

## Glosario de términos vinculados a Internet y WWW

### - A -

**AGP: (Accelerated Graphics Port):** Acelerador de video, para 3 dimensiones. Accede directamente a la memoria RAM. Permite guardar texturas. Velocidad hasta 1,07 GB por segundo.

**Applet:** Un programa que puede ser "bajado" (downloaded) desde una red y activado en la computadora del usuario.

**Archie:** Es un servicio de Internet que permite buscar FTP anónimos y acceder a archivos según criterio de búsqueda.

**Archie Servidor:** Es una computadora que contiene un directorio de uso público con archivos que se pueden capturar desde Internet vía FTP anónimo.

**ARPAnet: (Advanced Research Projects Administration Network,** ó Red de Administración de Proyectos de Investigación Avanzada) -- La precursora de Internet. Desarrollada a finales de los 60's y comienzos de los 70's por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, como un experimento en el tendido de redes de áreas amplias (wide-area) que soprotarían una guerra nuclear.

**ASCII: (American Standard Code for Information Interchange,** ó Código Estándar Americano para el Intercambio de Información) --Estandar para representación de caracteres. Existen 128 códigos representados por un número binario de 7 dígitos: 0000000 al 1111111. Estos no incluyen la letra eñe, los diferentes tipos de acento.

### - B -

**BBS (Bulletin Board System):** Es un sistema al que se accede desde una computadora a través del módem y la línea telefónica. Pone a disposición de los usuarios archivos y la posibilidad de intercambiar información.

**Bit : (Binary digit,** ó Dígito Binario) -- Un número representado en base-2 ó, en otras palabras, un 1 ó 0. La unidad básica de los datos para una computadora. El ancho de banda generalmente se mide en bits por segundo.

**BITNET : (Because It's Time Network)** -- una red de sitios educativos separada de la Internet, aunque el correo electrónico es libremente intercambiado entre estas dos. Listservers, la forma más popular de grupos de discusión por correo electrónico, se originó en BITNET. Las computadoras en BITNET son máquinas IBM VMS, y la red es probablemente la única red internacional que se está achicando.

**Backbone:** (columna vertebral) Conexión de alta velocidad o serie de conexiones que conectan a computadoras encargadas de circular grandes volúmenes de información. Conectan ciudades o países y constituyen la estructura fundamental de las redes de comunicación.

**Bandwidth:** (Ancho de Banda) - Volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos, capacidad de conexión. A mayor capacidad mayor velocidad. Se mide en **hertz** o **bps** (bits por segundo)

**Bookmark (marca):** Señal o recordatorio que los usuarios de Internet dejan en su aplicación de navegación para marcar un lugar interesante encontrado en la red a fin de poder volver a el posteriormente.

**Browser:** (Examinador) -- programa cliente utilizado para ver distintos tipos de recursos en Internet (páginas web, sitios FTP, etc.).

**Byte :** Conjunto de bits que representan un caracter. Ver también: Bit, Kilobyte.

- C -

**Cable modem:** Dipoitvo que se coloca entre una PC y la red de TV por cable, permitiendo que la PC envíe y reciba datos.La gran diferencia con un modem telefónico es la velocidad.

**Chat:** Servicio de conversación textual instantánea de Internet.

**Client :** (Cliente) -- Proceso responsable de interactuar con el usuario, a traves de teclado y/o pantalla. Envía los requerimientos al servidor y utiliza sus servicios.

**Cyberspace:** (Ciberespacio) - Término acuñado por el escritor William Gibson en su novela "Neuromancer", se usa regularmente para referirse a todo el rango de recursos de información disponible a través de una red de computadoras.

- D -

**Decode:** Programa que permite descodificar archivos que fueran generados utilizando Encode.

**Depth cue:** Técnica que los objetos lejanos tengan un color cada vez mas parecido al del fondo, según su distancia al observador.

**Dial-in:** Conexión a Internet que se establece a través de un modem y una línea telefónica. A cada usuario se le asigna un número IP dinámico, válido **sólo** durante la comunicación.

**Dial up:** Ver Dial-in.

**DNS (Domain Name System/Sever, Servidor de nombres de dominios):** Sistema de computadoras y bases de datos distribuidas organizadas en forma jerárquica que se encarga de convertir (resolver) las direcciones de Internet (como [www.redcyt.secyt.gov.ar](http://www.redcyt.secyt.gov.ar)) en la dirección IP correspondiente y viceversa. Componen la base de funcionamiento de las direcciones electrónicas en Internet y están organizadas jerárquicamente.

**DVD (Digital Versatil Disc):** Semejante a un CD-Rom (discos ópticos), pero con una capacidad de almacenamiento 26 veces mayor (17 gigabytes). Los datos contenidos pueden ser **interpretados** por una computadora con lectora DVD-ROM. Por ahora no son regrabables.

- E -

**e-bussines:** Comercio electrónico. Aplicación que utiliza las facilidades provistas por la tecnología de redes para realizar transacciones comerciales (por ejemplo: ventas, pagos, compras, etc.).

**E-mail/e-mail (Electronic Mail / correo electrónico):** Sistema de correo, transmisión de mensajes entre una computadora origen y otra destino, utilizando las redes de comunicación a las cuales

estas computadoras están conectadas. Este sistema de comunicación es la aplicación de mayor uso dentro de las utilidades de Internet.

**E-mail address (dirección de correo electrónico):** Equivale a la dirección postal de una persona o institución.

**Encode:** Programa para codificar archivos. Para leerlos se deberá utilizar Decode

**Eudora:** Software de correo electrónico.

- F -

**FAQ (Frequently Asked Questions):** Documento que contiene respuestas a las preguntas formuladas con mayor frecuencia.

**Finger:** Es una aplicación que muestra información sobre usuarios de una computadora. Si se ingresa el nombre de una computadora, se obtiene una lista de todos los usuarios que la utilizan. Si se ingresa un nombre de usuario se obtiene información respecto a ese usuario.

**FIREWALLS:** (A prueba de fuego). Conjunto de programas de protección y dispositivos especiales que colocan barreras al acceso exterior a una determinada red privada. Es utilizado para proteger los recursos de una organización, de consultas externas no autorizadas.

**Frame buffer:** Un área de memoria donde se almacena la imagen que se muestra en pantalla.

**Freeware:** Programas de distribución libre y gratuita.

**FTP (File Transfer Protocol):** Protocolo estándar para transferencia de archivos entre computadoras, utilizado Internet.

**FTPmail: (File Transfer Protocol mail):** Protocolo estándar para transferencia de archivos entre computadoras, utilizado correo electrónico.

- G -

**Gateway:** Puerta de salida. Es un mecanismo de extensión del servidor Web, que adecua la información permitiendo visualizarla a través de un browser.

**GIF (Graphics Interchange Format):** Formato Gráfico desarrollado para intercambio de imágenes a través de diferentes plataformas.

**Gopher:** Protocolo basado en arquitectura cliente-servidor. Sistema de conexión que permite almacenar documentos en un servidor y, el cliente se encarga de su recuperación y presentación.

- H -

**Handheld PC:** Computadora pequeña con teclado miniatura (miniteclado) para entrada de datos.

**Hipermedia:** La WWW es una aplicación hipermedia que incluye enlaces a textos, sonidos, imágenes, videos y animaciones.

**Hipertexto:** Texto con organización multidimensional que permite "saltar" de un documento a otro.

**Hipervínculo (Link):** Salto de un texto o mapa de imagen sensible, a una página u otro tipo de archivo en WWW. Los hipervínculos son la forma principal de explorar páginas y sitios Web.

**Home page:** Forma de denominar a la primera de varias páginas que tiene un servidor Web. Equivale a la portada o a la primera plana de un diario o revista.

**Host (sistema central):** Actualmente sinónimo servidor.

**Hosting:** Espacio en el disco de un servidor (host) dedicado a las páginas Web.

**HTML ( Hypertext Markup Languaje):** Lenguaje de marcación hipertextos utilizado para escribir documentos WWW. Este código permite que la herramienta de navegación presente información por pantalla y se pueda acceder a ella mediante los hiperenlaces.

**HTTP (HiperText Transfer Protocol):** Es un protocolo, similar conceptualmente al Protocolo Gopher. Cada requerimiento de documentación de un servidor Web, es una nueva conexión al servidor, una vez transferido el documento solicitado la misma conexión se cierra.

- I -

**Interconexión de Sistemas Abiertos ( OSI, Open Systems Interconnection):** Conjunto de protocolos diseñados por comités ISO con el propósito de convertirse en estándares internacionales de arquitectura de redes de ordenadores.

**Internet:** Interconexión mundial de computadores basados en los protocolos TCP/IP.

**IP: (Internet Protocol)** Protocolo de Internet definido en el RFC 791. Confirma la base del standard de comunicaciones de Internet. El IP provee un método para fragmentar (deshacer en pequeños paquetes) y rutear (llevar desde el origen al destino) la información. Es inseguro, ya que no verifica que todos los fragmentos (paquetes) del mensaje lleguen a su destino sin perderse en el camino. Por eso, se complementa con el TCP.

**IP: Número o dirección (IP address):** Dirección numérica asignada a un dispositivo de hardware (computadora, router, etc.) conectada a Internet, bajo el protocolo IP. La dirección se compone de cuatro (4) números, y cada uno de ellos puede ser de 0 a 255, por ejemplo 200.78.67.192. Esto permite contar con hasta 256 elevado a la 4 números para asignar a las computadoras: cerca de 4 mil millones. Las direcciones IP se agrupan en clases. Para convertir una dirección IP en una dirección electrónica utilizable (por ejemplo, [www.clarin.com.ar](http://www.clarin.com.ar)) se utilizan los DNS (ver **DNS**).

**IRC (Internet Relay Chat)** Servicio de conversación textual instantánea de Internet.

**ISP (Internet Service Provider, Proveedor de Servicios de Internet):** ver Provider.

- J -

**JAVA :** Lenguaje orientado a objetos y desarrollado por Sun Microsystem. Comparte similitudes con C y C++. El principal objetivo de JAVA es hacer un lenguaje capaz de ser ejecutado de una forma segura a través de Internet. En el World Wide Web casi todos los browsers interpretan código Java.

**JPEG (Join Photographic Expert Group):** Formato gráfico comprimido desarrollado por la Join Photographic Expert Group. El formato JPEG soporta 24 bits por pixel en imágenes de color y 8 bits por pixel en imágenes con escala de grises.

- K -

**Kilobyte** : 1 Kb representa 1024 (o  $2^{10}$ ) bytes.

- L -

**Linea dedicada (Leasing Line)**: forma de conexión a Internet (con acceso las 24 horas) a través de un cable hasta un proveedor de Internet. Esta conexión puede ser utilizada por varias personas en forma simultánea.

**Linux**: Sistema operativo basado en Unix, específico para computadoras personales.

**Local Area Network (LAN) (Red de Area Local)**: Red de datos para dar servicio a un área geográfica máxima de unos pocos kilómetros cuadrados, por lo cual pueden optimizarse los protocolos de señal de la red para llegar a velocidades de transmisión de hasta 100 Mbps (100 millones de bits por segundo).

- M -

**Majordomo**: Sistema automático de manejo de listas de correos electrónicos.

**Microservidor**: Esta computadora tiene las mismas facilidades que un servidor, pero está orientada a grupos de trabajo mas pequeños que los que constituyen una red. Tiene todos los recursos de hardware y software necesarios para Intranet e Internet (web, correo electrónico, búsqueda de documentos, servicio de archivos para plataforma cruzada, etc.)

**MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions)**: Protocolo que permite enviar archivos de diferente tipo: audio, vídeo e imágenes, con el mensaje del correo electrónico.

**MIRROR**: Término usado en Internet para hacer referencia a un FTP, WEB o cualquier otro recurso que es espejo de otro. Estos mirrors se realizan automáticamente y en una frecuencia determinada, y pretenden tener una copia exacta del lugar del que hacen mirror.

**MMX (Mastergroup Multiple X)**: Tecnología que incrementa la capacidad multimedia de los procesadores (compresión de vídeo, manipulación de imágenes, mejoramiento en los procesos de lectura/escritura).

**Módem (modulador-demodulador)**: Dispositivo que convierte información digital en analógica para poder ser transmitida por una línea telefónica y viceversa; información analógica en digital para transmitirla a una computadora.

**Motor de Búsqueda**: Programas disponibles en Internet para realizar búsquedas en bases de datos.

- N -

**Nap (Network Access Point, Centro de Acceso a la Red)**: Punto de interconexión para intercambio de datos de dos o mas conexiones pertenecientes a distintas organizaciones o ISPs.

**Netiqueta (netiquet)**: Juego de palabras en inglés que combina las palabras net , red, y etiquette, etiqueta, designando las reglas de comportamiento en Internet para la buena relación entre usuarios.

**Netscape:** Programa visualizador capaz de interpretar archivos escritos en HTML. Se utiliza para navegar por los distintos servidores de información en Internet.

**Newsgroup:** Son grupos de interés sobre diversos temas mediante Usenet.

**Nodo:** Computadora que forma parte de la red a la cual se conectan varias máquinas.

- O -

**Octeto (octec):** Un octeto está formado por ocho unidades de información llamadas bits. Este término se usa en redes en vez de byte porque algunos sistemas tienen bytes que no están formados por ocho bits.

- P -

**Página (Page o Webpage):** Unidad que muestra información en la Web. Una página puede tener cualquier longitud, si bien equivale por lo general a la cantidad de texto que ocupan dos pantallas y media. Las páginas se diseñan en un lenguaje llamado **HTML**, y contienen enlaces a otros documentos. Un conjunto de páginas relacionadas componen un **Site**.

**Palm Size PC:** Computadora pequeña con reconocimiento de escritura, como entrada de datos. También llamada PDA (Personal Digital Assistant)

**Packet Switching:** Este es el método utilizado para transmitir datos en Internet. En packet switching, los datos que salen de una computadora son divididos en "paquetes", donde cada "paquete" tiene la dirección del destinatario y del remitente. Esto permite que los "paquetes" de distintas fuentes viajen por las mismas líneas, y sean organizados y dirigidos por diferentes rutas por máquinas especiales en el camino. De esta forma mucha gente puede utilizar las mismas líneas simultáneamente.

**Password :** (Contraseña) - Un código usado para acceder a un sistema protegido, cuando se crea una contraseña conviene utilizar caracteres alfanuméricos. Ver también: Login.

**PDA (Personal Digital Assistant):** Ver Palm Size PC.

**Pegasus:** Software de correo electrónico.

**POP:** Tiene dos acepciones comunes: "Punto de Presencia ó de Venta" ("Point of Presence") y "Protocolo de Oficina de Correo" ("Post Office Protocol"). Un "Punto de Presencia" usualmente se refiere a una ciudad o localidad en la que se puede conectar una red, por lo general a través de líneas telefónicas dial-up. Así, si una compañía proveedora de servicios de Internet dice que pronto tendrán un POP en Buenos Aires, significa que tendrán un número local en Buenos Aires, y/o un lugar donde se puedan conectar líneas dedicadas. La segunda acepción, "Protocolo de Oficina de Correo", se refiere a la manera en que programas de correo electrónico como Eudora obtienen el correo del servidor. Cuando se obtiene una cuenta SLIP, PPP, ó shell casi siempre viene con una cuenta POP en ella, y es a esta cuenta la que usa el programa de correo electrónico para recibir los mensajes. SLIP

**Port** (puerta) Número que identifica servicios de Internet. (i.e. Port 23 Telnet, etc).

**PPP:** (Point to Point Protocol, ó Protocolo de Punto a Punto) -- mejor conocido como el protocolo que permite a una computadora hacer una conexión TCP/IP a través de líneas telefónicas

regulares y un módem, y así estar realmente en Internet. PPP está gradualmente reemplazando a SLIP para este propósito.

**Provider (Proveedor, ISP o Intermediario):** empresa que actúa de mediador entre un usuario de Internet y la red Internet. Ofrece el servicio de conexión dial-in o dedicado, y brinda servicios adicionales como el Web farming (hosting).

- R -

**RAMDAC: (Random Access Memory Digital to Analog Converter)** Dispositivo que convierte la información digital a señales analógicas para el monitor.

**Red (network):** Red de computadores. Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en diferentes lugares. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes.

**Router:** (Enrutador) Computador especializado responsable por determinar las vías y rutas que debe tomar la información para llegar al destino final.

- S -

**Server (Servidor de información):** Computadora que permite utilizar sus recursos (datos, impresoras, accesos) a otras, a través de una red.

**Shareware:** Programas que se pueden distribuir libremente y usar durante un período de evaluación, tras el cual hay que pagar al autor, si se lo quiere seguir usando.

**Site (Sitio):** En general, se lo utiliza para definir un conjunto coherente y unificado y objetos intercomunicados, almacenados en un servidor. Formalmente es: un servicio ofrecido por un server en un determinado port. Esta definición no siempre hace corresponder a un sólo site con un server, por ejemplo: varios servers pueden responder a un mismo site (por ejemplo los 8 servers que componen el buscador Yahoo) y también es posible que un sólo server atienda simultáneamente a varios sites, como sucede en los servers de los proveedores de las Web farming.

**Slip (Serial Line Internet Protocol):** Protocolo adicional usado para enlazar computadoras que usan TCP/IP sobre una línea serial como son los circuitos telefónicos.

**SMTP (Simple Mail Transfer Protocol):** Parte del grupo de protocolos TCP/IP the Internet standard. Protocolo que maneja la entrega de mensajes entre servidores de Internet.

- T -

**Talk (conversación, charla):** Protocolo que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito entre sí en tiempo real.

**TCP/IP ( Transmission Control Protocol/Internet Protocol):** Unión de dos protocolos de comunicaciones. TCP protocolo de control de transmisión, se ocupa del envío y del orden de los paquetes de información. IP identificación de máquina (transmisora/receptora). Equivale a un sobre con destinatario y remitente.

**Telnet:** Protocolo estándar que permite el acceso remoto desde una máquina a otra, ambas conectadas a Internet.

**Trumpet:** Programa para Microsoft Windows que permite el uso de servicios de red TCP/IP.

- U -

**UDP (User Datagram Protocol):** Es un protocolo que agrega dos datos al "paquete", el número de port y opcionalmente, un número denominado checksum (chequeo por suma), que identifica si la información fue accidentalmente modificada.

**Unix:** Sistema operativo multiusuario de mucha difusión en ambientes académicos.

**URL (Uniform Resource Locator/Localizador uniforme de recursos):** Apuntador a un directorio o archivo (total o parcial).

**Usenet:** Conjunto de foros de discusión llamados grupos de noticias o newsgroups.

**UUCP (Unix to Unix CoPy):** Originalmente sólo significaba unix to unix copyfile, esto es copiar archivos en entornos Unix. Protocolo usado por los sistemas operativos Unix y Linux para envío y recepción de mensajes (correo electrónico).

- V -

**Virus:** Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas que los almacenan.

**Visualizador (Browser) :** Programa que sirve para navegar, recorrer o explorar páginas de World Wide Web.

**Vídeo on Demand:** Servicio asíncrono de televisión interactiva que provee al usuario el acceso a material de vídeo almacenado de forma digital en servidores remotos.

**VRML (Virtual Reality Modeling Language):** Próximo estándar del nuevo consorcio de la Web 3D, y el RoundAbout Immersive Video System. El proyecto inicial del VRML nació a mediados de 1994 en la primera conferencia mundial de la World Wide Web, en Ginebra, con el fin de que exista un lenguaje estándar para crear **simulaciones virtuales e interactivas** en la Web. Estas implican poder recorrer los 360 grados de cualquier escenario a través de una foto panorámica o de un video tomado desde varios puntos de vista para que el usuario pueda elegir el **ángulo de visión**. También se aplican en todo tipo de gráficos y objetos animados, dando una verdadera sensación de **profundidad de campo**.

- W

**WAIS: (Wide Area Information Servers)** Servicio de información. Permite encontrar al usuario un determinado texto/docuemnto y usar su contenido para encontrar mas información similar.

**WHOIS:** Sistema que permite a personas autorizadas buscar determinada información.

**WWW (World Wide Web o W3):** Conjunto de servidores que proveen información organizada en sitios, cada uno con cierta cantidad de páginas relacionadas. La Web es una forma novedosa de organizar toda la información existente en Internet a través de un mecanismo de acceso común de fácil uso, con la ayuda del hipertexto y la multimedia. El hipertexto permite una gran flexibilidad en la organización de la información, al vincular textos disponibles en todo el mundo. La multimedia aporta color, sonido y movimiento a esta experiencia, haciendo versátil y ameno el contenido de la

Web. El contenido de la Web se escribe en lenguaje HTML y puede utilizarse con intuitiva facilidad mediante un programa llamado navegador. Se convirtió en el servicio mas popular de la red Internet y se emplea cotidianamente para los mas diversos usos: desde leer un diario de cualquier parte del mundo hasta participar de un juego grupal.

- Z

**Z-buffer:** Prememoria donde se almacenan los datos de distancia al observador de cada objeto. (ver Depth cue).