



Términos de uso frecuente

RTB (RED TELEFÓNICA BÁSICA) CON ESTAS SIGLAS SE CONOCE A LA RED TELEFÓNICA TRADICIONAL, PRESENTE EN LA MAYORÍA DE LOS HOGARES. LA RED TELEFÓNICA CONMUTADA (RTC; TAMBIÉN LLAMADA RED TELEFÓNICA BÁSICA O RTB) ES UNA RED DE COMUNICACIÓN DISEÑADA PRIMORDIALMENTE PARA LA TRANSMISIÓN DE VOZ, AUNQUE PUEDA TAMBIÉN TRANSPORTAR DATOS, POR EJEMPLO EN EL CASO DEL FAX O DE LA CONEXIÓN A INTERNET A TRAVÉS DE UN MÓDEM. RDSI: ISDN LA RED DIGITAL DE SERVICIOS INTEGRADOS (RDSI O ISDN EN INGLÉS) ES UNA RED DIGITAL QUE PROPORCIONA CONEXIONES DIGITALES EXTREMO A EXTREMO SOBRE LAS QUE SE IMPLEMENTAN UNA AMPLIA GAMA DE SERVICIOS, TANTO DE VOZ COMO DE OTROS TIPOS, Y A LA QUE LOS USUARIOS ACCEDEN A TRAVÉS DE UN CONJUNTO DE INTERFACES NORMALIZADOS. SE PUEDE DECIR QUE RDSI ES UNA RED QUE PROCEDE POR EVOLUCIÓN DE LA RED TELEFÓNICA TRADICIONAL, QUE AL OFRECER CONEXIONES DIGITALES DE EXTREMO A EXTREMO PERMITE LA INTEGRACIÓN DE MULTITUD DE SERVICIOS EN UN ÚNICO ACCESO, INDEPENDIEMENTE DE LA NATURALEZA DE LA INFORMACIÓN A TRANSMITIR Y DEL EQUIPO TERMINAL QUE LA GENERE. POR LA NATURALEZA DE LOS SERVICIOS ASOCIADOS A RDSI, ES MUY HABITUAL SU USO EN ENTORNOS EMPRESARIALES, TANTO EN PYMES COMO GRANDES EMPRESAS. ANCHO DE BANDA ANCHO DE BANDA, ES LA MEDIDA DE DATOS Y RECURSOS DE COMUNICACIÓN DISPONIBLE O CONSUMIDA EXPRESADOS EN BIT/S O MÚLTIPLOS DE ÉL (KBIT/S, MBIT/S, ENTRE OTROS). EN EL CASO DE LAS CONEXIONES A INTERNET, REPRESENTA LA VELOCIDAD CON LA QUE PODEMOS DESCARGAR O SUBIR INFORMACIÓN A LA RED. ADSL (ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE) ADSL PROVIENE LAS SIGLAS DE ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE ("LÍNEA DE SUSCRIPCIÓN DIGITAL ASIMÉTRICA"). CONSISTE EN UNA TRANSMISIÓN DE DATOS DIGITALES APOYADA EN EL PAR SIMÉTRICO DE COBRE QUE LLEVA LA LÍNEA TELEFÓNICA CONVENCIONAL. ES UNA TECNOLOGÍA DE ACCESO A INTERNET DE BANDA ANCHA, LO QUE IMPLICA UNA MAYOR VELOCIDAD EN LA TRANSFERENCIA DE DATOS. EL TÉRMINO ASIMÉTRICO PROVIENE DE LA DIFERENCIA (ASIMETRÍA) ENTRE EL ANCHO DE BANDA RESERVADO PARA LAS DESCARGAS Y EL DE LA SUBIDA DE DATOS (ES MAYOR EL DE DESCARGA QUE EL DE SUBIDA). ESTO ENCAJA CON EL COMPORTAMIENTO DE LA MAYORÍA DE LOS USUARIOS EN INTERNET, YA QUE LO HABITUAL ES DESCARGAR MUCHA MÁS INFORMACIÓN DE LA QUE SE SUBE. SDSL SYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE (SDSL). LA TECNOLOGÍA SDSL ES UNA VARIANTE DE LAS DSL EN LA QUE SE PROPORCIONA IGUAL ANCHO DE BANDA PARA LA DESCARGA Y LA SUBIDA DE DATOS (SIMETRÍA). SIM UNA TARJETA SIM (ACRÓNIMO DE SUBSCRIBER IDENTIFY MODULE, 'MÓDULO DE IDENTIFICACIÓN DEL SUSCRIPTOR') ES UNA TARJETA INTELIGENTE DESMONTABLE USADA EN TELÉFONOS MÓVILES QUE ALMACENA DE FORMA SEGURA LA CLAVE DE SERVICIO DEL SUSCRIPTOR USADA PARA IDENTIFICARSE ANTE LA RED, DE FORMA QUE SEA POSIBLE CAMBIAR LA LÍNEA DE UN TERMINAL A OTRO SIMPLEMENTE CAMBIANDO LA TARJETA. SMS EL SERVICIO DE MENSAJES CORTOS O SMS (SHORT MESSAGE SERVICE) ES UN SERVICIO DISPONIBLE EN LOS TELÉFONOS MÓVILES QUE PERMITE EL ENVÍO DE MENSAJES CORTOS. MMS (MULTIMEDIA MESSAGING SERVICE) MULTIMEDIA MESSAGING SYSTEM (MMS) O 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. GSM EL SISTEMA GSM ("GROUPE SPECIAL MOBILE") ES UN SISTEMA ESTÁNDAR, COMPLETAMENTE DEFINIDO, PARA LA COMUNICACIÓN MEDIANTE TELÉFONOS MÓVILES QUE INCORPORAN TECNOLOGÍA DIGITAL. GSM SE CONSIDERA UN ESTÁNDAR DE SEGUNDA GENERACIÓN (2G). GPRS (GENERAL PACKET RADIO SERVICE) GENERAL PACKET RADIO SERVICE (GPRS) O SERVICIO GENERAL DE PAQUETES VÍA RADIO ES UNA EXTENSIÓN DEL SISTEMA GSM PARA LA TRANSMISIÓN DE DATOS NO CONMUTADA (O POR PAQUETES). GPRS SE PUEDE UTILIZAR PARA SERVICIOS TALES COMO WIRELESS APPLICATION PROTOCOL (WAP), SERVICIO DE MENSAJES CORTOS (SMS), SERVICIO DE MENSAJERÍA MULTIMEDIA (MMS), INTERNET Y PARA LOS SERVICIOS DE COMUNICACIÓN, COMO EL CORREO ELECTRÓNICO Y LA WORLD WIDE WEB (WWW). LA TRANSFERENCIA DE DATOS DE GPRS SE COBRA POR VOLUMEN DE INFORMACIÓN TRANSMITIDA (EN KILOBYTES O MEGABYTES), NO POR TIEMPO DE CONEXIÓN.

GUIA DE INFORMATICA BASICA

RTB (RED TELEFÓNICA BÁSICA) CON ESTAS SIGLAS SE CONOCE A LA RED TELEFÓNICA TRADICIONAL, PRESENTE EN LA MAYORÍA DE LOS HOGARES. LA RED TELEFÓNICA CONMUTADA (RTC; TAMBIÉN LLAMADA RED TELEFÓNICA BÁSICA O RTB) ES UNA RED DE COMUNICACIÓN DISEÑADA PRIMORDIALMENTE PARA LA TRANSMISIÓN DE VOZ, AUNQUE PUEDA TAMBIÉN TRANSPORTAR DATOS, POR EJEMPLO EN EL CASO DEL FAX O DE LA CONEXIÓN A INTERNET A TRAVÉS DE UN MÓDEM. RDSI: ISDN LA RED DIGITAL DE SERVICIOS INTEGRADOS (RDSI O ISDN EN INGLÉS) ES UNA RED DIGITAL QUE PROPORCIONA CONEXIONES DIGITALES EXTREMO A EXTREMO SOBRE LAS QUE SE IMPLEMENTAN UNA AMPLIA GAMA DE SERVICIOS, TANTO DE VOZ COMO DE OTROS TIPOS, Y A LA QUE LOS USUARIOS ACCEDEN A TRAVÉS DE UN CONJUNTO DE INTERFACES NORMALIZADOS. SE PUEDE DECIR QUE RDSI ES UNA RED QUE PROCEDE POR EVOLUCIÓN DE LA RED TELEFÓNICA TRADICIONAL, QUE AL OFRECER CONEXIONES DIGITALES DE EXTREMO A EXTREMO PERMITE LA INTEGRACIÓN DE MULTITUD DE SERVICIOS EN UN ÚNICO ACCESO, INDEPENDIEMENTE DE LA NATURALEZA DE LA INFORMACIÓN A TRANSMITIR Y DEL EQUIPO TERMINAL QUE LA GENERE. POR LA NATURALEZA DE LOS SERVICIOS ASOCIADOS A RDSI, ES MUY HABITUAL SU USO EN ENTORNOS EMPRESARIALES, TANTO EN PYMES COMO GRANDES EMPRESAS. ANCHO DE BANDA ANCHO DE BANDA, ES LA MEDIDA DE DATOS Y RECURSOS DE COMUNICACIÓN DISPONIBLE O CONSUMIDA EXPRESADOS EN BIT/S O MÚLTIPLOS DE ÉL (KBIT/S, MBIT/S, ENTRE OTROS). EN EL CASO DE LAS CONEXIONES A INTERNET, REPRESENTA LA VELOCIDAD CON LA QUE PODEMOS DESCARGAR O SUBIR INFORMACIÓN A LA RED. ADSL (ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE) ADSL PROVIENE LAS SIGLAS DE ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE ("LÍNEA DE SUSCRIPCIÓN DIGITAL ASIMÉTRICA"). CONSISTE EN UNA TRANSMISIÓN DE DATOS DIGITALES APOYADA EN EL PAR SIMÉTRICO DE COBRE QUE LLEVA LA LÍNEA TELEFÓNICA CONVENCIONAL. ES UNA TECNOLOGÍA DE ACCESO A INTERNET DE BANDA ANCHA, LO QUE IMPLICA UNA MAYOR VELOCIDAD EN LA TRANSFERENCIA DE DATOS. EL TÉRMINO ASIMÉTRICO PROVIENE DE LA DIFERENCIA (ASIMETRÍA) ENTRE EL ANCHO DE BANDA RESERVADO PARA LAS DESCARGAS Y EL DE LA SUBIDA DE DATOS (ES MAYOR EL DE DESCARGA QUE EL DE SUBIDA). ESTO ENCAJA CON EL COMPORTAMIENTO DE LA MAYORÍA DE LOS USUARIOS EN INTERNET, YA QUE LO HABITUAL ES DESCARGAR MUCHA MÁS INFORMACIÓN DE LA QUE SE SUBE. SDSL SYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE (SDSL). LA TECNOLOGÍA SDSL ES UNA VARIANTE DE LAS DSL EN LA QUE SE PROPORCIONA IGUAL ANCHO DE BANDA PARA LA DESCARGA Y LA SUBIDA DE DATOS (SIMETRÍA). SIM UNA TARJETA SIM (ACRÓNIMO DE SUBSCRIBER IDENTIFY MODULE, 'MÓDULO DE IDENTIFICACIÓN DEL SUSCRIPTOR') ES UNA TARJETA INTELIGENTE DESMONTABLE USADA EN TELÉFONOS MÓVILES QUE ALMACENA DE FORMA SEGURA LA CLAVE DE SERVICIO DEL SUSCRIPTOR USADA PARA IDENTIFICARSE ANTE LA RED,

¿Cuántas veces en una conversación se ha quedado callado al no conocer el significado de alguna palabra relacionada con la informática o las telecomunicaciones?

Conscientes de las dificultades para entender los rápidos avances que se producen en el mundo de las tecnologías de la información y las comunicaciones hemos realizado una recopilación de términos que son utilizados habitualmente en estas materias, a modo de guía breve, práctica y simple pero a la vez con los contenidos básicos que todos deberíamos tener presentes para clarificar esa oscuridad en la que nos

vemos inmersos a la hora de utilizar y conocer las nuevas tecnologías que cambian día a día casi sin darnos cuenta. Con esta obra de términos de uso frecuente, pretendemos que no vuelva a encontrarse en la situación que se expone en el título de esta presentación. Se han recogido términos que se utilizan habitualmente cuando se habla de informática, pero también algunos que son de uso reciente, y que están relacionados con el nuevo fenómeno de internet, como puede ser la Web 2.0. Este nuevo fenómeno de la Web 2.0, se caracteriza por la creación compartida de los contenidos en Internet, es decir, que los usuarios de Internet podemos crear, modificar o añadir contenido a lo ya existente. Un claro ejemplo de esto son los periódicos online, en los que

se nos permite opinar sobre cualquier noticia publicada. Uno de los casos de mayor éxito que existe bajo el paraguas de la Web 2.0 es la Wikipedia. La Wikipedia es una enciclopedia que se encuentra en internet (www.wikipedia.org) y que ha sido creada por personas de todo el planeta. Cualquiera puede crear términos en dicha enciclopedia, y al momento ser visto por el resto del mundo. Por supuesto hay un control sobre lo que se introduce en cada uno de los términos. La Wikipedia utiliza una licencia GFDL (es una licencia copyleft para contenido libre, diseñada por la Fundación del Software Libre (FSF) para el proyecto GNU), que asegura que el material licenciado bajo la misma esté disponible de forma completamente libre,

pudiendo ser copiado, redistribuido, modificado e incluso vendido siempre y cuando el material se mantenga bajo los términos de esta misma licencia. Una licencia copyleft puede considerarse como opuesto al copyright o derechos de autor tradicionales. La definición de cada uno de los conceptos de esta guía, así como las imágenes han sido tomadas de la Wikipedia, sin embargo en algunos casos hemos modificado sensiblemente la definición para simplificar su comprensión debido al lenguaje excesivamente técnico utilizado en algunos casos. Las razones que nos impulsaron a utilizar las definiciones de la Wikipedia fueron dos: por un lado, su carácter libre, que nos permite hacer uso de ella, así como modificarla sin ningún tipo

de problemas con las licencias. Por otro lado, hacemos uso de una de las herramientas que más definen a la Web 2.0. Esperamos que esta guía resuelva algunas dudas que siempre tubo sobre tecnología, así como ayudarle a formar una base de conocimientos tal que le permita entender mejor todas aquellas que puedan aparecer en el futuro.

**Cabildo de Lanzarote
Departamento de Informática.**

1 | TELECOMUNICACIONES

PAG 9

2 | WEB 2.0

PAG 15

3 | EMPRESA

PAG 19

4 | INTERNET

PAG 25

5 | FORMATOS DE ARCHIVO

PAG 37

6 | SEGURIDAD

PAG 47

7 | SISTEMAS OPERATIVOS

PAG 55

8 | MODELOS DE SOFTWARE

PAG 57

9 | EQUIPOS Y PERIFERICOS

PAG 59

La Red Telefónica Conmutada es una red de comunicación diseñada primordialmente para la transmisión de voz, aunque pueda también transportar datos.



La telecomunicación (del prefijo griego tele, “distancia” o “lejos”, “comunicación a distancia”) es una técnica consistente en transmitir un mensaje desde un punto a otro, normalmente con el atributo típico adicional de ser bidireccional. El término telecomunicación cubre todas las formas de comunicación a distancia, incluyendo radio, telegrafía, televisión, telefonía, transmisión de datos e interconexión de ordenadores a nivel de enlace. El Día Mundial de la Telecomunicación se celebra el 17 de mayo. Telecomunicaciones,

es toda transmisión, emisión o recepción de signos, señales, datos, imágenes, voz, sonidos o información de cualquier naturaleza que se efectúa a través de cables, radioelectricidad, medios ópticos, físicos u otros sistemas electromagnéticos.

RTB (RED TELEFÓNICA BÁSICA)

Con estas siglas se conoce a la red telefónica tradicional, presente en la mayoría de los hogares. La Red Telefónica Conmutada (RTC; también llamada Red Telefónica Básica o RTB) es una red de comunicación diseñada primordialmente para la transmisión de voz, aunque pueda también transportar datos, por ejemplo en el caso del fax o de la conexión a Internet a través de un módem.

RDSI: ISDN

La Red Digital de Servicios Integrados (RDSI o ISDN en inglés) es una red digital que proporciona conexiones digitales extremo a extremo sobre las que se implementan una amplia gama de servicios, tanto de voz como de otros tipos, y a la que los usuarios acceden a través de un conjunto de interfaces normalizados.

Se puede decir que RDSI es una red que

El Sistema GSM es un sistema estándar, para la comunicación mediante teléfonos móviles que incorporan tecnología digital.



► Una tarjeta SIM es una tarjeta inteligente desmontable usada en teléfonos móviles que almacena de forma segura la clave de servicio del suscriptor usada para identificarse ante la red.



procede por evolución de la red telefónica tradicional, que al ofrecer conexiones digitales de extremo a extremo permite la integración de multitud de servicios en un único acceso, independientemente de la naturaleza de la información a transmitir y del equipo terminal que la genere. Por la naturaleza de los servicios asociados a RDSI, es muy habitual su uso en entornos empresariales, tanto en pymes como grandes empresas.

ANCHO DE BANDA

Ancho de banda, es la medida de datos y recursos de comunicación disponible o consumida expresados en bit/s o múltiplos de él (kbit/s, Mbit/s, entre otros). En el caso de las conexiones a Internet, representa la velocidad con la que podemos descargar o subir información a la red.

ADSL (ASYMMETRIC DIGITAL

SUBSCRIBER LINE)

ADSL proviene las siglas de Asymmetric Digital Subscriber Line (“Línea de Suscripción Digital Asimétrica”). Consiste en una transmisión de datos digitales apoyada en el par simétrico de cobre que lleva la línea telefónica convencional.

Es una tecnología de acceso a Internet de banda ancha, lo que implica una mayor velocidad en la transferencia de datos.

El término asimétrico proviene de la diferencia (asimetría) entre el ancho de banda reservado para las descargas y el de la subida de datos (es mayor el de descarga que el de subida). Esto encaja con el comportamiento de la mayoría de los usuarios en Internet, ya que lo habitual es descargar mucha más información de la que se sube.

SDSL

Symmetric Digital Subscriber Line

(SDSL). La tecnología SDSL es una variante de las DSL en la que se proporciona igual ancho de banda para la descarga y la subida de datos (simetría).

SIM

Una tarjeta SIM (acrónimo de Subscriber Identify Module, ‘Módulo de Identificación del Suscriptor’) es una tarjeta inteligente desmontable usada en teléfonos móviles que almacena de forma segura la clave de servicio del suscriptor usada para identificarse ante la red, de forma que sea posible cambiar la línea de un terminal a otro simplemente cambiando la tarjeta.

SMS

El servicio de mensajes cortos o SMS (Short Message Service) es un servicio disponible en los teléfonos móviles que permite el envío de mensajes cortos.

MMS (MULTIMEDIA MESSAGING SERVICE)

Multimedia Messaging System (MMS) o 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.

GSM

El Sistema GSM (“Groupe Special Mobile”) es un sistema estándar, completamente definido, para la comunicación mediante teléfonos móviles que incorporan tecnología digital. GSM se considera un estándar de segunda generación (2G).

GPRS (GENERAL PACKET RADIO SERVICE)

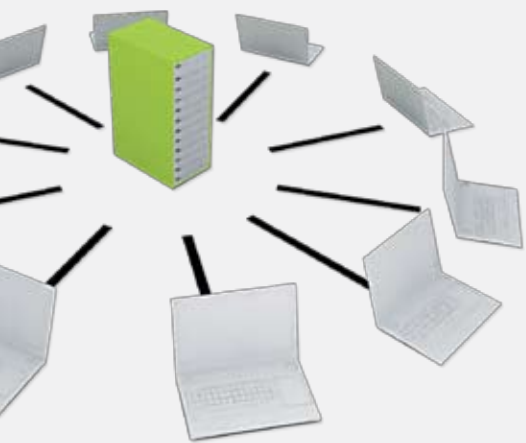
General Packet Radio Service (GPRS) o servicio general de paquetes vía radio es una extensión del Sistema GSM para la transmisión de datos no conmutada (o por paquetes).

GPRS se puede utilizar para servicios tales como Wireless Application Protocol (WAP), servicio de mensajes cortos (SMS), servicio de mensajería multimedia (MMS), Internet y para los servicios de comunicación, como el correo electrónico y la World Wide Web (WWW). La transferencia de datos de GPRS se cobra por volumen de información transmitida (en kilobytes o megabytes), no por tiempo de conexión.

UMTS

Sistema Universal de Telecomunicaciones móviles (Universal Mobile Telecommunications System - UMTS) es una de las tecnologías usadas por los móviles de tercera generación, 3G,

► Una red de área local, red local o LAN (del inglés *Local Area Network*) es la interconexión de varios ordenadores y periféricos.



sucesora de GSM.

Sus tres grandes características son las capacidades multimedia, una velocidad de acceso a Internet elevada, la cual además le permite transmitir audio y video en tiempo real; y una transmisión de voz con calidad equiparable a la de las redes fijas.

LAN

Una red de área local, red local o LAN (del inglés *Local Area Network*) es la interconexión de varios ordenadores y periféricos. Típicamente su ámbito de aplicación está limitado a un edificio o a un entorno de campus. Su aplicación más extendida es la interconexión de ordenadores personales y estaciones de trabajo en oficinas, fábricas, etc., para compartir recursos e intercambiar datos y aplicaciones.

PROVEEDOR DE SERVICIOS

DE INTERNET

Un proveedor de servicios de Internet (o ISP, por las siglas en inglés de *Internet Service Provider*) es una empresa dedicada a conectar a Internet a los usuarios, y a dar el mantenimiento necesario para que el acceso funcione correctamente. También suelen ofrecer servicios relacionados, como alojamiento web o registro de dominios, entre otros.

VIDEOCONFERENCIA

Videoconferencia es la comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo, permitiendo mantener reuniones con grupos de personas situadas en lugares alejados entre sí. Adicionalmente, pueden ofrecerse facilidades telemáticas o de otro tipo como el intercambio de informaciones gráficas, imágenes fijas, transmisión de ficheros desde el PC, etc.

Su implementación proporciona im-

portantes beneficios, como el trabajo colaborativo entre personas geográficamente distantes y una mayor integración entre grupos de trabajo. Típicamente las videoconferencias se ofrecen a través de conexiones a Internet (por ejemplo mediante ADSL), o bien a través de líneas RDSI.

VoIP

Voz sobre Protocolo de Internet, también llamado Voz sobre IP, VozIP, VoIP (por sus siglas en inglés), es un grupo de recursos que hacen posible que la señal de voz viaje a través de Internet. Esto significa que se envía la señal de voz en forma digital en paquetes (bien sea dentro de la propia red de área local o a través de Internet); en lugar de enviarla a través de las redes telefónicas, ya sea convencionales o RDSI. VoIP es el conjunto de normas, dispositivos, protocolos, en definitiva la tecnología que permite la transmisión

de la voz sobre el protocolo IP.

Por otro lado, también se define el concepto Telefonía sobre IP, como el conjunto de nuevas funcionalidades de la telefonía, que pueden ofrecerse mediante la utilización de la voz sobre IP. Por otro lado, también se define el concepto Telefonía sobre IP, como el conjunto de nuevas funcionalidades de la telefonía, que pueden ofrecerse mediante la utilización de la voz sobre IP.

Herramientas Software Libre para la implementación de VoIP y servicios de Centralita: Asterisk



Videoconferencia es la comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo. ◀

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio

ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La Web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta.

BLOGS

Un blog, o en español también una bitácora, 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. El nombre bitácora está basado en los cuadernos de bitácora. Cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la bitácora. Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre. Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante es necesario precisar que

ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.

Herramientas Software Libre para la implementación de blogs: WordPress

WIKI

Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki, esta palabra

se convierte en un «enlace web» a la página web. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al

Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web.





► Iconos representativos de las redes sociales más conocidas. De izq. a der.: Twitter, Delicious, Flickr, Youtube y Facebook

que pertenece la Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos. El wiki es una práctica innovadora que ha expandido su uso, por ejemplo, a las empresas, las que utilizan este medio para que el conocimiento adquirido por los trabajadores pueda ser compartido y complementado por todos, se utiliza como una herramienta que favorece la innovación.

Herramientas Software Libre para la implementación de wikis: DocuWiki, MediaWiki, Twiki, TikiWiki, ...

REDES SOCIALES

Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas re-

laciones entre ellos. Desde su ingreso, los sitios de redes sociales (SRS) tales como MySpace, Facebook, Cyworld, Twitter, Meeterh y Bebo han atraído a millones de usuarios, muchos de los cuales han integrado estos sitios en sus prácticas diarias. El primer sitio de redes sociales reconocibles puesto en marcha en 1997 - SixDegrees.com permitía a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. De 1997 a 2001, AsianAvenue, Blackplanet y MiGente permitían a los usuarios crear relaciones personales y profesionales, creando perfiles que permitían a los usuarios identificar amigos en sus redes sin pedir la aprobación de esas conexiones. Figura 1 en el apéndice se describe el importante lanzamiento y re-lanzamiento de las fechas clave SRS dentro de la industria sergio y arturo. Desde entonces diversas redes se han creado unas permanecen y otras han desaparecido, según la zona geo-

gráfica el líder puede ir cambiando, pero a la fecha (2009) los principales competidores a nivel mundial son: Hi5, MySpace, Facebook, Twitter
Herramientas Software Libre para la implementación de Redes Sociales: Elgg

TWITTER

Twitter es un servicio gratuito de microblogging que permite a sus usuarios enviar micro-entradas basadas en texto, denominadas "tweets", de una longitud máxima de 140 caracteres. El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (short message service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twitterrific, Tweetie, Facebook, etc. Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros

usuarios que han elegido la opción de recibirlas.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servicios de Microblogging: status.net, jisko

DELICIOUS.US

Delicious es un servicio de gestión de marcadores sociales en web. Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado folcsonomías (tags). No sólo puede almacenar sitios webs, sino que también permite compartirlos con otros usuarios de delicious y determinar cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores.

FLICKR

Flickr es un sitio web que permite

almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías y videos online. Actualmente Flickr cuenta con una importante comunidad de usuarios que comparte las fotografías y videos creados por ellos mismos. La popularidad de Flickr se debe fundamentalmente a su capacidad para administrar imágenes mediante herramientas que permiten al autor etiquetar sus fotografías y explorar y comentar las imágenes de otros usuarios.

ITUNES

iTunes es un programa de ordenador creado por Apple con el fin de reproducir, organizar, sincronizar iPods e iPhones y comprar música.

PODCAST

El podcasting consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo) mediante un

sistema de sindicación que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche en el momento que quiera. No es necesario estar suscrito para descargarlos.

ETIQUETA (TAG)

Una etiqueta es una palabra clave jerárquica asignada a un dato (como una imagen digital o un archivo informático). Este tipo de metadato describe el dato y permite recuperarlo navegando o buscando. Lo que diferencia a las etiquetas de las palabras clave tradicionales es que se eligen de forma informal y personal, o sea sin tesoro, por el autor o un usuario. En los sitios web que permiten etiquetar sus datos, la colección de etiquetas se llama folcsonomía. La acción de etiquetar archivos se asocia a menudo a los sitios web 2.0,

YouTube aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión, videos musicales, así como contenidos amateur



pioneros en ello. De esta forma las bases de datos en sitios web pueden extenderse de una forma descentralizada.

YOUTUBE:

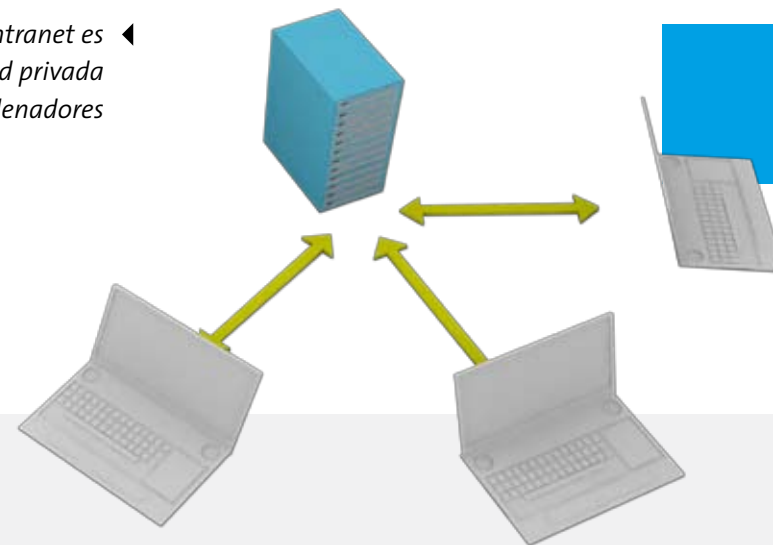
YouTube es un sitio web de alojamiento de videos en el cual los usuarios

pueden subir y compartir videos. Tres antiguos empleados de PayPal crearon YouTube en febrero de 2005. [4]

En noviembre de 2006, YouTube, LLC fue comprado por Google Inc. por 1.650 millones de dólares, y ahora opera como una filial de Google. YouTube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar videos personales de manera sencilla.

YouTube aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión, videos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs (a pesar de las reglas de YouTube contra subir videos con copyright, este material existe en abundancia). Los enlaces a videos de YouTube pueden ser también puestos en blogs y sitios web personales usando APIs o incrustando cierto código HTML.

Una Intranet es una red privada de ordenadores



INTRANET

Una Intranet es una red privada de ordenadores que usa protocolos de internet y seguridad de red para compartir de forma segura parte de la información, y operaciones de una organización con sus empleados. Las Intranets son potentes herramientas que permiten divulgar información de la compañía a los empleados con efectividad, consiguiendo que estos estén permanentemente informados con las últimas novedades y datos de la organización.

Tienen gran valor como repositorio documental, convirtiéndose en un factor determinante para conseguir el objetivo de la oficina sin papeles. Añadiéndoles funcionalidades como un buen buscador y una organización adecuada, se puede conseguir una consulta rápida y eficaz por parte de los empleados de un volumen importante de documentación.

La Intranet se nutre hoy de “modelos” de comunicación como foros, wikis, blogs y redes sociales. Son sus verdaderos motores y han inspirado su nuevo rol en el mundo empresarial: un verdadero “canal de interacción virtual”, con alto impacto en la comunicación interna y objetivos comúnmente centrados en la innovación, la mejora permanente y la gestión del conocimiento.

EXTRANET

Una extranet es una red que utiliza protocolos de Internet para compartir de forma segura parte de la información u operación propia de una organización con proveedores, compradores, socios, clientes o cualquier otro negocio u organización. Se puede decir en otras palabras que una extranet es parte de la Intranet de una organización que se extiende a usuarios fuera de ella.

En una tienda virtual, productos y servicios se ponen a disposición de sus clientes a través de un sitio web en el cual pueden observar imágenes de los productos

La extranet suele tener un acceso semiprivado, para acceder a la extranet de una empresa no necesariamente el usuario ha de ser trabajador de la empresa, pero si tener un vínculo con la entidad. Es por ello que una extranet requiere o necesita un grado de seguridad, para que no pueda acceder cualquier persona. Otra característica de la extranet es que se puede utilizar como una Internet de colaboración con otras compañías.

VPN

La Red Privada Virtual (RPV), en inglés Virtual Private Network (VPN), es una tecnología de red que permite una extensión de la red local sobre una red pública o no controlada, como por ejemplo Internet. Ejemplos comunes son, la posibilidad de conectar dos o más sucursales de una empresa utilizando como vínculo Internet, permitir a los miembros del

equipo de soporte técnico la conexión desde su casa al centro de cómputo, o que un usuario pueda acceder a su equipo doméstico desde un sitio remoto, como por ejemplo un hotel. Todo ello utilizando la infraestructura de Internet.

Herramientas Software Libre para la implementación de Redes Privadas Virtuales: FreeS/Wan, OpenVPN

COMERCIO ELECTRÓNICO

El comercio electrónico, también conocido como e-commerce, consiste en la compra y venta de productos o de servicios a través de medios electrónicos, tales como el Internet y otras redes de ordenadores. A mediados de los años 90 comenzó a referirse principalmente a la venta de bienes y servicios a través de la Internet, usando como forma de pago medios electrónicos, tales como las

tarjetas de crédito. La cantidad de comercio llevada a cabo electrónicamente ha crecido extraordinariamente debido a la propagación de la Internet. La mayor parte del comercio electrónico consiste en la compra y venta de productos entre personas y empresas, sin embargo un porcentaje considerable del comercio electrónico consiste en la adquisición de artículos virtuales (software y derivados en su mayoría), tales como el acceso a contenido “premium” de un sitio web. El comercio electrónico realizado entre empresas es llamado en inglés Business-to-business o B2B. El B2B puede estar abierto a cualquiera que esté interesado (como el intercambio de mercancías o materias primas), o estar limitado a participantes específicos pre-calificados (mercado electrónico privado).

TIENDA VIRTUAL (WEB STORE)

Una tienda en línea o virtual se refiere



a un comercio convencional que usa como medio principal para realizar sus transacciones un sitio web de Internet. Los vendedores de productos y servicios ponen a disposición de sus clientes un sitio web en el cual pueden observar imágenes de los productos, leer sus especificaciones y finalmente adquirirlos. Este servicio le da al cliente rapidez en la compra, la posibilidad de hacerlo desde cualquier lugar y a cualquier hora. Algunas tiendas en línea incluyen dentro de la propia página del producto los manuales de usuario de manera que el cliente puede darse una idea de antemano de lo que está adquiriendo;

igualmente incluyen la facilidad para que compradores previos califiquen y evalúen el producto. Típicamente estos productos se pagan mediante tarjeta de crédito y se le envían al cliente por correo, aunque según el país y la tienda pueden haber otras opciones.

Herramientas Software Libre para la implementación de Comercio Electrónico: OSCommerce, ZenCart, VirtueMart, Magento, ...

GESTOR DE RELACIONES CON EL CLIENTE (CRM)

Sistemas informáticos de apoyo a la gestión de las relaciones con los clientes, a la venta y al marketing. Con este

significado CRM se refiere al sistema que administra un Data warehouse (Almacén de Datos) con la información de la gestión de ventas y de los clientes de la empresa.

Herramientas Software Libre para la implementación de CRM: SugarCRM, SplendidCRM, CentricCRM, Hipergate, ...

GESTOR DE CONTENIDOS

Un Sistema de gestión de contenidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS) es un programa que permite la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web.

En una tienda virtual, productos y servicios se ponen a disposición de sus clientes a través de un sitio web en el cual pueden observar imágenes de los productos



Un Sistema de gestión de contenidos es un programa que permite la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web.

Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además

de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores. Un ejemplo clásico (periódicos online) es el de editores que cargan el contenido al sistema y otro de nivel superior que permite que estos contenidos sean visibles a todo el público.

Herramientas Software Libre para la implementación de Gestores de Contenidos: Drupal, Joomla, Plone, OpenCMS, CMS Made Simple, ...

GESTOR DOCUMENTAL

Sistema de gestión documental (en inglés, Document Management System) son todos aquellos programas de ordenador creados para la gestión de grandes cantidades de documentos, suele rastrear y almacenar documentos electrónicos o imágenes de documentos en papel. Estos documentos no tienen una organización clara de sus contenidos, al contrario de lo que suele

sucedir con la información almacenada en una base de datos. La combinación de este tipo de bibliotecas de documentos con índices almacenados en una base de datos permite el acceso rápido mediante diversos métodos a la información contenida en los documentos. Estos generalmente se encuentran comprimidos y además de texto, pueden contener cualquier otro tipo de documentos multimedia como imágenes o vídeos.

Los sistemas de gestión de documentos comúnmente proporcionan almacenamiento, seguridad, así como capacidades de recuperación e indexación.

Herramientas Software Libre para la implementación de Gestores Documentales: Alfresco, Nuxeo, DocMgr, OpenKM

ERP

Los sistemas de planificación de recursos empresariales, o ERP (por sus

siglas en inglés, Enterprise resource planning) son sistemas de información gerenciales que integran y manejan muchos de los negocios asociados con las operaciones de producción y de los aspectos de distribución de una compañía comprometida en la producción de bienes o servicios.

Los sistemas ERP típicamente manejan la producción, logística, distribución, inventario, envíos, facturas y contabilidad de la compañía. Sin embargo, la Planificación de Recursos Empresariales o el software ERP puede intervenir en el control de muchas actividades de negocios como ventas, entregas, pagos, producción, administración de inventarios, calidad de administración y la administración de recursos humanos.

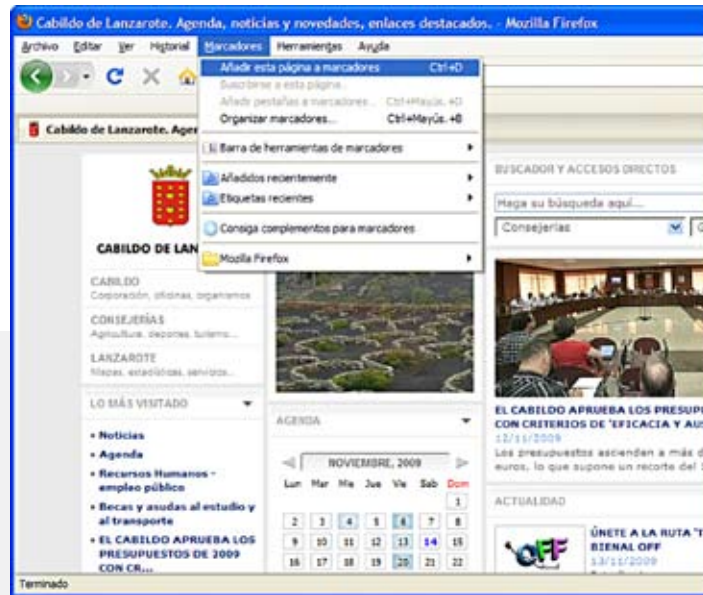
Herramientas Software Libre para la implementación de ERPs: OpenBravo, OpenXpertya, Abanq, TinyERP, Adempiere, ...

PDA

PDA, del inglés Personal Digital Assistant (Asistente Digital Personal), es un computador de mano originalmente diseñado como agenda electrónica (calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios) con un sistema de reconocimiento de escritura. Hoy día (2009) estos dispositivos, pueden realizar muchas de las funciones de una computadora de escritorio (ver películas, crear documentos, juegos, correo electrónico, navegar por Internet, reproducir archivos de audio, etc.) pero con la ventaja de ser portátil.



Los navegadores nos brindan la posibilidad de agregar a los marcadores los sitios que visitamos frecuentemente



Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una

en Utah, Estados Unidos. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos.

BOOKMARK O MARCADOR

Un marcador de internet (bookmark) es la localización almacenada de una página web (URL) de forma que puede ser revisitada más adelante. La localización de una página web suele expresarse con una URL. Todos los navegadores web modernos incorporan como característica la posibilidad de catalogar y acceder fácilmente a las webs que el usuario ya ha visitado y guardado.

CHAT

El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas. A raíz del uso de la palabra chat, posteriormente entre los usuarios se originó la palabra chatear para indicar la acción de establecer una cibercharla.

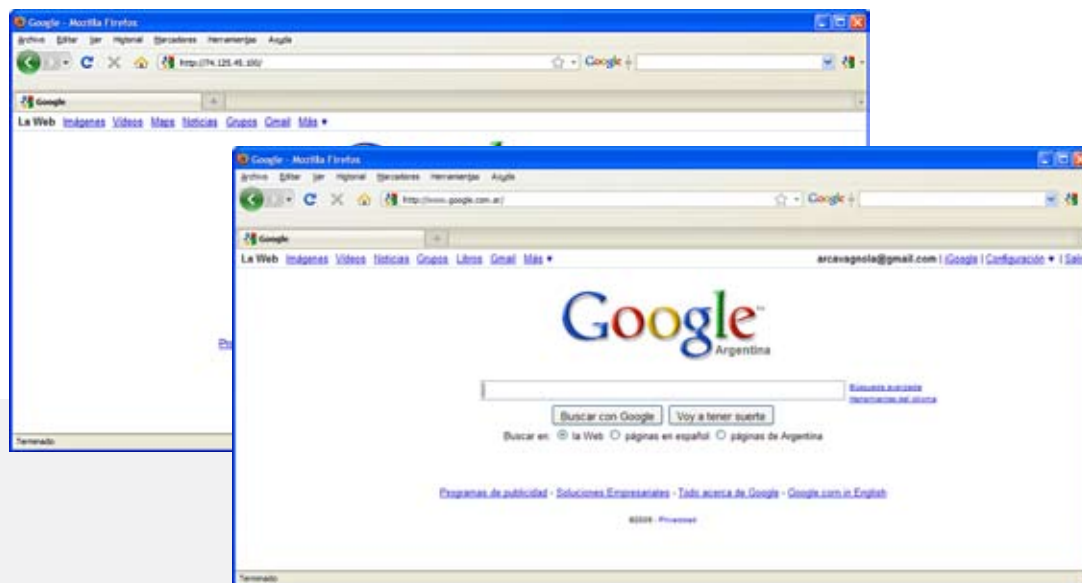
COOKIE

Una cookie (pronunciado ['ku.ki]); literalmente galleta) es un fragmento de información que se almacena en el ordenador del visitante de una página web a través de su navegador, a petición del servidor de la página. Esta información puede ser luego recuperada por el servidor en posteriores visitas. Las cookies son utilizadas habitualmente por los servidores web para diferenciar usuarios y para actuar de diferente forma dependiendo del usuario. Otro uso de las cookies es identificarse en un sitio web. Los usuarios normalmente se identifican introduciendo sus credenciales en una página de validación; las cookies permiten al servidor saber que el usuario ya está validado, y por lo tanto se le puede permitir acceder a servicios o realizar operaciones que están restringidas a usuarios no identificados. Otros sitios web utilizan las cookies

para personalizar su aspecto según las preferencias del usuario. La personalización incluye tanto presentación como funcionalidad. Las Cookies se utilizan también para realizar seguimientos de usuarios a lo largo de un sitio web. El seguimiento en un mismo sitio normalmente se hace con la intención de mantener estadísticas de uso, mientras que el seguimiento entre sitios normalmente se orienta a la creación de perfiles de usuarios anónimos por parte de las compañías de publicidad, que luego se usarán para orientar campañas publicitarias (decidir qué tipo de publicidad utilizar) basadas en perfiles de usuarios.

DNS (DOMAIN NAME SYSTEM)

En español, Sistema de Nombre de Dominio, es un sistema de nomenclatura jerárquica para computadoras, servicios o cualquier recurso conectado al Internet o a una red privada. Este



sistema asocia información variada con nombres de dominios asignado a cada uno de los participantes. Su función más importante, es traducir (resolver) nombres inteligibles para los humanos en identificadores binarios asociados con los equipos conectados a la red, esto con el propósito de poder localizar y direccionar estos equipos mundialmente. El ordenador donde se encuentra este sistema recibe el nombre de servidor DNS, este permite conectarse con la máquina sin necesidad de usar su dirección IP; basta con ingresar el dominio para que el servidor DNS resuelva y establezca una conexión.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores DNS: BIND, dnsmasq, djbdns, ...

DOMAIN (DOMINIO)

El propósito principal de los nombres de dominio en internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada nodo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar. Sin la ayuda del sistema de nombres de dominio, los usuarios de internet tendrían que acceder a cada servicio web utilizando la dirección IP del nodo (Ej. Sería necesario utilizar `http://74.125.45.100` en vez de `http://`

`google.com`).

CORREO ELECTRÓNICO (E-MAIL)

Correo electrónico, o en inglés e-mail (electronic mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales.

DIRECCIÓN DE CORREO

Es un identificador que nos permite comunicarnos mediante el uso del Correo Electrónico. Este identificador

- El propósito principal de los nombres de dominio en internet es traducir las direcciones IP a términos memorizables y fáciles de encontrar.

debe ser conocido por las personas que nos quieran enviar un correo electrónico. Un ejemplo es `persona@servicio.com`, que se lee persona arroba servicio punto com. El signo @ (llamado arroba) siempre está en cada dirección de correo, y la divide en dos partes: el nombre de usuario (a la izquierda de la arroba; en este caso, persona), y el dominio en el que está (lo de la derecha de la arroba; en este caso, servicio.com). Lo que hay a la derecha de la arroba es precisamente el nombre del proveedor que da el correo, y por tanto es algo que el usuario no puede cambiar. Por otro lado, lo que hay a la izquierda depende normalmente de la elección del usuario, y es un identificador cualquiera, que puede tener letras, números, y algunos signos. Es aconsejable elegir en lo posible una dirección fácil de memorizar para así facilitar la transmisión correcta de ésta a quien desee escribir un correo

al propietario, puesto que es necesario transmitirla de forma exacta, letra por letra. Un solo error hará que no lleguen los mensajes al destino.

CLIENTE DE CORREO ELECTRÓNICO

Un cliente de correo electrónico, o también llamado en inglés mailer o Mail User Agent (MUA) es un programa de ordenador usado para leer y enviar e-mails. Los clientes de correo más modernos deben soportar protocolos como POP3 e Internet Message Access Protocol (IMAP) para comunicarse con un MTA remoto localizado en la máquina de proveedores de correo electrónico. IMAP está optimizado para almacenar correos electrónicos en el servidor, mientras que el protocolo POP3 asume generalmente que el e-mail se descarga al cliente. La gran mayoría de clientes de correo electrónico emplean el Protocolo de Transferencia Simple de Correo (Simple Mail Transfer

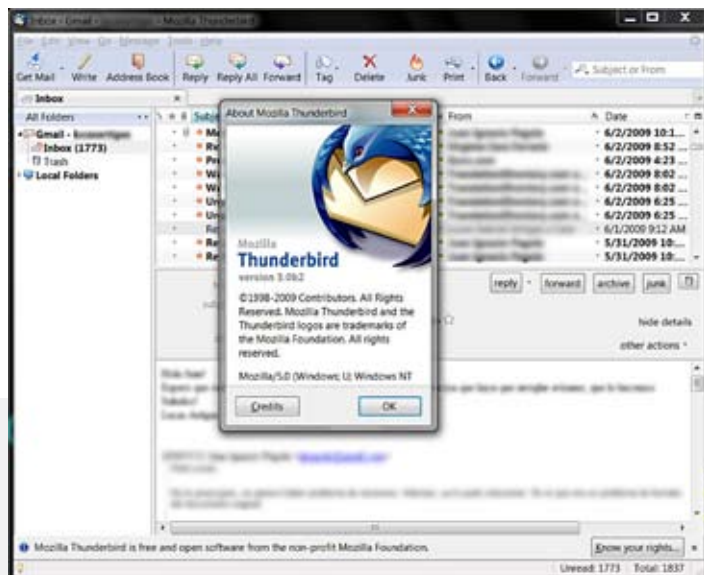
Protocol, SMTP) para enviar los e-mails. Existen también programas de correo electrónicos basados en la Web, denominados webmail o correo web.

Herramientas Software Libre para la implementación de Clientes de correo: Mozilla Thunderbird, Evolution

POP3

“Post Office Protocol” (POP3), o Protocolo de Oficina de Correo, se utiliza en clientes locales de correo para obtener los mensajes de correo electrónico almacenados en un servidor remoto. La mayoría de los suscriptores de los proveedores de Internet acceden a sus correos a través de POP3.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores de Correo (POP3/IMAP): Dovecot (pop3/imap), Courier-IMAP (imap), Courier-POP3 (pop3), Cyrus IMAP (imap), ...



SMTP

“Simple Mail Transfer Protocol” (SMTP), o Protocolo Simple de Transferencia de Correo, es un protocolo de red basado en texto utilizado para el intercambio de mensajes de correo electrónico (E-MAIL) entre computadoras u otros dispositivos (PDA's, teléfonos móviles, etc.).

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores de Correo (SMTP): Gmail, PostFix, Courier, Exim, Sendmail

IMAP

Internet Message Access Protocol, o su acrónimo IMAP, es un protocolo de red de acceso a mensajes electrónicos almacenados en un servidor. Mediante IMAP se puede tener acceso al correo

electrónico desde cualquier equipo que tenga una conexión a Internet. Por otro lado, es más complejo que POP ya que permite visualizar los mensajes de manera remota y no descargando los mensajes como lo hace POP.

LISTA DE DISTRIBUCIÓN (MAILING LIST)

Las listas de correo electrónico son un uso especial del correo electrónico que permite la distribución masiva de información entre múltiples usuarios de Internet a la misma vez. En una lista de correo se escribe un correo a la dirección de la lista (ej: silet@correo.org) y le llega masivamente a todas las personas inscritas en la lista. Muchas organizaciones utilizan cada vez más esta herramienta para mantener informadas a las personas principalmente

con noticias, publicidad e información de interés. Para no caer en practicas de SPAM (correo basura o no deseado), los correos se envían previa inscripción del destinatario, dándole la oportunidad de cancelar la misma cuando guste.

Herramientas Software Libre para la implementación de Listas de Correo: mailman, majordomo

PREGUNTAS DE USO FRECUENTE, PUF (FAQ)

El termino preguntas frecuentes o preguntas más frecuentes (FAQ, acrónimo del inglés Frequently Asked Questions) se refiere a una lista de preguntas y respuestas que surgen frecuentemente dentro de un determinado contexto y para un tema en particular.

- Un cliente de correo electrónico, o también llamado en inglés mailer o Mail User Agent (MUA) es un programa de ordenador usado para leer y enviar e-mails.

FTP

Siglas del inglés de “File Transfer Protocol”, Protocolo de Transferencia de Archivos. Es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores FTP: Vsftp, Filezilla, ProFTPD, ...

HTML

Siglas de “HyperText Markup Language”, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, es el lenguaje predominante para la construcción 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.

HTTP

El protocolo de transferencia de hipertexto, del inglés HyperText Transfer Protocol, es el protocolo usado en cada transacción de la Web (WWW).

Siglas de “HyperText Markup Language”, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, es el lenguaje predominante para la construcción de páginas web. ◀

```
<html><head><meta http-equiv=content-type
window.google.sn="images";window.google.ti
</script><style>div,td,.n a,.n a:visited{
<script>function g(c){var d="undefined",a=
maybeRedirectForGBV(document,location,"?")
if(!window.google)window.google={};window.
return true};
window.gbar={};(function(){var gwindow.gb
ble,div,span,font,p{display:none)
ack">Por favor, haz
(a,b,c)(thi
```

El navegador es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web



El protocolo de transferencia de hipertexto, del inglés HyperText Transfer Protocol, es el protocolo usado en cada transacción de la Web (WWW)

A la información transmitida se la llama recurso y se la identifica mediante una URL. Los recursos pueden ser archivos, el resultado de la ejecución de un programa, una consulta a una base de datos, la traducción automática de un documento, etc.

DIRECCIÓN IP

Hay que diferenciar entre dirección IP y protocolo IP. Una "dirección IP" es un número que identifica de manera lógica y jerárquica a una interfaz de un dispositivo (habitualmente una computadora) dentro de una red que utilice el mismo protocolo IP (Internet Protocol). A través de Internet, los ordenadores se conectan entre sí mediante sus respectivas direcciones IP. Sin embargo, a los seres humanos nos es más cómodo utilizar otra notación más fácil de recordar y utilizar, como los nombres de dominio; la traducción entre unos y otros se resuelve mediante los servidores de nombres de dominio DNS.

NAVEGADOR

Es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web (esté esta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web, Red

Mundial de Redes, o en una red local). La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Tales documentos, comúnmente denominados páginas web, poseen hipervínculos que enlazan una porción de texto o una imagen a otro documento, normalmente relacionado con el texto o la imagen. El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a Internet, se llama navegación; que es de donde se origina el nombre de navegador.

Herramientas Software Libre para la implementación de Navegadores Web: Mozilla Firefox

GRUPO DE NOTICIAS (NEWSGROUPS)

Los grupos de noticias (newsgroups en inglés) son un medio de comunicación

en el cual los usuarios leen y envían mensajes textuales a distintos tableros distribuidos entre servidores con la posibilidad de enviar y contestar a los mensajes. El sistema es técnicamente distinto, pero funciona de forma similar a los grupos de discusión de la World Wide Web. Hay programas cliente para leer y escribir a grupos de noticias, generalmente integrados con un programa cliente de correo electrónico. Los mensajes suelen ser temáticos y el tráfico es enorme, por lo que solo aparecen los mensajes más recientes.

Hay nueve jerarquías principales, cada una dedicada a discusiones sobre un tipo de temas:

- **comp.***: Temas relacionados con las computadoras.
- **news.***: Discusión del propio Usenet.
- **sci.***: Temas científicos.
- **humanities.***: Discusión de humanidades (como literatura o filosofía).

- **rec.***: Discusión de actividades recreativas (como juegos y aficiones).
- **soc.***: Socialización y discusión de temas sociales.
- **talk.***: Temas polémicos, como religión y política.
- **misc.***: Miscelánea (todo lo que no entre en las restantes jerarquías).
- **alt.***: Salió como alternativa a talk, pero es usada por los usuarios P2P.

FEED

Una fuente web (usualmente canal web o web feed) es un medio de redifusión de contenido web. Se utiliza para suministrar información actualizada frecuentemente a sus suscriptores. En su jerga, cuando una página web "redifunde" su contenido mediante una fuente web, los internautas pueden "suscribirse" a ella para estar informados de sus novedades. Los interesados pueden usar un programa "agregador" para acceder a sus fuentes.





- ▶ RSS es un formato que permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer este formato de fuente web

tes suscritas desde un mismo lugar.

RSS

RSS es parte de la familia de los formatos XML desarrollado específicamente para todo tipo de sitios que se actualicen con frecuencia y por medio del cual se puede compartir la información y usarla en otros sitios web o programas. A esto se le conoce como redifusión web o sindicación web. Este formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer este formato de fuente web (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS.

Gracias a los agregadores o lectores de fuentes web (programas o sitios que permiten leer fuentes web) se pueden obtener resúmenes de todos los sitios que se desee desde el escritorio del sistema operativo, programas de

correo electrónico o por medio de aplicaciones web que funcionan como agregadores. No es necesario abrir el navegador y visitar decenas de webs.

URL

Siglas en inglés de “Uniform Resource Locator”, o Localizador Uniforme de Recursos. Es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato estándar, que se usa para nombrar recursos, como documentos e imágenes en Internet, por su localización.

El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet. Existe un URL único para cada página de cada uno de los documentos de la World Wide Web.

El URL de un recurso de información es su dirección en Internet, la cual permite que el navegador la encuentre y la muestre de forma adecuada. Por ello

el URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del archivo y el protocolo a usar para recuperar los datos.

WWW, WEB

En informática, la World Wide Web, cuya traducción podría ser Red Global Mundial, es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navegar a través de ellos usando hipervínculos.

MOTOR DE BÚSQUEDA

Un motor de búsqueda es un sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web. Un ejemplo son los buscadores de Inter-

net, cuando se pide información sobre algún tema. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

Hoy en día el Internet se ha convertido en una herramienta, para la búsqueda de información, rápida, para ello han surgido los buscadores que son un motor de búsqueda que nos facilita encontrar información rápida de cualquier tema de interés, en cualquier área de las ciencias, y de cualquier parte del mundo.

HIPERENLACE

Un hipervínculo (también llamado enlace, vínculo, o hiperenlace) es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un

punto específico del mismo o de otro documento.

INTERNET

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación inter-

◀ *Un motor de búsqueda es un sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web. Google es uno de ellos.*





conectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o “la Web”), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión. Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos

(FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y de presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

Conocida también como IM del inglés Instant Messaging, es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas basada en texto. El texto es enviado a través de dispositivos conectados a una red como Internet. La mensajería instantánea requiere el uso de un cliente de mensajería instantánea que realiza el servicio y se diferencia del correo electrónico en que las conversaciones se realizan en tiempo real. La mayoría de los servicios ofrecen el “aviso de presencia”, indicando cuando el cliente de una

persona en la lista de contactos se conecta o en que estado se encuentra (por ejemplo, si está disponible para tener una conversación). En algunos, también se permite dejar mensajes aunque la otra parte no esté conectada al estilo de un contestador automático. Otra función que tienen muchos servicios es el envío de ficheros.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores de Mensajería Instantánea: Wildfire

Herramientas Software Libre para la implementación de Clientes de Mensajería Instantánea: Pidgin, Kopete, aMSN

P2P (PEER TO PEER)

Una red peer-to-peer (P2P) o red de pares, es una red de computadoras en la que todos o algunos aspectos de esta funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí. Es decir, actúan simultáneamente como

- ▶ Los servidores son ordenadores que ejecutan continuamente un programa y almacenan información.

clientes y servidores respecto a los demás nodos de la red. Dichas redes son útiles para diversos propósitos. A menudo se usan para compartir ficheros de cualquier tipo (por ejemplo, audio, video o software). Este tipo de red es también comúnmente usado en telefonía VoIP para hacer más eficiente la transmisión de datos en tiempo real.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores P2P: openp2p, opennap, ...

SERVIDOR WEB

Es un programa que se ejecuta continuamente en un ordenador, manteniéndose a la espera de peticiones por parte de un cliente (un navegador web) y que responde a estas peticiones adecuadamente, mediante una página web que se exhibirá en el navegador o mostrando el respectivo mensaje si se

detectó algún error.

Herramientas Software Libre para la implementación de Servidores Web: Apache, Lighttpd, ...

STREAMING

Streaming es un término que se refiere a ver u oír un archivo directamente en una página web sin necesidad de descargarlo antes al ordenador. Se podría describir como “hacer clic y obtener”. En términos más complejos podría decirse que describe una estrategia sobre demanda para la distribución de contenido multimedia a través del internet.

WEBINAR

Un Webinar es un tipo de conferencia, taller o seminario que se transmite por Web. El conferencista se dirige hacia los participantes, sin embargo la característica principal es la interactividad

que se da entre los participantes y el conferencista. La habilidad de recibir, dar y discutir información. (A diferencia del Webcast que es una conferencia en la que el conferencista es el que habla y los demás solo escuchan.) Los Webinars se dan en tiempo real, con fecha y horario específico. Se puede participar desde cualquier computadora conectada a Internet y en la que se haya cargado software específico y/o se le haya introducido una clave de acceso que permite la conexión con la aplicación del conferencista.

Un formato de archivo informático es una manera particular de codificar información para almacenarla en un archivo informático.

Hay diferentes tipos de formatos para diferentes tipos de información. Sin embargo, dentro de cada tipo de formato, por ejemplo documentos de un procesador de texto, habrá normalmente varios formatos diferentes, a veces en competencia.

ARCHIVOS DE VIDEO

AVI

AVI (inglés: Audio Video Interleave). Es un formato de archivo contenedor de audio y vídeo lanzado por Microsoft en 1992. El formato AVI fue definido por Microsoft para su tecnología Video for Windows en 1992. Posteriormente fue mejorado mediante las extensiones de formato del grupo OpenDML de la compañía Matrox. Estas extensiones están soportadas por Microsoft, aunque no de manera oficial, y son denominadas AVI 2.0.

MPEG

Uno de los formatos de compresión más sofisticados en el que todo se guarda a manera de imágenes en binarios. Un ejemplo de la capacidad de compresión de este formato es el DVD que lo utiliza de una forma codificada.

MOV

El formato QuickTime Movie (MOV), creado por Apple, es un formato de archivo de vídeo multiplataforma y en sus versiones más recientes permite interactuar con películas en 3D y realidad virtual.

OGG

Ogg es un formato de archivo contenedor multimedia, desarrollado por la Fundación Xiph.org y es el formato nativo para los códecs multimedia que también desarrolla Xiph.org. El formato es libre de patentes y abierto al igual que toda la tecnología de Xiph.org, diseñado para dar un alto grado de eficiencia en el “streaming” y la compresión de archivos.

Como con la mayoría de formatos contenedores, Ogg encapsula datos comprimidos (e incluso sin comprimir) y permite la interpolación de los datos de audio y de vídeo dentro de un solo formato.

El nombre “Ogg” por lo tanto se refiere al formato de archivo el cual incluye un número de códecs separados e independientes de vídeo y audio, ambos desarrollados en código abierto.

Herramientas Software Libre para la visualización de Vídeo: VLC, Totem, Herramientas Software Libre para la edición de Vídeo: Jahshaka, Cinelerra, KdenLive, KINO, PiTiVi, LiVES, Open Movie Editor (OME).

ARCHIVOS PARA GRÁFICOS

BMP

Windows bitmap (.BMP) es el formato propio del programa Microsoft Paint, que viene con el sistema operativo Windows. Puede guardar imágenes de 24 bits (16,7 millones de colores), 8 bits (256 colores) y menos. Los archivos con extensión .BMP, en los sistemas operativos Windows, representan la sigla BitMaP (o también Bit Mapped Picture), 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.

GIF

GIF (CompuServe GIF) es un formato gráfico utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones.

GIF es un formato sin pérdida de

calidad para imágenes con hasta 256 colores, limitados por una paleta restringida a este número de colores.

JPEG

JPEG además de ser un método de compresión, es a menudo 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, junto con JPEG/JFIF, que también es otro formato para el almacenamiento y la transmisión de imágenes fotográficas en la World Wide Web. JPEG/JFIF es el formato más utilizado para almacenar y transmitir archivos de fotos en Internet. Estas variaciones de formatos a menudo no se distinguen, y se llaman JPEG.

RAW

RAW (en inglés significa crudo) es un formato de archivo digital de imágenes

que contiene la totalidad de los datos de la imagen tal y como ha sido captada por el sensor digital de la cámara fotográfica.

El formato RAW, generalmente lleva aplicada compresión de datos sin pérdida de información.

Los archivos RAW sólo pueden ser creados por cámaras digitales, no por software. Se usa en aquellos casos en los que se necesita archivar una fotografía tal como ha sido captada por el sensor digital, sin ningún tipo de procesamiento por la cámara, para poder trabajarla posteriormente en el ordenador mediante un programa de tratamiento de imágenes. Por asociación con la fotografía analógica, también suele conocerse el formato RAW como negativo digital. UFRaw es software libre basado en dcraw. Se puede utilizar como un plugin de GIMP, y está disponible para la mayoría de sistemas operativos. RawShooter

Essentials 2005 / 6 es software libre desarrollado por Pixmantec. Otra alternativa de “revelado RAW” en software libre que usan dcraw es RawStudio.

PNG

PNG (Portable Network Graphics) es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes. Este formato fue desarrollado en buena parte para solventar las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos. El PNG se desarrolló como un formato de imagen estático y se creó el formato MNG como su variante animada.

TIFF

La denominación en inglés “Tagged Image File Format” es un formato de archivo de imágenes con etiquetas. Esto se debe a que los ficheros TIFF

contienen, además de los datos de la imagen propiamente dicha, “etiquetas” en las que se archiva información sobre las características de la imagen, que sirve para su tratamiento posterior.

PSD

Formato original de Photoshop. Guarda capas, canales, guías y en cualquier modo de color. Adobe Photoshop es 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). Es un producto elaborado por la compañía de software Adobe Systems, inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

CDR

La extensión .cdr es un formato de archivo de imagen vectorial usado por Corel Draw, una suite útil hecha por Corel Graphics Suite. Existen variedad de software además de Corel Draw, que puede usar este formato de imagen, por ejemplo, SK1 pueden convertir archivos .cdr hacia otros formatos vectoriales tanto propietarios como libres.

DWG

Extensión de archivo electrónico de dibujo computarizado, utilizado principalmente por el programa AutoCAD; producto de la compañía AutoDesk. El nombre de la extensión .dwg se originó de la palabra inglesa “drawing”. Los archivos DWG no son siempre compatibles entre sí, existiendo numerosas versiones de este tipo de archivo, aparejadas a muchas de las distintas versiones del programa AutoCAD, que desde 1982 hasta 2009 ha sacado al mercado 23 versiones.

Debido a la elevada cuota de mercado del programa AutoCAD en la industria y el diseño, se ha cubierto la necesidad de lectura de este tipo de archivos por parte de otros programas mediante un archivo de intercambio, importación-exportación, conocido como DXF (Drawing eXchange File), aunque un número creciente de programas de CAD están preparados para operar de forma no nativa con este tipo de archivos.

SWF

SWF es un formato de archivo de gráficos vectoriales creado por la empresa Macromedia (actualmente Adobe Systems).

Los archivos SWF pueden ser creados por el programa Adobe Flash®, aunque hay otras aplicaciones que también lo permiten. Básicamente es un formato vectorial, pero también admite bitmaps. Los archivos SWF suelen ser sufi-

cientemente pequeños para ser publicados en la World Wide Web en forma de animaciones o applets con diversas funciones y grados de interactividad. También son usados frecuentemente para crear animaciones y gráficos en otros medios, como menús para películas en DVD y anuncios de televisión.

XCF

Formato para el almacenamiento de imágenes del programa GIMP. GIMP fue desarrollado como una herramienta libre para trabajar con imágenes y se ha convertido en una alternativa libre y eficaz al Photoshop para gran número de usos.

Herramientas Software Libre para la edición de Gráficos: GIMP, InkScape, Blender

El Formato de Documento Abierto para Aplicaciones Ofimáticas de OASIS, es un formato de fichero estándar para el almacenamiento de documentos ofimáticos.

ARCHIVOS DE DOCUMENTOS

OPEN DOCUMENT

El Formato de Documento Abierto para Aplicaciones Ofimáticas de OASIS (en inglés, OASIS Open Document Format for Office Applications), también referido como formato OpenDocument (ODF), es un formato de fichero estándar para el almacenamiento de documentos ofimáticos tales como hojas de cálculo, memorandos, gráficas y presentaciones.

DOC

Microsoft Word utiliza un formato nativo cerrado y muy utilizado, comúnmente llamado DOC (utiliza la extensión de archivo .doc). Por la amplísima difusión del Microsoft Word, este formato se ha convertido en estándar de facto con el que pueden transferirse textos con formato o sin formato, o hasta imágenes,

TIPO DE FORMATO	EXTENSIÓN	SE ABRE CON
TEXTO	.ODT	OPEN OFFICE
HOJA DE CÁLCULO	.ODS	OPEN OFFICE
PRESENTACIÓN	.ODP	OPEN OFFICE
DIBUJO	.ODG	OPEN OFFICE
GRÁFICA	.ODC	OPEN OFFICE
FÓRMULA MATEMÁTICA	.ODF	OPEN OFFICE
BASE DE DATOS	.ODB	OPEN OFFICE
IMAGEN	.ODI	OPEN OFFICE
DOCUMENTO MAESTRO	.ODM	OPEN OFFICE

siendo preferido por muchos usuarios antes que otras opciones como el texto plano para el texto sin formato, o JPG para gráficos; sin embargo, este formato posee la desventaja de tener un mayor tamaño comparado con algunos otros.

XLS

Extensión para los archivos de hoja de cálculo de Microsoft Excel. Es una aplicación para manejar hojas de cálculo. Este programa fue y sigue siendo desarrollado y distribuido por Microsoft, y es utilizado normalmente en tareas financieras y contables.

MDB

Extension de los archivos de Microsoft access, programa de gestión de base

de datos creado por Microsoft para uso personal de pequeñas organizaciones. Es un componente de la suite Microsoft Office aunque no se incluye en el paquete “básico”. Una posibilidad adicional es la de crear ficheros con bases de datos que pueden ser consultados por otros programas. Dentro de un sistema de información entraría dentro de la categoría de Gestión y no en la de Ofimática como algunos creen.

PPT

Extension de los archivos de Microsoft PowerPoint, programa de presentación desarrollado para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS. Ampliamente usado en distintos campos como en la enseñanza, nego-

cios, etc. Según las cifras de Microsoft Corporation, cerca de 30 millones de presentaciones son realizadas con PowerPoint cada día. Forma parte de la suite Microsoft Office.

TXT

Los archivos de texto plano (en inglés plain text) son aquellos que están compuestos únicamente por texto sin formato, sólo caracteres.

Estos caracteres se pueden codificar de distintos modos dependiendo de la lengua usada.

Algunos de los sistemas de codificación más usados son: ASCII, ISO-8859-1 o Latín-1, Unicode, etc. Se les conoce también como archivos de texto llano, o texto simple, por carecer de información destinada a generar formatos

(negritas, subrayado, cursivas, tamaño, etc.) y tipos de letra (por ejemplo, Arial, Times, Courier, etc.).

PDF

PDF (acrónimo del inglés Portable Document Format, formato de documento portátil) es un formato de almacenamiento de documentos, desarrollado por la empresa Adobe Systems. Este formato es de tipo compuesto (imagen vectorial, mapa de bits y texto).

Está especialmente ideado para documentos susceptibles de ser impresos, ya que especifica toda la información necesaria para la presentación final del documento, determinando todos los detalles de cómo va a quedar, no requiriéndose procesos anteriores de ajuste ni de maquetación. Cada vez se utiliza más también como especificación de visualización, gracias a la gran calidad de las fuentes utilizadas y a las

facilidades que ofrece para el manejo del documento, como búsquedas, hipervínculos, etc.

Herramientas Software Libre para la implantación de una Suite Ofimática: OpenOffice.Org
Herramientas de visualización de Documentos: Evince

ARCHIVOS DE AUDIO

MP3

MPEG-1 Audio Layer 3, más conocido como MP3, es un formato de audio digital comprimido con pérdida desarrollado por el Moving Picture Experts Group (MPEG) para formar parte de la versión 1 (y posteriormente ampliado en la versión 2) del formato de vídeo MPEG. El mp3 estándar es de 44 kHz y un bitrate de 128 kbps por la relación de calidad/tamaño. Su nombre es el acrónimo de MPEG-1 Audio Layer 3 y el término no se debe confundir con el de reproductor MP3.

WAV

WAV (o WAVE), apócope de WAVEform audio format, es un formato de audio digital normalmente sin compresión de datos desarrollado y propiedad de Microsoft y de IBM, que se utiliza para almacenar sonidos en el PC. A pesar de que el formato WAV puede soportar

casi cualquier códec de audio, se utiliza principalmente con el formato PCM (no comprimido) y al no tener pérdida de calidad puede ser usado por profesionales. Para tener calidad CD de audio se necesita que el sonido se grabe a 44100 Hz y a 16 bits. Por cada minuto de grabación de sonido se consumen unos 10 megabytes de espacio en disco. Una de sus grandes limitaciones es que solo se puede grabar un archivo de hasta 4 gigabytes, que equivale aproximadamente a 6,6 horas en calidad de CD de audio.

VORBIS

Vorbis es un códec de audio de fines generales previsto para permitir flexibilidad máxima del codificador, permitiéndole escalar sobre una gama excepcionalmente amplia de bitrates. En la escala de nivel de calidad/bitrate (CD audio o DAT-rate estéreo, 16/24 bits) se encuentra en la misma liga que

MPEG-2 y Musepack (MPC) y comparable con AAC en la mayoría de bitrates. Similarmente, el codificador 1.0 puede codificar niveles de calidad desde CD audio y DAT-rate estéreo hasta 48kbps sin bajar la frecuencia de muestreo. Vorbis también está pensado para frecuencias de muestreo bajas desde telefonía de 8kHz y hasta alta definición de 192kHz, y una gama de representaciones de canales (monoaural, polifónico, estéreo, cuadrafónico, 5.1, ambisónico o hasta 255 canales discretos).

Ogg Vorbis es totalmente abierto, libre de patentes; la biblioteca de referencia (libVorbis) se distribuye bajo una licencia tipo BSD por lo que cualquiera puede implementarlo ya sea tanto para aplicaciones propietarias como libres.

Herramientas Software Libre para la reproducción de audio: Amarok, Rythmbox, ...
Herramientas Software Libre para la edición de audio: Audacity, Ardour, ...

ARCHIVOS DE COMPRESIÓN

TAR

Formato de compresión de archivos ampliamente usado en entornos UNIX, identificados con la extensión tar. Además hace referencia al programa para la manipulación de archivos que es estándar en estos entornos. El formato fue diseñado para almacenar archivos de una forma conveniente en cintas magnéticas y de allí proviene su nombre, que proviene de "Tape Archiver" (en inglés: archivador en cinta). Debido a este origen el formato está preparado para ser procesado linealmente, no contando con manera de extraer un miembro sin recorrer todo el archivo hasta encontrarlo.

ZIP

Formato de almacenamiento sin pérdida, muy utilizado para la compresión de datos como imágenes, programas o

documentos. Para este tipo de archivos se utiliza generalmente la extensión ".zip". Muchos programas, tanto comerciales como libres, lo utilizan y permiten su uso más habitual. El formato ZIP fue creado originalmente por Phil Katz, fundador de PKWARE. Katz liberó al público la documentación técnica del formato ZIP, y lanzó al mismo tiempo la primera versión de PKZIP en enero de 1989.

RAR

Formato de archivo propietario, con un algoritmo de compresión sin pérdida utilizado para la compresión y archivado de datos. El rar es más lento que el zip pero comprime más.

ARJ

ARJ (Archived by Robert Jung) es una aplicación para crear archivos comprimidos creada por Robert K. Jung. La última versión de ARJ fue la 2.84, que

soporta las arquitecturas de Intel de 16 y 32 bits.

La compresión de ARJ es similar en cierta medida a la de PKZIP 1.02. Algunas partes de ARJ estaban cubiertas por una patente americana. Estaba disponible para ser licenciado bajo términos más amigables que PKZIP. Sus días cumbre fueron durante la era de las BBS en parte porque podía crear archivos multivolumen (dividiendo un archivo grande en ficheros más pequeños). ARJ también permitía al usuario alterar el nivel de compresión de un archivo. Desde esos días, ARJ ha perdido mucha de su cuota de mercado, a favor de RAR y otros formatos; la falta de una interfaz gráfica también ha contribuido a su desaparición virtual del mundo del escritorio.

GZIP

gzip es una abreviatura de GNU ZIP, un software libre GNU que reemplaza

al programa compress de UNIX. gzip fue creado por Jean-loup Gailly y Mark Adler. Apareció el 31 de octubre de 1992 (versión 0.1). La versión 1.0 apareció en febrero de 1993.

No se debe confundir gzip con ZIP, el cual no es compatible. gzip sólo comprime archivos, pero no los archiva. Debido a esto a menudo se usa junto con alguna herramienta para archivar (popularmente tar). Normalmente, la extensión de los archivos comprimidos con gzip es .gz. El software de Unix a menudo se distribuye como ficheros con extensión .tar.gz o .tgz, llamados tarballs. Son archivos empaquetados con tar y comprimidos con gzip. Hoy en día, cada vez se distribuye más y más software como fichero.tar.bz2 debido a las ventajas de la compresión bzip2.

Herramientas Software Libre para la compresión de archivos: 7-zip, gzip, ...

La seguridad informática consiste en asegurar que los recursos del sistema de información (material informático o programas) de una

organización sean utilizados de la manera que se decidió y que el acceso a la información allí contenida así como su modificación sólo sea posible a las personas que se encuentren acreditadas y dentro de los límites de su autorización.



Un Firewall es una parte de un sistema o una red que está diseñado para bloquear el acceso no autorizado

FIREWALL

Un cortafuegos (o firewall en inglés) es una parte de un sistema o una red que está diseñado 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.

Los cortafuegos pueden ser implementados en hardware o software, o una combinación de ambos.

Los cortafuegos se utilizan con frecuencia para evitar que los usuarios de Internet no autorizados tengan acceso a redes privadas conectadas a Internet, especialmente intranets. Todos los mensajes que entren o salgan de la intranet pasan a través del cortafuegos, que examina cada mensaje y bloquea aquellos que no cumplen los criterios

de seguridad especificados.

Herramientas Software Libre para la implementación de Firewalls: Shorewall, IPCOP, Smoothwall, Firewall Builder, ...

HACKER

Hacker es un neologismo, comúnmente asociado al mundo de la informática, que se utiliza para referirse al profesional que está en la cúspide de la excelencia en su profesión, es decir, cualquier persona que le apasiona el conocimiento, descubrir o aprender nuevas cosas, entender el funcionamiento de éstas y dominarlas.

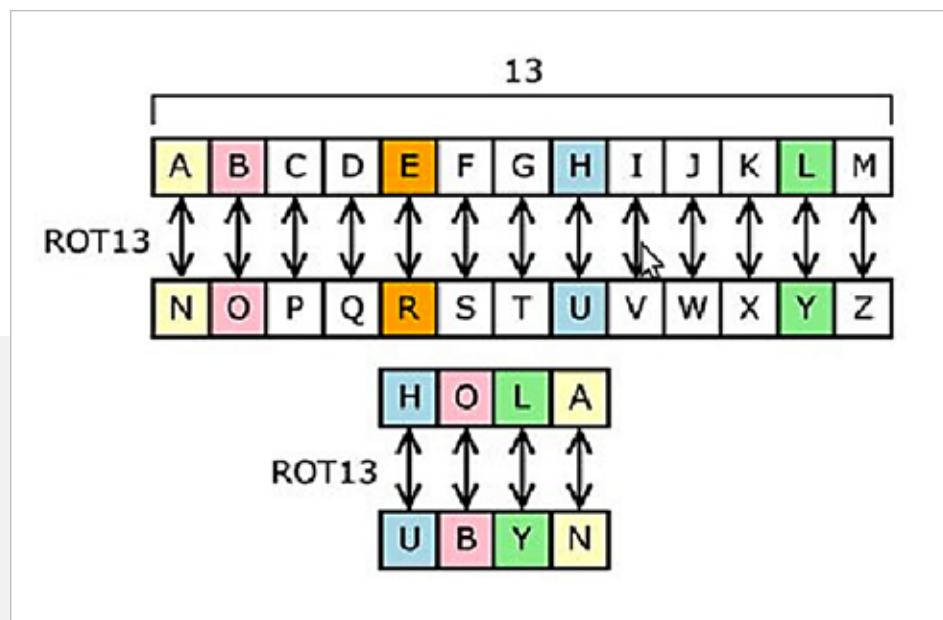
Hacker, usando la palabra inglesa, quiere decir divertirse con el ingenio [cleverness], usar la inteligencia para hacer algo difícil. No implica trabajar solo ni con otros necesariamente. Es posible en cualquier proyecto. No implica tampoco hacerlo con computadoras. Es posible ser un hacker de las bicicletas.

Por ejemplo, una fiesta sorpresa tiene el espíritu del hack, usa el ingenio para sorprender al homenajeado, no para molestarle. [Richard Stallman]

En la actualidad se usa de forma corriente para referirse mayormente a los criminales informáticos, debido a su utilización masiva por parte de los medios de comunicación desde la década de 1980.

CRIPTOGRAFÍA

La criptografía (del griego κρυπτω krypto, «oculto», y γράφω graphos, «escribir», literalmente «escritura oculta») es el arte o ciencia de cifrar y descifrar información mediante técnicas especiales y se emplea frecuentemente para permitir un intercambio de mensajes que sólo puedan ser leídos por personas a las que van dirigidos y que poseen los medios para descifrarlos. La finalidad de la criptografía es, en



primer lugar, garantizar el secreto en la comunicación entre dos entidades (personas, organizaciones, etc.) y, en segundo lugar, asegurar que la información que se envía es auténtica en un doble sentido: que el remitente sea realmente quien dice ser y que el contenido del mensaje enviado, habitualmente denominado criptograma, no haya sido modificado en su tránsito. En la actualidad, la criptografía no sólo se usa para comunicar información de forma segura ocultando su contenido a posibles fisgones. Una de las ramas de la criptografía que más ha revolucionado el panorama actual de las tecnologías informáticas es el de

la firma digital: tecnología que busca asociar al emisor de un mensaje con su contenido de forma que aquel no pueda repudiarlo posteriormente.

Herramientas Software Libre para la encriptación de información: GnuPG

TARJETA INTELIGENTE (SMARTCARD) Una tarjeta inteligente (smart card), o tarjeta con circuito integrado (TCI), es cualquier tarjeta del tamaño de un bolsillo con circuitos integrados que permiten la ejecución de cierta lógica programada. Aunque existe un diverso rango de aplicaciones, hay dos categorías principales de TCI. Las Tarjetas de

memoria contienen sólo componentes de memoria no volátil y posiblemente alguna lógica de seguridad. Las tarjetas microprocesadoras contienen memoria y microprocesadores.

Las aplicaciones más habituales son:

- **Identificación digital:** este tipo de aplicaciones se utilizan para validar la identidad del portador de la tarjeta en un sistema centralizado de gestión.
- **Control de acceso:** este tipo de aplicaciones se utilizan para restringir o permitir el acceso a una determinada área en función de distintos parámetros que pueden estar grabados en la tarjeta o pueden ser recupera-

► La criptografía es el arte o ciencia de cifrar y descifrar información mediante técnicas especiales.

dos de un sistema central de gestión a partir de la identidad grabada en la tarjeta. Este tipo de aplicaciones suelen estar ligadas a puertas o tornos automatizados que permiten/impiden el paso físico de una persona a una determinada área, si bien también tiene sentido este servicio en el ámbito de la autenticación en sistemas informáticos (webs, sistemas operativos, etc.). En este último caso, la frontera entre las aplicaciones de identificación y de control de acceso es difusa.

- **Monedero electrónico (Electronic Purse o Electronic Wallet (ePurse' y eWallet):** esta aplicación se utiliza como dinero electrónico. Se puede cargar una cierta cantidad de dinero (en terminales autorizados que dispongan de las claves de seguridad oportunas) y luego, sobre esta cantidad de dinero se pueden realizar operaciones de débito o consulta de

modo que puede ser utilizado para el pago o cobro de servicios o bienes.

- **Firma Digital:** este tipo de aplicaciones permiten almacenar un certificado digital de forma segura dentro de la tarjeta y firmar con él documentos electrónicos sin que en ningún momento el certificado (y más concretamente su clave privada) salgan del almacenamiento seguro en el que están confinados. Con estas aplicaciones se abre todo un abanico de posibilidades en el campo de la Administración electrónica.

- **Fidelización de clientes:** Este tipo de aplicación sirve a las empresas que ofrecen servicios o descuentos especiales para clientes que hacen uso de la tarjeta para poder validar la identidad del cliente, y para descentralizar la información. Suponiendo que se tiene un sistema de puntos acumulables canjeables por bienes o servicios, en el cual participan varias

empresas, esto simplifica mucho el tratamiento de los datos, evitando tener que compartir una gran base de datos o tener que realizar réplicas de las distintas bases (los puntos se podrían guardar en la propia tarjeta).

- **Sistemas de Prepago:** En estos sistemas, un cliente carga su tarjeta con una cierta cantidad de servicio su tarjeta, la cual va siendo decremada a medida que el cliente hace uso del servicio. El servicio puede variar desde telefonía móvil hasta TV por cable, pasando por acceso a sitios web o transporte público.
- **Tarjetas sanitarias:** En algunos hospitales y sistemas nacionales de salud ya se está implementando un sistema de identificación de pacientes y almacenamiento de los principales datos de la historia clínica de los mismos en tarjetas inteligentes para agilizar la atención. Actualmente la capacidad de almacenamiento



es muy limitada, pero en un futuro quizás se podría almacenar toda la historia dentro de la tarjeta. Es el caso de la tarjeta ONA de Osakidetza, en el País Vasco.

CLAVE PRIVADA, CLAVE PÚBLICA

La criptografía asimétrica es el método criptográfico que usa un par de claves para el envío de mensajes.

Una clave es pública y se puede entregar a cualquier persona, la otra clave es privada y el propietario debe guardarla de modo que nadie tenga acceso a ella.

Además, los métodos criptográficos garantizan que esa pareja de claves sólo se puede generar una vez, de modo que se puede asumir que no es posible que dos personas hayan obtenido casualmente la misma pareja de claves. Si el remitente usa la clave pública del destinatario para cifrar el mensaje, una vez cifrado, sólo la clave

privada del destinatario podrá descifrar este mensaje, ya que es el único que la conoce. Por tanto se logra la confidencialidad del envío del mensaje, nadie salvo el destinatario puede descifrarlo. Si el propietario del par de claves usa su clave privada para cifrar el mensaje, cualquiera puede descifrarlo utilizando su clave pública. En este caso se consigue por tanto la identificación y autenticación del remitente, ya que se sabe que sólo pudo haber sido él quien empleó su clave privada (salvo que alguien se la hubiese podido robar). Esta idea es el fundamento de la firma electrónica.

FIRMA DIGITAL

La firma digital hace referencia, en la transmisión de mensajes telemáticos y en la gestión de documentos electrónicos, a un método criptográfico que asocia la identidad de una persona o de un equipo informático al mensaje

o documento. En función del tipo de firma, puede, además, asegurar la integridad del documento o mensaje. La firma electrónica, como la firma ológrafa (autógrafa, manuscrita), puede vincularse a un documento para identificar al autor, para señalar conformidad (o disconformidad) con el contenido, para indicar que se ha leído y, en su defecto mostrar el tipo de firma y garantizar que no se pueda modificar su contenido.

AUTORIDAD CERTIFICADORA / DE CERTIFICACIÓN

En criptografía una Autoridad de certificación, certificadora o certificante (AC o CA por sus siglas en inglés Certification Authority) es una entidad de confianza, responsable de emitir y revocar los certificados digitales o certificados, utilizados en la firma electrónica, para lo cual se emplea la criptografía de clave pública.

- ▶ La firma digital hace referencia a un método criptográfico que asocia la identidad de una persona o de un equipo informático al mensaje o documento.

Jurídicamente es un caso particular de Prestador de Servicios de Certificación. La Autoridad de Certificación, por sí misma o mediante la intervención de una Autoridad de Registro, verifica la identidad del solicitante de un certificado antes de su expedición. En caso de certificados expedidos con la condición de revocados, elimina la revocación de los certificados al comprobar dicha identidad. Los certificados son documentos que recogen ciertos datos de su titular y su clave pública y están firmados electrónicamente por la Autoridad de Certificación utilizando su clave privada.

COPIA DE SEGURIDAD (BACKUP)

Una copia de seguridad o backup es un archivo digital, un conjunto de archivos o la totalidad de los datos considerados lo suficientemente importantes para ser conservados. Las copias de seguridad son un proceso

que se utiliza para salvar toda la información, es decir, un usuario, quiere guardar toda la información, o parte de la información, de la que dispone en el PC hasta este momento, realizará una copia de seguridad de tal manera, que lo almacenará en algún medio de almacenamiento, para posteriormente si pierde la información, poder restaurar el sistema.

Herramientas Software Libre para la realización de copias de seguridad: Bacula, Cobian Backup, Zmanda, Hinx Backup Easy, JaBack, Idle Backup, ...

SSL

Secure Sockets Layer -Protocolo de Capa de Conexión Segura- (SSL) y Transport Layer Security -Seguridad de la Capa de Transporte- (TLS), su sucesor, son protocolos criptográficos que proporcionan comunicaciones seguras por una red, comúnmente Internet.



◀ El Backup de archivos o información se realiza en varios soportes. Algunos de ellos son las memorias externas y los DVD.



- El Spam se realiza generalmente a través del correo electrónico. SpamAssassin es una de las herramientas de software libre que nos permite su prevención.

SERVIDOR SEGURO

Ordenador conectado a internet que utiliza protocolos (SSL) y sistemas de seguridad en las transacciones con sus usuarios. Un servidor seguro se reconoce porque la llave partida que generalmente aparece en la parte inferior izquierda del navegador aparece recompuesta.

SPAM

Se llama spam, correo basura o sms basura a los mensajes no solicitados, habitualmente de tipo publicitario, enviados en grandes cantidades (incluso masivas) que perjudican de alguna o varias maneras al receptor. La acción de enviar dichos mensajes se denomina spamming. Aunque se puede hacer por distintas vías, la más utilizada entre el público en general es la basada en el correo electrónico.

El correo basura también puede tener como objetivo los teléfonos móviles

(a través de mensajes de texto) y los sistemas de mensajería instantánea como por ejemplo Outlook, Lotus Notes, etc. También se llama spam a los virus sueltos en la red y páginas filtradas (casino, sorteos, premios, viajes y pornografía), se activa mediante el ingreso a páginas de comunidades o grupos o acceder a links en diversas páginas.

Herramientas Software Libre para la detección/eliminación de SPAM: SpamAssassin, TypePad, SpamBayes, Piratefish,...

SPOOFING

Spoofing, en términos de seguridad de redes hace referencia al uso de técnicas de suplantación de identidad generalmente con usos maliciosos o de investigación.

PHISHING

Phishing es un término informático

que denomina un tipo de delito encuadrado dentro del ámbito de las estafas cibernéticas, y que se comete mediante el uso de un tipo de ingeniería social caracterizado por intentar adquirir información confidencial de forma fraudulenta (como puede ser una contraseña o información detallada sobre tarjetas de crédito u otra información bancaria). El estafador, conocido como phisher, se hace pasar por una persona o empresa de confianza en una aparente comunicación oficial electrónica, por lo común un correo electrónico, o algún sistema de mensajería instantánea o incluso utilizando también llamadas telefónicas.

VIRUS

Un virus informático es un software malintencionado que tiene por objeto alterar el normal funcionamiento de la computadora, sin el permiso o el

conocimiento del usuario. Los virus, habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código de este. Los virus pueden destruir, de manera intencionada, los datos almacenados en un ordenador, aunque también existen otros más “benignos”, que solo se caracterizan por ser molestos.



► Vista del escritorio de los sistemas operativos Linux y Windows XP

Un sistema operativo es un software de sistema, es decir, un conjunto de programas de computación destinados a realizar muchas tareas entre las que destaca la administración de los dispositivos periféricos.

Los sistemas operativos, en su condición de capa software que posibilitan y simplifica el manejo de la computadora, desempeñan una serie de funciones básicas

esenciales para la gestión del equipo: Suministro de interfaz al usuario, administración de recursos, administración de archivos, administración de tareas y servicio de soporte y utilidades.

LINUX

GNU/Linux es uno de los términos empleados para referirse al sistema operativo libre similar a Unix que utiliza el núcleo Linux y herramientas de sistema GNU. Su desarrollo es uno de los ejemplos más prominentes de software libre; todo el código fuente puede ser utilizado, modificado y redistribuido libremente por cualquiera bajo los términos de la GPL (Licencia Pública General de GNU) y otras licencias libres. Algunas distribuciones son especialmente conocidas por su uso en servidores y supercomputadoras. No obstante, es posible instalar GNU/Linux en una amplia variedad de hardware como computadoras de escritorio y portátiles. En el caso de computadoras de bolsillo, teléfonos móviles, dispositivos empujados, videoconsolas y otros, puede darse el caso de que las partes de GNU se reemplacen por alternativas más adecuadas al caso.

Distribución Ubuntu 8.04 con el escritorio

GNOME 2.22 ejecutando las aplicaciones Mozilla Firefox, navegador web; emesene, cliente libre de la red WLM y gcalctool, programa de calculadora. IBM Roadrunner, la supercomputadora más potente del 2008, funciona bajo una distribución Linux

MAC OS

Mac OS (del inglés Macintosh Operating System, en español Sistema Operativo de Macintosh) es el nombre del sistema operativo creado por Apple para su línea de computadoras Macintosh. Es conocido por haber sido el primer sistema dirigido al gran público en contar con una interfaz gráfica compuesta por la interacción del mouse con ventanas, iconos y menús. Apple quitó importancia de forma deliberada a la existencia del sistema operativo en los primeros años de su línea Macintosh procurando que la máquina resultara más agradable al usuario, diferenciándolo de otros sistemas con-

temporáneos, como MS-DOS

WINDOWS

Windows es una familia de sistemas operativos desarrollados y comercializados por Microsoft. Existen versiones para hogares, empresas, servidores y dispositivos móviles, como computado-

res de bolsillo y teléfonos inteligentes. Hay variantes para procesadores de 16, 32 y 64 bits. Windows 7 es la versión más reciente para computadoras personales, Windows Server 2008 para servidores y Windows Mobile 6.0 en los dispositivos móviles.

Vista del escritorio del sistema operativo Mac OS Leopard



◀ Con el software privado, el usuario sólo tiene derecho a ejecutar el software y tiene derecho a modificarlo ni distribuirlo.



SOFTWARE LIBRE

Software libre es la denominación del software que respeta la libertad de los usuarios sobre su producto adquirido y, por tanto, una vez obtenido puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. El software libre suele estar disponible gratuitamente, o al precio de costo de la distribución a través de otros medios; sin embargo no es obligatorio que sea así, por lo tanto no hay que asociar software libre a “software gratuito” (denominado usualmente freeware), ya que, conservando su carácter de libre, puede ser distribuido comercialmente (“software comercial”).

SOFTWARE DE DOMINIO PÚBLICO

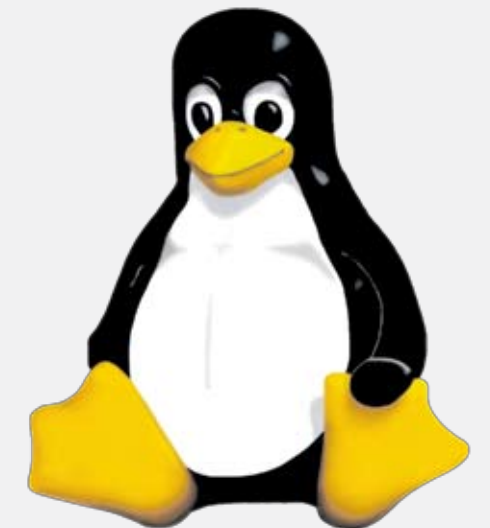
Es aquel software que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual. Cualquiera puede hacer uso de él,

siempre con fines legales y consignando su autoría original. Este software sería aquel cuyo autor lo dona a la humanidad o cuyos derechos de autor han expirado, tras un plazo contado desde la muerte de este, habitualmente 70 años. Si un autor condiciona su uso bajo una licencia, por muy débil que sea, ya no es del dominio público.

SOFTWARE PROPIETARIO

El término software propietario, privativo o de código cerrado hace referencia a cualquier programa informático en el que los usuarios tienen limitadas las posibilidades de usarlo, modificarlo o redistribuirlo (con o sin modificaciones), o cuyo código fuente no está disponible o el acceso a éste se encuentra restringido. En el software de código cerrado una persona física o jurídica (compañía, corporación, fundación, etc.) posee los derechos de

autor sobre un software lo que le da la posibilidad de controlar y restringir los derechos del usuario sobre su programa. Esto implica por lo general que el usuario sólo tiene derecho a ejecutar el software y no dispone de acceso a su código fuente o aún teniendo acceso a él no tiene derecho a modificarlo ni distribuirlo.



La memoria RAM es conocida como Memoria principal de la computadora. ◀



► Las carcasas, torres, gabinetes, cajas o chasis de computadora, son el almacén del equipo

TORRE

Las carcasas, torres, gabinetes, cajas o chasis de computadora, son el almacén del equipo que contiene los componentes de la computadora, normalmente contruidos de acero, plástico o aluminio.

También podemos encontrarlas de otros materiales como madera o polimetilmetacrilato para cajas de diseño. A menudo de metal electrolgalvanizado. Su función es la de proteger los componentes de la computadora.

La torre (del inglés tower), es una variante de la caja de computadora caracterizada por situarse en vertical. El diseño de las primeras torres ha cambiado mucho con el paso de los años. Las primeras torres vendidas en el mercado eran más bien sobrias: forma paralelepípeda y color blanco o crema. Pero se comienzan a fabricar los frontales intercambiables en colores, el color negro comienza a ser el imperante y la

popularización del modding trae los laterales con ventana y los componentes con LEDs y tubos de luz.

TARJETA GRÁFICA

Una placa o tarjeta gráfica, es una tarjeta de expansión para una computadora, encargada de procesar los datos provenientes de la CPU y transformarlos en información comprensible y representable en un dispositivo de salida, como un monitor o televisor. Algunas tarjetas gráficas han ofrecido funcionalidades añadidas como captura de video y sintonización de TV.

MÓDULO DE MEMORIA

La RAM es la memoria utilizada en una computadora para el almacenamiento transitorio y de trabajo (no masivo). En la RAM se almacena temporalmente la información, datos y programas que la Unidad de Procesamiento (CPU) lee, procesa y ejecuta. La memoria RAM es

conocida como Memoria principal de la computadora.

Son tarjetas de circuito impreso que tienen soldados circuitos integrados de memoria por una o ambas caras, además de otros elementos, tales como resistencias y capacitores.

MICROPROCESADOR

Es el componente en una computadora que interpreta las instrucciones y procesa los datos contenidos en los programas de la computadora. Las CPU proporcionan la característica fundamental de la computadora digital (la programabilidad) y son uno de los componentes necesarios encontrados en las computadoras de cualquier tiempo, junto con el almacenamiento primario y los dispositivos de entrada/salida.

El microprocesador es un circuito integrado que contiene elementos hardware, y el de CPU, que es un concepto

lógico. Un núcleo suele referirse a una porción del procesador que realiza todas las actividades de una CPU real. La tendencia de los últimos años ha sido la de integrar más núcleos dentro de un mismo empaque, además de componentes como memorias Cache y controladores de memoria, elementos que antes estaban montados sobre la placa base como dispositivos individuales.

DISIPADOR DE CALOR

Un disipador es un elemento físico, sin partes móviles, destinado a eliminar el exceso de calor de cualquier elemento. Su funcionamiento se basa en la segunda ley de la termodinámica, transfiriendo el calor de la parte caliente que se desea disipar al aire. Este proceso se propicia aumentando la superficie de contacto con el aire permitiendo una eliminación más rápida del calor excedente.



- Una fuente de alimentación es un circuito que convierte la tensión alterna de la red industrial en una tensión prácticamente continua.

SLOT DE EXPANSIÓN

Un slot (también llamado slot de expansión o ranura de expansión) es un elemento de la placa base de un ordenador que permite conectar a ésta una tarjeta adaptadora adicional o de expansión, la cual suele realizar funciones de control de dispositivos periféricos adicionales, tales como monitores, impresoras o unidades de disco.

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

Una fuente de alimentación es un circuito que convierte la tensión alterna de la red industrial en una tensión prácticamente continua.

TARJETA DE SONIDO

Una tarjeta de sonido o placa de sonido es una tarjeta de expansión para computadoras que permite la entrada y salida de audio bajo el control de un programa informático llamado

controlador (en inglés Driver). El típico uso de las tarjetas de sonido consiste en proveer mediante un programa que actúa de mezclador, que las aplicaciones multimedia del componente de audio suenen y puedan ser gestionadas. Estas aplicaciones multimedia engloban composición y edición de vídeo o audio, presentaciones multimedia y entretenimiento (videojuegos). Algunos equipos tienen la tarjeta ya integrada, mientras que otros requieren tarjetas de expansión.

LECTOR/GRABADOR DVD

La Grabadora de DVD se trata de un periférico capaz de leer y grabar en formato DVD todo tipo de datos: audio, vídeo y datos. Los discos DVD grabados pueden ser reproducidos en cualquier reproductor de DVD. Un DVD-R o DVD-Recordable (DVD-Grabable) es un disco óptico en el que se puede grabar o escribir datos con mucha mayor capaci-

dad de almacenamiento que un CD-R, normalmente 4.7 GB (en lugar de los 700 MB de almacenamiento estándar de los CD), aunque la capacidad del estándar original era 3,95 GB. Pioneer también ha desarrollado una versión de doble capa con 8,5 GB, que apareció en el mercado en 2005. Un DVD-R solo puede grabarse una vez, mientras que un DVD-RW es regrabable.

PLACA BASE

La placa base, placa madre, tarjeta madre o board (en inglés motherboard, mainboard) es una tarjeta de circuito impreso a la que se conectan las demás partes de la computadora. Tiene instalados una serie de integrados, entre los que se encuentra el Chipset que sirve como centro de conexión entre el procesador, la memoria ROM, los buses de expansión y otros dispositivos. Va instalada dentro de un gabinete

que por lo general está hecho de lamina y tiene un panel para conectar dispositivos externos y muchos conectores internos y zócalos para instalar componentes dentro del gabinete. La placa base además incluye un software llamado BIOS, que le permite realizar las funcionalidades básicas como: pruebas de los dispositivos, vídeo y manejo del teclado, reconocimiento de dispositivos y carga del sistema operativo.

CONECTOR RJ45

La RJ-45 es una interfaz física comúnmente usada para conectar redes de cableado estructurado, (categorías 4, 5, 5e y 6). RJ es un acrónimo inglés de Registered Jack que a su vez es parte del Código Federal de Regulaciones de Estados Unidos. Posee ocho "pines" o conexiones eléctricas, que normalmente se usan como extremos de cables de par trenzado.

Una aplicación común es su uso en cables de red Ethernet, donde suelen usarse 8 pines (4 pares). Otras aplicaciones incluyen terminaciones de teléfonos (4 pines o 2 pares) por ejemplo en Francia y Alemania, otros servicios de red como RDSI y T1 e incluso RS-232.

PUERTOS USB

El Universal Serial Bus (bus universal en serie) o Conductor Universal en Serie (CUS), abreviado comúnmente USB, es un puerto que sirve para conectar periféricos a una computadora. Fue creado en 1996 por siete empresas: IBM, Intel, Northern Telecom, Compaq, Microsoft, Digital Equipment Corporation y NEC.

El diseño del USB tenía en mente eliminar la necesidad de adquirir tarjetas separadas para poner en los puertos bus ISA o PCI, y mejorar las capacidades plug-and-play permitiendo a esos dispositivos ser conectados o desco-



El Universal Serial Bus, abreviado comúnmente USB, es un puerto que sirve para conectar periféricos a una computadora.



nectados al sistema sin necesidad de reiniciar.

PUERTO FIREWIRE

El IEEE 1394 (conocido como FireWire por Apple Inc. y como i.Link por Sony) es un estándar multiplataforma para entrada/salida de datos en serie a gran velocidad. Suele utilizarse para la interconexión de dispositivos digitales como cámaras digitales y videocámaras a computadoras.

IMPRESORA DE INYECCIÓN DE TINTA

Las impresoras de inyección de tinta consisten en inyectores que producen burbujas muy pequeñas de tinta que se convierten en pequeñísimas gotitas de tinta. Los puntos formados son el tamaño de los pequeños pixels. Las im-

presoras de inyección pueden imprimir textos y gráficos de alta calidad de manera casi silenciosa.

Para aplicaciones de color incluyendo impresión de fotos, los métodos de chorro de tinta son los dominantes, ya que las impresoras de alta calidad son poco costosas de producir. Virtualmente todas las impresoras de inyección son dispositivos a color; algunas, conocidas como impresoras fotográficas, incluyen pigmentos extra para una mejor reproducción de la gama de colores necesaria para la impresión de fotografías de alta calidad.

IMPRESORA LASER

Trabajan utilizando el principio Xerografía que está funcionando en la mayoría de las fotocopadoras: adhi-

riendo tóner a un tambor de impresión sensible a la luz, y utilizando electricidad estática para transferir el tóner al medio de impresión al cual se une gracias al calor y la presión.

Las impresoras láser son conocidas por su impresión de alta calidad, buena velocidad de impresión y su bajo costo por copia; son las impresoras más comunes para muchas de las aplicaciones de oficina de propósito general. Son menos utilizadas por el consumidor generalmente debido a su alto coste inicial. Las impresoras láser están disponibles tanto en color como en monocromo.

IMPRESORA TÉRMICA

Una impresora térmica obtiene la imagen mediante el calentamiento

- ▶ La conexión firewire es un estándar multiplataforma para entrada/salida de datos en serie a gran velocidad.

de papel sensible al calor. Éste es un sistema muy empleado en terminales de venta, cajeros automáticos, para imprimir tickets o recibos, o para crear etiquetas. Tienen la ventaja de no requerir más mantenimiento que la sustitución del rollo de papel. Es una tarea sencilla y rápida, lo que permite emplear estas impresoras sin necesidad de tener conocimientos especializados. El principal inconveniente que tienen es el corto periodo de vida de las impresiones, que pasadas pocas semanas se deterioran hasta quedar ilegibles porque desaparece lo impreso.

MULTIFUNCIÓN

También conocido como “impresora multifunción”, es un periférico que se conecta a la computadora y que posee las siguientes funciones dentro de un único bloque físico:

- Impresora

- Escáner
- Fotocopiadora, ampliando o reduciendo el original
- Fax (opcionalmente)
- Lector de tarjetas para la impresión directa de fotografías de cámaras digitales
- Disco duro (las unidades más grandes utilizadas en oficinas) para almacenar documentos e imágenes

En ocasiones, aunque el fax no esté incorporado, la impresora multifunción es capaz de controlarlo si se le conecta a un puerto USB. Un dispositivo multifunción (MFP del inglés, Multi Function Printer/Product/Peripheral) puede operar bien como un periférico de un ordenador o bien de un modo autónomo, sin necesidad de que la computadora esté encendida. Así, las funciones de fotocopiadora y fax-módem son autónomas, mientras el escaneado no se puede llevar a cabo sin la conexión a la computadora.



◀ Las impresoras láser son conocidas por su impresión de alta calidad, buena velocidad de impresión y su bajo costo por copia.

Una cámara web o web cam es una pequeña cámara digital conectada a una computadora, la cual puede capturar imágenes y transmitir las a través de Internet.



SCANNER

Un escáner de ordenador es un periférico que se utiliza para convertir, mediante el uso de la luz, imágenes impresas a formato digital. Los escáneres pueden tener accesorios como un alimentador de hojas automático o un adaptador para diapositivas y transparencias. Al obtenerse una imagen digital se puede corregir defectos, recortar un área específica de la imagen o también digitalizar texto mediante técnicas de OCR. Estas funciones las puede llevar a cabo el mismo dispositivo o aplicaciones especiales.

LECTOR DE CÓDIGOS DE BARRA

Escáner que por medio de un láser lee un código de barras y emite el número que muestra el código de barras, no la imagen. Hay escáner de mano y fijos, como los que se utilizan en las cajas de los supermercados. Tiene varios

medios de conexión: USB, Puerto serie, wifi, bluetooth incluso directamente al puerto del teclado por medio de un adaptador. Cuando se pasa un código de barras por el escáner es como si se hubiese escrito en el teclado el número del código de barras. Un escáner para lectura de códigos de barras básico consiste en el escáner propiamente dicho, un decodificador y un cable que actúa como interfaz entre el decodificador y el terminal o la computadora.

UPS

Un SAI (Sistema de Alimentación Ininterrumpida), también conocido por sus siglas en inglés UPS (Uninterruptible Power Supply: 'suministro de energía ininterrumpible') es un dispositivo que gracias a sus baterías, puede proporcionar energía eléctrica tras un apagón a todos los dispositivos que tenga conectados. Otra de las funciones de

los SAI es la de mejorar la calidad de la energía eléctrica que llega a los aparatos, filtrando subidas y bajadas de tensión y eliminando armónicos de la red en el caso de usar Corriente Alterna. Los SAI dan energía eléctrica a equipos llamados cargas críticas, como pueden ser aparatos médicos, industriales o informáticos que, como se ha dicho antes, requieren tener siempre alimentación y que ésta sea de calidad, debido a la necesidad de estar en todo momento operativos y sin fallos (picos o caídas de tensión).

WEBCAM

Una cámara web o web cam 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. También son muy utilizadas en mensajería instantánea y

chat como el MSN Messenger, Yahoo! Messenger, Ekiga, Skype etc. Por lo general puede transmitir imágenes en vivo, pero también puede capturar imágenes o pequeños vídeos (dependiendo del programa de la webcam) que pueden ser grabados y transmitidos por internet.



► Un escáner convierte mediante el uso de la luz, imágenes impresas a formato digital.

INDICE DE TERMINOS

ADSL (ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE)
ANCHO DE BANDA
ARJ
AUTORIDAD CERTIFICADORA / DE CERTIFICACIÓN
AVI
BLOGS
BMP
BOOKMARK O MARCADOR
CDR
CHAT
CLAVE PRIVADA, CLAVE PÚBLICA
CLIENTE DE CORREO ELECTRÓNICO
COMERCIO ELECTRONICO
CONECTOR RJ45
COOKIE
COPIA DE SEGURIDAD (BACKUP)
CORREO ELECTRÓNICO (E-MAIL)
CRIPTOGRAFÍA
DEL.ICIO.US
DIRECCION DE CORREO
DIRECCION IP
DISIPADOR DE CALOR

DNS (DOMAIN NAME SYSTEM)
DOC
DOMAIN (DOMINIO)
DWG
ERP
ETIQUETA (TAG)
EXTRANET
FEED
FIREWALL
FIRMA DIGITAL
FLICKR
FTP
FUENTE DE ALIMENTACIÓN
GESTOR DE CONTENIDOS
GESTOR DE RELACIONES CON EL CLIENTE (CRM)
GESTOR DOCUMENTAL
GIF
GPRS
GRUPO DE NOTICIAS (NEWSGROUPS)
GSM
GZIP
HACKER
HIPERENLACE

HTML
HTTP
IMAP
IMPRESORA DE INYECCIÓN DE TINTA
IMPRESORA LASER
IMPRESORA TÉRMICA
INTERNET
INTRANET
ITUNES
JPEG
LAN
LECTOR DE CÓDIGOS DE BARRA
LECTOR/GRABADOR DVD
LINUX
LISTA DE DISTRIBUCION (MAILING LIST)
MAC OS
MDB
MENSAJERÍA INSTANTÁNEA
MICROPROCESADOR
MICROSOFT
MMS
MÓDULO DE MEMORIA
MOTOR DE BÚSQUEDA
MOV

MP3
MPEG
MULTIFUNCIÓN
NAVEGADOR
OGG
OPEN DOCUMENT
P2P (PEER TO PEER)
PDA
PDF
PHISHING
PLACA BASE
PNG
PODCAST
POP3
PPT
PREGUNTAS DE USO FRECUENTE, PUF (FAQ)
PROVEEDOR DE SERVICIOS DE INTERNET
PSD
PUERTO FIREWIRE
PUERTOS USB
RAR
RAW
RDSI: ISDN
REDES SOCIALES

RSS
RTB (RED TELEFÓNICA BÁSICA)
SCANNER
SDSL
SERVIDOR SEGURO
SERVIDOR WEB
SIM
SLOT DE EXPANSIÓN
SMS
SMTP
SOFTWARE DE DOMINIO PÚBLICO
SOFTWARE LIBRE
SOFTWARE PROPIETARIO
SPAM
SPOOFING
SSL
STREAMING
SWF
TAR
TARJETA DE SONIDO
TARJETA GRAFICA
TARJETA INTELIGENTE (SMARTCARD)
TIENDA VIRTUAL (WEB STORE)

TIFF
TORRE
TWITTER
TXT
UMTS
UPS
URL
VIDEOCONFERENCIA
VIRUS
VOIP
VORBIS
VPN
WAB
WEB 2.0
WEBCAM
WEBINAR
WIKI
WWW, WEB O W3
XCF
XLS
YOUTUBE
ZIP