

Glosario

Algoritmo. Secuencia de pasos que permiten resolver un problema.

Antivirus. Programa que protege y ayuda a eliminar los virus informáticos que se introducen en las computadoras, rastreando la memoria y las unidades de almacenamiento.

Backstage. Vista o ventana donde se administran todos los archivos y sus datos; aparece cuando se pulsa la ficha Archivo con el botón izquierdo del ratón.

Base de datos. Conjunto de datos estructurados en filas y columnas, o archivos interrelacionados entre sí, generalmente administrados por un programa manejador de bases de datos como Access o Excel.

Binario. Propiedad o condición que implica dos posibles resultados o asignaciones (símbolos o caracteres). Sistema numérico que tiene como base el número dos.

Bit. Dígito binario. Es la mínima unidad de información capaz de ser representada por una computadora o sistema de comunicación (1 o 0).

Boceto. Esquema inicial que se utiliza como modelo para llevar a cabo una obra artística, de dibujo o escrita.

Byte. Número de bits (unos y ceros del sistema binario) que se requieren para representar un carácter en computación.

Campos. Cada uno de los datos que se incluyen en las columnas de una base de datos.

Cibernética. Estudia la relación entre los sistemas de construcción, control y manejo de las máquinas mecánicas, eléctricas y electrónicas, comparándolos con el funcionamiento de los sistemas nerviosos de los organismos vivos.

Ciclo. Repetición controlada de un bloque de instrucciones. Es conveniente prever el término de la iteración mediante una condición o comparación de valores para evitar ciclos infinitos.

Circuito integrado. Chip. Sistema de miles o millones de circuitos interrelacionados, almacenados en una pequeña tableta o pastilla de silicio. Los componentes son microscópicos transistores, en su mayoría, junto con resistencias o capacitores.

Cloud computing. Término acuñado por las compañías de computación como Microsoft y Google para definir el trabajo en Internet, como el almacenamiento de datos y el acceso compartido a los servicios.

Color. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales que dependen de la longitud de onda.

Comandos. Órdenes o instrucciones que se dan a la computadora para realizar diversas operaciones.

Computadora digital. Computadora que opera con datos discontinuos; es decir, con

dígitos binarios (ceros y unos) representados por impulsos eléctricos.

Contextuales. Que ofrecen funciones distintas, dependiendo de las necesidades de cada caso (o del contexto), como imprimir un archivo, compartir una carpeta, etcétera.

Corriente. Se refiere al flujo de los electrones a través de un circuito que es generado por una fuente de energía o voltaje.

Crackers. Expertos en computación que disfrutan destrozando y robando la información de sitios y páginas web conectadas a Internet. Utilizan programas ilegales que generan códigos de desbloqueo llamados *keygens* y *cracks*.

Ecuaciones. Expresiones algebraicas de una igualdad que contienen una o varias incógnitas.

Electrónica. Es el área de la física que se encarga del estudio, diseño y aplicaciones de componentes y circuitos electrónicos que dependen del flujo de corriente para su funcionamiento.

Encriptación. Codificación que se lleva a cabo en archivos, cambiando cadenas de caracteres por símbolos equivalentes, para evitar que sean entendidos por extraños. Para descifrarlos, generalmente se requiere de una contraseña.

Fisonomía. Aspecto de las cosas. Rasgos o distintivos que hacen diferente una cosa de otra.

Fotograma. Cada uno de los recuadros que componen una película cinematográfica. En Adobe Flash se llama así a cada uno de los recuadros o imágenes ubicados en la línea de tiempo, que integran una película o animación digital.

Gráficos vectoriales. Gráficos orientados a objetos, compuestos por líneas, figuras

geométricas y otros objetos de dibujo con contornos y rellenos.

Hackers. Expertos en computación que ingresan a sitios conectados a las redes, con la finalidad de demostrar su superioridad tecnológica; es decir, superar el reto de “romper” la seguridad de los sitios web.

Hipervínculo. Texto especial que permite desplazarse a otro lugar de la página, de una página a otra en el mismo documento, o de un documento a otro ubicado en una computadora remota, con solo pulsar sobre él con el ratón.

Iluminancia. Cantidad de luz que recibe una unidad de superficie. Mayor o menor claridad u oscuridad de un color.

Inteligencia artificial. Rama de la ciencia de la computación que intenta entender la naturaleza de la inteligencia para producir nuevos tipos de máquinas o programas, con características parecidas a la inteligencia humana.

Interfaz. Pantalla de una aplicación, programa o sistema operativo, que facilita la comunicación entre el usuario y la computadora.

Lenguaje de programación. Programa o herramienta de software que permite escribir programas, que son una secuencia de pasos e instrucciones para resolver problemas con la computadora.

Longitud de onda. Distancia entre las crestas de ondas o señales consecutivas que se propagan a través del espacio. La longitud de onda determina el color de la luz.

Macros. Macroinstrucciones. Pequeños programas de tipo “script”, que realizan los usuarios de aplicaciones de oficina, para llevar

a cabo tareas repetitivas relacionadas con procesadores de textos, hojas de cálculo y presentaciones.

Mega-píxeles. Cantidad de píxeles que componen una fotografía digital. La unidad de medida de la resolución de las imágenes que produce una cámara digital es el mega-píxel, que resulta de multiplicar la cantidad de píxeles del ancho por la cantidad de la altura; por ejemplo, una foto de 1,200 x 1,600 píxeles tiene una resolución de 1.92 mega-píxeles (1,920,000 píxeles).

Método experimental. Método de investigación en el que se basa todo el conocimiento científico, que permite la confirmación o el rechazo de una hipótesis.

Microprocesador. Unidad Central de Procesamiento (CPU) de una computadora, con gran cantidad de microcircuitos encapsulados en una sola unidad o chip. Los microprocesadores actuales integran varios núcleos dentro de una sola cápsula, e integran memorias caché y controladores de memoria, en la misma pastilla.

Multimedia: Programas o equipos que utilizan de manera conjunta y simultánea diversos medios como texto, imágenes, sonido, video y animaciones para transmitir información.

Uso de diversos medios como texto, sonido, imágenes y video en programas o documentos de computadora.

Nodos. Puntos de unión. Los gráficos vectoriales utilizan varios puntos de unión, que sirven para modificarlos manualmente.

Objetos. Elementos como un sonido, una imagen, un dibujo, un video o de cualquier tipo, que se pueden insertar en un documento de texto o gráfico.

Parámetros. Valores o características que se asignan a una variable o a un comando, con la finalidad de variar sus resultados.

Película. El cinematógrafo, conocido también como cine, funciona con base en un cierto número de cuadros o fotogramas que se muestran en una pantalla en un segundo. A este conjunto de fotogramas se le llama película. De esta manera engañan al ojo humano para que el cerebro interprete esta sucesión de fotogramas como movimiento.

Píxeles. Píxel es un término compuesto de las palabras en inglés *Picture Element*, o elemento de imagen, y representa la unidad de información con la que se forma una imagen digital.

Portapapeles. Memoria temporal compuesta de segmentos llamados búferes, que permiten mantener elementos cortados o copiados para pegar en cualquier lugar de un documento, o en otro documento abierto.

Programa objeto. Programa ejecutable traducido a lenguaje máquina. Generalmente tienen las extensiones .exe o .com.

Programas. Conjunto de declaraciones e instrucciones que se ejecutan una a una para procesar una serie de datos y obtener un resultado.

Publicación. Documento compuesto por texto y gráficos de calidad, que se genera con algún programa de autoedición con la finalidad de publicarse en una página web o en algún medio impreso. Se le llama así a los documentos creados en Publisher.

Quipu. Del quechua **Khipu** que significa **nudo**. Ramales de cordones anudados que permitían a los peruanos contar, hacer historias y dar noticias.

Registro. Conjunto de datos que se refieren a un concepto en particular, como una persona, empresa, producto, etcétera.

Resistencia. Es la oposición al flujo de electrones.

Robótica. Rama de la informática orientada a la creación de máquinas capaces de realizar funciones mecánicas.

Seudocódigo. Descripción, en tu idioma, de la solución de un problema paso a paso.

Símbolos. En Flash, los símbolos son clips de película, botones o gráficos que se crean una sola vez y se pueden volver a utilizar en el mismo documento.

Símbolos mnemotécnicos. Símbolos que hacen más fácil para las personas recordar datos, visualmente, mediante la asociación de ideas.

Spam. Mensajes de correo electrónico de tipo publicitario no solicitados, enviados en forma masiva a los usuarios registrados en diversos servidores de correo.

Trazar. Dibujar líneas para formar una figura geométrica o un plano.

Vectores. Valores que tienen dirección, sentido y magnitud, y se representan mediante segmentos de rectas.

Virtual. Que tiene la apariencia de ser real, aunque no lo sea. Por ejemplo, cuando juegas carreras de autos en tu consola de videojuegos tienes la sensación de que manejas el auto, pero es solo un efecto que produce la composición de las imágenes.

Virus informático. Es un programa que se ejecuta sin el consentimiento del usuario: al ser ejecutado altera el correcto funcionamiento del sistema; puede insertar copias de sí mismo en otros programas o áreas de los discos; destruye programas o datos en la memoria RAM, o en unidades de almacenamiento; marca los programas infectados para reconocer que ya han sido modificados, y se reproduce de manera infinita en la memoria y en los medios de almacenamiento.