

HTML5 vs FLASH

Guerra de elementos dinámicos en la web



Hasta hace relativamente poco tiempo, aquellos diseñadores web que querían incluir en sus proyectos algún tipo de elemento dinámico o animación debían acudir a la tecnología FLASH para conseguirlo. Esto ha sido así hasta el despegue definitivo del nuevo estándar HTML5 que muchos consideran el sustituto natural del FLASH y que ofrece características que permiten hacer prácticamente lo mismo que FLASH.

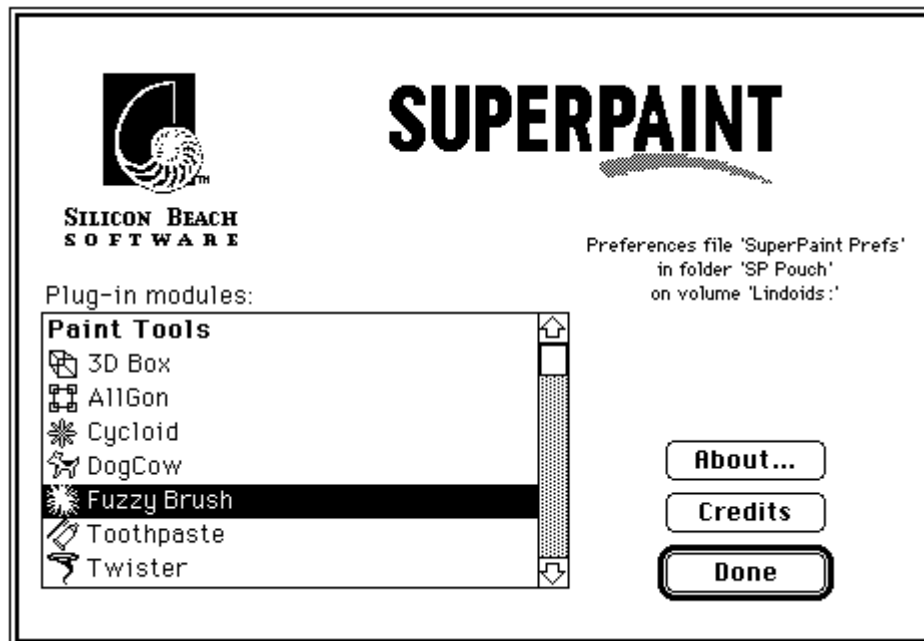
Hoy en día ambas tecnologías compiten en una dura batalla para hacerse con la mayor cuota del mercado. Hay desarrolladores que siguen prefiriendo el uso del FLASH para la creación de elementos dinámicos ya que opinan que se trata de una tecnología más madura, mientras que hay otros que prefieren HTML5 para lograr esa interactividad con los usuarios.

Utilizar FLASH puede resultar interesante para incluir en nuestra [página web](#) algunos elementos multimedia como banners, cabeceras, encuestas emergentes... Sin embargo, buscadores como Google no leen el contenido en FLASH, por tanto no se indexarán esas páginas, lo que afectará negativamente a nuestro posicionamiento web.

Los orígenes de FLASH



El ingeniero Jonathan Gay fue el padre creador de FLASH que se inició en el mundo de los gráficos desarrollando sencillos juegos hechos en Basic y creando su primer editor de imágenes al que bautizó con el nombre de SuperPaint. Poco después, Gay creó su propia compañía FutureWave Software, desarrollando la aplicación SmartSketchs, siendo éste reconocido como el primer programa de dibujo de precisión que permitía trabajar con dibujos vectoriales.



La llegada de Internet trajo consigo el deseo de muchos usuarios de añadir animaciones. Gay vio un nuevo mercado que podrían explotar y su empresa empezó a desarrollar el plugin para el navegador Netscape. Con esta idea acudieron a Adobe para desarrollar conjuntamente esta tecnología, pero fue descartada.

Tras la negativa por parte de Adobe, en noviembre de 1996 Macromedia empezó los contactos con Jonathan Gay para trabajar juntos, derivando al final en la compra de la empresa de Gay. De esta forma, en diciembre de ese mismo año vio la luz Macromedia FLASH 1.0.

Esto permitió a los diseñadores de páginas web utilizar en sus desarrollos nuevos elementos multimedia como botones, paneles de navegación, banners de anuncios y muchos elementos más que hicieron de las webs sitios mucho más atractivos para los usuarios.

Aunque al principio los programadores eran reacios a su uso, el paso del tiempo le dio la razón a esta tecnología, convirtiéndose en una herramienta muy poderosa para el mundo web. Tal es así que Adobe, que años atrás había desechado el proyecto, adquirió en 2005 la compañía Macromedia y desde entonces es la encargada de evolucionar FLASH.

Actualmente FLASH Player está disponible para las versiones más recientes de los navegadores más populares (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, etc.). El navegador Google Chrome no lo necesita porque viene incluido dentro de él.

Orígenes de HTML5



Como muchos de vosotros sabéis, HTML es el lenguaje de marcado de texto que indica a los navegadores cómo debe presentarse el contenido. Su origen data del año 1989 y desde entonces se han realizado varias revisiones de este lenguaje utilizado por los diseñadores para crear páginas web.

La intención original de Internet era servir documentos simples de texto. Los primeros exploradores estaban basados en texto plano pero poco a poco se fueron añadiendo nuevos elementos que lo hacían mucho más atractivo. Hoy en día, los usuarios pueden hacer de todo desde Internet, desde el envío de **correos electrónicos** hasta realizar cualquier tipo de compra.

Cada vez los usuarios se fueron haciendo más exigentes, apareciendo nuevos retos y problemas que el lenguaje HTML tal y como se conocía no podía abordar. Para dar solución a estos problemas, la W3C empezó a trabajar con el estándar Lenguaje de Marcado de Hipertexto Extensible (XHTML), un proyecto que hoy en día casi está descartado.

En el año 2004, mientras W3C se centraba en el desarrollo del XHTML, un grupo llamado Web Hypertext Application Technology (WHAT) con miembros de Apple, la Fundación Mozilla y Opera Software, empezó a trabajar en el estándar **HTML5**, que fue mejor recibido que el proyecto XHTML. Dos años después consiguieron uno de sus principales apoyos, ya que W3C decidió unirse al grupo para desarrollar conjuntamente HTML5.

En 2008 fue liberada la primera versión, y el primer navegador compatible con este nuevo estándar fue Firefox 3. Poco a poco, el resto de navegadores se fueron subiendo al carro y hoy en día la mayoría de los navegadores en sus últimas versiones ofrecen soporte para HTML 5, aunque no todos ofrecen el mismo soporte, es decir, lo que se ve bien en uno de ellos, puede ser que no funcione en otro, de ahí que a la hora de decantarse por esta tecnología, los desarrolladores deben cerciorarse que los elementos utilizados sean compatibles en todos los navegadores web.

Comparación de HTML 5 y FLASH



Decantarse por una opción u otra puede ser una tarea muy complicada, ya que tanto una como la otra tecnología ofrece argumentos necesarios para utilizarla en nuestros desarrollos.

Veamos a continuación una comparación de HTML5 y FLASH según ciertas características.

1.- Potencia

En cuanto a la potencia que ofrecen estas dos tecnologías a la hora de crear animaciones en 2D se puede decir que las dos van de la mano y que ambas permiten crear prácticamente los mismos elementos. Si nos centramos ya en animación 3D, FLASH aún va un paso por delante aunque está previsto que en un futuro no lejano HTML5 ofrezca la misma funcionalidad que FLASH en este campo.

En este punto también hay que tener en cuenta la madurez de cada tecnología, ya que aunque los dos puedan hacer cosas similares, HTML5 se trata, relativamente, de un lenguaje nuevo, mientras que FLASH es una tecnología que lleva activa muchos años y que ha demostrado ampliamente su valía.

2.- Esfuerzo en el desarrollo

En el punto anterior hemos comentado que tanto con FLASH como con HTML5 se pueden conseguir resultados muy similares, pero a la hora de conseguir esos resultados el tiempo empleado es mayor en el caso del HTML5 que en el de FLASH.

3.- Posicionamiento SEO

De todos es conocido que las páginas desarrolladas en FLASH no posicionan de la misma manera que lo hacen aquellas que utilizan el lenguaje HTML. El principal motivo para este mal **posicionamiento web** radica en que los buscadores no pueden leer su contenido. Influyen todos los elementos de una página web: textos, imágenes, contenido, cabeceras... En FLASH sólo nos encontramos un único elemento, la propia película.

A pesar de este problema de posicionamiento, con el tiempo FLASH ha ido desarrollando distintos métodos que han permitido mejorar la indexación del contenido en FLASH, aunque aún está muy lejos de conseguir los resultados que se obtienen al utilizar HTML5.

4.- Compatibilidad con los dispositivos móviles

El aumento del uso de los dispositivos móviles ha traído consigo que los desarrolladores de aplicaciones tengan muy en cuenta este tipo de elementos a la hora de crear sus proyectos. Hoy por hoy, HTML5 se puede visualizar en cualquier navegador actualizado de un dispositivo móvil e incluso muchas apps

desarrolladas para estos dispositivos hacen uso de HTML5 para crear su entorno gráfico y aportar cierta funcionalidad.

Por el contrario, FLASH parte con desventaja en este campo, pero ya no tanto como hace unos años, donde FLASH no podía funcionar en equipos electrónicos que montaran sistemas operativos de Apple. Esta restricción pasó a la historia y hoy en día es posible hacer uso de emuladores que permiten el correcto funcionamiento de estas aplicaciones.

En este punto hay que destacar que HTML5 no funcionará en ningún navegador antiguo.

5.- Rendimiento

Muchos sitios web, por la información que manejan, pueden tardar mucho tiempo en cargarse. HTML5 permite la aparición de elementos en segundo plano, es decir, los elementos más importantes o los que menos tardan en cargarse se pueden presentar al usuario con sus características completas en primer plano, mientras los otros se dejan en segundo término para irse cargando mientras el usuario ya puede leer o interactuar con los más importantes.

Aparte, con FLASH, si se maneja mucha información, la película puede ser muy pesada, lo que conlleva a una carga lenta de la información.

6.- Costes

En este apartado HTML5 tiene clara ventaja respecto a su adversario, ya que este estándar es totalmente libre de uso, no requiere ningún coste adicional para el desarrollo de las aplicaciones. FLASH se trata de una tecnología que necesita de la adquisición de una licencia para poder trabajar con él.

7.- Documentación

La documentación que hay disponible para trabajar con HTML5 no es tan extensa como la que nos podemos encontrar para FLASH, pero esto es un problema que a buen seguro se irá solucionando con el paso del tiempo.

Estos puntos te ayudarán a decantarte por una u otra opción a la hora de desarrollar un proyecto, pero si hacemos caso a las expectativas hechas por muchos expertos, HTML5 tenderá a terminar con el reinado de FLASH. Aunque esto sólo el tiempo lo dirá.