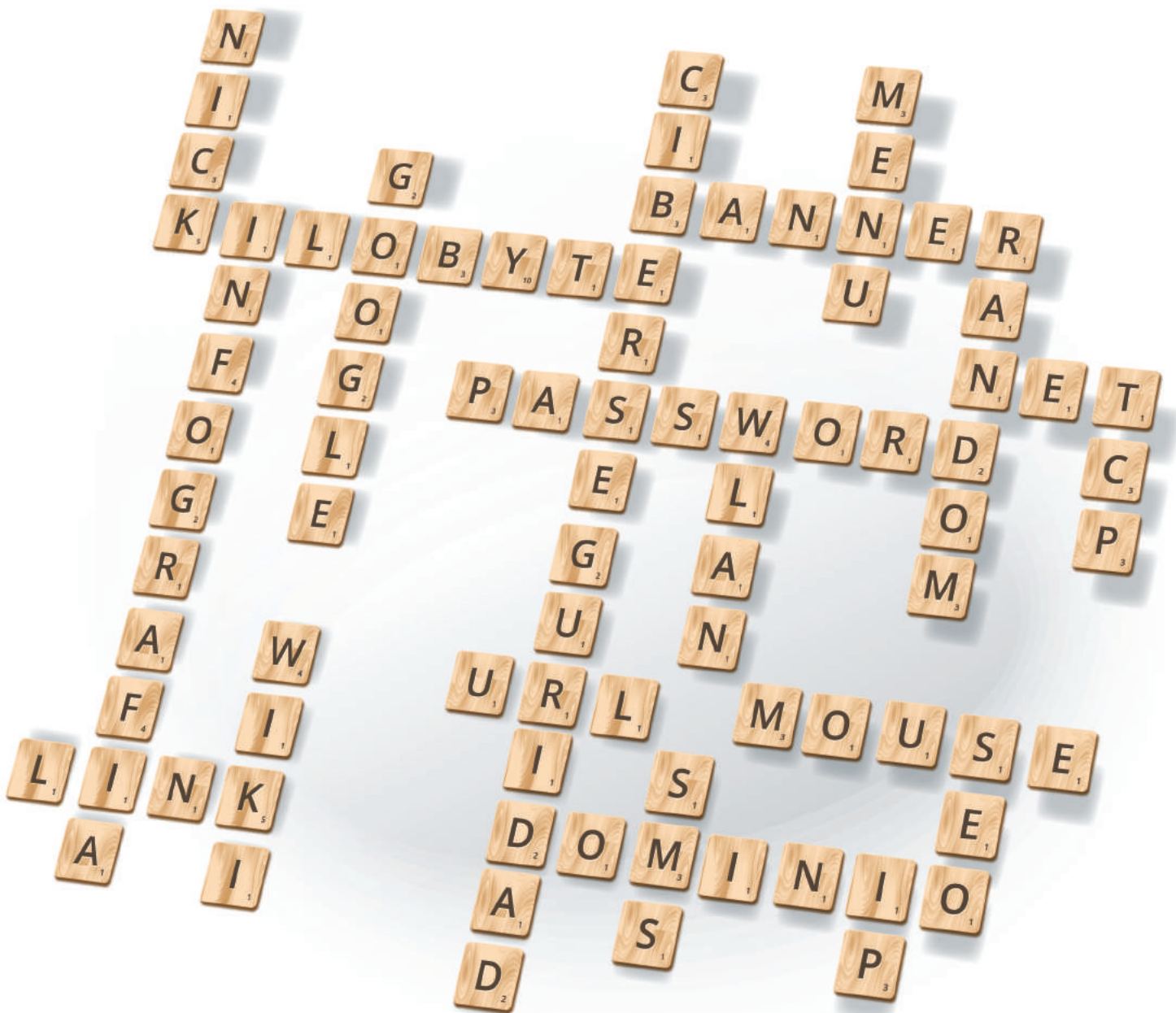


# GLOSARIO DE TERMINOLOGÍA TIC



# ÍNDICE

## Sobre la autora - 3

<b>A</b>	4	<b>N</b>	40
<b>B</b>	9	<b>O</b>	42
<b>C</b>	12	<b>P</b>	44
<b>D</b>	15	<b>Q</b>	48
<b>E</b>	17	<b>R</b>	49
<b>F</b>	21	<b>S</b>	52
<b>G</b>	23	<b>T</b>	55
<b>H</b>	25	<b>U</b>	57
<b>I</b>	27	<b>V</b>	58
<b>J</b>	30	<b>W</b>	60
<b>K</b>	31	<b>X</b>	62
<b>L</b>	33	<b>Y</b>	63
<b>M</b>	36	<b>Z</b>	64

## Sobre la autora



### Susana González Ruisánchez

Abogado especialista en derecho tecnológico y ciberseguridad, directora de *Hiberus LegalTech & CyberSec* en Hiberus Tecnologías de la Información, SL. Responsable de protección de datos y miembro del comité de cumplimiento de Hiberus Tecnologías, miembro del Comité de Ética y Cumplimiento de Grupo Henneo. Derecho tecnológico y ciberseguridad, auditor jefe ISO 27000 en Sistemas de proyectos, DPO. Privacidad y Protección de Datos; estrategia de marketing digital y plan de comunicación corporativo – Derecho TIC Privacidad y Protección de Datos, *Project Management*, consumo y comercio electrónico, gestión e implementación de la Innovación tecnológica, mentorización y viabilidad proyectos empresariales emprendedores de base tecnológica.

Miembro de junta fundadora de *ANPHACKET* (Asociación nacional de profesionales del *hacking* ético, juristas y miembros de seguridad del Estado).

Docente en el Curso de Experto Profesional en Derecho Tecnológico e Informática Forense de la Universidad de Extremadura y en el Máster de pericial forense y prueba electrónica de la Universidad de Salamanca. Ponente en diversos congresos y jornadas dentro del campo de especialización. Promotora/organizadora de #CONPilar, conferencia en Zaragoza de ciberseguridad, *hacking* y nuevas tecnologías.

[@SuDigitalLawyer](#)

[www.susanagonzalez.es](http://www.susanagonzalez.es)



**ACCESO A INTERNET:** Forma o medio mediante el que nos conectamos a la red de comunicación “internet” gracias a equipos que permiten la conexión y acceso (ordenador personal, portátil, PDA, *tablet*, teléfono móvil, etc.).

**ACROBAT:** Es un programa de *Adobe System Corp.* que permite trabajar con documentos en un formato PDF (*Portable Document Format*), así como distribuirlos de forma que se vean igual en cualquier equipo y sistema operativo. **Acrobat Reader** es el programa que permite la lectura o visualización de estos archivos PDF y **Acrobat DC** es la variante utilizada para crear archivos PDF.

**ADJUNTO (*Attachment*):** Archivo de datos (de texto, de cálculo, de imagen, etc.) enviado junto con un mensaje de correo electrónico, por cualquier otro sistema de mensajería o de comunicación en red. Para que el documento pueda viajar, debe ser codificado mediante algún formato normalizado de codificación integrado de manera automática en el sistema de mensajería.

**ADMINISTRACIÓN ELECTRÓNICA:** Aplicación de las tecnologías avanzadas de información y telecomunicaciones adaptada a los procesos de la Administración Pública con el objeto de realizar transacciones *online*, cumplimentar y enviar trámites y formularios oficiales, así como el canal de la administración abierto a la participación ciudadana en la expresión de opinión, generación de conocimiento y votación por internet.

**ADOBE:** *Adobe Systems Incorporated* es la empresa de *software* creadora de PDF y de programas como *Photoshop*, *Illustrator* o *Acrobat*, entre otros.

**ADSENSE:** Es uno de los sistemas de publicidad de *Google* en internet. Permite mostrar anuncios relevantes a los visitantes de una web, ya sea indexando el contenido de los sitios web, la ubicación geográfica u otros factores.

**ADWORDS:** Es uno de los sistemas de publicidad de *Google* mediante anuncios publicitarios de texto o gráficos. Los anunciantes compran palabras clave (*keywords*) de tal modo que la publicidad aparezca cuando el usuario busca por esa palabra clave. El anunciante paga por cada *click* que realicen los usuarios en su anuncio (o por cada cierto número de visualizaciones sin que se haga *click*).

**ADSL (*Asymmetric Digital Suscribe Line*):** Línea de Suscripción Digital Asimétrica o banda ancha. Tecnología de transmisión remota por banda ancha de frecuencias de transmisión y envío simultáneo de información que da acceso a internet a través de las líneas telefónicas.

**AGENDA ELECTRÓNICA (o PDA) (*Personal Digital Assistant*):** Ordenador de pequeño tamaño, también llamado *pocket PC* con la función prioritaria de ser una agenda electrónica. Actualmente está en desuso, dado que este servicio lo tenemos integrado en los dispositivos móviles.

**AGREGADOR DE NOTICIAS:** Programa informático (*software*) lector o recopilador de contenidos que nos permite suscribirnos a canales de noticias en formatos RSS, Atom y otros derivados de XML/RDF (¡Ya estamos!). El agregador reúne las noticias publicadas en los sitios web que elegimos y nos muestra las novedades que se han producido en esos canales. Esta información es la que se conoce como *feed* de noticias.

**AJAX (*Asynchronous JavaScript And XML*):** Es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones web interactivas.

**ALEXA:** Servicio instalado en el navegador preferente del usuario que recoge información de su navegación por internet del que se extraen datos con fines estadísticos (entre otros).

**ALGORITMO:** Conjunto de instrucciones para ejecutar una tarea o resolver un problema. Los motores de búsqueda usan algoritmos programados para mostrar los resultados de búsquedas.

**ALMACENAMIENTO PRIMARIO:** La memoria da al procesador almacenamiento temporal para programas y datos. Todos los programas y datos deben transferirse a la memoria desde un dispositivo de entrada o desde el almacenamiento secundario (DVD, USB, disco duro externo, etc.), antes de que los programas puedan ejecutarse o procesarse los datos.

**ALMACENAMIENTO SECUNDARIO:** Es un medio de almacenamiento en soporte definitivo, o como suele llamarse “externo”, del tipo disco duro externo, *pendrive*, DVD, etc.

**ANDROID:** Sistema operativo para móviles desarrollado por *Google inc.* Plataforma abierta de grupo de programas para dispositivos móviles desarrollada por *Google* y la *Open Handset Alliance*.

**ANCHO DE BANDA (*Bandwidth*):** Medida de volumen de la información que puede circular por medio de envío y transmisión de datos, es decir, la capacidad de conexión expresada en bits/segundo (hertz o Bps/Kbps/Mbps). Cuanto mayor ancho de banda tenemos, mejor es la velocidad de acceso a internet y más personas pueden utilizar la conexión simultáneamente.

**ANTIVIRUS:** Programa informático preparado para detectar, bloquear y/o eliminar un programa malicioso (*malware*) o avisar de su existencia.

**APLICACIÓN (*App*):** Programa diseñado para permitir al usuario realizar acciones determinadas de carácter secundario y no necesarias para el funcionamiento básico del ordenador o dispositivo. Se diferencia de los sistemas operativos en que estos son los que hacen funcionar los equipos (*hardware*); de los sistemas utilitarios en que estos realizan tareas de uso general o de mantenimiento; y de los lenguajes de programación específicos para la creación de programas informáticos.

**APPLE:** Empresa fundada en 1976 por Steve Wozniak y Steve Jobs, que cuenta con una extensa línea de productos como equipos de escritorio y *laptops*, reproductores de Mp3, tabletas, *smartphones*, tiendas de *software* y música *online*, entre otros. Sus productos principales y más conocidos son el *iMac* y el *iPhone*.

**ARCHIVO (*File*) o fichero informático:** Unidad de información (o conjunto de bits) almacenada con un nombre específico en un dispositivo o equipo. Puede contener datos necesarios para ejecutar un programa o aplicación, o bien puede contener información escrita y procesada por el usuario, imágenes, audio, etc. Su nomenclatura acaba con un punto y tres caracteres (por ejemplo, .doc, .pdf, .odt...) que lo relacionan con el programa con el que ha sido creado y se identifican con un nombre que le da el propio usuario y la descripción o ubicación de la carpeta o directorio en el que se contiene o está guardado.

**ARP (*Address Resolution Protocol*):** Protocolo de resolución de direcciones electrónicas. Es el responsable de encontrar los números de una dirección IP del equipo (*hardware*) que corresponde a una determinada dirección IP del protocolo TCP/IP (dos de los protocolos más importantes en los que se basa internet y que permiten la transmisión de datos entre equipos).

**ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN:** Es la planificación estratégica previa a la creación de una *web* (*website*).

**ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*):** Código (conjunto de caracteres, letras y símbolos) estándar para el intercambio de información, adoptado como estándar mundial en todos los sistemas para facilitar el intercambio de datos entre distintos sistemas y máquinas conectados en red. Cada símbolo posee un número asignado común a nivel internacional, existiendo unos números comunes y otros en los que cada idioma puede agregar los símbolos necesarios para expresar su propio idioma.

**ASF (*Advanced Streaming Format*):** Formato de archivos que almacena información de audio y vídeo, especialmente diseñado para trabajar en redes como internet. La información es descargada como un flujo continuo de datos, lo que hace innecesaria la espera a descargar de forma completa el archivo para poder reproducirlo.

**ASISTENTE:** Programa de ayuda encargado de guiar paso a paso al usuario para realizar una tarea específica dentro de un programa o aplicación.

**ASP (*Active Server Pages*) o Páginas de Servidor Activo:** Son un tipo de HTML que, además de contener los códigos y etiquetas tradicionales, cuenta con programas (*scripts*) que se ejecutan en un servidor *Microsoft internet Information Server* antes de que se desplieguen en la pantalla del usuario.

**ATA (*Advanced Technology Attachment*):** Interfaz para conectar el disco duro, CD, DVD, etc.

**ATM (*Asynchronous Transfer Mode*) o Modo de Transferencia Asíncronica:** Es una tecnología de redes de alta velocidad que transmite múltiples tipos de información (voz, vídeo, datos) mediante la creación de “paquetes de datos”.

**ATOM:** Es un protocolo que permite la sindicación, para compartir contenido, brinda soporte para firmas digitales, ubicación geográfica, cifrado de datos, etc.

**AVATAR:** Representación gráfica virtual que escoge el usuario de un ordenador, cuenta en internet o de un videojuego para que lo represente en una aplicación o sitio *web*.

**ANTIESPÍA (*Antispyware*):** Programas de diferentes tipos que permiten detectar y eliminar la presencia de otro programa malicioso instalado en el equipo –véase **ESPÍA (*spyware*)**– sin consentimiento del usuario y que tiene el potencial de destruir el *software* instalado en el equipo. Pueden ser aplicaciones que se ejecutan en un momento determinado o que permanecen en funcionamiento de forma permanente, en este caso también llamados “centinelas”.

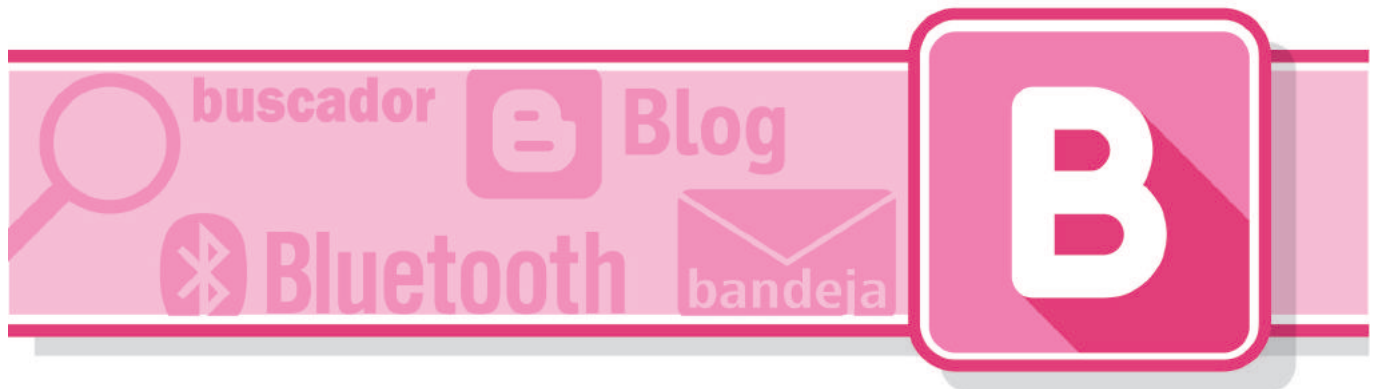
**ANTISPAM:** Conjunto de métodos utilizados para prevenir el “correo basura” o no autorizado (véase **SPAM**).

**A QUIÉN SEGUIR:** Habitual en redes sociales, se trata de una lista automatizada de cuentas que la red en cuestión cree que nos pueden interesar, generalmente con base en los parámetros de los datos extraídos de las cuentas a las que ya seguimos, a quienes siguen estas personas o con las que más interactuamos.

**AUTENTICACIÓN (o Autenticación):** Sistema de verificación de la identidad de una persona o de un proceso para acceder a una cuenta, poder realizar determinada actividad o para verificar la identidad de origen de un mensaje.

**ARROBA (@):** El signo @ se utiliza en redes sociales para identificar y mencionar a los usuarios. Inicialmente era característica de *Twitter* (y lo sigue siendo), pero en la actualidad también se utiliza del mismo modo en *Instagram* y en el resto de redes sociales (*LinkedIn*, *Facebook*, *Google+...*) para citar a otros usuarios.





**BACK-UP:** Copia de seguridad. Copia de archivos de datos, ficheros y aplicaciones contenidos en la memoria de los equipos que nos permite tenerlos disponibles en otros dispositivos externos o integrados (discos duros externos, sistemas integrados, memorias externas...) para poder recuperar la información original guardada en caso de pérdida de dichos datos (por eliminación, fallos del sistema, avería del disco duro o ciberataques, por ejemplo) y poder recuperar la información contenida en los archivos. Forma parte de las obligaciones esenciales en los planes de seguridad de la información y del cumplimiento de las políticas de conservación de datos.

**BANDA ANCHA:** Característica de cualquier red que permite la conexión de varias redes a través de un cable para transmitir una gran cantidad de datos a alta velocidad.

**BANDEJA:** Carpeta en la que se almacenan en nuestro gestor de correo electrónico los mensajes. Por ejemplo, 1) de entrada, mensajes de correo electrónico recibidos; 2) de salida, mensajes de correo electrónico durante el envío; 3) enviados, etc. Los gestores de correo nos permiten crear bandejas y carpetas para mantener en orden nuestras comunicaciones por correo electrónico de forma actualizada y personalizada.

**BANNER:** Del inglés, pancarta/anuncio. Habitualmente utilizado para denominar los anuncios o publicidad en internet. Suelen tener un formato llamativo dado su componente publicitario, incluyendo logos y un *call to action* o llamada a la acción (comprar, inscribirnos, leer más, etc.) y generalmente contienen un *hiperlink* en el que tras atrevernos a clicar nos conduce al sitio web donde el anunciante quiere llevarnos.

**BASE DE DATOS (*DataBase*):** Conjunto de datos relacionados y almacenados de forma ordenada para que se pueda acceder a ellos de forma sencilla, proporcionando a su vez la posibilidad de modificarlos, actualizarlos, ordenarlos y relacionarlos en base a diversos criterios. Generalmente si disponemos de estas bases de datos en red, el acceso a dicha información es posible desde los sistemas conectados autorizados previamente para ello.

**BETA:** Se da el nombre de esta letra griega a las versiones de un programa o aplicación que todavía se encuentra en desarrollo o construcción y, por tanto, no se considera lista para ser publicada o comercializada.

**BETA TEASTER:** Usuarios expertos y personas con conocimientos informáticos dedicados a hacer pruebas de funcionamiento en un entorno real (es decir, como si realmente estuvieran trabajando con él) de un programa (*software*) o aplicación en beta e informar a los desarrolladores de las vulnerabilidades y correcciones necesarias para alcanzar un alto nivel de funcionamiento y estabilidad para su publicación o comercialización.

**BINARIO:** Es el código en el que se basa el lenguaje de programación informática, reduciendo todas las instrucciones interpretadas por el equipo a unos y ceros (entrada y salida de energía; encendido/apagado; sí/no; etc.). Mediante este lenguaje, el microprocesador de los equipos funciona y ejecuta las órdenes introducidas en el mismo.

**BIT (*Binary digit*):** Unidad más pequeña de información que se almacena y transmite en la memoria de un equipo informático utilizada en un sistema de numeración binaria. Un bit sólo puede ser 0 o 1 (encendido o apagado) ya que los circuitos internos de los equipos sólo detectan si la energía llega o no llega. La razón por la que se transmiten datos por una red se mide por *bits* por segundo.

**BLOG (también llamado Bitácora):** Procedente de los términos en inglés *web* y *log* ('log'= diario). Sitio *web* periódicamente actualizado que recopila artículos de uno o varios autores, que aparecen de forma cronológica inversa en su visualización (primero el más reciente). Algunas herramientas que generalmente se utilizan para configurar un *blog* de forma fácil e intuitiva son *Blogspot.com* y *WordPress.com*, entre otros. *Blogger* es el creador del *blog*.

**BLUETOOTH:** Tecnología que posibilita la comunicación y conexión inalámbrica de equipos digitales y dispositivos móviles que se hayan en un corto alcance de voz y datos a través de una banda disponible a nivel global.

**BUG:** Error en el código de un programa que provoca inconvenientes al usuario. Para detectarlos y evitar su producción los *Beta-teasters* realizan las pruebas del programa en diversas situaciones. Dada la actual complejidad de los programas y aplicaciones, resulta prácticamente imposible depurar de *bugs* totalmente un programa, por lo que van corrigiendo estas vulnerabilidades y enviándonos actualizaciones del programa/aplicación en los que se corrigen los *bugs* detectados. Por esta razón es importantísimo mantener actualizados los equipos, programas, aplicaciones, antivirus, etc.

**BUSCADOR (Motor de búsqueda o *Search Engine*):** Servicio o herramienta de *software* que utilizamos para localizar páginas web en internet mediante la inserción de una URL o dirección *web* concreta o términos o palabras concretas que arrojan resultados de la búsqueda generalmente posicionados en virtud de variados parámetros de visualización/máxima difusión/utilización en la red por los usuarios, palabras clave (*Keywords*), contenido ALT de imágenes, etc.

**BYTE:** Es la unidad básica de información con la que operan los ordenadores. Un *byte* está compuesto de 8 *bits* utilizados para representar un carácter, letra o número. Esto significa que la cantidad de datos a la que se puede tener acceso en un programa es de valor de 8 *bits*.



**CACHÉ:** Componente que almacena datos (en la memoria caché de un dispositivo), generalmente temporales, para permitir que el acceso a los mismos en sucesivas ocasiones sea más rápido que el acceso originario. (Opuesto a “buffer”).

**CALL TO ACTION (CTA):** Instrucción de llamada a la acción que, en marketing, busca provocar respuesta inmediata del público objetivo. Por ejemplo, los botones de “Leer más”, “Descarga aquí”, “Compra ahora”.

**CAPTCHA (*Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*):** Prueba de desafío que debe ser resuelta por un usuario para comprobar si es humano, generalmente insertando desde el teclado números y letras previamente visualizados.

**CAPTURA DE PANTALLA (o “Screenshot”. Coloquialmente “Pantallazo”):** Acción de tomar una instantánea de la imagen que muestra el monitor de un ordenador o dispositivo en un determinado momento.

**CARÁCTER (Pl. Caracteres):** Cualquier símbolo del teclado de un ordenador o dispositivo (números, letras, puntuaciones, espacios, etc.).

**CERTIFICADO DE AUTENTICIDAD:** Declaración emitida por una entidad certificadora independiente que garantiza la identidad de una persona o la seguridad de un sitio *web*. Absolutamente recomendable para los sitios *web* de venta *online* o comercio electrónico.

**CHAT:** Comunicación simultánea y en tiempo real entre dos o más usuarios de internet. Es el equivalente a una conversación en la vida real, pero a través de cualquier sistema de mensajería instantánea disponible en aplicaciones.

**CIBERATAQUE:** Acción no consentida, ofensiva o agresión contra personas, bienes, sistemas o servicios en el ciberespacio mediante el uso de tecnología.

**CIBERESPACIO:** Mundo virtual, sin estados o poderes de control, en el que se “se encuentran” los usuarios de internet (ciberciudadanos, “*cybercitizen*”, “*netizen*”, “e-ciudadanos” o “ciudadanos digitales”), las interconexiones electrónicas en red; los componentes materiales de base tecnológica que sustentan la información, la comunicación y el conocimiento; las páginas web y demás servicios *online* en el que se interactúa sin presencia física a través de herramientas tecnológicas. Se ha convertido en un medio en el que prestamos servicios, en el que sociabilizamos, en el que generamos conocimiento y cultura; más limitado por la ética y el respeto a los derechos humanos que por ningún poder en concreto, al menos, ningún poder hasta ahora inventado capaz de gobernarlo de forma unívoca.

**CIBERSEGURIDAD:** Actividades dirigidas a proteger el ciberespacio contra otras que suponen su uso indebido o el traspaso de los límites indicados en su definición, tendentes a proteger, mitigar riesgos o defender las infraestructuras tecnológicas, los servicios prestados en el ciberespacio y las propias redes de comunicación e información.

**CIFRADO:** Proceso o medida de seguridad utilizada para almacenar o transferir información evitando que sea fácilmente accesible o legible por terceros no autorizados al uso de la clave o parámetro de fórmulas imprescindible para descifrarla. El texto cifrado se suele llamar criptograma. En ocasiones se utiliza el término “encriptado” que procede de una mala traducción del inglés “*encrypt*”.

**CÓDIGO (o “Code”):** La codificación (o “*Encoding*”) es el proceso de transformación de la información en una fuente a símbolos o algoritmos desarrollados por su creador para ser comunicados. En programación, el **CÓDIGO FUENTE** es la fuente de símbolos, algoritmos o texto escrito en un específico lenguaje de programación que supone la creación del autor del programa o diseño y, por tanto protegido por los derechos de propiedad intelectual.

**CONTRASEÑA (También, clave o “password”):** Conjunto de caracteres que forman una palabra secreta que sirve como credencial de acceso a un determinado recurso o herramienta en internet. Si una contraseña cuenta con determinadas propiedades alfanuméricas y de extensión tal que la haga difícilmente probable puede ser denominada “fuerte”. Como curiosidad (y torpeza) los usuarios seguimos utilizando contraseñas sumamente adivinables para el acceso a nuestras cuentas, lo que es una irresponsabilidad. *SplashData* publica cada año el top de las contraseñas más utilizadas (y crackeadas), manteniendo en 2015 el pódium alcanzado en 2014 “123456”, seguido del segundo puesto el término “*password*”, y sucesivos para “*qwerty*”, “*abc123*” y el primer nombre del usuario. ¡Seamos más creativos!

**CORREO ELECTRÓNICO (o “e-mail”):** Servicio de uso de internet, aplicaciones *online* de *webmail* (*Gmail, Hotmail, Yahoo, etc.*) o aplicaciones instaladas en ordenadores (*Microsoft Outlook Express, Microsoft Outlook, Netscape Mail, etc.*) que permiten a los usuarios intercambiar mensajes o comunicarse de forma escrita. Enviar correos electrónicos a usuarios que no nos hayan consentido el uso de su dirección de correo previamente se considera *spam* o correo no deseado. Quienes envían este tipo de *emails* suelen recibir el nombre de *spammers*. Los *emails* también son un medio de propagación de múltiples tipos de programas malignos (*phishing*), suplantación de identidad, engaños, etc.

**CURSOR:** Guión que nos muestra la posición en la que podemos hacer una inserción sobre una pantalla de cualquier sistema informático.



**DEFAULT (“by default” o por defecto):** Configuración o instalación de un programa por defecto, es decir tal cual sale de las manos de sus diseñadores. También utilizado para identificar casillas pre-marcadas “por defecto” cuando legalmente deberían dejarse sin marcar para que voluntaria y responsablemente las usuarios las marquemos, por ejemplo para indicar que hemos leído y aceptamos las condiciones generales de contratación al instalarnos una aplicación móvil, o para indicar que consentimos o no la utilización de nuestros datos personales para recibir información comercial.

**DELETE (o “borrar”):** Acción de borrar o eliminar un carácter, dato, registro o ficheros del disco duro.

**DELITO INFORMÁTICO:** Ilícito penal tipificado cometido mediante el uso de herramientas o medios informáticos.

**DEMO (Abreviatura de “Demostración”):** Versión promocional, inicial o prototipo de un programa, producto o juego presentada para que el usuario la pruebe y pueda conocer sus características e incluso detectar posibles fallos o errores de *software*. Normalmente las versiones en demo expiran cuando salen al mercado las versiones definitivas o al término de su duración en fase de demostración, pasando entonces a requerir registro y/o pago.

**DESARROLLO WEB:** Proceso de creación y mantenimiento de páginas *web*. A los desarrolladores web se les llama “*webmasters*”.

**DESCARGA (o “download”):** Acción de descargar, transferir remotamente desde un servidor de información al ordenador o dispositivo en el que se descarga o instala el contenido o aplicación de internet. El proceso inverso es llamado “*upload*” (subida o carga).

**DIRECCIÓN IP:** Dirección de un terminal o dispositivo (ya sea ordenador o móvil) en internet expresada en un código de identificación numérica único a nivel internacional, generalmente formado por cuatro grupos de números binarios o su representación decimal. Vendría a ser como el DNI de cada dispositivo, lo que lo identifica y, en ocasiones, puede llegar a situar e a identificar al usuario.

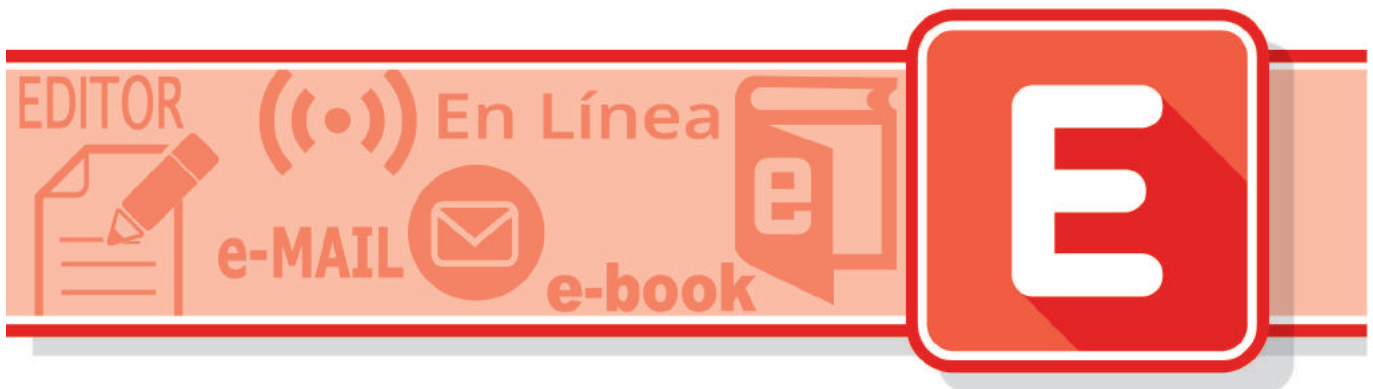
**DIRECTORIO:** Conjunto de ficheros agrupados bajo un mismo nombre, facilitando su almacenamiento agrupado, su utilización y administración.

**DISPOSITIVO:** Aparato, o elementos de un sistema, conectados para poder ser reconocidos por el sistema operativo cumpliendo determinadas reglas de configuración.

**DOBLE CLICK:** Acción permitida por el sistema operativo consistente en presionar dos veces el botón principal del ratón (*mouse*) para accionar una instrucción.

**DOMINIO (o “Domain”):** Nombre de dirección de una página *web* principal (o “*homepage*”, “*home*”) registrada en internet a través de un sistema de registro de nombres de dominio (DNS), que generalmente se vincula a una dirección física o IP (ordenador o dispositivo móvil), traduciendo dicho código de acceso a la red o IP por nombres más fácilmente memorizables o fáciles de recordar. Generalmente se utilizan para representar las direcciones de las páginas web (o URL).





**e-BOOK:** Libro electrónico o libro digital. Versión electrónica o digital de un libro.

**e-BUSINESS:** También conocido como *e-Commerce*, e-comercio, comercio *online*, comercio en línea, comercio electrónico... Engloba las transacciones comerciales que se realizan a través de internet y, a su vez a los negocios en internet que propician tales transacciones.

**ECM (Enterprise Content Management):** Soluciones de *software* de gestión y presentación de contenidos empresariales no estructurados. Actualmente muy utilizados dado su alcance estratégico para la venta de productos mediante la confección de catálogos, interacción, presentación de noticias y artículos.

**eCPM (effective CPM, CPM efectivo):** Mide cuánto dinero se gana, o cuánto cuesta al anunciante, por cada mil impresiones en un módulo publicitario.

**EDI (Electronic Data Interchange):** Transferencia electrónica de datos entre dos agentes (personas/empresas).

**EDITOR:** *Software* que puede crear o modificar archivos de texto.

**e-GOVERNMENT (o gobierno electrónico):** Se refiere al uso e implementación de las TIC en asuntos públicos del tipo participación ciudadana a través de internet, transparencia, etc.

**EJECUTAR:** En informática, introducir una orden al sistema para que realice una operación determinada.

**EMA (Enterprise Management Architecture):** Arquitectura de gestión de empresas. Se trata del plan estratégico digital para la integración de redes, sistemas y gestión de aplicaciones.

**e-MAIL:** En castellano, correo electrónico. Servicio de comunicación electrónica en internet que permite el intercambio rápido de mensajes de texto y documentos digitales entre usuarios y su almacenamiento.

**e-MAIL MARKETING:** Técnica de *marketing* directo entre la marca y el consumidor, realizada en internet mediante correo electrónico.

**EMBEBER:** Insertar o incrustar código de un lenguaje dentro de otro lenguaje de programación.

**EMOTICONO (Emotición, emoticones):** Palabra compuesta de emoción (*emotion*) + ícono, consistente en una secuencia de caracteres que representan un estado de ánimo :-), :-( , etc. Actualmente en la mayoría de las aplicaciones ya vienen representados por imágenes o gráficos animados. Hoy en día ya forman parte del lenguaje de aplicaciones de mensajería y redes sociales.

**ENCRIPtar:** Parece que no es un término muy castellano, que sí sería “Cifrar”. Se trata de la técnica con la que se consigue que la información sea ilegible a terceros al cifrarla con una clave que sólo debe conocer el que crea y almacena la información o el emisor y el receptor de la misma para proteger su lectura de terceros ajenos a la información. Es importante cifrar archivos que contengan datos no sólo personales sino de clientes y proveedores, económicos , etc... ya que la fuga de este tipo de información puede acarrear serias consecuencias no sólo en materia de protección de datos sino de responsabilidad civil frente a terceros. Los ordenadores y dispositivos móviles actuales traen consigo sistemas para cifrarlos: requieren una clave de acceso previa a su puesta en marcha, distinta de la contraseña de desbloqueo.

**ENLACE (Link, hiperlink):** También llamados vínculos. Palabra o texto que conecta con otra información. En las web es habitual encontrar enlaces por ejemplo cuando citamos la fuente, o en nuestro caso para evitar transcribir un artículo de una ley o una sentencia en un artículo, lo enlazamos sin “gastar caracteres y tiempo” en lo que, no siendo nuestro, el usuario si quiere puede ir a leerlo haciendo *click* en el enlace. Los enlaces nos pueden llevar a otra *web*, a la descarga y ejecución de un archivo, a abrir el programa de correo electrónico para enviar un *mail*, etc. Su uso para introducir *malware* está siendo muy extendido mediante enlaces de descarga.

**ENTORNO:** Término con el que también se denomina al sistema operativo en el que se trabaja.

**e-LEARNING:** O educación a distancia utilizando herramientas y medios tecnológicos como internet, *intranets*, plataformas *moocs*, etc.

**EN LÍNEA:** (Del inglés *Online*) para indicar que existe conexión entre sistemas o a una red. De aquí procede el juego de palabras que me caracteriza *#AlwaysON*, en el sentido de siempre en conexión y en acción.

**ERP (*Enterprise resource planning software*):** *Software* que centraliza y unifica la información de todos los departamentos en un sistema, dando servicio a todas las necesidades de cada departamento en una empresa (logística, administración, recursos humanos, contabilidad, gestión, etc.).

**ERROR 404 (*Page Not Found, HTTP 404 - Página web no encontrada*):** Código de respuesta del que se muestra cuando un cliente no puede comunicarse con un servidor o cuando el servidor no puede encontrar el recurso que pide el cliente, bien porque no existe en el servidor (enlace roto), o bien porque la dirección URL no es correcta o porque el recurso que estamos buscando ya no existe.

**ERROR FATAL (*fatal error*):** Código de respuesta que se produce cuando los datos del programa que se está procesando se han perdido, bien porque se ha accedido a datos inválidos, bien porque se está intentando hacer un acceso ilegal a los datos, etc.

**E/S:** Siglas que indican un dispositivo de Entrada/Salida.

**ESCÁNER:** Dispositivo periférico que sirve para capturar información (texto, imágenes, gráficos...) y transmitirla al ordenador donde se almacena o desde donde puede enviarse.

**ESCRITORIO:** Se denomina así a la pantalla principal que vemos en el ordenador cuando trabajamos en entorno *Windows* por ejemplo, en la que tendremos iconos de las aplicaciones y archivos que hayamos configurado sean vistas en el escritorio para más fácil localización y acceso.

**ESPÍA (*Software espía o spyware*):** Aplicación informática maliciosa que recoge (esnifa) información del equipo en el que se ha instalado o infiltrado sin que el usuario lo advierta. Habitualmente se introducen mediante la aceptación de condiciones de uso en descarga de programas. Este tipo de virus es altamente peligroso para nuestra privacidad y economía, ya que puede perfectamente recoger y robar datos o producir errores y bajo rendimiento de los sistemas.

**ETIQUETA (También Tag):** Se trata de una palabra que contiene un grupo de datos que la identifican.

**EXCEL (También hoja de cálculo):** Variedad de gráficos y diagramas comerciales, para crear materiales de presentación de datos ordenados y si se quiere calculados, una vez le configuramos las operaciones que deseamos realice con los datos.

**EXPLOIT:** *Software* malicioso que “explota” vulnerabilidades detectadas en determinados programas.

**EXPLORER:** Navegador de *Microsoft*.

**EXTENSIÓN (de archivo):** Caracteres precedidos de un punto que aparecen detrás del nombre de un archivo, para identificar y clasificar el tipo de archivos (.doc; .bak; .exe, etc.).

**EXTENSIONES DE ARCHIVOS:** Es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedida por un punto. Su función principal, es diferenciar el formato del archivo, de modo que el sistema operativo disponga el procedimiento correspondiente para ejecutarlo o interpretarlo.

**EYE TRACKING:** Se denomina así al movimiento de los ojos que realizamos al interactuar con un dispositivo.

**e-ZINES:** Revistas publicadas en internet.



**FACEBOOK:** Sitio *web* de la red social que lleva tal nombre.

**FAKE (Falsificación):** Archivos con título engañoso respecto de su contenido real habitualmente utilizados para la introducción de *malware*.

**FAQ (Frequently Asked Question o Preguntas más frecuentes):** Se trata de una lista de preguntas frecuentes y sus respuestas. En la actualidad una forma aconsejable de instruir a los usuarios visitantes de las *webs*, sobre todo en comercio *online*, resolviendo esas dudas con anticipación incluso respecto de condiciones generales de contrato.

**FEED:** (Del inglés, alimentar) En terminología informática, el dato empleado para suministrar información frecuentemente actualizada. Así se denominan los documentos con formato RSS, que permiten a los agregadores indexar información de páginas sindicadas.

**FICHERO:** (En inglés *File*, o archivo). Unidad de información realizada usando una aplicación o programa de proceso de textos o base de datos y que precisa abrirse usando el mismo programa con el que se creó.

**FILEZILLA:** Es una aplicación que permite la transferencia de archivos desde un ordenador local a un servidor FTP o viceversa. Es una herramienta muy utilizada para transferir archivos a una *web*.

**FIREFOX:** (*Mozilla Firefox*). Navegador de código abierto desarrollado por la fundación *Mozilla*.

**FIRMA DIGITAL:** Datos de firma cifrados de forma que permitan al receptor comprobar la identidad del emisor.

**FIREWALL:** Herramienta de seguridad que controla el tráfico de entrada/salida de una red.

**FM:** Tipo de tecnología utilizado en tarjetas de sonido de gama media, consistente en reproducir el sonido mediante un sintetizador musical FM, obteniendo un resultado menos real que el ofrecido por las tarjetas *wave table*.

**FLV (Abreviatura de *Flash Video*):** Nombre con el que se conoce al contenedor de vídeo *Flash*, actualmente en desuso por utilizarse HTML5.

**FONT (Tipología o tipo de fuente):** Caracteres tipográficos de un determinado diseño y tamaño de estilo de letra (*Times Roman, Calibri, Verdana, Helvética, Arial, etc.*).

**FORMATEAR:** Dar formato a un disco u otro dispositivo para que pueda grabarse información en el mismo.

**FORWARD (También reenviar y abreviado Fwd):** Para enviar a otras personas un mensaje que hemos recibido conservando el mensaje original.

**FREAKY (También Geek):** Usuario que gusta de conocer las novedades tecnológicas, que pasa gran parte de su tiempo *online*.

**FREEWARE:** Programas que se distribuyen en internet gratis. Si el autor del *software* no reclama derechos de autor se puede convertir en *software* de dominio público.

**FTP (*File Transfer Protocol* o *Protocolo de Transferencia de Archivos*):** Nombre del protocolo estándar de transferencia de ficheros o archivos de un ordenador a otro a través de la red.

**FUNCTION KEYS:** Las 12 teclas del teclado convencional que incluyen en sí misma una funcionalidad.



**GAMER:** Jugador de videojuegos.

**GEEK (También Freaky):** Del inglés chiflado o pirado, se utiliza para designar a la persona apasionada por la tecnología, informática, internet, la electrónica de consumo y la robótica.

**GIF (*Graphics Interchange Format*):** Formato de archivo binario que contiene imágenes comprimidas.

**GF:** Abreviatura utilizada en páginas de *sexting* en las que se recopilan fotografías privadas de exparejas para referirse a “la novia” o pareja anterior (*Girlfriend*).

**GHOSTSITE:** O sitio fantasma. Sitio web que no se actualiza pero sigue disponible y visible al contrario que los sitios cancelados que suelen arrojar un mensaje de no encontrado, “*not found*”.

**GMAIL:** Servicio de correo electrónico “gratis” de *Google* (@gmail.com) <http://www.gmail.com>

**GOOGLE:** Buscador de páginas *web* en internet que permite encontrar información en páginas web introducidas en su base de datos por mecanismos automatizados conocidos como *Googlebots* (los robots de *Google*).

**GOOGLE ASSISTANT:** *Software* asistente virtual inteligente y predictivo de *Google* basado en inteligencia artificial (AI) que mediante la recopilación y análisis de información ofrecen respuestas adaptadas a preguntas del usuario.

**GOOGLE EARTH:** *Software* de información geográfica (SIG) que combina imágenes de satélite, mapas y el buscador de *Google* para permitir visualizar imágenes del planeta en 3D.

**GOOGLE MAPS:** Buscador de *Google* de aplicaciones de mapas desplazables, fotos de satélites y rutas entre diversas ubicaciones elegibles de todo el planeta de *Google*.

**GOOGLE WALLET:** Sistema de pago móvil de *Google* que funciona almacenando datos de tarjetas de crédito, débito, fidelización, regalos, puntos, etc.

**GOSSIPING:** Foros de cotilleos, generalmente a través de aplicaciones móviles, en las que pueden darse variantes de ciberacoso.

**GPS (*Global Positioning System*, sistema de posicionamiento global o geolocalización):** Es el sistema de localización geográfica vía satélite que aporta la localización de personas u objetos que tengan activado el sistema para la transmisión/recepción GPS.

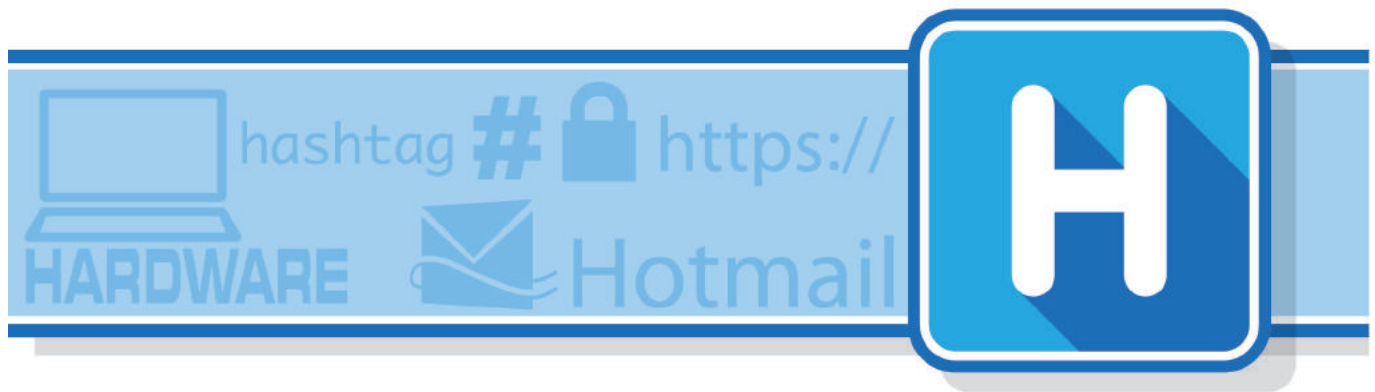
**GROOMING:** Práctica mediante la que un adulto, generalmente bajo una falsa identidad, se gana la confianza de un menor fingiendo encontrarse cercano en edad y afinidades, que generalmente tiende como mínimo a obtener imágenes de desnudo de los menores aun cuando también la consecución de una cita en la que pueda proceder al abuso sexual sobre la amenaza de hacer públicas las imágenes previamente obtenidas.

**GUARDAR:** Grabar en el disco duro de un dispositivo los archivos que se encuentran en la memoria.

**GURÚ:** En la antigüedad, persona sabia o poseedora de sabiduría sobre un tema. Desgraciadamente en la actualidad este término contiene un matiz despectivo, ya que abundan personas que se autodenominan expertos de temáticas sobre las que carecen de capacitación y competencias certificadas pero “se venden muy bien” en foros, congresos y en internet.

**GUSANO:** Se denomina así al tipo de *malware* o *software* malicioso diseñado para redes que, una vez instalado en el equipo, es capaz de automultiplicarse y propagarse.





**HACKER:** Persona con un conocimiento profundo en seguridad informática de equipos y redes, capaz de descubrir y advertir vulnerabilidades o fallos de seguridad y reportarlos con la intención de mejorar el estado de la ciencia en seguridad informática y de minimizar los riesgos de seguridad detectados. Se trata de un término mal utilizado por asimilación a pirata informático, *cracker* o ciberdelincuente que sí vulneran accesos o acceden de forma in consentida, o roban o utilizan la información a la que acceden en beneficio propio o como trampolín para delinquir.

**HANDSHAKE:** O apretón de manos. Es la denominación de un protocolo de comienzo de comunicación entre dos sistemas. Expresión comúnmente utilizada por la comunidad *hacker* para saludarse o despedirse.

**HANGOUTS:** Sistema de reunión virtual, videoconferencia y mensajería ofrecida por *Google*.

**HAPPY SLAPPING (o “paliza feliz”):** Consiste en una peligrosa práctica derivada del abuso escolar (*bullying*) consistente grabar en vídeo, con dispositivos móviles, abusos físicos aparentemente perpetrados en broma tales como bofetadas, empujones, patadas, etc. a compañeros del colegio para después compartirlos en redes sociales y burlarse de ellos. Como siempre, lo peor es que los colegios no parecen tener la suficiente información sobre la trascendencia de lo que es una “broma” y la aquiescencia del colegio eleva el grado de confianza en los autores reforzados en un grupo.

**HARDWARE:** Equipos informáticos o componentes físicos de un equipo informático, de periféricos o de una red.

**HASH (Hash function):** Consiste en una operación sobre un conjunto de datos de un determinado tamaño y características, cuyo resultado es otro conjunto de datos alfanuméricos de un tamaño fijo que se asocia o representa fielmente a los datos o información iniciales (Huella digital). El resultado o código *hash* tiene el propósito de asegurar la integridad de una información o poder demostrar que un archivo ha sido o no modificado durante su transmisión, o para comprobar que un archivo se ha descargado correctamente, o bien proteger la confidencialidad de una contraseña o firmar digitalmente un documento.

**HASHTAG (o etiqueta):** Palabra o conjunto de palabras, precedidas del símbolo almohadilla (#) y utilizadas en *Twitter* para identificar de qué trata concretamente el contenido que compartes. Por ejemplo, #eBooksAbogacía

**HIPERVÍNCULO:** Enlace o conexión que lleva a otro punto determinado del mismo sitio *web* o a otro dentro de la red.

**HISTORIAL DE NAVEGACIÓN:** Es el registro automático de las páginas *webs* visitadas desde un navegador.

**HTTPS:** Protocolo SSL (*Secure Socket Layer*) basado en la tecnología de cifrado y autenticación desarrollada por *RSA Data Security Inc.* para designar documentos que llegan desde un servidor *web* seguro.

**HOAX (o bulo, engaño):** Se refiere generalmente a los falsos rumores que circulan por internet y las herramientas en medios sociales y sistemas de mensajería, normalmente con más éxito del deseable ya que suelen entrañar estafas y otro tipo de engaños.

**HOME PAGE:** Primera o inicial página de una *web* o portada de la misma.

**HOST:** Sistema central que permite a los usuarios conectarse y comunicarse con otros sistemas centrales de una red utilizando programas de aplicación (correo electrónico, *www* y *FTP*).

**HOSTING (Alojamiento web u hospedaje):** Servicio de espacio en servidores que ofrece un proveedor de servicios de internet a los usuarios para poder almacenar la información, imágenes, vídeos o cualquier contenido accesible vía *web*.

**HOTMAIL:** Servicio prestado por una empresa del grupo *Microsoft* que provee la gestión de cuentas de correo electrónico de forma “gratuita” (@hotmail.com) <http://www.hotmail.com>

**HOTSPOT:** Área con conexión WiFi accesible.



**IA (Artificial Intelligence):** Inteligencia Artificial. Ciencia que investiga la posibilidad de que un ordenador simule el proceso de razonamiento humano. En fases avanzadas estamos ya viviendo prototipos de inteligencia artificial cognitiva capaces de modificar su programación en base al aprendizaje y experiencia con la interacción humana.

**IANA (Internet Assigned Number Authority):** Organización responsable de asignar los números usados por los protocolos TCP/IP, o direcciones IP.

**iCLOUD:** Sistema de almacenamiento en la nube lanzado por *Apple Inc.* en 2011.

**ICONO:** Gráfico de imagen que se utiliza para identificar con claridad el significado de una funcionalidad o acción informática. Por ejemplo, en tratamiento de textos con *Word*, el icono de una tijera cortará el texto seleccionado, o el icono de una impresora mandará a imprimir el documento en el que estemos trabajando.

**ICQ:** Programa que permite establecer contacto para llevar a cabo mensajería instantánea o el envío de mensajes y archivos por mensajería entre usuarios en tiempo real a través de internet. La parte graciosa es que se denomina ICQ por su origen en la pronunciación de “*I seek you*” (ai si qiu) “Te busco”.

**IDENTIFICACIÓN:** Sistema para identificar a los usuarios en un programa, dispositivo, punto de red, etc. mediante una clave de acceso (*password*) generalmente consistente en una combinación de letras, números y signos.

**IMAP (Internet Message Access Protocol):** Protocolo de recepción de correos. Permite el acceso a los correos almacenados en el servidor de correo como si estuvieran en el equipo.

**INDEXAR:** Indexar un sitio *web* es dar a los robots o arañas de los buscadores la información precisa para que lo puedan encontrar, rastrear y posicionar su contenido (de texto, imágenes, vídeos, enlaces, etc) y clasificarlo en categorías de búsqueda por relevancia frente a otras de la misma categoría. Generalmente se indexa la URL de la *web* mediante un proceso de alta desde un formulario en los propios buscadores y mediante la inclusión de un archivo *sitemap* con el que los buscadores localizan las URL. Es fundamental. Si una *web* no es indexada no aparece en los buscadores.

**INFOGRAFÍA:** Técnica gráfica o ilustrativa consistente en transmitir información de forma muy ágil y visual mediante gráficos, iconos e imágenes con escaso texto.

**INFORMÁTICA:** Ciencia que estudia el tratamiento y guardado automático y racional de la información mediante el uso de ordenadores.

**INICIO:** Página de acceso, *home* o portada de una página *web*.

**INTERACCIÓN:** Acción de comunicación efectiva entre usuarios de internet.

**INTERACTIVO:** Aplicación, sistema o *software* con el que se puede interactuar. También referido al equipo o *hardware* que soporta una aplicación interactiva.

**INTERFAZ (Interface):** Conexión entre dos componentes de *hardware*, o entre dos aplicaciones, o entre un usuario y una aplicación.

**INTERNET:** Red mundial descentralizada de redes de comunicación y equipos informáticos interconectados que se comunican a través de protocolo de la familia TCP/IP. Sus inicios se remontan a la primera conexión entre ordenadores de las universidades de California y Utah en 1969.

**INTRANET:** Página o red interna de una empresa conectada mediante internet que permite la conexión y comunicación de dispositivos o equipos.

**I/O (Input/Output):** Denominación de los dispositivos o controladores de entrada y salida de datos.

**iPAD:** Nombre comercial de la *Tablet* desarrollada por *Apple Inc.*

**iPHONE:** Nombre comercial del teléfono inteligente (*smartphone*), conexión a internet, tecnología táctil y diseño minimalista, desarrollado por *Apple Inc.*

**iPOD:** Nombre comercial de reproductores mp3 o mp4 (multimedia) diseñados y comercializados por *Apple Inc.*

**IRC (*Internet Relay Chat*):** Protocolo mundial que permite conversaciones o charlas interactivas en tiempo real a través de internet (comúnmente conocidas como *Chat* y... en tiempos *party line*).

**IP:** Conjunto numérico que identifica la conexión de un equipo o dispositivo dentro de una red que utiliza el protocolo IP (*Internet Protocol*). El carácter de identificable con la persona titular de la IP o del equipo ha llevado a considerarlo un dato de carácter personal. Si bloqueamos por *spam* comunicaciones electrónicas convertimos la IP del envío en incluida en una “lista de bloqueo o lista negra”, lo que resulta negativo para el posicionamiento en buscadores. La herramienta *Blacklist Check* nos permite conocer si nuestra IP de dominio está reportada en alguna lista negra.

**ISP (*Internet Service Provider*):** Proveedor de servicios de internet.



**JPEG:** Algoritmo que lleva el nombre del comité que lo diseñó (*Joint Photographic Experts Group*), diseñado para comprimir imágenes con cierta pérdida de calidad pero menos peso en su envío como adjunto por correo electrónico o carga en imágenes de una *web*. Los ficheros de imagen así comprimidos llevan la extensión *.jpe* o *.jpg*

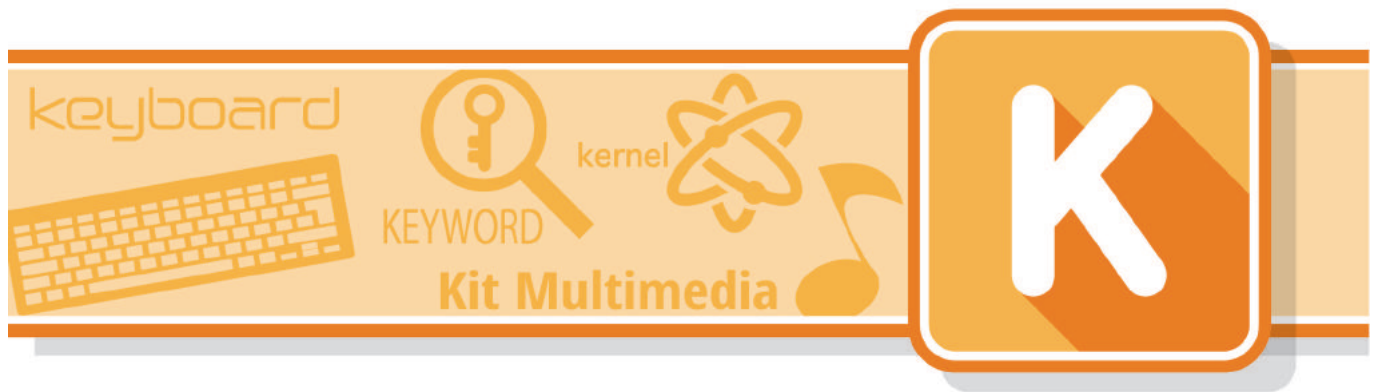
**JAVA:** Lenguaje de programación, desarrollado por *Sun Microsystem*, que permite crear aplicaciones exportables a la red y capaces de operar sobre cualquier plataforma a través de visualizadores *www* en diferentes tipos de ordenadores y sistemas operativos.

**JAVASCRIPT:** Lenguaje de comandos multiplataforma del *www* desarrollado por *Netscape Communications*, cuyo código se inserta en la página *html* y que permite a los diseñadores *web* mejorar una página *web* con animaciones, barras de estado, formularios, etc.

**JINGLE:** Melodía pegadiza utilizada en anuncios publicitarios en internet.

**JOYSTICK:** Dispositivo para manejar ciertas funciones de los programas especialmente para la funcionalidad de los juegos.

**JUNK-MAIL:** correo basura.



**KBPS:** *Kilobits* por segundo. Unidad de medida de la velocidad de transmisión por una línea de telecomunicación. Cada *kilobit* está formado por 1000 bits.

**KDA (*Keyword Density Analyzer*):** Analizador de la densidad de palabras clave.

**KEI (*Keyword Effectiveness Index*):** Datos de la efectividad de palabras clave.

**KERNEL:** Núcleo. Parte fundamental de un sistema operativo que activa el *hardware* y provee los servicios básicos.

**KERNING:** Consiste en autoeditar un texto ajustando el espacio entre las letras para que ocupe más o menos espacio.

**KEY:** Tecla. También se usa para identificar la clave, contraseña o *password* de acceso a un sistema o aplicación.

**KEYBOARD:** Teclado o conjunto de teclas del abecedario y otras teclas de función.

**KEYLOGGER (derivado del inglés *key* – tecla y *logger* – registrador):** Es un tipo de *software*, en ocasiones contenido en un dispositivo *hardware* específico, que al instalarse registra las pulsaciones de teclado realizadas por el usuario, las almacena en un fichero y las envía a través de internet. Su uso como *malware* está muy extendido a través de dispositivos USB “perdidos” y fruto de la curiosidad de usuarios a los que, una vez instalado tiende a poder captar, copiar y transportar a un tercero las contraseñas de acceso a banca, números de tarjetas, a información relevante o confidencial.

**KEYWORD:** Palabra clave que el usuario introduce en el cuadro de búsqueda de los buscadores en internet. Las páginas web optimizadas en SEO suelen tener bien trabajadas sus *keywords* específicas para favorecer el posicionamiento y atraer visitantes a través de las mismas.

**KFI:** Indicador que mide la relación que existe entre el nivel de búsquedas y el volumen de competencia en el *title* de una *web*.

**KILOBYTE (KB):** Medida de información equivalente a 1.024 bytes.

**KISS (*Keep it simple, stupid*):** No se trata de beso en inglés, sino de la abreviatura de la traducción de “Mantenlo simple,...” significando que en programación, cuanto más simple sea un programa menos probabilidades de que dé fallos.

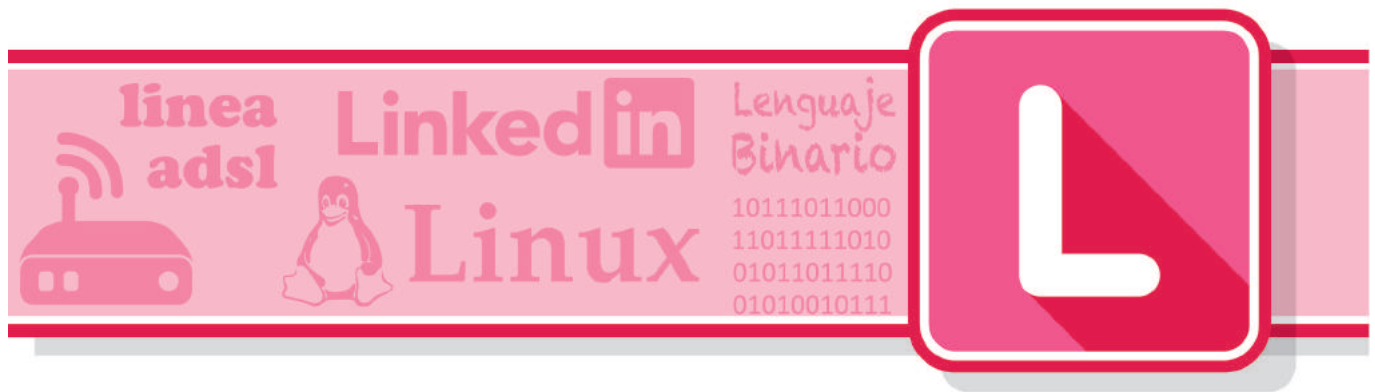
**KIT MULTIMEDIA:** Dispositivos que añaden al equipo informático capacidades como sonido y lectura desde el disco duro.

**KNOWLEDGE BASE (Base de Conocimiento):** Base de datos de temas relacionados con un *hardware* o *software* concretos en la que se pueden encontrar los problemas, soluciones, preguntas y respuestas más comunes aportados por los usuarios.

**KOI (*Keyword Opportunity Index*):** Indicador relaciona el nivel de búsquedas en internet con el volumen de competencia en *anchor text* de una *web*.

**KPI (*Key Performance Indicators*):** Indicadores clave de progreso en posicionamiento. Están relacionados con objetivos fijados de antemano y deben servir para medir el cumplimiento o progreso de los mismos.





**LAN (Local Area Network):** Red de área local. Red o sistema de comunicación de datos que permite a los equipos informáticos y dispositivos ubicados en un mismo lugar o área geográfica reducida la conexión a través del cable de red.

**LANDING PAGE:** Página a la que se lleva al usuario al hacer clic en un anuncio o en un enlace o vínculo de los resultados de su búsqueda y que suele optimizarse para su indexación por los buscadores.

**LAPTOP:** Ordenador portátil.

**LENGUAJE BINARIO:** El funcionamiento de cualquier sistema informático está basado en el principio binario, es decir en valores 0 y 1; donde con 0, la corriente no pasa y con 1, pasa.

**LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN:** Lenguaje o secuencia de instrucciones que permite escribir un programa informático entendible por los equipos informáticos y susceptible de funcionar, ser procesado o ejecutado en otros sistemas similares

**LIBRO ELECTRÓNICO (eBook):** Contenido de libro en formato digital que requiere de programas específicos para su lectura en equipos informáticos o dispositivos móviles específicos, que puede estar disponible en la red o previo pago de un precio. Se tiende a generalizar con este término para llamar así también al dispositivo en el que se leen los libros electrónicos, si bien es un error ya que dichos soportes de la lectura son denominados *eReader*.

**LINEA ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line):** Línea digital de alta velocidad apoyada en la línea telefónica convencional que permite más velocidad en la recepción que en la emisión de datos por el usuario.

**LINEA RDSI (Red Digital de Servicios Integrados o ISDN en inglés):** Tecnología de transmisión de información que combina servicios de voz y digitales a través de la red en un solo medio, posibilitando a los usuarios los servicios digitales y la voz a través de un solo cable a una gran velocidad de transmisión.

**LINK:** También llamado *hiperlink*, enlace, hiperenlace o hipervínculo. Enlace desde una página web o entrada de página *web* a otra mediante la inserción de la URL de la página de destino.

**LINK BAITING:** Estrategia de posicionamiento SEO que busca conseguir enlaces que apunten a nuestra *web* para que los buscadores la consideren relevante al ser recomendada por otras *webs*.

**LINK BUILDING:** Estrategia de posicionamiento SEO que consiste en crear enlaces o *links* para que otras *webs* apunten a la nuestra de forma natural, por ejemplo a través de contenido de calidad generado o por el interés que suscita determinada temática, producto o servicio. Cuando esto se produce de forma natural, sin previo acuerdo entre páginas favorece el posicionamiento. Cuando se produce de forma simulada o pactada, si es detectado por los buscadores se considera artificial y suele penalizar en el posicionamiento.

**LINK CLOAKING:** Es la molesta técnica de enviarnos a los usuarios a una dirección diferente de la seleccionada en el enlace. Muy común en publicidad invasiva y en *webs* de descarga ilegales, páginas de adultos, juego *online*, etc.

**LINKEDIN:** Web orientada a red social de profesionales, fundada a finales del año 2002 y lanzada en mayo de 2003 que sirve para establecer contactos de calidad entre profesionales, para *recruiting* de personal en las empresas, generación de debates en grupos especializados e intercambio de información. (Descarga aquí el *eBook 'LinkedIn para abogados'*).

**LINK HIJACKING:** Técnica consistente en modificar el *anchor text* o atributos del enlace con intención de engañar.

**LINK JUICE:** Valor (*pagerank*) que se transmite entre los enlaces que contiene una página y que depende del número de enlaces salientes.

**LINUX:** Núcleo de sistema operativo de código abierto, de libre acceso y modificación de su código fuente.

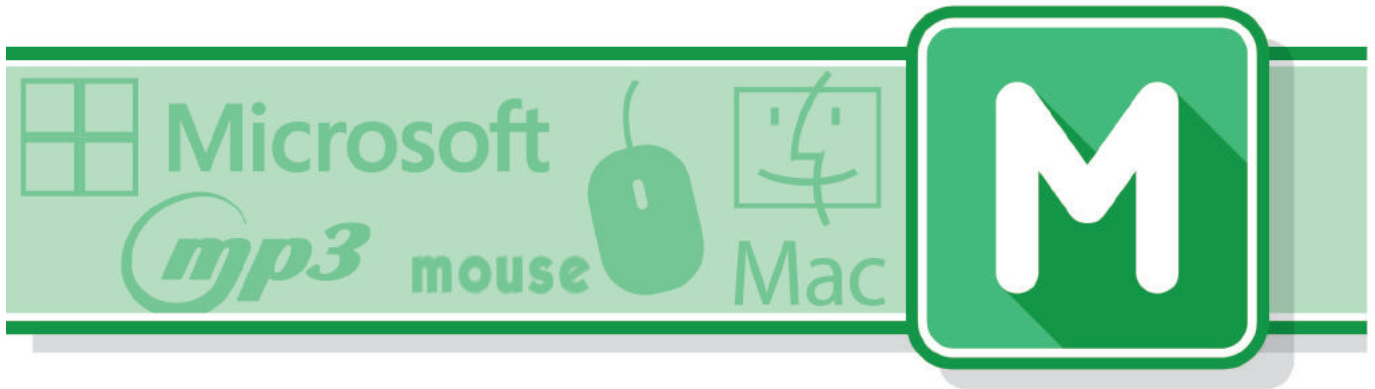
**LISTA DE CORREO (Mailing list o lista de distribución):** Conjunto de direcciones de correo electrónico que reciben mensajes previa suscripción.

**LISTA NEGRA:** Lista de sitios web que se consideran peligrosos o fraudulentos por albergar contenido así catalogado o porque explota vulnerabilidades de los navegadores para enviar *software* malicioso (*malware*) tipo espía (*spyware*) a los equipos de los usuarios, susceptible de ser descargado o instalado por éstos.

**LOGIN:** Clave, contraseña o *keyword* con el que una persona está registrada en un sistema informático, cuenta en internet, página *web* o aplicación y que le permite el acceso a los mismos.

**LOGOUT:** Salir del sistema, desconectarse.

**LONG TAIL (*linkbuilding long tail* o técnica de construcción de vínculos o enlaces de cola larga):** Consiste en utilizar tres o más palabras o frases como texto para construir enlaces que conecten al usuario de nuevo a otro contenido ya publicado, con la intención de mantenerle visitando la *web* e incrementar con ello el *ranking* de visualización y permanencia.



**MAC (Macintosh):** Equipos informáticos personales de *Apple*.

**MACRO:** Comandos de una aplicación, organizados en función de determinadas instrucciones que se ejecutan bajo una petición y que sirven, por ejemplo, para eliminar tareas repetitivas automatizándolas.

**MAGERIT:** Metodología de Análisis y Gestión sistemática de Riesgos de Sistemas de Información.

**MAILING:** Envío de información (generalmente más referido a información publicitaria u ofertas comerciales) por correo electrónico. Para que una campaña de *mailing* cumpla la legalidad vigente, el titular debe asegurarse de que tiene el consentimiento de los destinatarios para utilizar el dato de su correo con la finalidad de recibir información comercial. Además, en el correo electrónico deberá darse al receptor el derecho a darse de baja en la recepción, y la baja deberá gestionarse de forma sistemática, efectiva y guardando la evidencia.

**MAILTO:** Protocolo de internet o instrucción de código que se utiliza para enviar correo electrónico.

**MALWARE:** Programa (*software*) malicioso. *Software* diseñado para infiltrarse y causar daños al equipo (*hardware*), a otros programas, a la red, etc. Se entiende por *malware* a los virus, gusanos, troyanos, *spyware*, etc.

**MARCOS (Frames):** Permiten incrustar una página o parte de una página en otra permitiendo al usuario visitar ambas a la vez. Su inclusión suele dar problemas de indexación en buscadores y por tanto perjudicar el posicionamiento SEO.

**MARKETING:** Acciones empresariales consistentes en analizar (*marketing* analítico) el entorno en el que se desarrolla la estrategia (*marketing* estratégico), con el fin de visualizar un producto o servicio en los canales de venta adecuados (*marketing* comercial u operacional) para cubrir o crear necesidades de los consumidores, fidelizar a la clientela (*marketing* de afinidad). Si hablamos de *marketing* 2.0 suele referirse a las acciones de *marketing* realizadas a través de internet (*marketing online*), siendo *Social Media Marketing* las campañas de *marketing* promovidas en redes sociales, diseñadas específicamente para fomentar la interacción, reforzar la reputación de la marca o persona (*marketing* reputacional) o generar un masivo impacto (*marketing* viral o de impacto).

**MARKETING MANAGEMENT:** Dirección de *Marketing* de una empresa siendo el *Marketing Manager* su director/a.

**MAXIMIZAR:** Lo contrario de minimizar. Cuando trabajamos en sistema de *Windows* podemos hacer más grande la pantalla

**MB:** *Megabyte*. 1.024 *Kilobytes* (KB); MB. 1.048.576 *bytes*.

**MBPS:** *Megabits* por segundo. Unidad de medida formada por un millón de *bits*. Mide la velocidad de transmisión por una línea de telecomunicación.

**M-COMMERCE:** Cualquier contratación de bienes y servicios por vía electrónica o digital, pero a diferencia del *e-commerce*, realizada con exclusividad a través de dispositivo móvil. (Aportación de Darío López Rincón).

**MEDIDAS DE ALMACENAMIENTO:** TB (*Terabyte*) = 1024 GB; GB (*Gigabyte*) = 1024 MB; MB (*Megabyte*) = 1024 KB; KB= (*Kilobyte*) = 1024 bytes; 1 byte = 8 bits; 1 bit = 1 señal eléctrica 0 y 1; MB 1.024 *Kilobytes* (KB); MB. 1.048.576 *bytes*.

**MEMORIA (*Memory*):** Espacio de trabajo del ordenador que determina el tamaño y número de programas que pueden ejecutarse de forma simultánea y la cantidad de datos que pueden procesarse. La memoria de los equipos suele tener una memoria básica o base que equivale a los primeros 640 Kb donde se cargan y ejecutan las aplicaciones. También los equipos disponen de una memoria central interna que contiene los programas y datos en ejecución. La memoria caché guarda una copia de la información que es usada por el microprocesador para optimizar el uso de los recursos del equipo y facilitar la velocidad de respuesta del ordenador en procesos frecuentes.

**MENSAJERIA ELECTRÓNICA:** Sistema que propicia el intercambio de mensajes de equipo a equipo o de dispositivo a dispositivo.

**MENÚ:** Relación de programas disponibles que aparecen en pantalla y nos permite visualizar y elegir con agilidad lo que deseamos abrir o ejecutar.

**MERCHANDISING:** Procesos o técnicas con las que se busca promover las ventas de un producto o servicio a través de su presentación. Eventualmente se confunde con los regalos publicitarios de una marca o muestras.

**METADATOS:** Información almacenada en un soporte digital que la identifica en base a una estructura de la base de datos primaria. Por ejemplo, los metadatos de un correo electrónico pueden arrojar información sobre la fecha exacta de envío, o por ejemplo los de una fotografía pueden identificar el tipo de cámara o dispositivo utilizado.

**META DESCRIPTION:** Breve descripción del contenido de una página o entrada en la que se describe de forma concisa el contenido que el usuario va a poder encontrar y se muestran en los resultados de búsqueda bajo el título de la página. Es importante trabajarlos porque afectan positivamente al posicionamiento SEO y, si no los trabajamos, mostrarán por defecto las primeras líneas del *post*, página o entrada, lo que no siempre enfoca bien a usuario lo que queremos mostrarle.

**METATAGS:** Etiquetas o texto en formato html que se introduce en el código fuente de una página web para identificar a los buscadores el tema sobre el que versa el contenido de la página o entrada en la página. Es fundamental dentro de la estrategia digital conocer los metatags a utilizar para el posicionamiento SEO en buscadores.

**MICROSITE:** Forma reducida de una página *web*.

**MICROSOFT (Microsoft Corporation, Redmond, WA):** Compañía de *software* fundada en 1975 por Paul Allen y Bill Gates titular de los sistemas operativos DOS y *Windows*. También se conoce con este término a sus lenguajes de programación y aplicaciones como *Microsoft Office*.

**MIS (Management Information Systems o Manager Information Systems):** Gestión de Sistemas de Información o responsable de los sistemas de información.

**MODEM (Modulador-DEModulador):** Dispositivo que conecta el ordenador con una red telefónica u otra red de transmisión de datos y que permite intercambiar datos con otros ordenadores. El módem de fibra óptica utiliza diodos emisores de luz o láser para transmitir luz para efectuar comunicación digital. El módem de marcaje utiliza la red telefónica para efectuar la comunicación. Los módem de RF pueden transmitir y recibir información mediante radiofrecuencia en las redes inalámbricas.

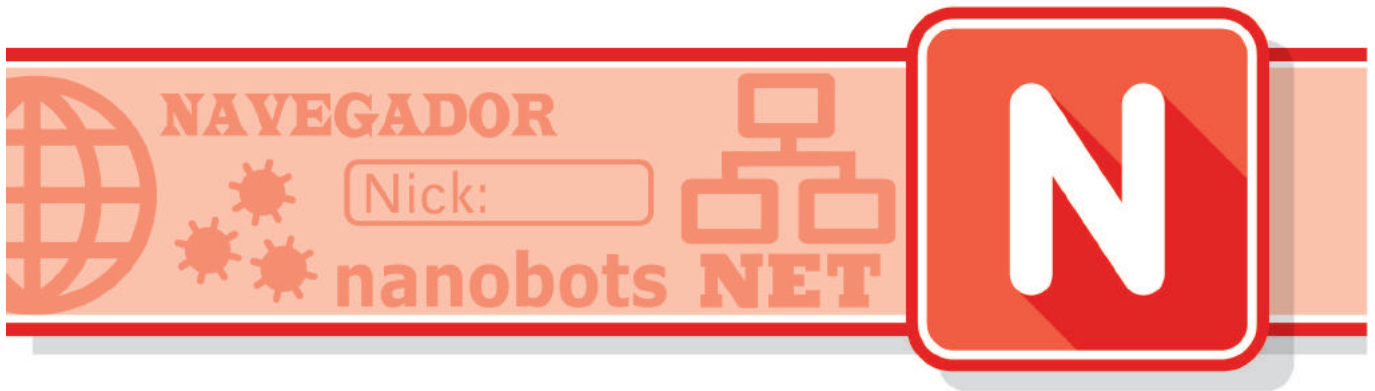
**MOTOR DE BÚSQUEDA:** Es el buscador o programa al que se accede a través el navegador de internet que permite encontrar páginas *web* en internet en virtud de determinadas palabras clave introducidas por el usuario.

**MOUSE:** Ratón o dispositivo periférico de entrada que incorpora botones para asociar instrucciones de ejecución sin utilizar el teclado.

**MP3:** Formato digital de archivo de sonido que reduce el tamaño del archivo original para una más ágil reproducción y menor peso en los dispositivos. Su evolución ha pasado al formato de codificación de sonido MP4, basado en MPEG 4 Audio.

**MULTIMEDIA:** Forma que tiene un ordenador de utilizar y presentar información mediante texto, sonido, vídeo y gráficos.

**MARCAS DE JERARQUÍA Hn:** Forma con la que en código HTML se categoriza la importancia los encabezamientos en una página web o entrada (H1, H2, H3, H4, H5 y H6), donde H1 equivaldría al titular y H6 a lo menos destacable. Dado que las arañas de los buscadores no dan importancia al tipo y tamaño de letra, categorizar bien los encabezamientos ayudará a que identifiquen nuestra página o entrada.



**NANOBOTS:** Robots minúsculos (tamaño aproximado de unos 50 nanómetros -nm) capaces de “navegar” por el interior del cuerpo humano y de facilitar la detección temprana de enfermedades así como la destrucción de células dañinas.

**NANOTECNOLOGIA:** Ciencia especializada en investigar y fabricar dispositivos de dimensiones ínfimas (inferior a los 100 nanómetros).

**NAP (*Network Access Protection*):** Servicio que tiene como objetivo resolver automáticamente incidencias de riesgo hacia la información o datos personales protegidos, limitando el acceso a la red mediante la solicitud de determinados requisitos de acceso al equipo en virtud de determinadas políticas de seguridad.

**NAVEGADOR:** Programa o aplicación que facilita los usuarios el acceso a páginas *web* en internet.

**NET:** Red

**NETIQUETA:** Reglas no escritas de comportamiento entre los usuarios de internet.

**NICK:** Pseudónimo o apodo que se elige por el usuario para registrarse (logarse) y participar en foros, *intranet* o *chats*, sin necesidad identificarse con nombre real.

**NIDS (*Network Intrusion Detection Systems*):** Sistema que facilita la detección temprana de ataques por intrusión a una red, detectando anomalías en el tráfico. Este tipo de sistemas forman parte de las medidas de seguridad y alerta que pueden implementarse para prevenir fugas de información.



**NODO:** Dispositivo conectado a una red o punto en el que se producen dos o más conexiones en una red de comunicaciones.

**NOFOLLOW:** Atributo que podemos introducir en los enlaces que realizamos dentro de una página o entrada que impide que la página que recibe el enlace se beneficie de la popularidad de la de origen. Google suele penalizar en el posicionamiento SEO a las *webs* que publican enlaces comprados sin incluir este atributo.

**NOINDEX:** Metaetiqueta que impide que una página sea indexada por el buscador y aparezca en los resultados de búsqueda. Se suelen ocultar cuando sirven de enlaces internos a otras páginas de la misma web pero se quiere evitar su visualización directa.

**NSA (*National Security Agency*):** Agencia de Seguridad Nacional del Gobierno de los Estados Unidos facultada para obtener y analizar información transmitida por cualquier medio de comunicación y garantizar la seguridad de las comunicaciones del gobierno.

**NTI (NTIC y TIC):** Siglas utilizadas para referirnos a las nuevas tecnologías de la información, nuevas tecnologías de la información y de la comunicación o tecnologías de la información y de la comunicación (sin “nuevas”). Es común el error de verlo escrito como TICS o TICs o TIC’s cuando la sigla no requiere plural.



**OFFLINE:** Equipos o dispositivos que no están en comunicación, en conexión, o que están o apagados. Algo que tiene lugar fuera de internet.

**OFIMÁTICA:** Equipamiento de *hardware* y *software*, servicios y técnicas que se soportan las tecnologías de la información y de la comunicación para crear, almacenar, memorizar y transmitir información digitalmente (tratamientos de textos y gráficos, gestión documental, agenda, mensajería electrónica, etc.).

**OMMNIBUS SURVEY o encuesta Omnibus:** Encuesta periódica realizada para conocer de algún tema de importancia para una empresa, como pueden ser las encuestas automáticas de satisfacción con un servicio tras finalizar la conexión *online* con dicho servicio. La pregunta más recomendada es sólo una (¿Hasta qué punto nos recomendaría del 1 al 10 y por qué?).

**OMMNICANALIDAD:** Enfoque empresarial basado en la actividad, oferta y atención al cliente a través de todos los canales (*web*, aplicación, redes sociales, móvil, correo electrónico, mensajería instantánea...).

**ONEDRIVE:** Nombre de la nube de *Microsoft* para el almacenamiento en servidor de tercero que permite al usuario acceder a la información guardada en la nube desde cualquier dispositivo conectado a internet e incluso compartirla con otros contactos.

**ONLINE:** Equipos o dispositivos que están en comunicación, en conexión, o que están encendidos. Algo que tiene lugar en internet o en la red.

**OPENOFFICE:** Alternativa de código abierto y gratuita de *Microsoft Office* que dispone de aplicaciones de procesador de textos, hoja de cálculo, gráficos y bases de datos.

**OPEN RATE:** Número o porcentaje de receptores de correo electrónico que lo han abierto tras recibirlo.

**OPEN SOURCE:** Programas cuyo código de programación permite el acceso de forma libre con la intención de compartirlo para que pueda ser mejorado o tomado para mejorar otros programas.

**OPTIMIZAR:** Utilizar las técnicas adecuadas para conseguir que una página web sea fácilmente encontrada en los buscadores. Para ello es fundamental trabajar el SEO de la *web* y tener un plan estratégico de las palabras clave relacionadas con el contenido. Optimizar *software* consiste en convertir un programa existente en otro que realice las mismas tareas en menor tiempo y empleando menores recursos.

**ORDENADOR (también llamados PC si es de sobremesa, laptop o portátil si es portátil y CPU si es la unidad central):** Equipo de *hardware* con capacidad de procesar, almacenar y transmitir información a través de programas y aplicaciones. La última generación son los ordenadores neuronales, capaces de “aprender” gracias al desarrollo de tecnología cognitiva.

**ORIENTACIÓN GEOGRÁFICA DE DOMINIOS:** Los algoritmos de los buscadores, entre otras cosas, se fijan en la localización del servidor a partir de la IP del dominio, en qué tipo de dominios recibe la mayoría de los enlaces entrantes y donde se localizan dichos dominios y, con ello, consiguen atribuir mayor relevancia a los resultados de dominios posicionados geográficamente en la misma zona en la que el usuario se encuentra realizando una búsqueda. Para consultar dónde se geolocaliza la IP de tu dominio hay herramientas como *IP2location*.

**OSI (Open Systems Interconnection o Interconexión de Sistemas Abiertos):** Modelo de comunicaciones estándar entre los diferentes terminales y el *hosting*. También son las siglas de la Oficina de Seguridad del Internauta de *INCIBE*.

**OUTBOUND LINK:** Enlace a otra página *web* desde nuestra página *web*. Se suelen agradecer porque significan una cita al autor que, además, potencialmente puede generar tráfico a la *web* citada.

**OUTLOOK:** Programa de cliente de correo electrónico de *Microsoft* que puede ser utilizado como aplicación individual o con *Microsoft Exchange Server* para dar servicio a múltiples usuarios dentro de una organización, compartir buzón de correo, agenda, etc.

**OVERFLOW:** Es la situación de desbordamiento en la capacidad de un equipo o dispositivo, por ejemplo, porque haya llegado al límite de memoria disponible para atender un requerimiento que le realizamos.



**PAGERANK:** Algunos algoritmos de posicionamiento de resultados en *Google* otorgan un valor numérico a la importancia o popularidad de cada *web* y de cada página dentro de cada *web*, generalmente en base a factores como el número y calidad de visitas, enlaces entrantes, importancia y calidad de la información que contienen, tiempo de permanencia de los usuarios, etc.

**PÁGINA DE INICIO (*Home*):** Es la página de entrada a un sitio *web*, su portada o página inicial.

**PÁGINA WEB (*Website*):** Archivo o grupo de archivos en la *World Wide Web*.

**PAID SEARCH ADVERTISING:** Publicidad de pago o patrocinada realizada a través de campañas de *marketing* tipo SEM (*Search Engine Marketing*).

**PALABRA CLAVE (*Keyword*):** Palabra que identifica o resume el contenido de una página web y resulta importante para su posicionamiento en buscadores.

**PARCHE:** *Software* que se distribuye para la corrección de fallos detectados en el original. Generalmente cada vez que recibimos una actualización de *software* ésta contiene parches para solventar vulnerabilidades detectadas en la versión anterior, de ahí la importancia de mantener los sistemas operativos y aplicaciones actualizadas siempre a la última versión.

**PASSWORD:** Contraseña para identificar a un usuario en el acceso a un equipo informático o a un servicio en internet. En la actualidad cada vez más se extiende el uso de códigos de bloqueo mediante formas e incluso la huella u otros sistemas de identificación biométrica.

**PENDRIVE:** Dispositivo periférico extraíble y portátil de almacenamiento de datos que se conecta al ordenador a través del puerto USB.

**PERFILES:** Características del consumidor al que se quiere dirigir el contenido de comunicación *online*. La actual reglamentación europea de protección de datos prevé novedades en cuanto al análisis de perfiles a gran escala.

**PERMISSION MARKETING:** Estrategia de *marketing* digital tendente a obtener el consentimiento de los usuarios para recibir información comercial. Se trata de una estrategia que ha quedado en desuso en los últimos años y que puede que se recupere ante la obligación legal de recabar el consentimiento de los usuarios.

**PERIFÉRICO:** Dispositivo conectado externamente a un puerto del ordenador, por ejemplo, el teclado, el ratón, el módem.

**PERSONAL BRANDING:** Marca personal. Como técnica de *marketing* se basa en el uso de determinadas herramientas en el refuerzo estratégico de la imagen o marca personal.

**PHISHING:** Abuso generalmente cometido a través del envío masivo de correo electrónico o SMS, suplantando la identidad de terceros mediante el uso de ingeniería social, con el fin de hacerse con información confidencial del usuario o instalar otro tipo de *malware*.

**PICTOGRAMA:** Icono.

**PIN (Personal Identification Number):** Número Personal de Identificación de un usuario para acceso a un equipo o servicio.

**PIRATA INFORMÁTICO:** Término procedente de la práctica de copia de *software* ilegal o sin pago de la correspondiente licencia que se ha extendido, en similitud al de ciberdelincuente, respecto de aquellas personas capaces de penetrar en un sistema informático con el fin de cometer delitos. Desgraciadamente la falta de cultura en materia de seguridad lleva a algunas personas a asimilar este término al de “*Hacker*” que en absoluto es un cibercriminal sino, al contrario, un experto en seguridad informática.

**PIXEL (Picture Element):** Unidad mínima de expresión de la capacidad de una pantalla o de la información gráfica o imagen digital representada en una pantalla.

**PLAN DE MARKETING:** Documento escrito mediante el que se realiza una planificación estratégica de los objetivos y acciones a realizar para conseguir dichos objetivos y medir su grado de cumplimiento al objeto de poder marcar nuevos hitos planificados para su consecución.

**PLUG AND PLAY (PaP):** Significa “conecta y funciona”. Es un estándar de *hardware* y *software* que requiere de un dispositivo que se auto identifica al conectarse a un equipo.

**PLUGIN:** Complemento informático que ofrece funcionalidades específicas para una página *web*. Por ejemplo, un *plugin* de SEO incorpora a la *web* funcionalidades para controlar cómo tenemos el SEO de cada entrada en una *web*.

**POLITICA DE COOKIES:** Aviso legal de un sitio *web* en el que se debe informar clara y detalladamente del uso, finalidad, duración y formas de configurar las *cookies* o archivos que se descargan en los dispositivos de los usuarios al acceder o navegar en dicha *web* y que permiten almacenar y recuperar datos de los usuarios. Se debe ubicar en una zona visible y permanente de la *web* e informarse mediante una ventana emergente o *pop up*.

**POLITICA DE PRIVACIDAD:** Aviso legal de un sitio *web* en el que se debe informar clara y detalladamente sobre el tratamiento de datos de carácter personal que se realiza por el titular de la *web* de los datos de los usuarios. Se debe ubicar en una zona visible y permanente de la *web* y debe ser enlazada en cualquier formulario o parte de la *web* para aceptación explícita y previa a la cesión de datos.

**PORTAL:** Conjunto de páginas agrupadas en una misma URL o marca comercial.

**POSICIONAMIENTO:** Estrategia de *marketing* digital enfocada en optimizar las páginas de una *web* para conseguir que aparezca y se mantenga entre los primeros puestos de los resultados en buscadores. En la práctica, el posicionamiento SEO (*Search Engine Optimization*) incluye determinadas técnicas de posicionamiento orgánico que facilita a los buscadores el rastreo de la información de la *web*.

**POWER POINT:** Aplicación de creación de presentaciones gráficas.

**PPC (Pay per click):** Pago por *click*. Se trata de un modelo de publicidad en buscadores mediante el que el anunciante paga una cantidad determinada de dinero cada vez que un usuario pincha en un anuncio que apunta a su página.

**PROTOCOLO:** Reglas o lenguaje común estandarizado para intercambiar información en un sistema de telecomunicaciones.

**PROVEEDOR DE SERVICIOS:** Entidad que proporciona acceso a internet.

**PROXY:** Aplicación que conecta una red local con internet y es configurable para filtrar que los usuarios locales no accedan a determinados sitios de internet. El *proxy* sirve de cortafuego interceptando así las entradas y salidas a la red ocultando las direcciones reales de los ordenadores y siendo un mecanismo de control de uso de internet así como de *logs* de acceso a determinados resultados de navegación.



**QoS (Quality of Service):** Calidad de servicio o la medición de indicadores que determinan la calidad o rendimiento de la red en un determinado servicio.

**QR (Quick Response):** Respuesta Rápida. Los códigos QR son la evolución de los códigos de barras. Son un sistema de almacenamiento de información con tres cuadrados en sus esquinas que indican la orientación al lector del código y una matriz de píxeles que indican la información. En la actualidad existen aplicaciones móviles que cuentan con *software* capaz de interpretar estos códigos al acercar la cámara del teléfono. Los QR son susceptibles de ser manipulados para introducir *malware*, por lo que es conveniente no leer aquellos cuya fuente no es fiable.

**QUATRO PRO:** Es un programa de hojas de cálculo, uno de los más usados junto con *Excel* de *Microsoft*.

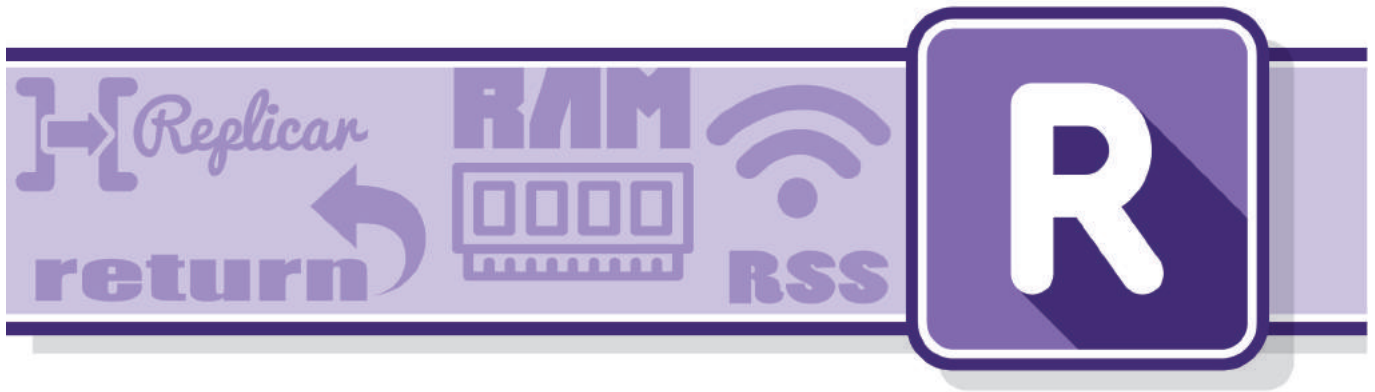
**QUERY:** Consulta o búsqueda en una base de datos.

**QUEUE:** En cola o ubicación temporal donde se almacenan peticiones que no pueden ser resueltas inmediatamente, como por ejemplo cuando varios usuarios dan una orden de impresión a la impresora al mismo tiempo y la impresora resuelve las impresiones una tras otra, quedando las órdenes almacenadas en cola de impresión (*printer queue*). También utilizado comúnmente para mensajes en cola o en espera (*message queue*), o para correos (*email queue*).

**QUICKDRAW:** Librería de gráficos en 2D para sistemas operativos *Apple Macintosh* que permite que el programa cree y procese objetos gráficos que son mostrados en pantalla o impresión.

**QUICKTIME:** Programa y reproductor multimedia (*Quicktime Player*) desarrollados por *Apple* que permite reproducir o transmitir audio y video por internet.





**RAD (*Rapid Application Development*):** Desarrollo rápido de aplicaciones.

**RAM (*Random Access Memory*):** Memoria de acceso aleatorio de un ordenador a la que se accede desde el procesador. *RAM Disk* es la memoria configurada para simular un disco duro.

**RANDOM:** Instrucciones u órdenes para la obtención de valores aleatorios.

**RANKING:** Posición que ocupa una página *web* entre los resultados hallados por un buscador ante una consulta determinada.

**RATÓN:** Dispositivo periférico, extraíble o inalámbrico conectado a un ordenador que permite al usuario transmitir órdenes de ejecución al (CPU) ordenador sin necesidad de conocer complejos comandos del teclado.

**RATIO DE CONVERSIÓN:** Porcentaje de visitantes de un sitio *web* que realizan las acciones que previamente han sido marcadas como un objetivo por el responsable de la *web*, y mide la eficacia de una estrategia de marketing en cuanto a la tendencia de los usuarios visitantes de la página a convertirse en potenciales clientes.

**RDP (*Remote Desktop Protocol*):** Protocolo de Escritorio Remoto. Servicios comúnmente usados para el acceso remoto a equipos de los usuarios por los servicios de soporte para realizar asistencia remota accediendo al escritorio de los usuarios. También permite a los propios usuarios el acceso a su equipo de trabajo cuando no está en la oficina, facilitando así el trabajo por movilidad aun cuando dependiendo de la conexión.

**REALIDAD VIRTUAL:** Tecnologías que buscan reproducir la realidad mediante la generación de imágenes que se visualizan a través de un dispositivo con un visor especial, sensores, etc., que permiten al usuario tener la sensación de ser partícipe de lo que está percibiendo. Generalmente aplicado al campo de los videojuegos, de los entrenamientos en deportes de riesgo e incluso en la simulación de situaciones en fase de prueba del tipo determinadas operaciones quirúrgicas.

**RED:** Interconexión e intercomunicación entre dispositivos *hardware* y *software* que permite la transferencia y el intercambio de datos, recursos y servicios, tanto conectados físicamente como de forma inalámbrica, utilizando determinados protocolos de transmisión de información por la red.

**RED INFORMÁTICA:** Conjunto de equipos informáticos conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos con la finalidad de compartir información y recursos en la distancia, asegurar la confiabilidad y la disponibilidad de la información, aumentar la velocidad de transmisión de los datos y reducir el coste general de estas acciones.

**REDES SOCIALES:** Estructura social en la que los nodos representan a los usuarios y las aristas a las relaciones de interacción o intercambio de información entre los mismos. El *software* origen de las redes sociales parte de la teoría de los ‘seis grados de separación’, según la que cualquier persona del planeta puede llegar a estar conectada con cualquier persona desconocida en cualquier otra parte del planeta a través de seis personas, adquiriendo así el alcance exponencialmente viral de la información compartida en redes sociales, ya que el número de contactos crece con el número de enlaces de la cadena, siendo necesario un pequeño número de contactos para poder llevar información a la humanidad entera.

**REMARKETING:** También denominado *Retargeting*. Es una modalidad basada en volver a impactar a un usuario que ha visitado una *web* pero se ha marchado sin completar ninguna acción del tipo compra o registro.

**REPLICAR:** Guardar una copia de los datos, registros o ficheros que contienen información.

**RESET:** Reiniciar el ordenador sin necesidad de dar las órdenes habituales de apagar y encender. Es lo típico que probamos cuando se nos queda “colgado” antes de “apagar a la brava”.

**RETURN:** Tecla del teclado que tiene la función de introducir una orden, seleccionar o confirmar una opción o separar párrafos en el procesador de textos. También es habitual denominarla «enter» o «Intro».

**ROI (*Return of investment*):** Retorno de la inversión. Parte de ganancia que se obtiene tras realizar una inversión publicitaria. También se denomina así al indicador que sirve para medir la efectividad de una campaña de *marketing* en función del coste de la inversión realizada y los beneficios reales obtenidos de forma directa como consecuencia de dicha campaña.

**ROM (*Read Only Memory*):** Memoria de lectura generalmente ubicada en la tarjeta del sistema, cuyo contenido no puede ser modificado por el usuario.

**ROUTER:** Enrutador o buscador de ruta que se encarga de analizar el paquete de *software* de origen y destino buscando la ruta o el camino más corto entre uno y otro, generalmente para transmitir mensajes en una red que soporta tráfico de datos.

**RPM de página:** Determina la cantidad de ingresos que una *web* percibe por publicidad, calculados del modo →  $\text{Ingresos estimados} / \text{Número de visitas a páginas} * 1000$

**RSS:** Es parte de la familia de los formatos XML desarrollado específicamente para sitios de noticias y *weblogs* que se actualizan con frecuencia y por medio del cual se puede compartir la información y usarla en otros sitios *web* o programas. A esto se le conoce como sindicación.



**SAN (Storage Area Network):** Red de área de almacenamiento para conectar servidores.

**SAP (Sistemas, aplicaciones y procesos/productos):** *Software* para aplicaciones de negocio o ERP (*Enterprise Resource Planning* – Sistema de planificación de recursos empresariales) que posibilita la comunicación e interacción de datos de toda la empresa, procesa grandes cantidades de datos y facilita información útil para la toma de decisiones.

**SCAN CODE:** Código asignado a las teclas del teclado de un ordenador asignado a un lugar en el mismo, de tal manera que aunque en diversos países las letras de una tecla concreta sean distintas, en su traducción signifiquen lo mismo en todos los idiomas.

**SCANNER:** Dispositivo que traduce los caracteres escritos o imágenes de un objeto digitalizado en un mapa de puntos de información que son enviadas al ordenador.

**SCROLL:** Movimiento en la pantalla, generalmente utilizado cuando bajamos en la lectura o visualización de un documento o página.

**SEARCH ENGINE:** Motor de búsqueda de información en internet o buscador.

**SEGURIDAD INFORMÁTICA:** Medidas técnicas y organizativas, que deben ser gestionadas de forma sistemática, desarrolladas para proteger los equipos informáticos individuales y conectados en una red frente a ataques y otros riesgos accidentales o intencionados.

**SEM (Search Engine Marketing):** *Marketing* de buscadores. Se trata de acciones de *marketing* en buscadores de internet de pago por *click* mediante la correspondiente puja por cada palabra clave (*keyword*). Uno de los sistemas de SEM más conocidos es *Google Adwords*.

**SEO (*Search Engine Optimization*):** Proceso de optimización del posicionamiento en búsqueda en buscadores de internet, buscando la mejor posición de una página *web* entre los primeros resultados. Influye en el buen posicionamiento la creación de contenido genuino (no plagiado ni reproducido) de calidad, conseguir enlaces entrantes de otras *webs* bien posicionadas en el sector de actividad, utilizar títulos y ALT ricos en palabras clave y emplear de forma correcta las metaetiquetas y *keywords*.

**SERVIDOR:** Ordenador central de un sistema de red que almacena datos de forma centralizada, gestiona recursos compartidos y envía archivos y/o ejecuta aplicaciones.

**SHAREWARE:** *Software* cedido por su creador con el fin de que sean probados de forma gratuita durante un período de tiempo a partir del cual el usuario debe adquirirlo previo pago de licencia.

**SISTEMA OPERATIVO:** Conjunto de programas que interactúan en un equipo para permitir la ejecución de las funcionalidades que el usuario pueda realizar en el uso del mismo.

**SITIO WEB (*Site o Website*):** Conjunto de páginas visibles en internet identificadas con una dirección (URL).

**SMARTPHONE:** Teléfono inteligente que funciona como un teléfono móvil pero posee características de un ordenador.

**SMART TV:** Televisión inteligente, ya que tienen integrados servicios de internet.

**SMS (*Short Message Service*):** Mensajes de texto entre dispositivos móviles.

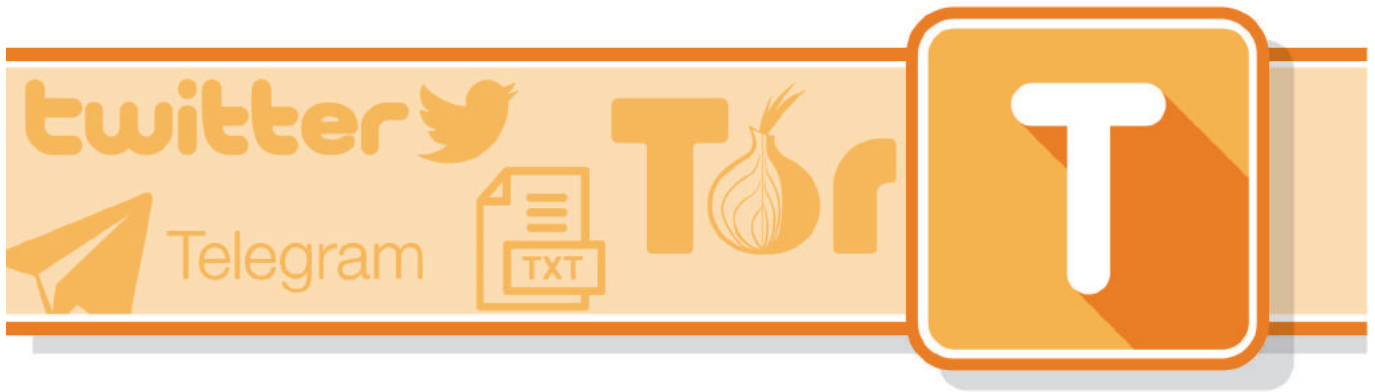
**SOFTWARE:** Programas escritos en un lenguaje interpretable por el equipo informático que permite ejecutar para realizar ciertas funciones o tareas.

**SOFTWARE LIBRE:** *Software* que respeta la libertad del usuario, ateniéndose a 4 libertades: usarlo para el fin que se quiera; realizar copias; modificarlo para ajustarlo; distribuir las mejoras.

**SPAM:** Correo, SMS o cualquier comunicación basura o no solicitada.

**SPYWARE:** Programa (*malware*) espía capaz de leer y/o almacenar información de nuestro equipo o dispositivo.

**STREAMING:** Audio y/o audio e imagen directamente visualizada de una página *web* sin necesidad de descarga previa.



**TABLET:** Ordenador con pantalla táctil de aspecto similar a un *smartphone* y que sustituye ratón y teclado por interacciones táctiles y teclados virtuales. Funciona con sistemas operativos y aplicaciones específicas.

**TAXONOMÍA:** Forma en que un sitio *web* organiza su información en categorías y subcategorías (normalmente se muestra en el mapa del sitio).

**TCP/IP:** Conjunto de protocolos que rigen la transmisión de información en una red. Ofrece conectividad de extremo a extremo determinando cómo deben ser formateados, direccionados, transmitidos, enrutados y recibidos los datos.

**TELEGRAM:** Programa de mensajería instantánea multiplataforma, de origen ruso, aparecido en 2013. Tiene características específicas (como los canales y grupos masivos) que, unido a sus especiales características de seguridad y privacidad, convierte a este sistema en el favorito de muchas comunidades.

**TELNET:** Protocolo de red que permite acceder a otra máquina para manejarla remotamente. Precisa de un programa específico que recibe y gestiona las conexiones y utiliza, generalmente, el puerto 23.

**TESTING:** Etapa del desarrollo de un sistema en la que se somete a una serie de pruebas a la aplicación que va a salir al mercado. El objetivo es validar si las funciones para el usuario están satisfechas (*testing* funcional) y si en el ambiente que va ejecutarse la aplicación su rendimiento es el deseado (*testing de performance*).

**TFT (*Thin-Film Transistors*):** Transistores de capa delgada. Tecnología de alta calidad empleada en pantallas de ordenadores portátiles y monitores.

**THUMBNAIL:** Miniaturas de las imágenes que se almacenan en cualquier dispositivo y nos ofrecen una vista previa de las mismas para una más rápida identificación.

**TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación):** Se encargan de la recogida, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información mediante la utilización de *hardware* y *software* como medio de sistema informático.

**TLS (*Transportation Layer Security*):** Capa de seguridad que proporciona cifrado de la comunicación (para evitar las escuchas) y autenticación robusta (asegurando que ambas partes de una comunicación son correctamente identificadas y que la comunicación no puede ser alterada).

**TOKEN:** Cadena de caracteres que tiene un significado coherente en un cierto entorno, especialmente en un lenguaje de programación. En seguridad se utiliza para facilitar la autenticación de usuarios.

**TOLERANCIA A FALLOS:** Propiedad de una máquina que le permite funcionar aun cuando falle alguno de sus componentes. Se obtiene a base de duplicidad de elementos y otras técnicas. Necesaria en sistemas que precisan alta disponibilidad.

**TOR:** Red de internet estructurada en capas que destaca por el anonimato de las comunicaciones y la teórica imposibilidad de rastrear el origen y destino de las mismas. Precisa un navegador específico (*Tor Browser*) para acceder a lo que también se conoce como la *Deep Web*.

**TRÁFICO WEB:** Cantidad de datos intercambiados en el uso de un sitio web. Viene determinado por el número de visitantes y el número de páginas que visitan.

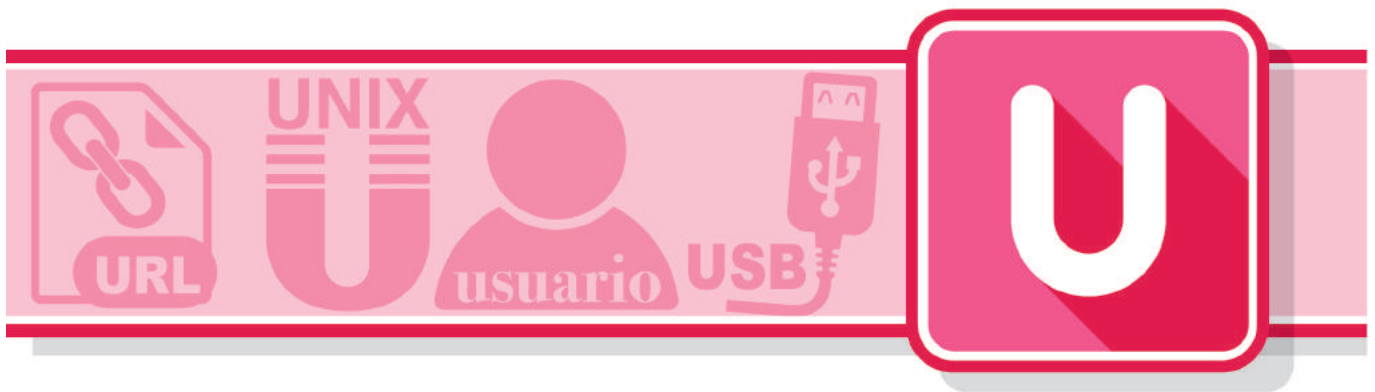
**TROL:** Usuario de internet en general, y las redes sociales en particular, que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tono, con la única intención de molestar o provocar una respuesta emocional negativa en el resto de usuarios.

**TROYANO:** Programa malicioso que, bajo una apariencia inofensiva, se ejecuta de manera oculta y permite el acceso remoto de un usuario no autorizado al mismo. Necesitan recibir instrucciones de un ciberdelincuente para realizar su propósito.

**TWITTER:** Red social de *microblogging* que destaca por su rapidez, inmediatez e interacción gracias a sus microentradas de texto de una longitud máxima de 280 caracteres (*tweets*) y destaca por generar intercambio de información, comentarios y contenido.

**TXT:** Extensión de los archivos que sólo contienen texto.





**UMTS (*Universal Mobile Telecommunication System*):** Tecnología de transmisión inalámbrica de datos y voz, sucesora del GPRS. También conocida como 3.5G o HSPA/HSPA+ (H/H+ en los móviles).

**UNIX:** Sistema operativo portable, multitarea y multiusuario desarrollado a finales de los 70 y que, además de su desarrollo propio, ha dado lugar a diversos sistemas operativos propios de distintas marcas: Solaris (Sun), AIX (IBM), HP-UX (HP), Mac OS X (Apple) y las distintas distribuciones de Linux.

**UPGRADE/UPDATE:** En español actualización. Medio por el que una versión de *software*, sistema operativo o aplicación recibe mejoras, correcciones de errores o solución de vulnerabilidades. En inglés se distingue *update* (actualización menor o dentro de la misma versión) de *upgrade* (actualización mayor o paso a una versión superior).

**URL:** Cadena de caracteres que designa una dirección única de internet. Es la dirección que tiene toda información en internet y permite que cualquier usuario la pueda encontrar.

**USB:** Tecnología que facilita la conexión automática de periféricos a un ordenador mediante un puerto (el USB) estandarizado. Por extensión, se ha llamado también USB a las memorias o discos duros externos conectados a este tipo de puertos.

**USUARIO:** Persona física que accede a un servicio, contenido o página determinada o que interactúa con una aplicación o *software*. Debe ser el centro al que orientar una estrategia de *marketing online* para facilitar su interacción.



**VENTURE CAPITAL:** (O fondos de Capital Riesgo). Entidades que financian *start-ups*, especialmente en su proceso de lanzamiento cuando el riesgo es más elevado. El objetivo es aumentar el valor de la *start-up* en su lanzamiento para, llegada su consolidación, retirarse obteniendo un beneficio.

**VISUAL BASIC:** Lenguaje de programación dirigida por eventos desarrollada por *Microsoft* a partir de *Basic*, añadiéndole un entorno integrado (editor de texto, depurador, compilador y editor de interfaces gráficas).

**VGA:** Estándar gráfico al que se adaptaron todos los fabricantes de ordenadores y que hoy día es el mínimo que todo *hardware* gráfico soporta. Por extensión también denomina una pantalla de ordenador estándar, la conexión de 15 pines y la resolución de 640 x 480 píxeles.

**VÍDEO:** Equipo electrónico que permite visualizar filmaciones audiovisuales a través de una pantalla o televisión.

**VIDEOCONFERENCIA/VIDEOLLAMADA:** Reunión a distancia entre dos o más personas que pueden verse y/o escucharse entre sí por medio de dispositivos. Se realiza mediante aplicaciones específicas (con cámara de vídeo y pantalla).

**VIDEOCONSOLA:** Un sistema de entretenimiento para el hogar que reproduce videojuegos además de otras características multimedia y de conexión a la red.

**VIDEOJUEGOS:** Juegos y programas de carácter lúdico que necesitan ser ejecutados en ordenadores o en otros dispositivos (consolas). En los últimos años su desarrollo ha sido espectacular, tanto desde el punto de vista comercial como en lo que respecta a sus prestaciones y capacidades, y se les conoce como *E-Sports*.

**VIRUS INFORMÁTICO:** Programa malicioso que se instala en el ordenador de un usuario sin el conocimiento o el permiso de este, atacando a los archivos o al sector de arranque replicándose a sí mismo para continuar su propagación. Algunos se limitan solamente a replicarse, mientras que otros pueden producir serios daños que pueden afectar a los sistemas.

**VR:** O realidad virtual. Entorno generado informáticamente que provoca al usuario la sensación de estar inmerso en él, favoreciendo una interacción y experiencia lo más cercano a la realidad. Se precisa de unas gafas o casco de realidad virtual para que la inmersión sea completa.



**W3C:** El Consorcio *World Wide Web* (W3C) es una comunidad internacional donde las organizaciones miembros, personal y el público en general trabajan conjuntamente para desarrollar estándares *web*. Liderado por el inventor de la *web*, Tim Berners-Lee, la misión del W3C es guiar la *web* hacia su máximo potencial

**WEBCAM:** Pequeña cámara digital compatible con la red, que permite establecer videoconferencias y *chats* con imagen. Cuando no se usa debería mantenerse tapada.

**WEBMASTER:** En una organización, la persona responsable del sitio *web* en todos los sentidos, tanto de funcionamiento.

**WIKI:** Sitio *web* cuyas páginas *web* pueden ser editadas por múltiples lectores a través del navegador *web*. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten para conseguir un contenido consensuado y actualizado.

**WIKIPEDIA:** Enciclopedia libre, gratuita y colaborativa, administrada por voluntarios. En ella, el internauta consulta las informaciones ya editadas y, si lo desea, puede añadir comentarios, expresar dudas e incluso indexar los elementos que considere oportunos, contribuyendo al crecimiento de esta enciclopedia cibernética.

**WLAN (*Wireless Local Area Network*):** Red de área local inalámbrica.

**WORLD WIDE WEB (*www*):** Sistema de organización de la información de internet a través de enlaces de hipertexto. En sentido estricto es el conjunto de servidores que emplean el protocolo HTTP.

**WHATSAPP:** Aplicación de mensajería instantánea para enviar y recibir mensajes, archivos y multimedia mediante internet. Ha superado los 1.000 millones de usuarios y ha sido adquirida por *Facebook*.

**WHOIS:** Protocolo TCP para efectuar consultas sobre el propietario de un nombre de dominio o dirección IP en internet.

**WEB:** La definición académica es: sistema de información distribuido, basado en hipertexto, creado a principios de los años 90 por Tim Berners-Lee, investigador en el CERN, Suiza. Hoy en día, además de la red en sí, cada uno de los sitios web o páginas también se denominan web coloquialmente y representa el centro de la estrategia de comunicación de cualquier empresa o particular.

**WIFI (*Wireless Fidelity*):** Conjunto de tecnologías inalámbricas (vía ondas de radio), para conectar dispositivos a la red en distancias relativamente reducidas (enlaces dentro del hogar (*router-dispositivo*) o públicos (hoteles, aeropuertos, etc., denominados genéricamente *hotspots*).

**WINDOWS:** Aunque técnicamente no es un sistema operativo (contiene realmente uno, antes *MS-DOS* y ahora *Windows NT*), se le suele conocer como el sistema operativo de *Microsoft*. Ha contribuido a la explosión de la informática personal con su escritorio en forma de ventanas.

**WLAN: (*Wireless Local Area Network*)** Redes de área local a las que un usuario puede tener acceso a través de una conexión inalámbrica (*WiFi, Bluetooth...*)



**XML (*eXtensible Markup Language*):** Es un meta-lenguaje desarrollado por el *World Wide Web Consortium* (W3C) utilizado para almacenar datos en forma legible. Da soporte a bases de datos, siendo útil cuando varias aplicaciones deben comunicarse entre sí o integrar información. Es un estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas (bases de datos, editores de texto, hojas de cálculo...).

**XING:** Plataforma de *networking* en internet, donde se pueden gestionar y establecer contactos profesionales, basada en la teoría de los 6 grados de separación, permitiendo visualizar la red de contactos.

**XSS (*Cross-Site Scripting*):** Vulnerabilidad web que permite a una tercera persona inyectar en páginas web visitadas por el usuario código *JavaScript* o similar (ej: *VBScript*), evitando medidas de control *same origin*. Representa un vector de ataque que puede ser utilizado para robar información delicada, secuestrar sesiones de usuario, y comprometer el navegador, comprometiendo la integridad del sistema.



**Y2K:** Año 2000 o efecto 2000. *Bug* o error de *software* causado, en los primeros años de la informática personal, por el uso de los programadores del almacenamiento de fechas omitiendo los dos primeros dígitos del año para economizar memoria, lo que produjo errores al pasar de 1999 a 2000.

**YAHOO:** Empresa pionera en internet, muy popular en los inicios de la *web*, con su directorio web y servicios asociados entre los que destacaba su correo electrónico *Yahoo!*. Hoy en día su relevancia ha caído muchos enteros, especialmente tras ser víctima de uno de los mayores ciberataques de la historia que comprometieron prácticamente todas sus cuentas de correo. En julio de 2016 fue comprada por *Verizon*.

**YAMMER:** Red social empresarial y de *networking* de *Microsoft Office* utilizada para las comunicaciones intraempresariales de las corporaciones que hayan adquirido una licencia de *Office*.

**YOUTUBE:** Sitio *web* dedicado a compartir vídeos creado en 2005, siendo adquirido por *Google* en 2006. Aloja todo tipo de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos.

**YOUTUBER:** Usuario de internet que se gana la vida a través de su canal de *Youtube*, percibiendo ingresos por publicidad en función del número de visualizaciones de sus vídeos, que suelen ser de opinión, bromas, comentarios o consejos. Son verdaderos *influencers* de toda una generación llegando a tener ingresos millonarios.



**ZERO DAY:** Una vulnerabilidad *0-day* es aquella para la que no se conocen o no se han desarrollado aún las medidas que la solucionan. Es, por tanto, explotable por ciberdelincuentes para acceder y tomar el control de programas, máquinas, sistemas y redes enteras, con consecuencias muchas veces irreparables.

**ZIP:** Formato de compresión sin pérdida de archivos. Este tipo de archivos tienen la extensión .zip. En los 90 se denominaban así a unas unidades de almacenamiento externo de “gran” (para la época) capacidad (100Mb, cuando los discos extraíbles tenían una capacidad de 1,44 Mb).

**ZOMBI:** Ordenadores o dispositivos que, tras haber sido infectados por algún tipo de *malware*, pasan a estar controlados por el atacante pudiendo ser utilizados para efectuar otro tipo de ataques (como provocar un DDoS). Este uso se produce sin la autorización o el conocimiento del usuario del equipo.



E-BOOK  GUÍAS TIC

# GLOSARIO DE TERMINOLOGÍA TIC