EU Digital Framework
for Sign Languages

GLOSARIO

Proyecto nº 2020-1-IT01-KA202-008386

Autor: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Fecha: Noviembre 2020 - Junio 2021

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN 3

1. INFORMÁTICA 3

2. ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL 22

3. RED EN LA NUBE 28

4. PRODUCCIÓN DE AUDIO-VÍDEO 32

5. INTERNET DE LAS COSAS 42

INTRODUCCIÓN

Este documento pretende recoger 500 términos relacionados con el dominio semántico de lo digital y las TIC. Desarrollar un marco lingüístico completo e innovador para las lenguas de signos, con el fin de mejorar la accesibilidad de los trabajadores/as sordos/as y de los estudiantes sordos/as de FP a los entornos profesionales, favoreciendo su plena integración y un trato justo y equitativo. Este enfoque podría abrir nuevas vías profesionales y mejorar la comunicación no sólo entre las personas sordas, sino también entre las personas sordas y oyentes que utilizan las lenguas de signos.
International Sign es el código de comunicación elegido para llegar al mayor número de personas sordas de toda Europa. El SI es la *lengua franca* que utilizan las personas sordas procedentes de diferentes países para comunicarse y hablar. Se puede comparar con el uso que los oyentes suelen hacer del inglés.

1. INFORMÁTICA

1)	***Abstracción***	Una abstracción mantiene sólo la información más importante de algo para facilitar su uso. En informática, la abstracción se utiliza para entender y resolver problemas como la organización de los datos que se almacenan en una base de datos.
2)	***Acrobat***	Acrobat es un sistema de codificación desarrollado por Adobe Systems para aplicaciones de publicación electrónica.
3)	***Desarrollo ágil de software***	Enfoque del desarrollo de software según el cual los requisitos y las soluciones evolucionan mediante el esfuerzo de colaboración de equipos autoorganizados y multifuncionales y sus clientes/usuarios finales. Aboga por la planificación adaptativa, el desarrollo evolutivo, la entrega temprana y la mejora continua, y fomenta la respuesta rápida y flexible al cambio.
4)	***Algoritmo***	Un algoritmo es un procedimiento para resolver un problema, basado en la realización de una secuencia de acciones específicas. Un programa de ordenador puede considerarse un algoritmo.
5)	***Apple - Macintosh***	Empresa informática estadounidense, fabricante de la gama de ordenadores Macintosh. Macintosh es una gama de microordenadores producidos por Apple, a partir de 1984. Estos ordenadores tienen una interfaz gráfica de usuario muy particular. El éxito de Macintosh impulsó a otras empresas de software a crear sus propias interfaces gráficas de usuario.

6)	***Aplicación (app)***	En el ámbito del software informático, una aplicación es un tipo de programa diseñado para una función concreta, por ejemplo: el tratamiento de textos.
7)	***Interfaz de programación de aplicaciones (API)***	Una interfaz de programación de aplicaciones es un conjunto de funciones y procedimientos que utilizan los programas informáticos para solicitar un servicio al sistema operativo. Una API funciona mediante la comunicación y el intercambio de datos con otros sistemas, actuando como mensajero entre el usuario y el sistema. Una buena API facilita el desarrollo de un programa informático al proporcionar todos los bloques de construcción, que son reunidos por el programador.
8)	***Inteligencia Artificial (IA)***	La inteligencia artificial es la capacidad de un programa informático o una máquina para pensar y aprender. Funcionan por sí mismos sin que se les codifiquen las órdenes. Pueden percibir su entorno y actuar en consecuencia para alcanzar un objetivo.
9)	***Almacenamiento de copias de seguridad***	El almacenamiento de respaldo es una memoria externa a la unidad central de procesamiento que se utiliza para almacenar programas y datos que no están en uso. El almacenamiento de respaldo debe ser no volátil, es decir, su contenido no debe perderse cuando se desconecte la alimentación del sistema informático.
10)	***Ancho de banda***	En las redes informáticas, el ancho de banda se utiliza como término para la tasa de bits de transferencia de datos. Se refiere a la cantidad de datos que se transportan o pasan de un punto a otro de una red en un periodo de tiempo determinado (normalmente un segundo).
11)	***Punto de referencia***	Es una prueba para ver lo bien que un ordenador (la CPU u otra pieza de hardware) puede realizar una tarea.
12)	***Versión Beta***	Una versión beta es una versión previa al lanzamiento de un software o un programa de aplicación, que suele distribuirse a un número limitado de usuarios expertos. La distribución de versiones beta permite que los usuarios prueben y den su opinión al desarrollador, de modo que se puedan hacer las modificaciones necesarias antes de su lanzamiento.
13)	***Datos masivos***	Término utilizado para referirse a conjuntos de datos muy grandes y complejos. Pueden recopilarse a través de Internet, las redes sociales y los gobiernos. Puede utilizarse para la atención sanitaria, los seguros, los medios de comunicación y la publicidad. El análisis de grandes cantidades de datos hace que la información que se obtiene sea más fiable.
14)	***Número binario***	Número utilizado en matemáticas y electrónica digital que consta únicamente de los símbolos 0 y 1.

15)	***Algoritmo de búsqueda binaria***	También simplemente búsqueda binaria, búsqueda de medio intervalo, búsqueda logarítmica o corte binario. Un algoritmo de búsqueda que encuentra la posición de un valor objetivo dentro de una matriz ordenada.
16)	***BIOS***	Acrónimo de Sistema Básico de Entrada/Salida. La parte del sistema operativo que gestiona la entrada y la salida.
17)	***Bit***	Un bit puede referirse a un dígito binario (0 o 1) o se utiliza como unidad de medida de la cantidad de datos.
18)	***Lista negra (lista de bloqueo)***	En informática, una lista negra es una forma de control de acceso. Alguien cuyos datos (por ejemplo, dirección de correo electrónico, usuario, ...) están en la lista negra no tiene acceso. Lo contrario es una lista blanca, que significa que alguien que está en la lista tiene acceso.
19)	***Formato de archivo BMP - (archivo de imagen de mapa de bits, formato de archivo de mapa de bits independiente del dispositivo (DIB) o simplemente mapa de bits)***	El formato de archivo BMP, también conocido como mapa de bits, es un archivo utilizado para almacenar imágenes independientemente del dispositivo de visualización. Un mapa de bits es una imagen binaria formada por puntos. Cada punto se codifica como un bit.
20)	***Tipo de datos booleanos***	Un tipo de dato booleano puede tener el valor "verdadero" o "falso". En programación se puede utilizar para las bifurcaciones, los bucles y las sentencias condicionales.
21)	***Expresión booleana***	Una expresión utilizada en el lenguaje de programación que es verdadera o falsa.
22)	***Arranque***	El arranque se produce cuando se inicia un ordenador, ya sea pulsando un botón o dando una orden de software. Al arrancar un ordenador, el procesador busca instrucciones en la ROM del sistema y las ejecuta. Busca un dispositivo de arranque que luego carga el sistema operativo.
23)	***BPS***	Abreviatura de Bits por Segundo; es la medida utilizada para especificar la velocidad de transmisión de datos.
24)	***Bug***	Un bug es un error en un programa. Puede ser un error en la estructura lógica de un programa o un error de sintaxis, como una falta de ortografía. Algunos errores hacen que un programa falle inmediatamente; otros permanecen latentes, causando problemas sólo cuando se produce una determinada combinación de eventos. El proceso de encontrar y eliminar errores de un programa se llama "depuración".
25)	***Byte***	Un byte es una unidad de medida del tamaño de la información en un ordenador. Un byte consta de 8 bits.

26)	***Caché***	Una caché es un área de almacenamiento temporal que tiene copias de datos que se utilizan con frecuencia. Es más rápido utilizar esta copia que volver a buscar o calcular los datos originales.
27)	***CAD***	Acrónimo de Computer-Aided Design (diseño asistido por ordenador), se refiere al uso de ordenadores para crear y editar dibujos de diseño. El CAD también permite realizar pruebas automáticas de los diseños y vistas tridimensionales múltiples o animadas de los mismos. Los sistemas CAD se utilizan mucho en arquitectura, electrónica e ingeniería.
28)	***Unidad central de procesamiento (CPU)***	La unidad central de procesamiento es el componente principal de un ordenador, la parte que ejecuta las instrucciones individuales del programa y controla el funcionamiento de las demás partes. También se llama "procesador central" o "microprocesador".
29)	***Personaje***	Para los ordenadores, un carácter es una letra, un número o un signo de puntuación que puede mostrarse en las pantallas.
30)	***Clase***	La clase y el objeto son bloques de construcción básicos en los lenguajes de programación orientados a objetos. Una clase es escrita por un programador en una estructura definida para crear un objeto (informática) en un lenguaje de programación orientado a objetos. Define un conjunto de propiedades y métodos que son comunes a todos los objetos de una clase.
31)	***Cliente***	Un cliente es un ordenador utilizado por un usuario para conectarse a una red y hacer peticiones a los servidores.
32)	***Biblioteca de códigos***	Conjunto de recursos no volátiles utilizados por los programas informáticos, a menudo para el desarrollo de software. Pueden incluir datos de configuración, documentación, datos de ayuda, plantillas de mensajes, código preescrito y subrutinas, clases, valores o especificaciones de tipo.
33)	***Codificación***	La codificación es el proceso de decirle a un ordenador que haga ciertas cosas dándole instrucciones. Estas instrucciones se llaman programas. La persona que escribe las instrucciones es un programador informático. Las instrucciones vienen en diferentes lenguajes; se llaman lenguajes de programación. Hay muchos lenguajes de programación. A veces, los programadores utilizan software especial, como los entornos de desarrollo integrados (IDE), que tienen muchas partes especiales, incluido un editor de texto, para ayudarles a escribir y editar los programas.

34)	***Teoría de la codificación***	La teoría de la codificación es el estudio de las propiedades de los códigos y su utilidad en el mundo real. Los códigos se utilizan para la compresión de datos (donde los datos se hacen más pequeños), la criptografía (donde los datos se cambian a una forma que no todos pueden leer) y la corrección de errores. Los códigos son estudiados por diferentes disciplinas científicas para diseñar métodos de transmisión de datos que sean eficientes y fiables.
35)	***Valores separados por comas (CSV)***	Un archivo de valores separados por comas (CSV) almacena la información que suele encontrarse en una hoja de cálculo en un archivo de texto sin formato. Los valores están separados por una coma. Cada línea del archivo es un registro de datos. Cada registro se compone de uno o varios campos separados por comas.
36)	***Cómputo***	El cálculo es el acto de determinar algo mediante el procesamiento de información. Implica el uso de reglas matemáticas o lógicas. El estudio de la computación se denomina Informática.
37)	***Ordenador***	Un ordenador es una máquina que acepta datos como entrada, los procesa mediante programas y emite los datos procesados como información. Los ordenadores tienen la capacidad de seguir programas y, por tanto, pueden realizar una amplia gama de tareas.
38)	***Arquitectura informática***	La arquitectura informática es el diseño conceptual y la estructura operativa de un sistema informático. Son los dibujos técnicos y las descripciones funcionales de todos los requisitos de diseño. Es la ciencia de la selección e interconexión de los componentes de hardware para crear ordenadores que cumplan los objetivos funcionales, de rendimiento y de coste.
39)	***Almacenamiento de datos informáticos***	Los almacenes de datos de los ordenadores son componentes de un ordenador que almacenan datos. La CPU obtiene y cambia los datos allí. La memoria que está cerca de la CPU es de acceso rápido, pero tiene un almacenamiento más pequeño. La memoria que está más lejos es de acceso más lento pero tiene un almacenamiento mayor, como los discos duros o las memorias USB.
40)	***Ética informática***	Campo de la filosofía que se ocupa de cómo las personas que trabajan con ordenadores deben tomar decisiones sobre el comportamiento profesional y social.
41)	***Infografía***	Las infografías son representaciones visuales de datos, realizadas con la ayuda de un ordenador. La infografía puede ser una serie de imágenes (vídeo o animación) o una sola imagen.

42)	***Red informática***	Una red informática es un grupo de nodos (dispositivos como un ordenador, una impresora, etc.) que están conectados entre sí. Comparten recursos e intercambian datos. Las redes pueden estar conectadas por cable o por tecnología inalámbrica.
43)	***Programación informática***	(Ver ***codificación)*** La programación informática es el proceso de decirle a un ordenador que haga ciertas cosas dándole instrucciones. Estas instrucciones se llaman programas. La persona que escribe las instrucciones es un programador informático. Las instrucciones vienen en diferentes lenguajes; se llaman lenguajes de programación. Hay muchos lenguajes de programación. A veces, los programadores utilizan software especial, como los entornos de desarrollo integrados (IDE), que tienen muchas partes especiales, incluido un editor de texto, para ayudarles a escribir y editar los programas.
44)	***Informática***	La informática es el estudio de la gestión, transformación y codificación de la información. Las teorías, los experimentos y la ingeniería de las ciencias de la computación son la base del diseño y el uso de los ordenadores.
45)	***Informático***	Una persona que trabaja en el campo de la informática.
46)	***Seguridad informática***	La seguridad informática tiene como objetivo proteger los ordenadores de robos o daños en su hardware, software o datos electrónicos, así como de desórdenes.
47)	***Concurrencia***	En la computación concurrente, se realizan múltiples cálculos en marcos temporales que se solapan. Se aprovecha el concepto de que varios hilos o procesos pueden avanzar en una tarea de forma asíncrona. Este enfoque general para escribir y ejecutar programas informáticos se llama concurrencia. La concurrencia es diferente de la computación paralela, ya que la computación paralela utiliza múltiples procesadores, a cada uno de los cuales se le asigna un único hilo síncrono.
48)	***Condicional***	Característica de un lenguaje de programación que realiza diferentes cálculos o acciones dependiendo de si una condición booleana especificada por el programador se evalúa como verdadera o falsa. Aparte del caso de la predicación de bifurcación, esto siempre se logra alterando selectivamente el flujo de control basado en alguna condición.
49)	***Flujo de control (flujo de control)***	El orden en que se realizan las sentencias, instrucciones o llamadas a funciones de un programa.

50)	***Creative Commons (CC)***	Creative Commons es una organización sin ánimo de lucro que trata de poner el trabajo creativo a disposición de los demás. Han publicado varias licencias de derechos de autor, conocidas como licencia Creative Common, de forma gratuita para el público.
51)	***css***	css es una abreviatura de Cascading Style Sheets. Son una forma de cambiar el aspecto de las páginas web HTML y XHTML.
52)	***Ciberacoso***	El ciberacoso utiliza la información y los medios electrónicos (correo electrónico, páginas web, ...) para acosar a una persona o a un grupo.
53)	***Ciberespacio***	El ciberespacio es un mundo informático virtual. Se utiliza para facilitar la comunicación en línea. Es un entorno interactivo y virtual para una amplia gama de participantes.
54)	***Centro de datos***	Un centro de datos es un edificio o sala especial para albergar muchos servidores informáticos en funcionamiento. Proporciona una conexión de red rápida entre los servidores para procesar los datos.
55)	***Minería de datos***	La minería de datos consiste en encontrar nueva información en un montón de datos.
56)	***Ciencia de los datos***	La ciencia de los datos es el estudio de la extracción de conocimientos a partir de los datos. Para ello utiliza estadísticas, análisis de datos y métodos de aprendizaje automático.
57)	***Estructura de datos***	Una estructura de datos es una forma de organizar los datos de manera eficiente.
58)	***Tipo de datos***	Un tipo de datos es un atributo de los datos que indica al compilador o al intérprete cómo quiere el programador utilizar los datos. Los tipos de datos más comunes son el real, el entero y el booleano. El tipo de datos limita los valores que puede tener una variable o una función. El tipo de datos define las operaciones que se pueden hacer con los datos.
59)	***Base de datos***	Una base de datos es un sistema para almacenar, organizar y custodiar datos.
60)	***Depuración***	En informática, la depuración es el proceso de encontrar (y corregir) errores en un programa informático. Esto mejora la calidad del producto.
61)	***Borrar***	Borrar significa eliminar un archivo del sistema. Los archivos que no se han eliminado del disco pueden sobrescribirse.
62)	***Escritorio***	El escritorio es una representación gráfica de los sistemas de archivos, en la que las aplicaciones y los archivos están representados por imágenes (iconos), que pueden abrirse

		con un simple o doble clic del botón del ratón. El escritorio es una interfaz gráfica, una interfaz de línea de comandos.
63)	***Datos digitales***	Los datos digitales son la representación de la información, por ejemplo, como un número o una letra. Los datos digitales son discretos y discontinuos.
64)	***Documento***	Un documento es un dato asociado a una aplicación concreta.
65)	***Procesamiento de imágenes de documentos (DIP)***	Es un proceso que escanea documentos para su almacenamiento.
66)	***Documentación***	La documentación es un texto escrito o una ilustración que acompaña al software informático o se incluye en el código fuente. La documentación explica el funcionamiento del software o cómo utilizarlo.
67)	***Sistema de nombres de dominio (DNS)***	El Sistema de Nombres de Dominio es un sistema utilizado para convertir el nombre de un ordenador en una dirección IP en Internet. Convierte el nombre de un sitio web que la gente conoce en un número que Internet utiliza realmente.
68)	***Doble clic***	El doble clic es la acción de pulsar y soltar el botón izquierdo del ratón dos veces en rápida sucesión. Por lo general, hacer doble clic en un icono tiene el objetivo de abrir la aplicación.
69)	***Descargar***	Descargar significa obtener información de otro ordenador o servidor. Lo contrario de la descarga es la carga, que consiste en enviar datos a otro ordenador. Una descarga es un archivo que se ofrece para ser descargado o que ha sido descargado, o el proceso de recibir dicho archivo.
70)	***Conductor***	Programa que controla un dispositivo periférico. Todo dispositivo conectado al ordenador necesita un programa controlador. El controlador se encarga de que la comunicación entre el ordenador y el dispositivo sea satisfactoria.
71)	***Emulador***	El emulador es un elemento de un software que permite que un dispositivo imite el funcionamiento de otro. Normalmente, los emuladores se utilizan para permitir que una marca de ordenador ejecute programas escritos para otra marca de ordenador.
72)	***Usuario final***	Alguien que utiliza un programa para realizar una tarea en lugar de alguien que escribe programas (un programador).
73)	***Error***	Un fallo o error que puede estar en el software o por parte del usuario. Puede hacer que un programa se bloquee (deje de funcionar) o produzca resultados inesperados.

74)	***Excel***	Excel es un programa de hojas de cálculo producido por Microsoft en 1985. También hay versiones para Windows y Apple.
75)	***Ejecutable***	Un archivo que puede ser ejecutado por el sistema operativo.
76)	***Memoria ampliada/memoria extendida***	Se refiere a la memoria adicional en un ordenador basado en MS-DOS.
77)	***Archivo de exportación***	Un archivo almacenado por el ordenador en un formato estándar para que puedan acceder a él otros programas, posiblemente ejecutados en diferentes marcas de ordenador.
78)	***Expresión***	En un lenguaje de programación, una combinación de una o más constantes, variables, operadores y funciones que el lenguaje de programación interpreta para producir otro valor. Este proceso, al igual que el de las expresiones matemáticas, se denomina evaluación.
79)	***Fax***	Nombre común de la transmisión por fax o telefax. Se refiere a la transmisión de imágenes/textos/dibujos impresos a través de un enlace de telecomunicaciones, normalmente la red telefónica. Cuando se coloca en una máquina de fax, la imagen/texto/dibujo original es escaneado por un dispositivo transmisor y convertido en señales de código. Estas señales viajan a través de las líneas telefónicas hasta la máquina de fax receptora.
80)	***Comentarios***	Principio general por el que los resultados producidos en una reacción en curso se convierten en factores de modificación o cambio de la reacción. Es el principio utilizado en los sistemas de control de autorregulación.
81)	***Extensión del nombre del archivo***	La extensión de un archivo es un sufijo que aparece al final de un nombre de archivo. Se utiliza para indicar el tipo de archivo informático y muestra qué programa puede abrir el archivo.
82)	***Filtro (software)***	Programa informático o subrutina para procesar un flujo, produciendo otro flujo. Aunque un filtro puede utilizarse individualmente, con frecuencia se encadenan para formar una cadena.
83)	***Bandera***	Un indicador que puede ser activado o desactivado para señalar si una condición particular es verdadera.
84)	***Bucle For***	En informática, un bucle for (o "bucle de for") se utiliza para ejecutar repetidamente determinadas líneas de código. En diferentes lenguajes, hay diferentes palabras clave para especificar esta declaración -maneras de identificar un bucle for- pero todos hacen la misma tarea. La mayoría de los lenguajes utilizan "for" o "do" como palabras clave.

85)	***Métodos formales***	Los métodos formales son técnicas matemáticas para la especificación, el desarrollo y la verificación de software y hardware. El uso de estas técnicas matemáticas contribuye a la fiabilidad y solidez del software y el hardware.
86)	***Verificación formal***	La verificación formal es el proceso para demostrar que una pieza de software o hardware funciona de acuerdo con su especificación.
87)	***Programación funcional***	La programación funcional es un estilo de construcción de la estructura y los elementos de los programas informáticos.
88)	***Teoría de los juegos***	La teoría de los juegos es el estudio de cómo y por qué las personas toman decisiones. Se utiliza en las ciencias sociales, la lógica y la informática.
89)	***Generación***	Etapa de desarrollo de la electrónica informática o de una clase de lenguaje de programación.
90)	***Gigabyte***	Un gigabyte (GB) es una unidad de medida para ordenadores. Un gigabyte equivale a mil millones de bits.
91)	***Variable global***	En programación informática, una variable con alcance global, lo que significa que es visible (por lo tanto, accesible) en todo el programa, a menos que esté sombreada. El conjunto de todas las variables globales se conoce como entorno global o estado global. En los lenguajes compilados, las variables globales son generalmente variables estáticas, cuyo alcance (tiempo de vida) es todo el tiempo de ejecución del programa, aunque en los lenguajes interpretados (incluyendo los intérpretes de línea de comandos), las variables globales son generalmente asignadas dinámicamente cuando se declaran, ya que no se conocen de antemano.
92)	***Tarjeta gráfica***	Una tarjeta gráfica es una placa de circuito especial que controla lo que se muestra en el monitor del ordenador y calcula las imágenes y los gráficos en 3D.
93)	***Procesamiento de gráficos***	El procesamiento gráfico significa crear imágenes, animaciones y gráficos y mostrarlos en la pantalla del ordenador.
94)	***Hackers***	Los hackers son personas que ponen en práctica estos actos de piratería.
95)	***Hacking***	El acceso no autorizado a un ordenador, ya sea por diversión o con malos propósitos.
96)	***Función Hash***	La función Hash es una función. Cuando se escribe un programa informático, muy a menudo, es necesario almacenar grandes cantidades de datos. Normalmente se almacenan en forma de tablas hash. Para volver a encontrar los datos, se calcula algún valor.

97)	***Tabla Hash***	Una tabla hash es un tipo de herramienta para almacenar información. En informática, estas herramientas para llevar la cuenta de la información, o los datos, se denominan estructuras de datos. Una tabla hash es una estructura de datos que utiliza una función hash para llevar la cuenta de dónde se colocan los datos.
98)	***Editor de HTML***	Un editor de HTML es un programa para editar HTML. Muchos editores de HTML manejan también tecnologías relacionadas, como JavaScript. Hay editores de texto y editores WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes) en los que la interfaz se asemeja a cómo se mostrará la página en un navegador web.
99)	***HTTP (protocolo)***	HTTP (hypertext transfer protocol) es un protocolo de capa de aplicación que se utiliza como sistema principal para transmitir información en la web o en una arquitectura típica cliente-servidor. Las especificaciones del protocolo son gestionadas por el Consorcio de la World Wide Web (W3C).
100)	***Interacción Persona-Ordenador (HCI)***	La Interacción Persona-Ordenador (HCI) es un campo de la informática que estudia la forma en que un ser humano utiliza un ordenador e interactúa con él. La HCI diseña tecnologías que permiten a los humanos interactuar con los ordenadores de nuevas maneras.
101)	***IBM***	Abreviatura de International Business Machine. IBM es una empresa multinacional, la más antigua y el mayor fabricante de ordenadores del mundo.
102)	***Icono***	Una pequeña imagen en la pantalla del ordenador que representa una aplicación, un programa o una función que el usuario puede manipular o utilizar. Los iconos facilitan el uso de los ordenadores al permitir que el usuario los señale y haga clic en ellos.
103)	***Entrada/Salida (I/O)***	En la comunicación entre un ordenador y otro ordenador o una persona hay entrada y salida. La entrada es una señal recibida por el ordenador y la salida es una señal enviada desde él.
104)	***Entero***	Un dato de tipo integral, un tipo de datos que representa algún rango de enteros matemáticos. Los tipos de datos integrales pueden ser de diferentes tamaños y pueden contener o no valores negativos. Los números enteros se suelen representar en un ordenador como un grupo de dígitos binarios (bits). El tamaño de la agrupación varía, por lo que el conjunto de tamaños de enteros disponibles varía entre los distintos tipos de ordenadores. El hardware del ordenador, incluyendo las máquinas virtuales, casi siempre proporciona una forma de representar un registro del procesador o una dirección de memoria como un entero.

105)	***Propiedad intelectual (PI)***	La propiedad intelectual es la propiedad de una idea por parte de la persona que la ha inventado. Da al inventor derechos exclusivos sobre esa idea. Eso significa que nadie más puede copiarla o reutilizarla. Ejemplos de propiedad intelectual son los derechos de autor, las patentes, las marcas y los secretos comerciales.
106)	***Interfaz***	Una interfaz es lo que un usuario utiliza en un sistema operativo para que el ordenador haga algo. Algunos dispositivos proporcionan una interfaz que puede enviar y recibir datos, por ejemplo, una pantalla táctil, otros sólo pueden enviar datos, por ejemplo, un ratón.
107)	***Documentación interna***	La documentación interna de un programa informático son los comentarios dentro del código fuente. Estos comentarios incluyen las notas sobre cómo y por qué funcionan las partes del código. Debe proporcionar a los futuros programadores una forma de entender cómo funciona el código. Lo contrario es la documentación externa, en la que las notas y explicaciones están en un documento aparte.
108)	***Organización Internacional de Normalización (ISO)***	La Organización Internacional de Normalización (ISO) se fundó en 1947 para normalizar términos técnicos, especificaciones, unidades... La sede está en Ginebra.
109)	***Internet***	Internet es una red mundial de comunicación de ordenadores. Se compone de muchas redes más pequeñas, por ejemplo, redes privadas, públicas o empresariales. Las distintas redes están conectadas a través de diferentes tecnologías de redes electrónicas, inalámbricas y ópticas
110)	***Bot de Internet***	Un bot de Internet es una aplicación de software que ejecuta tareas automatizadas a través de Internet. Realizan tomas simples y repetitivas muy rápidamente. La mayoría de los bots de Internet se utilizan para el rastreo de la web, lo que significa analizar y archivar la información de los servidores web.
111)	***Tecnología de la información***	La TI (tecnología de la información) incluye toda la tecnología utilizada para crear, almacenar, intercambiar y utilizar diferentes formas de información, como datos, imágenes y presentaciones. Se refiere al hardware, los sistemas operativos, el diseño de redes y el soporte.
112)	***Java***	Lenguaje de programación de propósito general basado en clases, orientado a objetos y diseñado para tener el menor número posible de dependencias de implementación. El código Java compilado puede ejecutarse en todas las plataformas que soportan Java sin necesidad de recompilación.
113)	***Java/Javascript***	JavaScript es un lenguaje de programación de propósito general. Es el lenguaje de programación más público.

114)	***JPEG***	Abreviatura de Joint Photographic Experts Group. JPEG se refiere a un estándar de compresión establecido por ese grupo y que ahora está ampliamente aceptado para el almacenamiento y la transmisión de imágenes en color.
115)	***Campo clave***	Un fichero de claves es un campo seleccionado de un registro que se utiliza para identificar ese registro de forma única. En un fichero de registros es el campo que se utiliza como base para la clasificación del fichero.
116)	***Teclado***	Dispositivo de entrada similar al teclado de una máquina de escribir, utilizado para introducir instrucciones y datos. Hay muchas variaciones en la disposición según la marca, el tamaño, la función...
117)	***Kilobyte***	Abreviado con "K" o "KB", un kilobyte es una unidad de memoria que equivale a 1,024 bytes.
118)	***Ordenador portátil***	Un ordenador portátil es un equipo de tamaño reducido que se puede utilizar en el regazo del usuario.
119)	***Biblioteca (informática)***	Conjunto de recursos no volátiles utilizados por los programas informáticos, a menudo para el desarrollo de software. Pueden incluir datos de configuración, documentación, datos de ayuda, plantillas de mensajes, código preescrito y subrutinas, clases, valores o especificaciones de tipo.
120)	***Lista***	Una lista es un tipo de datos abstracto que representa un número contable de valores ordenados. Las listas son ejemplos básicos de contenedores, ya que contienen otros valores.
121)	***Error lógico***	En programación informática, un error lógico es un fallo en un programa que lo utiliza para trabajar de forma incorrecta. Como resultado, se obtiene un comportamiento o una salida no deseada. A menudo la sintaxis del programa es correcta por lo que el error es difícil de encontrar.
122)	***Programación lógica***	La programación lógica utiliza la lógica matemática para escribir programas informáticos. Un lenguaje de programación lógica consiste en un conjunto de reglas y hechos. Los lenguajes de programación lógica más importantes son Prolog, ASP y Datalog.
123)	***Bucle***	Un bucle significa la repetición de la ejecución de las mismas instrucciones.
124)	***Código de la máquina***	Es un conjunto de instrucciones que la unidad central de procesamiento (CPU) de un ordenador puede entender y obedecer directamente, sin ninguna traducción. Cada tipo de CPU tiene su propio código máquina.

125)	***Aprendizaje automático (ML)***	El aprendizaje automático da a los ordenadores la capacidad de aprender sin necesidad de programas explícitos. Está relacionado con la inteligencia artificial. Los algoritmos de aprendizaje automático construyen un modelo matemático basado en datos de muestra para hacer predicciones o tomar decisiones. El aprendizaje automático se utiliza para los filtros de spam, el reconocimiento óptico de caracteres y los motores de búsqueda.
126)	***Lógica matemática***	La lógica matemática es un campo de las matemáticas que trata de formalizar la lógica. La lógica matemática muestra el razonamiento con símbolos. Los temas importantes son el poder expresivo de los sistemas formales y el poder deductivo de los sistemas de pruebas formales. La lógica matemática es importante para la informática teórica.
127)	***Matriz***	En matemáticas, una matriz es un rectángulo de números dispuestos en filas y columnas.
128)	***Megabyte***	Abreviado con "Mb", un megabyte es una unidad de memoria que equivale a 1,024 kilobytes.
129)	***Memoria***	La memoria del ordenador es un área de almacenamiento temporal. Contiene datos e instrucciones que la CPU necesita. Para que un programa se ejecute, primero tiene que cargarse desde el almacenamiento a la memoria. La memoria es una parte importante de cada ordenador.
130)	***Menú***	Una lista de opciones, mostrada en pantalla, entre las que el usuario puede elegir apuntando con la flecha que mueve el ratón. Los menús se utilizan en los sistemas de interfaz gráfica de usuario.
131)	***Ordenación de la fusión***	La ordenación por fusión (o mergesort) es un algoritmo de divide y vencerás para ordenar una lista de elementos. La ordenación por fusión es un algoritmo de ordenación estable, mientras que la ordenación rápida no lo es. Tiene una complejidad en el peor de los casos de O(n*log(n)). La ordenación por fusión también es altamente paralelizable. Puede utilizarse para resolver el problema de recuento de inversiones.
132)	***Método***	En la programación orientada a objetos (POO), procedimiento asociado a un mensaje y a un objeto. Un objeto consta de datos y comportamiento. Los datos y el comportamiento comprenden una interfaz, que especifica cómo el objeto puede ser utilizado por cualquiera de los diversos consumidores del objeto.

133)	***Módem***	Un módem es una pieza de hardware informático. Se utiliza para la comunicación entre ordenadores distantes. El módem puede enviar y recibir datos. Para enviar datos, transforma los datos digitales en analógicos (lo que se denomina modulación). Para recibir datos, transforma los datos analógicos en digitales (lo que se denomina demodulación).
134)	***Multitasking***	La multitarea o multiprogramación es un sistema en el que un procesador parece ejecutar varios programas diferentes (o diferentes partes del mismo programa) al mismo tiempo.
135)	***Ordenador portátil***	Un ordenador portátil es un pequeño ordenador de bolsillo. Se empezaron a fabricar a principios de los años 90 y tienen ese nombre por sus dimensiones.
136)	***Carácter nulo***	Es un carácter con el valor ASCII 0. Un carácter nulo es utilizado por los lenguajes de programación, sobre todo C, para marcar el final de una cadena de caracteres.
137)	***Cadena nula***	Una cadena, normalmente escrita con "-", que no contiene nada o un carácter nulo. Una cadena nula se utiliza en algunos lenguajes de programación para denotar el último de una serie de valores.
138)	***Objeto***	Un objeto puede ser una variable, una estructura de datos, una función o un método, y como tal, es un valor en memoria referenciado por un identificador. En el paradigma de la programación orientada a objetos basada en clases, el objeto se refiere a una instancia particular de una clase, donde el objeto puede ser una combinación de variables, funciones y estructuras de datos. En la gestión de bases de datos relacionales, un objeto puede ser una tabla o columna, o una asociación entre datos y una entidad de la base de datos (como relacionar la edad de una persona con una persona concreta).
139)	***Código de objeto***	El producto de un compilador. En un sentido general, el código objeto es una secuencia de declaraciones o instrucciones en un lenguaje informático, normalmente un lenguaje de código máquina (es decir, binario) o un lenguaje intermedio como el lenguaje de transferencia de registros (RTL). El término indica que el código es el objetivo o el resultado del proceso de compilación, y algunas de las primeras fuentes se refieren al código fuente como un "programa objeto".
140)	***Fuera de línea***	No está conectado, por lo que los datos no pueden transferirse a otro dispositivo. Lo contrario es en línea.
141)	***En línea***	Conectado, para poder transferir los datos a otro dispositivo. Lo contrario es sin conexión.

142)	***Software de código abierto (OSS)***	El código abierto es un software cuyo código fuente está disponible para todos. Cualquiera puede modificar el código fuente para que funcione de forma diferente. El software de código abierto suele desarrollarse de forma pública y colaborativa.
143)	***Sistema operativo (SO)***	Un sistema operativo es un conjunto de programas informáticos que permite interactuar con un ordenador. Gestiona los recursos de hardware y software del ordenador.
144)	***Fibra óptica***	Una fibra óptica es una fina fibra de vidrio o plástico que transporta la luz de un extremo a otro. Se utilizan sobre todo en telecomunicaciones, donde transmiten datos a largas distancias con un gran ancho de banda.
145)	***Dispositivo paralelo***	Dispositivo que comunica datos binarios enviando los bits que representan cada carácter simultáneamente a lo largo de un conjunto de líneas de datos separadas.
146)	***Procesamiento paralelo***	Se refiere a la tecnología informática emergente que permite realizar más de un cálculo al mismo tiempo.
147)	***Funcionamiento en paralelo***	Un método de implantación de un nuevo sistema informático en el que el nuevo sistema y el antiguo funcionan juntos durante un breve periodo de tiempo.
148)	***Parámetro***	En programación informática, un tipo especial de variable, utilizada en una subrutina para referirse a uno de los datos proporcionados como entrada a la subrutina[b] Estos datos son los valores de los argumentos (a menudo llamados argumentos reales o parámetros reales) con los que se va a llamar/invocar a la subrutina. En la definición de una subrutina se suele incluir una lista ordenada de parámetros, de forma que, cada vez que se llame a la subrutina, se evalúen sus argumentos para esa llamada y se puedan asignar los valores resultantes a los parámetros correspondientes.
149)	***Paridad***	La paridad de un número es el estado de ser par o impar. Una representación binaria tiene paridad si contiene un número par de 1s y paridad impar si contiene un número impar de 1s.
150)	***Dispositivo periférico***	Cualquier equipo conectado y controlado por un ordenador.
151)	***PIN (número de identificación personal)***	Un número de identificación personal es un número único utilizado como contraseña para establecer la identidad de un cliente, por ejemplo, en la banca.
152)	***Plataforma***	Una plataforma es un sistema operativo. Funciona junto con el hardware en el que se ejecuta.
153)	***Plotter***	Es un dispositivo especializado en la impresión de dibujos gráficos vectoriales.

154)	***Menú emergente***	Un menú emergente es un menú que aparece en una ventana cuando se selecciona una opción con el ratón.
155)	***Impresora***	Dispositivo de salida para producir copias impresas de texto o gráficos. Hay diferentes tipos de impresoras según las diferentes necesidades de los materiales impresos.
156)	***Cola prioritaria***	Un tipo de datos abstracto que es como una cola normal o una estructura de datos de pila, pero donde además cada elemento tiene una "prioridad" asociada. En una cola de prioridad, un elemento con alta prioridad se sirve antes que un elemento con baja prioridad. En algunas implementaciones, si dos elementos tienen la misma prioridad, se sirven según el orden en el que fueron puestos en cola, mientras que en otras implementaciones, el orden de los elementos con la misma prioridad es indefinido.
157)	***Ciclo de procesamiento***	La secuencia de pasos que realiza repetidamente un ordenador en la ejecución de un programa.
158)	***Fase del ciclo de vida del programa***	Las fases del ciclo de vida del programa son las etapas que atraviesa un programa informático, desde su creación inicial hasta su implantación y ejecución. Las fases son: tiempo de edición, tiempo de compilación, tiempo de enlace, tiempo de distribución, tiempo de instalación, tiempo de carga y tiempo de ejecución.
159)	***Lenguaje de programación***	El lenguaje de programación es un tipo de lenguaje escrito que indica a un ordenador lo que debe hacer. Se utiliza para escribir programas informáticos. Es un conjunto de instrucciones que el ordenador sigue para hacer algo.
160)	***Protocolo***	Conjunto de normas acordadas para la transferencia de datos entre distintos dispositivos. Abarcan la velocidad de transmisión, el formato de los datos y la señal necesaria para sincronizar la transferencia.
161)	***Software de dominio público***	Cualquier programa informático que no esté sujeto a derechos de autor y que, por lo tanto, pueda utilizarse libremente sin coste alguno.
162)	***Menú desplegable***	Lista de opciones que se ofrece como parte de una interfaz gráfica de usuario. La presencia de un menú desplegable suele indicarse con una fila junto a la palabra. Cuando el usuario señala una palabra con el ratón, aparece un menú completo y el usuario puede seleccionar la opción deseada.
163)	***Cola de espera***	En informática, una cola es una estructura de datos que se utiliza para almacenar datos antes de procesarlos. La operación enqueue añade el elemento a la parte posterior de la cola. La operación dequeue elimina el elemento en la parte delantera de la cola.

164)	***QWERTY***	Disposición estándar de las teclas de una máquina de escribir o de un teclado de ordenador del Reino Unido o de Estados Unidos. Q, W, E, R, T e Y son las seis primeras teclas de la línea alfabética superior izquierda.
165)	***RAM***	Acrónimo de memoria de acceso aleatorio. Es un dispositivo de memoria en forma de conjunto de circuitos integrados (chips). El ordenador puede leer y escribir en los chips de RAM, pero su contenido se pierde cuando se desconecta la alimentación.
166)	***Almacenamiento de sólo lectura***	O el almacenamiento en ROM es un medio permanente de almacenar datos, de modo que pueden leerse cualquier número de veces pero no pueden modificarse.
167)	***Tiempo de respuesta***	El tiempo de respuesta es el tiempo que transcurre entre la introducción de un comando y la aparición de sus efectos.
168)	***Router***	Un router es un ordenador que mueve datos entre redes informáticas. Los routers se encargan de que el tráfico entre ordenadores vaya a donde tiene que ir. Los datos se suelen reenviar de un router a otro hasta que llegan a su destino.
169)	***SAA - Arquitectura de aplicaciones de sistemas***	Es un modelo de IBM para la informática cliente-servidor. SAA hace uso del acceso común de los usuarios para garantizar que los comandos y las pulsaciones de teclas se utilicen de forma coherente en las distintas aplicaciones.
170)	***Muestreo***	El muestreo es la medición de una señal analógica a intervalos regulares. El resultado de la medición puede convertirse en una señal digital.
171)	***Fuente escalable***	Se trata de un tipo de letra que puede utilizarse a cualquier tamaño y resolución, en una pantalla o en un dispositivo de impresión, como una impresora láser o un reproductor de imágenes. Las fuentes escalables son siempre fuentes vectoriales.
172)	***Escáner***	Dispositivo que puede producir una imagen digital de un documento para introducirla y almacenarla en un ordenador.
173)	***Algoritmo de búsqueda***	Un algoritmo de búsqueda es un método para encontrar un valor objetivo dentro de una lista. Comprueba cada elemento de la lista en busca del valor objetivo hasta encontrar una coincidencia o hasta que se hayan buscado todos los elementos.
174)	***Almacenamiento secundario***	El almacenamiento secundario también se conoce como memoria externa. A diferencia del almacenamiento primario, no es accesible directamente por la CPU. El almacenamiento secundario también guarda los datos cuando se desconecta la alimentación.

175)	***Secuencia***	Una acción, o evento, que lleva a la siguiente acción ordenada en un orden predeterminado. La secuencia puede contener cualquier número de acciones, pero no se pueden saltar acciones en la secuencia.
176)	***Dispositivo de serie***	Dispositivo que comunica datos binarios enviando los bits que representan cada carácter uno a uno a lo largo de una única línea de datos.
177)	***Servidor***	Ordenador utilizado como almacén de software y datos para su uso por otros ordenadores de una red.
178)	***Acuerdo de nivel de servicio***	Un acuerdo de nivel de servicio (SLA) es un compromiso entre un proveedor de servicios y un cliente sobre la calidad y disponibilidad del servicio, así como las responsabilidades del proveedor y del cliente.
179)	***Software***	Los programas informáticos, o simplemente software, son un conjunto de instrucciones que indican a un ordenador lo que debe hacer. El software incluye las aplicaciones (por ejemplo, un juego, un procesador de textos) y el sistema operativo. El hardware y el software del ordenador se necesitan mutuamente.
180)	***Agente de software***	Un agente de software es una pieza de software capaz de tomar decisiones sencillas para resolver un problema. Los agentes pueden trabajar solos o junto con otros agentes o personas. Los agentes también se conocen como bots.
181)	***Construcción de software***	La construcción de software es la creación de software mediante una combinación de codificación, verificación, prueba y depuración. Está relacionada con el diseño de software y las pruebas de software.
182)	***Despliegue de software***	El despliegue del software incluye todas las actividades que deben realizarse antes de que un software esté disponible para su uso. Un proceso de despliegue puede incluir: el lanzamiento del software, la instalación y activación de un software, las actualizaciones del software.
183)	***Diseño de software***	El diseño de software es el proceso de creación de una solución de software para un problema. Un diseño de software puede ser un diagrama de flujo o una descripción de una secuencia de eventos planificada.
184)	***Desarrollo de software***	El desarrollo de software es el proceso de creación de un programa informático. Incluye el ciclo de vida de lanzamiento del software, que consiste en preparar un diseño, codificar el programa y corregir los errores. El objetivo final es la publicación de un producto informático que satisfaga los deseos de los usuarios.

185)	***Fuente de la lengua***	El lenguaje en el que se escribe un programa. Es diferente del código máquina (la forma en que el ordenador ejecuta las instrucciones del programa). Los lenguajes fuente se clasifican como lenguajes altos o bajos, según si cada notación del lenguaje fuente representa muchas o sólo una instrucción en el código máquina.
186)	***Spamming***	Publicidad en Internet mediante la difusión en todos los grupos de noticias, independientemente de su relevancia.
187)	***Carreteando/Spooling***	El spooling es el proceso por el cual la información que se va a imprimir se almacena temporalmente en un archivo y la impresión se realiza más tarde. Se utiliza para evitar que una impresora relativamente lenta retenga el sistema en momentos críticos, y para permitir que varios ordenadores o programas compartan una impresora.
188)	***Hojas de cálculo***	Un programa que imita una hoja de papel pautado, dividida en columnas y filas. El usuario introduce valores en la hoja y, a continuación, indica al programa que realice alguna operación con ellos, como sumar una columna o hallar la media de una serie de números.
189)	***Pila***	La pila es un método de almacenamiento de datos en el que el elemento más reciente almacenado será el primero en ser recuperado. Esta técnica se denomina comúnmente "último en entrar, primero en salir".
190)	***STEM***	Abreviatura de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.
191)	***Cadena***	Un grupo de caracteres manipulados como un único objeto por el ordenador. En su forma más simple, una cadena puede consistir en una sola letra o palabra, pero también puede ser una combinación de palabras, espacios y números.
192)	***Intercambiar***	Intercambiar significa mover datos dentro y fuera de la memoria.
193)	***Error de sintaxis***	Los errores de sintaxis son errores causados por el uso incorrecto del lenguaje de programación.
194)	***Teletrabajo***	El teletrabajo o trabajo inteligente es la posibilidad de trabajar desde casa en lugar de hacerlo en una oficina. Aunque el término se generalizó realmente a partir de 2020 durante la situación de pandemia de Covid-19, se introdujo por primera vez en la década de 1980.
195)	***Datos de la prueba***	Datos diseñados para comprobar si un nuevo programa informático funciona correctamente. Se anotan los resultados esperados y se comparan con los resultados reales obtenidos con el programa.

196)	***Tiempo compartido***	Una forma de permitir que varios usuarios accedan al mismo ordenador al mismo tiempo. El ordenador cambia rápidamente entre los terminales de los usuarios y los programas, lo que permite a cada uno de ellos trabajar como si sólo utilizara el sistema.
197)	***Rastrear***	Método para comprobar que un programa informático funciona correctamente haciendo que se muestre el valor cambiante de todas las variables implicadas mientras se ejecuta el programa.
198)	***Programa de traducción***	Programa que traduce otro programa escrito en un lenguaje de alto nivel o en lenguaje ensamblador a las instrucciones del código máquina que puede obedecer un ordenador.
199)	***Caballo de Troya***	Un troyano es un programa de virus que parece funcionar normalmente pero que causa daños a otros archivos o burla los procedimientos de seguridad.
200)	***Localizador Uniforme de Recursos (URL) - Coloquialmente dirección web.***	Referencia a un recurso web que especifica su ubicación en una red informática y un mecanismo para recuperarlo. Una URL es un tipo específico de Identificador Uniforme de Recursos (URI), aunque mucha gente utiliza los dos términos indistintamente. Las URL se utilizan sobre todo para referirse a páginas web (http), pero también se emplean para la transferencia de archivos (ftp), el correo electrónico (mailto), el acceso a bases de datos (JDBC) y muchas otras aplicaciones.
201)	***Subir a***	Cargar significa enviar información de un ordenador a otro ordenador o servidor. Lo contrario de la carga es la descarga, que consiste en obtener información de otro ordenador.
202)	***Usuario***	Una persona que utiliza un ordenador. Para identificarse, un usuario tiene una cuenta y un nombre de usuario y, en la mayoría de los casos, una contraseña.
203)	***Agente de usuario***	Un agente de usuario es un software que actúa en nombre de un usuario. Un ejemplo sería un navegador web: Permite al usuario final interactuar con el contenido de la web.
204)	***Interfaz de usuario (UI)***	Una interfaz de usuario permite a un usuario interactuar con una máquina. La interfaz de usuario proporciona información. Esto significa que el usuario puede cambiar el funcionamiento de la máquina o darle información. Después, la máquina hace algo, lo que se llama salida. La interfaz de usuario se utiliza de muchas maneras: el sistema de funcionamiento del ordenador, los controles de funcionamiento de la maquinaria pesada, las herramientas colgantes, etc.

205)	***Diseño de la interfaz de usuario - También ingeniería de la interfaz de usuario.***	El diseño de la interfaz de usuario (UI) es el diseño de la interfaz de máquinas y software como un ordenador, un teléfono o una impresora. El objetivo es mejorar la usabilidad haciendo que la interacción sea lo más sencilla y eficiente posible.
206)	***Fácil de usar***	Término utilizado para describir la facilidad de uso de un sistema informático/plataforma/sitio web, sobre todo para personas con pocos conocimientos de informática.
207)	***Programa de servicios públicos***	Un programa de sistemas diseñado para realizar una tarea específica relacionada con el funcionamiento del ordenador cuando el usuario del mismo lo solicita.
208)	***Validación***	La validación es el proceso de comprobación de los datos introducidos para garantizar que son completos, precisos y razonables. Aunque es imposible garantizar que sólo se introduzcan datos válidos en un ordenador, una combinación adecuada de controles de validación debería garantizar la detección de la mayoría de los errores. Las comprobaciones de validación más habituales son: comprobación del tipo de carácter, comprobación de la longitud de campo, comprobación del total de control, comprobación del total de hash, comprobación de paridad, comprobación de dígitos, comprobación de rangos.
209)	***Variable***	Las variables son nombres significativos que se dan a los valores. El contenido de las variables puede cambiar durante la ejecución de un programa.
210)	***Memoria virtual***	Técnica por la que una parte de la memoria de respaldo del ordenador se utiliza como una extensión de su memoria de acceso inmediato.
211)	***Virus***	Un software que puede replicarse y transferirse de un ordenador a otro, sin que el usuario se dé cuenta. Algunos virus son inofensivos, pero otros pueden dañar o destruir datos.
212)	***Web crawler - (También araña, spiderbot, o simplemente crawler.)***	Un rastreador o araña web es un programa informático que obtiene automáticamente el contenido de una página web. A continuación, el programa analiza el contenido. Los motores de búsqueda suelen utilizar rastreadores web.
213)	***Wi-Fi***	El Wi-Fi es una forma de conexión a una red informática mediante ondas de radio. Se suele utilizar para las conexiones a Internet.
214)	***XHTML - Abreviatura de eXtensible HyperText Markup Language.***	El XHTML es un marcado utilizado para diseñar sitios y páginas web. Se basa en XML y THML. Es más estricto que el HTML ordinario, por lo que permite que los navegadores web muestren la misma página de forma correcta entre ellos.
215)	***Estado de espera cero***	Término aplicado a las unidades centrales de procesamiento que funcionan sin esperar a los chips más lentos.

2. ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

a. Robótica

1)	***Placa del acelerador***	Una placa aceleradora es una placa de expansión que proporciona una interfaz diseñada para aumentar la potencia de procesamiento. Es un dispositivo que acelera la transmisión o el procesamiento más allá de las capacidades de la CPU.
2)	***Robots articulados***	Un tipo de robot que tiene articulaciones rotativas que suelen apoyarse mutuamente en la ejecución de tareas específicas. Cada articulación puede programarse para girar o ejecutar un tipo de movimiento específico.
3)	***Vida artificial***	La simulación del comportamiento y otras características de la vida, normalmente mediante ordenadores, robots o procesos bioquímicos
4)	***Aumentar los robots***	Un tipo de robot que puede llevar una persona para mejorar o sustituir sus capacidades físicas. Puede utilizarse para proporcionar "piernas" a las personas con movilidad limitada o un impulso a las personas que necesitan levantar equipos pesados como parte de su trabajo (por ejemplo, levantar bolsas pesadas de hormigón en una obra).
5)	***código de barras***	Patrón de barras y espacios que puede ser leído por un ordenador. Los códigos de barras se utilizan mucho en el comercio minorista, la distribución industrial y las bibliotecas públicas. El código se lee mediante un dispositivo de lectura: el ordenador determina el código a partir de la anchura de las barras y los espacios.
6)	***Robot Baxter***	Un moderno robot industrial diseñado específicamente para interactuar de forma segura con los seres humanos.
7)	***Interfaz cerebro-ordenador***	Una conexión directa entre un cerebro y un ordenador, que permite al cerebro dar órdenes al ordenador o al ordenador vigilar al cerebro.
8)	***Sensor de color***	Un sensor que es capaz de detectar los cambios o incluso el tipo de color que tiene delante.
9)	***Coordenadas***	Conjunto de números utilizados para representar una posición -a menudo hay posiciones de dos o tres dimensiones-.
10)	***Cibernética***	La ciencia del control y la comunicación (en el animal y la máquina) - la ciencia de los sistemas de retroalimentación - que incorpora el control, el aprendizaje y la interacción.

11)	***Cyborg***	Un organismo cibernético compuesto por una mezcla de componentes electrónicos orgánicos y mecánicos.
12)	***Sensor de distancia***	Un sensor capaz de detectar cambios en la distancia entre objetos (normalmente él mismo y otro objeto).
13)	***Drones***	Un objeto dron, es una aeronave no tripulada que puede ser controlada a distancia. Aunque no siempre es así, hoy en día el término dron se utiliza para describir pequeños helicópteros controlados a distancia por humanos que a menudo llevan cámaras y otros periféricos acoplados. Suelen utilizarse para capturar fotos aéreas, vigilar o explorar lugares de difícil acceso. Algunos drones se han utilizado en competiciones de carreras y se ha intentado utilizarlos para el reparto de paquetes.
14)	***Robots educativos***	Robots diseñados específicamente para ser utilizados en la educación, normalmente para enseñar los fundamentos de la programación u otras ciencias. Aunque no siempre es así, la mayoría de los robots educativos modernos están diseñados para ser atractivos para los humanos y pueden programarse utilizando bloques de código sencillos para facilitar el aprendizaje/uso.
15)	***Codificador***	En robótica es un dispositivo que se utiliza para generar impulsos a medida que gira una rueda, que pueden utilizarse para medir la velocidad.
16)	***Lógica difusa***	Una forma de lógica que trata de valores aproximados, a diferencia de las señales lógicas que son sólo verdaderas o falsas.
17)	***HCI (Human Computer Interaction)***	Abreviatura de Human Computer Interaction. Es el intercambio de información entre una persona y un ordenador, a través de una interfaz de usuario, estudiada como una rama de la ergonomía.
18)	***Hertz***	Abreviado en "Hz", es una unidad de frecuencia (el número de repeticiones de un suceso regular en un segundo). El nombre proviene del físico alemán Heinrich Hertz.
19)	***Robots humanoides***	A veces denominados androides, los robots humanoides tienen el mismo cuerpo y la misma estructura que el cuerpo humano (torso, piernas, pies, brazos, cabeza, etc.). Aunque su diseño no sea el ideal para ser utilizado en la industria manufacturera, pueden utilizarse para la investigación y otros experimentos científicos.
20)	***Robot industrial***	Un tipo de robot que se utiliza en la industria manufacturera. Puede programarse para realizar automáticamente y con precisión determinados tipos de movimiento para ejecutar una tarea
21)	***Conjunta***	Parte de un robot manipulador que permite alguna forma de rotación (los humanos también tenemos articulaciones en la muñeca, el codo y el hombro, por ejemplo).

22)	***Joystick***	El joystick es un dispositivo de entrada que señala a un ordenador la dirección y el grado de desplazamiento de una palanca manual. Los primeros modelos eran similares al joystick utilizado para controlar el vuelo de un avión.
23)	***Impresora láser***	Una impresora láser es una impresora de ordenador en la que la imagen a imprimir se forma por la acción de un láser sobre un tambor sensible a la luz, y luego se transfiere al papel mediante una carga electrónica.
24)	***Ley de la Robótica***	Las leyes definidas por Isaac Asimov en sus historias de robots - para definir su comportamiento.
25)	***Bolígrafo ligero***	Dispositivo electrónico (también llamado lápiz óptico) que permite interactuar con un ordenador operando sobre su pantalla.
26)	***Sensor de luz***	Sensor capaz de detectar cambios en la luz de un espectro luminoso específico. Sin embargo, el tipo más común es el que puede "ver" la misma luz que el ojo humano.
27)	***pantalla de cristal líquido (LCD)***	Este tipo de pantalla se basa en las propiedades ópticas de unas sustancias concretas llamadas cristales líquidos. Este líquido está atrapado entre dos superficies de vidrio provistas de numerosos contactos eléctricos con los que se puede aplicar un campo eléctrico al líquido contenido. Cada contacto eléctrico controla una pequeña porción del panel identificable como píxel. Se utilizó por primera vez en 1965.
28)	***Mecatrónica***	En ingeniería, una combinación de ingeniería mecánica, eléctrica, de control, informática y de comunicaciones.
29)	***Sensor de movimiento***	Sensor especializado capaz de detectar el movimiento en una zona sin necesidad de luz "para ver" (por ejemplo, alarmas en tiendas y bancos).
30)	***Motor***	Componente mecánico que suele funcionar con electricidad. Puede girar a una velocidad muy alta para producir un par motor y generar fuerza (por ejemplo, un motor dentro de un robot puede utilizarse para generar un par motor y hacer que el robot mueva las manos).
31)	***Piloto en marcha***	Método de implantación de un nuevo sistema informático: el sistema antiguo se transfiere gradualmente al nuevo durante un periodo de tiempo.
32)	***Sensor de presión***	Un sensor que se puede acoplar a un robot para darle la capacidad de medir la cantidad de presión de un gas o líquido dentro de un recipiente.
33)	***Procesador***	Es otro nombre para la unidad central de procesamiento (CPU) o microprocesador de un ordenador.

34)	***Prompt***	El prompt es un símbolo que aparece en la pantalla y que indica que el ordenador está listo para recibir información. El símbolo utilizado variará de un sistema a otro y de una aplicación a otra.
35)	***Quadcopters***	Un tipo de helicóptero que utiliza cuatro (cuatros) rotores individuales para volar en lugar de uno solo. Es un diseño que se encuentra más comúnmente en los drones.
36)	***Raspberry Pi***	La Raspberry Pi es una serie de ordenadores de placa única. Son de bajo coste, alto rendimiento y del tamaño de una tarjeta de crédito. El Raspberry Pi fue desarrollado en el Reino Unido por la Fundación Raspberry Pi. El objetivo de la Fundación Raspberry Pi es "avanzar en la educación de adultos y niños, especialmente en el campo de la informática, las ciencias de la computación y temas relacionados". Mucha gente ha utilizado las Raspberry Pis para hacer cosas como cámaras, consolas de videojuegos, robots, servidores web y centros multimedia.
37)	***Robot***	Un robot es una máquina que puede moverse y realizar determinadas tareas. Los robots se controlan mediante un programa informático o un circuito electrónico. Pueden ser controlados directamente por humanos. Pueden estar diseñados para parecerse a los humanos, en cuyo caso su comportamiento puede sugerir inteligencia o pensamiento, pero no tienen sentimientos. La mayoría de los robots realizan un trabajo específico y no siempre se parecen a los humanos. Pueden tener muchas formas. En la ficción, sin embargo, los robots suelen parecerse a las personas y parecen tener vida propia.
38)	***Brazo robótico***	Componente robótico (robot) que se asemeja y puede reproducir las acciones de una mano humana (por ejemplo, agarrar, girar, extender). Suele utilizarse en aplicaciones industriales como la soldadura, la pulverización y el montaje de piezas de otro componente.
39)	***Sensor***	Un sensor es un dispositivo que mide una magnitud física y la convierte en una "señal" que puede ser leída por un observador o por un instrumento. Por ejemplo, un termómetro de mercurio convierte la temperatura medida en la expansión y contracción de un líquido que puede leerse en un tubo de vidrio calibrado. Las cámaras de vídeo y digitales tienen un sensor de imagen. Hay muchos tipos diferentes de sensores. Algunos se utilizan en objetos cotidianos y otros son independientes.
40)	***Tarjeta inteligente***	Una tarjeta inteligente es una tarjeta de plástico con un microprocesador y una memoria integrados. Puede almacenar, por ejemplo, datos personales, de identificación y de cuentas bancarias, para poder utilizarla como tarjeta de crédito o débito. Otros usos posibles son la "llave" de la puerta del hotel o los pasaportes.

41)	***Sensor de sonido***	Sensor capaz de detectar cambios en el sonido, normalmente de una frecuencia de onda sonora específica.
42)	***Motor paso a paso***	El motor paso a paso es un motor eléctrico que puede controlarse con precisión mediante señales procedentes del ordenador. El motor gira en un ángulo preciso cada vez que recibe un impulso de señal del ordenador.
43)	***Terminal***	Dispositivo compuesto por un teclado y una pantalla de visualización que permite al operador comunicarse con el ordenador. El terminal puede estar unido físicamente al ordenador o conectado de forma inalámbrica.
44)	***Sensor táctil***	Sensor especializado capaz de detectar señales táctiles. Algunos sensores táctiles responden a la presión aplicada sobre su superficie, mientras que otros sólo responden al tacto humano.
45)	***Transductor***	Dispositivo que convierte la energía de una forma a otra: por ejemplo, la velocidad del motor en una señal eléctrica.
46)	***Tortuga***	Una tortuga es un pequeño robot con ruedas controlado por ordenador. Los movimientos de la tortuga están determinados por programas escritos por un usuario de ordenador, normalmente utilizando el lenguaje de programación de alto nivel.
47)	***Yaw***	La rotación de un objeto volador alrededor de su eje vertical

b. Inteligencia artificial

1)	***Inteligencia Artificial (IA)***	La inteligencia de las máquinas, como los robots o incluso los simples programas informáticos, para realizar tareas que hacen los humanos.
2)	***Inteligencia empresarial***	El proceso de análisis de datos para identificar información útil que pueda utilizarse en el sector empresarial para ayudar a tomar decisiones basadas en las matemáticas.
3)	***Datos categóricos***	Datos que no pueden representarse con números (por ejemplo, color de pelo, nombre, sexo, etc.)
4)	***Bot de chat***	Un robot digital con IA que puede simular una conversación humana de forma casi natural. Se utiliza habitualmente en las líneas de asistencia.
5)	***Clasificación***	Proceso de categorización de los datos en función de sus características.
6)	***Visión por ordenador***	Área de la informática y la IA en la que se entrena a los ordenadores para que imiten el sistema visual humano con el

		fin de realizar tareas (por ejemplo, los coches autoconducidos que detectan seres humanos o animales).
7)	***Consola***	Una consola es una combinación de teclado y pantalla (también llamada terminal).
8)	***Emoticono***	Acrónimo de emoticono e icono. Un emoticono es un símbolo compuesto por signos de puntuación diseñado para expresar alguna forma de emoción en forma de rostro humano. Normalmente, los emoticonos se utilizan en los mensajes de texto para convertir la información no verbal que se utiliza al hablar.
9)	***Evaluación***	La definición de la metodología para determinar cuán bueno o malo es un modelo de IA.
10)	***Reconocimiento facial***	Proceso de identificación de una persona a partir de sus rasgos faciales mediante el reconocimiento de imágenes.
11)	***Función de aptitud***	Función utilizada en los Algoritmos Genéticos para evaluar lo buena u óptima que es una solución a un problema. Se utiliza como medio para guiar al algoritmo hacia una buena solución.
12)	***Diagrama de flujo***	El diagrama de flujo es un diagrama que suele utilizarse para mostrar los posibles caminos que pueden seguir los datos a través de un sistema o programa.
13)	***Algoritmos genéticos***	También se conocen como algoritmos evolutivos o biológicos. Son una forma de IA que se inspira en la evolución biológica de los organismos. Están diseñados de forma que permiten encontrar una solución subóptima a un problema (no la mejor solución, pero sí una lo suficientemente buena) en un tiempo relativamente corto en comparación con otros métodos. Funcionan creando una población aleatoria de soluciones y comparando su eficacia entre sí. Las buenas soluciones se mantienen, las malas se descartan y se introducen nuevas soluciones aleatorias en el sistema para sustituir a las descartadas. Este proceso se repite varias veces hasta que se encuentra una solución lo suficientemente buena.
14)	***Reconocimiento de imágenes***	Proceso de análisis de elementos visuales, como imágenes y vídeos, y de identificación de sus características.
15)	***Ganancia de información***	Método utilizado para determinar la importancia de una información en un conjunto de datos.
16)	***Sistema basado en el conocimiento (KBS)***	Abreviado con "KBS", es un programa informático que utiliza una codificación del conocimiento humano para ayudar a resolver problemas. Un ejemplo son los programas para jugar al ajedrez.
17)	***Etiquetas***	El resultado de un modelo de IA o las etiquetas que tiene un conjunto de datos etiquetados para cada una de sus muestras.

18)	***Regla de aprendizaje***	Un proceso basado en las matemáticas que permite a las redes neuronales artificiales mejorarse a sí mismas y producir mejores resultados.
19)	***Modelo lineal***	Un modelo que clasifica sus muestras utilizando un límite de decisión lineal para clasificar sus muestras.
20)	***Función de pérdida***	Una forma de evaluar el grado de desviación de las predicciones realizadas por un modelo de IA en relación con un problema. Se utiliza con funciones de optimización para reducir el error de las predicciones.
21)	***Aprendizaje automático***	Subconjunto de la IA basado en las matemáticas que se utiliza en informática para que los sistemas y algoritmos mejoren automáticamente a partir de los datos.
22)	***Redes neuronales***	Una combinación de neuronas unidas para formar una red.
23)	***Modelo no lineal***	Un modelo que clasifica sus muestras utilizando un límite de decisión no lineal.
24)	***Datos numéricos***	Los datos numéricos son datos que pueden representarse con números.
25)	***Predicción***	El resultado de un modelo de IA basado en las matemáticas.
26)	***Modelos probabilísticos***	Modelos de aprendizaje automático que utilizan el poder de la probabilidad para hacer predicciones y clasificaciones de datos.
27)	***Regresión***	Método estadístico utilizado para estimar la relación entre una variable dependiente y una o más variables independientes.
28)	***Aprendizaje supervisado***	Un tipo de modelo de IA utilizado en un conjunto de datos con etiquetas que contiene ejemplos de entrenamiento como punto de referencia.
29)	***Etapa de formación***	También conocida como fase de entrenamiento, es el proceso en el que un modelo de IA comienza a procesar los datos para aprender de ellos y mejorar sus predicciones cambiando sus pesos sinápticos.
30)	***Máquina de Turing***	Un modelo matemático desarrollado por Alan Turing que utiliza cintas y un conjunto de reglas que pueden determinar si se puede construir la lógica de un algoritmo informático.
31)	***Prueba de Turing***	Prueba propuesta por Alan Turing para determinar si un ordenador es capaz de pensar/comportarse de forma indistinguible de un ser humano.
32)	***Aprendizaje no supervisado***	Un tipo de modelo de IA utilizado en un conjunto de datos sin etiquetas.
33)	***Visualización***	Un método para dar forma a los datos, normalmente en forma de gráfico, que puede ayudarnos a entender mejor los resultados de un modelo.

3. RED EN LA NUBE

1)	***Modelo de precios basado en la publicidad***	Un modelo de precios por el que los servicios se ofrecen a los clientes a bajo o ningún coste, y el proveedor de servicios es compensado por los anunciantes cuyos anuncios se entregan al consumidor junto con el servicio.
2)	***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***	EC2, que forma parte de Amazon Web Services (AWS), proporciona capacidad informática escalable en la nube, que los desarrolladores pueden utilizar para desplegar aplicaciones escalables.
3)	***Amazon Simple Storage Service (S3)***	Parte de AWS, S3 permite almacenar y recuperar datos. También puede utilizarse para alojar sitios web estáticos.
4)	***Apache Hadoop***	Un marco de software de código abierto para el almacenamiento y el procesamiento distribuidos de grandes conjuntos de datos.
5)	***AWS***	La unidad organizativa de Amazon que proporciona una variedad de servicios en la nube. AWS opera desde 11 ubicaciones físicas en América del Norte y del Sur, Europa, Asia y Australia.
6)	***Red de distribución de contenidos (CDN)***	Un sistema distribuido que consiste en servidores en lugares físicos discretos, configurados de manera que los clientes puedan acceder al servidor más cercano en la red, mejorando así la velocidad.
7)	***Nube***	La nube se refiere a que la información no se almacena en el propio ordenador, sino en un dispositivo de almacenamiento masivo distante y accesible a través de Internet. La computación en nube es cuando los servicios informáticos son proporcionados por una empresa fuera del lugar donde se utilizan. El usuario puede simplemente utilizar el almacenamiento, la potencia de cálculo o los entornos de desarrollo, sin tener que preocuparse de cómo funcionan entre bastidores.
8)	***Computación en la nube***	La computación en nube es cuando los servicios informáticos son proporcionados por una empresa fuera del lugar donde se utilizan. El usuario puede simplemente utilizar el almacenamiento, la potencia de cálculo o los entornos de desarrollo, sin tener que preocuparse de cómo funcionan entre bastidores.
9)	***Portabilidad en la nube***	La posibilidad de trasladar aplicaciones y datos de un proveedor de nube a otro. Véase también Vendor lock-in.

10)	***Proveedor de la nube***	Una empresa que proporciona servicios de plataforma, infraestructura, aplicaciones o almacenamiento basados en la nube a otras organizaciones y/o individuos, normalmente a cambio de una cuota.
11)	***Cloudsourcing***	Sustitución de las operaciones tradicionales de TI por servicios de nube subcontratados de menor coste.
12)	***Almacenamiento en la nube***	Un servicio que permite a los clientes guardar datos transfiriéndolos a través de Internet u otra red a un sistema de almacenamiento externo mantenido por un tercero.
13)	***Cloudware***	Software que permite crear, desplegar, ejecutar o gestionar aplicaciones en la nube.
14)	***Cluster***	Un clúster está formado por muchos ordenadores individuales que trabajan juntos para resolver un problema. Los clusters pueden tener diferentes formas: Pueden ser ordenadores enteros trabajando juntos, o sólo CPUs. Estas CPUs pueden comunicarse a través de una red rápida, pero comparten los mismos discos duros, por ejemplo. Dependiendo del problema, resolverlo con un clúster de componentes más baratos puede ser menos costoso que invertir en un mejor hardware que cueste más.
15)	***Nube de consumidores***	Ofertas de computación en nube dirigidas a particulares para uso personal, como Dropbox o iCloud.
16)	***Servicios de Interoperabilidad de Gestión de Contenidos (CMIS)***	Un estándar abierto para controlar los sistemas de gestión de contenidos y documentos y los repositorios mediante protocolos web.
17)	***Autoservicio del cliente***	Una función que permite a los clientes aprovisionar, gestionar y terminar los servicios por sí mismos, sin involucrar al proveedor de servicios, a través de una interfaz web o de llamadas programáticas a las API de servicios.
18)	***Tecnología disruptiva***	Término empresarial que describe las innovaciones que mejoran los productos o servicios de forma inesperada. Estas innovaciones cambian los métodos utilizados para realizar una tarea y reconfiguran el mercado para esa tarea. La computación en nube se considera una tecnología disruptiva por su elasticidad, sus modelos de precios flexibles y su coste de mantenimiento en comparación con el suministro tradicional de servicios informáticos.
19)	***Docker***	Software de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software virtualizados.
20)	***Computación elástica***	La capacidad de aprovisionar y desaprovisionar dinámicamente los recursos informáticos y de almacenamiento para ajustarse a las demandas de los picos de uso, sin necesidad de preocuparse por la planificación de la capacidad y la ingeniería en torno a patrones de uso desiguales.

21)	***Google App Engine***	Un servicio que permite a los desarrolladores crear y ejecutar aplicaciones web en la infraestructura de Google y compartir sus aplicaciones a través de un plan de pago por uso, basado en el consumo, sin costes de configuración ni cuotas recurrentes.
22)	***Google Apps***	El producto de software como servicio (SaaS) de Google incluye una suite de productividad ofimática, correo electrónico, calendario y almacenamiento e intercambio de archivos. Google Apps for Business incluye una interfaz de administración empresarial y herramientas de archivado, así como asistencia para el cumplimiento de las obligaciones legales de descubrimiento de documentos. Google Apps for Education incluye herramientas adicionales de colaboración y generación de informes para los entornos de las aulas.
23)	***Hardware como servicio (HaaS)***	Véase también IaaS.
24)	***Aplicación alojada***	Programa de software de aplicación basado en Internet o en la web que se ejecuta en un servidor remoto y al que se puede acceder a través de un PC o cliente ligero conectado a Internet. Véase también SaaS.
25)	***Nube híbrida***	La combinación de un proveedor de nube pública (como AWS) con una plataforma de nube privada. Las infraestructuras de nube pública y privada operan de forma independiente entre sí, y se integran utilizando software y procesos que permiten la portabilidad de datos y aplicaciones.
26)	***Infraestructura como servicio (IaaS)***	Servicios de infraestructura en la nube en los que el proveedor de la nube suministra un entorno virtualizado como servicio. Esta infraestructura puede incluir servidores, equipos de red y software, incluido un entorno de escritorio completo como Windows o Linux.
27)	***Nube interna***	Una instancia de nube privada proporcionada y soportada por un departamento de TI para uso interno.
28)	***Microsoft Azure***	La plataforma en la nube de Microsoft que proporciona una miríada de ofertas de Plataforma como Servicio (PaaS) e IaaS, incluyendo estándares específicos de Microsoft y de terceros, para que los desarrolladores desplieguen aplicaciones y servicios en la nube.
29)	***Microsoft Office 365***	Microsoft Office (o Microsoft Office System) es una colección de programas informáticos realizados por Microsoft. Es una colección de aplicaciones relacionadas con la oficina. Cada aplicación tiene un propósito único y ofrece un servicio específico a sus usuarios. Los programas están creados para todos los usuarios. Existen diferentes versiones del software para usuarios domésticos y para usuarios empresariales. Algunas versiones pueden ofrecer más programas, y algunas versiones cuestan menos que otras, pero ninguna es gratuita.

30)	***Middleware***	Software que se sitúa entre las aplicaciones y los sistemas operativos, y que consiste en un conjunto de servicios que permiten la interoperabilidad en apoyo de las arquitecturas distribuidas mediante el paso de datos entre aplicaciones. Así, por ejemplo, se puede acceder a los datos de una base de datos a través de otra.
31)	***Multitenancy***	La multitenencia es la característica de un hardware que permite compartir recursos (y costes) entre muchos usuarios.
32)	***Servicio a la carta***	Un modelo por el que un cliente puede adquirir servicios en la nube según sus necesidades; por ejemplo, si los clientes necesitan utilizar servidores adicionales durante la duración de un proyecto, pueden hacerlo y luego volver al nivel anterior una vez que el proyecto haya finalizado.
33)	***OpenStack***	Una plataforma de software de computación en la nube, gratuita y de código abierto, que se utiliza para controlar grupos de recursos de procesamiento, almacenamiento y red en un centro de datos.
34)	***PaaS***	Servicios de plataforma en la nube, en los que la plataforma informática (sistema operativo y servicios asociados) es suministrada como un servicio a través de Internet por el proveedor.
35)	***Pagar a medida que se avanza***	Un modelo de costes para los servicios en la nube que abarca tanto los modelos basados en la suscripción como en el consumo, en contraste con el modelo tradicional de costes de TI que requiere gastos de capital por adelantado para el hardware y el software.
36)	***Nube privada***	Servicios ofrecidos a través de Internet o de una red interna privada a usuarios seleccionados. Estos servicios no están disponibles para el público en general.
37)	***Nube pública***	Servicios ofrecidos a través de la Internet pública. Estos servicios están disponibles para cualquier persona que quiera comprar el servicio.
38)	***Software como servicio (SaaS)***	Servicios de aplicaciones en la nube, en los que el proveedor suministra las aplicaciones a través de Internet, de modo que no es necesario comprarlas, instalarlas y ejecutarlas en los ordenadores del cliente. Los proveedores de SaaS se denominaban anteriormente proveedores de servicios de aplicaciones.
39)	***Salesforce***	Una empresa de SaaS en línea que es más conocida por ofrecer software de gestión de las relaciones con los clientes (CRM) a las empresas a través de Internet.
40)	***Migración de servicios***	El acto de pasar de un servicio o proveedor de nube a otro.

41)	***Proveedor de servicios***	La empresa u organización que proporciona un servicio de nube pública o privada.
42)	***Acuerdo de nivel de servicio (SLA)***	Acuerdo contractual por el que un proveedor de servicios define el nivel de servicio, las responsabilidades, las prioridades y las garantías relativas a la disponibilidad, el rendimiento y otros aspectos del servicio.
43)	***Servicio de redes sociales (SNS)***	Se utiliza en las empresas para la colaboración, el intercambio de archivos y la transferencia de conocimientos; entre las plataformas más comunes están Yammer de Microsoft y Chatter de Salesforce. A menudo se denomina software social empresarial para diferenciarlo de las plataformas SNS "tradicionales" como Facebook o LinkedIn.
44)	***Software más servicios***	La combinación de servicios alojados en la nube con software de ejecución local. Este método permite utilizar el sistema local para la potencia de procesamiento mientras se confía en las operaciones en la nube para la verificación de las licencias de software, las identidades portátiles, la sincronización entre dispositivos y el almacenamiento de archivos.
45)	***Modelo de precios por suscripción***	Un modelo de precios que permite a los clientes pagar una cuota para utilizar el servicio durante un período de tiempo determinado, a menudo utilizado para los servicios SaaS. Véase también Modelo de precios basado en el consumo.
46)	***Computación utilitaria***	Un modelo de aprovisionamiento en el que los servicios están disponibles en función de las necesidades y se cobra a los usuarios por un uso específico, de forma similar a los servicios públicos municipales como la electricidad o el agua.
47)	***Bloqueo de proveedores***	Dependencia de un determinado proveedor de la nube y escasa capacidad para migrar entre proveedores debido a la ausencia de soporte de protocolos, API, estructuras de datos (esquema) y/o modelos de servicio estandarizados.
48)	***Nube vertical***	Un entorno de computación en la nube optimizado para su uso y construido en torno a las necesidades de cumplimiento de las industrias especializadas, como la sanidad, los servicios financieros y las operaciones gubernamentales.
49)	***Centro de datos privado virtual***	Recursos agrupados según objetivos empresariales específicos.
50)	***Nube privada virtual (VPC)***	Una nube privada que existe dentro de una nube compartida o pública, por ejemplo, la VPC de Amazon que permite a Amazon EC2 conectarse a la infraestructura heredada en una VPN IPsec.

4. PRODUCCIÓN DE AUDIO-VÍDEO

1)	***Película en 3D***	3D (o 3D) significa tridimensional, o que tiene tres dimensiones. Por ejemplo, una caja es tridimensional; es sólida y no es delgada como un trozo de papel. Tiene volumen, una parte superior y otra inferior, izquierda y derecha (lados), así como una parte delantera y otra trasera. Se puede girar la caja para verla desde otro lado (llamado cara, superficie o simplemente lado). Las películas en 3D son películas que dan la ilusión de solidez tridimensional, normalmente con la ayuda de dispositivos especiales de visualización (gafas que llevan los espectadores).
2)	***Actor***	Un actor es una persona que actúa o tiene un papel en una película, programa de televisión, obra de teatro o programa de radio. Los actores pueden ser profesionales o no.
3)	***Adobe Premiere Pro***	Adobe Premiere Pro es una aplicación de software de edición de vídeo basada en la línea de tiempo desarrollada por Adobe Systems y publicada como parte del programa de licencias Adobe Creative Cloud.
4)	***Ambiente***	La sensación o el estado de ánimo de una escena o un entorno concreto.
5)	***Luz ambiental***	La luz natural (generalmente suave) o la luz circundante alrededor de un sujeto en una escena; véase también iluminación de fondo.
6)	***Animación***	La animación es una forma de hacer una película a partir de muchas imágenes fijas. Las imágenes se juntan una tras otra y se reproducen a gran velocidad para dar la ilusión de movimiento.
7)	***Experiencias Audiovisuales e Integradas (AVIXA)***	Término del sector que describe la nueva generación de empresas de integración audiovisual que utilizan soluciones de nuevas tecnologías como la realidad virtual y la señalización digital; destaca el potencial de crecimiento de estas tecnologías emergentes y en evolución y su conexión con la creación de experiencias inmersivas e interactivas.
8)	***Aumentar la realidad***	Un filtro mejorado de la realidad que utiliza tecnologías innovadoras para añadir información digital o gráficos a la visión del mundo real que tiene el usuario a través de la lente; esto crea una "vista compuesta"; a menudo se utiliza para superponer imágenes en posibles ubicaciones finales de forma que se puedan probar cosas, como el ajuste o el estilo.
9)	***AVI***	Tipo de archivo de vídeo que se utiliza en el proceso de grabación y que no suele distribuirse. Significa formato Audio Video Interleave, creado por Microsoft Corporation.

10)	***Antecedentes***	Se refiere a cualquier cosa que ocurra en un plano posterior de la acción (el fondo en oposición a la acción principal o la atención en el primer plano); se abrevia como b.g.
11)	***Toma de puente***	Tipo de plano de transición utilizado para cubrir o "salvar" un salto en el tiempo o en el lugar u otra discontinuidad; véase también puente de audio y match-cut.
12)	***Construir una escena***	Utilizar recursos dramáticos como el aumento del tempo, el volumen y el énfasis para llevar una escena al clímax.
13)	***Ángulo de la cámara***	El punto de vista (POV) o la perspectiva (incluida la altura o dirección relativas) elegida para fotografiar un sujeto. Entre los distintos ángulos, composiciones o posiciones de la cámara se encuentran: frontal, posterior, lateral, superior, alto (mirando hacia abajo), bajo (mirando hacia arriba), recto o a nivel de los ojos (ángulo estándar o neutro), inclinado (inclinado u oblicuo) o subjetivo, etc.
14)	***Movimiento de la cámara***	El uso de la cámara para obtener varios ángulos y perspectivas de la cámara. (Véanse a continuación los planos de la cámara de cine, incluidos el movimiento panorámico, la inclinación, el seguimiento y el zoom; también los planos de brazo/grúa, Steadicam o cámara en mano).
15)	***CD***	Abreviatura de Compact Disc. Consiste en un disco metálico recubierto de plástico en el que se pueden escribir o leer datos (como vídeos, audios, imágenes, archivos...). Hoy en día los CD se utilizan cada vez menos.
16)	***CGI***	Las imágenes generadas por ordenador (CGI) son el uso de gráficos por ordenador, especialmente en las películas. Estas imágenes se utilizan para efectos especiales, simulación y anuncios publicitarios, entre otros. A veces la tecnología se utiliza para producir un fondo estático, que luego se fusiona con la imagen; otras veces se utiliza para producir animaciones en 2D o 3D.
17)	***CMYK***	Abreviatura de cian-magenta-amarillo-negro. Se refiere a la separación de cuatro colores utilizada en la mayoría de los procesos de impresión en color. Por lo general, en las pantallas de los ordenadores se utiliza el método RGB, por lo que es necesaria la conversión en la salida para la impresión, ya sea en impresoras de color o como separaciones.
18)	***Correcciones de color***	La corrección del color mediante el uso de geles de color, o filtros, es un proceso utilizado en la iluminación escénica, la fotografía, la televisión, la cinematografía y otras disciplinas, cuya intención es alterar el color general de la luz; normalmente el color de la luz se mide en una escala conocida como temperatura del color, así como a lo largo de un eje verde-magenta ortogonal al eje de la temperatura del color.

19)	***Protección anticopia***	Se refiere a las técnicas utilizadas para evitar la copia ilegal de programas informáticos.
20)	***Composición digital***	La composición digital es el proceso de ensamblar digitalmente múltiples imágenes para crear una imagen final, normalmente para impresión, películas o visualización en pantalla. Es la evolución al ámbito digital de la composición óptica de películas.
21)	***Dithering***	El dithering se utiliza habitualmente en el procesamiento de señales de vídeo y audio. En ambos campos consiste en la reducción de la cantidad de información para obtener mejores productos finales.
22)	***Cámara de documentos***	Un dispositivo que muestra objetos en 3D o texto preescrito en la pantalla local o a las audiencias de videoconferencia. Uno de ellos se encuentra en cada una de las cuatro salas de conferencias equipadas con videoconferencia.
23)	***Episodio***	Un episodio es una parte singular de una historia, de un programa de radio o de televisión, que suelen seguir un orden. Suelen tener una duración de entre 20 y 40 minutos y siguen la misma línea argumental.
24)	***Grabación sobre el terreno***	Método de grabación de vídeo y audio que implica el transporte de equipos de vídeo y audio a lugares fuera del estudio. Las unidades de grabación sobre el terreno de Discovery Commons pueden proporcionar recursos de multicámara, transmisión en directo por Internet y visualización por ordenador.
25)	***Tamaño de los archivos***	Es la medida del tamaño de un archivo informático, que suele medirse en bytes (B), megabytes (MB), kilobytes (KB) y gigabytes (GB). El vídeo, el audio, la fotografía y los gráficos pueden ocupar una gran cantidad de espacio en un disco duro. Un archivo de vídeo MP4 de una hora puede llegar a ocupar 300 MB. Algunos tipos de archivos de vídeo, como el AVI, son más adecuados para grabar, pero son demasiado grandes para publicarlos en la web. Otros tipos de archivos, como MP4 y Adobe Flash, están más comprimidos y, por tanto, son más adecuados para la distribución y el streaming en la web. Camtasia Studio, Adobe Premiere y otros programas de edición similares convierten los archivos de gran tamaño en otros más pequeños para compartirlos o publicarlos en la web.
26)	***Película***	Las películas son un tipo de comunicación visual que utiliza imágenes en movimiento y sonido para contar historias o enseñar algo. La mayoría de la gente ve películas como entretenimiento o como forma de divertirse. Para algunas personas, las películas divertidas pueden significar películas que les hacen reír, mientras que para otras pueden significar películas que les hacen llorar, o sentir miedo.

27)	***Velocidad de la película***	La velocidad de la película es la medida de la sensibilidad de una película fotográfica a la luz, determinada por la sensitometría y medida en varias escalas numéricas, siendo la más reciente el sistema ISO.
28)	***Corte final***	La última versión editada de una película tal y como se estrenará; véase también rough cut.
29)	***Clase invertida (flipped classroom)***	Método de enseñanza que requiere que los alumnos vean una conferencia pregrabada antes de asistir a una sesión interactiva con un profesor. Este método contrasta con el tradicional, en el que los alumnos asisten a una conferencia en la escuela y luego repasan el trabajo en casa.
30)	***Material de archivo***	Cualquier longitud, porción o secuencia de película (ya sea rodada o por rodar) medida en pies; también se refiere a una secuencia particular de eventos representados en una película.
31)	***Proyección frontal***	El haz de luz de un proyector se proyecta en la pantalla desde el lado del público o desde el frente de la pantalla. Las aulas equipadas con videoconferencia del Centro de Ciencias de la Salud Terrance Donnelly de Mississauga utilizan la proyección frontal.
32)	***F-stop***	Medida de la escala del tamaño de la abertura del iris (la abertura que deja pasar la luz) en un objetivo; los f-stops más comunes son 1,4, 2, 2,8, 4, 5,6, 8, 11, 16 y 22; cuanto menor sea el número, mayor será la abertura y más luz se permitirá.
33)	***Pantalla verde***	Cortina verde o pared de estudio verde que permite eliminar el color verde del espectro de vídeo, para poder sustituir el fondo verde por otra cosa, como una foto o un vídeo de otro lugar.
34)	***Toma de mano***	Una toma realizada con una cámara de mano o hecha deliberadamente para que parezca inestable, temblorosa o tambaleante; a menudo se utiliza para sugerir un metraje documental, "realismo", reportaje de noticias o cinematografía amateur; contrasta con Steadicam.
35)	***HD, alta definición***	El vídeo de alta definición (vídeo HDTV o vídeo HD) es un vídeo de mayor resolución y calidad que la definición estándar. Aunque no existe un significado estandarizado para la alta definición, en general cualquier imagen de vídeo con bastante más de 480 líneas verticales de barrido (América del Norte) o 576 líneas verticales (Europa) se considera de alta definición. 480 líneas de escaneo es generalmente el mínimo, aunque la mayoría de los sistemas lo superan ampliamente.

36)	***HTML5***	El lenguaje de marcado de hipertexto (HTML) es un lenguaje de marcado para crear una página web. HTML es un tipo de lenguaje de programación que permite crear una nueva página web. Las páginas web suelen verse en un navegador web. Pueden incluir texto, enlaces, imágenes e incluso sonido y vídeo. El HTML se utiliza para marcar y describir cada uno de estos tipos de contenido, de modo que el navegador web pueda mostrarlos correctamente. HTML también añade meta información a una página web. La metainformación no suele ser mostrada por los navegadores y son datos sobre la página web, por ejemplo, el nombre de la persona que la creó. Las hojas de estilo en cascada (CSS) se utilizan para dar estilo a los elementos HTML, mientras que JavaScript se utiliza para el comportamiento de la página web y también para cambiar el HTML y el CSS.
37)	***IMAX***	IMAX es un sistema de proyección de películas en una pantalla muy grande. Se introdujo por primera vez en Japón en 1970.
38)	***Luz de la llave***	Es la primera luz, y normalmente la más importante, que un fotógrafo, director de cine u otro compositor de escenas utilizará en un montaje de iluminación. El propósito de la luz clave es resaltar la forma y la dimensión del sujeto.
39)	***Lente***	Una lente es un objeto claro (transparente) (como el cristal, el plástico o incluso una gota de agua) que cambia el aspecto de las cosas al desviar la luz que las atraviesa. Pueden hacer que las cosas parezcan más grandes, más pequeñas o al revés. Algunos lugares en los que se utilizan las lentes son las gafas, las lentes de contacto, las cámaras, los proyectores, los microscopios, los telescopios, las lupas, etc. Cada ojo también tiene una lente.
40)	***Iluminación***	La iluminación es el uso de la luz para conseguir un efecto determinado. La iluminación incluye tanto el uso de fuentes de luz artificial, como lámparas y luminarias, como la iluminación natural mediante la captación de la luz del día. La iluminación es un factor importante en la fotografía, la realización de películas y los estudios de televisión.
41)	***Control de la iluminación***	El profesor puede controlar la iluminación de la sala tanto en la sala de conferencias como en la ubicación remota en una videoconferencia utilizando los controles de iluminación del panel del atril. Los tres botones azules cambiarán la iluminación en la sala de conferencias local y remota, mientras que los cuatro botones grises cambian la iluminación sólo en la sala local.
42)	***Medios de comunicación***	"Medios" es la palabra plural de "medio". Los medios de comunicación recogen todos los medios de comunicación, como la radio y la televisión, los periódicos, las revistas e internet, que llegan a las personas o las influyen.

43)	***Microchip***	"Microchip" es el nombre popular del chip de silicio o circuito integrado.
44)	***Microficha***	Es la hoja de película en la que se reduce fotográficamente el texto impreso.
45)	***MP4***	Formato de archivo de vídeo que comprime y reduce el tamaño del archivo con respecto a la versión original, al tiempo que ofrece una reproducción de buena calidad. La mayoría de las producciones de vídeo editadas por Discovery Commons se emiten como archivos MP4.
46)	***Multimedia***	Sistema informático que combina componentes de audio y vídeo para crear una aplicación interactiva que utiliza texto, sonido y gráficos.
47)	***Píxel***	Término derivado de elemento de imagen, es un único punto en una pantalla de ordenador. Todas las imágenes de la pantalla están formadas por un conjunto de píxeles, cada uno de los cuales puede estar apagado (oscuro) o encendido (de color) . El número de píxeles disponibles determina la resolución de la pantalla.
48)	***Pantalla de plasma***	Es un tipo de pantalla plana que utiliza un gas ionizado entre dos paneles que contienen rejillas de cables. Cuando la corriente fluye a través de los cables, un píxel se carga y se ilumina.
49)	***Publicar***	Un enlace a un elemento, como un vídeo, que se coloca en un sitio web. El elemento reside en un servidor en algún lugar, y cuando el usuario hace clic en el enlace publicado, el vídeo se reproduce desde ese servidor.
50)	***Postproducción***	La postproducción forma parte de los procesos de realización de películas, producción de vídeo y fotografía. Es una parte importante en la realización de películas, programas de televisión, programas de radio, publicidad, grabaciones de audio, fotografía y arte digital. Es un término que designa todas las etapas de la producción que tienen lugar después de la finalización real del rodaje. Junto con la preproducción y la producción, es una de las tres fases de la creación de una película o programa.
51)	***Botón de privacidad***	Un botón en el panel táctil de las aulas que permite silenciar los micrófonos del conferenciante. Cuando el botón de privacidad del panel táctil parpadea, tanto el micrófono del atril como el micrófono inalámbrico conectado al atril están silenciados. Cuando el botón de privacidad no parpadea, ambos micrófonos están activos.
52)	***Proyector***	Un proyector que envía la información de un ordenador portátil, de un atril o de cualquier otra pantalla electrónica a una pantalla.

53)	***Proyección trasera***	El haz del proyector se proyecta en la pantalla desde atrás. Las aulas equipadas con videoconferencia del edificio de Ciencias Médicas del campus de St.
54)	***Registro***	Una colección de datos o campos relacionados. Un registro suele formar parte de un archivo.
55)	***A distancia (sitio, audiencia o participante)***	Se refiere al sitio, la audiencia o el participante en la ubicación de la videoconferencia que no es donde está el presentador.
56)	***Mando a distancia***	Un mando a distancia es un dispositivo que sirve para emitir órdenes (controlarlo) a distancia a televisores, reproductores de DVD, timbres, etc. Un mando a distancia no tiene cable y puede sostenerse con la mano. Tiene botones para el volumen, el cambio de canales de televisión y mucho más. Para comunicarse con los dispositivos se utilizan señales de infrarrojos o de radio. Las pilas hacen que los mandos a distancia y los controladores funcionen. Se utilizan sobre todo pilas de tamaño AAA, AA o de botón.
57)	***Resolución***	El número de puntos por unidad de longitud en que se puede reproducir una imagen en una pantalla o impresora.
58)	***Movimiento inverso***	Se refiere a un efecto de cámara trucada, creado al pasar la película hacia atrás en la cámara o durante la impresión óptica; también conocido como acción inversa.
59)	***RGB (rojo-verde-azul)***	Abreviatura de rojo, verde y azul. Se refiere al método de conexión de una pantalla en color a un ordenador, que implica las tres señales separadas: rojo, verde y azul. Todos los colores que aparecen en la pantalla se pueden componer a partir de estos tres componentes.
60)	***Guión***	Se refiere al texto escrito de una película: un proyecto para producir una película que detalla la historia, el escenario, el diálogo, los movimientos y gestos de los actores, y la forma y secuencia de todos los acontecimientos de la película.
61)	***Configurar***	La época (período de tiempo) y el lugar en el que ocurre la historia de la película, incluyendo todos los demás factores adicionales, como el clima (estación), el paisaje, la gente, las estructuras sociales y los factores económicos, las costumbres, las actitudes morales y los códigos de comportamiento.

62)	***Compartir archivo***	Aplicación para compartir archivos de gran tamaño disponible para el personal de la Facultad de Medicina. Este recurso es excelente para quienes deseen compartir archivos de vídeo y audio de gran tamaño con el profesorado, el personal y los estudiantes, tanto dentro como fuera de la Universidad de Toronto. Póngase en contacto con discovery.commons@utoronto.ca para obtener información sobre la cuenta. Sharefile es diferente de UTMedfiiles.ca, que es la herramienta que todos los presentadores deben utilizar para enviar sus presentaciones y cualquier material relacionado al personal de la sala de control. Sharefile puede utilizarse para enviar archivos no asociados a la conferencia -videoconferencia.
63)	***Dispara a***	El proceso de filmar o fotografiar cualquier aspecto de una película con una cámara; el plan de un rodaje se denomina programa de rodaje.
64)	***Grabación con una sola cámara***	La grabación de una conferencia o reunión con una sola cámara de vídeo. Si se planifica bien, las grabaciones con una sola cámara pueden editarse para que parezcan una grabación con varias cámaras.
65)	***Cámara lenta***	La cámara lenta o slowmo es un efecto cinematográfico por el que el tiempo parece ralentizarse.
66)	***Monitor SMART***	El monitor interactivo situado en el atril de las salas de conferencias equipadas con videoconferencia que permite al presentador utilizar un lápiz óptico para anotar y avanzar las diapositivas. Las anotaciones se muestran en las pantallas de la sala de conferencias y se graban junto con el resto de la presentación (si se ha iniciado la grabación).
67)	***Spoiler***	Información sobre el argumento o el final de una película que puede dañar o perjudicar el disfrute de la misma si se conoce con antelación; normalmente, los críticos o reseñistas advierten a los lectores con una "alerta de spoiler", o evitan revelar los spoilers por completo.
68)	***Steadicam***	Técnica de cámara en mano que utiliza una Steadicam estabilizadora (introducida a finales de los años 70), desarrollada por el inventor Garrett Brown, con un arnés mecánico especial que permite al operador de cámara realizar tomas relativamente suaves y estables, aunque a mano, mientras se mueve junto con la acción.
69)	***Guión gráfico***	Un guión gráfico es una forma de planificar las películas de animación o los programas de televisión. Un guión gráfico muestra ejemplos de lo que el artista quiere hacer antes de animarlos. También permite a los artistas organizar sus historias antes de empezar a hacer la animación. El storyboard en la forma que se conoce hoy, se desarrolló en Walt Disney Productions. Se utilizó por primera vez en el cortometraje de animación de 1928, Plane Crazy. La película "Lo que el viento se

		llevó", de 1939, fue la primera en la que se realizó un storyboard completo.
70)	***Streaming***	Se refiere a la entrega y recepción de vídeo en línea proporcionado por un servicio de alojamiento, que permite al usuario ver el vídeo sin descargarlo.
71)	***Medios de comunicación en streaming***	Los medios de comunicación en streaming son multimedia en los que el usuario recibe los medios de forma constante mediante una plataforma a través de Internet. Algunos ejemplos son Netflix y Amazon Prime Video para películas y series de televisión; y Spotify y Apple Music para música y otros tipos de audio.
72)	***Cámaras para estudiantes***	Hay tres cámaras para estudiantes en cada una de las aulas equipadas con videoconferencia. Una de las cámaras está configurada para obtener una imagen amplia de todos los estudiantes, y dos cámaras encuadran automáticamente a los estudiantes cuando hacen preguntas. Cuando se pulsa el botón del micrófono de un alumno, la cámara encuadra la zona de la que procede la pregunta del alumno. Una segunda cámara encuadrará a la segunda persona que pulse el botón del micrófono y las cámaras se alternarán cada vez que se pulse el botón del micrófono de un estudiante. Cuando el micrófono del estudiante está en directo, el vídeo encuadrado del estudiante está disponible para que el profesor lo vea en el monitor de confianza (esta es la única forma en que el profesor podrá ver al estudiante si el micrófono en directo está en el sitio remoto). Los estudiantes del sitio local también verán al estudiante remoto en la pantalla grande. Cuando el micrófono del estudiante se apague, la pantalla mostrará la imagen general de los estudiantes en la sala o la cámara del siguiente estudiante, si hay otra pregunta o comentario en la cola.
73)	***Estudio***	Discovery Commons dispone de un pequeño estudio de grabación de vídeo a disposición de la Facultad de Medicina para grabar proyectos educativos y emitir emisiones en directo por Internet. Técnicos audiovisuales, cámaras de alta definición, iluminación profesional, pantalla verde, micrófonos y teleprompter son algunos de los recursos disponibles.
74)	***Teleprompter***	Dispositivo utilizado principalmente en el estudio que permite al presentador mirar a una cámara y ver el texto o su presentación al mismo tiempo.
75)	***Time-laps***	La fotografía time-lapse es una técnica cinematográfica en la que cada fotograma de la película se captura a una velocidad mucho más lenta de la que se reproducirá. Cuando se reproduce a velocidad normal, el tiempo parece moverse más rápido y, por tanto, transcurrir.

76)	***Tono***	El estado de ánimo o la atmósfera de una escena cinematográfica, a menudo revelada por el director en la forma en que se dirige una película, por ejemplo, seria, humorística, satírica, divertida, etc.
77)	***Panel táctil***	La interfaz que se encuentra en los atriles de las aulas equipadas con videoconferencia (y en muchas de las aulas de la U de T). En las aulas equipadas con videoconferencia, este panel permite acceder al control de la iluminación y el sonido de la sala, a un mapa de los micrófonos de los estudiantes en la sala y al botón de privacidad de los micrófonos del profesor, entre otras funciones. Los conferenciantes pueden familiarizarse con el panel táctil para tener un mayor control sobre sus presentaciones, o pueden dejar que el personal de la sala de control les proporcione ayuda (el panel táctil de cada sala se reproduce en las salas de control).
78)	***Gráficos vectoriales***	Los gráficos vectoriales son gráficos informáticos que se almacenan en la memoria del ordenador mediante fórmulas geométricas. Los gráficos vectoriales pueden transformarse sin perder la resolución de la imagen.
79)	***Adaptador de vídeo***	Un adaptador de vídeo es una tarjeta de expansión que permite la visualización de gráficos y colores.
80)	***Edición de vídeo***	La edición de vídeo es el acto de cambiar el vídeo mediante la disposición o el cambio del orden, o del contenido del vídeo. Se utiliza para mostrar información en cosas como ensayos de vídeo, películas, televisión y anuncios (comerciales). La edición de vídeo se ha utilizado más en los últimos años porque hay más gente que puede utilizarla desde que se ha extendido el uso de los ordenadores personales.
81)	***Producción de vídeo***	Grabación de un evento o de un programa con guión utilizando cámara(s) de vídeo, iluminación y equipo de sonido. Los vídeos pueden grabarse en un estudio o sobre el terreno y pueden incluir una gran variedad de variables en función de los requisitos del guión y del presupuesto.
82)	***Videoconferencia (web)***	La videoconferencia es una comunicación a distancia entre tres o más personas en la que se transmite vídeo y audio casi en tiempo real. Existen varios paquetes de software que lo hacen posible.
83)	***Transmisión por Internet***	Un webcast es un tipo de archivo multimedia utilizado en Internet. Se distribuye mediante la tecnología de streaming a muchas personas al mismo tiempo. Es básicamente lo mismo que emitir por Internet. Muchas emisoras de radio y televisión, así como emisoras que sólo están en Internet, tienen webcasts. Las empresas pueden tener webcasts para hacer presentaciones o enseñar a la gente. Algunas personas retransmiten bodas o funerales a través de webcasts.

5) INTERNET DE LAS COSAS

1)	***5G***	La quinta generación de tecnologías móviles diseñada para un futuro en el que muchos elementos físicos del mundo están conectados a Internet. Será mucho más rápida que su predecesora (4G), y se prevé que estimule el crecimiento del sector de la IO especialmente.
2)	***Actuadores***	Componentes encargados de mover o controlar un mecanismo o un sistema. Requieren una fuente de energía que puede ser una tensión eléctrica o una señal activada por un sistema eléctrico. Hay muchos tipos de actuadores que pueden hacer cosas como controlar bombas, luces, motores, válvulas y muchos otros.
3)	***Dirección***	En la memoria de un ordenador, un número que indica una ubicación específica, En cada dirección, se puede almacenar un solo dato.
4)	***AIoT***	Término utilizado para describir la IA junto con el IoT. Se suele utilizar cuando se piensa en la IO en una construcción de análisis y recopilación de datos.
5)	***API (interfaces de programación de aplicaciones)***	Herramientas para construir aplicaciones que realicen acciones comúnmente deseadas utilizando métodos que ya existen. Por ejemplo, la API de Google Maps permite a cualquiera incrustar mapas digitales de alta calidad en una página web. Puedes pensar en ellas como bloques de construcción que te permiten realizar tareas sin necesidad de construir servicios complejos desde cero.
6)	***ARP (Protocolo de resolución de direcciones)***	Protocolo de comunicación que se utiliza para convertir una dirección IP en una dirección física. Con esta capacidad, los ordenadores pueden comunicarse entre sí, a pesar de que sólo conocen sus direcciones IP, enviando una solicitud ARP que les informa de la dirección MAC del otro ordenador.
7)	***Automatización***	Es el proceso de realizar un procedimiento o acción sin ayuda humana. En el contexto industrial, suele referirse a los sistemas de control de maquinaria o procesos en las fábricas, pero también abarca aplicaciones como el ajuste del termostato de casa para que se encienda a una hora determinada o cuando la temperatura supere un umbral establecido.

8)	***Retroceder***	Es una copia de un archivo que se transfiere a otro medio, normalmente un almacenamiento de respaldo. El objetivo es disponer de una copia de un archivo que pueda restaurarse en caso de fallo en el sistema.
9)	***Bluetooth***	Norma tecnológica inalámbrica que intercambia datos entre dispositivos a corta distancia mediante ondas de radio.
10)	***Bluetooth de baja energía (BLE)***	Tecnología Bluetooth que consume menos energía que el Bluetooth tradicional pero con un alcance de comunicación similar.
11)	***Red de área corporal (BAN)***	La red de área corporal, también denominada red inalámbrica de área corporal (WBAN) o red de sensores corporales (BSN), es una red inalámbrica de dispositivos informáticos portátiles. Los dispositivos BAN pueden estar incrustados dentro del cuerpo, implantes, o pueden estar montados en la superficie del cuerpo en una posición fija, tecnología vestible , o pueden ser dispositivos acompañados que los humanos pueden llevar en diferentes posiciones, en los bolsillos de la ropa, en la mano o en varias bolsas.
12)	***Brouter***	El brouter es un dispositivo de conexión de redes informáticas que incorpora las prestaciones de un puente y un router. Los brouters suelen ofrecer enrutamiento sobre un número limitado de protocolos, operando mediante el enrutamiento cuando es posible y haciendo de puente con el resto de protocolos.
13)	***Navegador***	Cualquier programa que permita al usuario buscar y visualizar datos. Los navegadores suelen limitarse a un tipo concreto de datos, así que, por ejemplo, un navegador gráfico mostrará archivos gráficos almacenados en muchos formatos de archivo diferentes.
14)	***BTLE (Bluetooth Low Energy)***	BTLE (Bluetooth 4.0) es una versión de menor consumo energético del estándar de comunicaciones inalámbricas Bluetooth, que funciona constantemente, anunciando la presencia de un dispositivo a los sensores locales y optimizando la duración de la batería del dispositivo en cuestión. En IoT, BLE permite una localización precisa y un seguimiento de las características sin reducir la duración de la batería.
15)	***Computación en la nube***	También conocido como "la nube", este término describe el software, los sistemas y los servicios informáticos que se ejecutan en Internet sin la gestión directa de un usuario, en lugar de en un ordenador. Los sistemas en la nube parecen ejecutarse en su ordenador, teléfono o cualquier otro dispositivo informático, pero en realidad se ejecutan a través de Internet en una "nube" de ordenadores que comparten servicios entre sí.

16)	***Control de estado (CM)***	Un aspecto del mantenimiento predictivo, la monitorización de la condición se refiere al proceso de monitorización de un aspecto de una máquina para recoger datos que puedan indicar cualquier cambio significativo que pueda conducir a una avería o fallo. Los tipos de condiciones que se supervisan pueden variar desde la temperatura hasta la vibración, pasando por muchos otros parámetros.
17)	***Conectividad o conexión a Internet***	Se refiere al medio de conectar algo a Internet. Hay varios métodos, como WiFi, Ethernet, etc. La elección del método de conectividad es un factor importante a la hora de configurar el sistema IoT.
18)	***Ciberseguridad***	Este término se refiere a cualquier método utilizado para mantener una presencia online segura. Incluye contraseñas, autenticación de dos factores, permisos de usuario, etc.
19)	***Tablero de mandos***	En un contexto de software, este término se refiere a cualquier herramienta que pueda mostrar un conjunto de datos de forma simplificada y fácilmente interpretable por el usuario. Normalmente se trata de cuadros, gráficos, controles y otras visualizaciones de datos.
20)	***Comunicaciones de datos***	Envío y recepción de datos a través de cualquier medio de comunicación. El término suele implicar que los datos son digitales y no analógicos.
21)	***Compresión de datos***	La compresión de datos se refiere a las técnicas para reducir la cantidad de almacenamiento necesaria para una cantidad determinada de datos.
22)	***Introducción de datos***	Introducción de datos en un sistema informático.
23)	***Seguridad de los datos***	La seguridad de los datos son las precauciones que se toman para evitar la pérdida o el mal uso de los datos, ya sea accidental o deliberado. Estas medidas incluyen acciones que garantizan que sólo el personal autorizado pueda utilizar un sistema informático o un archivo.
24)	***Zonas muertas***	Zonas con escasa o nula conectividad celular o de Internet. Por ejemplo, las zonas mineras subterráneas profundas que tienen una conectividad limitada pueden considerarse "zonas muertas".
25)	***Transmisión digital de datos***	Forma de enviar datos (imágenes, sonidos, palabras...) convirtiendo todas las señales en códigos numéricos (generalmente números binarios) antes de la transmisión y reconvirtiéndolos al recibirlos.
26)	***Transformación digital***	El proceso de utilizar la tecnología para cambiar o crear nuevos métodos de realizar tareas. Ya no se trata solo de un cambio cultural, sino que la transformación digital se utiliza ahora principalmente en un contexto empresarial para describir el

		cambio continuo en la naturaleza del trabajo y el funcionamiento de las organizaciones.
27)	***Eccobee***	Una empresa canadiense que fabricó el primer termostato conectado por WiFi del mundo, para luego pasar los últimos tres años viendo cómo el mundo adoraba el diseño futurista de su competidor Nest. Co-líder en el mercado de termostatos WiFi, ahora están ampliando las soluciones para el espacio comercial de HVAC. Su termostato inteligente debería ser ahora un centro de IoT porque puede conectarse a múltiples sensores en un edificio.
28)	***Computación de borde***	Un método para optimizar los sistemas de computación en la nube realizando el procesamiento de datos en el borde de la red, cerca del origen de los datos. La computación de borde aleja las aplicaciones, los datos y la potencia de cálculo (servicios) de los puntos centralizados hacia los extremos lógicos de una red.
29)	***Dispositivo de borde***	Tipo de dispositivo de red que conecta una red de área local (LAN) interna con una red de área amplia (WAN) externa o con Internet.
30)	***La frontera de la IO***	El borde del IoT es donde está la acción. Incluye una amplia gama de sensores, actuadores y dispositivos, aquellos puntos finales del sistema que interactúan con los datos en tiempo real de los productos y servicios inteligentes y los comunican .
31)	***EDI - Intercambio electrónico de datos***	Abreviatura de difusión electrónica de información o intercambio electrónico de datos. Se refiere a la transferencia de información estructurada en formato electrónico entre sistemas informáticos de diferentes organizaciones. El EDI se utiliza principalmente para el intercambio de información relativa a las transacciones comerciales y para la transferencia electrónica de fondos.
32)	***eDiscovery***	La recopilación, identificación, archivo y entrega de información almacenada electrónicamente (ESI) solicitada por los equipos jurídicos y los tribunales como parte de una investigación, un litigio, una auditoría, el cumplimiento de la normativa del sector u otra actividad.
33)	***EIS - Sistemas de Información para Ejecutivos***	Abreviatura de sistemas de información ejecutiva. Se trata de una aplicación informática que extrae información de las aplicaciones informáticas y los archivos de datos de una organización y presenta los datos en la forma requerida por la dirección.
34)	***Envíe un correo electrónico a***	Abreviatura de correo electrónico, es un sistema de telecomunicación que permite a los usuarios de una red informática enviar mensajes a otros usuarios.

35)	***Sistema integrado***	Un controlador que tiene su propia función dedicada dentro de un sistema más grande que está arraigado dentro de un dispositivo completo. Estos sistemas suelen estar basados en microcontroladores.
36)	***Tecnologías de captación de energía***	Se trata de un proceso (también conocido como power harvesting o energy scavenging) por el que se obtiene energía de fuentes externas (por ejemplo, energía solar, energía térmica, energía eólica, gradientes de salinidad y energía cinética), se captura y se almacena. Con frecuencia, este término se aplica cuando se habla de dispositivos autónomos pequeños e inalámbricos, como los utilizados en la electrónica vestible y las redes de sensores inalámbricos. Tradicionalmente, la energía eléctrica se ha generado en grandes plantas centralizadas alimentadas por combustibles fósiles, fisión nuclear o agua corriente. La energía ambiental a gran escala, como el sol, el viento y las mareas, está ampliamente disponible, pero no existen tecnologías para captarla con gran eficiencia. Actualmente, los captadores de energía no producen suficiente energía para realizar trabajos mecánicos, sino que proporcionan una cantidad muy pequeña de energía para alimentar aparatos electrónicos de bajo consumo. Mientras que el combustible de entrada para la generación a gran escala cuesta dinero (petróleo, carbón, etc.), el "combustible" para los recolectores de energía está presente de forma natural y, por tanto, se considera gratuito. Por ejemplo, existen gradientes de temperatura derivados del funcionamiento de un motor de combustión y, en las zonas urbanas, también hay una gran cantidad de energía electromagnética en el ambiente debido a las emisiones de radio y televisión.
37)	***EnOcean***	Una tecnología inalámbrica de captación de energía que se utiliza principalmente en los sistemas de automatización de edificios, y que también se aplica a otras aplicaciones en la industria, el transporte, la logística y los hogares inteligentes.
38)	***Vigilancia del medio ambiente***	El proceso de recogida y análisis de datos sobre el medio ambiente a gran y pequeña escala. En un contexto de IoT, esto suele implicar la colocación de sensores en zonas concretas para medir cosas como la humedad del suelo o la calidad del agua.
39)	***Control de los equipos***	Proceso de recogida y análisis de datos sobre una parte de una máquina o un equipo. Suele utilizarse para el mantenimiento predictivo y la prevención de los tiempos de inactividad.
40)	***Ethernet***	Protocolo para redes de área local. Ethernet fue desarrollado principalmente por Xenox Corporation en 1978.

41)	***FDDI (fibra óptica digital)***	Abreviatura de interfaz de dispositivos digitales de fibra óptica. Se trata de una serie de protocolos de red, desarrollados por el American National Standards Institute, relacionados con las redes de alta velocidad que utilizan cable de fibra óptica. La FDDI admite velocidades de transmisión de datos de hasta 100 Mb por segundo y se está introduciendo en muchos sitios en sustitución de Ethernet. FDDI es uno de los primeros pasos dados para desarrollar la transmisión de datos.
42)	***Transferencia de archivos***	La transmisión de un archivo de una máquina a otra. Esas máquinas pueden estar vinculadas físicamente o no, pueden estar conectadas a través de la nube.
43)	***Formato***	Es la adición de información de control, como los números de pista y de sector, que permite acceder correctamente a los datos almacenados en una unidad.
44)	***Dispositivo de puerta de enlace***	Una pieza de hardware que actúa como punto de acceso entre dos redes. En un contexto de IoT, se refiere al dispositivo de hardware que conecta los dispositivos de borde, como los sensores, con la nube.
45)	***Geotagging***	El proceso de etiquetar una foto, un vídeo u otros tipos de medios con coordenadas, como marcar su ubicación.
46)	***GSM (Sistema Global de Comunicaciones Móviles)***	La red celular digital más utilizada y la base de la comunicación móvil, como las llamadas telefónicas y el servicio de mensajes cortos (SMS).
47)	***Haystack (Proyecto Haystack)***	Una iniciativa de código abierto para agilizar el trabajo con los datos del Internet de las cosas. Estandarizamos los modelos de datos semánticos y los servicios web con el objetivo de facilitar la obtención de valor a partir de la gran cantidad de datos generados por los dispositivos inteligentes que se encuentran en nuestras casas, edificios, fábricas y ciudades. Las aplicaciones incluyen la automatización, el control, la energía, la climatización, la iluminación y otros sistemas ambientales. Haystack crea una etiqueta y una definición de datos con la que están de acuerdo todas las partes de la comunidad Haystack.
48)	***Hipervínculo***	El hipervínculo es el enlace de un documento a otro o de un lugar a otro. Se puede activar haciendo clic en el enlace con el ratón. Normalmente, el enlace aparece resaltado en azul.
49)	***Hipertexto***	Se trata de un sistema informático que permite realizar amplias referencias cruzadas entre secciones de texto relacionadas y material gráfico asociado.

50)	***IAAS (infraestructura como servicio)***	Se refiere a un modelo de negocio a la carta para las capacidades de TI. En lugar de poseer una infraestructura de TI o un espacio de servidor, se alquila y se paga por él en función de su uso. Estas capacidades suelen ser propiedad de un servicio en la nube, que las mantiene y las proporciona. Se trata de servicios específicos que son esenciales para que cualquier implementación del IoT funcione correctamente. Dichos servicios proporcionan soporte para las características esenciales del IoT.
51)	***IIoT (Internet industrial de las cosas)***	Se refiere al uso del Internet de las cosas en un contexto industrial. Esto incluye las aplicaciones de IoT en la fabricación, la gestión de la energía, las cadenas de suministro, etc.
52)	***Industria 4.0 o Industrie 4.0***	La Industria 4.0 se refiere a la promesa de conectar los mundos digital y físico a través de las fábricas inteligentes. Gracias a la aparición de los sistemas ciberfísicos, el internet de las cosas y la computación en la nube, algunos expertos creen que estamos al borde de una cuarta revolución industrial. Todas estas tecnologías se engloban bajo el paraguas de la Industria 4.0, que se refiere a la reciente tendencia hacia la automatización y el intercambio de datos en la fabricación.
53)	***Internet de todo***	Un término definido por Cisco Systems y que básicamente significa aplicar el IoT a todo, creando así nuevas capacidades y procesos inteligentes en prácticamente todos los campos que podamos imaginar. Cisco lo llama la conexión de "personas, procesos, datos y cosas".
54)	***Interoperabilidad***	El término describe la capacidad de un sistema para compartir información y servicios con otro sistema, idealmente basado en estándares comunes. Gran parte del éxito de la IO depende de la capacidad de los dispositivos conectados para funcionar juntos de forma fluida y eficaz.
55)	***IoMT (Internet de los objetos médicos)***	Las aplicaciones de la Internet de las Cosas se utilizan en tratamientos médicos, dispositivos e instalaciones, entre otros. Por ejemplo, los dispositivos médicos vestibles que pueden rastrear y monitorear la salud de los pacientes están siendo adoptados en todo el mundo y pueden ser considerados como una de las aplicaciones más comunes de IoMT.
56)	***IoT (Internet de los objetos)***	Cualquier sistema con capacidad para transferir datos a través de una red sin necesidad de interacción humana. Por ejemplo, los sensores industriales que recopilan datos sobre la vibración de la máquina y envían esos datos a la nube forman parte del Internet de las Cosas, al igual que los relojes inteligentes que pueden monitorizar tu ritmo cardíaco durante el ejercicio y enviar esa información a una aplicación en tu teléfono.
57)	***Plataforma IoT***	Tecnología multicapa que permite el despliegue, la gestión y la automatización de los dispositivos conectados en un sistema IoT.

58)	***UIT-T***	UIT-T es el acrónimo de Unión Internacional de Telecomunicaciones - Oficina de Normalización de las Telecomunicaciones, que es el sector de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) que se ocupa de regular las telecomunicaciones telefónicas y telegráficas. Hasta 1992 se conocía como CCITT (Comité Consultivo Internacional Telefónico y Telegráfico).
59)	***Red de área local (LAN)***	Una red de área local es una conexión a Internet restringida a una sola habitación o edificio. La LAN permite conectar unos 500 dispositivos entre sí.
60)	***Red de radio de baja potencia***	Red de alcance limitado que permite a los objetos inteligentes comunicarse entre sí de forma inalámbrica; también se denomina red de área personal inalámbrica (WPAN). El estándar IEEE 802.15.4, Bluetooth es otro ejemplo de estándar de radio de baja potencia.
61)	***LTE (Long Term Evolution)***	Es un estándar de telefonía móvil que proporciona mayores velocidades de bajada y subida. Aunque se comercializa como estándar de cuarta generación, no cumple todos los requisitos técnicos.
62)	***M2M (máquina a máquina)***	M2M se refiere a las comunicaciones directas entre máquinas, utilizando cualquier canal. Puede incluir instrumentación industrial, señalización, telemetría, etc.
63)	***Dirección MAC***	Abreviatura de "dirección de control de acceso a los medios", este término se refiere a un identificador único asignado a un dispositivo para las comunicaciones dentro de un segmento de red como Ethernet, Wi-Fi y Bluetooth.
64)	***MAN***	Una red de área metropolitana (MAN) es una red de ordenadores más grande que una red de área local (LAN) de un solo edificio, pero que se encuentra en una única área geográfica más pequeña que una red de área amplia (WAN).
65)	***Redes de malla***	Con las redes de malla, todos los dispositivos de la red pueden comunicarse entre sí, en lugar de tener que conectarse con un concentrador central. Esto hace que el tamaño y el área de la red sean prácticamente ilimitados, por lo que resulta tan útil para las operaciones de IoT industrial como las grandes redes de sensores conectados.
66)	***Modbus***	Protocolo de comunicación que se utiliza principalmente para conectar dispositivos electrónicos. El maestro Modbus (por ejemplo, un ordenador) solicita información a los esclavos Modbus (por ejemplo, termómetros electrónicos). Hasta 247 esclavos pueden transmitir su información a un maestro.

67)	***Netiqueta***	El término "netiquette" deriva de una mezcla de "internet" y "etiquette". Se refiere a las pautas de comportamiento desarrolladas por los usuarios de Internet. Las reglas de la netiqueta incluyen: no escribir mensajes en mayúsculas (considerado el equivalente a gritar); los nuevos usuarios deben leer el archivo de preguntas frecuentes (FAQ) antes de hacer una pregunta...
68)	***Red***	Método de conexión de ordenadores para que puedan compartir datos y dispositivos periféricos, como impresoras. Los principales tipos de redes se clasifican por el patrón y el tamaño de la conexión: la red puede ser local (LAN), metropolitana (MAN) o amplia (WAN).
69)	***NFC (Near Field Communication)***	Conjunto de tecnologías inalámbricas que permiten un intercambio de datos sencillo y sin contacto a muy corta distancia.
70)	***No se encuentra (error 404)***	Este escrito indica que el cliente es capaz de comunicarse con el servidor, pero que éste no ha encontrado lo que se le ha solicitado o está compuesto de tal manera que no puede completar la petición. El error 404 no debe confundirse con "servidor no encontrado" o errores similares, en los que la conexión con el servidor no puede establecerse en absoluto.
71)	***Código abierto***	La informática omnipresente (también llamada ubicua) es la tendencia creciente a integrar microprocesadores en objetos cotidianos para que puedan comunicar información. Estos dispositivos informáticos están completamente conectados y constantemente disponibles.
72)	***Interconexión de sistemas abiertos (OSI)***	Es una organización internacional de normalización que define siete capas de protocolos de comunicación. Aunque OSI es un estándar internacional, otros protocolos, como el de IBM, se utilizan más habitualmente en los sistemas comerciales.
73)	***Reconocimiento óptico de caracteres (OCR)***	Es una técnica para pasar un texto a un ordenador mediante un lector de documentos. En primer lugar, un escáner produce una imagen digital del texto; a continuación, un software de reconocimiento de caracteres hace una imagen digital del texto; el tercer paso es convertir la imagen digital en un conjunto de códigos internos que puedan ser almacenados y procesados por el ordenador.
74)	***Actualizaciones OTA (over the air)***	Las actualizaciones OTA son un mecanismo para actualizar remotamente el hardware conectado a Internet con nuevos ajustes, software y/o firmware. En este punto de la evolución del IoT, está bien establecido que un mecanismo de actualización OTA robusto es un componente esencial para cualquier diseño de sistema IoT exitoso.

75)	***Conmutación de paquetes***	Método de transmisión de datos entre ordenadores conectados en red. Un paquete completo consta de los datos que se transmiten y de la información sobre el ordenador que va a recibir los datos. El paquete viaja por la red hasta llegar al destino correcto.
76)	***Red de área personal (PAN)***	La interconexión de dispositivos de tecnología de la información dentro del alcance de una persona individual, normalmente en un rango de 10 metros. Por ejemplo, una persona que viaje con un ordenador portátil, un asistente digital personal (PDA) y una impresora portátil podría interconectarlos sin tener que enchufar nada, utilizando alguna forma de tecnología inalámbrica. Normalmente, este tipo de red de área personal también podría interconectarse sin cables a Internet u otras redes.
77)	***Plataforma como servicio (PAAS)***	Plataforma de servicios en la nube que proporciona a los desarrolladores web toda la infraestructura que necesitan para desarrollar y ejecutar una aplicación.
78)	***Redundancia***	Añadir copias de seguridad a un sistema como medida de seguridad con la intención de aumentar la fiabilidad del mismo.
79)	***Vigilancia y control a distancia (M&C)***	Sistemas diseñados para supervisar y gobernar objetos o instalaciones a gran distancia con cierto grado de automatización. Por ejemplo, la supervisión de redes eléctricas en una zona amplia desde un punto fuera de esa zona.
80)	***ROI (retorno de la inversión)***	La fórmula para calcular la cantidad de dinero que se ahorra o se gana en función del coste de la inversión inicial. Es una medida de rendimiento para evaluar la eficiencia de una inversión.
81)	***Error de ejecución***	Error de ejecución.
82)	***Sensores***	Un sensor es un dispositivo que mide una magnitud física y la convierte en una "señal" que puede ser leída por un observador o por un instrumento. Por ejemplo, un termómetro de mercurio convierte la temperatura medida en la expansión y contracción de un líquido que puede leerse en un tubo de vidrio calibrado. Las cámaras de vídeo y digitales tienen un sensor de imagen. Hay muchos tipos diferentes de sensores. Algunos se utilizan en objetos cotidianos y otros son independientes.
83)	***Edificios inteligentes***	El uso de la automatización para optimizar todos o algunos de los procesos que tienen lugar dentro de un edificio: calefacción y refrigeración, seguridad, iluminación, ventilación, uso del agua, etc.

84)	***Edificios inteligentes***	Edificios diseñados y equipados para intentar minimizar los costes y el impacto medioambiental. Esto se consigue mediante sistemas conectados y un uso eficiente de la energía a través de una nueva tecnología automatizada que responde de forma inteligente a determinadas circunstancias (energía solar disponible, temperatura en el interior del edificio, etc.)
85)	***Ciudades inteligentes***	Un concepto que trata de crear una infraestructura urbana más inteligente utilizando las modernas tecnologías de la información y la comunicación. El objetivo es mejorar la calidad de vida, la eficiencia de las operaciones y los servicios, y la prosperidad económica de los ciudadanos. Esto se conseguirá mediante la creación de redes y el intercambio integrado de información entre los seres humanos y las cosas.
86)	***Redes inteligentes***	Redes que coordinan el uso y la distribución de la energía. Esto mejora la eficiencia y es cada vez más importante debido a las energías renovables, que no siempre son tan fiables como otras formas de energía.
87)	***Hogar inteligente***	Se refiere a la conexión en red de los dispositivos y sistemas del hogar a través de la tecnología de la información y la comunicación. De este modo, los procesos dentro de un hogar pueden ser supervisados y controlados automáticamente para optimizar la calidad de vida, los costes y la seguridad en las casas.
88)	***Contadores inteligentes***	Dispositivos electrónicos que miden y muestran el consumo de recursos (de agua, gas, electricidad, etc.) y comunican esta información a terceros (principalmente sistemas de control). Esto permite una distribución, uso y control más eficientes de estos recursos.
89)	***Sincrónico***	Sincrónico significa regular: la mayor parte de la comunicación dentro de un sistema informático es sincrónica, controlada por el propio reloj interno del ordenador.
90)	***Perfeccionamiento***	El proceso de enseñar a los empleados nuevas habilidades para cubrir las vacantes de la plantilla actual de la organización. Es especialmente relevante en el contexto de las tecnologías emergentes.
91)	***Wearables***	Dispositivos electrónicos diseñados para ser llevados por las personas. Puede referirse a rastreadores de fitness, marcapasos, gafas inteligentes, etc.
92)	***Red de área amplia (WAN)***	Una red de área amplia es una conexión a Internet que conecta ordenadores en una amplia zona geográfica.

93)	***WWW world wide web***	La World Wide Web es un sistema de hipertexto para publicar información en Internet. Los documentos de la WWW son archivos de texto codificados con HTML, de modo que pueden incluir texto, gráficos, sonido y vídeos, junto con hipervínculos a otros documentos de la Web.
94)	***ZigBee***	Un protocolo de radio de bajo consumo para pequeñas cantidades de datos, basado en la norma IEEE 802.15.4. Tiene un bajo consumo de energía, un alcance de unos 100 metros y un ancho de banda de 250 kbps. Elementos básicos del IoT, como el termostato Nest y la bombilla Hue, utilizan chips Zigbee.