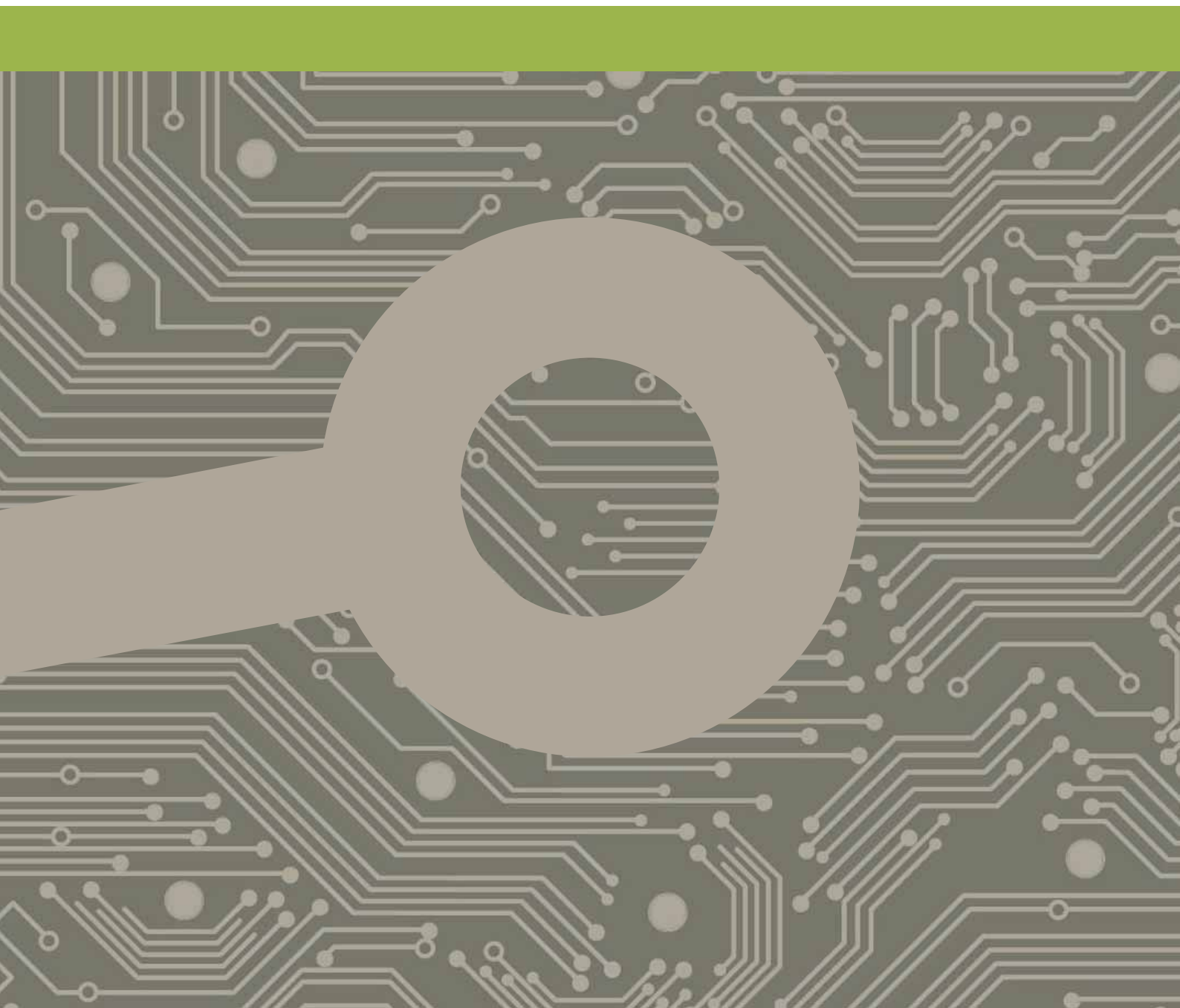




Ajuntament  ALFAFAR ■ ■ ■

Glosario de términos de la  
Tecnología de la Información  
y Comunicación

# TIC





## Glosario de términos de la Tecnología de la Información y Comunicación

La sociedad actual ya no tiene sentido sin la tecnología. Hecho la mirada atrás, y veo que en estos últimos treinta años todo ha sido impregnado por componentes electrónicos, y por servicios que cuando era pequeño eran cosas de las películas de ciencia ficción. Hoy son realidades, ya no sabemos vivir sin ellos.

A principios de los noventa llegaron los ordenadores personales a nuestras casas, a finales de esa década llegó Internet y en el año dos mil Internet se convirtió en una realidad sin la que ya no sabemos vivir.

Todo esto ha supuesto nuevos términos para nuestra vida, nuevas palabras y modismos que la recién publicada 23ª edición del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española ha tenido que incorporar. Términos que, como padre que soy, he tenido que aprender a la carrera para poder entender a mis hijas, y términos que marcan ese futuro que queremos construir.

La Administración no escapa de ellos, mejor dicho la e-administración es el presente y futuro, el e-gobierno, los trámites de la ciudadanía con la Administración a través de certificados digitales, el DNI electrónico, las aplicaciones en la nube para que toda la vecindad pueda acceder a un Ayuntamiento Transparente... Esto es lo que tiene que venir y con el esfuerzo de todos y todas tiene que llegar.

Así el Ayuntamiento de Alfafar publica este glosario con la intención de romper barreras de comunicación y que nos podamos entender todos y todas. Es una pequeña acción que pretende acercarnos y conseguir que algunos de estos términos pasen en mayor o menor medida a nuestro vocabulario.

Noviembre de 2014



Juan Ramón Adsuara  
Alcalde de Alfafar



## Glosario de términos de la Tecnología de la Información y Comunicación

Una de las cosas que me propuse a mi llegada a la Concejalía de Modernización, fue que la ciudadanía tuviese acceso a las Nuevas Tecnologías o TICS. Como Concejal de Fomento de Empleo, Formación y Comercio observo, por ejemplo, como actualmente los departamentos de Recursos Humanos se mueven constantemente a través de la búsqueda de perfiles online y es por ello que estamos incidiendo en el campo de la Marca Personal como una realidad generadora de oportunidades en el campo laboral. En un mundo donde la competitividad y la globalización imperan, deseamos ofrecer a nuestra ciudadanía una mejora de su empleabilidad a través del reciclaje constante y en saber venderse a las empresas con un valor añadido que radica en su bagaje profesional.

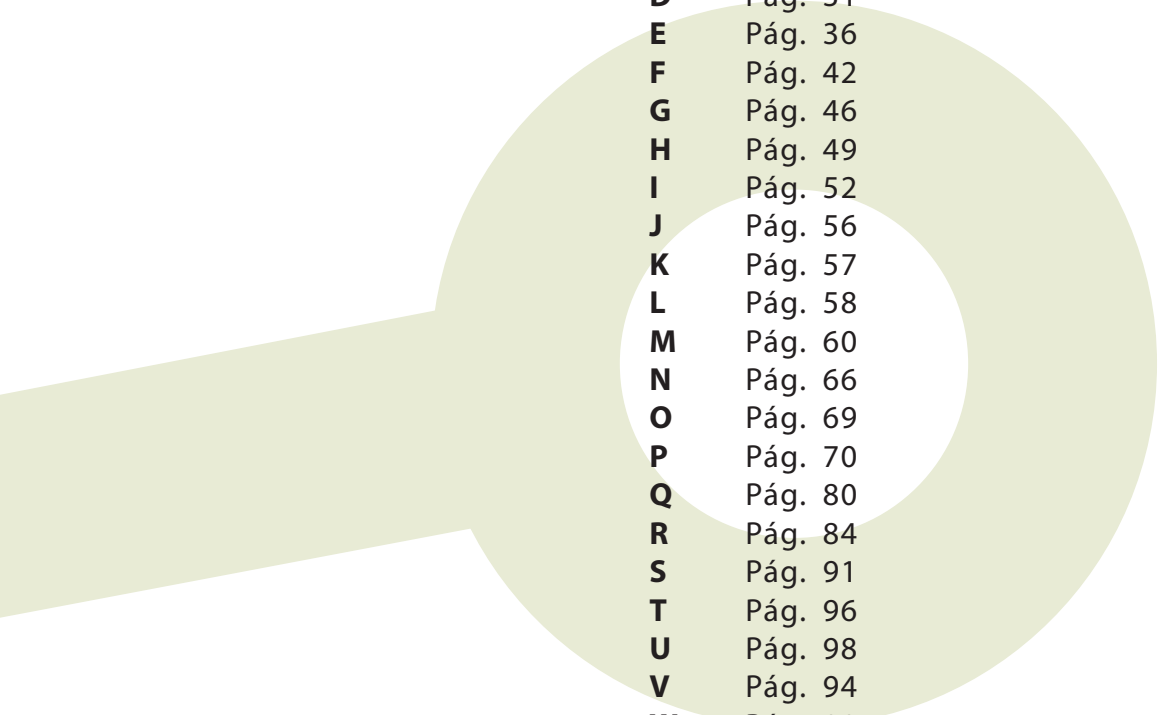
Hoy asistimos a un cambio global en el front office de la Administración y en ello está inmerso l'Ajuntament d'Alfagar. Fruto de ese empeño por aproximar las TICS, nació en septiembre de 2013 un Aulario Web con ordenadores y tutor para la ciudadanía de Alfagar completamente gratuito. E-commerce, E-learning o Geolocalización son ejemplos formativos que hemos realizado como un esfuerzo por acercar a las y los alfagarenses a las Nuevas Tecnologías o TICS.

Y es por ello que para tener un front office como se demanda en la actualidad, nos hemos propuesto mejorar el back office municipal con Islas de Impresión Centralizadas, Cloud Computing o mejora de diversos software de gestión. Además, podemos afirmar que el trabajo del Departamento de Comunicación junto con el de Modernización ha generado un desarrollo de todas las Redes Sociales Municipales, ofreciendo una comunicación ágil y próxima a la ciudadanía.



Francisco José Sebastián Bartual  
Concejal de Modernización





<b>A</b>	Pág. 9
<b>B</b>	Pág. 15
<b>C</b>	Pág. 20
<b>D</b>	Pág. 31
<b>E</b>	Pág. 36
<b>F</b>	Pág. 42
<b>G</b>	Pág. 46
<b>H</b>	Pág. 49
<b>I</b>	Pág. 52
<b>J</b>	Pág. 56
<b>K</b>	Pág. 57
<b>L</b>	Pág. 58
<b>M</b>	Pág. 60
<b>N</b>	Pág. 66
<b>O</b>	Pág. 69
<b>P</b>	Pág. 70
<b>Q</b>	Pág. 80
<b>R</b>	Pág. 84
<b>S</b>	Pág. 91
<b>T</b>	Pág. 96
<b>U</b>	Pág. 98
<b>V</b>	Pág. 94
<b>W</b>	Pág. 99
<b>X</b>	Pág. 102
<b>Y</b>	Pág. 103
<b>Z</b>	Pág. 104





**Actualizar**

En software, cambiar o alterar una aplicación por una versión más actual de la misma.

**Acumulador**

Registro (usado en programación) que acumula resultados.

**ACK (Acknowledgment)**

Significa reconocimiento. Señal de respuesta.

**Adjuntar**

Acción de agregar a un mensaje uno o varios archivos extras, llamados archivos adjuntos.

**Administración electrónica (e-Administración)**

La administración electrónica es el resultado de aplicar las Nuevas Tecnologías a la administración, con el objetivo de que todos los miembros de la sociedad: ciudadanos, empresas y administraciones puedan obtener y compartir información en cualquier momento y desde cualquier lugar. Así ciudadanos y empresas pueden realizar los trámites que cada administración ofrezca a través de Internet y con un certificado digital sin tener que desplazarse hasta la misma.

**Administrador de archivos / File Manager / Manejador de Archivos**

Aplicación utilizada para facilitar distintas tareas con archivos como la copia, eliminación, movimiento entre otras. Algunos administradores de archivos permiten la asociación de las extensiones de los archivos con las aplicaciones preparados para trabajar con los mismos, permitiendo abrir, editar, reproducir, modificar, etc. cada archivo con la aplicación asociada.

**Administrador de base de datos**

Persona encargada de velar por la integridad de los datos y sus asociaciones, así como de autorizar las modificaciones que se desee hacer.

**ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)**

*Línea de Abonado Digital Asimétrica.* Tecnología de Transmisión que permite transmitir datos a velocidades de hasta 8 Mbit/s y sobre el par de hilos de cobre convencionales usados inicialmente para telefonía. Al igual que el resto de soluciones xDSL, no requiere reemplazar el cableado existente, y transforma la línea que une la central telefónica con el usuario en un medio adecuado para la transmisión de grandes volúmenes de Información.

**Adware**

Son programas utilizados para subvencionar económicamente una aplicación, haciendo que sea muy barata o incluso gratuita. Durante su funcionamiento muestran publicidad por medio de ventanas emergentes o a través de una barra que aparece en la pantalla. Suelen instalarse sin el conocimiento y consentimiento del usuario. Algunos de estos programas incluyen a veces código que realiza un seguimiento del usuario recopilando información personal que luego es enviada a terceras personas. Esta práctica se conoce como spyware, y ha suscitado críticas por parte de expertos en seguridad y defensores de la privacidad.

**AI (Artificial Intelligence)**

*Ver Inteligencia Artificial.*

**Alfanumérico**

Característica que indica un conjunto de caracteres que incluye letras, números y signos de puntuación.

**Algoritmo**

Procedimiento lógico-matemático, aplicado para resolver un problema.

**Almacenamiento aleatorio**

Procedimiento lógico-matemático, aplicado para resolver un problema.

**Análisis de sistemas**

Estudio de una tarea o función para comprenderla y encontrar mejores maneras de realizarla.

**Analista de sistemas**

Persona que atiende los requerimientos o necesidades de información de los usuarios de un sistema.

**Ancho de banda**

Medida de la cantidad de información que puede pasar por una vía, expresada en bits/segundo (o algún múltiplo).

**Android**

Conjunto de herramientas y aplicaciones vinculadas a una distribución Linux para teléfonos móviles. Android es de código abierto y gratuito

**ANSI (American National Standard Institute)**

*Instituto Nacional de Estándares de los Estados Unidos.*

**Antivirus**

Aplicación o grupo de aplicaciones dedicadas a la prevención, búsqueda, detección y eliminación de programas malignos en sistemas informáticos. Entre los programas con códigos malignos se incluyen virus, troyanos, gusanos o spywares, entre otros malwares.

**API Application Program Interface (Interface de Aplicación del Programa)**

Es el conjunto de rutinas del sistema que se pueden usar en un programa para la gestión de entrada/salida, gestión de ficheros etc.

**Aplicación**

Programa diseñado para una determinada función, como los procesadores de texto o las plantillas de cálculo.

**App**

Abreviatura de “Aplicación”. Programa diseñado para una determinada función, como los procesadores de texto o las plantillas de cálculo.

**Applet**

Aplicación escrita en JAVA y compilada.

**Apple®**

Primera compañía fabricante de computadoras personales y creadora de la computadora Macintosh, cuyo sistema operativo incorporó la GUI de mayor éxito hasta la aparición de Microsoft Windows®.

**Arcade**

1. Máquinas recreativas de videojuegos, muy populares en los 80 y 90, que se encontraban en lugares públicos como centros comerciales, bares o restaurantes. Incluían juegos sencillos y adictivos que ponían a prueba la destreza del jugador.
2. Género de videojuegos que se caracterizan por su sencillez (de gráficos y de jugabilidad) en los que la dificultad aumenta progresivamente en cada pantalla, la gravedad de los objetos no siempre está presente, y la historia carece de tramas, explicaciones y mitologías.

**Archivo**

Conjunto de datos relacionados.

**ARPANET (Advanced Research Projects Agency NET)**

Red creada por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados para estudiar la seguridad de las redes de computadoras en caso de guerra nuclear. Posteriormente, abandonados sus propósitos defensivos, adquirió un carácter académico y comercial, evolucionando en la actual Internet.

**ASAP (As Soon As Possible)**

Tan Pronto Como Sea Posible. Mandato u opción en una red o programa que determina la prioridad de una tarea.

**ASCII (American Standard Code for Information Interchange)**

Código estándar estadounidense para el intercambio de información. Código de siete bits adoptado como un estándar mundial para facilitar el intercambio de datos entre distintos sistemas y máquinas en ambientes conectados en red.

**ASP (Active Server Pages)**

Es una tecnología comercializada por Microsoft como parte del IIS (Internet Information Server). ASP permite el uso de scripts (pequeños programas que generalmente realizan consultas a bases de datos) junto con HTML para poder mostrar al usuario páginas generadas dinámicamente. Es decir, cuando un usuario pide una página realizada con ASP se ejecutan los scripts y se muestra al usuario la página en HTML creada en ese mismo instante. La versión más reciente es ASP.NET que forma parte de la plataforma .NET de Microsoft.

**Assembler**

Ver Lenguaje ensamblador.

**ATM (Asynchronous Transmission Mode)**

*Modo de Transmisión Asíncrona.* Sistema de transmisión de datos usado en banda ancha para aprovechar al máximo la capacidad de una línea. Se trata de un sistema de conmutación de paquetes que soporta velocidades de hasta 1,2 Gbps.

**AUI**

Asociación de usuarios de Internet.

**Automatización**

Realización de una combinación específica de acciones por una máquina, sin la ayuda de personas.

**Avatar**

En Internet y otras tecnologías de comunicación, se denomina avatar a una representación gráfica que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos, e incluso algunas tecnologías permiten el uso de representaciones en 3D.

**AVI**

Es un formato de audio y vídeo creado en 1992 por Microsoft. Permite almacenar simultáneamente un flujo de datos de vídeo y varios flujos de audio. El formato concreto de estos flujos no es objeto del formato AVI y es interpretado por un programa externo denominado códec.

**B2B**

Negocio a Negocio. Es el nombre con el que se conocen las transacciones entre empresas, que deciden comprar y vender sus productos a través de una red.

**B2G (Business to Government)**

B2G es la abreviatura de Business to Government y consiste en optimizar los procesos de negociación entre empresas y el gobierno a través del uso de Internet. Se aplica a sitios o portales especializados en la relación con la administración pública. En ellos las instituciones oficiales (ayuntamientos, diputaciones...) pueden ponerse en contacto con sus proveedores, y estos pueden agrupar ofertas o servicios. Podríamos llamarlos de "empresa a Administración".

**Backbone**

Estructura de transmisión de datos de una red o conjunto de ellas en Internet. Literalmente: "esqueleto"

**Backup**

Copias de archivos, equipos de reemplazo o procedimientos alternativos disponibles para ser usados en caso de emergencias producidas por fallas totales o parciales de un sistema computacional.

**Bajar**

Descargar archivos o información de Internet u otra red hasta tu ordenador.

**Banco de datos**

Colección de archivos de datos, de tipo histórico, utilizados para consultas específicas de algún tema en particular.

**Ban**

*Prohibir.* Usado normalmente en IRC. Acto de prohibir la entrada de un usuario "NICK" a un canal.

**Bandwith**

*Banda ancha.* Técnica para transmitir una gran cantidad de datos, como voz y video, a alta velocidad.

**Barra de tareas**

En informática, la barra de tareas es el nombre de la barra que se encuentra por defecto en la parte inferior del escritorio y que sirve para abrir programas, realizar búsquedas y controlar aplicaciones en diferentes sistemas operativos. La mayoría de los entornos de escritorio tienen elementos similares.

**Base de datos relacional**

Colección de datos organizada y relacionada, para evitar duplicaciones y permitir la obtención de datos combinados, satisfaciendo la necesidad de usuarios con diferentes necesidades de información.

**BASIC (Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code)**

Código de instrucciones simbólicas multipropósito para usuarios novatos. Es un lenguaje de programación de alto nivel diseñado originalmente para ser usado por ingenieros, científicos y otras personas que no son programadores profesionales.

**Baudio**

Número de veces por segundo que una señal transmitida puede cambiar su valor (de 0 a 1 y viceversa). Utilizada para medir la velocidad de transmisión (bits/segundo).

**BBS (Bulletin Board System)**

Tablero de Anuncios Electrónico. Servidor de comunicaciones que proporciona a los usuarios servicios variados como e-mail o transferencia de ficheros. Originalmente funcionaban a través de líneas telefónicas normales, en la actualidad se pueden encontrar también en Internet.



**BIOS (Basic Input/Output System)**

*Sistema de entrada/salida básico.* Código contenido por una computadora que proporciona un nexo entre el hardware y el sistema operativo. Generalmente contenido en un chip insertado en el motherboard.

**Bit (Binary digit)**

La unidad más pequeña de información utilizada en un sistema de numeración binario. Un bit sólo puede ser cero o uno.

**Blog**

Un blog, también conocido como weblog o cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Habitualmente, en cada artículo, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo, etc. Dependiendo del formato del blog aparecen categorías como microblog, donde el texto que se introduce es corto y limitado, un ejemplo es twitter; videoblog, donde lo que se presentan no son textos sino videos, etc.

**Bluetooth**

La tecnología inalámbrica Bluetooth es un sistema de comunicaciones de corto alcance, cuyo objetivo es eliminar los cables en las conexiones entre dispositivos electrónicos, opera en la Banda de Radio de 2,45Ghz. Se caracteriza por su bajo coste y masiva implantación. Existen 2 versiones de Bluetooth la 1.3 y la 2.0 lanzada en 2004. El alcance depende de las características del dispositivo 3, 10 y 100m máximo. Soportan una tasa de transferencia de 1Mbps en versión 1 y 3Mbps en versión 2.

**BMP**

Windows bitmap (.BMP) es un formato de imágenes propio del sistema operativo Windows. Puede guardar imágenes de 24 bits (16,7 millones de colores), 8 bits (256 colores) y también de menos. Los archivos con extensión .BMP representan la sigla BitMaP, o sea mapa de bits. Los archivos de mapas de bits se componen de direcciones asociadas a códigos de color, uno para cada cuadro en una matriz de píxeles, tal como se esquematizaría un dibujo de “colorea los cuadros” para niños pequeños.

**Bookmark**

*Marca.* Anotación normalmente de una dirección WWW o URL que queda archivada para su posterior uso.

**BOOTP (Bootstrap Protocol)**

*Protocolo de Arranque-Asignación.* Proporciona a una máquina una dirección IP, Gateway y Netmask. Usado en comunicaciones a través de línea telefónica.

**BOT**

Automatismo, programa o script que realiza funciones que de otra manera habría que hacer de forma manual.

**Bounce Rebote**

Devolución de un mensaje de correo electrónico debido a problemas para entregarlo a su destinatario.

**Broadcast**

Difusión, es un modo de transmisión de información donde un nodo emisor envía información a una multitud de nodos receptores de manera simultánea, sin necesidad de reproducir la misma transmisión nodo por nodo.

**Browser**

Es un programa que permite ver las páginas Web. El verbo “to browse” viene de una antigua palabra francesa que significa “brote de una planta”, y su sentido inicial era “mordisquear, ramonear”, que es lo que hacen los herbívoros. De ahí pasó a significar “echar una ojeada” (por ejemplo, a las cosas de una tienda) u “hojear” las páginas de un libro.

**Buffer**

Área de memoria en que se almacenan datos para compensar las diferencias de tiempo, al transmitir datos a través de canales deficientes o entre dispositivos que trabajan a diferentes velocidades.

**Bus**

Caminos eléctricos internos de la computadora por los que transitan señales o datos de una parte a otra.

**Buscador (Search engine)**

*Motor de búsqueda.* Un buscador es una página web, generalmente de acceso gratuito, en la que se ofrece la obtención de un listado de páginas web que contienen información relacionada con el tema consultado. Esta información se puede consultar por, temas, categorías, imágenes, etc... Los buscadores se pueden clasificar de diferentes maneras una de ellas es por el tipo de búsqueda. 1. Índices: Son los buscadores que mantienen una organización de las páginas incluidas en su base de datos por categorías (Yahoo, Terra o TodoEnlaces). 2. Motores de Búsqueda: Basan su recolección de páginas en un robot, denominado araña, que recorre constantemente Internet en busca de páginas nuevas que va introduciendo en su base de datos automáticamente. (Google, Yahoo).

**Byte**

Conjunto de 8 bits usado para designar un carácter, letra o número.

**C**

Lenguaje de programación usado principalmente para la programación de sistemas o sofisticadas aplicaciones.

**C++**

Lenguaje de programación orientado a objetos, basado en el lenguaje C.

**CA (Certification Authority)**

*Autoridad de Certificación.* Es una entidad encargada de comprobar la identidad de los solicitantes de certificados electrónicos antes de expedírselos. Ante un tercero que confíe en los certificados de esta entidad, hace legítima la relación entre la identidad del usuario y su clave pública.

**Cable Módem**

Es un módem especial utilizado para la transmisión de datos usados por las operadoras de comunicaciones por cable. Por el mismo medio circulan los datos de acceso a internet, y las señales de TV. Un ejemplo de operador por cable en España es la compañía Ono.

**Cache**

Ver Memoria caché.

**Callback**

Sistema muy empleado en E.E.U.U. para llamadas internacionales consistente en (previo abono) llamar a un teléfono e indicar el número con el que queremos contactar y colgar. Posteriormente se recibe una llamada que nos comunica con el número deseado.

**Call Center**

Es una unidad funcional dentro de la empresa (o bien una empresa en si misma) diseñada para manejar grandes volúmenes de llamadas telefónicas entrantes y salientes desde y hacia sus clientes, con el propósito de dar soporte a las operaciones cotidianas de la entidad. Un elemento importante es ser humano. Las personas que contestan las llamadas en un Call Center reciben el nombre de operador (a) o agente de Telemarketing, ya que se encargan no sólo de contestar las llamadas, también tienen la capacidad de asesorar y atender cualquier inquietud de los usuarios.

**Canal de E/S (entrada/salida)**

Línea física (hardware) que permite la comunicación independiente y simultánea entre la memoria principal y uno de los dispositivos de entrada/salida.

**Carrier**

Operador de Telefonía que proporciona conexión a Internet a alto nivel.

**Caudal**

Cantidad de ocupación en un ancho de banda. Ej.- En una línea de 1Mbps. puede haber un caudal de 256Kbps. con lo que los 768Kbps. restantes de el ancho de banda permanecen desocupados.

**CCIT (International Consultative Committee on Telegraphy and Telephony)**

*Comité Consultivo de Telegrafía y Telefonía.* Organización que establece estándares internacionales sobre telecomunicaciones.

**CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory)**

Tecnología de almacenamiento óptico sólo de lectura, utilizada por los discos compactos.

**CDA (Communications Decency Act)**

Acta de decencia en las Telecomunicaciones. Proyecto de ley americano que pretendía ejercer una especie de censura sobre Internet. Por el momento ha sido declarado anticonstitucional.

**CERN (Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire)**

*Consejo Europeo para la Investigación Nuclear.* Institución europea que desarrolló, para sus necesidades internas, el primer navegador y el primer servidor WWW. Y por tanto el HTTP. Ha contribuido decisivamente a la difusión de esta tecnología y es uno de los rectores del W3 Consortium.

**CERT (Computer Emergency Response Team)**

*Equipo de Respuesta a Emergencias Informáticas.*

**Certificación electrónica**

Es el procedimiento técnico por el cual la Entidad de Certificación debidamente acreditada , genera un código único e inalterable, adjunto a la clave pública de una persona natural o jurídica, cuya función es : Garantizar que los datos contenidos en la clave están vigentes, son auténticos, están inalterados y corresponden a dicha persona.

**Chat**

Servicio de Internet que permite a dos o más usuarios conversar conectados a Internet mediante el teclado.

**Chip**

Un circuito integrado (CI), también conocido como chip o microchip, es una pastilla pequeña de material semiconductor, de algunos milímetros cuadrados de área, sobre la que se fabrican circuitos electrónicos generalmente mediante fotolitografía y que está protegida dentro de un encapsulado de plástico o cerámica.

Entre los circuitos integrados más complejos y avanzados se encuentran los microprocesadores, que controlan numerosos aparatos, desde teléfonos móviles y hornos microondas hasta computadoras . Los chips de memorias digitales son otra familia de circuitos integrados, de importancia crucial para la moderna sociedad de la información.

**Ciberbullying**

Maltrato, molestia u hostigamiento que se hace a través de algún medio virtual como el chat, las redes sociales, mensajes de texto, etc.

**Cibercafé**

Un cibercafé, café internet, ciberlocal o simplemente ciber es un lugar comercial que permite, por medio de un pago determinado, o en algunos casos de manera gratuita obtener por un tiempo establecido acceso a la navegación en Internet y a otros servicios de la red como mensajería instantánea, correo electrónico, video conferencia o voz sobre IP; además puede hacerse uso de aplicaciones de oficina, software de edición de imágenes y utilidades de software. En estos sitios también es muy frecuente contar con servicios de impresión de documentos, escáner, grabación de CDs o DVDs, lectores de memorias para cámaras fotográficas y una variedad de periféricos que no son de uso común doméstico.

**Ciberespacio**

Mundo de las computadoras en red donde se interactúa sin presencia física de quienes los controlan.

**Ciclo de máquina**

Tiempo requerido por el computador para realizar completamente una operación.

**Cifrado**

Se trata del proceso de transformar mediante algoritmos matemáticos un documento originario llamado "texto en claro" a otro llamado "texto cifrado o criptograma", mediante esa transformación los nuevos documentos solamente son legibles a través de un programa que lo descifra y lo traduce, un descifrador, actualmente hay muchos en el mercado.

**Cilindro**

Todas las pistas de un disco con el mismo número.

**CIR (Committed Information Rate)**

Es el Caudal mínimo de información que garantiza el operador telefónico al cliente (normalmente el proveedor de acceso) el resto del ancho de banda esta pues sujeto al estado de la red y las necesidades del operador telefónico.

**Circuito integrado**

Circuito electrónico miniaturizado, capaz de realizar todas las funciones de uno convencional. Puede contener numerosos transistores, diodos, condensadores y resistencias que se fabrican y colocan en un simple chip.

**CIX (Comercial Internet Exchange)**

Intercambio Comercial Internet.

**Clave de acceso**

Contraseña que un usuario emplea para acceder a un servicio, sistema o programa. Generalmente la clave de acceso está asociada a un nombre de usuario.

**Clic**

Se denomina hacer o dar clic (o también clicar, cliquear o pinchar) a la acción de pulsar cualquiera de los botones del ratón del ordenador. Como resultado de esta operación, el sistema aplica alguna función o proceso al objeto señalado por el cursor o el puntero en el momento de realizarla.

**Ciente**

Programa que demanda servicios de otra computadora llamada servidor, y se hace cargo de la interacción necesaria con el usuario.

**Ciente**

Programa que demanda servicios de otra computadora llamada servidor, y se hace cargo de la interacción necesaria con el usuario.



**Cloud / Cloud computing**

Nube / Computación en la nube. La computación en la nube concepto conocido también bajo los términos “servicios en la nube”, “informática en la nube” o nube de conceptos, del inglés Cloud computing, es un paradigma que permite ofrecer servicios informáticos a través de Internet.

Es un nuevo modelo de prestación de servicios de negocio y tecnología, que permite al usuario acceder a un catálogo de servicios estandarizados y responder a las necesidades de su negocio, de forma flexible y adaptativa, en caso de demandas no previsibles o de picos de trabajo, pagando únicamente por el consumo efectuado.

Es decir, en breve -muchas empresas lo están ofreciendo ya- podremos acceder a computadoras instaladas a miles de kilómetros de distancia -en Internet- que den servicios de alojamiento de espacio en Gb, procesadores de texto y todo tipo de software sin necesidad de que éste se instale en el ordenador doméstico.

**Coaxial**

Cable formado por dos conductos concéntricos, el central compuesto por un hilo de cobre y el exterior en forma de tubo o vaina pudiendo ser este de otros materiales, separados por una capa aislante. Existen muchos tipos de cable coaxial y se caracterizan en que no son afectados habitualmente por las interferencias y son capaces de lograr altas velocidades de transmisión en largas distancias y es por ello su elevado coste.

**Códec**

Programa que implementa el algoritmo de compresión para poder acceder al sonido o video digital.

**Código de barras**

Representación de datos impresos, consistente en líneas que pueden identificarse con un lector óptico.

**Código fuente**

Programa escrito en un lenguaje de programación de alto nivel por un programador. Es solo un archivo de texto simple que contiene la secuencia de operaciones que la computadora deberá ejecutar, en una forma simple de entender por una persona (que sepa programar en dicho lenguaje).

**Código objeto**

Programa expresado en lenguaje de máquina (ceros y unos), de manera que pueda ser ejecutado por una computadora.

**Código QR**

Sistema para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional creado por la compañía japonesa Denso Wave, subsidiaria de Toyota, en 1994. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector.

**Compatibilidad**

Habilidad de usar sistemas y dispositivos de una computadora en otra, sin requerir cambios.

**Compilador**

Programa que traduce instrucciones escritas en un lenguaje de programación de alto nivel a un lenguaje de máquina.

**Compilar**

Generar un programa en lenguaje de máquina a partir de un lenguaje de programación de alto nivel.

**Comprimir**

Acción de utilizar una herramienta compresora para disminuir el tamaño de uno o más archivos y empaquetarlos en uno solo.

**Computadora**

Dispositivo capaz de solucionar problemas aceptando datos, realizando operaciones predefinidas sobre ellos y proporcionando los resultados de estas operaciones.

**Consola**

Interfaz de comandos de un sistema operativo que permite el envío de órdenes a la computadora a través del teclado.

**COOKIE**

Galleta. Pequeño trozo de datos que entrega el programa servidor de HTTP al navegador WWW para que este lo guarde. Normalmente se trata de información sobre la conexión o los datos requeridos, de esta manera puede saber que hizo el usuario en la última visita.

**Coop**

.coop es un dominio de Internet patrocinado de primer nivel aprobado por la ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). El dominio .coop se creó para la utilización de las sociedades cooperativas que se adscriben a los principios cooperativos de la Alianza Cooperativa Internacional.

**Correo electrónico**

Servicio de intercambio de mensajes entre usuarios, que puede incluir texto y elementos multimedia.

**Cortafuegos**

Un cortafuegos (firewall en inglés) es una parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas.

Se trata de un dispositivo o conjunto de dispositivos configurados para permitir, limitar, cifrar, descifrar, el tráfico entre los diferentes ámbitos sobre la base de un conjunto de normas y otros criterios.

A nivel usuario suele ser un ordenador (hardware) o un programa (software) que se utiliza como mecanismo de seguridad para proteger una red privada conectada a Internet de accesos no autorizados. Su misión es controlar los paquetes que circulan por la red permitiéndoles o denegándoles su entrada dependiendo de unas normas establecidas con anterioridad.

### **Coworking**

El coworking (cotrabajo en español) es una forma de trabajo que permite a profesionales independientes, emprendedores y pymes de diferentes sectores compartir un mismo espacio de trabajo, tanto físico como virtual, para desarrollar sus proyectos profesionales de manera independiente, a la vez que fomentan proyectos conjuntos. Esta forma de trabajo también puede desarrollarse a través de internet.

### **CPU**

La unidad central de procesamiento, UCP o CPU (por el acrónimo en inglés de central processing unit), o simplemente el procesador o microprocesador, es el componente del ordenador que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos.

### **Cracker**

Individuo con amplios conocimientos informáticos que desprotege/piratea programas o produce daños en sistemas o redes.

### **Creative Commons (cc)**

Es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad, por medio de nueva legislación y nuevas tecnologías.

Fue fundada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderecho.

Creative Commons es también el nombre dado a las licencias desarrolladas por esta organización, y que están inspiradas en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation,

compartiendo buena parte de su filosofía. La idea principal detrás de ellas es posibilitar un modelo legal ayudado por herramientas informáticas, para así facilitar la distribución y el uso de contenidos.

Existe una serie de licencias Creative Commons, cada una con diferentes configuraciones, que permite a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en internet, entregando libertad para citar, reproducir, crear obras derivadas y ofrecerla públicamente, bajo ciertas diferentes restricciones.

Algo importante a destacar, es que las licencias de CC no van contra el copyright, sino que buscan una forma de adaptarlo a los intereses del autor, basándose en el concepto de propiedad intelectual.

Todas las obras creativas quedan automáticamente bajo la protección de los derechos de copia, y mucha gente prefiere una alternativa que le permita que su obra esté disponible para usos creativos y un beneficio simbiótico con la comunidad. Las licencias de CC ayudan a mantener el derecho de autor de una obra, a la vez que permiten ciertas excepciones bajo ciertas condiciones.

### **CRM**

Es una estrategia comercial, asociada a las TIC, de forma que gracias a las nuevas tecnologías se pretende conocer a los posibles clientes (generando así bases de datos muy concretas sobre gustos, preferencias, hábitos,...) para anticiparse a las necesidades de los mismos y engancharlos con productos a su medida. Para ello se usan mailing, telemarketing, encuestas,... ofreciendo el producto y buscando su fidelización.

### **Crowdfunding**

*Financiación en masa.* También denominada financiación colectiva, microfinanciación colectiva o micromecenazgo, es la cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos, se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones.

Crowdfunding puede ser usado para muchos propósitos, desde artistas buscando apoyo de sus seguidores, campañas políticas, financiación del nacimiento de compañías o pequeños negocios.

**CSIC (Centro Superior de Investigaciones Científicas)**

El organismo público encargado de las investigaciones científicas en España.

**CSLIP (Compressed Serial Line Protocol)**

*Protocolo de Línea Serie Comprimido.* Es una versión mejorada del SLIP desarrollada por Van Jacobson. Principalmente se trata de en lugar de enviar las cabeceras completas de los paquetes enviar solo las diferencias.

**CSMA (Carrier Sense Multiple Access)**

*Acceso Múltiple por Detección de Portadora.* Protocolo de Red para compartir un canal. Antes de transmitir la estación emisora comprueba si el canal esta libre.

**DATAGRAM**

*Datagrama.* Usualmente se refiere a la estructura interna de un paquete de datos.

**Dato**

Representación de un hecho o idea que puede ser manipulado y al cual se le puede asignar un significado.

**DCD (Data Carrier Detected)**

Detectada Portadora de Datos.

**DDE Dynamic Data Exchange (Intercambio Dinámico de Datos)**

Conjunto de especificaciones de Microsoft para el intercambio de datos y control de flujo entre aplicaciones.

**Debugging**

*Ver Depuración.*

**Default**

*Ajustes por defecto.* Lo que pasará si usted no cambia nada.

**Demodulación**

Proceso consistente en recuperar información contenida en una onda transmisora modulada.

**Depuración**

Detección, localización y eliminación de errores en un programa. También llamado debugging.

**DES (Data Encryption Standard)**

*Algoritmo de Encriptación de Estándar.* Algoritmo desarrollado por IBM, utiliza bloques de datos de 64 bits y una clave de 56 bits. Es utilizado por el gobierno americano.

**Descomprimir**

Proceso inverso a comprimir. En general, los archivos comprimidos pueden descomprimirse con el mismo programa que se usó para comprimirlos. Por ejemplo, los archivos comprimidos .zip o .rar, pueden descomprimirse con WinRAR, WinZip o programas similares.

**Diagrama de flujo**

Representación gráfica de los tipos y secuencia de operaciones de un programa o proceso.

**Dialup**

*Marcar.* Establecer una conexión de datos a través de una línea telefónica.

**Dirección IP**

Dirección de una máquina en Internet expresada en números. Es única a nivel mundial. En su versión IPv4 (la más común todavía), la forman 4 conjuntos de números binarios, o su representación decimal (ej. 212.15.82.22)

**Disco magnético**

Plato circular extendido, cuyas superficies son magnéticas. Sobre ellas pueden escribirse datos por magnetización de pequeños segmentos. El disco puede ser rígido (hard) o flexible (floppy).

**Disco rígido**

Medio secundario de almacenamiento compuesto por varios discos superpuestos, con cabezas lecto-grabadoras, alojado en una unidad cerrada herméticamente.

**Diskette**

Disco delgado y manipulable que dispone de dos superficies de grabación magnética. Sus variables más comunes son los floppy disks o discos flexibles, aunque también existen otros de mayor capacidad como los discos Zip.



**DivX**

Formato de compresión digital de audio-video de excelente calidad basado en el estándar MPEG-4. Permite, por ejemplo, copiar y comprimir una película desde un DVD (4,7Gb) a un CD (700 Mb) manteniendo una calidad cercana a la de aquel y siempre superior a los formatos VCD (Video CD) y SVCD (Super Video CD). Se podría decir que el DivX es para el video lo que el MP3 es para la música. En su origen sólo era reproducible por ordenadores, pero hoy en día hay en el mercado reproductores domésticos de DVD capaces de reproducir también el formato DivX.

**DNS (Domain Name System)**

Sistema de nombres de Dominio. Base de datos distribuida que gestiona la conversión de direcciones de Internet expresadas en lenguaje natural a una dirección numérica IP. Ejemplo: 121.120.10.1

**Dominio**

Un dominio o nombre de dominio es el nombre que identifica un sitio web. Cada dominio tiene que ser único en Internet. Por ejemplo, "www.google.es" es el nombre de dominio de la página web de Google. Un solo servidor web puede servir múltiples páginas web de múltiples dominios, pero un dominio sólo puede apuntar a un servidor. Un dominio se compone normalmente de tres partes: en www.google.es, las tres uves dobles (www), el nombre de la organización (google) y el tipo de organización (es). Los tipos de organización más comunes son .COM, .NET, .MIL, y .ORG.

**Domótica**

El término domótica proviene de la unión de las palabras domus (que significa casa en latín) y robótica (robot, esclavo en checo). Se entiende por domótica al conjunto de sistemas capaces de automatizar una vivienda, aportando servicios de gestión energética, seguridad, bienestar y comunicación, y que pueden estar integrados por medio de redes interiores y exteriores de comunicación, cableadas o inalámbricas. Se podría definir como la integración de la tecnología en el diseño inteligente de un recinto.

**Download**

Literalmente “Bajar Carga”. Se refiere al acto de transferir un fichero/s desde un servidor a nuestro ordenador. En español: “ bajarse un programa”.

**DownStream**

Flujo de datos de un ordenador remoto al nuestro.

**Driver**

Un controlador de dispositivo (llamado normalmente ‘controlador’ a secas o ‘driver’ en inglés) es un programa informático que permite al sistema operativo interactuar con un periférico para poder usarlo correctamente. Se podría definir también como un manual de instrucciones que le indica al sistema operativo cómo debe controlar y comunicarse con un dispositivo en particular. Por tanto, es una pieza esencial, sin la cual no se podría usar el hardware.

**DRM (Digital Right Management)**

Gestión de Derechos Digitales. Sistema que consiste en una serie de mecanismos (software y a veces hardware) que deciden cuando y donde el usuario o consumidor puede ver un contenido (libro, película, etc...). También controlan las copias que puede realizar el usuario, impidiendo tanto la piratería como las copias legales.

**DSL (Digital Subscriber Line)**

Línea de abonado digital. Tecnología de transmisión digital sobre la línea de abonado de la red telefónica local (par trenzado de hilos de cobre). Se diferencia del ADSL porque las velocidades de subida y bajada de datos no son simétricas, (normalmente la de bajada es mayor).

**DSP Digital Signal Processor**

*Procesador Digital de Señal.*

**DSR Data Set Ready**

Ver *MODEM*

**DTE (Data Terminal Equipment)**

Equipo Terminal de Datos. Se refiere por ejemplo al ordenador conectado a un modem que recibe datos de este.

**DTMF (Dual Tone Multifrequency)**

Multifrecuencia de doble tono. Son los tonos que se utilizan en telefonía para marcar un número telefónico.

**DUPLEX**

Capacidad de un dispositivo para operar de dos maneras. En comunicaciones se refiere normalmente a la capacidad de un dispositivo para recibir/transmitir. Existen dos modalidades HALF-DUPLEX: Cuando puede recibir y transmitir alternativamente y FULL-DUPLEX cuando puede hacer ambas cosas simultáneamente.

**DVB Digital Video Broadcast (Video Digital para Emision)**

Formato de video digital que cumple los requisitos para ser considerado Broadcast, es decir, con calidad para ser emitido en cualquiera de los sistemas de television existentes.

**DVD Digital Video Disk.**

Estandar en dispositivos de almacenamiento masivo con formato de CD pero que llega a 14 GB de capacidad.

**E-books**

Un artículo esencial en la historia de la humanidad es el libro. Sin importar su formato, material o contenido, son un mecanismo primordial para la transmisión de conocimientos, experiencias, historias, fantasías, etc. En suma, allí se ha ido acumulando todo el conocimiento humano desde que el hombre es capaz de recordar. La tecnología de impresión del libro, su formato y producción han permanecido casi sin cambios desde los tiempos de Gutenberg. Sin embargo, con Internet estas técnicas milenarias han ido cambiando, porque las tecnologías ofrecen la posibilidad de consultar libros on line e incluso de imprimirlos, con imágenes o textos anexos. Y esto precisamente son los e-books, libros electrónicos que pueden consultarse, leerse o imprimirse desde un soporte electrónico. Se asegura que este sistema podría revolucionar el mundo editorial. De hecho, Jason Epstein, inventor de la teleimprensa, en octubre lanzará 400 muestras de nuevas teleimpresas en África y Asia, que permitirán imprimir, en segundos, todo tipo de textos, libros, etc. Él asegura que habrá cientos de millones de libros en Internet y digitalizados; entonces se elige el título y se pide; se baja de la red y la teleimprensa convierte el archivo digital elegido en un libro. Esta posibilidad de acercar la literatura a un público más amplio, de manera inmediata y a un costo bajísimo, significará todo un cambio en la edición editorial y en el acceso a la cultura, especialmente en las zonas menos desarrolladas.

**E-Business**

Se trata de un término más amplio que e-commerce, y se refiere a todas las transacciones, negocios y operaciones comerciales que se realizan usando las TIC. En este caso, todos los procesos de la organización están soportados por aplicaciones basadas en computadoras y están integrados de forma que si un cliente realiza un pedido por Internet, la tienda virtual interactúa con distintos sistemas (ventas, control de inventarios, cobranza, etc.), para mantener actualizado el registro de las operaciones. El e-Business se ha dividido en varias categorías.

**E-commerce**

Es el tipo de transacción económica -compra y venta- que se realiza a través de sistemas electrónicos. Una empresa, comúnmente presente en la red, vende productos o servicios a través de Internet. Allí llega el comprador que suele pagar con tarjeta de crédito un producto que en un plazo acordado recibirá en la puerta de su casa. Los productos que más se venden por medio de las redes electrónicas son CD-ROOM, música, libros y programas informáticos, aunque la lista de opciones de compra es casi infinita y plagada de curiosidades.

**E-Government**

(gobierno electrónico) es la utilización de las TIC en temas relacionados con el gobierno: participación ciudadana a través de Internet, políticas impulsadas por los gobiernos que tengan en cuenta el uso de nuevas tecnologías, etc.

**E-Learning**

Es un nuevo concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para la capacitación y enseñanza. El e-learning utiliza herramientas y medios diversos como Internet, intranets, CD-ROM, presentaciones multimedia, etc. Los contenidos y las herramientas pedagógicas utilizadas varían de acuerdo con los requerimientos específicos de cada individuo y de cada organización. En la actualidad numerosas universidades y diferentes instituciones educativas y empresas están implementando soluciones de e-learning, tanto con sistemas propios como con paquetes especializados.

**E-mail**

Se trata de una de las palabras más extendidas en el ámbito tecnológico. Es el sistema de mensajería electrónica o correo electrónico, que paulatinamente ha empezado a reemplazar el tradicional sistema de correo. Para hacer sus envíos este sistema usa Internet y equipos informáticos, gracias a los cuales tiene un alcance mundial. Existe una variada oferta de "casillas electrónicas", que varían según los proveedores y servicios que estos prestan. En general, se distinguen los sistemas de pago y los que son gratuitos. Entre los sistemas por ahora gratuitos, más populares, están Yahoo-mail (<http://www.yahoo.com>), Hotmail (<http://www.hotmail.com>) o Latinmail (<http://www.latinmail.com>), entre otros.

**E-Procurement (e-purchasing)**

Es un modelo que establece una nueva forma de gestionar compras en una organización, generando una fuente de ventajas competitivas en el ahorro de recursos, mejor nivel de información e integración cliente-proveedor.

**E-Services**

Es la palabra genérica con la que se designan todos los servicios que es posible ofrecer y distribuir, a través de la tecnología. Por supuesto, estos servicios suelen estar basados en la información y en otros servicios de valor agregado que puedan distribuirse a través de sistemas de cómputo.

**E-Tailing**

Es la manera de nombrar el comercio electrónico al detalle.

**E-ZINE Electronic Magazine**

Revista Electrónica. Cualquier revista producida para su difusión por medios informáticos, principalmente por Internet.

**EBCDIC Extended Binary Coded Decimal Interchange Code (Código Extendido de Binario Codificado Decimal)**

Sistema mejorado de empaquetamiento de números decimales en sistema binario.

**ECC Error Checking and Correction**

*Chequeo y Corrección de errores.*

**Economía del Conocimiento**

Uso del conocimiento como factor estratégico para producir beneficios económicos que redunden en una mayor calidad de vida para el ser humano.

**Economía digital**

Aquella que se desenvuelve a través de escenarios económicos en los que la información (conocimiento) es intrínsecamente necesaria, en cada fase de la actividad desarrollada en los mismos.

**EDI (Electronic Data Interchange)**

Intercambio Electrónico de Datos. Las siglas EDI corresponden al inglés Electronic Data Interchange (Intercambio Electrónico de Datos). EDI es el envío y recepción de documentos con medios telemáticos con el fin de posibilitar su tratamiento automático. Este sistema pretende que el emisor y receptor de un determinado documento comercial puedan ser directamente los respectivos ordenadores centrales, ganando así tiempo y evitando errores. Los tres componentes o estructuras de un sistema EDI son los mensajes estándar, los programas EDI o Softwares de Estación de Usuario (SEUs) y las comunicaciones necesarias para llevar a cabo este intercambio de mensajes comerciales.

**EFF Electronic Frontier Foundation.**

Fundación Frontera Electrónica. Organización para la defensa de los derechos en el Ciberespacio.

**EI B2C**

(Negocio a Consumidor) es el tipo de comercio en el que una empresa utiliza la tecnología de cómputo y comunicaciones para establecer un sitio en Internet, donde hospeda una tienda virtual en la que muestra un catálogo de los productos y servicios, todo dirigido a un consumidor. Finalmente, C2C (Consumidor a Consumidor) se refiere al tipo de comercio electrónico que realizan los individuos entre sí, para lo cual aprovechan las características de algunos sitios de anuncios clasificados con programas de subastas electrónicas.

**Emoticon o Smile**

Es una pequeña imagen (muchas veces una cara), que puede ser animada y que representa un estado de ánimo (triste, alegre...) o un pequeño gesto (hola, adiós...). Son utilizados en los mensajes de internet, y puedes configurar para cada uno de ellos con una combinación de teclas para insertarlos más rápidamente.

**Emoticones**

Símbolos con apariencia de rostro empleados en el correo electrónico y los chat para expresar emociones en los mensajes enviados.

**Emulación**

Proceso mediante el cual una computadora se hace funcionar como si fuera otra, para aceptar el mismo tipo de datos, ejecutar los mismos programas y obtener iguales resultados.

**Encriptación**

Se trata de un método para proteger la información entre dos computadoras o más de tal manera que no sea legible para terceros. Es decir, consiste en traducir por ejemplo una contraseña de números y letras a una fórmula matemática que solo sepa resolver aquel al que va destinado. Es un lenguaje en clave secreta que sólo conocen los que tienen el diccionario traductor.

**Enlace permanente**

En inglés "permalink". Término usado en el campo de los weblogs. Las páginas de aplicaciones de bitácoras suelen ser dinámicas, es decir, se generan las vistas cuando el usuario accede a ellas, por lo que se hace necesario establecer enlaces permanentes por medio de direcciones o URLs que puedan ser referenciadas.

**Escáner**

El escáner (del inglés scanner) es un aparato o dispositivo utilizado en informática, que explora imágenes o documentos. Se utiliza para introducir imágenes de papel, libros, negativos o diapositivas. Estos dispositivos ópticos pueden reconocer caracteres o imágenes, y para referirse a este se emplea en ocasiones la expresión lector óptico.

**Escape (Esc)**

La tecla escape (Esc) se usa generalmente para generar el carácter escape del código ASCII, cuyo número es 27. Está situada, normalmente, en la esquina superior izquierda de los teclados.



Su uso es continuo para pequeñas cajas de diálogo de Microsoft Windows, en las que equivale a respuestas como: No, Quitar, Salir, Cancelar, o Abortar. Curiosamente, la tecla escape no cierra las ventanas, para ello hay que usar la combinación de teclas Alt+F4. El uso más común en la actualidad para la tecla escape es usarla como un botón de parada (Stop).

**Escritorio**

Pantalla principal de trabajo presente en los sistemas operativos como Windows, Linux o Mac, entre otros. El escritorio suele mostrar iconos de aplicaciones, archivos y accesos directos más utilizados por el usuario.

**ETSI (European Telecommunication Standards Intitute)**

*Instituto Europeo de Estándares en Telecomunicaciones.*

**FAQ (Frequently Asked Questions)**

Documentos informativos que recogen las respuestas a las preguntas formuladas más frecuentemente por los usuarios de un servicio determinado.

**FDDI Fiber Digital Device Interface**

*Dispositivo Interface de Fibra (óptica) Digital.*

**Fibra Óptica**

Fibra óptica, guía o conducto de ondas en forma de filamento, generalmente de vidrio (polisilicio), aunque también puede ser de materiales plásticos, capaz de transportar una potencia óptica en forma de luz, normalmente emitida por un láser o LED. Las fibras utilizadas en telecomunicación a largas distancias son siempre de vidrio, utilizándose las de plástico solo en algunas redes locales y otras aplicaciones de corta distancia, debido a que presentan mayor atenuación o posibilidad de sufrir interferencias.

**Finger**

*Literalmente "dedo".* Facilidad que permite averiguar información básica sobre usuarios de Internet o Unix.

**Firewall**

*Ver Cortafuegos.*

**Firewire o IEEE-1394**

Es una tecnología de bus que permite conectar periféricos externos, a la computadora, que requieran gran flujo de datos (como las cámaras digitales). Al año 2003 la velocidad máxima que pueden alcanzar es de 100 Mb/seg.

**Firmware**

Secuencia de comandos básicos, embebidos dentro del hardware. Generalmente estos comandos están en las memorias ROM.

**Fishing**

*Ver Phishing.*

**Flash**

Adobe Flash Professional es el nombre o marca comercial oficial que recibe una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript.

Flash es un estudio de animación que trabaja sobre “fotogramas” y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

Se usa sobre animaciones publicitarias, reproducción de vídeos (como YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en la mayoría de sitios web del mundo, lo que le ha dado fama a éste programa, dándoles el nombre de “animaciones Flash” a los contenidos creados con éste. Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Flash. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

Los archivos de Adobe Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vistos en un navegador web, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash.

**Formato de archivo**

Estructura de un archivo que define la forma en que se guarda y representa la información que contiene en la pantalla o en la impresora. El formato puede ser muy simple y común, como el de los archivos guardados como texto ASCII puro, o puede ser muy complejo e incluir varios

tipos de instrucciones y códigos de control utilizados por programas, impresoras y otros dispositivos o el modo de compresión de los datos, como algunos formatos gráficos. En MS-DOS la extensión del nombre del archivo suele indicar el formato del archivo. Entre los ejemplos se cuentan el formato RTF (Rich Text Format), DCA (Document Content Architecture), PICT, DIF (Data Interchange Format), DXF, TIFF (Tag Image File Format) y EPSF (Encapsulated PostScript Format).

**FORTTRAN (FORMula TRANslator)**

El primer lenguaje de programación de alto nivel, diseñado para realizar cálculos matemáticos.

**Fotolog**

Weblog o bitácora donde las publicaciones son fotografías con una breve descripción.

**Frame**

Se denomina 'frame' en inglés a un fotograma o cuadro, una imagen particular dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación. La continua sucesión de estos fotogramas producen a la vista la sensación de movimiento, fenómeno dado por las pequeñas diferencias que hay entre cada uno de ellos.

**Frame Relay**

Protocolo de enlace mediante circuito virtual permanente muy usado para dar conexión directa a Internet.

**Free Software**

*Ver Software Libre.*

**Free Software**

*Ver Software Libre.*

**Freeware**

Programa de uso sin coste siempre que se respeten las condiciones del propietario del mismo. No debe confundirse con Free Software.

**FTP (File Transfer Protocol)**

Protocolo de Transferencia de Ficheros. Uno de los protocolos de transferencia de ficheros más usado en Internet.



**Gamer**

Término usado para definir al tipo de videojugadores que se caracterizan por jugar con gran dedicación e interés y por tener una gama diversificada de conocimiento sobre videojuegos. Dicho de una manera más simple, un gamer es aquel que se dedica a los juegos una gran cantidad de horas (jugando o informándose). Por otra parte un videojugador casual es un tipo de videojugador cuyo tiempo o interés en jugar videojuegos es limitado en comparación con el de un gamer.

**Gateway**

Puerta de Acceso. Dispositivo que permite conectar entre si dos redes normalmente de distinto protocolo o un Host a una red. Ver: Pasarela.

**Gigabyte (GB)**

1.024 Megabytes, o aproximadamente mil millones de bytes (1.024 x 1.024 x 1.024 bytes).

**GIF (Graphics Interchange Format)**

Formato Grafico de Intercambio.

**GIX (Global Internet Exchange)**

Intercambio Global Internet.

**GMT (Greenwich Mean Time)**

Hora de Referencia de Greenwich. Equivalente a UT.

**GNU**

Proyecto iniciado en 1984 por Richard Stallman que en la actualidad brinda la posibilidad de resolver, casi, la totalidad de los problemas de tratamiento informático con software libre. Esto incluye desde juegos hasta el núcleo del sistema operativo. El núcleo más conocido del proyecto GNU es Linux. Las siglas GNU significan GNU's Not Unix (GNU No es Unix).

**GPRS (General Packet Radio Service)**

Servicio General de Paquetes por Radio. Sistema de telefonía móvil que realmente es una modificación de la forma de transmitir datos en una red GSM. Mejoras respecto a GSM: 1. Velocidad de transferencia de hasta 144Kbps. 2. Conexión permanente. Tiempo de establecimiento de conexión inferior al segundo 3. Pago por cantidad de información transmitida, no por tiempo de conexión.

**Grooming**

Consiste en acciones deliberadas por parte de un adulto de cara a establecer lazos de amistad con un niño o niña en Internet, con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del menor o incluso como preparación para un encuentro sexual, posiblemente por medio de abusos contra los niños.

**Grooveshark**

Aplicación web que permite compartir música de forma gratuita y legal, ya que en ningún caso las canciones o discos llegan a estar físicamente en los discos duros de los usuarios. Cuenta con un potente motor de búsqueda que permite navegar por millones de archivos musicales que se pueden escuchar creando listas de reproducción.

**GSM (Global System for Mobile communication)**

Sistema Global para comunicaciones Móviles. Es un estándar internacional para las comunicaciones radio digitales creado por el Instituto Europeo para los Estándares en Telecomunicaciones. Empezó a utilizarse en 1991 y fue desarrollado para permitir las comunicaciones móviles en todos los mercados. Por ser digital, cualquier cliente de GSM puede conectarse a través de su teléfono a su PC, puede enviar y recibir mails, faxes, navegar por internet, establecer acceso seguro a la red informática de una compañía (LAN/Intranet), así como utilizar otras funciones digitales de transmisión de datos, incluyendo el Servicio de Mensajes Cortos (SMS).

**GT (Global Time)**

*Tiempo Global.* Sistema horario de referencia en Internet.

**GUI (Graphical User Interface)**

*Interfaz Gráfica de Usuario.* Diseño amigable para la parte de un programa que interactúa con el usuario, basado en el uso de íconos y ventanas para representar sus distintas funciones. Generalmente asociada con el uso del dispositivo apuntador (ratón).

**Gusano**

Es un tipo de malware (que no virus) que tiene la propiedad de duplicarse a sí mismo. Los gusanos utilizan las partes automáticas de un sistema operativo que generalmente son invisibles al usuario. A diferencia de un virus, un gusano no precisa alterar los archivos de programas, sino que reside en la memoria y se duplica a sí mismo. Los gusanos casi siempre causan problemas en la red (aunque sea simplemente consumiendo ancho de banda), mientras que los virus siempre infectan o corrompen los archivos de la computadora que atacan.



**Hacker**

Experto en informática capaz de entrar en sistemas cuyo acceso es restringido. No necesariamente con malas intenciones.

**Hashtag (#)**

Un hashtag (del inglés hash, almohadilla y tag, etiqueta), en servicios web tales como Twitter, Google+, FriendFeed o identi.ca, es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla (#).

Un hashtag representa un tema en el que cualquier usuario puede hacer un aporte y/o dar una opinión personal respecto al tema abierto con solo escribir la cadena de caracteres tras la almohadilla que dan nombre a ese tema.

Por ejemplo, Chaval.es es la web de referencia en el buen uso de las TIC . #ChavalesEnLaRed Posteriormente, un usuario podrá buscar la cadena #ChavalesEnLaRed y este mensaje estará presente en los resultados de la búsqueda junto con otros mensajes con el mismo hashtag. Los hashtags, asimismo, también se muestran en algunas páginas web de trending topics (temas del momento) tales como la propia página de inicio de Twitter.

**Hayes**

Norma desarrollada por el fabricante Hayes para el control de modems mediante comandos.

**HDLC (High-Level Data Link Control)**

Control de Enlace de Datos de Alto Nivel.

**HDSL (High bit rate Digital Subscriber Line)**

Línea Digital de Abonado de alta velocidad. Sistema de transmisión de datos de alta velocidad que utiliza dos pares trenzados. Se consiguen velocidades superiores al Megabit en ambos sentidos.

**Header**

*Cabecera.* Primera parte de un paquete de datos que contiene información sobre las características de este.

**Hit**

*Literalmente "golpe".* Se usa para referirse a cada vez que un link es pulsado en una página WEB.

**Homepage**

*Página principal o inicial de un sitio WEB.*

**Host**

*Ordenador conectado a Internet.* Ordenador en general. Literalmente anfitrión.

**Hotmail**

Ha sido uno de los más conocidos servicios gratuitos de correo electrónico, que nació en 1996 como HoTMaiL. Este juego de mayúsculas y minúsculas hacía referencia al lenguaje HTML. En 1997, el servicio fue comprado por Microsoft y pasó a llamarse MSN Hotmail. Tras una larga vida referencial, donde alcanzó a tener hasta 360 millones de usuarios en todo el mundo, el 31 de julio de 2012 Hotmail se integra en Outlook.com para poner fin así gradualmente a su exitosa existencia.

**HPFS (High Performance File System)**

Sistema de Archivos de Alto Rendimiento. Sistema que utiliza el OS/2 opcionalmente para organizar el disco duro en lugar del habitual de FAT.

**HTML (HyperText Markup Language)**

Lenguaje de marcado de hipertexto. Es el lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web.

Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

El HTML se escribe en forma de «etiquetas», rodeadas por corchetes angulares (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un script (por ejemplo JavaScript), el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML

**HTTP (HyperText Transfer Protocol)**

*Protocolo de Transferencia de Hipertexto. Protocolo usado en WWW.*

**IANA (Internet Assigned Number Authority)**

*Autoridad de Asignación de Números en Internet.* Se trata de la entidad que gestiona la asignación de direcciones IP en Internet.

**Iberpac**

Red de Telefónica para la transmisión de datos en forma de paquetes,(normalmente en X-25) principalmente de uso corporativo.

**ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)**

La Corporación de Internet para la Asignación de Nombres. Es una organización sin fines de lucro creada el 18 de septiembre de 1998 con objeto de encargarse de asignar las direcciones del protocolo IP, de los identificadores de protocolo, de las funciones de gestión del sistema de dominio y de la administración del sistema de servidores raíz.

ICANN coordina la administración de los elementos técnicos del DNS para garantizar la resolución unívoca de los nombres, para que los usuarios puedan encontrar todas las direcciones sin ser repetidas.

ICANN se dedica a preservar la estabilidad de Internet por medio de procesos basados en el consenso.

**ICMP (Internet Control Message Protocol)**

*Protocolo Internet de Control de Mensajes.*

**IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers)**

*Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos.* Asociación Norteamericana.

**IETF (Internet Engineering Task Force)**

Grupo de Tareas de Ingeniería de Internet. Asociación de técnicos que organizan las tareas de ingeniería principalmente de telecomunicaciones en Internet. Por ejemplo: mejorar protocolos o declarar obsoletos otros.

**Instrucción**

Conjunto de caracteres que especifica una operación a realizarse y el valor o ubicación de uno o más operandos requeridos.

**Inteligencia artificial**

Programas diseñados para que su funcionamiento imite los procesos humanos de toma de decisiones y para que aprenda de los eventos pasados. Parte de la informática que estudia la simulación de la inteligencia.

**InterDic**

El diccionario de Internet en Español en la Web.

**Interfaz**

Conexión entre dos componentes de hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación. También llamada por el término en inglés interfase.

**Internet**

Red mundial de computadoras, cuya comunicación se realiza a través del protocolo TCP/IP.

**Intranet**

Intra, interno y net en inglés, red. Una Intranet, es una red privada dentro de una compañía u organización, que utiliza el mismo tipo de herramientas o software que Internet público. Aleatoriamente, puede exponer información al exterior vía Internet. Es un concepto moderno con el que se manejan los sistemas internos de una empresa, tales como inventarios, ordenes de trabajo, entradas y salidas de almacén, documentación técnica, facturación, etc. permitiendo que los empleados accedan a las distintas secciones con accesos controlados. Normalmente dicha red local tiene como base el protocolo TCP/IP de Internet y utiliza una sistema firewall (cortafuegos) que evita el acceso a la misma desde el exterior.

**iOS**

iOS (anteriormente denominado iPhone OS) es un sistema operativo móvil de Apple. Originalmente desarrollado para el iPhone, siendo después usado en dispositivos como el iPod Touch, iPad y el Apple TV. Apple, Inc. no permite la instalación de iOS en hardware de terceros. Tenía el 26% de cuota de mercado de sistemas operativos móviles vendidos en el último cuatrimestre de 2010, detrás de Google Android y Nokia Symbian.<sup>1</sup> En mayo de 2010 en los Estados Unidos, tenía el 59% de consumo de datos móviles (incluyendo el iPod Touch y el iPad).

**IP (Internet Protocol)**

Protocolo de Internet. Bajo este se agrupan los protocolos de internet. También se refiere a las direcciones de red Internet.

**IPI (Intelligent Peripheral Interface)**

*Interface Inteligente de Periféricos.* En ATM: Initial Protocol Identifier. Identificador Inicial de Protocolo.

**IPX (Internet Packet Exchange)**

Intercambio de Paquetes entre Redes. Inicialmente protocolo de Novell para el intercambio de información entre aplicaciones en una red Netware.

**IRC (Internet Relay Chat)**

Canal de Chat de Internet. Sistema para transmisión de texto multiusuario a través de un servidor IRC. Usado normalmente para conversar on-line también sirve para transmitir ficheros.

**ISDN (Integrated Services Digital Network)**

*Red Digital de Servicios Integrados.* En español RDSI.

**ISO (International Standard Organization)**

*Organización Internacional de Standard.*

**ISP (Internet Service Provider)**

*Proveedor de servicios de internet.*

**ISS (Internet Security Scanner)**

*Rastreador de Seguridad de Internet. Programa que busca puntos vulnerables de la red con relacion a la seguridad.*



**Java**

El lenguaje de programación Java, fue diseñado por la compañía Sun Microsystems Inc, con el propósito de crear un lenguaje que pudiera funcionar en redes computacionales heterogéneas (redes de computadoras formadas por más de un tipo de computadora, ya sean PC, MAC's, estaciones de trabajo, etc.), y que fuera independiente de la plataforma en la que se vaya a ejecutar. Esto significa que un programa de Java puede ejecutarse en cualquier máquina o plataforma. El lenguaje fue diseñado con las siguientes características en mente: Simple , Familiar, Robusto, Seguro, Portable, Independiente a la arquitectura, Multithreaded, Interpretado, Dinámico.

**JAVASCRIPT**

Programa escrito en el lenguaje script de Java que es interpretado por la aplicación cliente, normalmente un navegador (Browser).

**Joystick**

*Literalmente, palanca de juegos.* Usado para mover un objeto por la pantalla. Se compone de una base desde la que sale una palanca vertical, con la cual se controla el movimiento y también suelen incluir varios botones.

**jpg / jpeg / JPEG (Joint Photographic Experts Group)**

Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía. además de ser un método de compresión de imágenes digitales, es también considerado como un formato de archivo. JPEG/Exif es el formato de imagen más común utilizado por las cámaras fotográficas digitales y otros dispositivos de captura de imagen. Los archivos de este tipo se suelen nombrar con la extensión .jpg. JPG es el nombre de un comité de expertos que creó un estándar de compresión y codificación de archivos de imágenes fijas. Este comité fue integrado desde sus inicios por la fusión de varias agrupaciones en un intento de compartir y desarrollar su experiencia en la digitalización de imágenes. La ISO, tres años antes (abril de 1983), había iniciado sus investigaciones en el área.



**Key**

Clave utilizada para acceder a datos protegidos por encriptación.

**Kick**

*Patada.* Usado normalmente en IRC. Acto de echar a un usuario de un canal.

**Kilobyte (KB)**

*Medida de información.* Contiene 1.024 bytes.

**Knowbot**

Robot de conocimiento o robot virtual. Se trata de un tipo de PDA.

**LAN (Local Área Network)**

*Red de área local.* Es la forma en la cual se interconectan computadoras ubicadas en un mismo lugar a través de un cable de red. See also: Red de área local (LAN)

**LAPM Link Access Procedure for Modems**

Procedimiento de Acceso a Enlace para Modems.

**Laptop**

Ordenador portátil, de pequeño tamaño que se puede apoyar en el regazo (del inglés lap), y que se puede mover de un lado a otro con facilidad; generalmente en su placa base los elementos van integrados a diferencia de los ordenadores de sobremesa.

**LCD (Liquid Crystal Display)**

*Pantalla de cristal líquido.* Utilizadas en Notebooks y Handhelds.

**LCP (Link Control Protocol)**

*Protocolo de Control de Enlace.*

**Lenguaje de programación**

Conjunto de sentencias utilizadas para escribir secuencias de instrucciones para ser ejecutadas en una computadora.

**Lenguaje de programación de alto nivel**

Lenguaje de programación cercano a la notación utilizada en problemas o procedimientos. Por ejemplo FORTRAN, BASIC, C, PASCAL o Logo.

**Lenguaje de programación de bajo nivel**

*Lenguaje de programación orientado a la máquina.* Como los lenguajes de máquina y ensambladores.

**Lenguaje ensamblador**

*Lenguaje de programación simbólico de bajo nivel.* Tiene una correspondencia uno a uno en las instrucciones y formato de datos con el lenguaje de máquina. Entre más cercano es el lenguaje de programación al lenguaje de máquina, más rápidas resultan las aplicaciones, pero los programas resultan más difíciles de entender para un programador.

**Link (Enlace/ Unión)**

Se llama así a las partes de una página WEB que nos llevan a otra parte de la misma o nos enlaza con otro servidor.

**Linux**

Núcleo o kernel de sistema operativo compatible con UNIX®, que se puede utilizar en casi cualquier plataforma de computadora sin pagar costo de licencia y con libre acceso modificación de su código fuente. Muchas veces se utiliza “erróneamente” el término para nombrar a todo el sistema operativo.

**Lock**

*Cerrado.* Bloqueado.

**Login**

Acción de conectarse a un sistema ingresando un nombre de usuario y una contraseña.

**Logo**

Lenguaje de programación creado por Wally Feurzeig y Seymour Papert. Basado en el lenguaje Lisp, fue concebido como un lenguaje apropiado para el aprendizaje y por eso está traducido a muchos idiomas. Muy usado cuando se empezaron a introducir computadoras en los centros educativos. Su característica más conocida es el uso de los llamados gráficos de tortuga, un sistema gráfico muy intuitivo encaminado a la exploración de la geometría.

**Macintosh**

Modelo de computadora de Apple® que se hizo famosa por su facilidad de utilización y el empleo de la primera interfaz gráfica de usuario comercial (GUI).

**Macro**

Instrucción de un programa fuente que realiza un conjunto de operaciones en otro programa que lo contiene.

**Malware**

Es un tipo de software que tiene como objetivo infiltrarse o dañar una computadora sin el consentimiento de su propietario. El término malware es muy utilizado por profesionales de la informática para referirse a una variedad de software hostil, intrusivo o molesto. El término virus informático suele aplicarse de forma incorrecta para referirse a todos los tipos de malware. El software se considera malware en función de los efectos que, pensados por el creador, provoque en un computador. El término malware incluye virus, gusanos y troyanos, entre otros softwares maliciosos e indeseables.

**MAN (Metropolitan Area Network)**

*Red de Area Metropolitana.*

**MBONE (Multicast Backbone)**

Red virtual que utiliza los mismos dispositivos físicos que la propia Internet con objeto de transmitir datos con protocolos Multicast.

**Medios Telemáticos**

Lo que puede servir para la aplicación de las técnicas de la telecomunicación y de la informática a la transmisión a larga distancia de información computarizada. Hoy en día se está extendiendo mucho y hacen mucho hincapié en ellas las Administraciones públicas, licencias de obras, censo, certificado de padrón, declaraciones tributarias, papeleo que se puede gestionar a través de los medios telemáticos, para facilitar la vida de los ciudadanos.

**Megabyte (MB)**

Medida de información equivalente a 1.024 kilobytes.

**Memoria**

Almacenamiento primario de una computadora, como la RAM o la ROM.

**Memoria auxiliar o secundaria**

Memoria que suplementa la memoria principal o primaria, generalmente utilizando parte del disco duro.

**Memoria caché**

Un área de memoria de alta velocidad en el procesador donde se almacenará la información de uso más frecuente. Es una porción relativamente pequeña de memoria, muy rápida y reservada para el almacenamiento temporal de datos o instrucciones que el procesador va a utilizar próximamente

**Memoria masiva**

Memoria secundaria (discos) de gran capacidad.

**Memoria principal**

Lugar en el cual se almacenan datos e instrucciones en una computadora antes y durante su ejecución.

**Memoria USB**

Pequeño dispositivo para el almacenamiento de información digital que utiliza generalmente memorias flash.

**Memoria virtual**

Una técnica de administración de memoria que permite utilizar un espacio del disco duro como si se tratase de memoria RAM. Esta técnica proporciona a las aplicaciones la posibilidad de utilizar más memoria de la que el sistema dispone.

**Menú**

Lista de opciones mostrada sobre una pantalla de las cuales el usuario puede seleccionar.

**Microcomputadora**

Computadora cuya unidad central de proceso es un microprocesador.

**Microprocesador**

Circuito integrado de altísimo nivel de integración capaz de contener más de 100.000.000 transistores en 1 cm<sup>2</sup> (al año 2005).

**MIDI**

Son las siglas en inglés de Interfaz Digital de Instrumentos Musicales. Se trata de un protocolo de comunicación estándar que permite a los computadores, sintetizadores, secuenciadores, controladores y otros dispositivos musicales electrónicos comunicarse y compartir información para la generación de sonidos. Se caracteriza por la ligereza de los archivos, pudiendo almacenarse multitud de melodías complejas, como las de música clásica tocadas con varios instrumentos, en muy poca memoria.

**MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions)**

Extensiones Multipropósito de Correo Internet. Extensiones del protocolo de correo de internet que permiten incluir información adicional al simple texto.

**MMS (Multimedia Messaging System)**

Sistema de mensajería multimedia es un estándar de mensajería que le permite a los teléfonos móviles enviar y recibir contenidos multimedia, incorporando sonido, video, fotos o cualquier

otro contenido disponible en el futuro. La mensajería multimedia nos permite el envío de estos contenidos además a cuentas de correo electrónico, ampliando las posibilidades de la comunicación móvil, pudiendo publicar nuestras fotografías digitales o actuar en weblogs sin mediación de un ordenador.

### **MMS (Multimedia Messaging System)**

Se trata de un método de envío de mensajes multimedia (es decir, que incluyen sonidos, imágenes de fotos y videos) adecuado a las nuevas generaciones de móviles telefónicos, lo que antes eran los sencillos SMS, han evolucionado a formas de comunicación más complejas, pudiéndose también enviar al webmail o a otro tipo de páginas web.

### **MMX (Multi Media eXtensions)**

*Extensiones Multimedia.* Juego de instrucciones extra que incorporan los nuevos microprocesadores Pentium orientado a conseguir una mayor velocidad de ejecución de aplicaciones que procesan o mueven grandes bloques de datos.

### **MNP (Microcom Networking Protocol)**

*Protocolo de Redes de Microcom.* Protocolo de corrección de errores desarrollado por Microcom muy usado en comunicaciones con modem. Existen varios niveles MNP2(asíncrono), MNP3(síncrono) y MNP4(síncrono).

### **Módem (MOdulador - DEModulador)**

Aparato que convierte las señales digitales en analógicas y viceversa. Permite la comunicación entre dos computadoras a través de la línea telefónica.

### **Moderador**

Es un usuario de un sitio de relación entre personas, normalmente un foro, que realiza labores en éste para mantener un ambiente cordial y agradable para todos los usuarios del mismo. Los moderadores suelen ser nombrados por el administrador del foro.

**Motherboard**

*Ver Placa Base.*

**Mouse**

*Ver Ratón.*

**MPEG (Moving Picture Experts Group)**

Estándar de compresión de video digital que ayudó a que se imponga el formato de CD-ROM.

**MPEG (Moving Pictures Expert Group)**

Siglas de "Grupo de Expertos en Imagen en Movimiento". Es un formato de compresión de ficheros de imágenes animadas (film, video y animaciones) establecido por la Unión Internacional de Telecomunicaciones, que pueden ser descargadas y visionadas en un ordenador. Lo que quiere decir que el MPEG, por sus características particulares, no está diseñado para ser editado aunque con determinadas herramientas esto sea posible. Originalmente se diferenciaron cuatro tipos de MPEG: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3 y MPEG-4, que se diferencian en calidad y ancho de banda usado.

**MROUTER (Multicast Router)**

Router que soporta Protocolos Multicasting.

**MRU (Maximum Receive Unit)**

*Unidad Máxima de Recepción.* En algunos protocolos de Internet se refiere al máximo tamaño del paquete de datos.

**MS-DOS (Microsoft Disk Operating System)**

Sistema operativo con interfaz de texto que equipó a las PC XT de IBM en lo que luego sería la mayor explosión de consumo de computadoras de la historia.



**MTU (Maximum Transmission Unit)**

Unidad Máxima de Transmisión. Tamaño máximo de paquete en protocolos IP como el SLIP.

**MULTICAST (Multidifusión)**

Se trata de una tecnología de red, en virtud de la cual es posible transferir un flujo de datos desde una computadora llamada "fuente" a otras que hacen de "receptoras" de manera simultánea y que forman parte de un grupo de "escogidos". Es decir, facilita y permite la comunicación entre un grupo muy concreto de computadoras de una red, por ejemplo para establecer comunicación de videoconferencia.

**Multimedia**

Forma de presentar información a través de una computadora, usando texto, gráficos, sonido o video.

**Multiprocesamiento**

Técnica para ejecutar dos o más secuencias de instrucciones simultáneamente en una misma computadora. Se necesita más de un procesador (máquinas grandes) o microprocesadores especiales.

**Multitarea**

Ejecución simultánea, en una computadora, de más de un programa. Las tareas se alternan en la ejecución a tanta velocidad que el usuario no llega a percibir su interrupción.

**NACR (Network Announcement Request)**

*Petición de participación en la Red.* Es la petición de alta en Internet para una subred o dominio.

**NAP (Network Access Point)**

Punto de Acceso a la Red. Normalmente se refiere a los tres puntos principales por los que se accede a la red Internet en U.S.

**Navegador**

Aplicación que nos permite movernos por Internet, lo que se entiende comúnmente por 'navegar'. Esto es, moverse por diferentes sitios online, ir de página en página encadenando diferentes enlaces que nos llevan a otros lugares. La aplicación o programa que hace más fácil este movimiento por internet se llama navegador.

**NC (Network Computer)**

*Ordenador de Red.* Ordenador concebido para funcionar conectado a Internet. Según muchos el futuro. Se trata de equipos de hardware muy reducido (algunos no tienen ni disco duro).

**NCP (Network Control Protocol)**

*Protocolo de Control de Red.* Es un protocolo del Network Layer.

**Net**

*Apócope de Internet.*

**NETBIOS (Network BIOS. Network Basic Input/Output System.)**

Bios de una red, es decir, Sistema Basico de Entrada/Salida de red.

**Netiquette / Netiqueta**

Normas de comportamiento en el uso de una red. Es una versión de las "buenas costumbres" en el mundo virtual y que, como en cualquier sociedad, tratan sobre el respeto a los demás.

**Netizen**

*Ciudadano de la Red*

**NEWS Noticias.**

Servicio de Internet con una estructura de “tablon de anuncios” dividido en temas y países en los que los usuarios de determinados grupos de interés dejan o responden a mensajes relacionados con el mencionado grupo.

**Nick**

Nombre o pseudónimo que utiliza un usuario de IRC.

**Nodo**

Computadora o cualquier otro dispositivo conectado a una red.

**Notebook**

Microcomputadora portátil de gran potencia de cálculo y con batería que le proporciona la capacidad de trabajo sin estar enchufada a la red eléctrica.

**Nube**

(ver Cloud / Computación en la nube). La computación en la nube concepto conocido también bajo los términos “servicios en la nube”, “informática en la nube” o nube de conceptos, del inglés Cloud computing, es un paradigma que permite ofrecer servicios informáticos a través de Internet.

Es un nuevo modelo de prestación de servicios de negocio y tecnología, que permite al usuario acceder a un catálogo de servicios estandarizados y responder a las necesidades de su negocio, de forma flexible y adaptativa, en caso de demandas no previsibles o de picos de trabajo, pagando únicamente por el consumo efectuado.

Es decir, en breve -muchas empresas lo están ofreciendo ya- podremos acceder a computadoras instaladas a miles de kilómetros de distancia -en Internet- que den servicios de alojamiento de espacio en Gb, procesadores de texto y todo tipo de software sin necesidad de que éste se instale en el ordenador doméstico.

**NSA (National Security Agency)**

Agencia Nacional de Seguridad. Organismo americano para la seguridad entre otras cosas informática.

**NSF (National Science Foundation)**

*Fundación Nacional de Ciencia.* Fundación americana que gestiona gran parte de los recursos de Internet.

**OEM (Original Equipment Manufactured)**

*Manufactura de Equipo Original.* Empresa que compra un producto a un fabricante y lo integra en un producto propio. Todos los fabricantes por ejemplo, que incluyen un Pentium en su equipo actúan como OEM.

**OCR (Optical Character Recognition)**

*Reconocimiento óptico de caracteres.* Técnica de registro y lectura de caracteres u otros símbolos en un archivo de imagen de mapa de bits.

**Offline**

Equipos o dispositivos que no están en comunicación directa o apagados.

**Online**

Equipos o dispositivos que están en comunicación directa o encendidos.

**Ordenador o Computador**

Términos usados generalmente en España o algunos países de Latinoamérica para referirse a una computadora.

**OS2 (Operating System 2)**

Sistema operativo de 32 bits multitarea creado por IBM. Creado para PC con entorno gráfico de usuario. La versión actual es la 4 la cual soporta ordenes habladas y dictado.

**OSI (Open Systems Interconnection)**

Interconexión de Sistemas Abiertos. Modelo de referencia de interconexión de sistemas abiertos propuesto por la ISO. Divide las tareas de la red en siete niveles.

**Packet Driver**

Pequeño programa situado entre la tarjeta de red y el programa de TCP de manera que proporciona un interface estandar que los programas pueden usar como si de un driver se tratase.

**Palabra reservada**

Palabra que no puede usarse para propósitos distintos de los establecidos por el programa en uso

**PAN (Personal Area Network)**

Red de Área Personal. Sistema de red conectado directamente a la piel. La transmisión de datos se realiza por contacto físico.

**PAP (Password Authentication Protocol)**

*Protocolo de Autenticacion por Password.* Protocolo que permite al sistema verificar la identidad del otro punto de la conexión mediante password.

**Paquete**

Cantidad mínima de datos que se transmite en una red o entre dispositivos. Tiene una estructura y longitud distinta según el protocolo al que pertenezca. También llamado TRAMA.

**Par de cobre**

Medio de transmisión de datos, base para las transmisiones de internet a través de la Red de Telefónica Básica. Está formado por dos hilos de cobre, entrelazados entre sí (para evitar pérdidas de señal). La forma más extendida es el tipo UTP (norma 10BASET), y abarca de las categorías 1 a la 5. Se efectúan las conexiones mediante los terminadores denominados RJ-45.

**Pasarela**

Pasarela o gateway, es un programa o dispositivo de comunicaciones que transfiere datos entre redes que tienen funciones similares pero implantaciones diferentes. El dispositivo puede ser un router, o puede ser una computadora de propósito general que se configura para actuar de pasarela.

**PASCAL**

Lenguaje de programación especialmente apto para construir programas estructurados. Diseñado por Niklaus Wirth en el instituto ETH Zürich (Suiza) alrededor de 1968, la primera implementación estuvo disponible en 1970.

**Password**

Contraseña utilizada para ingresar en una red o en un sistema de manera segura.

**PDA (Personal Digital Assistant)**

Asistente Digital Personal. También llamada Handheld. Programa que se encarga de atender a un usuario concreto en tareas como búsquedas de información o selecciones atendiendo a criterios personales del mismo. Suele tener tecnología de IA (Inteligencia Artificial).

**PEER**

En una conexión punto a punto se refiere a cada uno de los extremos.

**PEGI**

Es el sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI) se diseñó con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador. Se estrenó en la primavera de 2003 y sustituyó a una serie de sistemas nacionales de clasificación por edades englobándolos en un único sistema que se utiliza ya en la mayor parte de Europa.??

El sistema está respaldado por los principales fabricantes de consolas, incluidos Sony, Microsoft y Nintendo, así como por editores y desarrolladores de juegos interactivos de toda Europa. El sistema de clasificación por edades fue desarrollado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE).

**PEM (Private Enhanced Mail)**

Correo Privado Mejorado. Sistema de correo con encriptación.

**Pendrive**

Dispositivo de almacenamiento de datos que incorpora una interfaz USB para conectar a un puerto USB.

**PERL**

Lenguaje para manipular textos, ficheros y procesos. Con estructura de scrip. Desarrollado por Larry Wall, es multiplataforma ya que funciona en Unix.

**Permalink**

*O enlace permanente.* Término usado en el campo de los weblogs. Las páginas de aplicaciones de bitácoras suelen ser dinámicas, es decir, se generan las vistas cuando el usuario accede a ellas, por lo que se hace necesario establecer enlaces permanentes por medio de direcciones o URLs que puedan ser referenciadas.

**PGP (Pretty Good Privacy)**

Paquete de encriptación basado en clave publica escrito por Phil Zimmerman.

**Pharming**

Se trata de una práctica delictiva a través de internet, más complicada que el phishing pero que se basa en el mismo principio: hacer creer al usuario que está en una web distinta a la que realmente está.



El pharming consiste en que alguien accede a nuestro ordenador y sustituye ese archivo (llamado normalmente "hosts") por uno modificado en el que la IP de nuestro banco es sustituida por la de una página que ha montado él y que suplanta a la entidad a la que queremos acceder.

### **Phising (Fishing)**

Es un tipo de estafa cibernéticas que se caracteriza por intentar adquirir de forma fraudulenta información confidencial, como puede ser una contraseña o información bancaria. El estafador, conocido como phisher, se hace pasar por una persona o empresa de confianza en una aparente comunicación oficial, normalmente un correo electrónico o algún sistema de mensajería instantánea. El término phishing viene del inglés 'fishing' (pesca). A quien lo practica se le denomina phisher.

El término 'fishing' es la contracción de "password harvesting fishing" (cosecha y pesca de contraseñas, aunque puede ser un término creado a posteriori, dado que las letras 'ph' son comunmente usadas por los hackers como raíz de la antigua forma de hacking telefónico conocida como phreaking.

### **Photoshop**

Adobe Photoshop es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la empresa Adobe Systems. Se trata de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados).

Su nombre en español significa "tienda de Fotos" pero puede interpretarse como "taller de foto". Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha hecho ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

### **Phracker**

Pirata informático que se vale de las redes telefónicas para acceder a otros sistemas o simplemente para no pagar teléfono.

**Phubbing**

Decimos que hay “phubbing” cuando hacemos más caso a los mensajes que nos llegan al móvil que a las personas con las que compartimos mesa.

**PIN (Personal Identification Number)**

*Número Personal de Identificación.* Número secreto asociado a una persona o usuario de un servicio mediante el cual se accede al mismo. Se podría decir que es una “Password” numérica.

**PING Packet INternet Groper.**

*Rastreador de Paquetes Internet.* Programa utilizado para comprobar si un Host está disponible. Envía paquetes de control para comprobar si el host esta activo y los devuelve.

**Pista**

Parte de un medio de almacenamiento, que consiste en un área de forma circular, que es accesible por medio del desplazamiento radial la cabeza lectograbadora.

**Píxel (Picture Element)**

Unidad mínima de una imagen mostrada en la pantalla. En términos sencillos, son los pequeños puntitos que componen una imagen.

**Placa base**

La placa base (del inglés motherboard o mainboard) es una tarjeta de circuito impreso a la que se conectan los componentes que constituyen la computadora u ordenador. Es una parte fundamental de un PC de escritorio o portátil. Tiene instalados una serie de circuitos integrados, entre los que se encuentra el circuito integrado auxiliar, que sirve como centro de conexión entre el microprocesador, la memoria de acceso aleatorio (RAM), las ranuras de expansión y otros dispositivos.

**Placa de sonido**

Adaptador (físico) que añade capacidad de reproducción de sonido digital a una computadora.

**Plotter**

Tipo de impresora de gran tamaño, que produce gráficos por movimientos automáticos de lápices o plumas, o bien a través de medios electroestáticos.

**Plug and Play (PaP o PnP)**

*Literalmente, "conecta y funciona".* Es el estándar de hardware y software, que requiere de aquel dispositivo, que se autoidentifique cuando se conecta a una computadora.

**PNG (Portable Network Graphics)**

Gráficos Portables de Red. Formato gráfico muy completo especialmente pensado para redes.

**POP (Post Office Protocol)**

Protocolo de Oficina de Correos. Protocolo usado por ordenadores personales para manejar el correo sobre todo en recepción.

**POST (Power On Self Test)**

AutoTest de Encendido. Serie de comprobaciones que hace un ordenador de sus dispositivos al ser encendido.

**POTS (Plain Old Telephone Services)**

Servicios Telefónicos Planos Antiguos.

**PPP (Point to Point Protocol)**

Protocolo punto a punto. Método de intercambio de información en Internet a través de líneas telefónicas. Generalmente usado para conectarse con el ISP.

**PPV Pay Per View (Pagar Para Ver)**

Se refiere a las televisiones llamadas “interactivas” o “television a la carta” en las que hay que pagar por cada programa que se selecciona para ver.

**Procesador**

El microprocesador es el circuito central de un sistema informático; a modo de ilustración, se le suele llamar por analogía el «cerebro» de un computador. Está conformado por millones de componentes electrónicos. Constituye la unidad central de procesamiento (CPU) de un PC catalogado como microcomputador.

Es el encargado de ejecutar los programas, desde el sistema operativo hasta las aplicaciones de usuario; sólo ejecuta instrucciones programadas en lenguaje de bajo nivel, realizando operaciones aritméticas y lógicas simples, tales como sumar, restar, multiplicar, dividir, las lógicas binarias y accesos a memoria.

**Procesador de textos**

Programa que permite la manipulación de textos con formato y que permite generar archivos que conserven el estilo realizado.

**Procesamiento de datos**

Secuencia sistemática de operaciones realizadas sobre datos para obtener un resultado deseado.

**Procesamiento en tiempo real**

Técnica de procesamiento en que la actualización de los datos afectados por un evento se realiza a medida que sucede el evento causante.

**Proceso**

Manipular datos o realizar otras operaciones de acuerdo a un programa.

**Programa**

Secuencia de instrucciones que dirige a la computadora a realizar operaciones específicas para obtener un resultado deseado.

**Programa de control**

Programa del sistema operativo que lee instrucciones de control.

**Programa fuente**

*Ver código fuente.* See also: Código fuente

**Programa intérprete**

Programa de computadora que procesa instrucciones de lenguajes de programación de alto nivel instrucción por instrucción, determinando las operaciones requeridas y haciendo que la computadora las realice.

**Programa objeto**

*Ver código objeto.* See also: Código objeto

**Programador**

Persona que define la solución a un problema y escribe las instrucciones requeridas por una computadora para llevar a cabo esa solución. Un programador que también realiza análisis de sistemas y diseño, suele llamarse Analista/Programador.

**Protocolo**

Definición del sistema de comunicación de una computadora. Acuerdo entre diferentes sistemas para trabajar conjuntamente bajo un estándar común. Conjunto de normas que permiten estandarizar un procedimiento repetitivo.

**Proveedor de Acceso**

Centro servidor que da acceso lógico a internet, es decir sirve de pasarela (Gateway) entre el usuario final e Internet.

**Proveedor de Conexión**

Entidad que proporciona y gestiona enlace físico a Internet. Por ejemplo Telefónica.

**PROXY (Servidor Cache)**

El Proxy es un servidor de que conectado normalmente al servidor de acceso a la WWW de un proveedor de acceso va almacenando toda la información que los usuarios reciben de la WEB, por tanto, si otro usuario accede a través del proxy a un sitio previamente visitado, recibirá la información del servidor proxy en lugar del servidor real.

**PU Physical Unit**

*Unidad Física.*

**PUNTO NEUTRO**

Punto de enlace de todos los proveedores de acceso y conexión a Internet en España. Con este nuevo nodo todas las conexiones entre hosts españoles se harán sin que los paquetes tengan que salir del territorio nacional.

**Prueba de escritorio**

Inspección visual de un programa para depurarlo antes de ejecutarlo en una computadora. Se realiza a mano.

**Puerto paralelo**

Conexión de comunicaciones para conectar la computadora con periféricos externos. Se caracteriza por enviar los datos de a un byte (o sea 8 bits) por vez.

**Puerto serie**

Conexión comunicaciones entre una computadora y periféricos simples o de bajo tráfico de datos. Se caracteriza por enviar un bit a la vez por cada intervalo de tiempo.

**PVC Permanent Virtual Circuit (Circuito Virtual Permanente)**

Linea punto a punto virtual establecida normalmente mediante conmutaciones de caracter permanente. Es decir a traves de un circuito establecido.

**QAM** *Quadrature Amplitude Modulation* (Modulación de Amplitud en Cuadratura)  
Sistema de modulación para transmisión de datos y telecomunicaciones.

**QR (Código QR)**

Sistema para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional creado por la compañía japonesa Denso Wave, subsidiaria de Toyota, en 1994. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector.



**RAM (Random-Access Memory)**

*Memoria primaria de una computadora.* En las PCs es accesible por el procesador a través del puente norte del chipset.

**RARP (Reverse Address Resolution Protocol. Protocolo de Resolución de Dirección de Retorno)**

Protocolo de bajo nivel para la asignación de direcciones IP a máquinas simples desde un servidor en una red física.

**RAS (Remote Access Server)**

Servidor de Acceso Remoto.

**Ratón**

También conocido como mouse. Puntero manejado a mano para manipular el cursor en la pantalla. Especialmente útil en las GUI.

**RDSI (Red Digital de Servicios Integrados)**

Red de telefonía con anchos de banda desde 64Kbps. Similar a la red telefónica de voz en cuanto a necesidades de instalación de cara al abonado, pero digital. En inglés ISDN. Combina tecnología de transmisión en red de voz, datos e imágenes.

**Realidad Virtual**

Sistema informático que pretende reproducir la realidad mediante la utilización de ordenadores y elementos añadidos, creando así una realidad ilusoria.

**Recuperación**

Habilidad para reiniciar el proceso, ante una falla del equipo, sin pérdida de datos o resultados.

**Red**

Interconexión de una o más computadoras a través de hardware y software.

**Red de área local (LAN)**

Ver LAN. See also: LAN (Local Área Network)

**Red Inalámbrica**

Una red inalámbrica es aquella creada por dos o más equipos en los que la transmisión de información entre ellos no se realiza por medio de cables. Normalmente la comunicación se lleva a cabo a través de ondas de radio.

**Red social**

Sitio de Internet que favorece la creación de comunidades virtuales. Estos sitios web son servicios que permiten desarrollar redes según los intereses de los usuarios, compartiendo fotografías, videos e información en general. La red social más popular de la actualidad es Facebook, que cuenta con más de 600 millones de usuarios que intercambian mensajes y archivos informáticos. Otras redes sociales son Tuenti, Myspace o Hi5.

**Resolución**

Medida expresada en puntos por pulgada, horizontal y verticalmente, de la nitidez de una pantalla o archivo gráfico.

**Retrain**

Se llama así a la acción que ejecuta un modem para reestablecer el sincronismo con el otro modem después de una pérdida de comunicación.

**RIP (Routing Information Protocol)**

Protocolo de Información de Routing.

**Robot**

Máquina programable que puede realizar varias tareas físicas bajo el control de un programa.

**ROM (Read Only Memory)**

*Memoria de sólo lectura.* Almacenamiento cuyo contenido no puede cambiarse por el usuario. Generalmente contiene programas o datos no alterables.

**ROOT**

Raíz. En sistemas de ficheros se refiere al directorio raíz. En Unix se refiere al usuario principal.

**Router**

Dispositivo conectado a dos o más redes que se encarga únicamente de tareas de comunicaciones.

**RSA Rivest, Shamir, Adelman [public key encryption algorithm]**

Algoritmo de encriptación de clave pública desarrollado por Rivest, Shamir y Adelman.

**RTC**

Red Telefónica Conmutada. Red telefónica para la transmisión de voz.

**RTP (Real Time Protocol)**

*Protocolo de Tiempo Real.* Protocolo utilizado para la transmisión de información en tiempo real como por ejemplo audio y video en una video-conferencia.

**RWIN Receive Window**

Ventana de recepción. Parámetro de TCP que determina la cantidad máxima de datos que puede recibir el ordenador que actúa como receptor.

**RX**

Abreviatura de Recepción o Recibiendo.

**Salida**

*Output.* Resultado del procesamiento.

**SATAN (Security Analysis Tool for Auditing Networks)**

Herramienta de Analisis de Seguridad para la Auditoria de Redes. Conjunto de programas escritos por Dan Farmer junto con Wietse Venema para la deteccion de problemas relacionados con la seguridad.

**Scanner**

*Ver Escaner.*

**SDLC (Synchronous Data Link Controller)**

*Controlador de Enlace de Datos Síncrono.* Tambien se trata de un protocolo para enlace sincrono a traves de linea telefónica.

**SDSL (Symmetric Digital Subscriber Line)**

Linea Digital Simetrica de Abonado. Sistema de tranferencia de datos de alta velocidad en lineas telefonicas normales.

**Señal Analógica**

"Es aquella señal que puede tomar una infinidad de valores dentro de un límite superior e inferior. Se representa habitualmente como una serie de ondas senoidales. El término ""analógica"" se originó porque la modulación de la onda transportadora es análoga (similar) a la fluctuación de la voz misma.

**Señal Digital**

“Señal cuyos valores no son continuos sino discretos, lo que significa que la señal toma unos valores fijos predeterminados. Estos valores fijos se toman del sistema binario, por lo que la señal queda convertida en ceros y unos, y ya no se parece en nada a la señal original. Cada uno de estos dígitos de estado se conoce como un BIT y una cadena de 8 bits, que una computadora puede manejar individualmente, es un byte. El término “digital” tiene su origen en que la señal se construye a partir de números (dígitos).

**SEPP (Secure Electronic Payment Protocol)**

*Protocolo de Pago Electronico Seguro.* Sistema de pago a través de Internet desarrollado por Netscape y Mastercard.

**Servidor**

Computadora o programa que proporciona recursos en una red dando información a los clientes.

**Sexting**

Es un anglicismo de nuevo cuño (contracción de los términos ingleses “sex” y “texting”) que se refiere al envío de contenidos eróticos o pornográficos por medio de teléfonos móviles. Comenzó haciendo referencia al envío de SMS de naturaleza sexual. Es una práctica común entre jóvenes, y cada vez más entre adolescentes.

Es una práctica peligrosa, además de ilegal. Las organizaciones infantiles ya están advirtiendo a las autoridades de diferentes países de los problemas que puede llegar a acarrear esta práctica entre los jóvenes.

**SGML (Standard Generalized Markup Language)**

Lenguaje de Anotaciones Generales. Lenguaje del que deriva el HTML.

**Shareware**

Software cedido por su creador con objeto de que sea utilizado en régimen de prueba y pagado si el usuario lo encuentra de utilidad.

**SIM (Single Identification Module)**

*Modulo Simple de Identificacion.* Normalmente se refiere a una tarjeta: Tarjeta SIM. Que identifica y a través de ella da servicio a un usuario, su uso más común es en los teléfonos GSM.

**Simulación**

Representación del funcionamiento de un sistema por otro. Por ejemplo, la representación de un sistema físico por un modelo matemático.

**Sistema**

Conjunto de elementos interrelacionados que trabajan juntos para obtener un resultado deseado.

**Sistema de Archivo**

Un sistema de archivos consta de tipos de datos abstractos, que son necesarios para el almacenamiento, organización jerárquica, manipulación, navegación, acceso y consulta de datos. La mayoría de los sistemas operativos poseen su propio sistema de archivos. Los sistemas de archivos son representados ya sea textual o gráficamente utilizando gestores de archivos o shells. En modo gráfico a menudo son utilizadas las metáforas de carpetas (directorios) conteniendo documentos, archivos y otras carpetas. Un sistema de archivos es parte integral de un sistema operativo moderno. Los sistemas de archivos más comunes utilizan dispositivos de almacenamiento de datos que permiten el acceso a los datos como una cadena de bloques de un mismo tamaño, a veces llamados sectores, usualmente de 512 bytes de longitud. El software del sistema de archivos es responsable de la organización de estos sectores en archivos y directorios y mantiene un registro de qué sectores pertenecen a qué archivos y cuáles no han sido utilizados. En la realidad, un sistema de archivos no requiere necesariamente de un dispositivo de almacenamiento de datos, sino que puede ser utilizado también para acceder a datos generados dinámicamente, como los recibidos a través de una conexión de red.

**Sistema de manejo de base de datos**

Software que maneja la organización, localización, catalogación, almacenamiento, recuperación y mantención de datos en una base de datos.

**Sistema numérico binario**

Sistema de numeración de base 2, es decir, que sólo usa dos dígitos. Por lo general los dígitos utilizados son 0 y 1.

**Sistema numérico hexadecimal**

Sistema numérico de base 16, generalmente usando los dígitos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

**Sistema operativo**

Programa de control que dirige el hardware de una computadora. Por lo general es, en realidad, una colección de programas que interactúan juntos.

**Site (Sitio)**

En Internet, Site se refiere a Website, que traducido no es otra cosa sino un sitio web. O sea, una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet.

**Skype**

Software que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet. Los usuarios interesados pueden descargar la aplicación ejecutable del sitio web oficial y hablaron entre ellos gratuitamente.

**SmartCard**

Tarjeta Inteligente. Tarjeta del formato estandar de crédito que incorpora un microchip ( EEPROM o Microprocesador ) que almacena información y/o la procesa. Por ejemplo las tarjetas telefónicas (EEPROM) o las tarjetas SIM de teléfonos móviles (Microprocesador).

**Smartphone**

Significa teléfono inteligente y es un teléfono móvil construido sobre una plataforma de informática móvil, más la capacidad de computación avanzada y conectividad de un teléfono móvil. El término «inteligente» hace referencia a la capacidad de usarse como un ordenador de bolsillo, llegando incluso a remplazar a un ordenador personal en algunos casos. El completo soporte al correo electrónico parece ser una característica indispensable encontrada en todos los modelos existentes y anunciados

**SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)**

*Protocolo de Transferencia Simple de Correo.* Es el protocolo usado para transportar el correo a través de Internet.

**SMS**

El SMS (Smart Messaging System, Sistema de Mensajería inteligente) es una forma de comunicación de texto sobre redes GSM. Nació el 3 de diciembre de 1992. “Feliz Navidad”, así de sencillo, pero en inglés, ‘Happy Christmas’. Ese fue el mensaje del ingeniero Neil Papworth a su compañero Richard Jarvis. Ambos, trabajadores de Vodafone en Reino Unido estaban probando. Doce meses después llegaría al mercado europeo.

**SNA (System Network Architecture)**

*Arquitectura de Sistemas de Redes.* Arquitectura de red exclusiva de IBM. Principalmente orientada a Mainframes.

**Sniffer**

Literalmente “Husmeador”. Pequeño programa que busca una cadena numérica o de caracteres en los paquetes que atraviesan un nodo con objeto de conseguir alguna información. Normalmente su uso es ilegal.



### **Sociedad de la Información**

La sociedad de la Información es una evolución más de nuestro modelo social y económico caracterizado por el uso, obtención y almacenamiento de la información mediante el uso de las TICs.

### **Software**

Programas escritos en un lenguaje que la computadora entiende y puede ejecutar para realizar una tarea.

### **Software de aplicación**

Programas que realizan las tareas específicas de procesamiento de datos.

### **Software libre**

Es el software que respeta la libertad del usuario, ateniéndose a las 4 libertades que plantea la Free Software Foundation: De usarlo para el fin que se quiera; De realizar copias; De modificarlo para ajustarlo a nuestro gusto; De distribuir las mejoras. Adicionalmente se suele decir que la única restricción es que cada uno que reciba ese software, debe heredar esas libertades.

### **Spam / Spammer**

Se denomina así al correo electrónico que se recibe sin haberlo solicitado, son los llamados "correos basura". Utilizados por muchas empresas con fines publicitarios. La mayoría de ISPs (Proveedores de Servicios de Internet) disponen de filtros para evitarlo y también hay sitios Web donde denunciar tal hecho.

### **Spider (Robot-Web)**

Programa que automáticamente recorre la WWW recogiendo páginas Web y visitando los Links que estas contienen

### **SQL (Structured Query Language)**

Lenguaje de Petición Estructurada. Lenguaje para base de datos.

**SSH**

SSH (Secure Shell) es un protocolo de conexión (ver login) remoto que permite la transmisión segura de cualquier tipo de datos: passwords, sesión de login, ficheros, sesión X remota, comandos de administración, etc. Su seguridad estriba en el uso de criptografía fuerte de manera que toda la comunicación es encriptada y autenticada de forma transparente para el usuario. Es un claro y sencillo sustituto de los típicos comandos "r" de BSD (rlogin, rsh, rcp), telnet, ftp e incluso de cualquier conexión TCP.

**SSL (Secure Sockets Layer)**

*Capa de Socket Segura.* Protocolo que ofrece funciones de seguridad a nivel de la capa de transporte para TCP.

**STT (Secure Transaction Technology)**

*Tecnología de Transacción Segura.* Sistema desarrollado por Microsoft y Visa para el comercio electrónico en Internet.

**Streaming**

Término que hace referencia al hecho de transmitir video o audio remotamente a través de una red (como internet) en tiempo real sin necesidad de descargar el archivo completo. Utilizado cuando se transmite una radio, o un canal de televisión en vivo por internet.

**Stress-Test**

*Ver Testing.* See also: Testing

**Tablet PC**

Un ordenador pizarra, comercialmente denominado Tablet PC, es un ordenador a medio camino entre un ordenador portátil y un PDA, en el que se puede escribir a través de una pantalla de tacto. Un usuario puede utilizar un “lápiz” para trabajar con el ordenador sin necesidad de teclado o ratón. Este aparato fue propugnado por Microsoft y otros fabricantes. Existen modelos que sólo aportan la pantalla táctil a modo de pizarra, siendo así muy ligeros. También hay ordenadores portátiles con teclado y ratón, llamados convertibles, que permiten rotar la pantalla y colocarla como si de una pizarra se tratase, para su uso como Tablet PC. El sistema operativo que utilizan estos dispositivos es una evolución del Windows XP Profesional optimizado para trabajar con procesadores mobile, que consumen menos energía. El software especial que nos proporciona el sistema operativo nos permite realizar escritura manual, y llevan una especie de lápiz para poder tomar notas a mano alzada y dibujar sobre la pantalla. Así, es útil para hacer trabajos de campo.

**TCM (Trellis-Coded Modulation)****TCP/IP**

Conjunto de protocolos que rigen la transmisión de información en Internet. En realidad está compuesto por dos protocolos TCP (transfer control protocol) encargado de controlar las transferencias de datos e IP (Internet protocol) o protocolo de Internet.

**Telefonía 3G**

3G (o 3-G) es una abreviatura de tercera-generación de telefonía móvil. Mediante la aplicación de tecnologías de transferencia de datos de alta velocidad y de terminales de radio avanzados, los sistemas de tercera generación permiten contenido multimedia. La telefonía 3G utiliza un sistema de telecomunicaciones conocido como UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) Servicios Universales de Telecomunicaciones Móviles, basado en WCDMA-DS (en proceso de normalización). Esta tecnología permite, por ejemplo, que nos conectemos a internet sin necesidad de una conexión fija y a una velocidad de unos 380 Kbps. Por medio de una tarjeta Pc Card, que conectamos al portátil, y a través del teléfono móvil, podemos navegar

por Internet desde cualquier sitio que disponga de cobertura UMTS para el teléfono. De momento esta cobertura sólo llega a los principales centros urbanos, lo cual hace que sea un poco paradójico, ya que en las ciudades ya se dispone de otros tipos de conexión fácilmente accesibles como WiFi o ADSL.

### **Teléfono móvil**

Término utilizado con frecuencia y de forma alternativa para hacer referencia a un teléfono celular o uno inalámbrico. Inicialmente, un teléfono móvil era un teléfono instalado en un vehículo que utilizaba la batería del coche y que disponía de una antena externa. Los teléfonos móviles se distinguían de los teléfonos portátiles, inalámbricos y personales. La red de telefonía móvil o celular consiste en un sistema telefónico en el que mediante la combinación de una red de estaciones transmisoras-receptoras de radio (estaciones base) y una serie de centrales telefónicas de conmutación, se posibilita la comunicación entre terminales telefónicos portátiles (teléfonos móviles) o entre terminales portátiles y teléfonos de la red fija tradicional.

### **Teleprocesamiento**

Actividad que involucra funciones de transmisión y procesamiento de datos. Los datos son recogidos en uno o más puntos de origen transmitidos a una ubicación central, procesados y sus resultados distribuidos a uno o más puntos de uso.

### **TELNET (TELEcommunications NETWORK)**

Protocolo de Internet que permite entrar en una computadora remota, operándola como una terminal.

### **Terminal**

Dispositivo en un sistema o red de comunicación en el cual los datos pueden ingresarse o salir, pero no procesarse.

### **Terminal inteligente**

Es una terminal con capacidad de procesamiento en sí misma.

**Testing**

La prueba de un programa o un sistema para asegurar que funciona adecuadamente.

**TFT (Thin-Film Transistors)**

*Transistores de capa delegada.* Tecnología de alta calidad empleada en pantallas de computadoras portátiles.

**TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)**

Software, computadoras y otros dispositivos electrónicos para procesar, almacenar, transmitir y recuperar información.

**Time-out**

Parámetro que indica a un programa el tiempo máximo de espera antes de abortar una tarea o función. También mensaje de error.

**Transmedia**

Técnica de contar una sola historia o experiencia de la historia a través de múltiples plataformas y formatos que utilizan las tecnologías digitales actuales.

**Transmisión análoga**

Transferencia eléctrica de una señal o una forma de onda de cambio continuo.

**Transmisión asincrónica**

Método de transferencia de datos en el cual las unidades emisoras y receptoras no tienen igual velocidad.

**Transmisión digital**

Transferencia eléctrica de datos por señales discretas.

**Transmisión sincrónica**

Método de transferencia eléctrica en el cual las velocidades de entrada y salida son iguales.

**Trending Topic (tendencias)**

Los trending topics, cuya traducción oficial al español es tendencias, son las palabras o frases más repetidas en un momento concreto en Twitter.

Los diez más relevantes se muestran en la página de inicio, pudiendo el usuario escoger el ámbito geográfico que prefiera, mundial o localizado, o personalizadas, en función además de a quién sigue el propio usuario.

La gran repercusión que están teniendo en la prensa ha provocado que esta expresión sea utilizada también para denominar un tema de gran interés, esté o no siendo comentado en la red social.

**Troyano**

Se denomina troyano a un programa destructivo que se encubre bajo la forma de una aplicación inofensiva. A diferencia de los virus, los troyanos no son capaces de reproducirse por sí mismos, pero pueden ser igualmente maliciosos. Una de las formas más engañosas en su actuación, es la que se presenta como herramienta para eliminar virus de tu computadora, pero en lugar de hacerlo, infecta el equipo con nuevos virus.

**TTD (Telefónica Transmisión de Datos)**

División de Telefónica para la transmisión de datos.

**TTL (Time To Live)**

Tiempo de Vida. Contador interno que incorporan los paquetes Multicast y determinan su propagación.

**Tubo de rayos catódicos**

*CTR por sus siglas en inglés.* Tubo electrónico al vacío que contiene una pantalla en la cual la información es desplegada por el brillo que produce el impacto de un haz de luz. Utilizado en los monitores comunes y televisores.

**Tunneling**

Transporte de paquetes Multicast a través de dispositivos y routers unicast. Los paquetes multicast se encuentran encapsulados como paquetes normales de esta manera pueden viajar por Internet a través de dispositivos que solo soportan protocolos unicast.

**Tweet**

Es un mensaje de 140 de longitud que se utiliza en la plataforma twitter. En Inglés tweet significa "una corta ráfaga de información intrascendente y los sonidos emitidos por los pájaros", de ahí que tweet es algo así como un mensaje entre pájaros, aunque en la red social significa más bien una publicación o actualización en el estado de un usuario.

**Twitter**

Servicio de microblogging creado en California hacia 2007, que tiene gran popularidad entre los usuarios de Internet. Se estima que tiene más de 200 millones de usuarios que generan 65 millones de tweets al día. Esta red, también conocida como el "SMS de Internet", permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados tweets, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tweets de otros usuarios (a esto se le llama "seguir" y a los suscriptores se les llaman "seguidores").

**TX**

*Abreviatura de Transmisión o Transmitiendo.*

**UDP (User Datagram Protocol)**

*Protocolo de Datagrama de Usuario.* Protocolo abierto en el que el usuario (programador) define su propio tipo de paquete.

**UNICAST**

Se refiere a Protocolos o Dispositivos que transmiten los paquetes de datos de una dirección IP a otra dirección IP.

**Unidad aritmético/lógica**

Es la parte de un procesador que contiene los circuitos que realizan las operaciones aritméticas y lógicas.

**Unidad central de procesamiento (UCP o CPU)**

Comprende la unidad de control, la unidad aritmética/lógica y a veces la memoria caché.

**Unidad de control**

Es la parte de un procesador que efectúa la recuperación apropiada, la interpretación de cada instrucción y la aplicación de las señales necesarias para la unidad aritmética y lógica y otras partes de la computadora.

**URL (Uniform Resource Locator)**

Localizador uniforme de recursos. Estándar que especifica un tipo de servicio en Internet, así como la localización exacta del archivo correspondiente. Dirección de un sitio web, universal y único a nivel mundial.

**Usabilidad**

Del inglés usability -facilidad de uso- se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.



La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto. La usabilidad es un término que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE), aunque es bastante habitual en el ámbito de la informática y la tecnología.

En interacción persona-ordenador, la usabilidad se refiere a la claridad y la elegancia con que se diseña la experiencia de un usuario con un programa de ordenador o un sitio web. El término también se usa a menudo en el contexto de productos como la electrónica de consumo o en áreas de comunicación, y en objetos que transmiten conocimiento (por ejemplo, un libro de recetas o un documento de ayuda en línea). También puede referirse al diseño eficiente de objetos mecánicos como, por ejemplo, un manubrio o un martillo.

### **USB (Universal Serial Bus)**

Bus Serie Universal. Tecnología de bus que permite conectar a la computadora periféricos externos que requieran gran flujo de datos (como las cámaras digitales). Actualmente (al año 2003) la velocidad máxima que puede alcanzar, la versión USB 1.1, es de 1,5 Mb/seg y la versión 2.0, 60 Mb/seg.

### **UT (Universal Time)**

*Hora Universal. Ver GMT.*

### **UUCP (Unix to Unix Communication Protocol)**

Protocolo de Comunicaciones de Unix a Unix. Uno de los protocolos que utilizan los sistemas Unix para comunicarse entre sí.

### **UNIX**

Sistema operativo multitarea, multiusuario. Gran parte de las características de otros sistemas más conocidos como MS-DOS están basadas en este sistema muy extendido para grandes servidores. Internet no se puede comprender en su totalidad sin conocer el Unix, ya que las comunicaciones son una parte fundamental en Unix.

**Videoblog**

Un videoblog, vlog o vilog es una galería de clips de vídeos, ordenada cronológicamente, publicados por uno o más autores. El autor puede autorizar a otros usuarios a añadir comentarios u otros vídeos dentro de la misma galería.

**Virtual**

Se dice de la representación en una computadora de algo que no existe, o no está presente en ese lugar.

**VR (Virtual Reality)**

*Realidad Virtual.*

**Virus**

Un virus informático es un programa de ordenador que puede infectar otros programas modificándolos, para incluir una copia de si mismo. Los virus pueden destruir intencionadamente datos en la computadora, aunque también existen otros más benignos, que se caracterizan solo, por las molestias que ocasionan. Según lo infectado, se denominan: virus de acción directa, residentes, de archivos, del sistema operativo, etc. Según su comportamiento, se denominan: Virus uniformes, encriptados, de sobrescritura, silenciosos, etc.

**Volumen**

Entidad física utilizada para almacenar datos e instrucciones. Puede ser cinta o un disco magnético.

**WAN (Wide Area Network)**

*Red de Área Extensa.*

**Wanderer (Robot-Web)**

*Ver Spider.*

**Warez**

Software pirata que ha sido desprotegido.

**Webcam**

Cámara web. Es una pequeña cámara digital conectada a una computadora, la cual puede capturar imágenes y transmitir las a través de Internet, ya sea a una página web o a otra u otras computadoras de forma privada.

**WhatsApp**

Aplicación o software de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes (smartphones). Además del envío de texto, permite la transmisión de imágenes, video y audio.

**Wi-Fi**

Mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi (ordenadores, teléfonos smartphone, consolas de videojuegos, tabletas, etc.) pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica.

**Wiki**

Un wiki o una wiki (del hawaiano wiki, 'rápido') es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples usuarios a través de un navegador. Los visitantes pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

La mayor parte de los wikis actuales conservan un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver qué usuario hizo cada cambio, lo cual facilita el mantenimiento conjunto y el control de usuarios nocivos.

**Wikipedia**

Wikipedia, también en español, es un proyecto para construir una enciclopedia libre, comenzando el 20 de mayo de 2001 y que ya cuenta con 892.630 artículos.

Wikipedia crece cada día gracias a la participación de gente de todo el mundo.

Es el mayor proyecto de recopilación de conocimiento jamás realizado en la historia de la humanidad.

**Winamp**

Reproductor de música y vídeo para Windows, normalmente asociado a la reproducción de mp3, que vio la luz en 1997 y se caracteriza por la sencillez de manejo, el escaso uso de recursos y la posibilidad de cambiar su imagen a través de diferentes carátulas.

**Wireless**

Referido a las telecomunicaciones. Se aplica el término wireless al tipo de comunicación en la que no se utiliza un medio de propagación físico que comunique cada uno de los extremos de la transmisión, sino que se utiliza la modulación de ondas electromagnéticas que se propagan por el espacio. En general, la tecnología inalámbrica utiliza ondas de radiofrecuencia de baja potencia y una banda específica, de uso libre para transmitir, entre dispositivos. Estas condiciones de libertad de utilización, sin necesidad de licencia, han propiciado que el número de equipos que utilizan las ondas para conectarse a través de redes inalámbricas haya crecido notablemente. Por cuestiones de movilidad, actualmente se tiende a ir evitando los cables en todo tipo de comunicación, lo que facilita la aparición de comunidades wireless. Esta tecnología de transmisión tan versátil ha forzado la aparición de nuevos sistemas de seguridad, como los perturbadores o inhibidores de señal, que pueden dificultar e incluso imposibilitar las comunicaciones en un determinado rango de frecuencias.

**WLAN (Wireless Local Area Network)**

Red de área local inalámbrica.

**WMA**

“WMA es el acrónimo de Windows Media Audio. Es un formato de compresión de audio con pérdida perteneciente a Microsoft. Compite con el MP3, aunque MP3 sigue siendo el formato más popular y extendido. El WMA posee una infraestructura para proteger el Copyright.

**WWW, WEB o W3 World Wide Web.**

Sistema de organización de la información de Internet a través de enlaces hipertexto. En sentido estricto es el conjunto de servidores que emplean el protocolo HTTP.

**X25**

*Protocolo de transmisión de datos muy usado en Iberpac.* Establece circuitos virtuales, enlaces y canales.

**X Window**

Es el encargado de visualizar la información gráfica, en un sistema tipo Unix, y es totalmente independiente del sistema operativo. El sistema X Window distribuye el procesamiento de aplicaciones especificando enlaces cliente-servidor. El servidor provee servicios para acceder a la pantalla, teclado y ratón, mientras que los clientes son las aplicaciones que utilizan estos recursos para interacción con el usuario.

**xDSL (Digital Subscriber Line)**

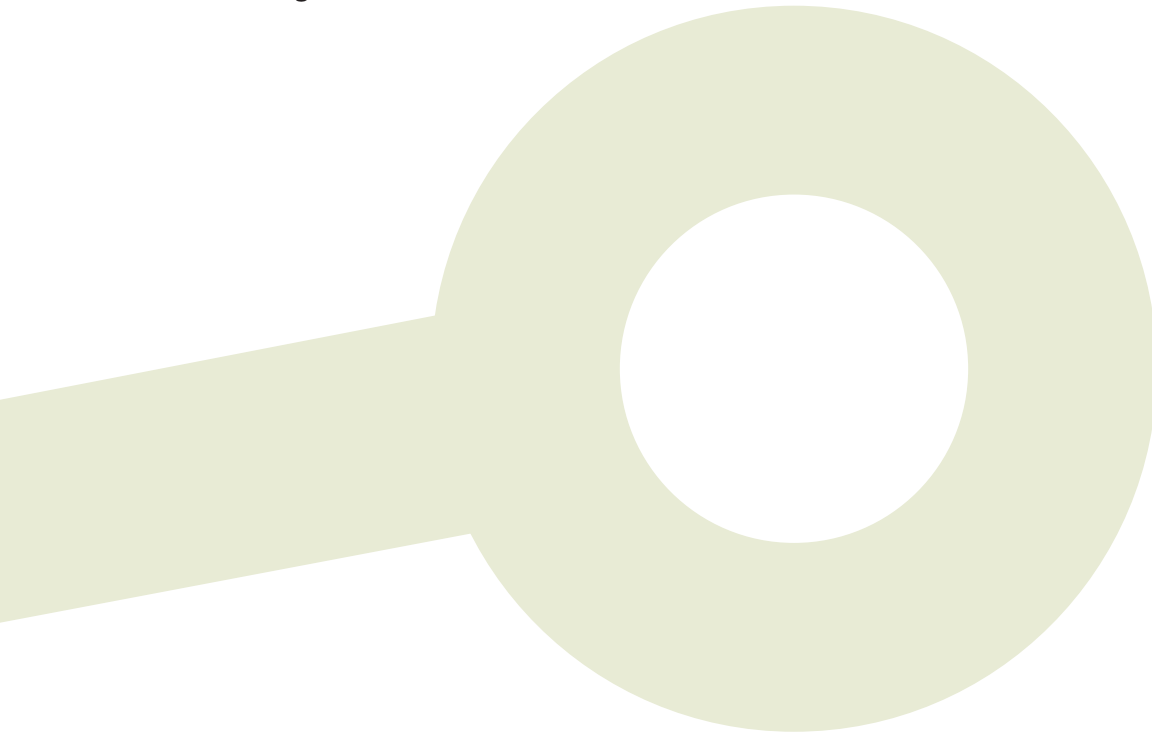
Línea digital de abonado. Es el término con el que nos referimos de forma global a todas las tecnologías que proveen una conexión a una red con más velocidad a través de las líneas telefónicas: ADSL, IDSL, HDSL, SHDSL, etc... Estas tecnologías utilizan la red telefónica ya existente, convirtiendo la línea analógica convencional en una línea digital de alta velocidad. Necesitan un dispositivo xDSL en cada extremo del circuito. La diferencia entre ADSL y otras DSL es que la velocidad de bajada y la de subida no son simétricas, por lo general permiten una mayor bajada que subida.

**XML (eXtensible Markup Language)**

El lenguaje XML, (en español, lenguaje de marcado extensible). Un lenguaje basado en etiquetas, diseñado específicamente para proporcionar información en las páginas Web. XML no es más que un conjunto de reglas para definir etiquetas semánticas que nos organizan un documento en diferentes partes. En realidad no se trata de un lenguaje, sino de lo que se conoce como un metalenguaje; es decir, un lenguaje para definir lenguajes. Sirve para crear Webs que se alimenten y obtengan datos a tiempo real de distintas fuentes. Se asemeja al lenguaje HTML (lenguaje de marcado de hipertexto)

**YouTube**

Sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs.



**Zip**

Disco magnético removible que permite almacenar 100 ó 250 Mb de información, de gran estabilidad y duración.

**Zip Drive**

Periférico de entrada/salida que maneja los discos Zip. Posee comando remoto y gran velocidad de transferencia. Puede ser externo (interfaces: serie, paralelo, SCSI o USB) o interno (EIDE o SCSI).





Glosario de términos de la  
Tecnología de la Información  
y Comunicación

# TIC



Ajuntament  ALFAFAR ■ ■ ■

[www.alfafar.es](http://www.alfafar.es)

