.

Mito 5:

HTML5 arruina la accesibilidad web

La accesibilidad web es lo que permite que personas con algún tipo de discapacidad puedan acceder a los contenidos de la web (<http://goo.gl/YsdEe>).

Se tiene la creencia que HTML5 es un impedimento a la accesibilidad, pues existen elementos como `<canvas>` que hoy por hoy no pueden mostrarse de manera alternativa.

La verdad: HTML5 está 100% pensado para ser accesible

En el momento de desarrollar HTML5, el grupo de trabajo de la W3C ha tenido en cuenta en todo momento las reglas WIA ARIA de accesibilidad web.

A partir de aquí, hay que hacer un correcto uso del atributo *role*. Veamos un ejemplo:

```
<div class= "buscar " role= "search">
```

En el caso de etiquetas como `<canvas>` hay que facilitar un contenido alternativo para personas con discapacidad, de modo que puedan acceder a esa información en otro formato.

Día 1: Qué es HTML5

TECNOLOGÍAS ASOCIADAS

Tecnologías asociadas

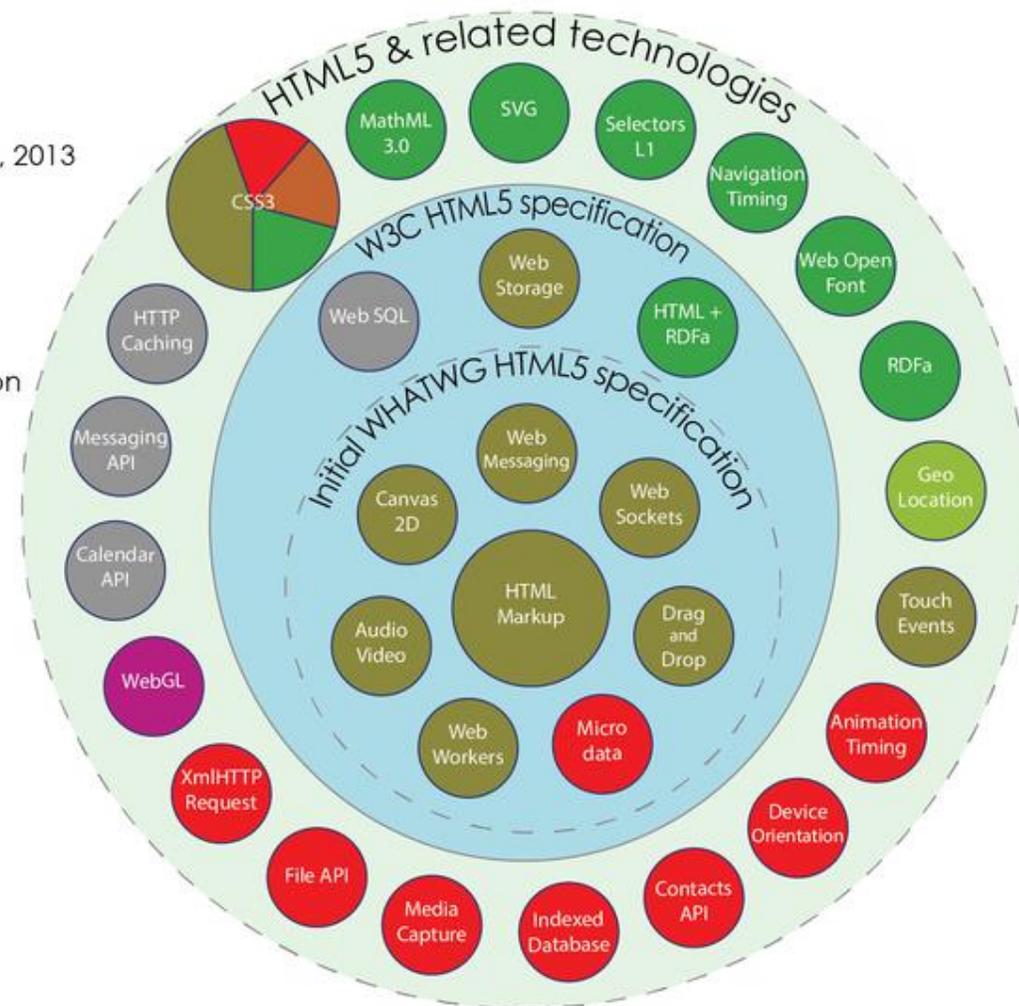
Fuente:

<http://goo.gl/bN4jb3>

HTML5

Taxonomy & Status on January 20, 2013

- W3C Recommendation
- Proposed Recommendation
- Candidate Recommendation
- Last Call
- Working Draft
- Non-W3C Specifications
- Deprecated



by Sergey Mavrody BY · SA

HTML5 & tecnología asociadas (I)

- **CSS3** para mejorar la experiencia de usuario.
- **MathML 3.0** para escribir notación científica y matemática con HTML5
<http://www.w3.org/TR/MathML3/>
- **SVG** para gráficos en formato vectorial <http://www.w3.org/Graphics/SVG/>
- **Selectores de CSS3** <http://goo.gl/sOz6U5>
- **Navigation Timing** API de JavaScript para medir el rendimiento de la web
<http://goo.gl/9IPBM>
- **Web Open Font Format (WOFF)**. Estándar marcado por la W3C para la tipografía web http://en.wikipedia.org/wiki/Web_Open_Font_Format

HTML5 & tecnología asociadas (II)

- **RDFa** es un conjunto de extensiones para introducir semántica en los documentos. Ejemplo:
`mi sitio web`
- **Geolocalización**. Es un procedimiento con el que podemos saber las coordenadas de la ubicación de una persona. Con la API de JavaScript de HTML5 tenemos acceso a todas las funciones de geolocalización. <http://goo.gl/xFqK>
- **Touch events**. Utiliza la API de JavaScript para el control de los elementos de toque del usuario <http://www.html5rocks.com/es/mobile/touch/>

Otras tecnologías asociadas

- **Device orientation** <http://www.w3.org/TR/screen-orientation/>
- **IndexedDB** para creación de bases de datos con la API de JavaScript <http://www.w3.org/TR/IndexedDB/>
- **WebGL** para mostrar gráficos en 3D en navegadores web <http://es.wikipedia.org/wiki/WebGL>
- **File API** para el uso de archivos <http://www.w3.org/TR/FileAPI/>
- Otras **APIs de JavaScript** <http://goo.gl/nJ7bcx>

Día 1: Qué es HTML5

ADOPCIÓN DE LOS ESTÁNDARES

Proceso de estandarización

- El 22 de enero 2008 la WHATWG publica el primer Working Draft de HTML5
- En diciembre del 2012 la W3C designó HTML5 como Candidate Recommendation <http://goo.gl/KrQYx>
- A finales del 2012 la W3C propuso un plan con el que se espera que para finales del 2014 HTML5.0 alcance el nivel de Recommendation <http://goo.gl/KU4ID8>

Más información sobre el proceso de aprobación de un estándar por la W3C aquí:
<http://goo.gl/rCzBWn>

Otras versiones

Se tiene previsto mejorar el estándar de HTML 5.0, con HTML 5.1 y HTML 5.2

	2012	2013	2014	2015	2016
HTML 5.0	Candidate Rec	Call for Review	Recommendation		
HTML 5.1	1st Working Draft		Last Call	Candidate Rec	Recommendation
HTML 5.2 ^[29]				1st Working Draft	

Fuente: <http://en.wikipedia.org/wiki/HTML5>

Día 1: Qué es HTML5

NUEVAS FRONTERAS

Predicciones de futuro para HTML5

- **Aparición de nuevas plataformas móviles** basadas en HTML5 para el desarrollo de aplicaciones y servicios móviles como Tizen <https://www.tizen.org>
- **“Made for Chrome(kit)”**. Están apareciendo aplicaciones desarrolladas en HTML5 que sólo funcionan con el navegador Chrome a modo de extensiones.
- La **desaparición de IE6, IE7 e IE8**. IE6 hace tiempo que debería haber desaparecido, seguido de IE7. Con el lanzamiento de IE10, IE8 queda desfasado y poco a poco se dejará de darle soporte.
- Se utilizará HTML5 para **el diseño de sitios web responsive** <http://goo.gl/g5E5Xz>
- Se dedicará más tiempo a desarrollar aplicaciones en HTML5 para **dispositivos móviles** que en software para PCs.

Día 1: Qué es HTML5

PARA ACABAR...

Las próximas clases..

- Día 2. **La web semántica**
- Día 3. **CSS3**
- Día 4. **Las APIs de JavaScript**
- Día 5. **Compatibilidad**

Para tu información

Si quieres **aprender HTML5**, recuerda que el día 24/04 empieza el curso de HTML/CSS+ HTML5/CSS3 <http://escuela.it/cursos/html-css/>

Para más detalles ponte en contacto con EscuelaIT en contacto@escuela.it

¡ÚLTIMAS PLAZAS!



Sandra Guerrero Sanmarti

www.esandra.com

@esandracom

¡GRACIAS!