Anexo 3: Glosario de términos

Análogo: Transmisión de voz e imágenes usando señales eléctricas.

Any device: Cualquier dispositivo.

Any place: Cualquier lugar.

Any time: A cualquier hora.

Banners: Formato publicitario que consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una página Web. Prácticamente en la totalidad de los casos, su objetivo es atraer tráfico hacia el sitio Web del anunciante que paga por su inclusión.

***Big Brother*:** Personaje de la novela de George Orwell "1984" de carácter omnipresente que junto con Emmanuel Goldstein es el fundador del Partido, que todo lo controla. Su existencia es enigmática, pues nunca llega a aparecer en persona ni a decirse su nombre real, pudiéndose tratar simplemente de una invención por parte del Partido para ser utilizada como arma propagandística e infundir a la población confianza a la vez que temor y respeto.

Blog: Término inglés blog o *web Log* que proviene de las palabras Web y *log* (*'log'* en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet (en línea).

Branded content: Conocido también como *Branded entertainment y Product placement*, es una forma relativamente nueva de medio de publicidad que difumina las distinciones convencionales entre lo que constituye publicidad y entretenimiento.

Buscador: Motor de búsqueda es un sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores Web. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

Celular: Dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil. Se denomina celular debido a las antenas repetidoras que conforman la red, cada una de las cuales es una célula, si bien existen redes telefónicas móviles satelitales. Su

principal característica es su portabilidad, que permite comunicarse desde casi cualquier lugar.

CEO *(Chief Executive Officer):* Director ejecutivo de una empresa.

Chat: El chat que también se conoce como ciber-charla, es un anglicismo que usualmente se refiere a una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas, desde y hasta cualquier parte del mundo.

Cibercultura: Cibercultura es la cultura que emerge, o está emergiendo, del uso de la computadora para la Comunicación, el entretenimiento y el mercadeo electrónico. Cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet.

Cloud-Computing: Es un estilo de procesamiento en el cual los recursos escalables y de manera habitual virtualizados dinámicamente se proporcionan como un servicio sobre la Internet. Los usuarios no necesitan tener conocimiento de, experiencia en, o control sobre la infraestructura de tecnología *"in the cloud"* que los respalda.

Comunidad virtual: Se denomina comunidad virtual a aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet.

DARPA *(Defense Research Projects Agency):* Agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos responsable del desarrollo de nuevas tecnologías para uso militar.

DARPANET: Agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos responsable del desarrollo de nuevas tecnologías para uso militar en la red.

Dial-up: Una conexión por línea conmutada es una forma barata de acceso a Internet en la que el cliente utiliza un módem para llamar a través de la Red Telefónica Conmutada (RTC) al nodo del ISP, un servidor de acceso (por ejemplo PPP) y el protocolo TCP/IP para establecer un enlace módem-a-módem, que permite entonces que se enrute a Internet. Por influencia del inglés es frecuente que, también en castellano, se llame a este tipo de conexión *dial-up.* La desventaja de este tipo de conexión es que es lenta comparada con las conexiones de tipo DSL, también llamada Internet flash.

Digital: Representación de voz u otra información usando los dígitos 0 y 1. Los dígitos son trasmitidos como pulsaciones en serie. Las redes digitales tienen mayor capacidad, son más funcionales y tienen mejor calidad.

Dispositivos portátiles: PDA, Laptops, celulares, reproductores de Mp3.

E-mail: Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente (también denominados mensajes electrónicos o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos.

Facebook: Sitio Web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

FLOSS: Concepto que designa al *"Free/Libre and Open Source Software"*, es decir, al "*Software* Libre y de Código abierto".

Focus group: Grupos focales

Foro: En Internet es también conocido como foro de mensajes, de opinión o foro de discusión y es una aplicación Web que le da soporte a discusiones u opiniones en línea.

Generación Net: Net es la generación que creció con Internet.

GNU (Linux Operating System): *Software* creado por usuarios.

Google: Empresa propietaria de la marca Google, cuyo principal producto es el motor de búsqueda del mismo nombre.

Imagen digital: Una imagen digital, también llamada gráfico digital, es una representación bidimensional de una imagen utilizando bits (unos y ceros). Dependiendo de si la resolución de la imagen es estática o dinámica, puede tratarse de un gráfico rasterizado o de un gráfico vectorial. A menos que se indique lo contrario en general por imagen digital se entiende gráfico rasterizado.

***Internet Telephone* (IP):** La telefonía IP conjuga dos mundos históricamente separados: la transmisión de voz y la de datos. Se trata de transportar la voz, previamente convertida a datos, entre dos puntos distantes. Esto posibilitaría utilizar las redes de datos para efectuar las llamadas telefónicas, y yendo un poco más allá, desarrollar

una única red que se encargue de cursar todo tipo de comunicación, ya sea vocal o de datos.

Juegos de rol: Juegos de video.

Laptop: Computadora portátil o pequeña computadora personal móvil, que pesa normalmente entre 1 y 3 Kg.

Medios convencionales: Radio, televisión y medios impresos.

MMS *(Multimedia Message System):* Sistema de mensajería multimedia es un estándar de mensajería que le permite a los teléfonos móviles enviar y recibir contenidos multimedia, incorporando sonido, video, fotos o cualquier otro contenido disponible en el futuro. La mensajería multimedia nos permite el envío de estos contenidos además a cuentas de correo electrónico, ampliando las posibilidades de la comunicación móvil, pudiendo publicar nuestras fotografías digitales o actuar en Weblogs sin mediación de una computadora.

Multitasking: Habilidad de operar más de un aparato o medio de comunicación al mismo tiempo.

Mundos virtuales: Es un campo relacionado con la inteligencia artificial. Se trata de la simulación de mundos o entornos,

denominados virtuales, en los que el hombre interacciona con la máquina en entornos artificiales semejantes a la vida real.

Navegador de Internet: Programa que permite visualizar la información que contiene una página Web (ya esté esta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en uno local).

NFSNET: Agencia del gobierno de Estados Unidos independiente que impulsa investigación y educación fundamental en todos los campos no médicos de la Ciencia y la Ingeniería en la red.

NSF *(National Science Foundation):* Agencia del gobierno de Estados Unidos independiente que impulsa investigación y educación fundamental en todos los campos no médicos de la Ciencia y la Ingeniería.

On-line: En general, se dice que algo está en línea, *on-line* u *online* si está conectado a una red o sistema mayor.

Outsider: El término *"Outside"* identifica algo en la periferia de las normas sociales, por tanto, un "outsider" es alguien que vive aparte de la sociedad común o alguien que observa un grupo desde fuera.

P2P: Red informática entre iguales (en inglés, *peer-to-peer* -que se traduciría de par a par- o de punto a punto, y más conocida como P2P) se refiere a una red que no tiene clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan simultáneamente como clientes y como servidores respecto de los demás nodos de la red. Es una forma legal de compartir archivos de forma similar a como se hace en el e-mail o mensajeros instantáneos, sólo que de una forma más eficiente.

PC: (En inglés, *Personal Computer*) computadora personal u ordenador personal.

PDA: Del inglés *Personal Digital Assistant* (Asistente Digital Personal), es una computadora de mano originalmente diseñada como agenda electrónica (calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios) con un sistema de reconocimiento de escritura. Hoy día estos dispositivos, pueden realizar las mismas funciones que una computadora de escritorio (ver películas, crear documentos, juegos, correo electrónico, navegar por Internet, reproducir archivos de audio, etc.)

Podcast: Archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o AAC, y en algunos casos el formato libre Ogg y Ogn) su distribución es

mediante un sistema de sindicación que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

Programas de búsqueda inteligente: Ver buscadores.

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

Punto com: (Del inglés *commercial*, comercial) es un dominio de Internet genérico que forma parte del sistema de dominios de Internet. El término puntocom o punto com ha pasado a designar genéricamente en el lenguaje coloquial y de los negocios a las compañías que generan la mayor parte de su actividad económica desde Internet.

RealAudio: Utilizado en transmisiones por Internet en tiempo real. Esto quiere decir que una estación de radio puede transmitir su señal en vivo, directamente al usuario final, sin necesidad de descargar primero el archivo completo de audio. O bien, el usuario puede escuchar, bajo petición *(on demand),* un archivo almacenado en un

servidor externo. En ambos casos, el archivo de audio no se descarga en el ordenador del usuario final. La reproducción se realiza mediante "paquetes" que el servidor envía al usuario a un reproductor propio de la marca Real, llamado RealPlayer.

Realidad virtual: Es un sistema o interfaz informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, representación de las cosas a través de medios electrónicos o representaciones de la realidad, una realidad ilusoria, pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin red extensa, ya que existe sólo dentro de la computadora.

Reality show: Género televisivo en el cual se muestra lo que le ocurre a personas reales, en contraposición con las emisiones de ficción donde se muestra lo que le ocurre a personajes ficticios (personajes interpretados por actores, de ahí, su efecto de realidad.

Real-time: Tiempo real.

RealVideo: Vídeo formato desarrollado por *RealNetworks* para plataformas como Windows, Mac, Linux, Solaris, y teléfonos celulares. *RealVideo* permite ver contenidos de televisión sin necesidad de descargarlos.

Redes entre profesionales: Redes especializadas para establecer relaciones entre personas que se dedican al mismo ramo profesional.

Redes Sociales: Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, o rutas aéreas. También es el medio de interacción de distintas personas como por ejemplo juegos en línea, chats, foros, etc.

***Rewards*:** Premios.

RFID: (*Radio Frequency Identification*, en español identificación por radiofrecuencia) es un sistema de almacenamiento y recuperación de datos remoto que usa dispositivos denominados etiquetas, transpondedores o *tags* RFID. El propósito fundamental de la tecnología RFID es transmitir la identidad de un objeto (similar a un número de serie único) mediante ondas de radio. Las tecnologías RFID se agrupan dentro de las denominadas Auto ID *(automatic identification,* o identificación automática).

SMS ***(Short Message Service):*** Es un servicio disponible en los teléfonos móviles que permite el envío de mensajes cortos (también conocidos como mensajes de texto) entre teléfonos móviles, teléfonos fijos y otros dispositivos de mano.

Software: Equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).

Sonido envolvente: También conocido como sonido *Surround* se refiere al uso de múltiples canales de audio para provocar efectos envolventes a la audiencia, ya sea proveniente de una película o de una banda sonora. Esta tecnología ha llegado hoy a nuestros hogares, como parte fundamental de los sistemas de cine en casa o *Home Theaters.*

Talk show: Un *talk show*, como la traducción literal apunta, es un programa de entrevistas (show o espectáculo hablado). Todo formato de programa que se acople a esta definición cabe, desde las entrevistas a los debates.

Target group: Público meta u objetivo.

Tecnología 3G: Es la abreviación de tercera generación en telefonía móvil. Los servicios asociados con la tercera generación proporcionan la posibilidad de transferir tanto voz y datos (una llamada telefónica) y datos no-voz (como la descarga de programas, intercambio de e-mail, y mensajería instantánea).

Tecnología 4G: Estará basada totalmente en IP siendo un sistema de sistemas y una red de redes, alcanzándose después de la convergencia entre las redes de cables e inalámbricas así como en ordenadores, dispositivos eléctricos y en tecnologías de la información así como con otras convergencias para proveer velocidades de acceso entre 100 Mbps en movimiento y 1 Gbps en reposo, manteniendo una calidad de servicio (QoS) de punta a punta *(end-to-end)* de alta seguridad para permitir ofrecer servicios de cualquier clase en cualquier momento, en cualquier lugar, con el mínimo costo posible.

Televisión monofónica: Aparato de televisión sin entrada de audio y video.

TiVo: Es una tecnología que permite grabar el contenido de la televisión, pero a diferencia de los clásicos vídeos, lo hace en un disco duro que permite almacenar entre 80 y 300 horas de programación

recibida a través del cable, cable digital, transmisión satélite o la tradicional antena.

Triple-play: Empaquetamiento de servicios y contenidos audiovisuales (voz, banda ancha y televisión). Es la comercialización de los servicios telefónicos de voz junto al acceso de banda ancha, añadiendo además los servicios audiovisuales (canales de TV y pago por visión)

Video Sites: Sitios de Internet para subir y bajar vídeos.

Web 0.5: Apareció al principio de la década de los 80 como resultado del trabajo de Tim Berners-Lee, pionero de la arquitectura básica de la red.

Web 1.0: La Web 1.0 empezó en los años 60's, de la forma más básica que existe, con navegadores de solo texto, como ELISA, bastante rápidos, después surgió el HTML *(Hyper Text Markup Language)* que hizo las páginas Web más agradables a la vista y los primeros navegadores visuales como IE, Netscape, etc. La Web 1.0 es de solo lectura, el usuario no puede interactuar con el contenido de la página, (nada de comentarios, respuestas, citas, etc.); estando totalmente limitado a lo que el *Webmaster* sube a la página Web.

Web 2.0: El término, Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs o los Wiki, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Web 3.0: Es un neologismo que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos. Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento hacia hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones *non-browser*, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la Web semántica, la Web Geoespacial, o la Web 3D. Frecuentemente es utilizado por el mercado para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0. El término Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman, crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX. Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cual es la definición acertada.

Web 4.0: Es lo mismo que la Web 2.0 pero la visita es más avanzada y mejor orientada. AJAX es la clave de la 2.0, Los usuarios de AJAX

experimentarán un nuevo nivel, el de la WebOS, que podría marcar el paso a la Web 4.0.

Web semántica: La Web semántica (del inglés *semantic web*) es la "Web de los datos". Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la *World Wide Web*. Esas informaciones adicionales —que describen el contenido, el significado y la relación de los datos— se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento. El objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos y reducir la necesaria mediación de operadores humanos.

Webcam: Pequeña cámara digital conectada a una computadora, la cual puede capturar imágenes y transmitirlas a través de Internet en directo, ya sea a una página Web o a otra u otras computadoras de forma privada.

Weblogs: Ver Blog.

Wiki: Un wiki, o una wiki, es un sitio Web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador Web. Los

usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

WWW: En informática, *World Wide Web* (o la "Web") o Red Global Mundial es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas Web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.