

## Glosario Digital

1. **AIFF:** Es un estándar de formato de audio usado para almacenar datos de sonido en computadoras personales. El formato fue desarrollado en 1988 por Apple Inc.
2. **Análogo:** Que se puede adoptar aspecto semejante por cumplir determinada función, es decir, análogo significa parecido, semejante, etc.
3. **Base de Datos:** Conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
4. **Blog:** Sitio web en el que uno o varios autores publican cronológicamente textos o artículos, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente y donde suele ser habitual que los propios lectores participen activamente a través de sus comentarios.
5. **Byte:** Un byte es la unidad fundamental de datos en los ordenadores personales, un byte son ocho bits contiguos. El byte es también la unidad de medida básica para memoria, almacenando el equivalente a un carácter.
6. **Chat:** En general la noción de chat se usa para nombrar al intercambio de mensajes escritos de manera instantánea.
7. **Chrome:** Navegador web desarrollado por Google y compilado con base en varios componentes e infraestructuras de desarrollo de aplicaciones de código abierto.
8. **Community Manager:** Es el responsable de la comunidad virtual, digital, en línea o de internet, es quien actúa como auditor de la marca en los medios sociales, también funciona como gestor que cumple un nuevo rol dentro de la mercadotecnia, la Publicidad Online y la documentación, pues es una profesión emergente al igual que lo es el Record Manager.
9. **Cookies:** Es una pequeña información enviada por un sitio web y almacenada en el navegador del usuario, de manera que el sitio web puede consultar la actividad previa del usuario.
10. **Digital:** Se usa comúnmente para referirse a todos aquellos sistemas que representan, almacenan o usan la información en sistema binario, esto es a casi todos los aparatos electrónicos e informáticos que nos rodean actualmente.
11. **Dominio:** Hace referencia a una cierta estructura u organización de temas o conocimientos; al ambiente físico o simbólico de una disciplina; al saber exhaustivo respecto a un arte o una ciencia; y a la unidad territorial que está bajo control de un estado.
12. **E-mail:** Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos.

- 13. Envío masivo:** Es una modalidad de envío de mensajes a varios destinatarios, se puede dar en distintos correos electrónicos así como en aplicaciones móviles como whatsapp, bbm, etc.
- 14. Explorer:** es un navegador web desarrollado por Microsoft para el sistema operativo Microsoft Windows desde 1995. Es el navegador web más utilizado de Internet desde 1999, con un pico máximo de cuota de utilización del 95% entre el 2002 y 2003. Sin embargo, dicha cuota de mercado ha disminuido paulatinamente con los años debido a una renovada competencia por parte de otros navegadores, logrando aproximadamente entre el 30% y 54% en 2012
- 15. Firefox:** es un navegador web libre y de código abierto desarrollado para Microsoft Windows, Mac OS X y GNU/Linux coordinado por la Corporación Mozilla y la Fundación Mozilla. Usa el motor Gecko para renderizar páginas webs, el cual implementa actuales y futuros estándares web. A partir de agosto de 2012 Firefox tiene aproximadamente un 23% de la cuota de mercado, convirtiéndose en el tercer navegador web más usado, con particular éxito en Indonesia, Alemania y Polonia, donde es el más popular con un 65%, 47% y 47% de uso, respectivamente. Está en el número 2 en la lista de más descargas de navegadores web en Softonic. Entre las ventajas de este navegador se encuentra que puedes dar tu opinión para ayudar a hacer una próxima versión renovada o que tienes la opción de no ser rastreado.
- 16. FTP:** es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.
- 17. Gb:** es una unidad de medida de información normalmente abreviada como Gb, que equivale a 109 bits.
- 18. Gif:** es un formato sin pérdida de calidad para imágenes con hasta 256 colores, limitados por una paleta restringida a este número de colores. Por ese motivo, con imágenes con más de 256 colores (profundidad de color superior a 8), la imagen debe adaptarse reduciendo sus colores, produciendo la consecuente pérdida de calidad.
- 19. Hardware** se refiere a todas las partes tangibles de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado.
- 20. Hashtag:** Es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla o gato (#). Es, por lo tanto, una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida.
- 21. Hosting:** Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido

accesible vía web. Es una analogía de "hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones" donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

**22. http:** es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. HTTP fue desarrollado por el World Wide Web Consortium y la Internet Engineering Task Force, colaboración que culminó en 1999 con la publicación de una serie de RFC, el más importante de ellos es el RFC 2616 que especifica la versión 1.1. HTTP define la sintaxis y la semántica que utilizan los elementos de software de la arquitectura web (clientes, servidores, proxies) para comunicarse. Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor. Al cliente que efectúa la petición (un navegador web o un spider) se lo conoce como "user agent" (agente del usuario). A la información transmitida se la llama recurso y se la identifica mediante un localizador uniforme de recursos (URL). Los recursos pueden ser archivos, el resultado de la ejecución de un programa, una consulta a una base de datos, la traducción automática de un documento, etc.

**23. Index:** El archivo index.dat es un archivo de datos. Es un repositorio de información como URLs, búsquedas y archivos abiertos recientemente. Su propósito es el de permitir rápido acceso a los datos usados por Internet Explorer. Por ejemplo, cada dirección de Internet visitada es archivada en este archivo, permitiendo a Internet Explorer autocompletar rápidamente mientras el usuario tipea la dirección web. El archivo index.dat es específico del usuario y es abierto mientras el usuario está registrado. Existen archivos separados para historial de Internet Explorer, cache y cookies. El archivo index.dat nunca es removido o redimensionado. Un archivo index.dat demasiado grande puede perjudicar el rendimiento

**24. Internet:** Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

**25. IP:** es un concepto en teoría de la complejidad computacional que modela cómputos como el intercambio de mensajes entre dos partes. Las partes son el verificador y el demostrador, quienes interactúan por intercambio de mensajes para demostrar la pertenencia o no de una palabra dada a un lenguaje. El demostrador dispone de todos los recursos que necesite pero el verificador tiene un poder de cómputo acotado. El verificador realiza

preguntas al demostrador un número limitado de veces para determinar si la palabra dada pertenece o no al lenguaje.

- 26. Jpg:** Es el nombre de un comité de expertos que creó un estándar de compresión y codificación de archivos de imágenes fijas. Este comité fue integrado desde sus inicios por la fusión de varias agrupaciones en un intento de compartir y desarrollar su experiencia en la digitalización de imágenes. La ISO, tres años antes (abril de 1983), había iniciado sus investigaciones en el área.
- 27. Kb:** Es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el kB (con la 'k' en minúsculas) y equivale a 1024 bytes. Aunque el prefijo griego kilo- (χίλιοι) significa mil, el término kilobyte y el símbolo kB se han utilizado históricamente para hacer referencia tanto a 1024 (2<sup>10</sup>) bytes como a 1000 (10<sup>3</sup>) bytes, dependiendo del contexto, en los campos de la informática y de la tecnología de la información
- 28. La Nube:** del inglés cloud computing, es un paradigma que permite ofrecer servicios de computación a través de Internet.
- 29. Marketing on line:** Es el estudio de las técnicas del uso de Internet para publicitar y vender productos y servicios. Incluye la publicidad por clic, los avisos en páginas web, los envíos de correo masivos, la mercadotecnia en buscadores (incluyendo la optimización en buscadores), la utilización de redes sociales y la mercadotecnia de bitácoras o blogs.
- 30. Mb:** Es una unidad de medida de cantidad de datos informáticos. Es un múltiplo del byte u octeto, que equivale a 1024 B (un millón de bytes)
- 31. Megapixel:** Un megapíxel o megapixel (Mpx) equivale a 1 millón de píxeles, a diferencia de otras medidas usadas en la computación en donde se suele utilizar la base de 1024 para los prefijos, en lugar de 1000, debido a su conveniencia respecto del uso del sistema binario. Usualmente se utiliza esta unidad para expresar la resolución de imagen de cámaras digitales; por ejemplo, una cámara que puede tomar fotografías con una resolución de 2048 × 1536 píxeles se dice que tiene 3,1 megapíxeles (2048 × 1536 = 3.145.728).
- 32. MP3:** es un formato de compresión de audio digital patentado que usa un algoritmo con pérdida para conseguir un menor tamaño de archivo. Es un formato de audio común usado para música tanto en ordenadores como en reproductores de audio portátil.
- 33. MP4:** Es un formato contenedor especificado como parte del estándar IEC. Se utiliza para almacenar los formatos audiovisuales especificados por ISO/IEC y el grupo MPEG (Moving Picture Experts Group) al igual que otros formatos audiovisuales disponibles. Se utiliza típicamente para almacenar datos en archivos para ordenadores, para transmitir flujos audiovisuales y, probablemente, en muchas otras formas. Comúnmente utilizado para combinación de contenido de audio digital y vídeo digital, especialmente aquellos definidos por MPEG, pero también puede ser utilizado para

combinar muchos más tipos de contenido multimedia, tales como audio múltiple, vídeos, subtítulos e imágenes fijas, o con vitraje de velocidad variable o con velocidad variable de bits, frecuencia variable de muestreo, también puede combinar un contenido avanzado distinto denominado oficialmente "Rich Media" o "BIFS", con gráficos animados 2D y 3D, interactividad con el usuario, menús de DVD... Estos tipos de contenido no pueden ser combinados con AVI, con ser y todo AVI un contenedor más popular, al ser anterior y estar más extendido entre los usuarios. Igual que la mayoría de los formatos modernos, MPEG-4 permite streaming a través de Internet.

**34. MPEG-4:** es un método para la compresión digital de audio y vídeo. Fue introducido a finales de 1998 y designado como un estándar para un grupo de formatos de codificación de audio, video y las tecnologías relacionadas acordadas por la ISO / IEC Moving Picture Experts Group (MPEG) (ISO / IEC JTC1 / SC29/WG11), formalmente estándar ISO/IEC 14496 – Codificación de objetos audiovisuales. Los usos de MPEG-4 incluyen la compresión de datos de audiovisuales para la web, (streaming) y distribución de CD, voz (teléfono, videoconferencia) y difusión de aplicaciones de televisión.

**35. MPEG-4 AAC:** AAC (del inglés Advanced Audio Coding) es un formato informático de señal digital audio basado en el algoritmo de compresión con pérdida, un proceso por el que se eliminan algunos de los datos de audio para poder obtener el mayor grado de compresión posible, resultando en un archivo de salida que suena lo más parecido posible al original. El formato AAC corresponde al estándar internacional "ISO/IEC 13818-7" como una extensión de MPEG-2: un estándar creado por MPEG (Moving Pictures Expert Group).

Debido a su excepcional rendimiento y la calidad, la codificación de audio avanzada (AAC) se encuentra en el núcleo del MPEG-4, 3GPP y 3GPP2, y es el códec de audio de elección para Internet, conexiones inalámbricas y de radio difusión digital.

**36. Password:** es una forma de autenticación que utiliza información secreta para controlar el acceso hacia algún recurso. La contraseña debe mantenerse en secreto ante aquellos a quien no se les permite el acceso. A aquellos que desean acceder a la información se les solicita una clave; si conocen o no conocen la contraseña, se concede o se niega el acceso a la información según sea el caso.

**37. Pdf:** Es un formato de almacenamiento de documentos digitales independiente de plataformas de software o hardware. Este formato es de tipo compuesto (imagen vectorial, mapa de bits y texto). Fue inicialmente desarrollado por la empresa Adobe Systems, oficialmente lanzado como un estándar abierto el 1 de julio de 2008 y publicado por la Organización Internacional de Estandarización como ISO 32000-1.

**38. PHP:** Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido

dinámico. Fue uno de los primeros lenguajes de programación del lado del servidor que se podían incorporar directamente en el documento HTML en lugar de llamar a un archivo externo que procese los datos. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera la página Web resultante. PHP ha evolucionado por lo que ahora incluye también una interfaz de línea de comandos que puede ser usada en aplicaciones gráficas independientes. PHP puede ser usado en la mayoría de los servidores web al igual que en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin ningún costo.

- 39. Pixel:** es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.
- 40. Png:** Es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes. Este formato fue desarrollado en buena parte para solventar las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos.
- 41. Podcast:** Consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo, que puede incluir texto como subtítulos y notas) mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en su tiempo libre. No es necesario estar suscrito para descargarlos.
- 42. QuickTime:** Es un framework multimedia estándar desarrollado por Apple que consiste en un conjunto de bibliotecas y un reproductor multimedia (QuickTime Player). En su versión 7 es compatible con el estándar MPEG-4. Existe una versión Pro que añade diversas funcionalidades como la edición de vídeo y codificación a variados formatos como AVI, MOV, MP4. Con la versión Pro, también es posible grabar audio con un micrófono conectado al ordenador. En los Mac, aparte de grabar audio, es posible grabar vídeo. (esto puede ser posible con cámaras como la iSight)
- 43. Real Audio:** Es predominantemente 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. Cada "paquete" de audio es reproducido mientras que se recibe otro que lo sustituye en una carpeta temporal. A este proceso se le llama Buffering. Esto tiene la ventaja para el distribuidor es que los archivos no pueden ser copiados ni compartidos. La desventaja para el usuario es que sólo puede escuchar la transmisión online.

- 44. Record Manager:** Record Manager hace referencia a una de las nuevas profesiones referentes al Marketing, la Publicidad Online y la Archivística. Es el complemento al Community Manager dentro del departamento interactivo.
- 45. Redes Sociales:** es una forma de representar una estructura social, asignándole un grafo, si dos elementos del conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.) entonces se construye una línea que conecta los nodos que representan a dichos elementos. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal, que se pueden interpretar como relaciones de amistad, parentesco, laborales, entre otros.
- 46. RSS:** Es un formato XML para syndicar o compartir contenido en la web. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos. El formato permite distribuir contenidos sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS. Las últimas versiones de los principales navegadores permiten leer los RSS sin necesidad de software adicional. RSS es parte de la familia de los formatos XML, desarrollado específicamente para todo tipo de sitios que se actualicen 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 redifusión web o sindicación web (una traducción incorrecta, pero de uso muy común).
- 47. Safari:** es un navegador web de código cerrado desarrollado por Apple Inc. Está disponible para OS X, iOS (el sistema usado por el iPhone, el iPod Touch y el iPad) y Windows (sin soporte desde el 2012). Incluye navegación por pestañas, corrector ortográfico, búsqueda progresiva, vista del historial en CoverFlow, administrador de descargas y un sistema de búsqueda integrado.
- 48. Sitio:** es una colección de páginas de internet relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet.
- 49. Social Media Editor:** Tipo de trabajo en donde una persona se encarga de editar o actualizar noticias en las redes sociales y sitios web.
- 50. Software:** Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.
- 51. Spam:** Se llama spam, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados, no deseados o de remitente no conocido (correo anónimo), habitualmente de tipo publicitario, generalmente enviados en grandes cantidades (incluso masivas) que perjudican de alguna o varias maneras al receptor. La acción de enviar dichos mensajes se denomina spamming. La palabra spam proviene de la segunda guerra mundial, cuando los familiares de los soldados en guerra les enviaban comida enlatada; entre estas comidas

enlatadas estaba una carne enlatada llamada spam, que en los Estados Unidos era y sigue siendo muy común

- 52. Streaming:** Es la distribución de multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto al mismo tiempo que se descarga. La palabra streaming se refiere a: una corriente continua (sin interrupción). Este tipo de tecnología funciona mediante un búfer de datos que va almacenando lo que se va descargando en la estación del usuario para luego mostrarle el material descargado. Esto se contrapone al mecanismo de descarga de archivos, que requiere que el usuario descargue por completo los archivos para poder acceder a su contenido.
- 53. SWF:** es un formato de archivo de gráficos vectoriales creado por la empresa Macromedia (actualmente Adobe Systems).
- 54. Tags:** Es una marca con clase que delimita una región en los lenguajes basados en XML. También puede referirse a un conjunto de juegos informáticos interactivos que se añade a un elemento de los datos para identificarlo (Oxford English Dictionary). Esto ocurre, por ejemplo, en los archivos MP3 que guardan información sobre una canción así como sobre el artista que la ha cantado o compuesto.
- 55. Trending topic:** Es una de las palabras o frases más repetidas en un momento concreto en Twitter. Los diez más relevantes se muestran en la página de inicio, pudiendo el usuario escoger el ámbito geográfico que prefiera, mundial o localizado, o personalizadas, en función además de a quién sigue el propio usuario. La gran repercusión que están teniendo en la prensa ha provocado que esta expresión sea utilizada también para denominar un tema de gran interés, esté o no siendo comentado en la red social.
- 56. URL:** Un localizador de recursos uniforme, más comúnmente denominado URL (sigla en inglés de uniform resource locator), es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización o identificación, como por ejemplo documentos textuales, imágenes, vídeos, presentaciones digitales, etc. Los localizadores uniformes de recursos fueron una innovación en la historia de la Internet. Fueron usadas por primera vez por Tim Berners-Lee en 1991, para permitir a los autores de documentos establecer hiperenlaces en la World Wide Web. Desde 1994, en los estándares de la Internet, el concepto de URL ha sido incorporado dentro del más general de URI (Uniform Resource Identifier, en español identificador uniforme de recurso), pero el término URL aún se utiliza ampliamente para que los usuarios que entren en ella tengan una buena visión para ellos.
- 57. User:** Persona que hace uso frecuente de un sitio web, generalmente tiene una cuenta active del sitio que visita.
- 58. Vodcast:** Es la distribución en sistemas de difusión de vídeos, los usuarios pueden verlo semana tras semana en el sitio que esté alojado.



- 59. Wav** Es un formato de audio digital normalmente sin compresión de datos desarrollado y propiedad de Microsoft y de IBM que se utiliza para almacenar sonidos en el PC, admite archivos mono y estéreo a diversas resoluciones y velocidades de muestreo, su extensión es wav.
- 60. Web:** La World Wide Web (WWW) o Red informática mundial comúnmente conocida como la web) es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.
- 61. Web 2.0:** El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos.
- 62. Webmaster:** es la persona responsable de mantenimiento o programación de un sitio web. La definición específica de este cargo puede variar según el ámbito en el que se presente a la persona: en ciertos casos es el responsable de los contenidos del sitio, mientras que en otros es el encargado de la operatividad, programación y mantenimiento de la disponibilidad de un sitio web sin que necesariamente intervenga en la creación de contenidos.
- 63. Wi-Fi:** Es un mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi, tales como: un ordenador personal, una consola de videojuegos, un smartphone o un reproductor de audio digital, pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica. Dicho punto de acceso (o hotspot) tiene un alcance de unos 20 metros en interiores y al aire libre una distancia mayor. Pueden cubrir grandes áreas la superposición de múltiples puntos de acceso.
- 64. Wmv:** Es un nombre genérico que se da al conjunto de algoritmos de compresión ubicados en el set propietario de tecnologías de vídeo desarrolladas por Microsoft, que forma parte del framework Windows Media.
- 65. www:** En informática, la World Wide Web (WWW) o Red informática mundial comúnmente conocida como la web) es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.