

Glosario

Como todas las nuevas tecnologías, la *Informática* ha dado lugar a la creación de novedosos términos que definen a los componentes físicos y lógicos de los instrumentos de cómputo y comunicaciones como *computadoras*, *equipos periféricos*, *redes*, *programas*, etcétera. Por razones obvias, la mayoría de tales términos tienen sus raíces o han sido concebidos, a partir de la nomenclatura original utilizada en los países desarrollados, que han sentado las bases de esta nueva herramienta de procesamiento de *datos*.

Es comprensible, entonces, que algunos de los nombres de los equipos de cómputo y comunicaciones nos suenen tan extraños como *módem*, *Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)*, *Internet*, *RAM*, *bit*, *Byte*, *ordenador*, *computadora*, *escáner*, *página Web*, *boot*, y muchos otros. Para que pueda entender cada uno de los temas aquí tratados, además de utilizar un lenguaje claro y didáctico y múltiples ilustraciones, se ha incluido un extenso glosario de términos de informática que presenta, por lo menos, las principales “nuevas palabras” que hayan sido utilizadas en los módulos, señaladas con tipo ***Negrita itálica***, con color rojo.

El glosario comienza con la palabra en español, seguida de su traducción literal en inglés. Se continúa con una o dos de las más claras descripciones del término, obviamente en el terreno de la informática y la computación, y en algunos casos se anexa una nota del autor (identificada con una **N**), que aclara o ejemplifica el término en cuestión.

A

Ábaco – *Abacus*. **1.** Instrumento que permite efectuar manualmente cálculos aritméticos mediante marcadores deslizables que simbolizan las distintas cantidades.



Álgebra de Boole – *Boolean Algebra*. **1.** Sistema matemático formulado por **George Boole** (1815-1864) en 1847 para realizar las operaciones de lógica formal, utilizando variables que pueden tomar sólo un número finito de valores. **2.** Álgebra o rama de las matemáticas que utiliza los operadores lógicos AND (Y), NOT (NO) y OR (O). Mediante la aplicación de los símbolos del sistema binario (0 cero y 1 uno), controla las funciones lógicas VERDADERO/FALSO.

Algoritmo – *Algorithm*. **1.** Secuencia de pasos que permiten resolver un problema. **N.** El algoritmo que permite resolver un problema determinado, constituye la receta *paso a paso* para llevar a buen término la solución.

Almacenamiento secundario – *Secondary storage*. **1.** Datos almacenados en una unidad o medio diferente a la memoria RAM. **N.** Las unidades de almacenamiento magnético, óptico, magnetoóptico o de cualquier otro tipo, reciben el nombre de unidades o sistemas de almacenamiento secundario, a diferencia de la memoria RAM, que se conoce como unidad de almacenamiento primario. La figura muestra un disco duro removible, con conexión a USB.

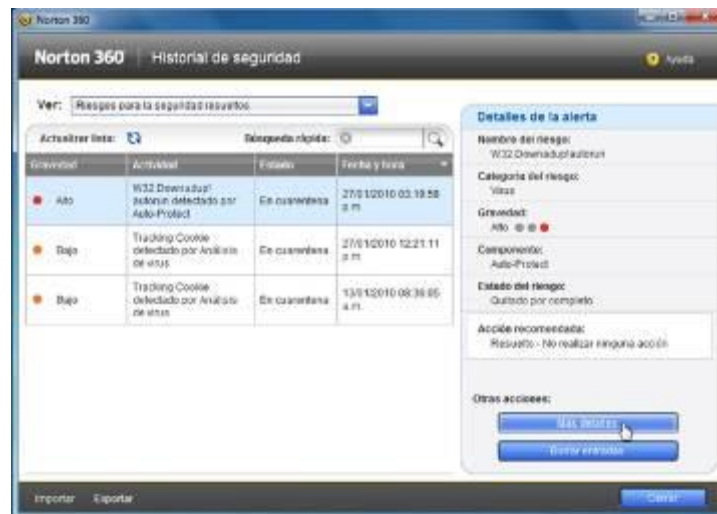


Analógico (a) – *Analogical*. **1.** Que presenta una analogía con algo. **2.** Semejante a. **3.** Instrumento de medida o computadora que utiliza datos **continuos**, en lugar de los **discretos**, con los que trabajan los equipos **digitales**. **N.** Los equipos analógicos representan los valores con variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes, como lo hace un reloj de manecillas, o como las ondas que se producen en el agua al arrojar un objeto.

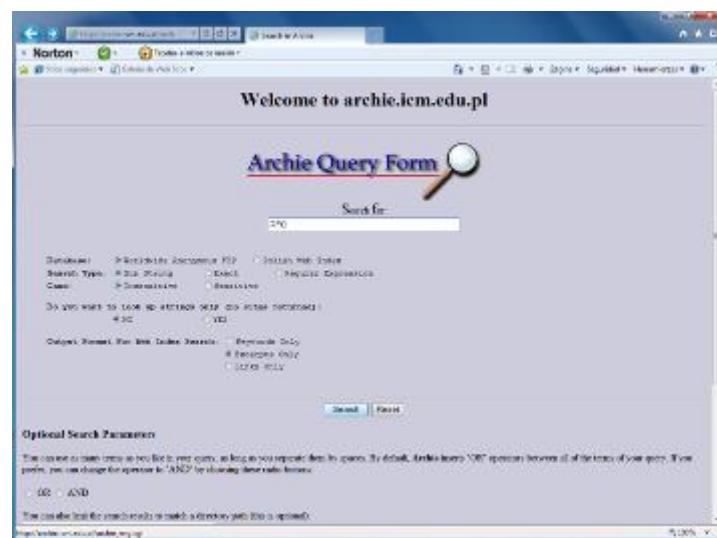
Ancho de banda – *Bandwidth*. **1.** En computación, es la cantidad de datos que se pueden transmitir a través de un medio de comunicación, entre la unidad de tiempo. **N.** El ancho de banda se mide en *bits/s*, aunque las grandes velocidades de transmisión de datos en la actualidad son tan grandes, que se deben utilizar múltiplos como *Kb/s* o *Mb/s*. Dependiendo del tipo de enlace, las velocidades más comunes son 56 *Kb/s* para las conexiones telefónicas; 10 *Mb/s* para Ethernet; 1000 *Mb/s* para Ethernet Gigabit y 10 *Gb/s* para Ethernet de 10 GB.

ANSI – *ANSI*. 1. Acrónimo de **American National Standards Institute**, institución que regula los estándares para productos, servicios y sistemas. **N**. La codificación ANSI permite mostrar caracteres sin formato en los archivos de texto de Windows.

Antivirus – *Antivirus software*. 1. Programa o conjunto de programas que protegen y ayudan a eliminar los virus informáticos que se introducen en las computadoras, rastreando la memoria y las unidades de almacenamiento. **N**. La mejor manera de encontrar programas de virus, es comparar su código con códigos de virus que ya han sido estudiados y desensamblados por los investigadores. Si el código coincide, ¡por supuesto que se trata de un virus!; entonces el antivirus aplica tecnologías de programación avanzadas, para eliminar el virus y reparar los archivos y configuraciones del sistema.



Archie – *ARCHIE*. 1. Sistema para la localización de información, archivos y directorios en servidores de FTP, caído en desuso después de la aparición de la World Wide Web. **N**. Al igual que **VERONICA** hacía con el servicio **Gopher**, **Archie** fue un auxiliar que facilitaba las tareas de localización de los archivos, ya que buscaba en los servidores de **FTP anónimo**. Fue desarrollado Universidad de McGill en Montreal, Canadá por **Alan Emtage** (nacido en 1964), **Bill Heelan**, y **Peter J. Deutsch**.



http://archie.icm.edu.pl/archie-adv_eng.html

Archivo – File. 1. Colección de datos organizados, almacenados como una unidad que cuenta con características especiales que lo hacen comprensible para la computadora. 2. Conjunto de registros relacionados entre sí.

ASCII – ASCII. 1. Acrónimo de *American Standard Code for Information Interchange*. 2. *Código Estándar Americano para el Intercambio de Información*. **N.** Se trata de un conjunto de caracteres codificados de 8 bits, capaces de representar mediante números, a 256 caracteres alfanuméricos y símbolos diferentes.

Auto verificación de encendido – Power-On Self Test. 1. Programa de auto verificación del sistema, que se ejecuta al encender la computadora. Se encuentra almacenado en un chip denominado **BIOS**, conectado a la **tarjeta principal**.

B

Backbone – Backbone. 1. Ver **Espina dorsal de Internet**. 2. Las computadoras y dispositivos de la red se conectan a un cable central llamado *bus* lineal o *backbone*, que utilizan para comunicarse entre sí y compartir los datos y servicios.

Base de datos – Database. 1. Colección o recopilación de datos relacionados y organizados en forma electrónica. **N.** Conjunto de datos estructurados en filas y columnas (tablas) pertenecientes a un mismo contexto, relacionados entre sí y almacenados de manera ordenada para facilitar su consulta.

BASIC – BASIC. 1. Acrónimo de *Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code* (Código de instrucciones simbólicas de propósito general para principiantes). **N.** Sencillo lenguaje de programación de alto nivel utilizado en el ámbito escolar, desarrollado en 1964 por **John George Kemeny** y **Thomas Eugene Kurtz**. En 1975 **Bill Gates** y **Paul Allen** de Microsoft (figura siguiente), liberan una versión de BASIC que se popularizó rápidamente. Este código es el antecedente de Visual Basic.



Basculador – Flip-Flop. 1. Circuito biestable. 2. Circuito o dispositivo electrónico capaz de asumir uno de dos estados en un momento dado, 0 (cero) o 1 (uno), (encendido/apagado).

Baudios – Bauds. 1. Un *baud* o *baudio*, es una unidad que representa la relación de transmisión de datos medida en pulsaciones u oscilaciones por segundo. **N.** La velocidad de transmisión de datos se mide en *bauds* (el nombre se debe a **Emile Baudot**). Otra manera de medir la velocidad de transmisión de datos es en *bps* (*bits por segundo*), lo que ha provocado una confusión, ya que mucha gente considera que da igual decir *bauds* que *bps*. En cierto modo tienen razón, sólo cuando la velocidad de transmisión permite enviar un bit con cada pulsación, evento que ha sido superado por mucho.

Binario – *Binary*. **1.** Propiedad o condición que implica dos posibles resultados o asignaciones (símbolos o caracteres). **2.** Sistema numérico que tiene como base el número 2.

Bit – *Bit*. **1.** Acrónimo de *Binary digiT*. **2.** Dígito binario. **3.** Es la mínima unidad de información capaz de ser representada por una computadora o sistema de comunicación (1 o 0). **N.** Todos los datos e información que manejan las computadoras se transmiten y almacenan en forma de bits; muchos de éstos a su vez, representan información más compleja como letras o caracteres, sonidos, video o gráficos.

Biónica – *Bionics*. **1.** Estudio de los organismos vivos, sus características y funciones, con la finalidad de crear dispositivos simuladores de los sistemas biológicos, que pueden ser implantados en organismos vivos como prótesis.

BIOS – *BIOS*. Ver **Sistema Básico de Entrada/Salida**.

Bluetooth – *Bluetooth*. **1.** Tecnología inalámbrica que permite la transmisión de datos entre dispositivos que se encuentran ubicados a cortas distancias. **N.** Cada vez más, las tecnologías inalámbricas permiten desarrollar pequeños dispositivos electrónicos que se interconectan mediante ondas de radiofrecuencia, que han dado como resultado un nuevo tipo de redes conocido como **WPAN**, por las siglas en inglés de *Wireless Personal Area Network*, o *Redes Inalámbricas de Área Personal*. Algunos de estos dispositivos son los audífonos “manos libres”, los teléfonos móviles, computadoras personales portátiles, receptores USB, etcétera.



bps – *bps*. **1.** En la transmisión de datos, *bps* es la cantidad de bits (unos o ceros) transmitidos en un segundo. **N.** La otra manera de medir la velocidad de transmisión de datos, además de los *bauds* o *baudios*, es en *bps* (*bits por segundo*). Un *baud* es igual a un *bps*, cuando la velocidad de transmisión de datos (en *bauds*) es capaz de transmitir un solo bit con cada pulsación, si se transmite más de uno, las velocidades son diferentes. Las nuevas tecnologías de comunicaciones, permiten desde hace algún tiempo, transmitir más de un bit en cada pulsación.

Broadcast – *Broadcast*. **1.** Difusión amplia. **2.** Paquete de datos que se envía desde un nodo a todos los nodos de una red. **N.** Tipo especial de **multicast**, el cual puede ser recibido por todos los nodos de la red. En el caso de las direcciones IP, la clase E que asigna direcciones a las redes y nodos de Internet de tipo *Broadcast*, realmente no se usa, sino en forma experimental.

Byte – *Byte*. **1.** Número de bits (unos y ceros del sistema binario) que se requieren para representar un carácter en computación. **2.** Secuencia de 8 bits adyacentes que se manipulan como una unidad. **N.** En una computadora de 8 bits, el byte es la mínima unidad de almacenamiento direccionable conocida como *palabra*, y se considera la unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Al contener ocho bits, que pueden tener sólo dos valores (uno o cero), los bytes pueden representar hasta 256 caracteres distintos del código **ASCII**.

C

CAD – *CAD (Computer-Aided Design)*. **1.** Diseño asistido por computadora. **2.** Uso de la computadora para diseñar todo tipo de productos industriales y de consumo. **N.** Existe una gran variedad de programas comerciales para CAD especializados en un determinado tipo de diseño, por ejemplo diseño arquitectónico, diseño industrial o de ingeniería. Los programas de dibujo vectorial se consideran un tipo especial de CAD.



CAE – *CAE (Computer-Aided Engineering)*. **1.** Ingeniería asistida por medio de computadora. **N.** Los sistemas CAE se utilizan generalmente para análisis de estructuras, de circuitos o de diseños que pueden incluso haber sido creados con sistemas CAD.

CAM – *CAM (Computer-Aided Manufacturing)*. **1.** Manufactura asistida por computadora. **2.** Uso de la computadora como ayuda en los procesos de fabricación. **N.** Las piezas o artefactos que se van a construir pueden haber sido diseñados antes con herramientas CAD; después se pasan los archivos generados en forma electrónica a los procesos de CAM, que pueden ser *control numérico, control de procesos, robótica, etcétera*.

Campo – *Field*. **1.** Unidad mínima de almacenamiento en una base de datos. **2.** Cada uno de los datos que se almacenan en una base de datos, que forman parte de un concepto general llamado **registro**. **N.** Los registros, que son la unidad de información que se refiere a un mismo concepto, pueden contener uno o más campos. Cada campo se refiere a una característica o dato del registro.

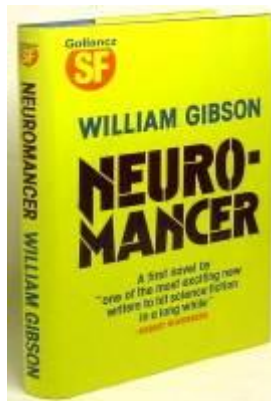
CASE – *CASE (Computer-Aided Software Engineering)*. **1.** Técnicas que permiten automatizar la producción de *programas para computadora (software)*.

Celdas – *Cells*. **1.** En informática, específicamente al trabajar con hojas de cálculo, una celda es el lugar o casillero donde se introducen los datos. **N.** Las celdas se forman con la intersección de las filas o renglones, y las columnas que conforman el área de trabajo de un programa manejador de hojas de cálculo, como Excel.

Chip – *Chip*. **1.** Pastilla. **2.** Plaqueta. **3.** Pequeña pieza de silicio o algún otro material semiconductor, que contiene en su interior un **circuito integrado**. **N.** Por su propia naturaleza, *chip* es sinónimo de *circuito integrado*.



Ciberespacio – *Cyberspace*. **1.** Espacio virtual que se encuentra dentro de las computadoras y redes de todo el mundo. **2.** Término acuñado por el escritor estadounidense de ciencia ficción, **William Ford Gibson** (nacido el 17 de marzo de 1948), en su premiada novela **Neuromancer** publicada en 1984, donde existen personajes tales como **Case** un antihéroe, hacker del ciberespacio; **Molly** heroína del *cyberpunk*; **Ratz** dueño del bar de **Chiba**, donde comienza la historia y muchos más.



Circuito integrado – *Integrated Circuit (IC)*. **1.** Chip. **2.** Sistema de circuitos interrelacionados, almacenados en una pequeña tableta o pastilla de silicio. **N.** Los primeros circuitos integrados se construyeron en 1958 y han evolucionado, optimizando y ampliando la capacidad de integración de los componentes, de tal manera que se habla de circuitos integrados SSI (integración a pequeña escala), MSI (integración a mediana escala), LSI (integración a gran escala), VLSI (integración a muy grande escala), SLSI (integración a súper gran escala) y ULSI (integración a ultra gran escala).

Cliente – *Client*. **1.** Programa que envía una petición de servicios a una computadora conectada a la red, esperando una respuesta. **N.** **Cliente** y **servidor** son dos términos de redes que se han utilizado para denotar a dos computadoras; una que solicita los servicios, y la otra que se dedica a ofrecer los servicios, bases de datos o programas a diferentes clientes.

Clip de sonido – *Audio clip*. **1.** Segmento corto de una obra musical. **2.** Archivo con formato de audio, que presenta una idea musical o de sonido completa.

Clip de video – *Video clip*. **1.** Cortometraje electrónico o digital. **2.** Archivo con formato de video, que en pocas imágenes presenta una idea completa.

Cluster – *Cluster*. **1.** Racimo. **2.** Agrupamiento. **N.** En computación, específicamente al hablar de la estructura de los discos, cluster es un conjunto de sectores que el sistema operativo reconoce como una unidad de almacenamiento.

CMOS – *Complementary Metal Oxide Semiconductor*. **1.** Dispositivo electrónico que permite almacenar datos con un muy bajo consumo de energía. **N.** Este tipo de chip permite almacenar datos como la fecha y la hora, así como las configuraciones básicas de la computadora, utilizando una pequeña batería. De esta manera, aunque se apague la computadora los datos

no se pierden; al encenderla nuevamente, la computadora los “recuerda” y sigue trabajando normalmente.

Codec – *Codec*. **1.** Codificador-decodificador, del inglés **compressor-decompressor** o más comúnmente, **coder-decoder**. **2.** Tecnología (**software**, **hardware** o ambos) que permite comprimir y descomprimir datos digitales de audio o video. **N.** Los clips de audio y de video se comprimen para que ocupen menos espacio en las unidades de almacenamiento mediante tecnologías propietarias, cuando usted desea escuchar o ver uno de ellos, necesita el programa o equipo decodificador correspondiente. Los sistemas operativos actuales configuran algunos de los **codecs** más usuales al momento de su instalación, si usted requiere alguno extra deberá descargarlo de la página Web del proveedor.

Codificar – *To encode, to code*. **1.** Traducir datos de un sistema estándar de representación (como sería un lenguaje natural o un sistema numérico) a otro. **N.** Por ejemplo, expresar una serie de instrucciones para la computadora en el lenguaje de programación que sea legible para la máquina.

Código ASCII – *ASCII Code*. **1.** Acrónimo de **American Standard Code for Information Interchange**. **2.** Código Estándar Americano para el Intercambio de Información. **3.** Ver **ASCII**.

Comando – *Command*. **1.** Instrucción que le indica a la computadora cómo realizar una operación determinada. **2.** Instrucción de computadora que al ser invocada ejecuta una serie de instrucciones preprogramadas. **N.** Instrucción, orden o conjunto de instrucciones y órdenes, que bajo un solo nombre (**Copiar**, **Pegar**, **Guardar**, **Eliminar**, **Borrar**, **Buscar**, etcétera), permiten realizar una o varias tareas de cualquier programa de aplicación o sistema operativo.

Compilador – *Compiler*. **1.** Programa traductor de código que produce un programa objeto o ejecutable en lenguaje máquina.

Computación – *Compute*. **1.** Computar. **2.** Procesamiento de datos utilizando computadoras para obtener los resultados deseados. **3.** Realizar procesos de cálculo con una computadora. **N.** Los términos **Informática** y **Computación** causan algunas controversias entre los diferentes actores de las tecnologías de la información, hasta el punto de ser considerados como **sinónimos**. Sin embargo, hay que destacar que la computación se refiere propiamente a las actividades que tienen relación con el correcto funcionamiento de las computadoras (instalación y puesta a punto de programas y equipos, mantenimiento y programación de las computadoras, etcétera.), y la informática utiliza a la computación para automatizar los procesos de datos para producir y administrar la información.

Computadora – *Computer*. **1.** Máquina o dispositivo capaz de recibir datos, procesarlos y entregar resultados en la forma deseada. **2.** Equipo electrónico (*Hardware*) que recibe instrucciones en forma de programas (*Software*) para resolver diferentes tareas utilizando **algoritmos**. **N.** Este término ha causado gran polémica en el mundo hispanohablante. En las publicaciones sobre computación provenientes de España se le denomina *ordenador* (del francés *Ordinateur*) y con menos frecuencia *computador* (del inglés *Computer*), mientras que en la mayoría de los países latinoamericanos se ha generalizado otra traducción del vocablo inglés: *computadora*.



Computadora digital – *Digital computer*. **1.** Computadora que opera sobre datos discretos o discontinuos; en otras palabras, sobre dígitos binarios (ceros y unos) representados por impulsos eléctricos. **N.** Esto contrasta con las computadoras analógicas, las cuales operan sobre variables continuas como la temperatura o la presión estableciendo analogías entre las variaciones y los datos. La mayoría de las computadoras actuales son de tipo digital.

Computadora Personal – *Personal Computer (PC)*. **1.** Microcomputadora destinada a trabajo individual o de escritorio. **2.** Sistema individual –de escritorio, portátil o de portafolio– que consta de monitor, unidad central de procesamiento, teclado y ratón. **N.** El nombre de *Personal Computer (PC)* lo dio IBM a sus microcomputadoras de escritorio, y es como se conoce a las computadoras con tecnología IBM y a sus clones o compatibles. Actualmente tienen una gran capacidad de procesamiento, comparable con las minis o macrocomputadoras utilizadas por bancos, centros de investigación e industria en general. La figura muestra la primera PC de IBM.



Concentrador – *Hub*. **1.** Dispositivo periférico utilizado en las redes, que sirve como unidad central de las conexiones entre las computadoras de la red. **2.** Centro de conexiones de una red, que retransmite los datos entre las computadoras, y regenera las señales que van hacia computadoras remotas. **N.** Los concentradores generalmente se utilizan para conectar una computadora principal con gran capacidad de cómputo llamada **servidor**, con muchas **estaciones de trabajo** (*workstations*), para compartir datos y recursos a través de sus múltiples puertos Ethernet. Aunque la mayoría de las veces los concentradores cumplen con su cometido, han sido desplazados por otros equipos más eficientes llamados *Switches* (**conmutadores**), que mejoran el rendimiento y la seguridad de las redes interconectadas.



Consulta – *Query*. **1.** Sub-tabla de datos extraída de las tablas principales de una base de datos, con la finalidad de consultar sólo los datos que cumplen con una serie de criterios establecidos.

Contextual – *Contextual*. **1.** Que ofrece funciones distintas, dependiendo de las necesidades de cada caso (o del contexto), como imprimir un archivo, compartir una carpeta, etcétera.

Contraseña – *Password*. **1.** Palabra clave que sirve como protección para impedir el acceso a un programa o a una sesión de una computadora. **N.** Al introducir una clave equivocada en una ventana que la requiere, se bloquea el acceso al usuario. Por eso es indispensable recordar las contraseñas que se “activan” en la computadora.

Copia de seguridad – *Backup*. **1.** Copia de los archivos y carpetas que contienen información creada en la computadora, para resguardarla en una unidad de respaldo. Se conocen también como *copias de respaldo*.

Coprocesador matemático – *Coprocessor*. **1.** Unidad de punto flotante (*Floating point unit, FPU*). **2.** Microprocesador complementario del **microprocesador principal** de una computadora, cuya función es realizar, trabajando en paralelo, las operaciones matemáticas de punto flotante con mucha rapidez y con muy alta precisión.

Correo electrónico – *Electronic mail*. **1.** Sistema de comunicación virtual que permite enviar y recibir mensajes de texto con archivos de cualquier tipo, incluidos como datos adjuntos. **N.** El correo electrónico es uno de los primeros servicios de Internet, que evolucionó a partir de comandos de UNIX como **Mail** o **mail**, que se utilizaban por los profesores e investigadores de las universidades para compartir sus experiencias. El correo electrónico moderno tiene la habilidad de enviar mensajes en forma simultánea a diferentes usuarios, con copia para muchos más, con la posibilidad de anexar archivos de texto, gráficos, sonido, video y programas.

CPU – *Central Processing Unit*. **1.** Ver **Microprocesador**. **2.** Ver también **Unidad Central de Procesamiento**. **N.** Resulta indistinto hablar de CPU o microprocesador.

Crackers – **Crackers**. **1.** Expertos en computación que disfrutan destrozando y robando la información de sitios y páginas Web conectadas a Internet.

D

Datos – *Data*. **1.** Símbolos, letras, números o hechos aislados que pueden ser leídos y procesados por una computadora para producir información. **N.** El término **dato** proviene del latín *datum*, que significa “lo que se da”. Los datos son los elementos usados como base, o antecedentes necesarios, para iniciar el análisis o cálculo, que permite llegar al conocimiento exacto de algo.

Degradado – *Degrade*. **1.** Variación de color de una figura o fondo para crear efectos de volumen. **2.** Transición gradual de un color a otro. **N.** Para crear efectos de volumen o de

lejanía y cercanía, a las figuras o fondos se les aplican diferentes tonalidades de uno o varios colores. Al efecto que se crea se le conoce como degradado.

Derecho de autor – Copyright. **1.** Rama de la **propiedad intelectual** que protege las obras literarias y artísticas de sus autores, plasmadas en cualquier medio (revista, libro, fonograma, medio magnético, etcétera). **2.** Ley que reconoce al autor de una obra, para hacerlo participe de los beneficios que produzcan su publicación, ejecución o reproducción. **N.** En la mayoría de los países del mundo, se han emitido leyes del derecho de autor, que son normas, reglas y principios que regulan los derechos intelectuales y patrimoniales que se conceden a los autores de obras literarias, artísticas, científicas, musicales y didácticas.

Diapositiva – Slide. **1.** Transparencia. **2.** Filmina. **3.** Fotografía positiva. **N.** Los rollos de película de cine están formados por una sucesión de diapositivas. Cada una de las páginas que se crean en una presentación electrónica se conoce como diapositiva.

Digital – Digital. **1.** Relativo a los dedos. **2.** Que trabaja con datos **discretos**, en lugar de los datos **continuos** con los que trabajan los instrumentos **analógicos**. **N.** Todos los datos que manejan las computadoras son **digitales**, porque éstas sólo entienden el lenguaje **binario** basado en dos dígitos llamados **bits**.

Directorio raíz – Root directory. **1.** Primer directorio o carpeta principal de un sistema de archivos jerárquico. **2.** En informática es el directorio superior de un sistema de archivos. **N.** Es el directorio o carpeta que incluye en su interior a todos los directorios y subdirectorios del sistema.

Dispositivo biestable – Flip-Flop. **1.** ver **Basculador**.

Diseño asistido por computadora – Computer Aided Design. **1.** Ver **CAD**.

Documento – Document. **1.** Trabajo de cualquier tipo, generado con una computadora y guardado en forma de archivo. **N.** Los archivos creados con un procesador de textos se denominan documentos; aunque, en general, el nombre se aplica a cualquier archivo que se haya hecho con una aplicación electrónica, por ejemplo, documentos de Excel, de Access, de Paint, de AutoCAD, etcétera.

DVD – DVD. **1.** Disco de Video Digital. **2.** Disco Versátil Digital. **N.** Dispositivo óptico de almacenamiento, con 7 veces la capacidad de los CD-ROM (4.7 Gigabytes). Los DVD regrabables pueden almacenar 3.9 GB de datos. Se utilizan generalmente para guardar películas o archivos de multimedios, que contengan gran cantidad de información de video, sonido e imágenes.



E

Enchufar y usar – Plug & Play. **1.** Tecnología que define ciertas especificaciones para que un sistema operativo reconozca automáticamente los equipos, tarjetas y unidades que se conectan a una computadora, sin necesidad de instalaciones manuales. **N.** Desde Windows

95, Microsoft, junto con Intel, certifican mediante esta tecnología incorporada en el BIOS y en el sistema operativo, a los equipos periféricos que cumplen con ciertos estándares, para ser reconocidos como *Plug & Play*.

Encriptación – *Encryption*. **1.** Codificación que se lleva a cabo en archivos, cambiando cadenas de caracteres por símbolos equivalentes, para evitar que sean entendidos por extraños. Para descifrarlos, generalmente se requiere de una contraseña.

Elemento humano – *People*. **1.** En informática, el elemento humano son todas aquellas personas que tienen que ver con el procesamiento de la información, en el que intervienen computadoras y sistemas afines. **N.** Por su propia naturaleza, las personas son el elemento más importante de los sistemas informáticos, ya que son humanos quienes construyen las máquinas; los que escriben los miles o millones de líneas de código de los programas, quienes reparan las computadoras y hasta los usuarios, que obtienen la información que se genera con el sistema de cómputo.

Equipo – *Hardware*. **1.** Componentes mecánicos, eléctricos, magnéticos y electrónicos de una computadora o sistema de cómputo. **2.** Componentes físicos o tangibles de un sistema de cómputo, en contrapartida con el software, que es intangible.

Era de la información – *Information Age*. **1.** Así como se ha dado por llamar “era industrial” a los años siguientes a la **Revolución industrial** gestada a fines del siglo XVIII y principios del XIX en Inglaterra, y “era espacial” al período que siguió a 1957 con el lanzamiento del primer satélite espacial, **Sputnik 1**, se considera que desde finales de la década de los 90, nos encontramos inmersos en la “era de la información”, que implica el uso exhaustivo de las **tecnologías de la información y la comunicación** en casi todas las actividades del ser humano.



Escáner – *Scanner*. **1.** Dispositivo digitalizador de imágenes. **N.** Aparato o **dispositivo periférico** que explora una imagen impresa mediante un haz de luz, y la convierte en señales digitales, que pueden ser procesadas por la computadora.



Escritorio virtual – *Virtual desktop*. **1.** Interfaz de usuario que aunque en realidad no es un escritorio, ofrece todas las herramientas que éste puede tener. **N.** Es algo así como cuando se juega en la computadora a las carreras de autos; se tiene la sensación de conducir un auto a toda velocidad, aunque eso no sucede realmente.

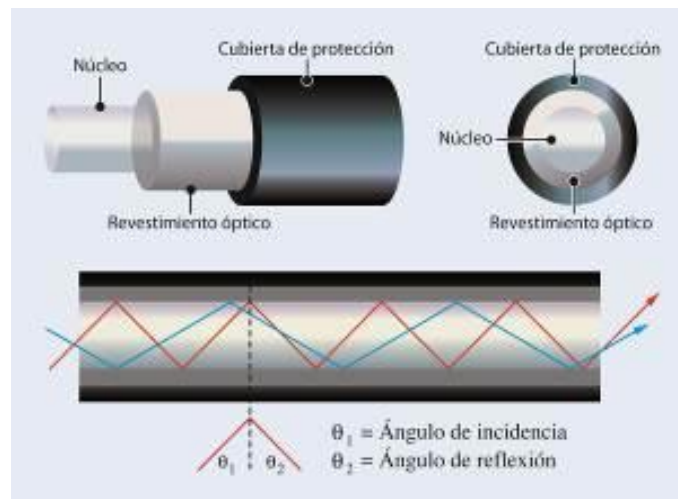
Espina dorsal de Internet – *Backbone*. **1.** Principales conexiones troncales de Internet. **N.** En California, en el área del **Valle del Silicio** (*Silicon Valley*), se encuentra la **espina dorsal de Internet** (*Backbone*), que son las principales conexiones troncales de Internet, formadas por varias empresas de tecnología y comunicaciones como: **Proveedores de servicios de Internet** (*ISP*), compañías telefónicas; compañías informáticas, empresas de redes y otras, que unidas formaron en 1990, *Advanced Network & Services (ANS)*, para asumir el control y soporte financiero de la gran red de redes. El *backbone* original de Internet fue ARPANET.

Ethernet – *Ethernet*. **1.** Tecnología estándar para las redes de computadoras de área local. **2.** Estándar internacional IEEE 802.3 para conexiones de redes de computadoras LAN. **N.** Es una de las tecnologías de red más utilizadas sobre todo en las pequeñas y medianas empresas, así como en las redes de computadoras personales, fue desarrollada en Palo Alto, California, en Estados Unidos, por **Xerox Corporation**.

F

FAT – *FAT*. **1.** *File Allocation Table* o **Tabla de Asignación de Archivos**. **2.** Tabla o sección protegida de los discos, donde se lleva un registro de todos los archivos que se guardan en el disco, con su dirección, y los sectores que ocupan. **N.** En la actualidad, los sistemas operativos modernos han cambiado al formato **NTFS** (*NT File System*), que permite dar formato a discos de mayor capacidad, pero siguen reconociendo el sistema FAT.

Fibra óptica – *Optical Fiber*. **1.** Delgadísimo filamento transparente hecho de material dieléctrico como vidrio o plástico, que tiene una enorme capacidad de transmisión de la luz mediante impulsos luminosos; esto es, en comunicaciones se está en posibilidad de transmitir millones de bits por segundo utilizando estos útiles medios.



Fórmula – *Formula*. **1.** Ecuación o regla que relaciona constantes o variables matemáticas. **N.** Las fórmulas de Excel son ecuaciones o notaciones matemáticas simbólicas que se escriben en una celda y se utilizan para realizar cálculos numéricos con diversos valores, para producir un nuevo valor o resultado que se asigna a la propia celda.

Formulario – *Form.* **1.** Página o plantilla que contiene campos vacíos que deben ser rellenados. **N.** En Microsoft Excel y en Microsoft Access se utilizan los formularios para dar de alta o insertar fácilmente los campos y registros, en las tablas que conforman las bases de datos.

Fotograma – *Film frame.* **1.** Cada una de las imágenes o cuadros que componen una película de celuloide. **N.** Con las nuevas tecnologías digitales, se aplica el término a cada una de las imágenes o recuadros que componen un clip de película. La velocidad a la que se muestran los fotogramas se expresa en fotogramas por segundo o *fps*.

FTP – *FTP.* **1.** **File Transfer Protocol** o Protocolo de Transferencia de Archivos. **2.** Protocolo para la transferencia de archivos en redes, del grupo TCP/IP, basado en la arquitectura **cliente-servidor**.

Fuente de poder – *Power Supply.* **1.** Fuente de alimentación de corriente eléctrica de la computadora. **N.** Las computadoras son delicados equipos electrónicos que trabajan con bajos voltajes de corriente “casi continua”; que difiere de la corriente alterna de las redes industriales que se suministra en las ciudades. Son circuitos y elementos que transforman y regulan la corriente entrante para suministrarla en las dosis adecuadas, a los minúsculos componentes de las computadoras.



G

Gadgets – *Gadgets.* **1.** Ver **Microprogramas personalizables**.

Galletita – *Cookie.* **1.** Archivo que se transfiere a la computadora del usuario y registra cierta información técnica acerca de sus preferencias y patrones de uso con respecto a un determinado sitio o servicio Web. **N.** El usuario puede configurar el navegador para que le notifique cuando se le envíe una *cookie* a su computadora, y tiene la opción de rechazarlo. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la decisión de no aceptar una *cookie* puede influir en la capacidad de disfrutar plenamente de los servicios o funciones que se ofrecen.

Gigabyte *Gigabyte.* **1.** Mil millones de bytes o 10 elevado a la 9a. potencia.

Gopher – *Gopher.* **1.** Protocolo de Internet para búsqueda de información almacenada en menús de tipo árbol. **N.** Gopher fue el servicio precursor de la World Wide Web, muy utilizado por profesores e investigadores de las primeras universidades conectadas a redes, creado en la Universidad de Minnesota en 1991.

H

Hackers – *Hackers.* **1.** Expertos en computación que ingresan a sitios conectados a las redes, con la finalidad de demostrar su superioridad tecnológica; es decir, superar el reto de “romper” la seguridad de los sitios Web.

Hardware – *Hardware*. Ver **Equipo**.

Hipermedia – *Hypermedia*. **1.** Se trata del mismo principio del hipertexto, sólo que las ligas o vínculos asociados a un texto o un gráfico, abren un archivo de sonido, activan un video o muestran un gráfico. **2.** Uso de los multimedia en el ambiente de hipertexto.

Hipertexto – *Hypertext*. **1.** Marcas de texto que permiten pasar de una página a otra de un mismo documento, de un documento a otro en una computadora, o de un documento en una computadora a otro ubicado en una terminal remota. **N.** El concepto data de 1945, cuando el Dr. **Vannevar Bush** escribe su teoría denominada **memex** en el documento “La manera en que pensamos”. **Ted Nelson** retoma la teoría en 1960 y la aplica a las computadoras con el nombre de *hypertext*.



Hipervínculo – *Hyperlink*. **1.** Vínculo de *hipertexto* o *hipermedia*. **2.** Texto o gráfico potenciado mediante código de lenguajes del *Web* como HTML o SGML, para que mediante una pulsación del ratón sobre él, se muestre en la pantalla otra sección del documento, otro documento en la misma computadora, o un documento ubicado en una computadora remota conectada en red o a Internet. **N.** El texto asignado como hipervínculo, generalmente se muestra en color azul. Al pulsar sobre él, adquiere una coloración rojiza que implica que ya ha sido utilizado. Al desplazar el apuntador del ratón sobre un texto o gráfico definidos como hipervínculos, cambia la forma de flecha por la de una pequeña mano.

HTML – *HTML*. **1.** *HyperText Markup Language* o Lenguaje de Marcado de Hipertexto. **N.** El lenguaje **HTML** es el estándar para el diseño y creación de las páginas de la *Web*. Es una variante del lenguaje que utilizan los procesadores de textos para asignar formato, llamado **Standard Generalized Markup Language**, SGML. Los programas navegadores tienen la capacidad de interpretar los códigos HTML para presentar en la pantalla los caracteres ASCII con los atributos de formato asignados.

HTTP – *HTTP*. **1.** *HyperText Transfer Protocol* o Protocolo de Transferencia de Hipertexto. **N.** HTTP es uno de los más nuevos protocolos de la suite TCP/IP, producto del desarrollo de la *World Wide Web* en 1990 por **Tim Berners-Lee**. Las direcciones de las páginas *Web* comienzan con las siglas HTTP, dos puntos y dos diagonales (http://).

I

Ícono de acceso directo – *Direct access icon*. **1.** Ícono que sirve como liga o vínculo para acceder o abrir archivos, carpetas, programas o documentos que se encuentran en diferentes ubicaciones del disco duro, pulsando sobre él.



Íconos – *Icons*. **1.** En informática, un ícono es un pequeño dibujo o imagen que representa programas, archivos, carpetas, comandos y accesos directos, en una interfaz gráfica como Windows. **N.** Pequeños dibujos que representan archivos, carpetas, comandos y programas.

Iluminancia – *Illuminance*. **1.** Flujo luminoso que recibe la unidad de superficie, medido en *lux*.

Información – *Information*. **1.** Acción y efecto de informar sobre cualquier cosa. **2.** Conjunto de noticias o informes. **3.** Datos coherentes contenidos en un informe. **N.** La mayoría de las definiciones de **información** que se pueden encontrar en diccionarios como el de la Real Academia y otros, son demasiado generales y no dicen mucho en el ámbito de la **informática**. Tal vez la más apropiada es la del matemático estadounidense **Claude E. Shannon**: “Información es todo lo que reduce la incertidumbre entre diversas alternativas posibles”.



Informática – *Informatics*. **1.** Ciencia de la información. **N.** El término es acrónimo de **INFORMación autoMÁTICA**, que significa: todo aquello que tiene relación con el procesamiento de datos, utilizando las computadoras o los equipos de procesamiento automático de información. En Estados Unidos no es muy conocido el término, que se toma como sinónimo de *Information Technology (IT)*. Algunos profesores de informática la definen también como un “conjunto de técnicas y conocimientos científicos que posibilitan el tratamiento automático de la información utilizando computadoras”.

Informe – *Report*. **1.** Descripción, oral o escrita, de las características y circunstancias de un suceso o asunto, Diccionario de la Real Academia Española. **N.** Como su nombre lo indica, la función de los informes es informar. En Microsoft Access, los informes cumplen con ese cometido, ya que permiten consultar información de las bases de datos en la pantalla, sin necesidad de imprimir hojas de papel. Los informes contienen sólo la información relativa al interés del tomador de decisiones que la recibe.

Ingeniería social - *Social engineering*. **1.** En informática, se llama así a la actividad que practican algunos delincuentes informáticos, para obtener información confidencial sobre cuentas e identidades de usuarios de Internet con fines fraudulentos.

Instancia – *Instance*. **1.** Acción y efecto de **instar**, que en una de sus acepciones significa “urgir la pronta ejecución de algo”, Diccionario de la Real Academia Española. **N.** En informática se utiliza el término **instancia** para denotar **solicitud** e **insistencia** y se aplica a una copia de un programa ejecutable que se ha instalado en la memoria de la

computadora. En Flash, una instancia es la copia de un objeto tomado de la librería y ubicado en el escenario. Aunque no se trata del objeto original, las instancias heredan los métodos y propiedades del objeto, haciendo más eficiente y ligero el programa.

Instrucción. – *Instruction*. **1.** Palabra reservada en un lenguaje de programación, que realiza una función específica.

Inteligencia artificial – *Artificial Intelligence (AI)*. **1.** Rama de la ciencia de la computación que intenta entender la naturaleza de la inteligencia para producir nuevos tipos de máquinas o programas inteligentes. **2.** Emulación mediante sistemas de cómputo, de situaciones asociadas con la inteligencia y el comportamiento humanos como *el razonamiento, el aprendizaje y la auto-superación*.



Interfaz – *Interface*. **1.** Conexión física entre dos o más partes de una computadora, pueden ser dispositivos, aplicaciones o sistemas. **2.** Dispositivo que permite la interacción entre el usuario y la computadora.

Interfaz Gráfica de Usuario – *Graphical User Interface (GUI)*. **1.** Interfaz o pantalla de comunicación entre el usuario y el sistema operativo de la computadora. **N.** Las interfaces gráficas de usuario permiten interactuar fácilmente al usuario con la computadora, mediante iconos, ventanas y cuadros de diálogo, para realizar todas las operaciones, sin necesidad de escribir ningún tipo de **instrucción** o **comando**.

Internet – *Internet*. **1.** Red de redes. **N.** Red mundial integrada por millones de redes y computadoras interconectadas a través de diversos elementos físicos o inalámbricos, con la finalidad de transmitir información y compartir recursos entre sí, mediante una tecnología universal denominada **TCP/IP** (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). El usuario se conecta con un **proveedor de servicios de Internet (ISP)**, mediante un módem, a través de la línea telefónica; por medios inalámbricos, o mediante televisión por cable, y éste lo conecta directamente a la red Internet.



Intérprete – *Interpreter*. **1.** Programa que traduce a lenguaje máquina las instrucciones de un programa desarrollado en un lenguaje de alto nivel y las ejecuta, una a una. **N.** Algunos lenguajes de alto nivel como Perl, Logo, C#, Java, JavaScript o PHP, crean un código con instrucciones de alto nivel que deben ser traducidas a lenguaje máquina para ejecutarse. El sub programa que realiza la traducción al momento de ejecutar las instrucciones se denomina **intérprete** y depende directamente del lenguaje de programación que ha generado el código.

Intranet – *Intranet*. **1.** Red local, corporativa o empresarial (privada), basada en las tecnologías y estándares de Internet, utilizando la suite de protocolos TCP/IP.

Intuitivo – *Intuitive*. **1.** Que se comprende con sólo verlo, sin necesidad de razonamiento. **2.** Que se entiende fácilmente. **N.** Conocimiento inmediato, autoevidente.

Iteración – *Iteration*. **1.** Repetición de una o varias instrucciones en el código de un programa.

L

Laptop – *Laptop*. **1.** pequeña microcomputadora del tipo PC, que se utilizaba generalmente en lugares donde no se contaba con un escritorio o mesa, por lo que tomaron el nombre de **Laptop**, palabra compuesta de **Lap** (regazo, las piernas) y **Top** (arriba), porque se utilizaban encima de las piernas. **N.** Las primeras **Laptop** eran bastante pesadas y voluminosas. Las portátiles actuales han tomado el nombre de **Notebook** porque han reducido considerablemente su peso y son bastante pequeñas y delgadas.



Lenguaje binario – *Binary Code*. **1.** Código o lenguaje utilizado en computación, en el cual la codificación de datos se realiza únicamente mediante bits; es decir unos y ceros.

Lenguaje de marcado de hipertexto – *Hyper Text Markup Language*. **1.** Ver **HTML**.

Lenguaje de programación – *Programming Language*. **1.** Idioma artificial que permite crear programas o software mediante un conjunto de instrucciones, declaraciones, comandos y símbolos.

Lenguaje máquina – *Machine code*. **1.** Sistema de códigos en **lenguaje binario** (ceros y unos) que entienden las computadoras. **N.** El lenguaje de máquina fue el primer lenguaje utilizado para programar las computadoras, aunque dejó de utilizarse debido a la gran dificultad que representaba para los programadores. Fue sustituido por otros lenguajes más fáciles de aprender y utilizar llamados ensambladores, y después lenguajes de alto nivel como FORTRAN, COBOL, C, BASIC y muchos otros. Cada diferente tipo o arquitectura de computadoras necesita un lenguaje máquina específico, aunque resultan muy parecidos.

Localizador uniforme de recursos – *Uniform Resource Locator*. 1. Ver **URL**.

Logaritmo – *Logarithm*. 1. Exponente que indica la potencia a la cual es necesario elevar una cifra (denominada base) para obtener el número representado. **N**. Por ejemplo, en 10^3 el 10 es la base y el exponente 3 es el logaritmo; el número representado es 1,000. Los logaritmos fueron descubiertos por **John Napier** o **Neper** en 1614.



M

Macroinstrucciones – *Macroinstructions*. 1. Pequeños programas de tipo “*script*”, que realizan los usuarios de aplicaciones de oficina, para llevar a cabo tareas repetitivas relacionadas con procesadores de textos, hojas de cálculo y presentaciones. **N**. Algunas macroinstrucciones se utilizan como medios de difusión de virus, por lo que es conveniente no abrir archivos adjuntos de Microsoft Office, si el origen es dudoso.

Macrocomputadora – *Mainframe*. 1. Gran computadora de uso general utilizada en oficinas de gobierno, grandes empresas, universidades y centros de investigación. **N**. Las primeras computadoras fueron enormes macrocomputadoras que ocupaban extensos salones, los cuales debían contar con sistemas de enfriamiento debido al calentamiento que producían sus principales componentes: relevadores y tubos de vacío. Las macrocomputadoras actuales son de tamaño mediano, tienen una gran capacidad de procesamiento, pueden administrar las sesiones de cientos de usuarios al mismo tiempo y manejan extensas bases de datos.



Macros – *Macro*. **1.** Ver **Macroinstrucciones**.

Mapas de bits – *Bitmap*. **1.** Imágenes formadas por gran cantidad de pequeños puntos cuadrados llamados píxeles. **N.** Las imágenes de mapas de bits se forman mediante una estructura reticular compuesta de puntos de color (píxeles), cada uno de los cuáles está determinado por un valor binario que les atribuye color e iluminancia propios.

Mbps – *Mbps*. **1.** Un millón de bits por segundo. **N.** El uso inapropiado de las abreviaturas de las unidades del Sistema Internacional de Unidades provoca errores en la interpretación de algunas unidades. **Mbps** significa **megabits por segundo**, que equivale a 1,000 **kbps** o 1000,000 de **bps**. Un **MBps** serían 8,000,000 de bits por segundo, ya que un byte (B) se compone de 8 bits (b).

Menús contextuales – *Context menus, Pop-Up menu*. **1.** Listas de comandos que realizan operaciones distintas, dependiendo del lugar y momento en que se solicitan con el botón derecho del ratón. **2.** Menú que ofrece opciones relativas a una situación o contexto determinado. **N.** Los sistemas operativos gráficos modernos como Windows permiten, mediante una pulsación del botón secundario del ratón, la aparición de menús que presentan comandos acordes con las necesidades del momento. También se conocen como **menús emergentes**.

Microcomputadora – *Microcomputer*. **1.** Pequeña computadora que utiliza uno o más microprocesadores para realizar los procesos de cálculo. Generalmente consta de unidades de entrada y salida como teclado y monitor respectivamente, y unidades de almacenamiento secundario de información. **N.** El vertiginoso avance de la computación ha permitido que microcomputadoras que hace más de diez años tenían una capacidad de almacenamiento en memoria RAM de 16 a 512 kB, ahora por mucho menor precio, ofrezcan 1, 2 y hasta 4 GB como mínimo; es decir, ahora hay microcomputadoras con capacidades de proceso y almacenamiento de datos bastante mayores a las que poseían algunas **macrocomputadoras** de hace varios años.

Microprocesador – *Microprocessor*. **1.** **Unidad Central de Procesamiento** (CPU) de una computadora. **2.** Pequeño y complejo procesador central de una computadora compuesto de una gran cantidad de microcircuitos y microtransistores encapsulados en una sola unidad o chip. **N.** Los microprocesadores actuales contienen varios núcleos dentro de una sola cápsula, e integran memorias caché y controladores de memoria en la misma pastilla. La cantidad de transistores en los microprocesadores modernos sigue aumentando de acuerdo con la **Ley de Moore**; el Intel Itanium 2 contiene más de 1,700 millones de nanotransistores en una pequeña capsula de silicio.



Microprogramas personalizables – *Gadgets*. **1.** Pequeños dispositivos electrónicos que tienen una función específica. **N.** En Windows, los *gadgets* son pequeños programas de uso frecuente que simulan algunas de esas funciones, como un calendario, un reloj, etcétera.

Mnemotécnicos – *Mnemonic*. **1.** Nombres o códigos diseñados con técnicas que utilizan palabras e imágenes, para ayudar a la memoria a retener las cosas mediante asociación de ideas.

Módem – *Modem*. **1.** Acrónimo de **MO**dulator-**DEM**odulador (**MO**dulador-**DEM**odulador). **N.** Es un dispositivo electrónico que se conecta a la computadora, que permite transformar las señales digitales de ésta en pulsos analógicos (acústicos) para ser transmitidos a través de una línea telefónica. Cuando se reciben las señales analógicas en la computadora remota, otro módem las transforma en digitales para que puedan ser entendidas por ésta. En la actualidad se utilizan mucho los módems inalámbricos.



Modelo de referencia OSI – *OSI model*. **1.** *Open System Interconnection model* o modelo de interconexión de sistemas abiertos. **2.** Normas internacionales de conexión de computadoras en redes, diseñadas mediante protocolos ubicados en siete capas, cada una con funciones bien definidas pero relacionadas entre sí.

MS-DOS – *Microsoft Disk Operating System*. **1.** Sistema operativo de disco de Microsoft. **N.** El sistema operativo MS-DOS es **monotareas** y **monousuario**; fue liberado por Microsoft en 1981, junto con la primera Computadora Personal (PC) de IBM y sus compatibles. La interfaz de comandos del sistema trabaja en modo texto, mediante un indicador (*prompt*) que permite introducir los comandos en la pantalla negra. El sistema operativo de disco más utilizado por las **computadoras personales, PC**, con tecnología estándar de IBM, entre 1981 y 1993, fue reemplazado poco a poco por su hermano mayor **Windows 3**, y luego por las versiones posteriores: **Windows 95**, **Windows 98**, hasta el nuevo **Windows 7**.

Multicast – *Multicast*. **1.** Multidifusión. **N.** Envío de un paquete de datos (toda la información que se transfiere a través de la red, se hace en forma de paquetes), con una dirección específica, la cual puede ser accesada por múltiples nodos de la red.

Multimedia – *Multimedia*. **1.** Ver **Multimedios**.

Multimedios – *Multimedia*. **1.** Presentación de información mediante varios medios como sonido, video, grabación, digitalización y otros, utilizando una computadora. **2.** Uso de diversos medios para la distribución y el manejo de la información. **N.** Utilizando las capacidades gráficas y de video de los microprocesadores actuales, y los avances en cuanto a programación, últimamente se ha puesto de moda la tecnología **multimedia**, que significa aprovechar los medios que proporciona la computación para presentar información visual, sonora y con animaciones. Los dispositivos que se necesitan para optimizar la velocidad de estas presentaciones son los discos compactos (CD-ROM), videograbadoras, digitalizadores de imágenes, tarjetas aceleradoras de video, bocinas (altoparlantes), micrófono, etcétera.

N

Navegador – *Browser*. **1.** Programa que se utiliza para ver archivos HTML, generalmente ubicados en sitios remotos de Internet. **N.** Los navegadores permiten a los usuarios de computadoras, moverse o navegar entre documentos con formato HTML, CGI, ASP, etcétera, que son las páginas Web de Internet.

Navegar – *Navigation, Browsing*. **1.** Término utilizado para denotar la acción de desplazarse a través de documentos o páginas Web en Internet, que se acuñó debido al nombre en inglés de los programas que permiten el acceso a los sitios Web: **Browsers** (**hojeadores** de páginas Web o **navegadores**). **2.** Acción de *navegar* u *hojear* páginas Web de Internet con un programa **navegador**. **N.** El término en inglés para nombrar a los programas navegadores es **Browser**, y su uso implica echar una *ojeada* a las páginas Web que se encuentran ubicadas en lugares remotos conectados a la gran red mundial Internet.

Nibble – *Nibble*. **1.** Grupo de cuatro bits (o sea, medio byte) considerados por la computadora como una unidad. **N.** La división de los bytes (números binarios de ocho dígitos) en dos grupos de cuatro bits permite convertir cada grupo en un número hexadecimal de dos dígitos, lo cual facilita la manipulación de los datos.

Nodo – *Node*. **1.** Cada una de las computadoras o equipos servidores conectados a una red. **2.** Punto de unión de un objeto (imagen, cuadro de texto o diagrama) incrustado en un documento. Los objetos se pueden modificar, ampliar o reducir jalando sus nodos.

Notebook – *Notebook*. **1.** Pequeña computadora portátil con gran capacidad de cómputo. **2.** **Laptop** mejorada. **N.** Con el gran avance de las tecnologías de la microelectrónica, cada vez las **Laptop** fueron reduciendo su tamaño, hasta convertirse en ligeras computadoras llamadas **Notebook** por su semejanza con un cuaderno, ya que se pueden llevar en el portafolios escolar.



Número – *Number*. **1.** Símbolo o entidad matemática que representa una cantidad de unidades u objetos.

O

Objeto – *Object*. **1.** Cosa (que tiene identidades: real, abstracta, natural, artificial, etcétera). **2.** En informática, específicamente en el área de la **Programación Orientada a Objetos, POO**, un objeto se define como la **instancia de una clase**, donde una instancia es una copia de código ejecutable escrito en la memoria de la computadora, que reacciona ante las acciones del usuario en una interfaz gráfica. **N.** En la práctica, todos los componentes de un **documento** son objetos (texto, gráficos, imágenes, sonidos, videos, etcétera). También los componentes de una interfaz gráfica son objetos (iconos,

ventanas, menús, cuadros de diálogo y otros). Los objetos actúan como entidades individuales que pueden ser ubicados en cualquier lugar y se pueden modificar (ampliar, reducir o deformar).

Optimizar – *Optimize*. 1. Buscar la mejor manera de realizar cualquier tarea o actividad.

OSI – *OSI*. 1. Ver **Modelo de referencia OSI**.

P

Palanca de juegos electrónicos – *Joystick*. 1. Palanca que se conecta a la computadora o a la consola de juegos electrónicos, con botones mediante los cuales se controlan los elementos de los juegos. **N**. Al pulsar uno de los botones o girar la palanca, el dispositivo electrónico al que está conectado, recibe “órdenes” o **datos de entrada**.



Palmtop – *Handheld*. 1. Pequeña computadora que cabe en la palma de la mano, que se utiliza eficientemente como agenda, calendario, administrador de tareas diarias, para notas y recordatorios, como reloj, calculadora, etcétera. 2. *Palm*[®]. Marca comercial registrada para designar a cierto tipo de computadoras de mano fabricadas por **Palm Inc.** **N**. Las computadoras de mano reciben también el nombre de **PDA** por las siglas en inglés de *Personal Digital Assistant* o asistente digital personal. Palm fue uno de los primeros fabricantes de computadoras de mano, por lo que es común escuchar el término **Palmtop** para referirse a cualquier tipo de computadora de mano.

Pantone – *Pantone*. 1. Sistema de definición cromática de la compañía **Pantone Inc.**, de Nueva Jersey en Estados Unidos 2. Sistema de control de colores utilizado como estándar en la industria de la impresión.

Párrafo – *Paragraph*. 1. Unidad mínima de redacción de texto, que expresa una idea completa.

Partición – *Partition*. 1. Segmento de un disco que el sistema operativo reconoce como una unidad lógica independiente. **N**. Las tablillas de memoria, las unidades de disco y hasta los CD-ROM regrabables pueden dividirse en dos o más segmentos de manera lógica, que pueden ser formateados para que el sistema operativo los reconozca como unidades de almacenamiento independientes. La unidad que se utiliza para “cargar” el sistema operativo a la memoria se denomina partición primaria. El programa que permite crear particiones en los discos es **Fdisk**.

Parámetro – *Parameter*. 1. Valor o característica que se asigna a una variable o a un comando o instrucción.

Patrón – *Master*. 1. Modelo que sirve de muestra para sacar otra cosa igual, RAE. 2. En PowerPoint se trata de una diapositiva modelo donde se almacena toda la información

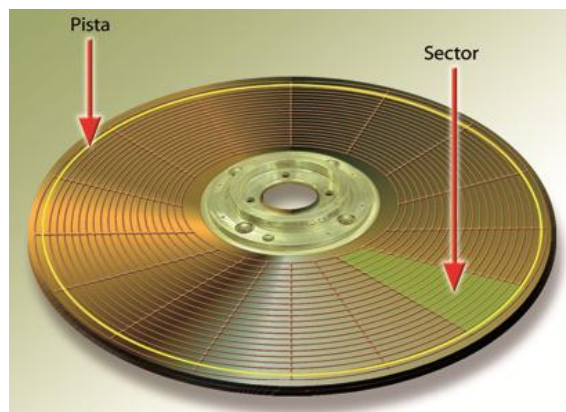
relacionada con la plantilla de diseños aplicados a la presentación actual. **N.** Todo lo que se hace, cambie o inserte en la diapositiva modelo, queda guardado en la plantilla y se aplica a las diapositivas de la presentación que se está editando.

PC – PC. 1. Ver **Computadora personal**.

PDA – Personal Digital Assistant. 1. Asistente Digital Personal. **N.** Computadora personal del tamaño de la palma de la mano. Las nuevas PDA cuentan también con funciones de teléfono y cámara digital, y son bastante más poderosas que muchas computadoras de los años 70 u 80.

Película – Movie, Film. 1. Obra cinematográfica que mediante recuadros proyectados en forma secuencial, presenta una historia basada en un guión. 2. Archivo creado mediante la combinación de texto, audio, imágenes y video, guardado con formato de video.

Pistas – Tracks. 1. Anillos concéntricos definidos en los discos, para guardar los datos. Su densidad se mide en *pistas por pulgada*.



Píxel – Pixel. 1. Acrónimo de Picture (**PIX**) **E**lement. 2. Unidad o elemento más pequeño que se puede manipular mediante hardware y software para iluminarlo y colorearlo de manera independiente en una pantalla de video. **N.** El conjunto de miles de estos píxeles forman las imágenes en la pantalla; entre más cantidad de píxeles conformen la pantalla, mejora la resolución. Los píxeles son la unidad básica de información que se utiliza para la construcción de imágenes digitales en la pantalla de la computadora, o en archivos digitales que se pueden imprimir

Plática en línea – Chat. 1. Charlas que se realizan entre usuarios de computadoras, mediante programas de comunicaciones o en determinados sitios de la Web, ya sea por escrito con el teclado o por voz.

Plug & Play – Plug & Play. 1. Ver **Enchufar y usar**.

POO – OOP. 1. Ver **Programación Orientada a Objetos**.

POST – POST. 1. *Power On Self Test*. Ver **Auto verificación de encendido**.

Programación – Programming. 1. Proceso de escribir una secuencia de pasos o instrucciones que permiten resolver un problema o tarea específica, auxiliados por el planteamiento de un algoritmo. 2. Pasos que se siguen para crear un programa: diseño, codificación, escritura, modificación, depuración, compilación o traducción del código al lenguaje de la máquina, y prueba del programa.

Programa de carga – Bootstrap loader. 1. Pequeño programa que se ejecuta cada vez que se enciende la computadora, ubicado en el sector **0** (cero) de los discos. **N.** Después

de realizar una rápida revisión del sistema, transfiere el control al núcleo o *kernel* del sistema operativo, que de ahí en adelante, se hace cargo de la administración de todas las operaciones y recursos de la computadora.

Programas – Software. **1.** Conjunto de **instrucciones**, *funciones* y *comandos* que integran un **algoritmo** para resolver alguna tarea específica en una computadora. **N.** El *software* o programa es una creación intelectual que no depende absolutamente del equipo físico sobre el cual trabaja. Es la parte intangible de la computación, pero al fin y al cabo, una parte muy importante, porque ninguna computadora hace nada para lo que no haya sido programada. Los programas de propósito específico, como los *procesadores de textos* o los *manejadores de bases de datos* se conocen como software de aplicación. Los sistemas operativos constituyen una clase especial de programas de sistema o control.

Protocolo – Protocol. **1.** Conjunto de reglas, normas o procedimientos que permiten que se lleve a cabo, de manera correcta, la comunicación entre dos o más computadoras conectadas entre sí.

Protocolo de Transporte de HiperTexto – HyperText Transport Protocol. **1.** Ver **HTTP**.

Puerto paralelo – Parallel port. **1.** Conector para dispositivos externos, que permite la comunicación entre la computadora y el dispositivo mediante bits, en forma paralela; es decir, uno o más simultáneamente. **N.** Los enchufes de este tipo de puerto se conocen como **DB 25**, el que va a la computadora y **Paralelo Centronics** el que va a la impresora.

Puerto serial – Serial port. **1.** Conector para dispositivos externos, que permite la comunicación entre la computadora y el dispositivo mediante bits, en forma serial; es decir, uno tras otro. **N.** Los enchufes o conectores de este tipo de puerto se conocen como **DB 25** o **DB 9**.

Q

Quipu – Quipu. **1.** Del quechua **Khipu** que significa **nudo**. **2.** Ramales de cordones anudados que permitían a los antiguos peruanos contar, hacer historias y dar noticias.

R

RAM – Random Access Memory. **1.** Memoria de acceso aleatorio. **2.** Memoria principal de la computadora que se utiliza para almacenar los programas, instrucciones, datos y resultados de los procesos que se llevan a cabo en la computadora. **N.** Es una memoria “volátil”; es decir, cuando se apaga la computadora se borran todos los datos. Para conservar la información, se debe grabar en un disco o medio magnético.

Ranuras de expansión – Slots. **1.** Ranura o receptáculo que sirve para conectar dispositivos adicionales a la computadora, insertándolos. **N.** Los dispositivos pueden ser tarjetas de circuitos impresos, discos, cartuchos de cintas o circuitos de memoria.

Ratón – Mouse. **1.** Dispositivo señalador electrónico que permite manipular los iconos y ventanas de los sistemas operativos gráficos, mediante uno o más botones. Algunos tienen además, una rueda circular en el centro, que sirve para desplazar el texto hacia arriba y hacia abajo en algunos programas o aplicaciones.

Red – Network. **1.** Dos o más computadoras conectadas entre sí mediante diversos elementos (físicos o de ondas electromagnéticas), con la finalidad de compartir datos, recursos y servicios entre ellas. **2.** Sistema de comunicación entre computadoras y dispositivos periféricos que permiten la transmisión de datos entre ellos. **N.** Una red debe enlazar al menos a dos computadoras, mediante conectores físicos o tarjetas

inalámbricas. La administración de las conexiones de la red generalmente se encuentra a cargo del sistema operativo y la comunicación se realiza mediante programas de comunicaciones llamados **protocolos**.

Red de área local – *Local Area Network (LAN)*. **1.** Conjunto de computadoras conectadas entre sí, en un área limitada, con la finalidad de compartir datos, programas y recursos.

Relevador – *Relay*. **1.** Relé. **2.** Interruptor eléctrico para control de corrientes de distintas intensidades.

Residuo – *Remainder*. **1.** Resto, resultado de la operación de restar. **2.** Sobrante. **3.** Lo que queda de una cosa después de eliminar una parte.

Resolución – *Resolution*. **1.** Grado de calidad de la imagen que depende de la cantidad de **píxeles** que la componen. **2.** Grado de calidad con la que se imprime un carácter o una imagen en una hoja impresa o en el monitor de la computadora. A mayor cantidad de píxeles, mayor resolución. **N.** La resolución de una impresión se mide en *ppp* o puntos por pulgada (*dpi, dots per inch*). La resolución de un monitor se mide en píxeles o puntos distribuidos a lo largo (columnas) y a lo ancho (filas). La resolución estándar en las computadoras actuales es de 1024 x 768 píxeles; es decir, 786,432 píxeles, aunque los nuevos monitores de cristal líquido que usan tecnologías **WXGA** (*Wide eXtended Graphics Array*), tienen resoluciones superiores a los 1400 x 900 píxeles.

RFC – *Request For Comments*. **1.** Petición de comentarios. **2.** Notas o propuestas sobre la estandarización de las tecnologías de Internet, que comenzaron a publicarse desde 1969 por los investigadores y técnicos creadores de las redes e Internet. **N.** Desde los inicios de Internet, los investigadores que participaron en su desarrollo formaron el *Network Working Group*, que se encarga de emitir informes técnicos para definir y proponer las normas y protocolos para las aplicaciones de Internet.

ROM – *Read Only Memory*. **1.** Memoria de sólo lectura. **2.** Circuito o chip que contiene instrucciones y datos de configuración, que se ejecutan cuando se enciende la computadora. **N.** Los datos son grabados en el chip por el fabricante y no es posible modificarlos.

S

Salto condicional – *Conditional Branch*. **1.** Bifurcación condicional que direcciona la secuencia de una serie de instrucciones de acuerdo a los resultados de una comparación.

Sectores – *Sectors*. **1.** Divisiones del disco, en forma de gajos, que segmentan a las **pistas**. Todas las pistas tienen el mismo número de sectores.

Servidor – *Server*. **1.** Computadora central de una red, encargada de proveer los servicios que requieren las estaciones de trabajo. **2.** Programa de aplicación que ofrece un servicio o paquete de servicios, los cuales le son solicitados por un programa cliente. **N.** Los servidores necesitan de un sistema operativo con la capacidad de atender en forma inmediata los requerimientos de software de las computadoras y programas cliente.

SIMM – *Single In-Line Memory Module*. **1.** Módulo simple de memoria en línea. **2.** Tablilla de circuitos impresos que aloja varios chips de memoria RAM. **N.** Los *SIMMs* se insertan en ranuras especiales, que permiten aumentar la memoria RAM de una computadora.

Síndrome del túnel carpiano – *Carpal tunnel syndrome*. **1.** Lesión por compresión del nervio mediano dentro de una abertura denominada túnel carpal o carpiano. **N.** El túnel carpiano se localiza en la cara anterior de la muñeca y está formado por elementos importantes para la movilidad de las manos, como los huesos carpianos de la base de la

muñeca, el ligamento carpiano transversal, y varios nervios y tendones. Aunque existen muchas causas, el síndrome puede ocurrir cuando el nervio mediano se presiona debido al uso excesivo del teclado o el ratón, en trabajos informáticos.



Sistema – *System*. **1.** Conjunto de reglas o principios sobre una materia, racionalmente enlazados entre sí (Diccionario de la Real Academia Española). **2.** Conjunto de normas, elementos y procedimientos que trabajan combinados para realizar una o varias tareas. **N.** En computación se llama **sistema** al conjunto de los componentes físicos y lógicos que permiten introducir datos, procesarlos y obtener resultados; es decir, a la propia computadora. Por eso, también se dice que todas las partes de una computadora constituyen un **sistema informático** o de cómputo. Una definición que aclara el concepto es: “Un sistema es un conjunto de componentes conectados y organizados, que trabajan para un fin común. El sistema cambia si alguno de ellos falta”.

Sistema Básico de Entrada/Salida – *BIOS*. **1.** Microchip pregrabado de fábrica con los programas de verificación y configuración de los dispositivos y componentes básicos de la computadora. **2.** Programas de inicio y configuración de la computadora, que se ejecutan desde el momento del encendido, generalmente grabados en un chip. **N.** Memoria **ROM** o chip de memoria preprogramado por el fabricante, que se encarga de detectar desde el inicio, todos los dispositivos conectados a la computadora, y de localizar el disco que contiene el **sistema operativo**, para cargarlo a la memoria **RAM**.

Sistema binario – *Binary system*. **1.** Sistema numérico que tiene como base el número 2. **N.** La comunicación más elemental con cualquier computadora se realiza mediante el sistema numérico binario. A partir de los unos y ceros del sistema binario, se codifican y decodifican las instrucciones que son capaces de entender las computadoras, utilizando el **álgebra de Boole** y operadores lógicos y matemáticos.

Sistema de archivos – *File system*. **1.** Estructura de nombres y modos de almacenamiento de las carpetas y archivos. **N.** Todos los sistemas operativos modernos cuentan con un sistema de archivos que define la manera de almacenar los datos en las unidades de almacenamiento de la computadora. La mayoría de ellos son jerárquicos; es decir, constituyen una estructura organizada en orden secuencial, por eso se crean directorios y subdirectorios. La secuencia de directorios y subdirectorios que se sigue para localizar un archivo se conoce como vía o ruta (*Path*).

Sistema informático – *Information system*. **1.** Todos los elementos y dispositivos que intervienen en los procesos informáticos. **N.** El sistema informático se refiere propiamente a la interacción entre los elementos que intervienen en los procesos de recopilación de datos, procesamiento de los datos y obtención y distribución de la información. Los elementos que intervienen en un sistema informático son: el **elemento humano**; los **equipos** o **hardware**; los **programas** o **software**, los **datos** y la **información**.

Sistema operativo – *Operating System (OS)*. **1.** Programa o grupo de programas que permiten controlar las operaciones de la computadora. **2.** Programa que se encarga de

administrar los recursos y comunicación del sistema con los dispositivos de entrada de datos y salida de información. **N.** Es el software que hace las veces de interfaz entre el operador y la computadora, y es el primer programa o grupo de programas que se instala en la memoria al encender la computadora.

Sistemas expertos – *Expert Systems*. **1.** Sistemas desarrollados mediante las técnicas de inteligencia artificial para resolución de problemas específicos.

Software – *Software*. Ver **Programas**.

Spam – *Spam*. **1.** Mensajes de correo electrónico de tipo publicitario no solicitados, enviados en forma masiva a los usuarios registrados en diversos servidores de correo.

Subrutina – *Subroutine*. **1.** Segmento independiente de un programa de computadora, que efectúa una tarea específica (como grabar un archivo en algún disco) y que puede ejecutarse repetidamente cada vez que es necesario.

T

Tabla de asignación de archivos – *File Allocation Table*. **1. FAT. 2.** Tabla o sección protegida de los discos, donde se lleva un registro de todos los archivos que se guardan en el disco, con su dirección, y los sectores que ocupan. **N.** La tabla de asignación o localización de archivos se encarga de llevar un minucioso control de todo lo que se borra y se guarda en el disco. Se encuentra ubicada después del sector **0** o de arranque de los discos. Es tan importante el control de las direcciones y segmentos donde se encuentran los archivos, que se tiene que guardar una copia adicional, que también se actualiza permanentemente.

Tableta digitalizadora – *Digitizing tablet, Graphics tablet*. **1.** Tableta gráfica. **N.** Tablilla sensible que funciona como **Unidad de entrada de datos** de la computadora, que permite dibujar en su superficie con un lápiz especial, y transmitir las señales a la computadora como datos binarios. Lo que se va dibujando aparece en el monitor directamente, como si se estuviera trazando con el **ratón**. Su uso requiere un programa de dibujo gráfico que “reconozca” esa tecnología.



Tarjeta principal – *Motherboard*. **1.** Tarjeta madre. **2.** Placa base. **N.** Tarjeta de circuitos integrados, donde residen o se conectan la mayoría de dispositivos de la computadora. Uno de los principales componentes de la tarjeta principal es el **microprocesador**.

TCP/IP – *TCP-IP*. **1.** Conjunto de protocolos de red. **2.** Paquete de protocolos que permiten la comunicación entre computadoras conectadas a Internet. **N.** En la actualidad existen más de cien protocolos pertenecientes a TCP/IP, pero los dos más importantes, que dieron origen a su nombre son: **Transmission Control Protocol** o protocolo de control

de transmisión, que se encarga de preparar en “paquetes” los datos que se enviarán, e *Internet Protocol* o protocolo de Internet, que “enruta” los datos a través de los diversos nodos, hasta su destino final.

Teclado – *Keyboard*. **1.** Dispositivo o principal unidad de entrada de datos a la computadora. **N.** Los teclados tienen entre 102 y 108 teclas con las cuales se escriben letras, números y símbolos especiales. Algunos cuentan además, con botones adicionales para controlar las funciones de multimedia y las de navegación en Internet. Las computadoras portátiles tienen poco más de 87 teclas.

Tecnologías de la Información y Comunicación – *Information and Communication Technologies*. **1.** Herramientas electrónicas que permiten recopilar, almacenar, procesar y distribuir la información. **N.** Concepto que aglutina no sólo a las computadoras y programas sino que, en una concepción más amplia, incluye todas las nuevas tecnologías y equipos que están al alcance de las personas, como *cámaras digitales, juegos electrónicos, reproductores de multimedia, equipos de comunicación, teléfonos celulares, medios de distribución de información* como las redes e *Internet*, etcétera.

Tema – *Theme*. **1.** Conjunto de elementos de diseño de Windows que combinados, cambian sustancialmente la apariencia del escritorio y las ventanas. **2.** Combinación de imágenes, colores y sonidos que juntos conforman un diseño particular del equipo. **N.** Un tema incluye un fondo o tapiz de escritorio, un protector de pantalla, un color del borde de para las ventanas, y una combinación de sonidos. También pueden incluir iconos y punteros o apuntadores del ratón. Windows 7 desde su instalación incluye algunos temas como **Windows 7, Arquitectura, Personajes, Paisajes** y otros, pero se pueden conseguir más en la página Web de Microsoft. También es posible incluir fondos o protectores de pantalla del propio usuario.



TIC – *ICT* o *IT*. **1.** Ver **Tecnologías de la Información y Comunicación**.

Topología – *Topology*. **1.** Conformación geométrica en que se conectan las computadoras para formar redes. **2.** Disposición o forma en que se tiende el cableado o se ubican los equipos periféricos que interconectan a una serie de computadoras. **N.** Las redes mundiales como Internet tienen una gran cantidad de nodos interconectados, a los cuales se puede acceder desde cualquier punto, aunque una parte de ella se haya inhabilitado. Siempre habrá alguna manera de llegar al destino.

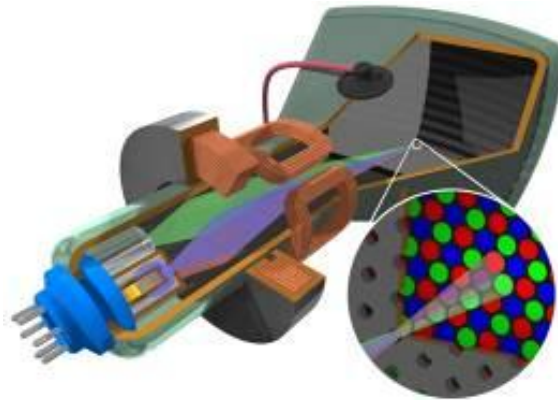


Tubo de vacío – *Vacuum tube*. **1.** Tubo electrónico que se utiliza como amplificador o conmutador, controlando el flujo de electrones en su interior, al vacío. **N.** Se conoce también como válvula electrónica, válvula termoiónica o bulbo. Aunque desde el siglo XIX ya se estudiaban los efectos del tubo de vacío, el primero ya funcional fue construido por **Lee De Forest** en 1906.



Transistor – *Transistor*. **1.** Dispositivo electrónico semiconductor que sirve como amplificador de señal o controlador de interrupción (conmutador). **N.** El término se forma de las siglas de **Transfer resistor**. El primer transistor fue desarrollado en los Laboratorios Bell en 1947 por **John Bardeen**, **Walter Houser Brattain** y **William Bradford Shockley**, quienes recibieron el Premio Nobel de Física en 1956.

Tubo de rayos catódicos – *Cathode Ray Tube, CRT*. **1.** Tubo de vacío con un cañón que dispara electrones contra una pantalla fluorescente (cubierta de fósforo), con la finalidad de producir imágenes. **2.** Dispositivo de visualización inventado en 1875 por el científico inglés Sir **William Crookes** (1832-1919). **N.** Tecnología utilizada para la construcción de los osciloscopios, los primeros monitores de las computadoras, y los primeros aparatos de televisión en blanco y negro. Luego se perfeccionó la tecnología para proyectar imágenes en color, tanto en aparatos de televisión, como en monitores de computadoras.



U

Unidad Central de Procesamiento – *Central Processing Unit, CPU*. **1. Microprocesador** que realiza todos los procesos de cálculo que se llevan a cabo en la computadora.

Universal Serial Bus – *USB*. **1.** Puerto de comunicaciones universal entre la computadora y ciertos dispositivos periféricos, que permite compartir datos a mayor velocidad que los tradicionales **puerto serial** y **puerto paralelo**. **N.** Las computadoras antiguas (de hace sólo diez o doce años) no contaban con este tipo de puerto, por lo que no podía faltar la unidad de disquetes para almacenar los datos o resultados de los procesos. En la actualidad, uno de los mayores usos de los puertos USB son para insertar unidades de almacenamiento con capacidades de muchos **GB** de datos. También son comunes los usos de los puertos USB para conectar el ratón, teclados, impresoras, escáneres, etcétera.



UPS – *Uninterruptible Power Supply*. **1.** Sistema de suministro de energía ininterrumpible. **2. No-break**. **3.** Dispositivo que protege equipos electrónicos contra fallas en el suministro de energía eléctrica. **N.** Un **No-break** es un sistema de suministro de energía de pilas, que entra en operación justo en el momento de un apagón o falta de suministro de energía. Son tan sensibles, que no permiten que los equipos conectados se apaguen, ya que la corriente de la batería entra en acción apenas milisegundos después del corte de corriente. Algunas de sus funciones adicionales son equilibrar el suministro regulando los picos o caídas de tensión.

USB – *USB*. Ver **Universal Serial Bus**.

URL – *URL*. **1.** Nombre del localizador de los recursos de Internet: *Uniform Resource Locator* o Localizador Uniforme de Recursos. **N.** Es una secuencia de caracteres que indican el tipo de servicio que se ofrece en Internet y la ubicación o dirección donde se encuentra.

V

Valor absoluto – *Absolute value*. **1.** Valor intrínseco de un dígito, es decir, el que no depende de la posición que ocupe en la cantidad. **N.** Por ejemplo, en la cifra 30 el valor absoluto del primer dígito es 3 y no 30.

Valor relativo – *Relative value*. **1.** Valor que adquiere un dígito según la posición que ocupe dentro del número. **N.** Por ejemplo, en la cifra 32 el valor relativo del primer dígito es 30 (por estar en la posición de las decenas) y no 3.

Ventanas – *Windows*. **1.** Sistema operativo gráfico desarrollado por Microsoft Corporation. **2.** Áreas de trabajo rectangulares que pueden ocupar una parte del escritorio o toda la pantalla. **N.** Haciendo honor a su nombre, Windows utiliza ventanas como área de trabajo. Las ventanas pueden contener programas, archivos, documentos, carpetas, etcétera. Las ventanas se pueden maximizar hasta el tamaño de la pantalla completa, y reducirse al tamaño de su icono correspondiente.

Veronica – *VERONICA*. **1.** Acrónimo de *Very Easy Rodent-Oriented Net-wide Index to Computer Archives*, algo así como Manejo Sencillo con Ratón de Índices de Archivos Computarizados para Redes Globales. **2.** Programa buscador de información complementario de **Gopher**, que buscaba datos en los servidores *Gopher* para encontrar archivos que contenían las palabras buscadas en su nombre.

Video Graphics Array – *VGA*. **1.** El conector **VGA** se utilizó para conectar monitores a color con una resolución de 600 x 480 píxeles a las computadoras PC con tecnologías compatibles con IBM, desde 1988. Este tipo de conector se convirtió en el estándar y poco a poco fue mejorando para conectar monitores con más resolución (XGA, SVGA, WXGA, etcétera).

Virus de computadoras – *Computer viruses*. **1.** Ver **Virus informáticos**.

Virus benigno – *Mild virus*. **1.** Programas conocidos como virus de computadoras, que no causan daños, pero resultan molestos para los usuarios, porque al estar trabajando, reciben mensajes navideños o de cualquier clase. **N.** El virus del **ping pong** o de la **pelotita** fue uno de los virus benignos más conocidos de la década de los 90.

Virus informáticos – *Computer viruses*. **1.** Pequeños programas que contienen instrucciones para alterar el software de sistema, auto-reproducirse, y provocar molestias o daños a la computadora en la cual se introducen. **N.** Los virus de computadora modifican los códigos de otros programas y tienen la capacidad de reconocer los medios o programas que han sido “infectados”, para no repetir la infección. El software modificado adquiere los atributos del virus para, a su vez, iniciar el proceso con otros programas. Causan sólo los daños para los que fueron programados.

W

Web – *Web*. **1.** Ver **World Wide Web**.

Wi-Fi – *Wireless Fidelity*. **1.** Tecnología de conexión inalámbrica de redes de área local que garantiza mediante la norma IEEE 802.11, que los equipos se interconecten sin problemas. **N.** Wi-Fi es una marca registrada de la **Wi-Fi Alliance**, que antes tenía el nombre de WECA, siglas del inglés *Wireless Ethernet Compatibility Alliance* o Alianza de Compatibilidad Ethernet Inalámbrica.

Wikipedia – *Wikipedia*. **1.** Enciclopedia virtual de Internet, que se ha creado y crece gracias a la colaboración de miles de personas que la editan en línea. **N.** Aunque la

información que se escribe en la Wikipedia, generalmente la proporcionan instituciones confiables, profesores y profesionistas, como cualquiera puede tener acceso al sistema, la información no se debe tomar a la ligera; es decir, hay que verificarla.

World Wide Web – *World Wide Web*. **1.** Telaraña mundial de información. **2.** Sistema de distribución de información basado en hipertexto. **N.** Sistema de archivos y programas de tipo **servidor**, que permite la distribución y recepción mediante programas denominados **navegadores**, de documentos con formato **HTML**, capaces de transferir archivos binarios, de texto, gráficos, audio y video.

WYSIWYG – *WYSIWYG*. **1.** *What You See Is What You Get* o Lo Que Ve Es Lo Que Obtiene. **N.** Los procesadores de textos y otros programas de dibujo y diseño utilizan códigos que traducidos con el programa, muestran al usuario lo que va a obtener en la pantalla o en la hoja impresa.

Z

ZIP – *ZIP*. **1.** Formato de archivos comprimidos que permite ahorrar espacio en el disco, desarrollado por Phil Katz, fundador de PKWARE. Su extensión es **.zip**.