GLOSARIO DE CONCEPTOS BÁSICOS UNDAMENTOS DE INFORMÁTICA

|  |  |
| --- | --- |
| Sistema binario | El **sistema binario**, en [matemáticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Matem%C3%A1ticas) e [informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), es un [sistema de numeración](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_numeraci%C3%B3n) en el que los [números](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero) se representan utilizando solamente las [cifras](http://es.wikipedia.org/wiki/Cifra_(Matem%C3%A1ticas)) [cero](http://es.wikipedia.org/wiki/Cero) y [uno](http://es.wikipedia.org/wiki/Uno) (*0* y *1*). Es el que se utiliza en las [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora), debido a que trabajan internamente con dos niveles de [voltaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Voltaje), por lo cual su sistema de numeración natural es el sistema binario (encendido *1*, apagado *0*). |
| Blog | Un **blog**, o en español también una [*bitácora*](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit%C3%A1cora), es un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) periódicamente actualizado que recopila cronológicamente [textos](http://es.wikipedia.org/wiki/Texto) o [artículos](http://es.wikipedia.org/wiki/Art%C3%ADculo) de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el [autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Autor) conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre *bitácora* está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la [bitácora](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit%C3%A1cora). Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre. |
| Antivirus | En informática los **antivirus** son programas cuyo objetivo es detectar y/o eliminar [virus informáticos](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico). Nacieron durante la década de [1980](http://es.wikipedia.org/wiki/1980). |
| Android | **Android** es un sistema operativo basado en el [núcleo Linux](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAcleo_Linux) diseñado originalmente para [dispositivos móviles](http://es.wikipedia.org/wiki/Dispositivo_m%C3%B3vil), tales como [teléfonos inteligentes](http://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente), pero que posteriormente se expandió su desarrollo para soportar otros dispositivos tales como [tablet](http://es.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC), [reproductores MP3](http://es.wikipedia.org/wiki/Reproductor_MP3), [netbook](http://es.wikipedia.org/wiki/Netbook), [PC](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal), televisores, lectores de e-book e incluso, se han llegado a ver en el [CES](http://es.wikipedia.org/wiki/Consumer_Electronics_Show), microondas y lavadoras |
| Sociedad de la Información | Una **sociedad de la información** es aquella en la cual las tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la [información](http://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n) juegan un papel importante en las actividades sociales, culturales y económicas. |
| Dataloggers | Data logger para reunir valores de medición de diferentes parámetros. Encontrará diferentes versiones de data logger, incluso encontrará data logger resistentes al agua. Ofrecemos también versiones de software para Windows para emplear con los data logger. El establecimiento de los parámetros de los logger  de datos es muy sencillo. |
| Driver | Un **controlador de dispositivo**, llamado normalmente **controlador** (en inglés, *device driver*) es un [programa informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) que permite al [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) interactuar con un [periférico](http://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico), haciendo una [abstracción](http://es.wikipedia.org/wiki/Abstracci%C3%B3n_(programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos)) del [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware) y proporcionando una [interfaz](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz) -posiblemente estandarizada- para usarlo. Se puede esquematizar como un manual de instrucciones que le indica al sistema operativo, cómo debe controlar y comunicarse con un dispositivo en particular. Por tanto, es una pieza esencial, sin la cual no se podría usar el [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware). |
| Ebook | Un **libro electrónico**,[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Ebook#cite_note-0) también conocido como ***e-book***, ***eBook***, **ecolibro** o **libro digital**, es una versión [electrónica](http://es.wikipedia.org/wiki/Electr%C3%B3nica) o [digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_digital) de un [libro](http://es.wikipedia.org/wiki/Libro) o un texto publicado en la [World Wide Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) o en otros formatos electrónicos. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer estos libros, que es conocido también como *e-reader* o [lector de libros electrónicos](http://es.wikipedia.org/wiki/Lector_de_libros_electr%C3%B3nicos). |
| Firewall | Un **cortafuegos** (***firewall*** en [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s)) es una parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas.  Se trata de un dispositivo o conjunto de dispositivos configurados para permitir, limitar, cifrar, descifrar, el tráfico entre los diferentes ámbitos sobre la base de un conjunto de normas y otros criterios.  Los cortafuegos pueden ser implementados en hardware o software, o una combinación de ambos. Los cortafuegos se utilizan con frecuencia para evitar que los usuarios de Internet no autorizados tengan acceso a redes privadas conectadas a Internet, especialmente intranets. Todos los mensajes que entren o salgan de la intranet pasan a través del cortafuegos, que examina cada mensaje y bloquea aquellos que no cumplen los criterios de seguridad especificados. También es frecuente conectar al cortafuegos a una tercera red, llamada [*Zona desmilitarizada*](http://es.wikipedia.org/wiki/Zona_desmilitarizada_(inform%C3%A1tica)) o [DMZ](http://es.wikipedia.org/wiki/DMZ), en la que se ubican los servidores de la organización que deben permanecer accesibles desde la red exterior. |
| Firmware | El **firmware** es un bloque de instrucciones de programa para propósitos específicos, grabado en una memoria de tipo no volátil ([ROM](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_de_solo_lectura), [EEPROM](http://es.wikipedia.org/wiki/EEPROM), [flash](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_flash), etc), que establece la lógica de más bajo nivel que controla los [circuitos](http://es.wikipedia.org/wiki/Circuito) [electrónicos](http://es.wikipedia.org/wiki/Electr%C3%B3nica) de un dispositivo de cualquier tipo. Al estar integrado en la [electrónica](http://es.wikipedia.org/wiki/Electr%C3%B3nica) del dispositivo es en parte [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware), pero también es [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software), ya que proporciona lógica y se dispone en algún tipo de [lenguaje de programación](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n). Funcionalmente, el firmware es el intermediario ([interfaz](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz)) entre las órdenes externas que recibe el dispositivo y su [electrónica](http://es.wikipedia.org/wiki/Electr%C3%B3nica), ya que es el encargado de controlar a ésta última para ejecutar correctamente dichas órdenes externas. |
| Fragmentación | Un archivo puede estar dividido a lo largo de una partición a esto se le llama **fragmentación**, aunque el sistema operativo y los sistemas de archivos tienen la posibilidad de lidiar con esto. El hecho de que un archivo se encuentre disperso reduce el rendimiento de la unidad, por que el cabezal tendra que saltar por varias partes del disco para obtener la información y eso toma tiempo. |
| Gráficos | **Gráfica** o **gráfica** son las denominaciones de la **representación** de [datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Dato), generalmente [numéricos](http://es.wikipedia.org/wiki/Num%C3%A9rico), mediante [recursos gráficos](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Recursos_gr%C3%A1ficos&action=edit&redlink=1) ([líneas](http://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADnea), [vectores](http://es.wikipedia.org/wiki/Vector_(espacio_eucl%C3%ADdeo)), [superficies](http://es.wikipedia.org/wiki/Superficie_(matem%C3%A1tica)) o [símbolos](http://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolo)), para que se manifieste visualmente la [relación](http://es.wikipedia.org/wiki/Relaci%C3%B3n_matem%C3%A1tica) que guardan entre sí. También puede ser un conjunto de [puntos](http://es.wikipedia.org/wiki/Punto_(geometr%C3%ADa)), que se plasman en [coordenadas cartesianas](http://es.wikipedia.org/wiki/Coordenadas_cartesianas), y sirven para analizar el comportamiento de un proceso, o un conjunto de [elementos](http://es.wikipedia.org/wiki/Elemento_de_un_conjunto) o signos que permiten la interpretación de un fenómeno. La representación gráfica permite establecer valores que no han sido obtenidos experimentalmente, sino mediante la [interpolación](http://es.wikipedia.org/wiki/Interpolaci%C3%B3n) (lectura entre puntos) y la [extrapolación](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Extraploraci%C3%B3n_(matem%C3%A1ticas)&action=edit&redlink=1) (valores fuera del intervalo experimental). |
| Hardware | Corresponde a todas las partes tangibles de un [sistema informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_inform%C3%A1tico): sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos;[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware#cite_note-AAFA-0) sus cables, gabinetes o cajas, [periféricos](http://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico) de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado [*software*](http://es.wikipedia.org/wiki/Software). El término es propio del [idioma inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) (literalmente traducido: *partes duras*), su traducción al español no tiene un significado acorde, por tal motivo se la ha adoptado tal cual es y suena; la [Real Academia Española](http://es.wikipedia.org/wiki/RAE) lo define como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora». El término, aunque es lo más común, no solamente se aplica a una computadora tal como se la conoce, ya que, por ejemplo, un [robot](http://es.wikipedia.org/wiki/Robot), un [teléfono móvil](http://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_m%C3%B3vil), una [cámara fotográfica](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_fotogr%C3%A1fica) o un [reproductor multimedia](http://es.wikipedia.org/wiki/Reproductor_multimedia_digital) también poseen *hardware* (y *software*), por lo que es más correcto el uso de [sistema informático](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Sistema_inform%C3%A1tic&action=edit&redlink=1) |
| HTML | **HTML**, siglas de ***HyperText Markup Language*** («lenguaje de marcado de hipertexto»), es el [lenguaje de marcado](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado) predominante para la elaboración de [páginas web](http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web). Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. HTML se escribe en forma de «etiquetas», rodeadas por [corchetes angulares](http://es.wikipedia.org/wiki/Par%C3%A9ntesis) (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un [*script*](http://es.wikipedia.org/wiki/Script) (por ejemplo [JavaScript](http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript)), el cual puede afectar el comportamiento de [navegadores web](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web) y otros procesadores de HTML. |
| Interface | **Interfaz** es la conexión entre dos ordenadores o máquinas de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles.  Además, la palabra interfaz se utiliza en distintos contextos:   1. **Interfaz como instrumento:** desde esta perspectiva la interfaz es una "prótesis" o "extensión" ([McLuhan](http://es.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan" \o "Marshall McLuhan)) de nuestro cuerpo. El [*mouse*](http://es.wikipedia.org/wiki/Mouse) es un instrumento que extiende las funciones de nuestra mano y las lleva a la pantalla bajo forma de [cursor](http://es.wikipedia.org/wiki/Cursor). Así, por ejemplo, la pantalla de una computadora es una interfaz entre el usuario y el disco duro de la misma. 2. **Interfaz como superficie:** algunos consideran que la interfaz nos trasmite instrucciones ("affordances") que nos informan sobre su uso. La superficie de un objeto (real o virtual) nos habla por medio de sus formas, texturas, [colores](http://es.wikipedia.org/wiki/Color), etc. 3. **Interfaz como espacio:** desde esta perspectiva la interfaz es el lugar de la interacción, el espacio donde se desarrollan los intercambios y sus manualidades. |
| Internet | **Internet** es un conjunto descentralizado de [redes de comunicación](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_comunicaciones) interconectadas que utilizan la familia de [protocolos](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_red) [TCP/IP](http://es.wikipedia.org/wiki/TCP/IP), garantizando que las redes físicas [heterogéneas](http://es.wiktionary.org/wiki/heterog%C3%A9neo) que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a [1969](http://es.wikipedia.org/wiki/1969), cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como [ARPANET](http://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET), entre tres universidades en [California](http://es.wikipedia.org/wiki/California) y una en [Utah](http://es.wikipedia.org/wiki/Utah), [Estados Unidos](http://es.wikipedia.org/wiki/Estados_Unidos). |
| IP | Una **dirección IP** es una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a un [interfaz](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_red) (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (habitualmente una [computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora)) dentro de una [red](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) que utilice el [protocolo IP](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_Internet) (*Internet Protocol*), que corresponde al nivel de red del [protocolo TCP/IP](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_TCP/IP). |
| Microprocesador | El **microprocesador** o simplemente **procesador**, es el [circuito integrado](http://es.wikipedia.org/wiki/Circuito_integrado) central y más complejo de un sistema informático; a modo de ilustración, se le suele asociar por analogía como el "cerebro" de un sistema informático. El procesador puede definirse, como un [circuito integrado](http://es.wikipedia.org/wiki/Circuito_integrado) constituido por millones de componentes electrónicos agrupados en un paquete. Constituye la [unidad central de procesamiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_central_de_procesamiento) (*CPU*) de un [PC](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal) catalogado como microcomputador. |
| Modem | Un **módem** (**Mo**dulador **Dem**odulador) es un dispositivo que sirve para enviar una señal llamada *moduladora* mediante otra señal llamada *portadora*. Se han usado módems desde los [años 60](http://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1960), principalmente debido a que la transmisión directa de las señales electrónicas inteligibles, a largas distancias, no es eficiente, por ejemplo, para transmitir señales de audio por el aire, se requerirían antenas de gran tamaño (del orden de cientos de metros) para su correcta recepción. |
| Pixel | Un **píxel** o **pixel**, plural **píxeles** ([acrónimo](http://es.wikipedia.org/wiki/Acr%C3%B3nimo) del [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *picture element*, "elemento de imagen") es la menor unidad homogénea en [color](http://es.wikipedia.org/wiki/Color) que forma parte de una [imagen digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_digital), ya sea esta una [fotografía](http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa), un [fotograma](http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograma) de [vídeo](http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo) o un [gráfico](http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1fico). |
| Wiki | Un **wiki** o una **wiki** (del [hawaiano](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_hawaiano) *wiki*, «rápido»)[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki#cite_note-0) es un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) cuyas [páginas](http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web) pueden ser editadas por múltiples [voluntarios](http://es.wikipedia.org/wiki/Voluntarios) a través del [navegador web](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web). Los [usuarios](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario) pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles [corchetes](http://es.wikipedia.org/wiki/Corchetes) ([[...]]), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki. |
| Protocolo | En [informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), un **protocolo** es un conjunto de reglas usadas por [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadoras) para comunicarse unas con otras a través de una [red](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras). Un protocolo es una regla o estándar que controla o permite la comunicación en su forma más simple, un protocolo puede ser definido como las reglas que dominan la sintaxis, semántica y sincronización de la comunicación. Los protocolos pueden ser implementados por [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware), [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software), o una combinación de ambos. A su más bajo nivel, un protocolo define el comportamiento de una conexión de hardware. |
| PUERTO Serial | Un **puerto serie** o **puerto serial** es una [interfaz](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz) de comunicaciones de datos digitales, frecuentemente utilizado por [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) y [periféricos](http://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico), donde la información es transmitida [bit](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit) a bit enviando un solo bit a la vez, en contraste con el [puerto paralelo](http://es.wikipedia.org/wiki/Puerto_paralelo) que envía varios bits simultáneamente. La comparación entre la transmisión en serie y en paralelo se puede explicar usando una analogía con las [carreteras](http://es.wikipedia.org/wiki/Carretera). Una carretera tradicional de un sólo carril por sentido sería como la transmisión en serie y una [autovía](http://es.wikipedia.org/wiki/Autov%C3%ADa) con varios carriles por sentido sería la transmisión en paralelo, siendo los vehículos los bits que circulan por el cable. |
| Sistema operativo | [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/dc/Operating_system_placement-es.svg/220px-Operating_system_placement-es.svg.png](http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Operating_system_placement-es.svg)  Interacción entre el SO con el resto de las partes.  Un **sistema operativo** (SO) es el programa o conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos básicos de un sistema informático, y permite la normal ejecución del resto de las operaciones. |
| Software | Se conoce como **software**[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Software#cite_note-0) *al equipamiento lógico o soporte lógico* de un [sistema informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_inform%C3%A1tico); comprende el conjunto de los componentes **lógicos** necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware). |
| Tarjeta | Una **tarjeta de red** o **adaptador de red** permite la comunicación con aparatos conectados entre si y también permite compartir recursos entre dos o más [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) ([discos duros](http://es.wikipedia.org/wiki/Disco_duro), [CD-ROM](http://es.wikipedia.org/wiki/CD-ROM), [impresoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Impresora), etc). A las tarjetas de red también se les llama **NIC** (por *network interface card*; en español "tarjeta de interfaz de red"). Hay diversos tipos de adaptadores en función del tipo de cableado o arquitectura que se utilice en la red ([coaxial](http://es.wikipedia.org/wiki/Cable_coaxial) fino, coaxial grueso, [Token Ring](http://es.wikipedia.org/wiki/Token_Ring), etc.), pero actualmente el más común es del tipo [Ethernet](http://es.wikipedia.org/wiki/Ethernet) utilizando una interfaz o conector [RJ-45](http://es.wikipedia.org/wiki/RJ-45). |
|  | Una **tarjeta gráfica**, **tarjeta de vídeo**, **placa de vídeo**, **tarjeta aceleradora de gráficos** o **adaptador de pantalla**, es una [tarjeta de expansión](http://es.wikipedia.org/wiki/Tarjeta_de_expansi%C3%B3n) para una [computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) u **ordenador**, encargada de procesar los datos provenientes de la [CPU](http://es.wikipedia.org/wiki/CPU) y transformarlos en información comprensible y representable en un dispositivo de salida, como un [monitor](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_de_ordenador) o [televisor](http://es.wikipedia.org/wiki/Televisor). |
| Cable VGA | El término **Video Graphics Adapter** (**VGA**) se utiliza tanto para denominar al sistema gráfico de pantallas para PC (conector VGA de 15 clavijas D subminiatura que se comercializó por primera vez en 1988 por IBM); como a la [**resolución**](http://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_de_pantalla) **640 × 480**. |
| LAN | Una **red de área local**, **red local** o [**LAN**](http://es.wikipedia.org/wiki/LAN) (del inglés *local area network*) es la interconexión de varias [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) y [periféricos](http://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico). Su extensión está limitada físicamente a un edificio o a un entorno de 200 metros, con repetidores podría llegar a la distancia de un campo de 1 kilómetro. Su aplicación más extendida es la interconexión de [computadoras personales](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal) y [estaciones de trabajo](http://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_trabajo) en oficinas, fábricas, etc. |
| Intranet | Una **intranet** es una red de ordenadores privados que utiliza tecnología [Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet) para compartir dentro de una organización parte de sus sistemas de información y sistemas operacionales. El término intranet se utiliza en oposición a *Internet*, una red entre organizaciones, haciendo referencia por contra a una red comprendida en el ámbito de una organización. |
| WAN | Una **red de área amplia**, con frecuencia denominada **WAN**, [acrónimo](http://es.wikipedia.org/wiki/Acr%C3%B3nimo) de la expresión en idioma inglés *wide area network*, es un tipo de [red de computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) capaz de cubrir distancias desde unos 100 hasta unos 1000 km, proveyendo de servicio a un país o un continente. Un ejemplo de este tipo de redes sería [RedIRIS](http://es.wikipedia.org/wiki/RedIRIS), [Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet) o cualquier red en la cual no estén en un mismo edificio todos sus miembros (sobre la distancia hay discusión posible). |
| Ofimática | Se llama **ofimática** al equipamiento [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware) y [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) usado para crear, coleccionar, almacenar, manipular y transmitir digitalmente la información necesaria en una [oficina](http://es.wikipedia.org/wiki/Oficina) para realizar tareas y lograr objetivos básicos. Las actividades básicas de un sistema ofimático comprenden el almacenamiento de datos en bruto, la transferencia electrónica de los mismos y la gestión de información electrónica relativa al negocio.[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Ofim%C3%A1tica#cite_note-0) La ofimática ayuda a optimizar o automatizar los procedimientos existentes. |
| Procesador de texto | Un **procesador de texto** es una [aplicación informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica) destinada a la creación o modificación de documentos escritos por medio de una computadora. Representa una alternativa moderna a la antigua [máquina de escribir](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quina_de_escribir), siendo mucho más potente y versátil que ésta. |
| Formateo | El **formato de disco**, **formateado** o **formato** (del [latín](http://es.wikipedia.org/wiki/Lat%C3%ADn) *forma*, la forma)[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Formateo#cite_note-0) es un conjunto de operaciones [informáticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), independientes entre sí, físicas o lógicas, que permiten restablecer un [Disco duro](http://es.wikipedia.org/wiki/Disco_duro)[[2]](http://es.wikipedia.org/wiki/Formateo#cite_note-1) , una partición del mismo o cualquier otro [dispositivo de almacenamiento de datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Dispositivo_de_almacenamiento_de_datos) a su estado original, u óptimo para ser reutilizado o reescrito con nueva información. Esta operación puede borrar, aunque no de forma definitiva, los datos contenidos en él. En algunos casos esta utilidad puede ir acompañada de un [Particionado de disco](http://es.wikipedia.org/wiki/Partici%C3%B3n_de_disco). |
| Formato | [**Formato de archivo informático**](http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_archivo_inform%C3%A1tico), la estructura usada para grabar datos en un fichero ([XML](http://es.wikipedia.org/wiki/XML), [ZIP](http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_compresi%C3%B3n_ZIP), [MP3](http://es.wikipedia.org/wiki/MP3), [Ogg](http://es.wikipedia.org/wiki/Ogg), etc.) |
| Tablet pc | Una **tablet PC** o **tableta**[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC#cite_note-0) (‘ordenador personal en tableta’) es una [computadora portátil](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_port%C3%A1til) con la que se puede interactuar a través de una [pantalla](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_de_ordenador) táctil o [multitáctil](http://es.wikipedia.org/wiki/Multit%C3%A1ctil). Para trabajar con la computadora, el usuario puede utilizar una pluma [*stylus*](http://es.wikipedia.org/wiki/Stylus) o los dedos, sin necesidad de teclado físico ni [*ratón*](http://es.wikipedia.org/wiki/Rat%C3%B3n_(inform%C3%A1tica)). |
| Classmate | El proyecto *Classmate PC*, previamente conocido como *Eduwise*, es el producto creado por [Intel](http://es.wikipedia.org/wiki/Intel) para ingresar en el mercado de [notebooks](http://es.wikipedia.org/wiki/Notebooks) para los niños del mundo en desarrollo. En ciertos aspectos, es similar al [One Laptop Per Child](http://es.wikipedia.org/wiki/One_Laptop_Per_Child). A pesar de ser un proyecto con fines lucrativos, es categorizado como [Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para el Desarrollo](http://es.wikipedia.org/wiki/ICT4D). El dispositivo puede ser categorizado como [Netbook](http://es.wikipedia.org/wiki/Netbook). |
| Mapa de bits | Una imagen en **mapa de bits**, también conocida como **imagen matricial**, **bitmap** o **raster image** (los dos últimos calcos del inglés), es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla [rectangular](http://es.wikipedia.org/wiki/Rect%C3%A1ngulo) de [píxeles](http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADxel) o puntos de color, denominada **matriz**, que se puede visualizar en un [monitor](http://es.wikipedia.org/wiki/Monitor_de_computadora), papel u otro dispositivo de representación. |
| Software de procesamiento de imagen | El **procesamiento digital de imágenes** es el conjunto de técnicas que se aplican a las imágenes digitales con el objetivo de mejorar la calidad o facilitar la búsqueda de información.  Es el conjunto de técnicas englobadas dentro del preprocesamiento de imágenes cuyo objetivo fundamental es obtener, a partir de una imagen origen, otra final cuyo resultado sea más adecuado para una aplicación específica mejorando ciertas características de la misma que posibilite efectuar operaciones del procesado sobre ella.  Los principales objetivos que se persiguen con la aplicación de filtros son:   * Suavizar la imagen: reducir la cantidad de variaciones de intensidad entre píxeles vecinos. * Eliminar ruido: eliminar aquellos píxeles cuyo nivel de intensidad es muy diferente al de sus vecinos y cuyo origen puede estar tanto en el proceso de adquisición de la imagen como en el de transmisión. * Realzar bordes: destacar los bordes que se localizan en una imagen. * Detectar bordes: detectar los píxeles donde se produce un cambio brusco en la función intensidad.   Por tanto, se consideran los filtros como operaciones que se aplican a los píxeles de una imagen digital para optimizarla, enfatizar cierta información o conseguir un efecto especial en ella. |
| Gráficos orientados a los objetos | El término **gráficos 3D por computadora** o por ordenador (en inglés [*3D computer graphics*](http://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics)) se refiere a trabajos de arte gráfico que son creados con ayuda de [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) y [programas](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) especiales [3D](http://es.wikipedia.org/wiki/Tridimensional). En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D.  Un gráfico 3D *difiere* de uno [2D](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_gr%C3%A1fica_2D) principalmente por la forma en que ha sido generado. Este tipo de gráficos se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel. |
| Software de modelado 3D | El término **gráficos 3D por computadora** o por ordenador (en inglés [*3D computer graphics*](http://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics)) se refiere a trabajos de arte gráfico que son creados con ayuda de [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) y [programas](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) especiales [3D](http://es.wikipedia.org/wiki/Tridimensional). En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D. |
| Diseño asistido por computadora | El **diseño asistido por computadora**, más conocido por sus siglas [inglesas](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) **CAD** (*computer-aided design*), es el uso de un amplio rango de herramientas [computacionales](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) que asisten a [ingenieros](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa), [arquitectos](http://es.wikipedia.org/wiki/Arquitecto) y a otros profesionales del [diseño](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o) en sus respectivas actividades. El CAD es también utilizado en el marco de procesos de [administración del ciclo de vida de productos](http://es.wikipedia.org/wiki/Administraci%C3%B3n_del_ciclo_de_vida_de_productos) (en inglés *product lifecycle management*). |
| Tableros digitales | La **Pizarra Interactiva**, también denominada **Pizarra Digital Interactiva** (PDi) consiste en un [ordenador](http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador) conectado a un videoproyector, que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto o no, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos. La principal función de la pizarra es, pues, controlar el ordenador mediante esta superficie con un bolígrafo, el dedo -en algunos casos- u otro dispositivo como si de un ratón se tratara. Es lo que nos da interactividad con la imagen y lo que lo diferencia de una pizarra digital normal (ordenador + proyector). |
| Animación | La **animación** es un proceso utilizado para dar la sensación de [movimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento) a imágenes o dibujos. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares [dibujos animados](http://es.wikipedia.org/wiki/Dibujos_animados). Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un [modelo tridimensional virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora); también es posible animar objetos de la realidad y actores. |
| Fotograma | Se denomina **fotograma** a cada una de las imágenes impresionadas [químicamente](http://es.wikipedia.org/wiki/Qu%C3%ADmica) en la tira de [celuloide](http://es.wikipedia.org/wiki/Celuloide) del [cinematógrafo](http://es.wikipedia.org/wiki/Proyector_cinematogr%C3%A1fico) o bien en la [película fotográfica](http://es.wikipedia.org/wiki/Pel%C3%ADcula_fotogr%C3%A1fica); por extensión también se llama de ese modo a cada una de las imágenes individuales captadas por cámaras de video y registradas [analógica](http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al_anal%C3%B3gica) o [digitalmente](http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al_digital). |
| Comprensión de datos | En [ciencias de la computación](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias_de_la_computaci%C3%B3n) la **compresión de datos** es la reducción del volumen de [datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Dato) tratables para representar una determinada información empleando una menor cantidad de espacio. Al acto de compresión de datos se denomina *compresión*, y al contrario *descompresión*.  El espacio que ocupa una información codificada (datos, [señal digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al_digital), etc.) sin compresión es el cociente entre la [frecuencia de muestreo](http://es.wikipedia.org/wiki/Frecuencia_de_muestreo) y la [resolución](http://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_digital). Por tanto, cuantos más [bits](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit) se empleen mayor será el tamaño del archivo. No obstante, la resolución viene impuesta por el [sistema digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_digital) con que se trabaja y no se puede alterar el número de bits a voluntad; por ello, se utiliza la compresión, para transmitir la misma cantidad de información que ocuparía una gran resolución en un número inferior de bits. |
| Multimedia | El término **multimedia** se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión «multimedios». Los medios pueden ser variados, desde [texto](http://es.wikipedia.org/wiki/Texto) e [imágenes](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen), hasta [animación](http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n), [sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido), [video](http://es.wikipedia.org/wiki/Video), etc. También se puede calificar como *multimedia* a los [medios electrónicos](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Medios_electr%C3%B3nicos&action=edit&redlink=1) (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de [medios mixtos](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Medios_mixtos&action=edit&redlink=1) en las [artes plásticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Artes_pl%C3%A1sticas), pero con un alcance más amplio. |
| Hipervínculo | Un **hipervínculo** (también llamado **enlace**, **vínculo**, o **hiperenlace**) es un elemento de un [documento electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Documento_electr%C3%B3nico) que hace referencia a otro [recurso](http://es.wikipedia.org/wiki/Recurso), por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro [documento](http://es.wikipedia.org/wiki/Documento). Combinado con una [red](http://es.wikipedia.org/wiki/Red) de datos y un [protocolo](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo) de acceso, un hipervínculo permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como *visitarlo* con un [agente de navegación](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web), mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente.  Los hipervínculos son parte fundamental de la arquitectura de la [World Wide Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web), pero el concepto no se limita al [HTML](http://es.wikipedia.org/wiki/HTML) o a la Web. Casi cualquier [medio electrónico](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Medio_electr%C3%B3nico&action=edit&redlink=1) puede emplear alguna forma de hiperenlace. |
| Hipermedia | **Hipermedia** es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como : [texto](http://es.wikipedia.org/wiki/Texto), [imagen](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen), [video](http://es.wikipedia.org/wiki/Video), [audio](http://es.wikipedia.org/wiki/Audio), [mapas](http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa) y otros [soportes de información emergentes](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Soportes_de_informaci%C3%B3n_emergentes&action=edit&redlink=1), de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.  La estructura hipermedia de estos contenidos, califica especialmente al conjunto de los mismos, como herramienta de comunicación e interacción humanas. En este sentido, un espacio hipermedia es un ámbito, sin dimensiones físicas, que alberga, potencia y estructura las actividades de las personas, como puede verse en casos como, entre otros: [Redes sociales](http://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales), [Plataformas de colaboración online](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Plataformas_de_colaboraci%C3%B3n_online&action=edit&redlink=1), [Plataformas de enseñanza online](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Plataformas_de_ense%C3%B1anza_online&action=edit&redlink=1), etc.  En el plano conceptual, Hipermedia designa a medias que puedan bifurcar o ejecutar presentaciones. Además, que respondan a las acciones de los usuarios, a los sistemas de preordenamiento de palabras y gráficos y puedan ser explorados libremente. Dicho sistema puede ser editado, graficado, o diseñado por artistas, diseñadores o editores. |
| Hipertexto | **Hipertexto** en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico, permite conducir a otros textos relacionados, pulsando con el ratón en ciertas zonas sensibles y destacadas. La forma más habitual de hipertexto en informática es la de [hipervínculos](http://es.wikipedia.org/wiki/Hiperv%C3%ADnculo) o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos ([lexias](http://es.wikipedia.org/wiki/Lexia" \o "Lexia)). Si el [usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario) selecciona un hipervínculo el [programa](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)) muestra el documento enlazado. Otra forma de hipertexto es el **strechtext** que consiste en dos indicadores o aceleradores y una pantalla. El primer indicador permite que lo escrito pueda moverse de arriba hacia abajo en la pantalla. Es importante mencionar que el hipertexto no está limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o vídeo referido al tema. El programa que se usa para leer los documentos de hipertexto se llama “navegador”, el "*browser*", "visualizador" o "cliente" y cuando seguimos un enlace decimos que estamos navegando por la Web. |