

<u>Título</u>	Diccionario de términos de Internet		
<u>Tipo</u>	Manual	<u>Evento</u>	
<u>Fecha</u>	diciembre de 2001	<u>Autor</u>	Roxana Bassi
<u>Temática</u>	Internet, uso básico		
<u>descriptores</u>	Diccionario, glosario		
<u>Origen</u>	Asociación Links, http://www.links.org.ar . Para utilizar el contenido de este documento consulte condiciones en el sitio web.		

Glosario de términos de Internet

Versión 0.6 al 11 de diciembre de 2001

Nota: este manual es de libre utilización y difusión siempre y cuando se cite su fuente de origen y no se altere su contenido. Sus sugerencias, comentarios y críticas son bienvenidas.

Activex: Tecnología creada por la empresa Microsoft, que brinda un entorno de programación que permite la interacción y personalización de sitios web.

Adjunto (attachment): archivo de datos (por ejemplo una planilla de cálculo o una carta de procesador de textos) que se envía junto con un mensaje de correo electrónico. Para que el documento pueda viajar por Internet, debe ser codificado de alguna manera, ya que el e-mail solamente puede transportar el código más estándar: ASCII. Entre los formatos de codificación más populares también pueden encontrarse el UUENCODE, el MIME y el BinHex. En la actualidad, el proceso de codificación para el envío por e-mail es generalmente realizado sin que el usuario lo perciba.

Agente (agent): pequeño programa "inteligente" que facilita la operatoria del usuario. Un ejemplo muy conocido de agente son los Asistentes (wizards) incluidos en la mayoría de los softwares modernos, ya sea para preconfigurar el programa o servicio, o bien para guiar al usuario en la realización de tareas específicas.

Ancho de banda (bandwidth): término técnico que determina el volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos, es decir, la capacidad de una conexión. A mayor ancho de banda, mejor velocidad de acceso y mayor tráfico o cantidad de personas que pueden utilizar el mismo medio simultáneamente. Se mide en hertz o bps (bits por segundo), por ejemplo 32 Kbps, 64 Kbps, 1 Mbps.

Applet (programa): pequeño programa hecho en lenguaje de programación Java. Permite incorporar funcionalidades e interacción que una página web estándar no soporta.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange, Código Americano Normado para el Intercambio de Información): conjunto de caracteres, letras y símbolos utilizados en todos los sistemas de computadoras, de cualquier país e idioma. Permite una base común de comunicación. Incluye las letras normales del alfabeto español, con excepción de la ñ y toda letra acentuada. Cada símbolo posee un número asignado entre el 0 y el 127, que es común en todos los países. Del número 128 al 255 cada idioma puede agregar otros símbolos necesarios para su propio lenguaje.

Autoridad Certificante (Certificating Authority): empresa en Internet que realiza las funciones de una especie de “escribano virtual”. Se encarga de garantizar la identidad de las personas físicas y las empresas que participan en la Red, a través de la emisión de los llamados Certificados. La autoridad certificante más conocida mundialmente es Verisign.

Backbone (columna vertebral): conexión de alta velocidad que conecta a computadoras encargadas de circular grandes volúmenes de información. Los backbones enlazan ciudades o países, y constituyen la estructura fundamental de las redes de comunicación. Las Redes WAN y los ISPs utilizan backbones para interconectarse.

Banner: aviso publicitario que ocupa parte de una página de la Web, en general ubicado en la parte superior central. Haciendo un click sobre él, el navegante puede llegar hasta el sitio del anunciante.

BBS (Bulletin Board System, Sistema de mensajería también llamado erróneamente Base de Datos): sistema computarizado para el intercambio de datos (archivos, mensajes y otra información útil) entre un grupo de personas que comparten una misma zona geográfica. Generalmente se trata de sistemas aficionados, y son los antecesores aislados de la red Internet. La red mundial que comunica a los BBSs se llama Fidonet.

Binhex: sistema estándar para la codificación de datos que van a ser enviados como archivos adjuntos utilizando una computadora Apple Macintosh. Similar en concepto al MIME y al Uuencode.

Bookmark (señalador o favoritos): sección del menú de un navegador desde la que se pueden almacenar las direcciones de los sitios preferidos para volver a ellos eligiéndolos con un simple click desde un menú.

Boolean (booleana): lógica simbólica que se utiliza para expresar la relación entre términos matemáticos. Su base lógica puede ser extendida para analizar la relación entre palabras y frases. AND (y) y OR, los dos símbolos más comunes (o) se utilizan para acotar las búsquedas de temas en los Buscadores de la Web.

Browser/Web browser (navegador o visualizador): programa que permite leer documentos en la Web y seguir sus enlaces (links) de hipertexto. Los navegadores “piden” archivos (páginas y otros) a los servidores de Web según la elección del usuario, y luego muestran en el monitor el resultado en formato multimedia. Los navegadores más populares son el Microsoft Explorer y el Netscape Navigator. Si bien el Line Mode Browser fue el navegador pionero, el primero en alcanzar popularidad fue el Mosaic, que apareció en 1993.

Las capacidades de los navegadores pueden aumentarse a través de plug-ins (programas adicionales)..

Buscador (Search Engine, motor de búsqueda): sitio Web, asociado a una base datos, por medio de la cual se pueden encontrar contenidos en Internet. Hay buscadores por palabra o índices (como Lycos o Infoseek) y buscadores temáticos o por directorios (como Yahoo!). Dentro de estas dos categorías básicas existen cientos de buscadores diferentes, cada uno con

distintas habilidades o entornos de búsqueda (por ejemplo sólo para médicos, para fanáticos de las mascotas o para libros y revistas).

Cablemódem: dispositivo que permite conectar una computadora a Internet a través de la conexión del cable coaxial que utiliza la televisión de señal por cable. A pesar de nombre, realmente no utiliza módem. ya que no debe modular y demodular señales analógicas y digitales debido a que se trata de un sistema de transporte puramente digital. Se perfila como una de las posibilidades de conexión que resolverían la problemática del limitado ancho de banda de las conexiones telefónicas comunes.

Caché: almacenamiento intermedio o temporario de información. Por ejemplo, los navegadores poseen una memoria caché donde almacenan las últimas páginas visitadas por el usuario, y cuando alguna de ellas es solicitada nuevamente, en un corto plazo, el browser mostrará la que ya tiene guardada, en lugar de volver a buscarla en la Web.

El término caché también se utiliza para denominar todo depósito intermedio de datos solicitados con frecuencia. Ver Proxy.

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, Consejo Europeo de Investigación Nuclear): esta organización, ubicado en la ciudad de Ginebra, en el límite entre Francia y Suiza. fue lacuna de la World Wide Web. . Tim Berners-Lee, considerado uno de los padres de la Web, trabajaba en el este instituto cuando tuvo la original idea de la World Wide Web.
<http://www.cern.ch>

Certificado (certificate): mecanismo de validación y garantía de identidad de una entidad o persona en Internet. Su fin es reducir el riesgo en las operaciones comerciales virtuales. De escaso uso, por ahora, son la base fundamental para el correcto funcionamiento de la firma electrónica. Los Certificados son emitidos por las Autoridades Certificantes. Probablemente en los próximos años todo usuario de Internet tendrá su propio certificado.

CGI (Common Gateway Interface, Interfaz Común de Intercomunicación): en programación, conjunto de medios y formatos creados para permitir y unificar la comunicación entre la Web y otros sistemas externos y programas, como las bases de datos.

Chat: sistemas de conversación en línea que permiten que varias personas de todo el mundo conversen en tiempo real, a través de sus teclados, sobre los temas más variados. Existen varios sistemas de chat y uno de los más populares es el IRC.

Click-throughs: sistema de medición que controla la cantidad de veces que los navegantes hacen click en un banner de publicidad. Se utiliza como métrica para la venta de espacios de publicidad en los sitios Web.

Cliente (Client): computadora o programa que se conecta a un servidor para obtener información. Los clientes sólo pueden obtener datos y no pueden ofrecerlos a otros clientes sin depositarlos en un servidor. La mayoría de las computadoras que se utilizan para conectarse y navegar por Internet son solamente “clientes” de la Red.

Cliente/Servidor (Client/Server): sistema de organización de interconexión de computadoras que sirve para el funcionamiento de Internet, así como también de otros tantos sistemas de redes. Se basa en la separación de las computadoras miembros en dos categorías: las que actúan como servidores (oferentes de información), y las que lo hacen como clientes (receptores de información).

Comercio Electrónico (E-commerce): utilización de redes de datos (principalmente Internet) para la realización de actividades comerciales entre empresas, consumidores finales y entidades de gobierno. Se trata de un área de negocios que -se presume- tendrá mucho desarrollo.

Cookies (galletitas): pequeños archivos de datos que algunos sitios Web depositan automáticamente en las computadoras de los visitantes. El objetivo es almacenar información sobre las personas y sus preferencias. Por ejemplo, la primera vez que un navegante visita un site y completa un formulario con sus datos, el sistema le envía una cookie y le asigna una identificación. La siguiente vez que el mismo visitante retorne a ese sitio Web, se le pedirá automáticamente su cookie, y a través de ella se lo podrá reconocer.

Cracker (pirata informático): persona que se especializa en evadir medidas de seguridad de una computadora o red de computadoras, venciendo claves de acceso y defensas, para obtener información. Un cracker, en general, es considerado un personaje ruin y sin honor, y se diferencia de un hacker.

Cross-platform (multi-plataforma): se refiere a un programa o dispositivo que puede ser utilizado, sin inconvenientes, en distintas plataformas (sistemas) de hardware y sistemas operativos. los programas en lenguaje Java poseen esta característica.

Cybermoney (ciberdinero): alternativa de forma de pago virtuale que se desarrolla en Internet y que apunta, especialmente, al comercio electrónico. En la actualidad, la falta de mecanismos de pago sencillos que garanticen el intercambio de dinero es una de las principales barreras para el desarrollo de los negocios por Internet. Existen distintas alternativas en experimentación como CyberCash, Cybercoin, y los mecanismos para el pago de sumas muy pequeñas, llamados micropagos.

Cyberspace (ciberespacio): denominación del espacio virtual (no-físico) donde las personas se reúnen en Internet. También denomina a la cultura, usos y costumbres de la comunidad electrónica. Término inventado por el escritor de ciencia ficción William Gibson, en su obra Neuromancer. Vea Netiquette.

Default (acción por omisión): opción que un programa asume si no se especifica lo contrario. También designa los llamados “valores predeterminados”.

Dial-up: conexión a Internet que se establece a través de un módem y una línea telefónica. A cada usuario se le asignado un número IP dinámico, que es otorgado sólo durante la comunicación. Para establecer la conexión, se utiliza algún estándar adecuado, como por ejemplo el PPP, SLIP o CSLIP.

Dirección electrónica (electronic address): serie de caracteres que identifican unívocamente a un servidor (por ejemplo recol.com.ar), una persona o departamento (por ejemplo ayuda@recol.com.ar) o un recurso (por ejemplo un sitio Web como <http://www.recol.com.ar>) en

Internet. Se componen de varias partes de extensión variable. Las direcciones son convertidas por los DNS en los números IP correspondientes, para que puedan viajar por Internet.

Directory: tipo de buscador organizado por temas o categorías.

DirectPC: nueva forma de conexión a Internet, basada en el uso de una antena satelital conectada a la computadora durante las 24 horas. Se perfila como una de las posibilidades de comunicación que resolverían la problemática del limitado ancho de banda que se puede obtener en una conexión telefónica.

DNS (Domain Name System/Server, servidor de nombres de dominios): sistema de computadoras y bases de datos que se encarga de convertir (resolver) las direcciones electrónicas de Internet (como www.recol.com.ar) en la dirección IP correspondiente, y viceversa. Componen la base del funcionamiento de las direcciones electrónicas en Internet y están organizados jerárquicamente.

Download: es el proceso de bajar (traer) un archivo desde algún lugar en la Red a la computadora de un usuario.

Dynamic IP (IP dinámico): se designa así cuando el número IP de una computadora conectada a un proveedor de servicio a través de una conexión dial-up, es otorgado en el momento de la conexión, en vez de ser un número IP fijo.

EFF (Electronic Frontier Foundation): organismo de Internet sin fines de lucro cuyo objetivo es "civilizar la frontera electrónica, hacerla útil no sólo para la elite técnica, sino también para el resto de la humanidad, conservando las mejores tradiciones de nuestra sociedad: el flujo libre y abierto de información y comunicación" (EFF Mission Statement, Abril, 1990). Más datos en <http://www.eff.org>.

E-mail (Electronic mail o Correo electrónico): servicio de Internet que permite el envío de mensajes privados (semejantes al correo común) entre usuarios. Es más rápido, económico y

versátil que ningún otro medio de comunicación actual. A través de mailing lists, también se lo utiliza como medio de debate grupal.

Emoticons (o Smilies): conjunto de caracteres gráficos que sirven para demostrar estados de ánimo en un medio escrito como el e-mail. Por ejemplo, los símbolos :-), vistos de costado (apoyando la mejilla izquierda sobre el hombro), muestran una cara sonriente y puede significar un chiste o buenos deseos.

Enlace (link): conexiones que posee un documento de la Web (escrito en HTML). Un enlace puede apuntar a referencias en el mismo documento, a otro documento del mismo site; también a otro site, a un gráfico, video o sonido.

Encriptación: método para convertir los caracteres de un texto o archivo de modo que no sea posible comprenderlo si antes no se lo lee (des-encripta) con la clave correspondiente. Se utiliza para proteger la integridad de información secreta. Uno de los métodos más populares y seguros de encriptación es el PGP.

Extranet: utilización de la tecnología de Internet para conectar la red local (LAN) de una organización con otras redes (por ejemplo de proveedores y clientes).

FAQ (Frequently Asked Questions, Preguntas Frecuentes): conjunto de preguntas y respuestas habituales sobre un determinado tema.

Fibra óptica (Fiber Optics): material con el que se conectan las redes de datos de alta velocidad conocida.

Fidonet: red que intercomunica a la mayor cantidad de BBSs amateurs del mundo. Nacida en 1982, reúne alrededor de 30 mil personas y actualmente está desapareciendo ante el crecimiento de Internet.

Firewall (pared a prueba de fuego): conjunto de programas de protección y dispositivos especiales que ponen barreras al acceso exterior a una determinada red privada (por ejemplo,

una Intranet). Es utilizado para proteger los recursos de una organización ante el ingreso de consultas externas no autorizadas.

Firma Digital (Digital Signature): concepto similar a la firma hológrafa (en papel) pero en Internet. Mecanismo matemático que permite que una persona garantice ser el emisor de un mensaje de correo. De funcionamiento complejo, la firma digital será muy utilizada en pocos años para realizar negocios o contratos por Internet. La firma digital requiere del uso de un programa de encriptación, como el PGP, y de una Entidad Certificante.

Flame (llamarada): ataque personal insultante. Mensaje de correo electrónico ofensivo.

Frame (cuadro, marco): instrucciones en lenguaje HTML (utilizado para diseñar las páginas Web); una forma de dividir la pantalla del navegante en varias zonas, cada una con autonomía de movimiento. Por ejemplo, se puede dividir una pantalla de modo que haya un frame vertical que ocupe el lado izquierdo de la pantalla durante toda la navegación, que contenga el menú de un sitio Web. Los frames son un agregado al HTML estándar inventado por la empresa Netscape y luego adoptados como norma.

Frame-relay: tecnología de transporte de datos por paquetes utilizada muy comúnmente en las conexiones por líneas dedicadas.

Freeware: programas de uso y distribución gratuitos.. En general, este tipo de software es creado por un estudiante o alguna organización (usualmente una Universidad) con el único objetivo de que mucha gente en el mundo pueda disfrutarlo. No necesariamente son sencillos: muchos de ellos son muy complejos y han llevado cientos de horas de desarrollo. Ejemplos son el sistema operativo Linux (un Unix) o el PGP (Pretty Good Privacy, un software de encriptación), que se distribuyen de este modo.

FTP (File Transfer Protocol, protocolo de transferencia de archivos): servicio de Internet que permite transferir archivos (upload y download) entre computadoras conectadas a la Internet. Con este método se distribuye la mayoría del software de.

FYI (For your information, para su información): documentos de distribución destinados a hacer públicas ciertas decisiones, cambios o novedades de Internet. Son más informativos que los RFCs. Utilizados por las entidades que regulan y organizan Internet.

Gateway: dispositivo de comunicación entre dos o más redes locales (LANs) y remotas, usualmente capaz de convertir distintos protocolos, actuando de traductor para permitir la comunicación. Como término genérico, es utilizado para denominar a todo instrumento capaz de convertir o transformar datos que circulan entre dos medios o tecnologías.

Groupware: conjunto de programas preparados especialmente para que un grupo de personas trabaje en grupo. Contiene, entre otros, programas para chats, teleconferencias, correo electrónico grupal y whiteboards (pizarras de trabajo). Permite que se formen grupos de trabajo entre personas que están a miles de kilómetros de distancia, y la adopción masiva de estas herramientas probablemente revolucione la forma de trabajar que hoy se conoce.

Gurú: dicese, por extensión, de una persona con muchos conocimientos sobre un tema.

Hacker: técnico experto en algún tema relacionado con comunicaciones o seguridad. Los hackers suelen dedicarse a vencer claves de acceso por pura diversión, o para demostrar falencias en los sistemas de protección de una red de computadoras. A diferencia de los crackers, los hackers son muy respetados por la comunidad técnica de Internet.

Hardware: componente físico de la computadora. Por ejemplo: el monitor, la impresora o el disco rígido. El hardware, por sí mismo, no hace que una máquina funcione. Es necesario, además, instalar un software adecuado.

Hipermedia: combinación de hipertexto y multimedia. Uno de los grandes atractivos de la Web.

Hipertexto: concepto y término inventado, en 1969, por Ted Nelson, un famoso visionario de la informática que investigaba, desde hacía 25 años, las posibilidades de interacción entre las computadoras y la literatura.. El hipertexto, uno de los conceptos base para el desarrollo de la WWW, es una forma diferente de organizar información: en lugar de leer un texto en forma

continua, ciertos términos están unidos a otros mediante relaciones (enlaces o links) que tienen entre sí.

El hipertexto permite saltar de un punto a otro en un texto, y a través de los enlaces (con un simple click con el mouse sobre las palabras subrayadas y en negrita) posibilita que los navegantes busquen información de su interés en la Red, guiándose por un camino distinto de razonamiento. Algunos programas muy difundidos, como la Ayuda de Windows o las enciclopedias en CD-ROM, están organizadas como hipertextos.

Hit (acceso o pedido): unidad de medición de accesos a un determinado recurso. Forma de registrar cada pedido de información que un usuario efectúa a un server. Por ejemplo, en el caso de un sitio Web, la solicitud de cada imagen, página y frame genera un hit. Por lo tanto, para conocer en realidad cuántos accesos hubo, debe dividirse la cantidad de hits por la cantidad de objetos independientes (texto, frames e imágenes) que una página contiene, o usar un contador de accesos.

Home page (página principal o de entrada): página de información de la Web escrita en HTML. En general, el término hace referencia a la página principal o de acceso inicial de un site.

Host: sinónimo de servidor.

Hosting: servicio de alquiler de un servidor externo para alojar información y ponerla a disposición de los navegantes de la Red.

Hostname (nombre de un host): denominación otorgada por el administrador de red a una computadora. El hostname es parte de la dirección electrónica de esa computadora, y debe ser único para cada máquina conectada a Internet.

HTML (HyperText Markup Language, Lenguaje de Marcado de Hipertextos): lenguaje que define textos, subgrupo del SGML, destinado a simplificar la escritura de documentos estándar. Es la base estructural en la que están diseñadas las páginas de la World Wide Web. Su definición está a cargo del Web Consortium.

HTTP (HyperText Transfer Protocol, Protocolo de Transferencia de Hipertexto): mecanismo de intercambio de información que constituye la base funcional de la World Wide Web.

Hyperdocuments (Hiperdocumentos): documento que tiene estructura de hipertexto, pero contiene además referencias a objetos multimediales (como sonidos, imágenes, videos).

Hyperlink: enlace entre dos nodos de un hipertexto.

IAB (Internet Activities Board, Panel de Actividades de Internet): comité coordinativo creado para el diseño, ingeniería y administración de Internet. Supervisa al IETF.

IANA (Internet Assigned Numbers Authority, Autoridad de Asignación de Números de Internet): organismo que asigna los números IP a las instituciones que desean participar de Internet. Actualmente funciona junto a Internic.

ICANN (Internet Centre for Assigned Names and Numbers, Centro de Internet para la asignación de nombres y números): importante organismo de Internet que se ocupa de otorgar grupos de números IP y direcciones electrónicas a cada organización que desee conectarse a Internet, garantizando que sean únicas. En la Argentina está representado por la Cancillería (www.nic.ar). Más datos en <http://www.icann.net>.

IETF (Internet Engineering Taskforce, Fuerza de trabajo de Ingeniería de Internet): gran comunidad abierta de ingenieros, operadores, vendedores e investigadores cuyo propósito es coordinar la operación, administración y evolución de Internet. Más datos en <http://www.ietf.org>

IMO (In My Opinión, En Mi Opinión): una de las siglas utilizadas en los mensajes de Internet. También IMHO (In My Humble Opinion, En Mi Humilde Opinión).

Impressions (visualizaciones): unidad de medida que verifica cuántas veces un navegante ve un determinado banner de publicidad. Alternativa de click-through.

Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence o AI): rama de la computación que analiza a la computadora y sus posibilidades de poseer inteligencia. La IA estudia las habilidades inteligentes

de razonamiento, capacidad de extracción de conclusiones y reacciones ante nuevas situaciones de las computadoras y sus programas. El razonamiento es parecido al del cerebro humano: no es lineal, se aprende de cada situación. Existen dos ramas de la IA: la fuerte (strong), sostiene que llegará el día en que puedan construirse programas que sean realmente inteligentes y computadoras pensantes. La débil (weak) cree que las computadoras sólo pueden ser diseñadas para convertirse en importantes herramientas para modelar y simular el pensamiento humano.

Interface (interfaz): cara visible de los programas. Interactúa con los usuarios. La interface abarca las pantallas y su diseño, el lenguaje utilizado, los botones y los mensajes de error, entre otros aspectos de la comunicación computadora/persona.

Internet address: sinónimo de número IP. Número asignado que identifica a un servidor en Internet. Está compuesto por dos o tres partes: número de red, número opcional de sub-red y número de host. Ver direcciones electrónicas, DNS.

Internet Worm: programa similar a un virus de computadora, muy famoso en 1988, que había sido creado por Robert Morris, un estudiante de Cornell University. El Worm se aprovechó de una falla de seguridad de un programa de e-mail muy utilizado, y causó desastres al reproducirse sin límite, infectando y luego dejando catatónicas a la mayor parte de las computadoras conectadas a Internet. El pánico causado por el virus fue tan grande que generó el nacimiento de varios organismos dedicados a investigar las fallas de seguridad de los programas.

Internet (con mayúscula): la red de computadoras más extendida del planeta, que conecta y comunica a más de 50 millones de personas. Nació a fines de los años sesenta como ARPANet, y se convirtió en un revolucionario medio de comunicación. Su estructura técnica se basa en millones de computadoras que ofrecen todo tipo de información. Estas computadoras, encendidas las 24 horas, se llaman servidores y están interconectadas entre sí, en todo el mundo, a través de diferentes mecanismos de líneas dedicadas. Sin importar de qué tipo de computadoras se trate, para intercomunicarse utilizan el protocolo TCP/IP. Las computadoras que utilizan las personas para conectarse y consultar los datos de los servidores se llaman clientes, y acceden en general a través en un tipo de conexión llamado dial-in, utilizando un módem y una línea telefónica.

internet (con minúscula): denomina a un grupo interconectado de redes locales, que utilizan un mismo protocolo de comunicación.

InterNIC (Internet Network Information Centre, Centro de Información de Red de Internet): antiguo nombre de ICANN.

Intranet: utilización de la tecnología de Internet dentro de la red local (LAN) y/o red de área amplia (WAN) de una organización. Permite crear un sitio público donde se centraliza el acceso a la información de la compañía. Bien utilizada, la Intranet permite optimizar el acceso a los recursos de una organización, organizar los datos existentes en las PCs de cada individuo, y extender la tarea de colaboración entre los miembros de equipos de trabajo. Cuando la Intranet extiende sus fronteras más allá de los límites de la organización, para permitir la intercomunicación con los sistemas de otras compañías, se convierte en una Extranet.

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

IP Número o dirección (IP address): dirección numérica asignada a un dispositivo de hardware (computadora, router, etc.) conectado a Internet, bajo el protocolo IP. La dirección se compone de cuatro números, y cada uno de ellos puede ser de 0 a 255, por ejemplo 200.78.67.192. Esto permite contar con hasta 256 elevado a la 4 números para asignar a las computadoras: cerca de 4 mil millones. Para convertir una dirección IP en una dirección electrónica recordable y amigable (por ejemplo, www.recol.com.ar) se utilizan los DNS.

IPv6 (IP versión 6): propuesta para aumentar los números IP disponibles, utilizando seis grupos de números en lugar de cuatro. Más información sobre este nuevo estándar en <http://www.cis.ohio-state.edu/htbin/rfc/rfc1885.html>.

IRC (Internet Relay Chat): uno de los sistemas más populares de charlas interactivas (chats) de múltiples usuarios vía Internet. Permite que miles de personas de todo el mundo “conversen”. en forma escrita, simultáneamente.

IRTF (Internet Research Taskforce, Equipo de investigación de Internet): comunidad de investigadores de redes, generalmente enfocados en la Internet,edicados al avance tecnológico de la Red y asociados a la ISOC.

ISDN (Integrated Sevices Data Network, Red Digital de Servicios Integrados): tecnología rápida de conexión para líneas dedicadas y transmisión de datos. Se utiliza para acceder a Internet o a una videoconferencia. Si bien esta tecnología existe desde hace varios años, aún se encuentra poco difundida.

ISOC (Internet Society, Sociedad Internet): asociación civil sin fines de lucro integrada por profesionales, técnicos, investigadores y gente interesada en colaborar en la difusión, desarrollo y organización de la comunidad Internet. Esta constituida por capítulos (chapters), es decir, asociaciones regionales. Para más información <http://www.isoc.org.ar>ISP (Internet Service Provider, Proveedor de servicios de Internet): ver Provider.

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

JAVA: lenguaje de programación creado por Sun Microsystems. Desde su aparición, Java se perfila como un probable revolucionario de la Red. Como lenguaje es simple, orientado a objetos, distribuido, interpretado, robusto, seguro, neutral con respecto a la arquitectura, portable, de alta performance y dinámico. Java es un lenguaje de programación, un subset seguro de C++. Subset, porque algunas instrucciones (como las relacionadas con la administración de memoria) no se pueden usar. Seguro, porque agrega características de seguridad a los programas. Un applet de Java se baja automáticamente con la página Web, y es compilado y ejecutado en la máquina local. Permite, entre otras cosas, agregar animación e interactividad a una página Web, pero su característica más importante es que un programa escrito en Java puede correr en una computadora de cualquier tipo. Para más datos <http://java.sun.com>.

JavaScript: lenguaje de scripts para utilizar en páginas Web, desarrollado por la empresa Netscape. Permite aumentar la interactividad y la personalización de un sitio.

LAN (Local Area Network, Red de Área Local): red de computadoras interconectadas, distribuida en la superficie de una sola oficina o edificio. Llamadas también redes privadas de datos. Su principal característica es la velocidad de conexión. Ver también WAN y MAN.

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

Link: ver enlace.

Listas de interés: ver mailing list.

Listserv: software robot usado para la administración de un servidor de mailing list. Ampliamente utilizado.

Log: en un servidor, archivo que registra movimientos y actividades de un determinado programa (log file). Utilizado como mecanismo de control y estadística. Por ejemplo, el log de un Web server permite conocer el perfil de los visitantes a un sitio Web.

Login: proceso de seguridad que exige que un usuario se identifique con un nombre (user-ID) y una clave, para poder acceder a una computadora o a un recurso. Ver Telnet.

Lynx: navegador de la Web en modo texto, que no permite ver imágenes. Es utilizado aún por quienes navegan desde estaciones UNIX.

Mail Robot (auto responder): programa que responde e-mails en forma automática, enviando al instante información, catálogos, etc. Simplifica la tarea de administrar un correo. Los programas utilizados para administrar mailing lists son un tipo de mail robots.

Mailing List (listas de interés): modo de distribución grupal de e-mails. Mecanismos de debate entre distintas personas interesadas en un mismo tema. Similares en concepto a los newgroups, pero, a diferencia de ellos, no es necesario utilizar un servidor especial ya que los mensajes son recibidos por el usuario como correo electrónico.

Majordomo: uno de los softwares de tipo mail robot usado para la administración de un mailing list.

MAN (Metropolitan Area Network, Red de Área Metropolitana): red que resulta de la interconexión de varias redes locales (LANs) a través de un enlace de mayor velocidad o backbone (por ejemplo de fibra óptica) distribuidas en varias zonas. Es el tipo de estructura de red que se utiliza, por ejemplo, en un campus universitario, donde se conectan los diversos edificios, casa de estudiantes, bibliotecas y centros de investigación. Una MAN ocupa un área geográfica más extensa que una LAN, pero más limitada que una WAN.

MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions, Extensiones Multipropósito para e-mail): formato específico de codificación para la transferencia de correo electrónico y attachments entre dos computadoras, conteniendo cualquier tipo de datos. Más moderno que el UUEncoding; aunque menos difundido.

Mirror Site (Sitio espejado o duplicado): site que hace una copia, en forma regular o sistemática, de toda la información de otro site. Se utiliza para disminuir y repartir la cantidad de accesos a un sitio Web muy visitado o solicitado.

Módem (Modulador/Demodulador): dispositivo que se utiliza para transferir datos entre computadoras a través de una línea telefónica. Unifica la información para que pueda ser transmitida entre dos medios distintos, como un teléfono y una computadora. La velocidad del módem se mide en una unidad llamada baudios (bits por segundo), por ejemplo 28.800 baudios.

Motor de búsqueda: ver Buscador.

Multimedia: combinación de varias tecnologías de presentación de información (imágenes, sonido, animación, video, texto) con la intención de captar tantos sentidos humanos como sea posible. Previamente a la existencia de la multimedia, el intercambio de información con las computadoras estaba limitado al texto. Luego, con el nacimiento de las interfaces de usuario gráficas, y los desarrollos en video y sonido, la multimedia permitió convertir el modo de comunicación entre personas y dispositivos, aumentando la variedad de información disponible. El uso de la multimedia fue la razón principal por la que la World Wide Web facilitó la difusión masiva de Internet.

NAP (Network Access Point, Centro de Acceso a la Red): punto de interconexión para intercambio de datos de dos o más conexiones pertenecientes a distintas organizaciones o ISPs.

Navegador: ver browser.

Navegar: recorrer la Web sin destino fijo, siguiendo distintos enlaces o direcciones.

Netiquette: reglas de etiqueta, usos y buenas costumbres de la Internet. Surgieron como una serie de políticas informales de «buen comportamiento», y se difunden de usuario en usuario para mantener vivo el espíritu de respeto propio de la Red. Un ejemplo de estas reglas es no escribir mensajes completos de correo electrónico en letras MAYÚSCULAS, ya que significa GRITAR!

Network: ver Red.

Newsgroup (grupos de debate o discusión): mecanismos de debate grupales entre personas de todo el mundo interesadas en un mismo tema. Los Newsgroups permiten crear mensajes públicos, que los usuarios pueden crear, leer y contestar. Son distribuidos diariamente por todo Internet. También se define de esta manera al área en la cual se agrupan los mensajes públicos según su temática. Similares en concepto a las mailing lists.

Nickname (Nick, del inglés: sobrenombre o alias): nombre de fantasía que un usuario de Internet utiliza, por ejemplo, para participar de un Chat.

NNTP (Network News Transfer Protocol): Protocolo estándar de Internet utilizado para el intercambio y transferencia de Newsgroups entre servidores.

Norma (o estándar): conjunto de reglas sobre algún producto o servicio que garantiza uniformidad en todo el mundo y en cualquier sistema en el que se implemente. Existen dos tipos de normas: la estándar (o normada), generada por comités especiales, y la de facto (o impuesta) que se acepta cuando la difusión de su uso la convierte en universal. Los tres organismos más activos en el desarrollo normas son: la ISO (International Standards Organization), la IEEE (American Institution of Electrical and Electronic Engineers) y la CCITT (International Telegraph and Telephone Consultative Comitee). Las normas son la base de los Sistemas Abiertos.

NSF (National Science Foundation): Organismo norteamericano que administra los recursos que el gobierno otorga a las áreas científicas. De gran incidencia en los primeros tiempos de Internet.

Off-line (del inglés, fuera de línea): estado de comunicación diferida, opuesta a la de tiempo real.

On-line (del inglés, en línea): estado de comunicación activa, también llamado de tiempo real.

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

Password (del inglés, clave o contraseña): palabra utilizada para validar el acceso de un usuario a una computadora servidor.

PGP (Pretty Good Privacy, Muy Buena Privacidad): software de encriptación freeware muy utilizado, desarrollado por Paul Zimmerman. Se basa en el uso de un método de clave pública y clave privada, y es extremadamente seguro. Su eficacia es tal, que los servicios de inteligencia de varios países ya han prohibido su uso. Más datos en <http://www.pgpi.com>.

Ping (Unix): herramienta que permite averiguar si existe un camino (comunicación) de TCP/IP entre dos computadoras de cualquier parte de la Internet.

Plug & Play: tecnología que permite agregar dispositivos a una computadora (por ejemplo, CD-ROMs o placas de sonido) que se conectan y configuran automáticamente.

Plug-in (agregado): programa agregado que extiende las habilidades de un navegador, permitiéndole mayor funcionalidad. Por ejemplo, se puede agregar un plug-in al navegador que permita ver videos, participar de un juego grupal o realizar una videoconferencia.

Port (puerto): conexión lógica y/o física de una computadora, que permite comunicarse con otros dispositivos externos (por ejemplo, una impresora) o con otras computadoras. Los servicios de Internet (como el e-mail o la Web) utilizan ports lógicos para establecer comunicaciones entre una computadora cliente y un servidor.

Postmaster: administrador humano de un servidor Internet. Cuando se desea efectuar una consulta sobre algún usuario de ese server, se envía un e-mail al postmaster, quien responderá la consulta. Ver Sysop y Webmaster.

PPP (Point to Point Protocol): protocolo serial para el acceso telefónico a Internet (dial-in). Más moderno que el SLIP. Estándar normado (RFC 1134), multiprotocolo y que admite algoritmos de compresión y autenticación de los datos que viajan.

Programa: Sinónimo de software. Conjunto de instrucciones que se ejecutan en la memoria de una computadora para lograr algún objetivo. Creados por equipos de personas (llamados programadores) en lenguajes especiales de programación. Se les diseña una interface de usuario para que puedan interactuar con las personas que los utilicen.

Protocolo: conjunto de reglas formuladas para controlar el intercambio de datos entre dos entidades comunicadas. Pueden ser normados (definidos por un organismo capacitado, como ser la CCITT o la ISO) o de facto (creados por una compañía y adoptados por el resto del mercado).

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

Proxy Server (intermediario, mediador): utilizado en relación con Internet, hace referencia a un servidor que media entre el usuario (su computadora) y otro servidor de la Red. El Proxy Server puede hacer, por ejemplo, un pedido de información para un cliente en lugar de que el cliente lo haga directamente (método usado para salir de un firewall). También pueden actuar como traductores de formato de archivos (por ejemplo, convertir toda imagen GIF que pase por ellos en un BMP, o traducir del inglés al castellano, o convertir los attachments), o como cachés (almacenando en un directorio los archivos de mayor uso reciente, para entregarlos ante una nueva solicitud sin necesidad de que el usuario los busque por toda Internet), verificar la seguridad (virus, accesos permitidos, etc.), entre otras muchas tareas.

Query (del inglés, consulta): formulación de consulta en una base de datos, en general organizada en un formato básico definido por un lenguaje estructurado.

Red (network): dos o más computadoras conectadas para cumplir alguna función, como compartir periféricos (impresoras), información (datos, sistema de ventas) o comunicarse, (correo electrónico). Existen varios tipos de redes. Según su estructura jerárquica se catalogan en redes client/server -con computadoras que ofrecen información, y otras que sólo la consultan, y las peer-to-peer, donde todas las computadoras ofrecen y consultan información simultáneamente. A su vez, según el área geográfica que cubran, las redes se organizan en LANs (locales), MANs (metropolitanas) o WANs (área amplia).

Red Local: Ver LAN.

Request (pedido): solicitud de información o datos que una computadora cliente efectúa a un servidor.

RFC (Request For Comment, pedido de comentario). Documentos a través de los cuales se proponen y efectúan cambios en Internet, en general con orientación técnica. Los RFCs son formularios con una estructura determinada, que pueden ser generados y distribuidos por cualquier persona que tenga una buena idea para cambiar, o mejorar, algún aspecto de Internet. Las propuestas que contienen estos documentos se analizan, modifican y se someten a votación. Si resultan útiles, son puestas en práctica, convirtiéndose así en normas de Internet. La mayoría de los aspectos técnicos de la Red de redes nacieron primero como RFCs creados por distintas personas, por eso hoy en día hay cientos de ellos. Se puede consultar una base de datos hipertextual de los RFC en <http://www.auc.dk/RFC>.

R-login (Remote Login): acceso a un server desde un sistema remoto. Ver Telnet.

Router (ruteador): dispositivo de conexión y distribución de datos en una red. Es el encargado de guiar los paquetes de información que viajan por Internet hacia su destino. Ver TCP/IP, LAN.

Script: programa no compilado realizado en un lenguaje de programación sencillo. Ver JavaScript.

Search Engine: ver Buscador.

Server (servidor de información): computadora que pone sus recursos (datos, impresoras, accesos) al servicio de otras a través de una red. Ver Host, Client/Server.

Service Provider: ver Provider.

Servidor: ver Server.

SET (Secure Electronic Transactions, Transacciones Electrónicas Seguras): estándar para pagos electrónicos encriptados que está siendo desarrollado por Mastercard, Visa y otras empresas. Superior y más complejo que el SSL.

SGML (Standard Generalized Markup Language, Lenguaje de Marcado Generalizado Normado): superconjunto de HTMLs. Lenguaje que define a otros lenguajes con tags, base del HTML utilizado en la Web.

Shareware: política de distribución de programas donde se tiene derecho a probar un software por un determinado período, antes de decidir su compra. El importe a abonar por el programa es en general bajo, prácticamente nominal.

Sistema Operativo: conjunto de programas que se encarga de coordinar el funcionamiento de una computadora, cumpliendo la función de interfaz entre los programas de aplicación, circuitos y dispositivos de una computadora. Algunos de los más conocidos son el DOS, el Windows y el UNIX.

Sistemas Abiertos: conjunto de computadoras de distintas marcas que se interconectan utilizando el mismo protocolo normado de comunicación. El protocolo estándar más difundido es el TCP/IP.

Site (sitio): En general, se lo utiliza para definir un conjunto coherente y unificado de páginas y objetos intercomunicados, almacenados en un servidor. Formalmente la definición sería: un servicio ofrecido por un server en un determinado port. Esta definición no siempre establece una correspondencia entre un solo site y un server. Varios servers pueden responder a un mismo site (por ejemplo los ocho que componen el buscador Yahoo) o también es posible que un solo server atienda simultáneamente a varios sites, como los de los proveedores de Web Farming

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol, Protocolo Simple de Transferencia de Correo): protocolo estándar de Internet para intercambiar mensajes de correo electrónico.

Snail mail (correo caracol): Así se llama en Internet al correo postal común. Juego de palabras que alude a su lentitud cuando se lo compara con la inmediatez del e-mail.

Software: Componentes intangibles (programas) de las computadoras. Complemento del hardware. El software más importante de una computadora es el Sistema Operativo.

Spam: mensaje electrónico no solicitado y enviado a muchas personas. Considerado una mala práctica del marketing directo por quienes desconocen las reglas de Netiquette.

SSL (Secure Socket Layer, Capa de Seguridad): estándar para transacciones electrónicas encriptadas que está siendo ampliamente utilizado para hacer negocios vía la Red. Ver SET.

Standard: ver Norma.

Streaming (Transferencia Continua): sistema de envío continuo de información que permite, por ejemplo, ver un video a medida que se lo está bajando de la Red.

Stylesheets (hojas de estilo): novedosa facilidad de HTML, similar a la que poseen los procesadores de texto, que permite definir un parámetro de diseño y que se repite en todas las páginas de un sitio.

Tag (etiqueta): código marcador de estructura de lenguaje HTML utilizado para estructurar las páginas de la Web.

TCP (Transmission Control Protocol, Protocolo de Control de Transmisión): conjunto de protocolos de comunicaciones que se encargan de la seguridad y la integridad en la transmisión de los paquetes de datos que viajan por Internet. Complemento del IP en el TCP/IP.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol, Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet): conjunto de casi 100 programas de comunicación de datos, usados para organizar redes de computadoras. Norma de comunicación en Internet, compuesto por dos partes: el TCP/IP. El IP desarma los envíos en paquetes y los rutea, mientras que el TCP se encarga de la seguridad de la conexión, comprueba que lleguen los datos en forma completa, y que compongan finalmente el envío original.

Teleconferencia: sistema que permite conversar con una o varias personas simultáneamente, recibiendo sus imágenes en movimiento (video) además de sus voces.

Telnet (Unix): programa que permite el acceso remoto a un host. Utilizado para conectarse y controlar computadoras ubicadas en cualquier parte del planeta.

Thread, threaded messages (hilación, mensajes hilados): mensajes de correo electrónico (de un newsgroup o una lista de interés), relacionados al mismo tema, o que son respuestas a un mismo asunto.

Throughput: rendimiento final de una conexión. Volumen de datos que una conexión brinda como resultante de la suma de su capacidad, y la resta de los overheads que reducen su rendimiento. Ver Red.

Unix: sistema operativo diseñado por los Laboratorios Bell y refinado en la Universidad de Berkley (California), entre otros lugares, que soporta operaciones multiusuario, multitasking y estándares abiertos. Ampliamente difundido en la Internet, es utilizado para ejecutar en los servidores.

Upgrade: actualización o mejora de un programa.

Upload (subir): proceso de enviar un archivo desde una computadora, a otro sistema dentro de la red. Ver Download, FTP.

URL (Uniform Resource Locator, Localizador Uniforme de Recursos): dirección electrónica (ejemplo: iworld.com.ar). Puntero dentro de páginas HTML que especifican el protocolo de transmisión y la dirección de un recurso, para poder accederlo en un server de Web remoto.

Virus: pequeños softwares que tienen la capacidad de auto duplicarse y parasitar en otros programas. Una vez que se difunden, los virus se activan bajo determinadas circunstancias y, en general, provocan algún daño o molestia. Ver Worm.

WAN (Wide Area Network, Red de Área Amplia): resultante de la interconexión de varias redes locales situadas en diferentes sitios (distintas ciudades y países), comunicadas a través de conexiones públicas (líneas dedicadas). La conexión puede ser física y directa (un cable) o a través de un satélite, por ejemplo. La conexión es más lenta que una LAN. Ver MAN, RED.

Webmaster: administrador y/o autor de un sitio Web. Ver Postmaster.

WebTV: dispositivo que cruza una PC simple con un televisor. Su fin es abaratar los costos de acceso a la red y simplificar su uso. Si bien fue lanzado en diciembre de 1996, hasta ahora ha tenido poca difusión. Más datos en <http://www.webtv.com>.

White Pages (páginas blancas): listado de direcciones electrónicas de usuarios de Internet.

Workstation (estación de trabajo): puesto de trabajo o computadora de un usuario. Similar al concepto de Cliente. También reciben ese nombre pequeños servidores con gran capacidad gráfica, como los de la empresa Silicon Graphics (ahora llamada SGI) .

World Wide Web, o W3, o WWW: conjunto de servidores que proveen información organizada en sitios, cada uno con cierta cantidad de páginas relacionadas. La Web es una forma de organizar toda la información existente en Internet a través de un mecanismo de acceso común de fácil uso, con la ayuda del hipertexto y multimedia. El hipertexto permite una gran flexibilidad en la organización de la información, al vincular textos disponibles en todo el mundo. La multimedia aporta color, sonido y movimiento a esta experiencia, haciendo versátil y rico el contenido. El contenido de la Web se escribe en lenguaje HTML y puede utilizarse intuitivamente mediante un programa llamado navegador. Se convirtió en el servicio más popular de Internet y se emplea cotidianamente para los usos más diversos: desde leer un diario hasta participar de un juego grupal.

X25: uno de los tantos protocolos estandarizados bajo normas internacionales de comunicación packet-switching. Utilizado ampliamente en redes públicas de comunicaciones.