

## Glosario Windows\Internet

**Computadora:** es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

**Código Binario:** es un sistema de numeración en el que los números se representan utilizando solamente las cifras cero y uno (0 y 1). Es el que se utiliza en las computadoras, pues trabajan internamente con dos niveles de voltaje, por lo que su sistema de numeración natural es el sistema binario (encendido 1, apagado 0)

**Lenguaje De Máquina:** es el sistema de códigos directamente interpretable por un circuito microprogramable, como el microprocesador.

**Códigos ASCII** (acrónimo inglés de **American Standard Code for Information Interchange** (*Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información*), pronunciado generalmente [áski], es un código de caracteres basado en el alfabeto latino tal como se usa en inglés moderno y en otras lenguas occidentales.

**Unicode:** El Estándar Unicode es un estándar de codificación de caracteres diseñado para facilitar el tratamiento informático, transmisión y visualización de textos de múltiples lenguajes y disciplinas técnicas además de textos clásicos de lenguas muertas. El término Unicode proviene de los tres objetivos perseguidos: universalidad, uniformidad y unicidad

**Símbolo del Sistema:** También conocido como "prompt". Es la forma en la que el sistema operativo indica al usuario que está preparado para recibir comandos que ejecutar. En MS-DOS el símbolo de sistema o **prompt** suele mostrar también el directorio de trabajo, como por ejemplo C:\>.

**Bit:** acrónimo de *Binary digit*. (Dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario. El bit es la unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información. Con él, podemos representar dos valores cuales quiera, como verdadero o falso

**Byte:** una secuencia de 8 bits. Ejemplo **01001010**

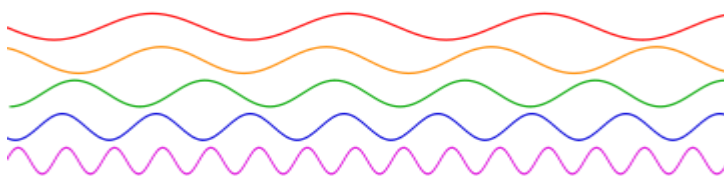
**Kilobyte:** es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el **kB** (a veces se utiliza KB), y equivale a 1024 bytes (valor aplicando la definición de prefijo binario)

**Megabyte:** una unidad de medida de cantidad de datos informáticos. Es un múltiplo del octeto, que equivale a  $2^{20}$  ó 1024 KB

**Gigabyte:** una unidad de medida informática cuyo símbolo es el **GB**, y puede equivalerse a  $2^{30}$  bytes ó 1024MB.

**Terabyte** : 1024 GB

**Frecuencia** es una **medida** que se utiliza generalmente para indicar el número de repeticiones de cualquier fenómeno o suceso periódico en la unidad de tiempo.



Ejemplos de ondas de distintas frecuencias; se observa la relación inversa con la **longitud de onda**.

Para calcular la frecuencia de un suceso, se contabilizan un número de ocurrencias de este teniendo en cuenta un intervalo temporal, luego estas repeticiones se dividen por el tiempo transcurrido

**Hz:** El hertzio, hercio o hertz (Símbolo Hz), es la unidad de frecuencia del Sistema Internacional de Unidades.

**KHZ:** Kilohercio (kHz), equivalente a  $10^3$  Hz (1.000).

**MHZ:** Un **Megahercio (MHz)** equivale a  $10^6$  hercios (1 millón). Se utiliza muy frecuentemente como unidad de medida de la frecuencia de trabajo de un dispositivo de hardware.

**GHZ:** Gigahercio (GHz), equivalente a  $10^9$  Hz (1.000 millones).

## **HARDWARE**

**Hardware:** corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora

**Dispositivos:** aparato, arteificio, mecanismo, artefacto, órgano o elemento de un sistema

**BIOS:** es un código de software que localiza y reconoce todos los dispositivos necesarios para cargar el sistema operativo en la RAM; es un software muy básico instalado en la placa base que permite que ésta cumpla su cometido.

**RAM: memoria de acceso aleatorio** (en inglés: *random-access memory* cuyo acrónimo es **RAM**) es la memoria desde donde el procesador recibe las instrucciones y guarda los resultados. Es el área de trabajo para la mayor parte del software de un computador.

**ROM: Memoria de sólo lectura** (normalmente conocida por su acrónimo, **Read Only Memory**) es una clase de medio de almacenamiento utilizado en los ordenadores y otros dispositivos electrónicos.

**Microprocesador:** es un circuito integrado que contiene algunos o todos los elementos hardware, y el de CPU, que es un concepto lógico.

**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.

**Memoria USB:** (de *Universal Serial Bus*; en inglés **pendrive, USB flash drive**) es un dispositivo de almacenamiento que utiliza memoria flash para guardar la información que puede requerir y no necesita baterías (pilas).

**Disco Duro o Disco Rígido** (en inglés *hard disk drive*) es un dispositivo no volátil, que conserva la información aun con la pérdida de energía, que emplea un sistema de grabación magnética digital. Dentro de la carcasa hay una serie de platos metálicos apilados girando a gran velocidad.

**Disco Óptico** es un formato de almacenamiento de información digital, que consiste en un disco circular en el cual la información se codifica, se guarda y almacena, haciendo unos surcos microscópicos con un láser sobre una de las caras planas que lo componen.

**Disco Flexible:** (en inglés *floppy disk* o *diskette*) es un medio o soporte de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de material magnético, fina y flexible (de ahí su denominación) encerrada en una cubierta de plástico cuadrada o rectangular.

**TAPE BACKUP:** copia de seguridad de cinta, utilizada de cintas magnéticas para almacenar copias duplicadas de archivos del disco duro. Las unidades de Qic son las más utilizadas aunque también se usan los formatos DAT (digital audio tape).

## SOFTWARE

**Software:** equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica.

**Ícono:** en informática, es un pictograma pequeño que es utilizado para representar archivos, carpetas, programas, unidades de almacenamiento, etc. en un sistema operativo gráfico.

**Acceso directo:** (Acceso rápido, shortcut). Archivo con el cual se puede acceder de forma rápida a un programa, fichero o herramienta. Se caracterizan por estar representados por el ícono del programa o archivo al que apuntan, más una pequeña flecha en una de sus esquinas, indicando que se trata de un acceso directo.

**Aplicación:** es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajo. Esto lo diferencia principalmente de otros tipos de programas como los sistemas operativos.

**Sistema Operativo (SO)** es un programa informático que actúa de interfaz entre los dispositivos de hardware y el usuario.

**Puntero del mouse:** Es la figura que representa el mouse. Entre las representaciones gráficas más comunes de punteros se encuentran una punta de flecha, una pequeña mano (para acceder a un vínculo), una barra vertical (para insertar texto) o un reloj de arena (simbolizando que hay que esperar pues el sistema está realizando alguna operación). El puntero permite seleccionar objetos en la pantalla.

**Ventanas:** Área rectangular en la pantalla donde se muestra o se accede a información. Cada aplicación en Windows se abre sobre una ventana diferente.

**Comandos:** es una instrucción u orden que el usuario proporciona a un sistema informático, desde la línea de comandos (como una shell) o desde una llamada de programación.

**Instalación de programas computacionales (software):** es el proceso por el cual nuevos programas son transferidos a un computador y, eventualmente, configurados, para ser usados con el fin para el cual fueron desarrollados. Un programa recorre diferentes fases de desarrollo durante su vida útil.

**MS-DOS:** son las siglas de *MicroSoft Disk Operating System*, Sistema operativo de disco de Microsoft. Es un sistema operativo comercializado por Microsoft perteneciente a la familia DOS. Fue un sistema operativo para el IBM PC que alcanzó gran difusión.

**Driver:** llamado normalmente **controlador** (en inglés, *device driver*) es un programa informático que permite al sistema operativo interactuar con un periférico, haciendo una abstracción del hardware y proporcionando una interfaz -posiblemente estandarizada- para usarlo.

**Sistemas De Archivos:** (*filesystem* en inglés), estructuran la información guardada en una unidad de almacenamiento (normalmente un disco duro de una computadora), que luego será representada ya sea textual o gráficamente utilizando un gestor de archivos. La mayoría de los sistemas operativos poseen su propio sistema de archivos.

**Archivos:** Los archivos también denominados ficheros (*file*); es una colección de información (datos relacionados entre sí), localizada o almacenada como una unidad en alguna parte de la computadora.

**Extensión De Archivo:** es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente precedida por un punto. Su función principal es diferenciar el contenido del archivo de modo que el sistema operativo disponga el procedimiento necesario para ejecutarlo o interpretarlo.

**Cache:** es un conjunto de datos duplicados de otros originales, cuando se accede por primera vez a un dato, se hace una copia en el cache; los accesos siguientes se realizan a dicha copia, haciendo que el tiempo de acceso medio al dato sea menor.

**FAT: Tabla de Asignación de Archivos,** en inglés, *File Allocation Table (FAT)* es un sistema de archivos desarrollado para MS-DOS.

**NTFS:** (NT File System) es un sistema de archivos diseñado específicamente para Windows NT (incluyendo las versiones Windows 2000, Windows Server 2003, Windows XP, Windows Vista, Windows Server 2008 y Windows 7 Sabayon), con el objetivo de crear un sistema de archivos eficiente, robusto y con seguridad incorporada desde su base.

**Carpeta o Directorio:** objeto contenedor utilizado comúnmente para archivar cualquier tipo de información con facilidad.

**Directorio Raíz:** Directorio inicial de todo dispositivo de almacenamiento

**Datos Comprimidos:** consiste en la reducción del volumen de información tratable (procesar, transmitir o grabar).

**ZIP:** es un formato de almacenamiento sin pérdida de espacio, muy utilizado para la compresión de datos como imágenes, programas o documentos.

**RAR:** es un formato de archivo propietario, con un algoritmo de compresión sin pérdida utilizado para la compresión de datos y archivación,

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

**JPEG:** "Joint Photographic Experts Group" (Grupo conjunto de expertos en fotografía), formato más común de imágenes.

**Bitmap (.BMP)** es el formato propio del programa Microsoft Paint, que viene con el sistema operativo Windows.

**MP3: MPEG-1 Audio Layer 3,** más conocido como **MP3,** es un formato de audio digital comprimido con pérdida.

**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, admite archivos mono y estéreo a diversas resoluciones y velocidades de muestreo, su extensión es .wav.

**Explorador de Windows:** Es el administrador (gestor) de archivos oficial del Sistema Operativo Microsoft Windows. Fue incluido desde Windows 95 hasta las más recientes versiones de Windows. Es un componente principal del Sistema Operativo, permite administrar el equipo, crear archivos, crear carpetas, etc.

## INTERNET

**World Wide Web** (también conocida como "la Web"), el sistema de documentos (o páginas web) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet.

**Sitio web:** es un conjunto de páginas web, típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet.

**Navegador web** (del inglés, *web browser*) es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web. El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos.

**URL:** Un **localizador uniforme de recursos**, más comúnmente denominado **URL** (sigla en inglés de *uniform resource locator*), es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato estándar, que se usa para nombrar recursos, como documentos e imágenes en Internet, para su localización.

**Buscador:** es un sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web gracias a su «*spider*» (o Web crawler). 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.

**Metabuscar:** es un sistema que localiza información en los motores de búsqueda más usados y carece de base de datos propia y, en su lugar, usa las de otros buscadores y muestra una combinación de las mejores páginas que ha devuelto cada buscador.

**Puerta De Enlace: Gateway** (puerta de enlace) es un dispositivo, con frecuencia un ordenador, que permite interconectar redes con protocolos y arquitecturas diferentes a todos los niveles de comunicación.

**Protocolo de Internet (IP,** de sus siglas en inglés *Internet Protocol*) es un protocolo no orientado a conexión usado tanto por el origen como por el destino para la comunicación de datos a través de una red de paquetes conmutados.

**FTP:** (sigla en inglés de **File Transfer Protocol - Protocolo de Transferencia de Archivos**) en informática, es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol)

**HTTP:** El protocolo de transferencia de hipertexto (**HTTP, HyperText Transfer Protocol**) es el protocolo usado en cada transacción de la Web.

**HTTPS: Hypertext Transfer Protocol Secure** (en español: *Protocolo seguro de transferencia de hipertexto*), más conocido por sus siglas **HTTPS**, es un protocolo de red basado en el protocolo HTTP, destinado a la transferencia segura de datos de hipertexto, es decir, es la versión segura de HTTP.

**Cortafuegos:** (*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.

**Dominio de Internet:** es una red de identificación asociada a un grupo de dispositivos o equipos conectados a la red internet.

**Dirección IP:** el número que identifica a cada dispositivo dentro de una red con protocolo IP.

**POP3:** **Post Office Protocol (POP3, Protocolo de la oficina de correo)** en clientes locales de correo para obtener los mensajes de correo electrónico almacenados en un servidor remoto.

**IRC:**(Internet Relay Chat). Protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto (chatear). Permite conversar con personas en forma de texto dentro de canales (salones de chat) IRC o de forma privada.

**Correo:** El correo electrónico, en inglés electronic email o e-mail, es un método para crear, enviar y recibir mensajes a través de sistemas de comunicación electrónica.

**Internet:** es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP.

**SMTP: Simple Mail Transfer Protocol** Protocolo Simple de Transferencia de Correo, es un protocolo de la capa de aplicación.

**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. IMAP tiene varias ventajas sobre POP, que es el otro protocolo empleado para obtener correo desde un servidor.

**DNS: Domain Name System** (o **DNS**, 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.

**DSL:** (siglas de **Digital Subscriber Line**, "línea de suscripción digital") es un término utilizado para referirse de forma global a todas las tecnologías que proveen una conexión digital sobre línea de abonado de la red telefónica básica o conmutada: ADSL, ADSL2, ADSL2+, SDSL, IDSL, HDSL, SHDSL, VDSL y VDSL2.

**ADSL:** son las siglas de **Asymmetric Digital Subscriber Line** ("Línea de Suscripción Digital Asimétrica"). ADSL es un tipo de línea DSL. Consiste en una transmisión de datos digitales (la transmisión es analógica) apoyada en el par simétrico de cobre que lleva la línea telefónica convencional o línea de abonado, siempre y cuando la longitud de línea no supere los 5,5 km. medidos desde la Central Telefónica, o no haya otros servicios por el mismo cable que puedan interferir.

**ADSL2 y ADSL2+:** son unas tecnologías preparadas para ofrecer tasas de transferencia sensiblemente mayores que las proporcionadas por el ADSL convencional, haciendo uso de la misma infraestructura telefónica basada en cables de cobre.

**Virus informático:** es un malware que tiene por objeto alterar el normal funcionamiento de la computadora, sin el permiso o el conocimiento del usuario.