



ARBOL DE VIDA
TREE OF LIFE

Glosario técnico

Maestro: Fredy
Polanco

La Jigua Copan

Alumno: Marvin Obed
Pinto

10/11/2015

Contenido

GLOSARIO TECNICO 1era Parte	4
A:.....	4
B:.....	5
C:	5
D:	6
E:	7
F:	7
G:	8
H:	8
I:	8
J:	8
K:.....	9
L:	9
M:.....	9
N:.....	9
O:.....	10
P:	10
Q:	10
R:.....	10
S.....	10
Bibliografía.....	11
 Segunda parte.....	12
 GLOSARIO TECNICO 2da Parte	13
A:.....	13
B:.....	15
C:	17
D:	18
E:	18
F:	18
G:	18
H:	19
I:	19

K:.....	20
L:.....	20
M:.....	21
N:.....	21
O:.....	22
P:.....	22
R:.....	24
S:.....	25
T:.....	27
U:.....	27
V:.....	27
W:.....	28
Z:.....	29
Bibliografía	30
Diccionario tecnico III	32
A	32
B	33
C	35
D	36
E	37
F	38
G	39
H	39
I	40
J	41
K	41
L	42
M	42
N	43
O	43
P	44

Q	45
R	46
S	46
T	47
V	47
W	47
Z	47
Bibliografía	48
IV Parte	49
 Diccionario tecnico IV	50
a	50
b	50
c	51
d	52
E	53
f	53
g	53
h	54
i	54
j	55
k	55
l	55
m	56
n	57
o	57
p	57
q	59
r	59
s	60
t	60
u	61

v.....	61
w	61
x	62
y.....	62
z.....	62
Bibliografía.....	63

GLOSARIO TECNICO 1era Parte

A:

- I. **Accounting** Contabilidad .

2. **Add-On**_ Añadido, Anexo .**No se encuentran entradas de índice.**
3. **Address**_ Dirección.
4. **Age**_ Edad, Antigüedad .
5. **Alias**_ Alias, Acceso Directo .
6. **Allocate (V)**_ Asignar, Reservar .
7. **Allocation Group**_ Grupo Asignado (Cf. Sistema De Ficheros/Archivo Xfs) .
8. **Alphanumeric**_ Alfanumérico .
9. **anchor (v)**_ anclar .
10. **anti-aliasing**_ suavizado de bordes, antisolapamiento .
11. **append (v)**_ juntar, unir, concatenar, añadir .
12. **appliance**_ dispositivo .
13. **Application Program Interface (API)**_ Interfaz de Programación de Aplicaciones .
14. **archive (v)**_ archivar, empaquetar .
15. **argument**_ argumento, parámetro .
16. **assignment**_ asignación .

B:

17. **background**_ segundo plano, trasfondo .
18. **backup**_ copia de seguridad, copia de respaldo, salvaguarda .
19. **bind (v)**_ enlazar, ligar .
20. **binding**_ enlace, ligadura .
21. **bit mask**_ máscara de bits .
22. **block**_ bloque .
23. **block (v)**_ bloquear (impedir el acceso) .
24. **boot**_ arranque, inicio, proceso de arranque .
25. **bootrom**_ (memoria) ROM de inicio .
26. **bot**_ robot (usado en AI) .
27. **browse(v)**_ navegar, ojear, revisar .
28. **brush**_ pincel, brocha .
29. **bug**_ error, fallo, bicho, gazapo (gazapo ha sido propuesta por algunos especialistas, pero no es muy usada) .
30. **bug-fix**_ corrección de fallo .
31. **built in**_ incorporado, incluido .

C:

32. **cache**_almacén, deposito (algunos usan caché que suena parecido mas no traduce bien su significado), memoria temporal .
33. **camel caps**_mayúsculas mediales .
34. **capability**_capacidad .
35. **caps**_letras mayúsculas .
36. **card**_tarjeta .
37. **cast**_molde, plantilla .
38. **charset**_juego de caracteres .
39. **chat**_charla, tertulia .
40. **checkpoint**_punto de control .
41. **checksum**_suma de control, suma de verificación, suma de comprobación .
42. **chess**_ajedrez .
43. **chroot**_cambio de directorio raíz, raíz virtual .
44. **class**_clase .
45. **clean**_limpio .
46. **client**_cliente .
47. **clipboard**_portapapeles .
48. **clock rate**_velocidad de reloj .
49. **clone**_clon .
50. **closed source**_propietario, las fuentes no están disponibles .
51. **compress (v)**_comprimir .
52. **computable**_calculable .
53. **computer**_computadora, ordenador, computador .
54. **converter**_convertidor, conversor .
55. **core file**_archivo (fichero) core, archivo (fichero) imagen de memoria, archivo (fichero) de volcado de memoria .
56. **corrupted**_dañado .
57. **counter**_contador .
58. **cover**_portada .
59. **crack (v)**_invadir, penetrar .
60. **crypt**_cifrar .
61. **cue point**_punto de referencia .

D:

62. **dash**_raya .
63. **date**_fecha .

64. **defragment (v)**_desfragmentar .
65. **delay**_demora, retardo .
66. **delete (v)**_borrar, eliminar .
67. **delimiter**_delimitador, separador .
68. **demo**_demostración .
69. **desktop**_escritorio, computador .
70. **draft**_borrador .
71. **drag and drop**_arrastrar y soltar .
72. **drill**_ejercicio, entrenamiento .
73. **drive**_unidad (de disco), volumen, dispositivo .
74. **device**_dispositivo .
75. **directory**_directorio .
76. **disable (v)**_inhabilitar .
77. **discard**_deshacer .

E:

78. **enabling**_habilitación . 79.
- encode (v)**_codificar .
80. **entity**_entidad .
81. **entries**_entradas, líneas, renglones .
82. **executable**_ejecutable .
83. **execute (v)**_ejecutar .
84. **expire time**_tiempo de caducidad .
85. **extrication**_liberación, rescate, extricación .

F:

86. **facility**_instalación, equipo .
87. **failure**_fallo .
88. **fake**_falso .
89. **fan**_ventilador .
90. **fault**_fallo .
91. **feature**_funcionalidad, característica .
92. **field**_campo .

93. **file**_archivo, fichero (la mayoría de las personas usan exclusivamente una o la otra) .
94. **file (v)**_archivar .
95. **file erase**_archivos borrados .
96. **filter**_filtro .
97. **firewall**_cortafuegos .
98. **flanger**_desdoblador .
99. **flow chart**_diagrama de flujo .
100. **flush (v)**_vaciar .
101. **frames**_cuadros, marcos .
102. **free**_libre como en libertad de expresión, gratis como en barra libre .

G:

103. **getting started**_primeros pasos .

H:

104. **handle (v)**_manipular .
105. **hardware**_máquina, equipo, dispositivo, soporte físico .
106. **hide (v)**_esconder, esconderse .
107. **high-color**_color de alta densidad .
108. **home agent**_agente local .
109. **hotkey**_tecla rápida .
110. **hub**_concentrador, distribuidor, concentrador .
111. **hyphen**_guión .

I:

112. **icon**_ícono .
113. **iconize (v)**_miniaturizar, iconizar, minimizar .
114. **inbox**_bandeja de entrada .
115. **initrd**_imagen de arranque .
116. **italic**_cursiva .
117. **item**_elemento, objeto .

J:

118. **journal**_base de datos transaccional (cf. sistema de ficheros/archivos transaccional) .

- 119. **journaling file system**_sistema de ficheros transaccional .
- 120. **joystick**_videomando, ludomando, mando para jugar, palanca para juegos .
- 121. **jumper**_puente, puente deslizable, puente configurable, conector .
- 122. **junk-mail**_correo basura .
- 123. **justify (v)**_alinear .

K:

- 124. **key**_1. llave. 2. tecla. 3. clave. 4. tono, tonalidad. 5. crucial, de importancia, significante .
- 125. **key escrow**_depósito de claves .
- 126. **keyboard**_teclado .
- 127. **kit**_conjunto, juego, paquete .

L:

- 128. **label**_etiqueta .
- 129. **layout**_esquema, diseño, composición, gestor de geometría (en algunos programas gráficos) .
- 130. **link**_enlace, vínculo, liga, eslabón .
- 131. **lock file**_fichero de bloqueo .
- 132. **log out (v)**_salir de .

M:

- 133. **mailbox**_buzón .
- 134. **Mailer**_gestor de correo, agente de correo, corresponsal, cartero .
- 135. **Markup**_marcado
- 136. **Mask**_máscara, máscara de red .
- 137. **Method**_método .
- 138. **Misplaced**_extraviado .
- 139. **Mistake**_equivocación, error .
- 140. **Multiplexación**_lenguaje . 141. **Mute**_silencio .
- 142. **Multiplexación**_lenguaje .
- 143. **Mute**_silencio .

N:

- 144. **Netmask**_máscara de red .
- 145. **Network**_red .

- 146. **New_noticias** .
- 147. **Newbie_principiante** ,
- 148. **Numsigns_alfanumérico** .

O:

- 149. **open source**_código fuente abierto, free .
- 150. **option**_opción .
- 151. **overload**_sobrecarga .

P:

- 152. **pan (v)**_mover .
- 153. **partition**_partición, partition .
- 154. **partition table**_tabla de particiones .
- 155. **pattern**_patrón .

Q:

- 156. **query**_consulta, pregunta, petición
- 157. **quote**_1. comilla. 2. cita (de un libro, por ejemplo) .

R:

- 158. **random**_aleatorio .
- 159. **Range**_margin, alcance, gama, surtido, línea, intervalo, variedad .
- 160. **read only**_sólo lectura .
- 161. **reboot (v)**_reiniciar, rearrancar .
- 162. **receiver**_receptor, destinatario .
- 163. **runtime library**_biblioteca de ejecución .

S:

- 164. **Schema**_esquema .
- 165. **Screen**_pantalla .

Bibliografía

Glosario de informática Inglés-Español. (21 de mayo de 2005). Recuperado el 09 de marzo de 2015, de
<http://quark.fe.up.pt/orca/pub-es/glosario.html>

Segunda parte

GLOSARIO TECNICO 2da Parte

A:

1. **ATM (Asynchronus Transfer Mode):** ATM es una tecnología de conmutación y multiplexado de alta velocidad, usada para trasmitir diferentes tipos de tráfico simultáneamente, incluyendo voz, video y datos.
2. **ActiveX:** Tecnología creada por la empresa Microsoft que brinda un entorno de programación para permitir la interacción y la personalización de los sitios Web.
3. **Acceso directo:** es un ícono que permite abrir más fácilmente un determinado programa o archivo.
4. **Acrobat Reader:** programa de Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original. Acrobat trabaja con archivos PDF.
5. **Adjunto:** Se llama así a un archivo de datos (por ejemplo una planilla de cálculo o una carta de procesador de textos) enviado junto a un mensaje de correo electrónico.
6. **Agente (agent):** Pequeño programa "inteligente" creado para efectuar ciertas tareas, facilitando la operatoria del usuario. Un ejemplo muy conocido de agente son los Asistentes (wizards) que existen en la mayoría de los softwares modernos.
7. **ADSL:** Asymmetric Digital Subscriber Line. Tecnología para transmitir información digital a elevados anchos de banda. A diferencia del servicio dial up, ADSL provee una conexión permanente y de gran velocidad. Esta tecnología utiliza la mayor parte del canal para enviar información al usuario, y sólo una pequeña parte para recibir información del usuario.
8. **AGP:** puerto acelerador de gráficos. Permite correr velozmente archivos gráficos tridimensionales.
9. **Algoritmo:** conjunto de reglas bien definidas para la resolución de un problema. Un programa de software es la transcripción, en lenguaje de programación, de un algoritmo.
10. **Ancho de banda (bandwidth):** Término técnico que determina el volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos, es decir, la

capacidad de una conexión. A mayor ancho de banda, mejor velocidad de acceso y mayor tráfico.

11. ANSI (American National Standards Institute, Instituto Americano

de Normas): Organización que desarrolla y aprueba normas de los Estados Unidos.

Participó en la creación de gran parte de las normas en uso actualmente en .

12. Antivirus: programa que busca y eventualmente elimina los virus informáticos que pueden haber infectado un disco rígido o disquete.

13. Applet (programa): miniprograma en lenguaje de programación Java integrado en una página web.

14. Archie: Herramienta que permite localizar archivos en la red Internet creada en Montreal por la Universidad de McGill. Un server de Archie (hay varios distribuidos por toda Internet) mantiene una base de datos que registra la ubicación de varios miles de archivos.

15. ARP (Address Resolution Protocol, Protocolo de Resolución de Direcciones): Un protocolo de resolución de direcciones electrónicas en números IP que corre en redes locales. Parte del conjunto de protocolos TCP/IP.

16. ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork, Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados): Una red pionera de computadoras, fundada por DARPA, una agencia de investigación del gobierno norteamericano. Fue la base fundamental en los años sesenta para el desarrollo de lo que luego se convertiría en la red Internet.

17. @ (arroba): En las direcciones de e-mail, es el símbolo que separa el nombre del usuario del nombre de su proveedor de correo electrónico.

18. Árbol (tree): estructura de datos en la cual los registros son almacenados de manera jerárquica.

19. ASCII (American Standard Code for Information Interchange, Código americano Normado para el Intercambio de Información): Conjunto de caracteres, letras

y símbolos utilizados en todos los sistemas de computadoras de cualquier país e idioma.

Permite una base común de comunicación. Incluye a las letras normales de alfabeto español, con excepción de la ñ y toda letra acentuada.

20. **Authoring (autoría):** Actividad de crear contenido para la Web en Páginas en formato HTML. El administrador de un sitio Web o Webmaster es, en general, el responsable de la autoría de su contenido.
21. **Autoridad Certificante (Certificanting Authority):** Empresa en Internet que cumple el rol de "escribano virtual". Se encarga de garantizar la identidad de las personas físicas y las empresas que participan en la Red, a través de la emisión de los llamados Certificados.
22. **Avatar (figura humana de un dios en la mitología hindú):** Identidad ficticia, una representación física (cara y cuerpo) de una persona conectada en el mundo virtual de la Internet. Muchas personas construyen su personalidad digital que utilizan luego en servers determinados (por ejemplo Chats) para jugar o charlar.

B:

23. **Backup:** copia de seguridad. Se hace para prevenir una posible pérdida de información.
24. **Base de datos:** conjunto de datos organizados de modo tal que resulte fácil acceder a ellos, gestionarlos y actualizarlos.
25. **Banner:** Aviso publicitario que ocupa parte de una página de la Web, en general ubicado en la parte superior al centro. Haciendo un click sobre él, el navegante puede llegar hasta el sitio del anunciante.
26. **BBS (Bulletin Board System, Sistema de mensajería también llamado erróneamente Base de Datos):** Es un sistema computarizado de intercambio de datos entre un grupo de personas que comparten una misma zona geográfica donde archivos, mensajes y otra información útil pueden ser intercambiados entre los distintos usuarios.
27. **Bcc:** blind carbon copy. Función que permite mandar un mensaje de e-mail a más de un destinatario. A diferencia de la función cc, el nombre de los destinatarios no aparece en el encabezado.

28. **Benchmark:** programa especialmente diseñado para evaluar el rendimiento de un sistema, de software o de hardware.
29. **Betatest:** en el proceso de desarrollo de software, es la segunda fase de la verificación o testeо, previa al lanzamiento del producto.
30. **BIOS:** Basic Input/Output System: Sistema básico de ingreso/salida de datos. Conjunto de procedimientos que controla el flujo de datos entre el sistema_operativo y dispositivos tales como el disco_rígido, la placa de video, el teclado, el mouse y la impresora.
31. **Bit:** abreviatura de binary digit (dígito binario). El bit es la unidad más pequeña de almacenamiento en un sistema binario dentro de una computadora.
32. **Binhex:** Un estándar para la codificación de datos bajo plataforma Macintosh, utilizada para enviar archivos_adjuntos. Similar en concepto al MIME y Uuencode.
33. **Bookmark (señalador o favoritos):** La sección de menú de un navegador donde se pueden almacenar los sitios preferidos, para luego volver a ellos simplemente eligiéndolos con un simple click desde un menú.
34. **Boot (butear):** cargar el sistema operativo de una computadora.
35. **Bottleneck (cuello de botella):** Embotellamiento de paquetes de datos (información) que circulan por una conexión causando demoras en la comunicación.
36. **Bps:** bits por segundo.
37. **Bridge:** Dispositivo usado para conectar dos redes y hacer que las mismas funcionen como si fueran una. Típicamente se utilizan para dividir una red en redes más pequeñas, para incrementar el rendimiento.
38. **Browser/Web browser (navegador o visualizador):** Programa que permite leer documentos en la Web y seguir enlaces (links) de documento en documento de Hipertexto. Los navegadores "piden" archivos (páginas y otros) a los servers de Web según la elección del usuario y luego muestran en el monitor el resultado.
39. **Buffer:** área de la_memoria que se utiliza para almacenar datos temporariamente durante una sesión de trabajo.

40. **Bug:** bicho, insecto. Error de programación que genera problemas en las operaciones de una computadora.
41. **Bus:** enlace común; conductor común; vía de interconexión. Método de interconexión de dispositivos mediante una sola línea compartida. En una topología de Bus cada nodo se conecta a un cable común. No se requiere un hub en una red con topología de bus.
42. **Bus serial:** método de transmisión de un bit por vez sobre una sola línea.
43. **Boolean (booleana):** Lógica simbólica que se utiliza para expresar la relación entre términos matemáticos. Su base lógica puede ser extendida para analizar la relación entre palabras y frases. Los dos símbolos más usuales son AND (y) y OR (o).
44. **Buscador (Search Engine, motor de búsqueda):** Herramienta que permite ubicar contenidos en la Red, buscando en forma booleana a través de palabras clave. Se organizan en buscadores por palabra o índices (como Lycos o Infoseek) y buscadores temáticos o Directories (como Yahoo!).
45. **Byte:** unidad de información utilizada por las computadoras. Cada byte está compuesto por ocho bits.

C:

46. **Caché de disco:** pequeña porción de memoria RAM que almacena datos recientemente leídos, con lo cual agiliza el acceso futuro a los mismos datos.
47. **Celeron:** microprocesador de la familia Intel, versión económica del Pentium con escasa memoria caché interna .
48. **Clipboard:** portapapeles.
49. **Cluster:** grupo; racimo; agrupamiento. En la tecnología de las computadoras, un clúster es la unidad de almacenamiento en el disco rígido. Un archivo está compuesto por varios clusters, que pueden estar almacenados en diversos lugares del disco.

50. **CRT**: Cathode Ray Tube. Tubo de rayos catódicos de un monitor, presente en la mayoría de las computadoras de escritorio.

D:

51. **Debugging**: depuración, corrección de errores o bugs.

52. **Dynamic HTML**: variante del HTML (Hyper TextMark-up Language) que permite crear páginas web más animadas.

E:

53. **Emulación**: proceso de compatibilización entre computadoras mediante un software.

54. **Encriptar**: proteger archivos expresando su contenido en un lenguaje cifrado. Los lenguajes cifrados simples consisten, por ejemplo, en la sustitución de letras por números.

F:

55. **Firewall**: Una computadora que corre un software especial utilizado para prevenir el acceso de usuarios no autorizados a la red. Todo el tráfico de la red debe pasar primero a través de la computadora del firewall.

56. **FAQ**: frequently-asked questions. Las preguntas más frecuentes (y sus respuestas) sobre el tema principal de un sitio web.

57. **FTP (File Transfer Protocol)**: protocolo de Transferencia de Archivos. Sirve para enviar y recibir archivos de Internet.

G:

58. **Gateway**: Dispositivo utilizado para conectar diferentes tipos de ambientes operativos. Tipicamente se usan para conectar redes_LAN a minicomputadores o mainframes.

59. **GIF animado**: variante del formato gif. Se usa en la WWW para dar movimiento a íconos y banners.

60. **Gusano**: programa que se copia a sí mismo hasta ocupar toda la memoria. Es un virus que suele llegar a través del correo electrónico, en forma de archivo adjunto.

H:

61. **Hub:** Concentrador. Dispositivo que se utiliza típicamente en topología en estrella como punto central de una red, donde por ende confluyen todos los enlaces de los diferentes dispositivos de la red.
62. **Handheld:** Computadora de tamaño suficientemente pequeño para ser sostenida en la mano o guardada en un bolsillo. En algunas se puede ingresar datos con escritura manual. Otras traen incorporados pequeños teclados.
63. **Hardware:** todos los componentes físicos de la computadora y sus periféricos.
64. **Hipertexto:** textos enlazados entre sí. Haciendo clic con el mouse el usuario pasa de un texto a otro, vinculado con el anterior.
65. **Hipervínculo:** link.
66. **Holograma:** imagen tridimensional creada por proyección fotográfica.
67. **HTML:** Hyper Text Mark-up Language. Lenguaje de programación para armar páginas web.
68. **HTTP:** Hypertext Transfer Protocol. Protocolo de transferencia de hipertextos. Es un protocolo que permite transferir información en archivos de texto, gráficos, de video, de audio y otros recursos multimedia

I:

69. **Intranet:** Las Intranets son redes corporativas que utilizan los protocolos y herramientas de Internet. Su aspecto es similar al de las páginas de Internet. Si esta red se encuentra a su vez conectada a Internet, generalmente se la protege mediante firewalls.
70. **ICQ ("I Seek You"):** Programa que permite hacer saber a los amigos y contactos que uno está online. Permite enviar mensajes y archivos, hacer chat, establecer conexiones de voz y video, etc.
71. **Interfase:** Elemento de transición o conexión que facilita el intercambio de datos. El teclado, por ejemplo, es una interfase entre el usuario y la computadora.

72. **ISDN:** Integrated Services Digital Network: Integrated Services Digital Network: sistema para transmisión telefónica digital. Con una línea ISDN y un adaptador ISDN es posible navegar por la Web a una velocidad de 128 kbps, siempre que el ISP también tenga ISDN.
73. **ISO:** International Organization for Standardization. Fundada en 1946, es una federación internacional que unifica normas en unos cien países. Una de ellas es la norma OSI, modelo de referencia universal para protocolos de comunicación.
74. **ISP:** Proveedor de servicios de Internet.

K:

75. **kernel:** núcleo o parte esencial de un sistema operativo. Provee los servicios básicos del resto del sistema.

L:

76. **LAN:** Local Area Network o red de área local: Se trata de una red de comunicación de datos geográficamente limitada, por ejemplo, una empresa.
77. **Latencia:** lapso necesario para que un paquete de información viaje desde la fuente hasta su destino. La latencia y el ancho de banda, juntos, definen la capacidad y la velocidad de una red.
78. **LCD:** Liquid Crystal Display. Pantalla de cristal líquido, usada generalmente en las notebooks y otras computadoras pequeñas.
79. **Lenguaje de programación:** sistema de escritura para la descripción precisa de algoritmos o programas informáticos.
80. **Link:** enlace. Imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página web.
81. **LPT:** Line Print Terminal. Conexión entre una computadora personal y una impresora u otro dispositivo. Es un puerto paralelo y es más veloz que un puerto serial.

M:

82. **Macro virus:** es un virus muy difundido, que afecta principalmente los documentos de Word. Es más molesto que destructivo. Hace, por ejemplo, que el programa desconozca los comandos o introduzca palabras o frases que el usuario no ha escrito.
83. **Majordomo:** pequeño programa que automáticamente distribuye mensajes de [e-mail](#) a usuarios suscriptos a una mailing list.
84. **Mirror site:** sitio espejo. Sitio web copiado a otro servidor con el propósito de facilitar el acceso a sus contenidos desde el lugar más cercano o más conveniente para el usuario.
85. **MIT:** Massachussets Institute of Technology. Prestigiosa institución estadounidense con sede en Boston. Muchos la consideran la mejor universidad técnica del mundo
86. **MMX:** Microprocesador Pentium diseñado para dar mayor velocidad a aplicaciones multimedia.
87. **Módem:** modulador-demodulador. Dispositivo periférico que conecta la computadora a la línea telefónica.
88. **Motherboard:** Placa que contiene los circuitos impresos básicos de la computadora, la CPU, la memoria RAM y slots en los que se puede insertar otras placas (de red, de audio, etc.).

N:

89. **Network:** (red) Una red de computadoras es un sistema de comunicación de datos que conecta entre si sistemas informáticos situados en diferentes lugares. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes.
90. **Nodo:** Un dispositivo de la red, generalmente una computadora o una impresora.
91. **Nanosegundo:** una milmillonésima de segundo. Es una medida común del tiempo de acceso a la memoria RAM.
92. **Navegador:** programa para recorrer la World Wide Web. Algunos de los más conocidos son Netscape Navigator, Microsoft Explorer.

O:

93. **Online:** en línea, conectado. Estado en que se encuentra una computadora cuando se conecta directamente con la red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.

P:

94. **Par trenzado:** Cable similar a los pares telefónicos estándar, que consiste en dos cables aislados "trenzados" entre sí y encapsulados en plástico. Los pares aislados vienen en dos formas: cubiertos y descubiertos.

95. **Protocolo:** Un conjunto de reglas formales que describen como se transmiten los datos, especialmente a través de la red. Los protocolos de bajo nivel definen los estándares eléctricos y físicos que deben observarse, mientras que los protocolos de alto nivel definen lo

96. **Página web:** una de las páginas que componen un sitio de la WWW. Un sitio web agrupa un conjunto de páginas afines. A la página de inicio se la llama "home page".

Paquete (packet): la parte de un mensaje que se transmite por una red. Antes de ser enviada a través de Internet, la información se divide en paquetes.

97. **password:** contraseña.

98. **Performance:** desempeño, rendimiento.

99. **Periférico:** todo dispositivo que se conecta a la computadora. Por ejemplo: teclado, monitor, mouse, impresora, escáner, etcétera.

100. **Pixel:** combinación de "picture" y "element". Elemento gráfico mínimo con el que se componen las imágenes en la pantalla de una computadora.

101. **Placa aceleradora de gráficos:** circuito que se agrega a una computadora para mejorar los recursos gráficos y darles más velocidad.

Placa aceleradora: circuito que se agrega a una computadora para aumentar su velocidad.

Placa de sonido: la que proporciona sonido a una computadora. Una de las más conocidas es Sound Blaster.

Placa Ethernet: placa que se inserta en una computadora para conectarla en red con otras

a través de un cable.

Placa: tarjeta que se inserta en un slot de la motherboard para expandir la capacidad de una computadora.

Player: programa que permite escuchar archivos de sonido.

Plug & play: significa "enchufar y usar". Reconocimiento inmediato de un dispositivo por parte de la computadora, sin necesidad de instrucciones del usuario.

102. **Plug-in:** programa que puede ser instalado y usado como parte del navegador. Un ejemplo es Macromedia's Shockwave, que permite reproducir sonidos y animaciones.

PoP: Point of Presence. Punto de acceso a Internet.

103. **POP3:** Es un protocolo estándar para recibir e-mail.

104. **Portal:** sitio web que sirve de punto de partida para navegar por Internet. Los portales ofrecen una gran diversidad de servicios: listado de sitios web, noticias, e-mail, información meteorológica, chat, newgroups (grupos de discusión) y comercio electrónico. En muchos casos el usuario puede personalizar la presentación del portal. Algunos de los más conocidos son Altavista, Yahoo!, Netscape y Microsoft.

Pretty Good Privacy: programa usado para encriptar y desencriptar correo electrónico, a fin de proteger la privacidad. También se puede usar para archivos de otro tipo.

105. **Procesador (processor):** conjunto de circuitos lógicos que procesa las instrucciones básicas de una computadora.

106. **Protocolo:** lenguaje que utilizan dos computadoras para comunicarse entre sí.

107. **Proveedor de servicios de Internet:** compañía que ofrece una conexión a Internet, e-mails y otros servicios relacionados, tales como la construcción y el hosting de páginas web.

108. **Puerto infrarrojo IrDA:** puerto para comunicación inalámbrica que usa el standard Irda.

109. **Puerto paralelo:** conexión por medio de la cual se envían datos a través de varios conductos. Una computadora suele tener un puerto paralelo llamado LPT1.
110. **Puerto serial:** conexión por medio de la cual se envían datos a través de un solo conducto. Por ejemplo, el mouse se conecta a un puerto serial. Las computadoras tienen dos puertos seriales: COM1 y COM2.
111. **Puerto:** en una computadora, es el lugar específico de conexión con otro dispositivo, generalmente mediante un enchufe. Puede tratarse de un puerto serial o de un puerto paralelo.

R:

112. **Repetidor:** Un dispositivo que intensifica las señales de la red. Los repetidores se usan cuando el largo total de los cables de la red es mas largo que el máximo permitido por el tipo de cable. No en todos los casos se pueden utilizar.
113. **Router – Ruteador:** Dispositivo que dirige el tráfico entre redes y que es capaz de determinar los caminos mas eficientes, asegurando un alto rendimiento.
114. **RAM:** Random Acces Memory: Memoria de acceso aleatorio. Memoria donde la computadora almacena datos que le permiten al procesador acceder rápidamente al sistema operativo, las aplicaciones y los datos en uso. Tiene estrecha relación con la velocidad de la computadora. Se mide en megabytes.
115. **Rebutear:** volver a cargar el sistema operativo de una computadora que se ha "colgado".
116. **Reconocimiento de voz:** capacidad de un programa para interpretar palabras emitidas en voz alta o ejecutar un comando verbal.
Red: en tecnología de la información, una red es un conjunto de dos o más computadoras interconectadas.
117. **Resolución:** número máximo de pixeles que se ven en una pantalla. Dos ejemplos: 800 x 600 y 640 x 480. / En una impresora, la resolución es la calidad de la imagen reproducida y se mide en dpi.

ROM: Read Only Memory: Memoria de sólo lectura. Memoria incorporada que contiene datos que no pueden ser modificados. Permite a la computadora arrancar. A diferencia de la RAM, los datos de la memoria ROM no se pierden al *-apagar el equipo.

118. **Router:** ruteador. Sistema constituido por hardware y software para la transmisión de datos en Internet. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo protocolo.

S:

119. **Server:** Ver Servidor.

120. **Star Ring Topology – Topología Estrella:** En las topologías Star Ring o estrella, los nodos radian desde un hub. El hub o concentrador es diferente dependiendo de la tecnología utilizada Ethernet, FDDI, etc. La mayor ventaja de esta topología es que si un nodo falla, la red continúa funcionando.

121. **Switch:** Un dispositivo de red capaz de realizar una serie de tareas de administración, incluyendo el redireccionamiento de los datos.

122. **SDRAM:** memoria muy rápida, de gran capacidad, para servidores y estaciones de trabajo.

Semiconductor: se llama así a las sustancias aislantes, como el germanio y el silicio, que se transforman en conductores por la adición de determinadas impurezas.

Los semiconductores tienen enorme importancia en electrónica.

Serial: método para transmitir datos secuencialmente, es decir, bit por bit.

ScanDisk: programa de Windows que revisa un disco, detecta errores y los corrige.

123. **Servicio 0610:** el que permite a los usuarios argentinos conectarse con Internet a un costo menor que las tarifas normales, anteponiendo el prefijo 0610 al número telefónico de su proveedor.

124. **Servidor:** computadora central de un sistema de red que provee servicios y programas a otras computadoras conectadas. Sistema que proporciona recursos (por ejemplo, servidores de archivos, servidores de nombres). En Internet este término se

utiliza muy a menudo para designar a aquellos sistemas que proporcionan información a los usuarios de la red.

125. **Shareware:** software distribuido en calidad de prueba. Al cabo de cierto tiempo de uso (generalmente 30 días) el usuario tiene la opción de comprarlo.

Sistema operativo: programa que administra los demás programas en una computadora.

126. **Slot:** ranura de la motherboard que permite expandir la capacidad de una computadora insertándole placas.

SMS: Short Message Service. Servicio de mensajería para teléfonos celulares. Permite enviar a un celular un mensaje de hasta 160 caracteres. Este servicio fue habilitado inicialmente en Europa. Hay varios sitios web desde los cuales se puede enviar un "sms".

SMTP: Simple Mail Transfer Protocol. Es un protocolo estándar para enviar [e-mail](#).

SNA: System Network Architecture: arquitectura de red para mainframes, desarrollada por IBM.

127. **Sniffer:** programa que monitorea y analiza el tráfico de una red para detecta problemas o cuellos de botella. Su objetivo es mantener la eficiencia del tráfico de datos. Pero también puede ser usado ilegítimamente para capturar datos en una red.

128. **Software:** término general que designa los diversos tipos de programas usados en computación.

Spam: correo electrónico no solicitado. Se lo considera poco ético, ya que el receptor paga por estar conectado a Internet.

129. **Socket:** (soporte) conector eléctrico, toma de corriente, enchufe. Un socket es el punto final de una conexión. Método de comunicación entre un programa cliente y un programa servidor en una red.

130. **SQL:** Structured Query Language. Lenguaje de programación que se utliza para recuperar y actualizar la información contenida en una base_de_datos. Fue desarrollado en los años 70 por IBM. Se ha convertido en un estándar ISO y ANSI.

131. **SSL:** Secure Sockets Layer. Protocolo diseñado por la empresa Netscape para proveer comunicaciones encriptadas en Internet.

T:

132. **Token ring (red en anillo):** Una red en anillo es un tipo de LAN con nodos cableados en anillo. Cada nodo pasa constantemente un mensaje de control ("token") al siguiente, de tal forma que cualquier nodo que tiene un "token" puede enviar un mensaje.

133. **Topología:** La "forma" de la red. Predominan tres tipos de tecnologías: Bus, Estrella y Anillo.

134. **Trascend Networking:** Tecnologías de 3Com para la construcción de grandes redes corporativas. Consiste en tres elementos principales, rendimiento escalable, alcance extensible y administración del crecimiento.

135. **Tarifa plana:** modalidad de servicio que ofrecen los proveedores de Internet. Consiste en pagar una cifra fija por acceder a Internet sin límite de tiempo.

136. **TCP/IP:** Transfer Control Protocol / Internet Protocol. Es el protocolo que se utiliza en Internet.

137. **Troyano (Trojan horse; caballo de Troya):** programa que contiene un código dañino dentro de datos aparentemente inofensivos. Puede arruinar parte del rígido.

U:

138. **Unix:** sistema operativo multiusuario, fue muy importante en el desarrollo de Internet.

139. **USB (Universal Serial Bus):** es una interfase de tipo plug & play entre una computadora y ciertos dispositivos, por ejemplo, teclados, teléfonos, escáneres e impresoras.

V:

140. **Virus Class:** es un virus que afecta planillas de cálculo de Microsoft Office. Se lo llama también W97M.Class.G. Este virus no trata de ocultarse. Cada vez que actúa adopta

un aspecto diferente.

Virus hoax: falsa alarma sobre virus que suele llegar por e-mail.

141. **Virus:** pequeño programa que "infecta" una computadora; puede causar efectos indeseables y hasta daños irreparables.

W:

142. **WAN- Wide Area Network: Red de área amplia:** Una red generalmente construida con líneas en serie que se extiende a distancias mayores a un kilómetro.
143. **WAP (Wireless Application Protocol):** norma internacional para aplicaciones que utilizan la comunicación inalámbrica, por ejemplo el acceso a Internet desde un teléfono celular.
144. **Wav:** extensión de un archivo de sonido llamado "wave", creado por Microsoft. Se ha convertido en un estándar de formato de audio para PC. Se puede usar también en Macintosh y otros sistemas operativos.
145. **webmail:** servicio que ofrecen ciertos sitio web para crear una cuenta gratuita de e-mail. Mediante el webmail el correo electrónico se revisa con el navegador. Se puede acceder a él desde cualquier computadora situada en cualquier lugar.
146. **Windows 2000:** Versión del sistema operativo Windows, cuyo lanzamiento ha sido anunciado por Microsoft para el año 1999.
147. **Windows 95:** Sistema operativo lanzado por Microsoft en agosto de 1995.
148. **Windows 98:** Sistema operativo lanzado por Microsoft en 1998, como sucesor de Windows 95. Una de las más visibles diferencias con el anterior consiste en la integración del sistema operativo con el navegador Internet Explorer. Esta característica dio pie a un juicio por monopolio.
149. **Windows CE:** Sistema operativo basado en Windows. Fue diseñado para dispositivos móviles o pequeños.
150. **Windows NT Server:** Windows NT diseñado para máquinas que proveen servicios a computadoras conectadas a una LAN.

151. **Windows NT Workstation:** Windows NT diseñado especialmente para empresas, se lo considera más seguro y estable que Windows 95 y 98.
152. **Windows NT:** Sistema operativo de Microsoft diseñado para usuarios avanzados y empresas. En realidad se trata de dos productos: Windows NT Workstation y Windows NT Server.
153. **WinZip:** programa de Windows que permite comprimir archivos.
154. **Workstation:** estación de trabajo. Computadora personal conectada a una LAN. Puede ser usada independientemente de la mainframe, dado que tiene sus propias aplicaciones y su propio disco rígido.
155. **World Wide Web:** Es la parte multimedia de Internet, que implica la inserción de hipertexto y gráficos. Es decir, los recursos creados en HTML y sus derivados. Es el sistema de información global desarrollado en 1990 por Robert Cailliau y Tim Berners-Lee en el CERN (Consejo Europeo para la Investigación Nuclear) que fue la base para la explosiva popularización de Internet a partir de 1993.

Z:

156. **Zip drive:** dispositivo removable para almacenamiento de datos. Originalmente cada disco zip podía contener hasta 100 MB (megabytes) o el equivalente a 70 discos, la nueva versión del dispositivo, permite almacenar hasta 750 MB.
157. **Zip:** formato de compresión de archivo.

Bibliografía

Zurita, L. (s.f.). *Diccionario de informática*. Recuperado el 21 de abril de 2015, de Diccionario de informática: <http://www.monografias.com/trabajos27/diccionario-informatica/diccionario-informatica.shtml>



La Jigua Copan

17-8-2015

Diccionario tecnico III

A

1. **Acrobat:** Programa de la empresa Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original. Lee archivos de extensión PDF.
2. **ADA:** Lenguaje de programación derivado del Pascal.
3. **AGP:** Puerto acelerador de gráficos.
4. **AI (Artificial Intelligence):** Inteligencia Artificial.
5. **Algoritmo:** Proceso compuesto por un conjunto de reglas y métodos bien definidos para la resolver un problema. Un programa informático es un algoritmo codificado a un lenguaje de programación.
6. **AMIBIOS:** Una de las marcas comerciales de BIOS (Ver BIOS).
7. **Ancho de banda (bandwidth):** Cantidad de datos (bits) que pueden ser transmitidos en determinado lapso. En las redes se expresa en bps. (bits por segundo).
8. **AOL:** (America Online) proveedor de servicios de Internet.
9. **Applet:** Miniprograma en lenguaje de programación Java integrado en una página web.
10. **Arbol:** (tree) estructura de datos en la cual los registros son almacenados de manera jerárquica.

11. **Archivo adjunto:** Archivo que acompaña un mensaje de e-mail. Se utiliza el envío de imágenes, sonidos, programas y otros archivos grandes.
12. **ASCII:** (American Standard Code of Information Interchange) Código normalizado estadounidense para el intercambio de la información. Permite definir caracteres alfanuméricos; se lo usa para lograr compatibilidad entre diversos procesadores de texto. Se pronuncia "aski".
13. **Attachement:** Archivo adjunto.
14. **AutoCad:** Programa para dibujo técnico.
15. **AVI:** Formato de Microsoft para archivos de audio y video.

B

16. **Backup:** Copia de seguridad. Se hace para prevenir una posible pérdida de información.
17. **Banner:** Gráfico, generalmente rectangular, que se inserta en una página web. Normalmente se utiliza con fines publicitarios
18. **Base de datos:** Conjunto de datos organizados de modo tal que resulte fácil acceder a ellos, gestionarlos y actualizarlos. Una guía telefónica es un ejemplo de una base de datos.
19. **BASIC:** (Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code) Código de Instrucción Simbólica Multipropósito para Principiantes. Lenguaje secuencial de programación, creado en 1963.
20. **Bcc:** (Blind carbon copy) Función que permite mandar un mensaje de e-mail a más de un destinatario. A diferencia de la función cc, el nombre de los

destinatarios no aparece en el encabezado.

21. **Benchmark:** Programa especialmente diseñado para evaluar el rendimiento de un sistema, de software o de hardware.
22. **Betatest:** En el proceso de desarrollo de software, es la segunda fase de la verificación o testeo, previa al lanzamiento del producto.
23. **BIOS:** (Basic Input/Output System) Sistema básico de ingreso/salida de datos. Conjunto de procedimientos que controla el flujo de datos entre el sistema operativo y dispositivos tales como el disco rígido, la placa de video, el teclado, el mouse y la impresora.
24. **Bit:** Abreviatura de binary digit (dígito binario). El bit es la unidad más pequeña de almacenamiento en un sistema binario dentro de una computadora.
25. **Bookmark:** Anotación, en el navegador, de una dirección de Internet que se almacena para agilizar su uso posterior. En el programa Internet Explorer, se llama "Favoritos".
26. **Boot:** (butear) cargar el sistema operativo de una computadora.
27. **Browser:** Navegador.
28. **Buffer:** Área de la memoria que se utiliza para almacenar datos temporalmente durante una sesión de trabajo.
29. **Bug:** Bicho, insecto. Error de programación que genera problemas en las operaciones de una computadora.

30. **Bus:** Enlace común; conductor común; vía de interconexión. Método de interconexión de dispositivos mediante una sola línea compartida.
31. **By default:** Por defecto; predeterminado.
- C**
32. **Cable-módem:** Módem que conecta una computadora con Internet a alta velocidad, por medio de una línea de TV por cable.
33. **CAD:** (Computer Aided Design) Diseño Asistido por Computadora. Software que permite crear dibujos de precisión, bidimensionales y tridimensionales. Lo usan principalmente arquitectos e ingenieros.
34. **Carácter:** Número, letra o símbolo en la computadora, conformado por un byte.
35. **Celeron:** Microprocesador de la familia Intel, de menor costo que el Pentium II.
36. **Character:** Véase carácter.
37. **Cibercafé:** Bar donde, además de beber y comer, los clientes pueden usar computadoras para acceder a Internet.
38. **Ciberespacio:** Espacio virtual, no geográfico, determinado por la interconexión de personas a través de redes telemáticas.
39. **Client/server:** Cliente/servidor.
40. **Clipboard:** Portapapeles.
41. **Clúster:** Grupo; racimo; agrupamiento. En la tecnología de las computadoras, un clúster es la unidad de almacenamiento en el disco rígido. Un archivo está compuesto por varios clusters, que pueden estar almacenados en diversos

lugares del disco.

42. **Comando (Command):** Instrucción que un usuario da al sistema operativo de la computadora para realizar determinada tarea.
43. **Comercio electrónico:** Se llama así al conjunto de transacciones comerciales que se realizan por medio de Internet. Los usuarios compran con su tarjeta de crédito, haciendo un giro, etc..
44. **Controlador:** Programa que comanda los periféricos conectados a la computadora.
45. **Cookie:** Pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario. Agiliza la navegación en el sitio. Su uso es controvertido, porque pone en riesgo la privacidad de los usuarios.

D

46. **Data:** Datos, información.
47. **Data entry:** Ingreso de datos. Proceso de ingresar datos a una computadora para su procesamiento.
48. **Debugging:** Depuración, corrección de errores o bugs.
49. **Dial up:** Acceso a Internet por discado telefónico.
50. **DirectX:** Recurso para mejorar el rendimiento en gráficos, sonidos, 3D, sitios web y juegos.
51. **Disco rígido:** Soporte giratorio de almacenamiento en forma de placa circular revestida por una película magnética. Los datos se graban en pistas concéntricas

en la película.

52. **Display:** Unidad de visualización; monitor; pantalla.
53. **Disquete:** Cartucho de plástico rígido para el almacenamiento de datos. Hay de 3 1/2 pulgadas de lado, que almacena hasta 1,44 MB, y de 5 1/4 pulgadas (en desuso). Véase también zip drive.
54. **Dot matrix printer:** Impresora de matriz de puntos.
55. **Dpi:** (dots per inch) puntos por pulgada. En las impresoras, la calidad de la imagen sobre el papel se expresa en dpi.
56. **Driver:** Controlador.
57. **Dynamic HTML:** Variante del HTML (Hyper TextMark-up Language) que permite crear páginas web más animadas.

E

58. **e-commerce:** Comercio electrónico.
59. **Emulación:** (emulation) Proceso de compatibilización entre computadoras mediante un software.
60. **Encoder:** Programa que convierte un archivo wave en un archivo MP3. El programa que reproduce los archivos MP3 se llama player.
61. **Encriptar:** Proteger archivos expresando su contenido en un lenguaje cifrado. Los lenguajes cifrados simples consisten, por ejemplo, en la sustitución de letras por números.

62. **Escáner:** Equipo que lee textos y gráficos y los transmite a la computadora.
63. **Ethernet:** Tecnología para red de área local. Fue desarrollada originalmente por Xerox y posteriormente por Xerox, DEC e Intel. Ha sido aceptada como estándar por la IEEE.

F

64. **FAQ:** (Frequently-asked questions). Las preguntas más frecuentes (y sus respuestas) sobre el tema principal de un sitio web.
65. **Fibra óptica:** Tecnología para transmitir información como pulsos luminosos a través de un conducto de fibra de vidrio. La fibra óptica transporta mucha más información que el cable de cobre convencional. La mayoría de las líneas de larga distancia de las compañías telefónicas utilizan la fibra óptica.
66. **File not found:** No se encuentra el archivo.
67. **Firma digital:** Conjunto de datos agregados a un mensaje que permiten certificar la identidad del emisor.
68. **Font:** Fuente.
69. **Freeware:** Software de distribución libre. A diferencia del shareware, es totalmente gratuito.
70. **FTP:** (File Transfer Protocol) Protocolo de Transferencia de Archivos. Sirve para enviar y recibir archivos de Internet.

G

71. **Ghost site:** Sitio fantasma. Sitio web abandonado y desactualizado que aún se puede ver.
72. **GIF:** (Graphic Interchange Format). Formato gráfico muy usado en la World Wide Web.
73. **GIF animado:** Variante del formato GIF. Se usa en la World Wide Web para dar movimiento a íconos y banners.
74. **Gigaflop:** Medida de velocidad de una computadora equivalente a 1.000 millones de operaciones de coma flotante por segundo.
75. **Grid:** Grilla. Cuadrícula para representar conjuntos de datos en forma de tabla.
76. **Gusano:** Programa que se copia a sí mismo hasta ocupar toda la memoria. Es un virus que suele llegar a través del correo electrónico, en forma de archivo adjunto.

H

77. **Hard disk:** Disco rígido.
78. **Hertz:** Hercio. Unidad de frecuencia electromagnética. Equivale a un ciclo por segundo.
79. **Hipertexto:** Textos enlazados entre sí. Haciendo clic con el mouse el usuario pasa de un texto a otro, vinculado con el anterior.
80. **Hosting:** Alojamiento. Servicio ofrecido por algunos proveedores, que brindan a sus clientes (individuos o empresas) un espacio en su servidor para alojar un sitio web.

81. **HTML:** (Hyper Text Mark-up Language). Lenguaje de programación para armar páginas web.
82. **HTTP:** (Hypertext Transfer Protocol). Protocolo de transferencia de hipertextos. Es un protocolo que permite transferir información en archivos de texto, gráficos, de video, de audio y otros recursos multimedia.

I

83. **ICQ:** ("I Seek You"). Te busco. Programa que permite hacer saber a los amigos y contactos que uno está online. Permite enviar mensajes y archivos, hacer chat, establecer conexiones de voz y video, etc..
84. **Image map:** Imagen de una página web que permite cliquear en diferentes áreas para acceder a diferentes destinos.
85. **Importar:** Incorporar un objeto desde otro programa.
86. **Impresora:** Dispositivo periférico que reproduce textos e imágenes en papel. Los principales tipos son: de matriz de puntos, de chorro de tinta y láser.
87. **Impresora de chorro de tinta:** Impresora que trabaja pulverizando la tinta sobre el papel.
88. **Impresora de matriz de puntos:** Impresora que trabaja por medio de un cabezal que presiona una cinta entintada contra el papel.
89. **Impresora láser:** Impresora veloz y de alta resolución que utiliza la tecnología de rayos láser. Cuando el rayo toca el papel, forma una imagen electrostática que atrae la tinta seca.
90. **Impresora matricial:** Impresora de matriz de puntos.

91. **Inkjet printer:** Impresora de chorro de tinta.
92. **Interfase:** Elemento de transición o conexión que facilita el intercambio de datos. El teclado, por ejemplo, es una interfase entre el usuario y la computadora.
93. **Internet:** Red de redes. Sistema mundial de redes de computadoras interconectadas. Fue concebida a fines de la década de 1960 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos; más precisamente, por la ARPA. Se la llamó primero ARPAnet y fue pensada para cumplir funciones de investigación. Su uso se popularizó a partir de la creación de la World Wide Web. Actualmente es un espacio público utilizado por millones de personas en todo el mundo como herramienta de comunicación e información
94. **Intranet:** Red de redes de una empresa. Su aspecto es similar al de las páginas de Internet.
95. **IP:** Protocolo de Internet.

J

96. **Joystick:** Dispositivo para manejar ciertas funciones de las computadoras, especialmente en juegos.
97. **Junk mail:** Correo basura. Publicidad masiva y no solicitada, a través del correo electrónico. Se la considera una práctica comercial poco ética, opuesta a las reglas de netiquette.

K

98. **Kernel:** Núcleo o parte esencial de un sistema operativo. Provee los servicios básicos del resto del sistema.
99. **Keyboard:** Teclado.

100. **Keyword:** Palabra clave para cualquier búsqueda.

L

101. **Lenguaje de programación:** Sistema de escritura para la descripción precisa de algoritmos o programas informáticos.

102. **Link:** Enlace. Imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página web.

103. **Linux:** Sistema operativo gratuito para computadoras personales derivado de Unix.

104. **Login name:** Nombre de identificación del usuario en un sistema online.

M

105. **Macintosh:** Computadora que Apple empezó a fabricar en 1984. Fue la primera computadora personal que incorporó una interfase gráfica, con el propósito de facilitar un uso más intuitivo de la máquina. Tiene su propio sistema operativo, llamado Mac OS. El uso de la Macintosh está muy difundido entre diseñadores gráficos, artistas visuales y músicos.

106. **Mailing list:** Lista de correo. Grupo de personas suscriptas a una discusión periódica por e-mail sobre determinado tema.

107. **Mainframe:** Estructura principal. Computadora de gran tamaño de tipo multiusuario, utilizada en empresas.

108. **Mensajería instantánea:** Sistema que permite enviar mensajes de manera inmediata en ciertos programas de chat, como ICQ y PowWow.

109. **Microprocesador:** (microprocessor): es el chip más importante de una computadora. Su velocidad se mide en MHz (Megahertz).

110. **Mirror site:** Sitio espejo. Sitio web copiado a otro servidor con el propósito de facilitar el acceso a sus contenidos desde el lugar más cercano o más conveniente para el usuario.

111. **Motherboard:** Placa madre. Placa que contiene los circuitos impresos básicos de la computadora, la CPU, la memoria RAM y slots en los que se puede insertar otras placas (de red, de audio, etc.).

N

112. **Netscape:** Navegador desarrollado en 1995 por un equipo liderado por Marc Andreessen, el creador de Mosaic.

113. **Network:** Red.

114. **Newsgroup:** Grupo de discusión sobre determinado tema, en Internet u otras redes.

O

115. **Office:** Suite de Microsoft para trabajo de oficina; incluye procesador de texto, base de datos y planilla de cálculo.

116. **Online:** En línea, conectado. Estado en que se encuentra una computadora cuando se conecta directamente con la red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.

117. **Opera:** Navegador de Internet, de origen noruego. Eficiente y mucho más pequeño que Netscape Navigator y Explorer.

P

118. **Página Web:** Una de las páginas que componen un sitio de la World Wide Web. Un sitio Web agrupa un conjunto de páginas afines. A la página de inicio se la llama "home page".

119. **Password:** Contraseña.

120. **PCMCIA:** Personal Computer Memory Card International Association. Tarjetas de expansión de memoria que aumentan la capacidad de almacenamiento.

121. **PDF:** Portable Document Format. Formato de archivo que captura un documento impreso y lo reproduce en su apariencia original. Los archivos PDF se crean con el programa Acrobat.

122. **Performance:** Desempeño, rendimiento.

123. **Periférico:** Todo dispositivo que se conecta a la computadora. Por ejemplo: teclado, monitor, mouse, impresora, escáner, etcétera.

124. **Placa:** Tarjeta que se inserta en un slot de la motherboard para expandir la capacidad de una computadora.

125. **Placa aceleradora de gráficos:** Circuito que se agrega a una computadora para mejorar los recursos gráficos y darles más velocidad.

126. **Plug-in:** Programa que puede ser instalado y usado como parte del navegador. Un ejemplo es Macromedia's Shockwave, que permite reproducir sonidos y animaciones.

127. **POP3 (Post Office Protocol 3):** Protocolo 3 de Correo. Es un protocolo estándar para recibir e-mail.

128. **Portal:** Sitio Web que sirve de punto de partida para navegar por Internet. Los portales ofrecen una gran diversidad de servicios: listado de sitios Web, buscador, noticias, e-mail, información meteorológica, chat, newsgroups (grupos de discusión) y comercio electrónico. En muchos casos el usuario puede personalizar la presentación del portal. Algunos de los más conocidos son Google, Altavista, Yahoo!, Netscape y Microsoft.

129. **Procesador:** (processor)conjunto de circuitos lógicos que procesa las instrucciones básicas de una computadora.

130. **Protector de pantalla:** Imagen animada que se activa en la pantalla después de cierto tiempo de inactividad. Inicialmente utilizado para prevenir daños en el monitor, gracias al avance tecnológico hoy cumple una función más bien decorativa.

131. **Proveedor de servicios de Intel:** Compañía que ofrece una conexión a Internet, e-mails y otros servicios relacionados, tales como la construcción y el hosting de páginas web.

Puerto: En una computadora, es el lugar específico de conexión con otro dispositivo, generalmente mediante un enchufe. Puede tratarse de un puerto serial o de un puerto paralelo.

Q

132. **QBL:** Query By Example: consulta por ejemplo. Método de consulta para la base de datos.

133. **QL Query Language:** Lenguaje de consulta.

R

134. **Realidad virtual:** Simulación de un medio ambiente real o imaginario que se puede experimentar visualmente en tres dimensiones. La realidad virtual puede además proporcionar una experiencia interactiva de percepción táctil, sonora y de movimiento.

135. **Ripper:** Programa que permite copiar sonido desde un CD al disco rígido, como archivo con extensión wav. Para convertir un .wav en un MP3, es preciso usar un programa conocido como encoder. Para escucharlos, es necesario un programa de tipo player. Existen suites que ofrecen los tres programas.

136. **Roaming:** Acceso a Internet desde diversos lugares del mundo, al precio de una llamada local.

137. **Router:** Ruteador. Sistema constituido por hardware y software para la transmisión de datos en Internet. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo protocolo.

S

138. **Salvapantalla:** Protector de pantalla.

139. **Slot:** Ranura de la motherboard que permite expandir la capacidad de una computadora insertándole placas.

140. **Spam:** Correo electrónico no solicitado. Se lo considera poco ético, ya que el receptor paga por estar conectado a Internet.

141. **SQL:** (Structured Query Language) Lenguaje de programación que se utiliza para recuperar y actualizar la información contenida en una base de datos. Fue desarrollado en los años 70 por IBM. Se ha convertido en un estándar ISO y ANSI.

T

142. **Touch pad:** Pequeña superficie sensible al tacto, incorporada al teclado de una computadora. Cumple las mismas funciones que el mouse.

143. **Touch screen:** Pantalla sensible al tacto. Se basa en la utilización de rayos infrarrojos. Cuando el usuario toca la pantalla, genera una señal electrónica; el software interpreta la señal y realiza la operación solicitada.

V

144. **Virus Class:** Virus que afecta planillas de cálculo de Microsoft Office. Se lo llama también W97M.Class.G. Este virus no trata de ocultarse. Cada vez que actúa adopta un aspecto diferente.

145. **Virus hoax:** Falsa alarma sobre virus que suele llegar por e-mail.

W

146. **Webcam:** Videocámara que registra imágenes a las cuales se puede acceder desde un sitio web.

147. **WinZip:** Programa de Windows que permite comprimir archivos.

148. **Wireless:** Inalámbrico.

149. **Workstation:** Estación de trabajo. Computadora personal conectada a una LAN. Puede ser usada independientemente de la mainframe, dado que tiene sus propias aplicaciones y su propio disco rígido.

Z

150. **Zipear:** Comprimir

BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía

deconocido. (28 de Julio de 2015). *Diccionario Informático*. Recuperado el 28 de Julio de 2015, de Diccionario Informático: http://www.ultraguia.com.ar/diccionario_informatico.php?pg=1



Diccionario tecnico IV

a

1. **Acceso directo:** es un ícono que permite abrir más fácilmente un determinado programa o archivo.
2. **Acrobat:** programa de Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original. Acrobat trabaja con archivos PDF.
3. **ADSL:** Asymmetric Digital SubscriberLine. Tecnología para transmitir información digital a elevados anchos de banda. A diferencia del servicio dial up, ADSL provee una conexión permanente y de gran velocidad. Esta tecnología utiliza la mayor parte del canal para enviar información al usuario, y sólo una pequeña parte para recibir información del usuario.
4. **AGP:** puerto acelerador de gráficos. Permite correr velozmente archivos gráficos tridimensionales.
5. **AI:** Artificial Intelligence: Inteligencia Artificial.
6. **Algoritmo:** conjunto de reglas bien definidas para la resolución de un problema. Un programa de software es la trascipción, en lenguaje de programación, de un algoritmo.
7. **Amazon:** librería mundial online. Ofrece más de un millón de títulos a través de Internet.
8. **AMIBIOS:** una de las marcas de BIOS más usadas.
9. **Ancho de banda (bandwidth):** expresa la cantidad de datos que pueden ser transmitidos en determinado lapso. En las redes se expresa en bps.
10. **Apache:** servidor web de distribución libre. Fue desarrollado en 1995 y ha llegado a ser el más usado de Internet.
11. **AutoCad:** programa de dibujo técnico.
12. **AVI:** formato de Microsoft para archivos de audio y video.

b

13. **Backup:** copia de seguridad. Se hace para prevenir una posible pérdida de información.

14. **Banner:** gráfico, generalmente rectangular, que se inserta en una página web. Puede tener carácter publicitario.
15. **BIOS:** Basic Input/Output System: Sistema básico de ingreso/salida de datos. Conjunto de procedimientos que controla el flujo de datos entre el sistema operativo y dispositivos tales como el disco rígido, la placa de video, el teclado, el mouse y la impresora.
16. **Bit:** abreviatura de binary digit (dígito binario). El bit es la unidad más pequeña de almacenamiento en un sistema binario dentro de una computadora.
17. **Boot (butear):** Cargar el sistema operativo de una computadora
18. **Buffer:** área de la memoria que se utiliza para almacenar datos temporalmente durante una sesión de trabajo.
19. **Bug:** bicho, insecto. Error de programación que genera problemas en las operaciones de una computadora

C

20. **Cable coaxial:** es el tipo de cable usado por las compañías de televisión por cable para establecer la conexión entre la central emisora y el usuario. La compañía telefónica AT&T usó el cable coaxial para la primera conexión transcontinental en 1941. También se lo utiliza mucho en las conexiones de redes de área local (lan). Según el tipo de tecnología que se use, se lo puede reemplazar por fibra óptica.
21. **Cable-módem:** módem que conecta una computadora con Internet a alta velocidad, por medio de una línea de TV por cable.
22. **Carácter:** número, letra o símbolo en la computadora, conformado por un byte
23. **Celeron:** microprocesador de la familia Intel, de menor costo que el Pentium II.
24. **Cibercafé:** bar donde, además de beber y comer, los clientes pueden usar computadoras para acceder a Internet.

25. **Ciberespacio:** espacio virtual, no geográfico, determinado por la interconexión de personas a través de redes telemáticas.
26. **Cluster:** grupo; racimo; agrupamiento. En la tecnología de las computadoras, un cluster es la unidad de almacenamiento en el disco rígido.
27. **Comando (command):** instrucción que un usuario da al sistema operativo de la computadora para realizar determinada tarea.
28. **Comercio electrónico:** se llama así al conjunto de transacciones comerciales que se realizan por medio de Internet.
29. **Comprimir:** reducir el tamaño de un archivo para ahorrar espacio o para transmitirlo a mayor velocidad. Uno de los programas de compresión más populares de Windows es WinZip.
30. **Controlador:** programa que comanda los periféricos conectados a la computadora.
31. **Cursor:** símbolo en pantalla que indica la posición activa: por ejemplo, la posición en que aparecerá el próximo carácter que entre.

d

32. **Data:** datos, información.
33. **Data entry:** ingreso de datos. Proceso de ingresar datos a una computadora para su procesamiento.
34. **DirectX:** recurso para mejorar el rendimiento en gráficos, sonidos, 3D, sitios web y juegos.
35. **Disquete:** cartucho de plástico rígido para el almacenamiento de datos. Hay de 3 ½ pulgadas de lado, que almacena hasta 1,44 MB, y de 5 ¼ pulgadas (en desuso).
36. **Dominio:** conjunto de caracteres que identifica la dirección de un sitio web.
37. **Download:** descargar, bajar. Transferencia de información desde Internet a una computadora.

38. **driver:** controlador
39. **Dynamic HTML:** variante del HTML (Hyper TextMark-up Language) que permite crear páginas web más animadas.

E

40. **Emulación:** emulation. Proceso de compatibilización entre computadoras mediante un software.
41. **Encriptar:** proteger archivos expresando su contenido en un lenguaje cifrado. Los lenguajes cifrados simples consisten, por ejemplo, en la sustitución de letras por números.
42. **Extranet:** parte de una intranet de acceso disponible a clientes y otros usuarios ajenos a la compañía.

f

43. **Fibra óptica:** tecnología para transmitir información como pulsos luminosos a través de un conducto de fibra de vidrio. La fibra óptica transporta mucha más información que el cable de cobre convencional. La mayoría de las líneas de larga distancia de las compañías telefónicas utilizan la fibra óptica.
44. **Freeware:** software de distribución libre. A diferencia del shareware, es totalmente gratuito.
45. **Fuente:** variedad completa de caracteres de imprenta de un determinado estilo.

g

46. **Gateway:** puerta; acceso; pasarela. Punto de enlace entre dos sistemas de redes.
47. **GIF animado:** variante del formato GIF. Se usa en la WorldWideWeb para dar movimiento a íconos y banners.
48. **Gigaflop:** medida de velocidad de una computadora equivalente a 1.000 millones de operaciones de coma flotante por segundo.

49. **GPS:** Global Positioning System. Sistema de localización global compuesto por 24 satélites. Se usa, por ejemplo, en automóviles, para indicarle al conductor dónde se encuentra y sugerirle rutas posibles.

h

50. **Hard disk:** disco rígido.

51. **Hipertexto:** textos enlazados entre sí. Haciendo clic con el mouse el usuario pasa de un texto a otro, vinculado con el anterior.

52. **Hipervínculo:** link. **Holograma:** imagen tridimensional creada por proyección fotográfica. **Home page:** véase página web.

53. **Hosting:** alojamiento. Servicio ofrecido por algunos proveedores, que brindan a sus clientes (individuos o empresas) un espacio en su servidor para alojar un sitio web.

54. **HTML:** Hyper Text Mark-up Language. Lenguaje de programación para armar páginas web.

i

55. **Icono:** imagen que representa un programa u otro recurso; generalmente conduce a abrir un programa.

56. **ICQ ("I Seek You"):** Te busco: Programa que permite hacer saber a los amigos y contactos que uno está online. Permite enviar mensajes y archivos, hacer chat, establecer conexiones de voz y video, etc.

57. **Importar:** incorporar un objeto desde otro programa.

58. **Impresora de chorro de tinta:** impresora que trabaja pulverizando la tinta sobre el papel.

59. **Impresora de matriz de puntos:** impresora que trabaja por medio de un cabezal que presiona una cinta entintada contra el papel.

60. Impresora láser: impresora veloz y de alta resolución que utiliza la tecnología de rayos láser. Cuando el rayo toca el papel, forma una imagen electrostática que atrae la tinta seca.
61. Impresora matricial: impresora de matriz de puntos.
62. Inbox: buzón de entrada.
63. ISO: International Organization for Standardization. Fundada en 1946, es una federación internacional que unifica normas en unos cien países.
64. ISP: Internet Service Provider. Proveedor de servicios de Internet.

j

65. Jitter: variación en la cantidad de latencia entre paquetes de datos recibidos. Joystick: dispositivo para manejar ciertas funciones de las computadoras, especialmente en juegos.
66. JPEG: Joint Photographic Experts Group: nombre del comité que diseñó un estándar para la compresión de imágenes.

k

67. Kernel: núcleo o parte esencial de un sistema operativo. Provee los servicios básicos del resto del sistema.
68. Keyboard: teclado.
69. Keyword: palabra clave para cualquier búsqueda. Kilobit: 1.024 bits.

l

70. LAN Manager: sistema operativo de red.
71. LCD: Liquid Crystal Display. Pantalla de cristal líquido, usada generalmente en las notebooks y otras computadoras pequeñas.
72. Lenguaje de programación: sistema de escritura para la descripción precisa de algoritmos o programas informáticos.

73. LPT: Line Print Terminal. Conexión entre una computadora personal y una impresora u otro dispositivo. Es un puerto paralelo y es más veloz que un puerto serial.

m

74. Mailing list: lista de correo. Grupo de personas suscriptas a una discusión periódica por e-mail sobre determinado tema.

75. Mainframe: estructura principal. Computadora de gran tamaño de tipo multiusuario, utilizada en empresas.

76. Majordomo: pequeño programa que automáticamente distribuye mensajes de e-mail a usuarios suscriptos a una mailing list.

77. Memoria caché: pequeña cantidad de memoria de alta velocidad que incrementa el rendimiento de la computadora almacenando datos temporalmente.

78. Memoria flash: tipo de memoria que puede ser borrada y reprogramada en unidades de memoria llamadas "bloques". Su nombre se debe a que el microchip permite borrar fragmentos de memoria en una sola acción, o "flash". Se utiliza en teléfonos celulares, cámaras digitales y otros dispositivos.

79. Microchip: chip. Microprocesador (microprocessor): es el chip más importante de una computadora. Su velocidad se mide en MHz (Megahertz).

80. Milisegundo: milésima parte de un segundo.

81. Mini disc: pequeño disco diseñado por Sony para almacenar video o música en un dispositivo portátil.

82. Módem: modulador-demodulador. Dispositivo periférico que conecta la computadora a la línea telefónica.

83. Motherboard: placa madre. Placa que contiene los circuitos impresos básicos de la computadora, la CPU, la memoria RAM y slots en los que se puede insertar otras placas (de red, de audio, etc.).
84. MP1,2,3 y 4: tecnología y formatos para comprimir audio y video con alta calidad de emisión.
85. MS-DOS: Microsoft Disk Operating System: Sistema operativo del Disco Microsoft.

n

86. nano: prefijo que significa una milmillonésima parte.
87. Netiquette: conjunto de reglas de etiqueta tácitas dentro de Internet.
88. Netscape: navegador desarrollado en 1995 por un equipo liderado por Marc Andreessen, el creador de Mosaic.
89. Network: red.
90. Newsgroup: grupo de discusión sobre determinado tema, en Internet u otras redes.

o

91. Online: en línea, conectado. Estado en que se encuentra una computadora cuando se conecta directamente con la red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.
92. Outbox: buzón de salida.

p

93. Paquete (packet): la parte de un mensaje que se transmite por una red. Antes de ser enviada a través de Internet, la información se divide en paquetes.

94. Password: contraseña.
95. Payperview: pagar para ver.
96. PDA: Personal Digital Assistant. Handheld.
97. PDF: Portable Document Format. Formato de archivo que captura un documento impreso y lo reproduce en su apariencia original.
98. Periférico: todo dispositivo que se conecta a la computadora.
99. Pixel: combinación de "picture" y "element". Elemento gráfico mínimo con el que se componen las imágenes en la pantalla de una computadora.
100. Placa aceleradora de gráficos: circuito que se agrega a una computadora para mejorar los recursos gráficos y darles más velocidad.
101. Placa de sonido: la que proporciona sonido a una computadora. Una de las más conocidas es Sound Blaster.
102. Placa Ethernet: placa que se inserta en una computadora para conectarla en red con otras a través de un cable.
103. Placa: tarjeta que se inserta en un slot de la motherboard para expandir la capacidad de una computadora.
104. Player: programa que permite escuchar archivos de sonido.
105. Plug-in: programa que puede ser instalado y usado como parte del navegador.
106. Portal: sitio web que sirve de punto de partida para navegar por Internet.
107. Printer: impresora.

108. Procesador (processor): conjunto de circuitos lógicos que procesa las instrucciones básicas de una computadora.
109. Protocolo: lenguaje que utilizan dos computadoras para comunicarse entre sí.
110. Puerto infrarrojo IrDA: puerto para comunicación inalámbrica que usa el standard IrDA.
111. Puerto paralelo: conexión por medio de la cual se envían datos a través de varios conductos. Una computadora suele tener un puerto paralelo llamado LPT1.
112. Puerto: en una computadora, es el lugar específico de conexión con otro dispositivo, generalmente mediante un enchufe. Puede tratarse de un puerto serial o de un puerto paralelo.

q

113. QBE(Query By Example) :Lenguaje de consultas rápidas en bases de datos.
114. QR:(Quick Response), Respuesta Rápida.
115. QUICKTIME: Programa que permite recuperar de la red imágenes de video de formato .mov, uno de los más comunes.

r

116. Realidad virtual: Simulación de un medio ambiente real o imaginario que se puede experimentar visualmente en tres dimensiones.
117. Red: en tecnología de la información, una red es un conjunto de dos o más computadoras interconectadas.
118. Router: ruteador. Sistema constituido por hardware y software para la transmisión de datos en Internet. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo protocolo.

S

119. Salvapantalla: protector de pantalla.
120. Serial: método para transmitir datos secuencialmente, es decir, bit por bit.
121. Shareware: software distribuido en calidad de prueba. Al cabo de cierto tiempo de uso (generalmente 30 días) el usuario tiene la opción de comprarlo.
122. Slot: ranura de la motherboard. que permite expandir la capacidad de una computadora insertándole placas.
123. Spam: correo electrónico no solicitado. Se lo considera poco ético, ya que el receptor paga por estar conectado a Internet.
124. SQL: Structured Query Language. Lenguaje de programación que se utiliza para recuperar y actualizar la información contenida en una base de datos
125. Supervideo: tecnología para transmitir señales de video dividiéndolas en dos: color y luminosidad

t

126. Tarifa plana: modalidad de servicio que ofrecen los proveedores de Internet. Consiste en pagar una cifra fija por acceder a Internet sin límite de tiempo.
127. Telemática: combinación de las palabras "telecomunicaciones" e "informática". Disciplina que asocia las telecomunicaciones con los recursos de la informática.
128. Toolbar: barra de herramientas.
129. Tools: herramientas.

130. Touch pad: pequeña superficie sensible al tacto, incorporada al teclado de una computadora. Cumple las mismas funciones que el mouse.

u

131. Unplugged: desenchufado; que funciona sin cables.

v

132. VHS: Video Home System. La norma más usada en grabación y reproducción de video hogareño.

133. Video Home System: VHS.

134. Videoconferencia: conversación entre dos o más personas que se encuentran en lugares diferentes pero pueden verse y oírse.

135. Virtual PC: programa que emula Windows 95 en una Macintosh.

w

136. WAP (Wireless Application Protocol): norma internacional para aplicaciones que utilizan la comunicación inalámbrica, por ejemplo el acceso a Internet desde un teléfono celular.

137. Wav: extensión de un archivo de sonido llamado "wave", creado por Microsoft. Se ha convertido en un estándar de formato de audio para PC. Se puede usar también en Macintosh y otros sistemas operativos.

138. Wave: véase wav.

139. Web page: página web.

140. Web site: sitio web.

141. Web: World Wide Web. Webcam: videocámara que registra imágenes a las cuales se puede acceder desde un sitio web.

142. **Webmail:** servicio que ofrecen ciertos sitios web para crear una cuenta gratuita de e-mail.
143. **Webmaster:** persona responsable de la creación, administración, programación y control técnico de un sitio web.
144. **WebTV:** tecnología en la que convergen la televisión y la World Wide Web.
145. **WinZip:** programa de Windows que permite comprimir archivos.
146. **Wireless:** inalámbrico.
147. **Workstation:** estación de trabajo. Computadora personal conectada a una LAN. Puede ser usada independientemente de la mainframe, dado que tiene sus propias aplicaciones y su propio disco rígido.
148. **World Wide Web:** red mundial; telaraña mundial. Es la parte multimedia de Internet.

x

149. **XGA:** eXtended Graphic Array. Monitor que soporta hasta 65.536 colores.

y

150. **Yahoo!:**
es uno de los primeros y mejor reputados directorios Web.

z

151. **Zip drive:** periférico para almacenamiento de datos. Cada zip drive puede contener hasta 100 MB (megabytes) o el equivalente a 70 discos.
152. **Zip:** formato de los archivos comprimidos.

Bibliografía

sanmiguel. (15 de octubre de 2015). *educa.madrid*. Recuperado el 15 de octubre de 2015, de
educa.madrid:
[http://www.educa.madrid.org/web/cp.sanmiguel.navalagamella/Enlaces%20para%20profesora
do/Glosario.pdf](http://www.educa.madrid.org/web/cp.sanmiguel.navalagamella/Enlaces%20para%20profesora do/Glosario.pdf)