

CENTROS  
COMUNITARIOS  
CBIT

## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
1. CBIT Neblina	Espacio anexo al INCE Monseñor Segundo García. Av. Principal de Puerto Ayacucho (frente al IPASME)	Atures	Amazonas
2. CBIT Parima	Universidad Nacional Abierta. Av. Perimetral de Puerto Ayacucho. Sede de la UNA.	Atures	Amazonas
3. CBIT Yapacana	La Casa del Niño. Av. Principal Los Lirios. Urb. Simón Bolívar	Atures	Amazonas
4. CBIT Autana	Biblioteca Simón Rodríguez. Calle Principal. Isla Ratón.	Autana	Amazonas
5. CBIT Anauco	Preescolar de la Escuela PDVSA GAS. Campo Norte (frente a la Iglesia de Anaco). Anaco.	Anauco	Anzoátegui
6. CBIT Diego Bautista Urbaneja	Unidad Educativa Lic. Diego Bautista Urbaneja. Av. Principal de Lecherías con Calle Monagas	Diego Bautista Urbaneja	Anzoátegui
7. CBIT Volcadero	Escuela Básica Rural Volcadero Calle principal de Volcadero. Sector La Playa	Guanta	Anzoátegui
8. CBIT Soledad	Antiguo local del mercado de Soledad. Calle 5 de Julio. Local N° 90. Soledad. Espacio independiente.	Independencia	Anzoátegui
9. CBIT INCE Puerto La Cruz	INCE Puerto La Cruz.	Juan Antonio Sotillo	Anzoátegui
10. CBIT Pariaguán	Escuela Rural La Verdosa. Av. Nacional Pariaguán. Santa María de Ipire.	Miranda	Anzoátegui
11. CBIT Píritu	Unidad Educativa Pedro Robinson Herrera. Av. Peñalver.	Píritu	Anzoátegui
12. CBIT Palacio de la Juventud	Centro Cultural. Av. Principal de Tronconal IV Barcelona	Simón Bolívar	Anzoátegui
13. CBIT Teresa Hurtado	Escuela Básica Teresa Hurtado. Calle Urdaneta N° 25.	Achaguas	Apure
14. CBIT José Cornelio Muñoz	Unidad Educativa José Cornelio Muñoz. Urb. Barrio Lindo. Calle II. Mantecal.	Muñoz	Apure
15. CBIT ET El Amparo	El Amparo.	Páez	Apure
16. CBIT Antonio José de Sucre	Liceo Antonio José de Sucre. Barrio Luis Herrera. Calle Principal (a 100 metros del parque de feria). San Fernando de Apure.	San Fernando	Apure
17. CBIT San Fernando	Espacio anexo a la Zona Educativa. Planta Baja. Av. Casa de Zinc Edificio Yurinuco. San Fernando.	San Fernando	Apure
18. CBIT U.E. Rep. de México	Unidad Educativa República de México. Calle Vargas, entre Av. Bolívar y Av. Miranda.	Girardot	Aragua
19. CBIT José Rafael Revenga	Calle Principal de Sabaneta con calle Independencia. La Victoria. El Consejo.	José Rafael Revenga	Aragua
20. CBIT Padre Antonio Leite	Escuela Básica Bolivariana Padre Antonio Lehit. Sector 4. Calle 8, UD 6. Piso 2. Urb. Caña de Azúcar.	Mario Briceño Iragorry	Aragua
21. CBIT Modulo Samán de Güere	Módulo Asistencial Samán de Güere. Calle La Llanera. Piso 1. Samán de Güere Sur. Espacio independiente.	Santiago Mariño	Aragua
22. CBIT Alida Pérez Matos	Casa Parroquial. Caserío de Tiara Santos Michelena.	Santos Michelena	Aragua
23. CBIT Colonia Tovar	Calle Benitz. Antigua Escuela Martín Tovar. Salón Bellerman	Tovar	Aragua
24. CBIT Simón Rodríguez	Antigua Casa de la Cultura. Av. Mariscal Sucre	Alberto Arvelo	Barinas



## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
	(diagonal a la plazoleta El Camoruco) Sabaneta..	Torrealba	
25. CBIT Humberto Febres	Escuela Julián Pino (frente a la Plaza Bolívar) Sabaneta.	Alberto Arvelo Torrealba	Barinas
26. CBIT Antonio José de Sucre	Casa de la Cultura Juan Barajas. Sector La Kigmil.	Antonio José de Sucre	Barinas
27. CBIT Escuela Básica María La Riva Salas	Sector 16, entre Calles 9 y 14. Urbanización Cuatricentenaria.	Barinas	Barinas
28. CBIT Juan Antonio Rodríguez Domínguez	Centro Cultural. Urb. Don Samuel. Vereda 3 (frente a la Plaza Bolívar). Parroquia Alto Barinas. Barinas. Espacio independiente.	Barinas	Barinas
29. CBIT U.E. José Félix Ribas	Calle 10 con Avenida 3. Corocito. Barinas.	Barinas	Barinas
30. CBIT Barinitas	Espacio Cultural Ateneo Enriqueta Arévalo Carrera 3, entre Calles 12 y 13. Barinitas.	Bolívar	Barinas
31. CBIT U.E. Orinoco	Casa No. 50. Av. Bolívar con Av. 6.	Bolívar	Barinas
32. CBIT Ezequiel Zamora	Módulo de Servicio Santa Bárbara. Carrera 7 con Calles 3 y 5. Santa Bárbara.	Ezequiel Zamora	Barinas
33. CBIT U.E. San José	Final Carrera 1. Vía La Lucha	Ezequiel Zamora	Barinas
34. CBIT Pedraza	Casa INAM. Calle 11 y 12. Barrio El Cementerio	Pedraza	Barinas
35. CBIT U.E. Ana de Romero	Av. Principal Ciudad Bolivia. El Tesoro	Pedraza	Barinas
36. CBIT Antonio Nicolás Briceño	Calle Paéz (frente a la Plaza Bolívar, al lado de la Prefectura y el Ambulatorio)	Rojas	Barinas
37. CBIT Br. José Rafael Briceño	Biblioteca Municipal Br. José Rafael Briceño. Calle La Marina (frente a la Plaza Bolívar)	Sosa	Barinas
38. CBIT Unidad Educativa Manuel Manrique	Unidad Educativa Manuel Manrique. Calle Juncal con Calle Guayana. Caicara del Orinoco.	Cedeño	Bolívar
39. CBIT Woken	Escuela Técnica Granja Woken. La Gran Sabana. Santa Elena de Uairén.	Gran Sabana	Bolívar
40. CBIT Rosa Lusinchi de Centeno	Unidad Educativa Rosa Lusinchi de Centeno. Avenida España con Calle Brasil. La Sabanita	Heres	Bolívar
41. CBIT Upata	Av. Bicentenario Upata. Edificio del Distrito Escolar (frente a la panadería Yocoima) Ciudad Bolívar. Upata.	Piar	Bolívar
42. CBIT Manuel Piar	Casa Cultural (frente a la Plaza Bolívar).. Centro Cívico	Raúl Leoni	Bolívar
43. CBIT Maripa	Casa de la Cultura de Maripa.	Sucre	Bolívar
44. CBIT Moitaco	Casa de la Cultura de Moitaco.	Sucre	Bolívar
45. CBIT Guarataro	Casa de la Cultura de Guarataro.	Sucre	Bolívar
46. CBIT Mariara	Av. Carabobo. Sector La Haciendita (frente al módulo de servicios La Haciendita). Mariara. Espacio independiente.	Diego Ibarra	Carabobo
47. CBIT Campo de Carabobo	Sede del Campo de Carabobo. Av. Principal Campo de Carabobo. Espacio independiente.	Libertador	Carabobo
48. CBIT Los Guayos	Sede de la alcaldía. Calle Bruzual, entre Calle Sucre y Calle Bolívar.	Los Guayos	Carabobo
49. CBIT Valencia	Zona Educativa (antiguo Liceo Fermín Toro). Av. Cuatricentenaria. Vía Albique de Guataparó.	Valencia	Carabobo
50. CBIT Apartadero	Casa de la Cultura de Apartadero. Ciudad de Apartadero. Carretera Nacional de San Carlos. Acarigua	Anzoátegui	Cojedes

## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
51. CBIT Quinta La Floresta	Núcleo de la UNELLEZ. Sector La Floresta (a 500 mts de la Carretera Nacional Troncal 5). Zona Industrial.	Falcón	Cojedes
52. CBIT U.E. Juan Ignacio Méndez	Tinaquillo.	Falcón	Cojedes
53. CBIT El Baúl	Calle Miranda, cruce con Angulo (detrás del Hospital Ciudad El Baúl)	Girardot	Cojedes
54. CBIT El Pao	Antigua Biblioteca de la población de El Pao.	Pao de San Juan Bautista	Cojedes
55. CBIT U.E. José Antonio Aponte	Calle La Laguna.	Pao de San Juan Bautista	Cojedes
56. CBIT Las Vegas	Ciudad de Las Vegas (al lado de la comisaría de la policía, frente a la iglesia).	Rómulo Gallegos	Cojedes
57. CBIT E.B. Carlos Tovar	Casa S/N. Av. Principal Aeropuerto.	San Carlos	Cojedes
58. CBIT Los Bomberos	Cuerpo de Bomberos de San Carlos. Calle Sucre con Av. Bolívar.	San Carlos	Cojedes
59. CBIT U.E. José Carrillo Moreno	Calle Urdaneta Sur. Sector Cementerio.	Tinaco	Cojedes
60. CBIT Los Guayos	Escuela Básica San Francisco de Guayo. Comunidad indígena fronteriza San Francisco de Guayo.	Antonio Díaz	Delta Amacuro
61. CBIT Casacoima	Sede de la alcaldía. Población El Triunfo.	Casacoima	Delta Amacuro
62. CBIT Capure	Casa de la Cultura de Capure.	Pedemales	Delta Amacuro
63. CBIT Agua Negra	Casa Comunal de Agua Negra. Carretera Nacional Agua Negra. (antes de la entrada de Tucupita). Agua Negra.	Tucupita	Delta Amacuro
64. CBIT Capitán Antonio Díaz	Unidad Educativa Nacional Capitán de Navío Antonio Díaz. Av. Principal de la carretera. Barrio La Paloma. (frente a la Escuela Básica Samuel Darío). Espacio independiente Paloma.		Delta Amacuro
65. CBIT Clavellina	Casa Comunal Clavellina. Urbanización Clavellina. Vía Principal La Horqueta.	Tucupita	Delta Amacuro
66. CBIT Diproc	Calle Manamo (al lado de la central de CANTV).	Tucupita	Delta Amacuro
67. CBIT Dr. Raúl Vang Praag	Unidad Educativa Dr. Raúl Vang Prag Comunidad Macareito.	Tucupita	Delta Amacuro
68. CBIT Parque Tucupita II	Anexo de la sede de la alcaldía. Av. 19 de Abril. Parque Tucupita II. Espacio independiente	Tucupita	Delta Amacuro
69. CBIT Villa Rosa	Casa Comunal Villa Rosa. Urbanización Villa Rosa Tucupita	Tucupita	Delta Amacuro
70. CBIT Amalia Pellín	Unidad Educativa Amalia Pellín. Entre los Bloques 11, 12, 13 y 14 de Monte Piedad. 23 de Enero.	Libertador	Dtto. Capital
71. CBIT Bicentenario del Libertador	Escuela Básica Especial Bicentenario Libertador. Nazareno a Santa Isabel La Pastora	Libertador	Dtto. Capital
72. CBIT Caracciolo Parra León	Calle San Antonio. Av. Intercomunal de El Valle.	Libertador	Dtto. Capital
73. CBIT Casa de Bello	Casa de las Letras Don Andrés Bello. Esquina de Salas a Caja de Agua. Nivel Mezzanina Anexo al Edificio Sede del Ministerio de Educación y Deportes.	Libertador	Dtto. Capital



## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
74. CBIT Ciudad de Caracas	Calle El Cristo Nro. 11. Los Magallanes de Catia	Libertador	Dtto. Capital
75. CBIT E.B. 1° de Mayo	Calle 1° de Mayo. El Cementerio.	Libertador	Dtto. Capital
76. CBIT E.B.B Departamento Vargas	Escuela Básica Bolivariana Departamento Vargas. Sector La Cañada (frente al Bloque 17). La Cañada. 23 de Enero.	Libertador	Dtto. Capital
77. CBIT E.B. Gustavo H Machado	Av. Principal de Ruperto Lugo (frente al Bloque 1). Sector Cútira. Catia.	Libertador	Dtto. Capital
78. CBIT E.B. Isaura Correa	Carretera Vieja de Los Teques. Vía Las Adjuntas (frente al barrio Las Nieves). Caricuao.	Libertador	Dtto. Capital
79. CBIT E.B. Los Naranjos	Escuela Básica Los Naranjos (cerca de la Fábrica de Cemento de la Vega). La Vega	Libertador	Dtto. Capital
80. CBIT E.B. Luis Enrique Mármol	Escuela Básica Luis Enrique Mármol. Sector La Cañada (entre los Bloques 19 y 20). 23 de Enero.	Libertador	Dtto. Capital
81. CBIT E.B.N. Carlos Fombona Pachano	Escuela Básica Nacional Carlos Fombona Pachano. Residencias Jardín Botánico. Av. Leonardo Ruiz Pineda. San Agustín.	Libertador	Dtto. Capital
82. CBIT Elías Toro	Escuela Básica Elías Toro. Paralela a la Av. Principal de El Valle (frente al Seguro Social de El Valle).	Libertador	Dtto. Capital
83. CBIT Experimental Venezuela	Escuela Básica Experimental Venezuela. Av. México (frente al Hotel Caracas Hilton) Bellas Artes	Libertador	Dtto. Capital
84. CBIT Fray Pedro Ágreda	Colegio Fray Pedro Ágreda. Calle 17 de los Jardines de El Valle (frente al Bloque El Pollito).	Libertador	Dtto. Capital
85. CBIT Instituto Nacional de Deportes	Instituto Nacional de Deportes. Velódromo Teo Capriles. Av José Antonio Paéz.	Libertador	Dtto. Capital
86. CBIT José Avalos	Liceo José Ávalos. Av. Intercomunal de El Valle (frente a los edificios Bucare, a 300 metros de las Residencias Savoy).	Libertador	Dtto. Capital
87. CBIT Liceo Caracas	Liceo Caracas. Av. El Ejército. Urb. El Paraíso.	Libertador	Dtto. Capital
88. CBIT Pablo Acosta Ortiz	Av. San Martín con Av. Morán. La Quebradita I (cerca de la estación de bomberos).	Libertador	Dtto. Capital
89. CBIT Pedro Emilio Coll	Liceo Pedro Emilio Coll. Av. Intercomunal de El Valle. Sector Coche.	Libertador	Dtto. Capital
90. CBIT Rafael Vegas	Escuela Técnica Industrial Rafael Vegas. Av. Principal El Cuartel (detrás del Barrio Morochito Rodríguez, al lado del Liceo Andrés Eloy Blanco).		
91. CBIT Preescolar Graciela Guardia de Rojas	Calle Sucre (frente al Mercado libre, diagonal a la Maternidad). Av. San Martín.	Libertador	Dtto Capital
92. CBIT Regimiento Guardia de Honor	Liceo Ezequiel Zamora. Av. Urdaneta. Regimiento Guardia de Honor (frente a Miraflores).	Libertador	Dtto. Capital
93. CBIT República de Bolivia	Escuela Básica República de Bolivia Nazareno a Santa Isabel (a una cuadra de la estación de gasolina La Pastora). La Pastora.	Libertador	Dtto. Capital
94. CBIT República del Ecuador	Escuela Básica República del Ecuador. Av. San Martín, cruce con Santander.	Libertador	Dtto. Capital
95. CBIT U.E. Carmen Maizo de Bello	Unidad Educativa Carmen Maizo de Bello. El Valle.	Libertador	Dtto. Capital

## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
96. CBIT U.E. Eduardo Rohll	Calle Real. Lomas de Urdaneta (frente al Bloque 7). Catia.	Libertador	Dtto. Capital
97. CBIT U.E.N. 23 de Enero	Unidad Educativa Creación 23 de Enero. Zona G. Sector El Mirador (frente a la prefectura). El Mirador. 23 de Enero.	Libertador	Dtto. Capital
98. CBIT U.E.N. Claudio Feliciano	Av. Principal de Las Adjuntas.	Libertador Entrada a Maracao	Dtto. Capital
99. CBIT U.E.N. Leopoldo Aguerrevere	Unidad Educativa Nacional Leopoldo Aguerrevere. Los Chaguaramos. Valle Abajo.	Libertador	Dtto. Capital
100. CBIT U.E.N. Manuel Palacio Fajardo	Zona Central del 23 del Enero. Entre bloques 28 y 30.	Libertador	Dtto. Capital
101. CBIT Coro	Av. Buchivacoa con Av. Pinto Salinas (antiguas oficinas de Corpomiranda, al lado de la Escuela Básica César Augusto Ágreda). Espacio independiente.	Monseñor Iturriza	Falcón
102. CBIT Casa de Educación del Tocuyo de la Costa.	Casa de Educación del Tocuyo de la Costa. Calle 5 de Julio. Tocuyo de la Costa.	Monseñor Iturriza	Falcón
103. CBIT Chichiriviche	Casa de la Cultura Chichiriviche. Calle Las Flores. Chichiriviche.	Monseñor Iturriza	Falcón
104. CBIT Casa de la Cultura de Boca de Aroa.	Casa de la Cultura de Boca de Aroa (frente a la plaza Bolívar). Boca de Aroa.	Silva	Falcón
105. Casa de la Cultura de Tucacas	Av. Libertador, al lado de la sede de INPARQUES, a 200 mts de la entrada a punta Brava "Parque Nacional Morrocoy, cerca del Palacio Municipal, diagonal a la sede de la Guardia Nacional, Tucacas	Tucacas	Falcón
106. CBIT Camaguán	Calle Sucre, entre Girardot y Guárico.	Camaguán	Guárico
107. CBIT Francisco de Miranda	Instalaciones de Corpollanos. Calabozo.	Francisco de Miranda	Guárico
108. CBIT José Tadeo Monagas	Escuela Básica José Ramón Camejo. Av. Ilustres Próceres, entre Av. Hurtado Ascanio y Libertad. Altagracia de Orituco.	José Tadeo Monagas	Guárico
109. CBIT E.B.B. Felipe Acosta Carles	Escuela Básica Bolivariana Felipe Acosta Carles. Calle No. 3. Urb. Luis Felipe Acosta Carles (cerca del terminal de pasajeros). San Juan de Los Morros.	Juan Germán Roscio	Guárico
110. CBIT San Juan de Los Morros	Calle Mariño con Calle Roscio. San Juan de Los Morros. Espacio independiente.	Juan Germán Roscio	Guárico
111. CBIT Liceo Eduardo Delfín Méndez	Centro. Poblado de Zaraza.	Pedro Zaraza	Guárico
112. CBIT Andrés Bello	Biblioteca Pública Andrés Bello. Av. Jacinto Lara con Calle La Fe. Sanare.	Andres Eloy Blanco	Lara
113. CBIT José Félix Ribas	Casa de la Cultura. Carrera 5, entre Calles 10 y 11. Duata. Parroquia Freitez.	Crespo	Lara
114. CBIT U.E. Hermanas Giménez	Calle 5, entre carreras 8 y 9. Sector Hermanas Giménez.	Crespo	Lara
115. CBIT Antonio José de Sucre	Sector II. Centro de Participación Ciudadana. Urb. La Carucieña (al lado del mercado).	Ibarren	Lara
116. CBIT Simón Bolívar	Casa de la Cultura Eustoquio Gómez. Esq. C con Calle 25. Carrera 17. Casa Rosada. Barquisimeto.	Ibarren	Lara
117. CBIT Aula Integrada	Av. Pedro León Torres, entre avenidas 14 y 15. La Ermita	Jiménez	Lara



## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
118. CBIT General Rafael Montilla	Escuela Básica Bolivariana Jacinto Lara. Calle Principal de Guaitó. Parroquia La Candelaria.	Morán	Lara
119. CBIT U.E. América Fernández	El Tocuyo.	Morán	Lara
120. CBIT Simón Rodríguez	Casa de la Cultura. Final Av. Norte. Cabudare.	Palavecino	Lara
121. CBIT Ezequiel Zamora	Local de la alcaldía. Calle Principal de La Miel.	Simón Planas	Lara
CBIT Negro Miguel	Unidad Educativa Manzanita (Liceo). Carretera Yaritagua - Manzanita. Poblado II. Parroquia Buria.	Simón Planas	Lara
122. CBIT Pedro León Torres	Escuela Básica Morere. Calle 11 (frente a los silos de Adamos). Carora.	Torres	Lara
123. CBIT U.E. José Herrera Oropeza	Casa No. 15-45. Calle San Pedro. Urb. La Guzmanía.	Torres	Lara
124. CBIT General Rafael Urdaneta	Casa de la Cultura de Siquisique. Av. Principal (entrada a Siquisique).	Urdaneta	Lara
125. CBIT El Vigía	Centro Cultural Mariano Picón-Salas. Av. Bolívar. Edificio Municipal. El Vigía.	Alberto Adriani	Mérida
126. CBIT La Azulita	Av. Bolívar con Independencia (antiguo Banfoandes). La Azulita. Espacio independiente.	Andres Bello	Mérida
127. CBIT Libertador	Biblioteca Bolivariana. Av. 4, entre Calle 19 y Calle 20. Final Av. Julio Febres Cordero.	Libertador	Mérida
128. CBIT Tulio Febres Cordero	Centro Cultural Tulio Febres Cordero. Entre Av. 2 y 3 y Calles 21 y 22. Mérida.	Libertador	Mérida
129. CBIT Pueblo Llano	Sede de la alcaldía. Calle Independencia (frente a la Plaza Bolívar). Pueblo Llano.	Pueblo Llano	Mérida
130. CBIT Juan Félix Sánchez	Casa Sociedad de San Benito. Urb. Las Colinas. Mucuchíes.	Rangel	Mérida
131. CBIT Bailadores	Centro de Información Turística La Campesina. Av. Bolívar. Entrada a Bailadores (frente a la estación de servicio).	Rivas Dávila	Mérida
132. CBIT Tabay	Centro Cultural Tabay. Prolongación Carretera Trasandina (a dos cuerdas de la Plaza Bolívar).	Santos Marquina	Mérida
133. CBIT Profesora Eladia de Carrera	Antigua sede de la alcaldía. San José de Barlovento.	Andres Bello	Miranda
134. CBIT Carmen Dolores Maestrí Landaeta	Unidad Educativa Juan Pablo Sojo. Curiepe. Barlovento.	Brión	Miranda
135. CBIT Carmen Elena Soto de Terán	(Frente a la Plaza Bolívar, al lado de la iglesia). Sotillo.	Brión	Miranda
136. CBIT José Antonio Páez	Calle Principal de Curiepe. Morón	Brión.	Miranda
137. CBIT U.E. Eulalia Buroz	Tacarigua de Mamporal (al lado de la Bomba Shell). Barlovento.	Brión	Miranda
138. CBIT Carlos Arocha Luna	Escuela Básica Bolivariana Carlos Arocha Luna. Urb. La Estrella, segunda etapa. Charallave.	Cristóbal Rojas	Miranda
139. CBIT Cecilio Acosta	San Diego de Los Altos. Junta Parroquial Cecilio Acosta. Los Teques.	Guaicaipuro	Miranda
140. CBIT E.B.N. Eduardo Rísquez	Calle Roscio con Calle Rivas. Sector El Rincón (frente a la Unidad Educativa República del Paraguay). Los Teques.	Guaicaipuro	Miranda

## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
141. CBIT Ibrahín Requena Quintero	Casa de la Cultura de Río Chico. Calle Mariño.	Páez	Miranda
142. CBIT Brisas de Macuto	Unidad Educativa Venezuela. Urb. Brisas de Macuto. Santa Lucía del Tuy.	Paz Castillo	Miranda
143. CBIT Casa de la Cultura	Calle Dr. Francisco Espejo (diagonal a la Plaza Bolívar). Santa Lucía.	Paz Castillo	Miranda
144. CBIT Luis Beltrán Prieto Figueroa	Sector La Llanada. Cruce con Calle Páez y Ayacucho (antigua sede del Banco La Guaira). Guarenas.	Plaza	Miranda
145. CBIT U.E. Armando Castillo Plaza	Petare. Sector Buena Vista. Av. Francisco de Miranda.	Sucre	Miranda
146. CBIT U.E. Luis Beltrán Prieto Figueroa	Av. Rómulo Gallegos. Sector Montecristo (diagonal al Magisterio, cerca del Canal VTV). Los Dos Caminos.	Sucre	Miranda
147. CBIT U.E. Tito Salas	Unidad Educativa Tito Salas. Carretera Nacional de Mariches. Sector Los Guayabitos. Calle Codar. Km. 14. Petare.	Sucre	Miranda
148. CBIT Cristóbal Rojas	Unidad Educativa Cristóbal Rojas (al lado del Liceo Nueva Venezuela). Calle Cujicito. Cúa. Sector Cristóbal Rojas.	Urdaneta	Miranda
149. CBIT Simón Bolívar	Parroquia Quebrada de Cúa. Sector Potrero Cercado.	Urdaneta	Miranda
150. CBIT José Eusebio Acosta	Av. Bolívar. N° 74 (antigua Casa del Artesano). San Antonio de Capayacuar. Espacio independiente	Acosta	Monagas
151. CBIT Luis Beltrán Prieto Figueroa	Sede del CEMAN. Av. Madariaga. Sabán de Caripito.	Bolívar	Monagas
152. CBIT Santa Cruz	Módulo anexo al Hospital de Santa Cruz. Casa Rosada. Santa Cruz. Espacio independiente.	Maturín	Monagas
153. CBIT UE Pedro Camejo	Unidad Educativa Rafael María Baralt (diagonal a la Plaza Bolívar). El Furrial.	Maturín	Monagas
154. CBIT Uracoa. Epifania García	Escuela Básica Bolivariana Luis Beltrán Prieto Figueroa. Lomas del Viento.	Uracoa	Monagas
155. CBIT Prof. Elena Guerra	Escuela Básica Bolivariana Luis Ortega del Tirano. Playa El Agua. Tirano	Antolín del Campo	Nueva Esparta
156. CBIT La Guardia	Calle Principal de La Guardia. Vía El Dátil.	Díaz	Nueva Esparta
157. CBIT Pampatar	Biblioteca Pública Rosaura Rosa Acosta. Av. Principal de Pampatar (diagonal a la alcaldía, al lado del Castillo San Carlos de Borromeo).	Maneiro	Nueva Esparta
158. CBIT Mariño	Centro de Educación Inicial Azul y Viento. Piso 1. Calle Las Flores, con intercepción Calle El Colegio.	Mariño	Nueva Esparta
159. CBIT San Pedro de Coche	Auditorio Municipal. Bulevar de la Av. Principal de San Pedro de Coche.	Villalba	Nueva Esparta
160. CBIT U.E.N. Hilarión López	Unidad Educativa Nacional Hilarión López. Av. Teo Capriles (diagonal a la Clínica Vargas).	Araure	Portuguesa
161. CBIT Edificio Subsede Zona Educativa	Sede de la Zona Educativa. Carrera 15, entre Carreras 8 y 9.	Guanare	Portuguesa
162. CBIT U.E.N. Dr. Miguel Orea	Casa No. 3-68. Carrera 1, entre calles 3 y 4. Barrio Sucre.	Guanare	Portuguesa
163. CBIT U.E.N. José Vicente de Unda	Unidad Educativa Nacional José Vicente de Unda. Av. Unda entre Carreras 14 y 15. Guanare.	Guanare	Portuguesa



## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
164. CBIT E.T.A	. Guanarito	Guanarito.	Portuguesa
165. CBIT Ospino	Centro Comercial Lanceros. Planta Baja. Ospino.	Ospino	Portuguesa
166. CBIT U.E.N. Menca de Leoni	Calle 6, esquina Bolívar. San Rafael de Onoto.	Páez	Portuguesa
167. CBIT E.B. Angel Rivas Baldwin	Final Av. 1 con calle 2. Barrio Las Tejas. Turén.	Turén	Portuguesa
168. CBIT U.E. Ramón Parejo Gómez	Unidad Educativa Nacional Ramón Parejo Gómez. Av. Sucre con Calle Negro 1°. Chavasquen.	Unda	Portuguesa
169. CBIT Golindano	Casa Cultural de Golindano. Vía Nacional Mariguitar (a 50 metros de la alcabala de Golindano). San Antonio del Golfo.	Bolívar	Sucre
170. CBIT Yaguaraparo	Sede de la alcaldía. Calle Sucre (frente a la Iglesia San Juan).	Cajigal	Sucre
171. CBIT Araya	Cámara Municipal. Barrio Ensal. Araya.	Cruz Salmerón de Acosta	Sucre
172. CBIT Cariaco	Cariaco (frente a la Policía de Cariaco). Espacio independiente.	Ribero	Sucre
173. CBIT Cumaná I	Sede del INCE Industrial. Barrio Bolivariano. Av. Principal. Cumaná.	Sucre	Sucre
174. CBIT Cumaná II	Centro Regional Antonio José de Sucre. Urb. Cristóbal Colón. El Peñón.	Sucre	Sucre
175. CBIT Ayacucho	Casa de la Cultura de Colón. N°. 3-79. Calle 4 con Carrera 8. Colón.	Ayacucho	Táchira
176. CBIT Córdoba	Veredas N° 4 Y 7. Sector Diamante I. Santa Ana.	Córdoba	Táchira
177. CBIT La Fría	Sede de la alcaldía. Calle 4 con Carrera 5 (frente a la Plaza Bolívar).	García Hevia	Táchira
178. CBIT El Abejal	Sede de la alcaldía. Sector Campo Deportivo Luis Eduardo Porras. Módulo de servicios. El Abejal de Palmira.	Guasimos	Táchira
179. CBIT Gramalote	Módulo de Gramalote. Calle 9 con Carrera 9. Palmira. Espacio independiente.	Guasimos	Táchira
180. CBIT La Grita	Casa de la Cultura Don Pepe Melani. Piso 2. Prolongación Av. Francisco de Cáceres con Transversal Los Comuneros. La Grita	Jáuregui	Táchira
181. CBIT Escuela de Música Francisco Javier Marciales.	Escuela de Música Francisco Javier Marciales. Av. Las Americas. Rubio	Junín	Táchita
182. CBIT Independencia	Sede de la alcaldía. Calle 6 con Calles 10 y 11 (frente a la Plaza Bolívar).	Independencia	Táchira
183. CBIT Panamericano	Sede de la alcaldía. Creación Coloncito Carrera 2, entre Calles 4 y 5 (diagonal a la Escuela Bolivariana Nacional).	Panamericano	Táchira.
184. CBIT Delicias	Sede de la alcaldía. Edificio Centro Cívico (frente a la Plaza Bolívar). Carrera 3, entre Calles 2 y 3.	Rafael Urdaneta	Táchira
185. CBIT San Cristóbal	Sede de la alcaldía. Salón de Lectura Ateneo del Táchira (frente a la Plaza Bolívar). Calle 9, entre Carreras 6 y 7. Av. Esquina.	San Cristóbal	Táchira
186. CBIT Queniquea	Edificio anexo a la alcaldía. Calle 2, entre Carreras 4 y 5.	Sucre	Táchira

## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
187. CBIT Andrés Bello	Escuela Técnica Industrial El Araguañey. Sector El Araguañey. Santa Isabel.	Andrés Bello	Trujillo
188. CBIT E.B.N. Máximo Saavedra	Av. Junín, cruce con calle Andrés Bello Boconó.	Boconó	Trujillo
189. CBIT Simón Bolívar	Unidad Educativa Andrés Bello. Calle Negro Primero. Sector El Paramito. Sabana Grande.	Bolívar	Trujillo
190. CBIT Santa Ana	Unidad Educativa Nacional Antonio Sánchez Pacheco. Calle Principal. Sector Pueblo Nuevo. Santa Ana.	Pampan	Trujillo
191. CBIT Sucre	Sede de la alcaldía. Av. Bolívar (frente al supermercado Gran China). Sabana de Mendoza.	Sucre	Trujillo
192. CBIT U.E. Mercedes Díaz	Final calle Las Palmitas.	Sucre	Trujillo
193. CBIT Ateneo de Trujillo	Ateneo de Trujillo. Piso 3. Av. Diego García de Paredes. Urb. San Jacinto.	Trujillo	Trujillo
194. CBIT U.E. Juan Bautista Carreño Guerra	Av. Coro. con Av. 6-109. Santa Rosa	Trujillo	Trujillo.
195. CBIT Mendoza Fría	Liceo Dr. Burelis Rivas. Sector El Parque (al lado de la Casa Natal de Antonio Nicolás Briceño). Mendoza Fría.	Valera	Trujillo
196. CBIT U.E. Barrio Nuevo	Sector Los Bambúes. La Floresta	Valera	Trujillo
197. CBIT Urdaneta	Sede de la Antigua Biblioteca de Jajó (diagonal a la Plaza Bolívar). Calle Alberto Araujo. Sector La Cancha.	Urdaneta	Trujillo
198. CBIT Carlos Soubllette	Escuela Básica Integral General Carlos Soubllette. Avenida José María Vargas (antiguo Balneario de Naiguatá).	Vargas	Vargas
199. CBIT Complejo Cultural Vargas	Complejo Cultural Vargas. Piso 1. Av. Soubllette. (al lado de la Aduana Marítima de La Guaira).	Vargas	Vargas
200. CBIT E.B. República de Panamá	Escuela Básica República de Panamá. Maiquetía.	Vargas	Vargas
201. CBIT E.T. Lic. Francisco Aranda	Escuela Técnica Licenciado Francisco Aranda. Maiquetía.	Vargas	Vargas
202. CBIT Liceo José María Vargas	Av. Soubllette, entre 10 de Marzo y Paruata. Maiquetía.	Vargas	Vargas
203. CBIT Martin Luther King	Escuela Básica Bolivariana Martín Luther King. Av. Principal Playa Los Ángeles (entre Naiguatá y Playa Los Ángeles).	Vargas	Vargas
204. CBIT Naiguatá	Escuela Bolivariana Nacional Naiguatá. Avenida Principal de Naiguatá.	Vargas	Vargas
205. CBIT U.E. Guaicamacuto	Calle Macuto, al lado del liceo Pedro Elías Gutiérrez.	Vargas	Vargas
206. CBIT U.E.N. Luisa de Morales.	Primera Avenida, entre calles 4 y 5. San Pablo	Aristides Bastidas	Yaracuy
207. CBIT U.E. Tribu Jirahara	Av. 13, entre calles 11 y 12.	Bruzual	Yaracuy
208. CBIT Independencia	Av. Cartagena con Calle Rafael. IMPM-UPEL. San Felipe.	Independencia	Yaracuy
209. CBIT José Antonio Páez	Calle 10. Sabana de Parra.	José Antonio Páez	Yaracuy
210. CBIT Manuel Monge	Escuela Granja Josefa Marín de Narváez. Poblado La Cero. San Antonio.	Manuel Monge	Yaracuy



## Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)

	Dirección	Municipio	Estado
211. CBIT U.E. Tomás Giménez	Yumare, al lado del salón de usos múltiples de la Asociación Civil.	Manuel Monge	Yaracuy
212. CBIT Nirgua	Casa de la Cultura. Calle 8. Nirgua.	Nirgua	Yaracuy
213. CBIT U.E. Juan Miguel Roo	Carrera 27. Barrio San José. Yaritagua.	Peña	Yaracuy
214. CBIT Marín	Unidad Educativa Marín. Av. Eduardo Lapi. Marín.	San Felipe	Yaracuy
215. CBIT Urachiche	Casa Parroquial. Calle 9, entre Carreras 1 y 2. Sector El Centro. Urachiche.	Urachiche Yaracuy	Yaracuy
216. CBIT Veroes	Sector Negra Matea. Calle 2. Farriar.	Veroes	Yaracuy
217. BIT San Timoteo	Casa de la Cultura de San Timoteo. Calle Principal (entrada al pueblo).	Baralt	Zulia
218. CBIT La Vereda del Lago	Sede de la alcaldía. Av. El Milagro. Parque La Vereda del Lago (cerca del módulo de la Policía Regional del Zulia).	Maracaibo	Zulia
219. CBIT El Hornito	Sector Costa Azul. Área Pesquera. Desarrollo habitacional El Nuevo Hornito.	Miranda	Zulia
220. CBIT Simón Rodríguez	Sede de la Biblioteca Municipal de Santa Rita (frente a la plaza Cruz de Mayo). Av Bicentennial. Parroquia Santa Rita.	Santa Rita	Zulia

# Fundación Bolivariana de Informática y Telemática FUNDABIT

Desde su creación en febrero de 2001, FUNDABIT trabaja en la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo, para contribuir con la formación integral de los venezolanos.

- Instalación de más de 250 **Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT)** en todo el país.
- Creación del Sistema Automatizado de Gestión Administrativa de Centros Informáticos, **SAGABIT**, ([sagabit.me.gob.ve](http://sagabit.me.gob.ve)).
- Producción de **materiales didácticos digitales** bajo tecnología libre.
- Desarrollo del **Portal Educativo Nacional** ([www.portaleducativo.edu.ve](http://www.portaleducativo.edu.ve)).
- Publicación bimensual de la **Revista INFOBIT**.
- Conformación de la Red Nacional de Actualización Docente mediante el uso educativo de la Informática y la Telemática, **RENADIT**.
- Firma del **Convenio de Cooperación Interinstitucional FIDES - FUNDABIT**.
- **Apertura de la Oficina de Apoyo Comunitario**, destinada a apoyar y orientar a los ciudadanos en la formulación de proyectos educativos y sociales que incorporan las TIC como medio para alcanzar el desarrollo integral ([apoyofundabit@me.gob.ve](mailto:apoyofundabit@me.gob.ve)).
- Apoyo a la Oficina Ministerial de Informática (OMI) en la **Misión Jubilados 2003** y en el proceso de **Digitalización de Archivos del Personal del MED**.

A LA VANGUARDIA DE LAS  
**TECNOLOGÍAS**  
EN EDUCACIÓN



## Dirección:

Parroquia Altavista,  
Esquina de Salas, Edif.  
Sede del Ministerio de  
Educación y Deportes,  
Piso 3, Oficina Ministerial  
de Informática, FUNDABIT.

Teléfonos:

506.89.49 · 506.89.50

Fax: 506.83.27

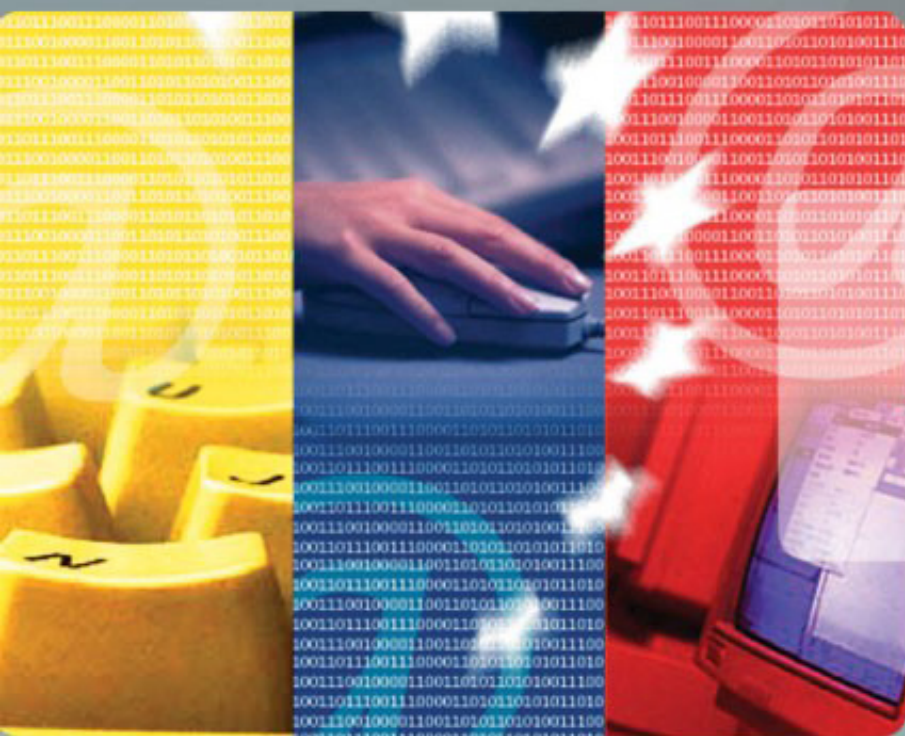
FUNDABIT

Ministerio de  
Educación y Deportes

Gobierno  
Bolivariano







## GLOSARIO DE TÉRMINOS

## Glosario de Términos

## A

**@ (aroba):** Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo info@panama-com.com). Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

**Acceso Conmutado:** Conexión de red la cual se puede crear y desechar según se requiera. Los enlaces de marcado por línea telefónica son la forma más sencilla de conexiones con acceso conmutado. Los protocolos utilizados generalmente en este tipo de conexiones son SLIP y PPP.

**Acceso Directo:** Conexión de red que está integrada a una red de área local (LAN) y forma parte de Internet ya sea por conexión directa o a través de una red de área metropolitana (MAN).

**ACPI:** Advanced Configuration and Power Interface, un sistema por el cual en las computadoras más modernas se puede controlar el consumo eléctrico de la computadora por software.

**Active X:** Lenguaje desarrollado por Microsoft con el fin de elaborar aplicaciones exportables a la red las cuales deben ser capaces de operar sobre cualquier plataforma a través de navegadores WWW de forma que le da dinamismo a las páginas web.

**Adserver:** Sistema de control de inserciones publicitarias "en línea" cuyos softwares permiten rotar distintas campañas por emplazamiento de forma que la información de contactos conseguidas es recopilada así como los "click-thru" generados.

**ADSL (Línea de Suscripción Asimétrica Digital):** Se refiere a una tecnología para mejorar el ancho de banda de los hilos del cableado telefónico convencional que transporta hasta 16 Mbps (megabits por segundo) gracias a una serie de métodos de compresión.

**Alias:** Apodo o Pseudónimo - Nombre usualmente corto y fácil de recordar que se utiliza en lugar de otro nombre usualmente largo y difícil de memorizar.

**Almacenamiento Secundario:** El almacenamiento secundario es un medio de almacenamiento definitivo (no volátil como el de la memoria RAM). El proceso de transferencia de datos a un equipo de cómputo se le llama procedimiento de lectura. El proceso de transferencia de datos desde la computadora hacia el almacenamiento se denomina procedimiento de escritura. En la actualidad se pueden usar principalmente dos tecnologías para almacenar información:

- 1.- Magnético. (ej. disco duro, diskette)
- 2.- Óptico. (ej.

Algunos dispositivos combinan ambas tecnologías.

**Altavista:** Buscador de Internet, que llegó a tener la mayor cantidad de páginas indexadas en el web, más de 140 millones, alrededor de 1997/98. Fue adquirido por Overture a principios del 2003. Se puede acceder por [www.altavista.com](http://www.altavista.com)

**Ancho de Banda (Bandwidth):** Cantidad de bits

que pueden viajar por un medio físico (cable coaxial, par trenzado, fibra óptica, etc.) de forma que mientras mayor sea el ancho de banda más rápido se obtendrá la información. Se mide en millones de bits por segundo (Mbps) y las velocidades típicas hoy en día varían de 10 Mbps a 100 Mbps.

**Anexo (Attachment):** Archivo que se envía junto a un mensaje de correo electrónico el cual puede contener cualquier objeto en formato digital (texto, gráficos, hojas de cálculo, imágenes fijas o en movimiento, sonido, etc.).

**ANSI:** American National Standards Institute - Instituto Nacional de Normas de Estados Unidos.

**ANSI Lumen:** Norma definida por el ANSI para medir el brillo de un monitor. La medida representa el valor medio de 9 puntos en la imagen proyectada en la pantalla.

**Antivirus:** Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, estos programas deben actualizarse periódicamente (cada 5 o 10 días preferiblemente).

**Apache:** Servidor HTTP de dominio público el cual está basado en el sistema operativo Linux. Fue desarrollado en 1995 y actualmente es uno de los servidores HTTP más utilizados en la red. <http://www.apache.org>

**Aplicación:** Programa que lleva a cabo una función específica para un usuario en Internet tales como WWW, FTP, correo electrónico y Telnet.

**Applet:** Pequeña aplicación escrita en Java la cual se difunde a través de la red en orden de ejecutarse en el navegador cliente.

**Archivo:** Unidad significativa de información la cual puede ser manipulada por el sistema operativo de un ordenador debido a que tiene una identificación única formada por un "nombre" y un "apellido". El nombre suele ser de libre elección del usuario y el apellido debe identificar el contenido o el tipo de archivo. A manera de información, los archivos word tienen el apellido .doc; los de excel tienen .xls; los de texto .txt y así sucesivamente. Archivo de Texto: Utiliza solamente caracteres del estándar ASCII y, por lo tanto, que puede ser enviado por correo electrónico sin ningún tipo de modificación. Archivos Binarios: Contiene códigos y caracteres los cuales sólo pueden ser utilizados para un tipo específico de software. Los más comunes son los archivos ejecutables, gráficos y documentos con formato.

**Area de almacenamiento Primario:** La memoria da al procesador almacenamiento temporal para programas y datos. Todos los programas y datos deben transferirse a la memoria desde un dispositivo de entrada o desde el almacenamiento secundario (disquete), antes de que los programas puedan ejecutarse o procesarse los datos. Las computadoras usan 2 tipos de memoria primaria:

ROM (read only memory), memoria de sólo lectura y RAM (Random Access Memory), memoria de acceso aleatorio. Los datos proporcionados a la computadora permanecen en el almacenamiento primario hasta que se utilizan en el procesamiento. Durante el procesamiento, el almace-

namiento primario almacena los datos intermedios y finales de todas las operaciones a rítmicas y lógicas. El almacenamiento primario debe guardar también las instrucciones de los programas usados en el procesamiento. La memoria está subdividida en celdas individuales cada una de las cuales tiene una capacidad similar para almacenar datos.

**ARPANet:** Advanced Research Projects Agency Network -- El precursor del Internet. Desarrollado a finales de los 60's y principios de los 70's por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos como un experimento de una red de área amplia que sobreviviría a una guerra nuclear.

**ASCII:** American Standard Code for Information Interchange. Es de facto el estándar del World Wide Web para el código utilizado por computadoras para representar todas las letras (mayúsculas, minúsculas, letras latinas, números, signos de puntuación, etc.). El código estándar ASCII es de 128 letras representadas por un dígito binario de 7 posiciones (7 bits), de 0000000 a 1111111.

**Ask Jeeves:** Buscador de Internet; su URL es [www.askjeeves.com](http://www.askjeeves.com)

**ASP (Página de Servidor Activo):** Las páginas ASP, son un tipo de HTML que además de contener los códigos y etiquetas tradicionales, cuenta con programas (o scripts) que se ejecutan en un servidor Microsoft Internet Information Server antes de que se desplieguen en la pantalla del usuario. Por lo general este tipo de programas realizan consultas a bases de datos, siendo los resultados de éstas los que el usuario final obtiene. La extensión de estos archivos es ".asp."

**Asunto (Subject):** Línea que compone la cabecera de un mensaje de correo electrónico la cual está destinada a describir en unas pocas palabras el contenido de dicho mensaje y se aconseja utilizarla para hacer más fácil al destinatario el manejo del correo recibido.

**ATM (Asynchronous Transfer Mode):** Una tecnología de redes de alta velocidad que transmite múltiples tipos de información (voz, video, datos) mediante la creación de "paquetes de datos".

**Autenticación:** Verificación de la identidad de una persona o de un proceso en orden de acceder a un recurso o poder realizar una determinada actividad. También se aplica a la verificación de identidad de origen de un mensaje.

**Autopista de la información (Information Highway):** Término acuñado por el ex vicepresidente Norteamericano Al Gore en 1991, con el objetivo de definir una estructura de comunicación del futuro la cual integre todo tipo de medios y servicios a alta velocidad. Se destaca que Internet no es la Autopista de la información (la cual aún no es una realidad), pero sí lo más parecido que existe hasta el momento.

**Aplicación:** Software que realiza una función útil. Los programas que se utilizan para realizar alguna función (como correo electrónico, FTP, etc.) son las aplicaciones cliente.

## B

**Backbone:** La parte de la red que transporta el



tráfico más denso: conecta LANs, ya sea dentro de un edificio o a través de una ciudad o región.

**Banner (Anuncio):** Imagen, gráfico o texto utilizada con fines publicitarios la cual generalmente presenta un pequeño tamaño, aparece en una página web y habitualmente la enlaza con el sitio web del anunciante o mercader. El mismo opera mediante un botón de hipervínculo el cual permite pasar directamente de una a otra página o dirección de cualquier servidor de la red. El banner es colocado en las páginas más visitadas de forma que es el formato habitual para la publicidad ya que pueden rotarse distintas campañas en un mismo emplazamiento.

**Bauds por Segundo (Bps):** Representa el número de cambios que sufre la señal por segundo e indica la cantidad de bits por segundo que se están transmitiendo. La velocidad de enlace puede aumentar si se utiliza un archivo comprimido. En orden de aprovechar la máxima velocidad de un módem, tanto el proveedor como el usuario deben de tener módems que operen a la máxima velocidad y utilizar archivos comprimidos.

**BBS -- Bulletin Board System:** Servicio que consiste en el intercambio de información con otros usuarios, descarga archivos etc., sin estar conectados a Internet, generalmente por modems, por lo que actualmente están cayendo en desuso.

**Bcc:** Consiste en listar una serie de direcciones de correo electrónico, mandarlas a los usuarios, ocultando que el mensaje ha sido enviado a varios. En contraparte es muy útil cuando se tiene que enviar el mensaje a un número elevado de usuarios, de esta manera se evita que el encabezado sea muy grande. "Bcc" es un acrónimo de una conocida frase inglesa "blind carbon copy" (copia ciega en papel carbón).

**BinHex (Binario Hexadecimal):** Método utilizado para convertir archivos no ASCII o binarios al formato de 7 bits ASCII. Este método es utilizado principalmente por computadoras Macintosh y es necesario porque el correo en Internet solo pueden utilizarse archivos ASCII.

**Bit (Dígito Binario):** Unidad mínima de almacenamiento de la información cuyo valor puede ser 0 ó 1; o bien verdadero o falso.

**BITNET:** Red de sitios educativos (investigación y universitarios) separada del Internet con la peculiaridad de que el correo electrónico es libremente intercambiado entre ambas. Los Listservs son la forma más popular de los grupos de noticias originados en BITNET. Las computadoras de BITNET son usualmente "mainframes" y ejecutan el sistema operativo VMS (variante de UNIX).

**Bits por Segundo (bps):** Velocidad a la que se transmiten los bits en un medio de comunicación.

**Bluetooth:** Estándar de transmisión de datos inalámbrico vía radiofrecuencia de corto alcance (unos 10 metros). Entre otras muchas aplicaciones, permite la comunicación entre videocámaras, móviles y ordenadores dotados con este protocolo para el intercambio de datos digitalizados (video, audio, texto, etc.).

**BOT:** Automatismo, programa o script que realiza funciones que de otra manera habría que hacer de manualmente.

**Botón:** Variación del banner la cual se presenta

en menor tamaño y habitualmente con continuidad. Se utiliza para patrocinios como complemento a la campañas publicitarias basadas en banners.

**Brillo:** Volumen de luz que se emite de un monitor o dispositivo de proyección. El brillo de un proyector se mide en ANSI lúmenes.

**Browser:** Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el ciberespacio que cuentan con funcionalidades plenamente multimedia. Como ejemplo de navegadores tenemos Internet Explorer y Netscape. Estos programas pueden también actualizarse a sus últimas versiones de forma gratuita.

**Bug (Error):** Término aplicado a los errores descubiertos al ejecutar cualquier programa informático. Fue usado por primera vez en el año 1945 por Grace Murray Hooper, una de las pioneras de la programación moderna, al descubrir cómo un insecto (bug) había dañado un circuito del ordenador Mark.

**Buscador o Motor de Búsqueda:** Los buscadores son aquellos que están diseñados para facilitar encontrar otros sitios o páginas Web. Existen dos tipos de buscadores, los spiders (o arañas) como Google y Webcrawler, y los directorios, como Yahoo.

**Buzón de correo electrónico:** Área de un servidor de correo electrónico en la cual un usuario puede dejar o recoger sus mensajes.

**Byte:** Conjunto de 8 bits el cual suele representar un valor asignado a un carácter.



**C/ C++:** Lenguajes de programación (orientado a objetos en el caso de C++) utilizados en el WWW a través de un CGI, principalmente para realizar consultas a bases de datos tipo Oracle, SQL-Server, SyBase, etc; o a herramientas locales como WAIS. Generalmente el servidor donde se encuentra el programa funciona en ambiente UNIX.

**Cable Modem:** Un cable módem es un dispositivo que permite conectar el PC a una línea local de TV por cable a aproximadamente 1.5 Mbps. Esta tasa de datos excede con mucho la de los módems telefónicos de 28.8 y 56 Kbps. Además de la mayor velocidad de transferencia de datos, una ventaja de Internet por cable sobre la que se provee por teléfono es que se trata de una conexión continua.

**Cableado:** Columna vertebral de una red la cual utiliza un medio físico de cable, casi siempre del tipo de red de área local (LAN), de forma que la información se transmite de un nodo a otro. La reciente aparición de las redes inalámbricas ha roto el esquema tradicional al no utilizar ningún tipo de cableado.

**Cache (Copia de Visitas):** Copia que mantiene un ordenador de las páginas web visitadas últimamente de forma que si el usuario vuelve a solicitarlas, las mismas son leídas desde el disco duro sin necesidad de tener que conectarse de nuevo a la red; consiguiéndose así una mejora muy apreciable del tiempo de respuesta.

**Cámara Web (Webcam):** Cámara de video cuyas

imágenes, bien en directo bien en diferido, son difundidas por Internet desde un sitio web. Por este medio se difunden numerosas transmisiones de todo tipo las cuales pueden ser accesibles mediante un pago de dinero.

**Capa (Layer):** Distintos niveles de estructura de paquete o de enlace utilizados en los protocolos.

**Cargar (Upload):** Proceso de transferir información desde un ordenador personal a un servidor de información.

**Carpeta (Fólder):** Espacio del disco duro de una computadora destinado a almacenar información del usuario, la cual está habitualmente contenida en archivos. Una carpeta coincide casi siempre con un directorio y, al igual que éste, se identifica mediante un nombre.

**Carriers:** Operadores de telecomunicaciones los cuales son propietarios de las redes troncales de Internet y responsables del transporte de los datos. Proporciona una conexión a Internet de alto nivel.

**Carrito de Compra (Shopping Cart):** Zona virtual de un sitio web de compra electrónica donde el usuario va colocando los objetos o servicios a medida que los va comprando, de la misma manera que haría en un supermercado. Al final el usuario decide cuáles de ellos compra efectivamente o no.

**CD-R:** El Compact Disc Grabable es un CD que permite una única escritura, es decir, permite grabar datos una sola vez. Tiene capacidad de grabar 700 MB u 80 minutos a una velocidad de 48X los datos grabados no pueden ser borrados.

**CD-ROM:** Compact Disc Read only memory es un medio de almacenamiento de sólo lectura.

**CD-RW:** El Compact Disc regrabable es un CD que ofrece la posibilidad de grabar y borrar información hasta 1,000 veces.

**Centro de Información sobre Redes de la Red de Datos de la Defensa (DDN NIC):** Organismo cuya responsabilidades primarias son la asignación de direcciones de red de Internet, la administración del llamado dominio raíz y el suministro de servicios de soporte y de información al DDN. Es también el depósito principal de RFCs.

**CERN:** Laboratorio Europeo de Física de Partículas. Fue el desarrollador inicial del WWW, buscando construir un sistema de hipertexto e hipermedia.

**Certificación:** Procedimiento por el cual una entidad o un particular garantiza que un determinado dato (una firma electrónica o una clave pública) pertenece realmente a quien se supone. Por ejemplo, Verisign y Thawte.

**Certificado Digital:** Acreditación emitida por una entidad o un particular debidamente autorizada garantizando que un determinado dato (una firma electrónica o una clave pública) pertenece realmente a quien se supone.

**CGI:** Interfaz escrita en un lenguaje de programación (PERL, C, C++, Visual Basic, etc) y posteriormente ejecutada o interpretada por un servidor con la finalidad de contestar a pedidos del usuario, el cual la visualiza desde una computadora con una aplicación cliente; casi siempre desde el WWW. Esta interfaz permite obtener los resultados pedidos, como los que resultan al consultar

una base de datos; y está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

**Cgi-bin:** Directorio de un servidor web en donde suelen almacenarse los programas CGI y se destaca que "bin" es una contracción de "binario".

**Chat:** Término utilizado para describir la comunicación de usuarios en tiempo real. Comunicación simultánea entre dos o más personas a través del Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los avances tecnológicos ya permiten que la conversación se haga mediante audio y video.

**Ciber (Cyber):** Prefijo utilizado ampliamente en la comunidad Internet para denominar conceptos relacionados con las redes (cibercultura, ciberespacio, cibernauta, etc.). Su origen proviene del griego "cibernao" que significa "pilotar una nave".

**Cibercafé (Internet Café):** Local desde el cual se alquila una computadora la cual puede acceder a Internet. El primero se creó en California en 1994 y hoy día son relativamente abundantes en muchos países.

**Ciberespacio:** Término concebido por el escritor William Gibson en su novela de ciencia ficción "Neuromancer" (1984) con el propósito de describir un mundo de redes de información. Actualmente es utilizado para referirse al conjunto de información digital y a la comunicación que se realiza a través de las redes, un espacio en el cual casi todo lo que contiene información; o puede transmitirla, debe ser incluido.

**Cibermarketing:** Trabajo de promoción y/o venta de productos, servicios o ideas a través de la red.

**Cibernauta o Internauta (Surfer):** Persona que navega por la red.

**Cibernética:** Término acuñado por un grupo de científicos dirigidos por Norbert Wiener y popularizado por su libro "Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine" de 1948. Viene del griego "cibernetes" (timonel o piloto) y es la ciencia o estudio de los mecanismos de control o regulación de los sistemas humanos y mecánicos, incluyendo los ordenadores.

**Ciberpolicia:** Funcionario policial especializado en Internet o en utilizar la red para sus investigaciones.

**Circuito Virtual:** Método que proporciona servicios de conexión a una red independientemente de cual sea la estructura de la misma.

**Circuito Virtual Permanente (PVC):** Línea virtual de punto a punto establecida normalmente mediante conmutaciones de carácter permanente o a través de un circuito establecido.

**Click:** Situación en la cual se pulsa un determinado comando de un ratón una vez colocado el vínculo del mismo sobre una determinada área de la pantalla con el fin de dar una orden al ordenador.

**Click-Through (Pulsación Pasante):** Unidad de medida bruta de la eficacia de un banner dado la cual es obtenida al calcular todas las entradas a un sitio web como resultado de hacer click en citado banner.

**Click-Through Ratio (Tasa de Pulsación Pasante):** Unidad de medida neta de la eficacia de un banner dado la cual es obtenida al dividir las impresiones obtenidas entre los "click-through"

producidos del citado banner.

**Cliente:** Aplicación que permite a un usuario obtener un servicio de un servidor localizado en la red. Sistema o proceso el cual le solicita a otro sistema o proceso la prestación de un servicio.

**Cliente a Cliente (C2C):** Modalidad de comercio electrónico en la cual las operaciones comerciales se realizan entre clientes como, por ejemplo, los sitios donde se realizan subastas.

**CODEC:** COdificador, DECodificador Dispositivo electrónico que convierte una señal analógica como la voz o el video, en una corriente digital, que la comprime y envía a una línea de red digital.

**Código Fuente:** (Source Code) - Conjunto de instrucciones que componen el programa informático mediante el cual se elabora un sitio web. Estos programas se escriben en determinados lenguajes como, por ejemplo, el HTML.

**Comercio Electrónico (e-commerce):** Intercambio de bienes y servicios realizado a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, habitualmente con el soporte de plataformas y protocolos estandarizados.

**Compra Electrónica (On Line Shopping):** Compraventa de bienes y servicios, materiales o inmateriales, realizada a través de la red.

**Computadora Personal de Mano (HHPC):** Ordenador de pequeño tamaño, típicamente de la mitad de un folio de papel, que permite, entre otras tareas típicas de un ordenador personal, la conexión a Internet.

**Computadora/ Ordenador (PC):** Máquina electrónica capaz de procesar información. Antes de ser electrónicas fueron mecánicas o electromecánicas.

**Comunidades Virtuales:** Páginas donde se alojan todo tipo de direcciones agrupadas por segmentos de interés.

**Conexión Remota:** Operación realizada en un ordenador remoto a través de una red de computadoras, como si se tratase de una conexión local.

**Conexión Satelital:** Tecnología basada en el GPS la cual le permite la comunicación desde un área geográfica inaccesible (una jungla o una reserva forestal) mediante un teléfono satelital.

**Congestión:** Situación que se produce cuando el tráfico existente sobrepasa la capacidad de una ruta de comunicación de datos.

**Conmutación de Paquetes:** Paradigma de comunicaciones mediante el cual cada paquete de un mensaje recorre una ruta entre sistemas anfitriones (hosts), sin que esa ruta (path) esté previamente definida.

**Consorcio W3 (W3C):** Organización apadrinada por el MIT y el CERN cuyo propósito es el establecimiento de los estándares relacionados al WWW. Fue promovida por el creador del WWW, Tim Berners-Lee.

**Contador:** Dispositivo que cuenta el número de visitas o impactos (hits) que ha recibido un determinado sitio web. En algunos casos aparece en la página inicial del sitio.

**Contraseña (Password):** Conjunto de caracteres alfanuméricos que le permite a un usuario el acceso a un determinado recurso o la utilización de un

servicio dado. Se destaca que la contraseña no es visible en la pantalla al momento de ser tecleada con el propósito de que sólo pueda ser conocida por el usuario.

**Cookie:** Procedimiento ejecutado por un servidor el cual consiste en guardar información acerca del cliente para su posterior recuperación (el proceso realizado por el Internet Explorer cuando utiliza Microsoft Network). En la práctica la información es proporcionada desde el navegador al servidor del WWW de forma interactiva y puede ser recuperada nuevamente cuando se accede al servidor en el futuro. Generalmente es utilizado para el registro a un servicio.

**Copia (Cc):** Línea que forma parte de la cabecera de un mensaje de correo electrónico cuyo propósito es copiar ese mensaje a uno o más destinatarios de dicho mensaje, cuyas identidades, a diferencia de lo que sucede con los incluidos en la línea "Bcc", aparecerán en el mensaje recibido por el destinatario o destinatarios principales. "Cc" es un acrónimo de la frase inglesa "Carbon copy" (copia de papel carbón).

**Copia de Respaldo o Seguridad (Backup):** Acción de copiar archivos o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. Esta sencilla acción evita numerosos, y a veces irremediables, problemas si se realiza de forma habitual y periódica.

**Copyleft (Free Software):** Fórmula de copyright nacida en el ámbito del software libre (free software) mediante la cual el autor de un programa lo declara como de dominio público, incluyendo el código fuente (source code) del mismo, de forma que quien quiera puede usarlo y modificarlo. Si el programa es modificado, la persona involucrada puede ejercer sin restricción alguna su derecho de copia sobre el programa modificado.

**Copyright (Derecho de Copia):** Derecho que tiene cualquier autor (incluido el autor de un programa informático), sobre todas y cada una de sus obras de forma que podrá decidir en qué condiciones han de ser reproducidas y distribuidas. Aunque este derecho es legalmente irrenunciable, el mismo puede ser ejercido de forma tan restrictiva o tan generosa como el autor decida. El símbolo de este derecho es ©.

**Corporación Universitaria para el Desarrollo Avanzado de Internet (UCAID):** Consorcio sin ánimo de lucro formado por una serie de universidades norteamericanas, que, en asociación con importantes empresas y con el apoyo del Gobierno Federal de los EE.UU., está liderando la creación de aplicaciones avanzadas de telecomunicaciones para su uso en el ámbito de una red universitaria propia, la llamada Internet2.

**Correo Basura (Junk Mail):** Propaganda indiscriminada y masiva llevada a cabo a través del correo electrónico. Es una de las peores plagas de Internet y concita un amplio rechazo hacia quien lo practica.

**Correo Electrónico (e-mail):** El e-mail, o correo electrónico, es uno de los servicios más usados en Internet, que permite el intercambio de mensajes entre las personas conectadas a la red de manera similar al correo tradicional. Utiliza el protocolo de comunicación TCP/IP. Básicamente es



un servicio que nos permite enviar mensajes a otras personas de una forma rápida, barata y cómoda. Gracias a la aparición de aplicaciones de correo electrónico para PC's y Mac's es posible intercambiar no sólo mensajes personales, sino también todo tipo de archivos, lo que facilita el trabajo en grupo a distancia. Es uno de los medios de comunicación de más rápido crecimiento en la historia de la humanidad.

**Costo por Click (CPC):** Fórmula publicitaria mediante la cual el anunciante paga en función de las veces que se enlazan las páginas del citado anunciante a través de la pulsación de un banner que aparece en una página web.

**Costo por Mil Impresiones (CPM):** Precio pagado por un anunciante para que en un determinado sitio se despliegue su banner mil veces.

**CPU:** De las siglas en inglés Central Processing Unit (Unidad Central de Procesos) -- Es la parte que constituye el cerebro de cualquier computadora, es el encargado de realizar y dirigir todas las sus funciones. Contiene memoria interna, la unidad aritmética / lógica. Realiza el procesamiento de los datos y además el control de las funciones del resto de los componentes de la computadora. Gobierna el sistema y dicta la velocidad de trabajo del mismo. Existen diferentes tipos de CPU, por ejemplo, los CPU de la familia 8086: 80286, 80386, 80486, Pentium.

**Cracker:** Persona que trata de introducirse a un sistema sin autorización y con la intención de realizar algún tipo de daño u obtener un beneficio.

**Criptografía:** Término originado del griego krup-tos ("oculto") cuyo significado es el arte de escribir con clave secreta o de un modo enigmático. Se dice que cualquier procedimiento es criptográfico si permite a un emisor ocultar el contenido de un mensaje de modo que sólo personas en posesión de determinada clave puedan leerlo, luego de haberlo descifrado.

**Criptología:** Campo de la Criptografía que tiene por objeto el descifrado de criptogramas cuando se ignora la clave.

**CRM:** Customer Relationship Management (Manejo de la Relación con el Consumidor) -- Sistema automatizado de información sobre clientes cuyo objetivo es que estos puedan ser atendidos de la manera más personalizada posible. Internet es uno de los soportes tecnológicos más importantes en CRM, a la vez que uno de sus principales canales de comunicación con los clientes.

**CSS:** Cascade Style Sheet - Conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformizar su diseño.

**Cuenta de Usuario:** Procedimiento en el cual se identifica a un usuario dado en un servidor de Internet. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal.

**Cuerpo del Mensaje:** Parte del mensaje de correo electrónico que contiene el texto que se desea enviar al destinatario.

**Cybersquatter:** Persona que reserva nombres de dominio para venderlos después a empresas interesadas en los mismos, debido a que los nom-

bres de dominio son una mercancía muy cotizada.

## D

**Demon:** Aplicación UNIX la cual está permanentemente en estado de alerta en un servidor Internet con el fin de realizar determinadas tareas como, por ejemplo, enviar un mensaje de correo electrónico o servir una página web.

**Datagrama:** Entidad de datos autocontenida e independiente que transporta información suficiente en orden de ser encaminada desde su ordenador de origen a su ordenador de destino sin tener que depender de que se haya producido anteriormente tráfico alguno entre ambos y la red de transporte.

**Dato:** Unidad mínima que compone cualquier información.

**De (From):** Línea que forma parte de la cabecera de un mensaje de correo electrónico cuya finalidad es identificar al emisor del mensaje. La etiqueta de la red aconseja que se incluya una identificación suficiente del emisor (nombre y apellido(s) en caso de una persona física; y nombre de la organización en caso de una persona jurídica). Esta información es introducida por el usuario en la configuración de su programa de correo electrónico.

**DejaNews:** Uno de los índices más completos de los grupos de noticias del WWW.

**Democracia Electrónica (e-democracy):** Formas de participación de los ciudadanos en la vida pública llevadas a cabo mediante tecnologías de la información y de las telecomunicaciones. Ejemplos los foros abiertos a la participación ciudadana en los que intervienen los ciudadanos y sus representantes políticos e incluso la votación por Internet.

**Denegación de Servicio:** Incidente en el cual un usuario o una organización se ven privados de un recurso que normalmente podrían usar. Habitualmente, la pérdida del servicio supone la indisponibilidad de un determinado servicio de red, como el correo electrónico, o la pérdida temporal de toda la conectividad y todos los servicios de red. En los peores casos, por ejemplo, un sitio web accedido por millones de personas puede verse forzado temporalmente a cesar de operar. Un ataque de denegación de servicio puede también destruir programas y archivos de un sistema informático. Aunque normalmente es realizado de forma intencionada y maliciosa, este tipo de ataques puede también ocurrir de forma accidental algunas veces. Si bien no suele producirse robo de información estos ataques pueden costar mucho tiempo y dinero a la persona u organización afectada.

**Derecho de Internet (I-Law):** Conjunto de normas legales de ámbito nacional o internacional las cuales regulan directa o indirectamente la red. En una red global como Internet sería de desear que las normas fuesen predominantemente de carácter internacional pero en defecto de éstas muchos países están legislando sobre esta materia de forma aislada y, a veces, contradictoria.

**Desarrollador de Web:** Web developer - Persona o empresa responsable de la programación de un sitio web así la cual incluye, si se da el caso,

plataformas de comercio electrónico.

**Descarga (Download):** Proceso en el cual la información es transferida desde un servidor de información al propio ordenador personal.

**Descomprimir (Unzip):** Acción de desempaquear uno o más archivos que anteriormente han sido empaquetados, y habitualmente también comprimidos, en un solo archivo, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red.

**Desconexión por Tiempo (Time Out):** Situación que se produce cuando un usuario es desconectado de la red luego de haber transcurrido un tiempo prefijado. Parámetro que indica a un programa el tiempo máximo de espera antes de abortar una tarea o función.

**Desencriptación/ Descifrado:** Recuperación del contenido real de una información previamente cifrada.

**Difusión (Broadcast):** Tipo de comunicación en que todo posible receptor es alcanzado por una sola transmisión.

**Dimensión Multi-Usuario (MUD):** Entorno de realidad virtual, basado en texto o gráficos, en el cual los usuarios pueden conversar o interpretar diferentes roles como diversión. Los usuarios entran en el juego desde cualquier parte de Internet y solo tienen que conectarse por medio de la red al sistema donde se guarda el juego para posteriormente interactuar de manera recíproca uno con otro.

**Dirección de Correo Electrónico (e-mail address):** Serie de caracteres, numéricos o alfanuméricos, por medio de los cuales se puede enviar un mensaje al correo electrónico de un usuario dado. Dicha dirección es única para cada usuario y se compone por el nombre (log in) de un usuario, arroba y el nombre del servidor de correo electrónico (usuario@computadora.com).

**Dirección de Protocolo de Internet (IP):** Dirección numérica de una computadora en Internet de forma que cada dirección electrónica se asigna a una computadora conectada a Internet y por lo tanto es única. La dirección IP esta compuesta de cuatro octetos como 132.248.53.10

**Directorio:** Espacio lógico de una estructura jerárquica en forma de árbol el cual contiene la información almacenada en un ordenador, habitualmente contenida en archivos y es identificado mediante un nombre (ej. "Mis documentos"). Índice organizado por categorías de forma que cada categoría consta de un determinado número de páginas el cual es actualizado periódicamente (ej. Yahoo).

**Directorio (web):** Las páginas que se incluyen en la base de datos del directorio son previamente revisadas por una persona, quien observa que se encuadre en la temática y en la política del sitio. No se agrega la página completa, sino únicamente algunos datos tales como el título, la URL y un breve comentario redactado especialmente que explique el contenido, y se la ubica en una categoría. Las consultas se realizan entrando en el árbol de las categorías o mediante palabras clave. En este último caso, el programa busca en la base de datos que la palabra clave anotada por el navegante se encuentre en la URL, en el título

o en el comentario.

**Disco Compacto (CD):** Disco óptico de 12 cm de diámetro para almacenamiento binario. Su capacidad de "formateado" es de 660 Mb. y era usado en principio para almacenar audio. Cuando se utiliza para almacenamiento de datos genéricos es llamado CD-ROM.

**Disco duro:** Disco de metal cubierto con una superficie de grabación magnética. Haciendo una analogía con los discos musicales, los lados planos de la placa son la superficie de grabación, el brazo acústico es el brazo de acceso y la púa (aguja) es la cabeza lectora/grabadora. Los discos magnéticos pueden ser grabados, borrados y regrabados como una cinta de audio.

**DLP (Digital Light Processing):** Procesamiento de Luz Digital - tecnología de monitor de reflexión desarrollada por Texas Instruments, que emplea pequeños espejos controlados digitalmente. La luz pasa por un filtro de colores y se envía al chip de DLP, el cual acomoda los colores Rojo, Verde y Azul en una imagen proyectada en una pantalla. También se conoce como DMD.

**Dominio:** Sistema de denominación de hosts en Internet el cual está formado por un conjunto de caracteres el cual identifica un sitio de la red accesible por un usuario. Los dominios van separados por un punto y jerárquicamente están organizados de derecha a izquierda. Comprende una red de computadoras que comparten una característica común, como el estar en el mismo país, en la misma organización o en el mismo departamento. Cada dominio es administrado por un servidor de dominios. Los dominios se establecen de acuerdo al uso que se le da a la computadora y al lugar donde se encuentre. Los más comunes son .com, .edu, .net, .org y .gov; la mayoría de los países tienen su propio dominio, y en la actualidad se están ofreciendo muchos dominios nuevos debido a la saturación de los dominios .com (utilizados muchas por empresas).

**Dominio de Alto Nivel:** Caracteres que figuran en último lugar en una dirección de Internet los cuales van precedidos de un punto (.). Por ejemplo, en los dominios de alto nivel son "gob" y "pa".

**Dominio Público:** Espacio, información o programa a disposición libre de los usuarios.

**Dominio Vanidoso:** Direcciones de Internet compuestas por el nombre de una persona, como www.fulano.com, donde "fulano" es el dominio vanidoso.

**Dotcom (Puntocom):** Término que se aplica a las empresas nacidas en diferentes sectores productivos como consecuencia del desarrollo de Internet. El nombre viene del dominio .com que estas empresas utilizan en sus sitios web.

**DownStream:** Flujo de datos de un ordenador remoto al nuestro.

**Duplex:** Capacidad de un dispositivo para operar de dos maneras. En comunicaciones se refiere normalmente a la capacidad de un dispositivo para recibir/ transmitir cualquier tipo de información. Existen dos modalidades HALF-DUPLEX cuando puede recibir y transmitir alternativamente y FULL-DUPLEX cuando puede hacer ambas cosas simultáneamente.

**DVD:** Disco Versátil (Video) Digital. En la actuali-

dad constituye el natural sucesor del CD para la reproducción de sonido e imagen de calidad.

**E**

**e-:** Abreviatura de "electronic", a modo de prefijo de numerosas palabras para indicar que nos estamos refiriendo a la versión electrónica de un determinado concepto. ("e-business" es la abreviatura de "negocio electrónico").

**e-mail:** El e-mail, o correo electrónico, es uno de los servicios más usados en Internet, que permite el intercambio de mensajes entre las personas conectadas a la red de manera similar al correo tradicional. Utiliza el protocolo de comunicación TCP/IP. Básicamente es un servicio que nos permite enviar mensajes a otras personas de una forma rápida, barata y cómoda. Gracias a la aparición de aplicaciones de correo electrónico para PC's y Mac's es posible intercambiar no sólo mensajes personales, sino también todo tipo de archivos, lo que facilita el trabajo en grupo a distancia. Es uno de los medios de comunicación de más rápido crecimiento en la historia de la humanidad.

**E-mail Marketing:** Correo electrónico aplicado al campo de la mercadotecnia el cual es dirigido a personas que solicitan información.

**eBay:** www.ebay.com, es uno de los portales de subastas por internet más popular.

**EBCDIC:** Código Ampliado de Caracteres Decimales Codificados en Binario para el Intercambio de Información. Conjunto de normas de codificación binaria de caracteres mediante números utilizado sobre todo por ordenadores IBM.

**Ebone:** Red a la que se conectan las redes académicas y de investigación de muchos países europeos.

**Economía de la Red:** Término se aplica al hecho de que la economía mundial forma hoy una red interconectada en la que todo lo que sucede en un punto afecta en mayor o menor medida a todos los demás. También se aplica a la actividad empresarial surgida en torno a Internet en todo tipo de sectores, no solamente en empresas que tienen como actividad principal la Informática y las Telecomunicaciones.

**Editor de Web (Webpublisher):** Persona que se encarga de gestionar y organizar los contenidos de un sitio web. Si hacemos alusión a un periódico, el editor del web sería el director o el jefe de redacción mientras que el administrador de web sería el director técnico o el jefe de rotativas.

**Emoticon:** Símbolo gráfico el cual normalmente representa un rostro humano en sus diversas expresiones y permite que una persona puede mostrar su estado de ánimo en un medio "frío" como es el ordenador.

**Empresa a Cliente/ Usuario (B2C):** Modalidad de comercio electrónico en la cual las operaciones comerciales se realizan entre una empresa y sus usuarios finales.

**Empresa a Empresa (B2B):** Modalidad de comercio electrónico en la cual las operaciones comerciales se realizan entre empresas (una empresa y sus proveedores) y no con usuarios finales.

**En Línea (On Line):** Condición de estar conectado a una red.

**Encriptación (Cifrado):** Tratamiento de un conjunto de datos, contenidos o no en un paquete, a fin de impedir que nadie excepto el destinatario de los mismos pueda leerlos. Hay muchos tipos de cifrado de datos, que constituyen la base de la seguridad de la red.

**ENIAC:** Electronic Numerical Integrator and Computer -- Primera computadora digital, creada por pedido del Army norteamericano para computar las tablas de balística de la II guerra mundial. Se terminó de ensamblar en 1945.

**Enrutado Interdominios sin Clases (CIDR):** Método de asignar y especificar direcciones Internet utilizados en enrutadores interdominios (interdomain routers) el cual presenta mayor flexibilidad con respecto al sistema original de clases de direcciones del protocolo Internet. Como resultado se ha ampliado en gran medida el número de direcciones Internet disponibles.

**Enrutador o Direccional (Router):** Elemento que determina la trayectoria o transferencia más eficiente de datos entre dos segmentos de la red. Opera mediante el uso de tablas y protocolos de enrutamiento.

**Equipo de Respuesta para Emergencias Informáticas (CERT):** Fue creado en 1988 como respuesta a las carencias mostradas durante el incidente del gusano de ese mismo año el cual afectó a más de 6000 computadoras enlazadas al Internet. Entre los objetivos del CERT se encuentran a) Trabajar junto a la comunidad de Internet. El CERT puede ser localizado en [www.cert.org](http://www.cert.org) y brinda asistencia técnica vía correo electrónico en [cert@cert.org](mailto:cert@cert.org)

**Equipo Terminal de Datos:** Se refiere por ejemplo al ordenador conectado a un módem que recibe datos de éste.

**Ergonomía:** Ciencia que trata del encaje del hombre en su entorno técnico y laboral.

**Estándar de Cifrado de Datos (DES):** Algoritmo de cifrado de datos el cual utiliza bloques de datos de 64 bits y una clave de 56 bits. Ha sido estandarizado por la administración de EE.UU.

**Ethernet:** Tipo de red de área local desarrollada en forma conjunta por Xerox, Intel y Digital Equipment. Se apoya en la topología de bus, tiene ancho de banda de 10 Mbps de forma que presenta una elevada velocidad de transmisión; y se ha convertido en un estándar de red corporativa.

**Excel:** Programa muy popular el cual consiste en una hoja de cálculo utilizada para realizar desarrollar fórmulas matemáticas y cálculos aritméticos exhaustivos.

**Excite:** Reconocido como uno de los mejores buscadores de Internet a mediados de los 90's, con aproximadamente 55 millones de páginas indexadas. El URL es <http://www.excite.com>. Actualmente ya no es un buscador, y se ha enfocado en ofrecer servicios personalizados.

**Extensiones Multimedia:** Juego adicional de instrucciones que incorporan los microprocesadores Pentium con el fin de lograr una mayor velocidad de ejecución de aplicaciones que procesan o mueven grandes bloques de datos.

**Extranet (Extrarred):** Interconexión entre dos o



más organizaciones a través de sistemas basados en la tecnología Internet. Web privada accesible externamente mediante claves de acceso.

## F

**FAQ:** Frequently Asked Questions (Preguntas Frecuentes) - FAQs son documentos que enlistan y responden las preguntas más comunes de un tema en particular. Existen cientos o miles de FAQs de miles de distintos temas.

**Fibra Óptica:** Tipo de cable que se basa en la transmisión de información por técnicas optoelectrónicas mediante una combinación de vidrio y materiales plásticos. A diferencia del cable coaxial y del par trenzado no se apoya en los impulsos eléctricos, sino que transmite por medio de impulsos luminosos. Es el medio físico por medio del cual se pueden conectar varias computadoras y se caracteriza por un elevado ancho de banda y, por ende, una alta velocidad de transmisión con poca pérdida de señal.

**Filtro:** Opción que suelen ofrecer las aplicaciones de correo electrónico en virtud de la cual se realizan de forma automática determinadas acciones de selección sobre los mensajes de entrada o de salida (copiar a un destinatario o transferir a una carpeta, eliminar, etc.) en función del contenido de uno o más campos o zonas de dichos mensajes ("Subject:", "From:", "To:", cuerpo del mensaje, etc.). Es muy útil cuando se quiere dejar de ver el correo enviado por una determinada persona particularmente indeseable o desde una dirección desde la que son enviados mensajes no solicitados o sin importancia.

**Finger:** Programa que permite determinar si un usuario específico está en un momento determinado en línea; o bien cuales usuarios se encuentran en ese momento en línea en un escenario específico. Habitualmente se muestra el nombre y apellidos, hora de la última conexión, tiempo de conexión sin actividad, línea del terminal y situación de éste. Este comando es implementado en programas de correo electrónico como Eudora.

**Firewall:** Combinación de hardware y software la cual separa una red de área local (LAN) en dos o más partes con propósitos de seguridad. Su objetivo básico es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, etc.

**Firma (Signature):** Mensaje de aproximadamente cinco líneas que los usuarios anexan al final de un mensaje de correo con el fin de identificar al autor. Contiene cuando menos un nombre y un domicilio de correo electrónico.

**Firma Digital:** Información cifrada que identifica al autor de un documento electrónico y autentica su identidad.

**Flame (Vociferar):** Opinión sincera y/o crítica, a menudo grosera e insultante, la cual se presenta normalmente como una respuesta a un correo electrónico o mensaje del grupo de noticias que no es del gusto del insultante. Debería ir precedida de un aviso (FLAME ON) pero cada vez hay más guerras de vociferación que ignoran las mi-

nimas reglas de ciberurbanidad.

**Flash:** Creado por Macromedia, esta tecnología permite la creación de animaciones, entre otras cosas, utilizando menos ancho de banda que otros formatos, como AVI o MPEG.

**Formato de Archivo de Imagen con Etiquetas (TIFF):** Formato gráfico utilizado para representar archivos con el fin de ser visualizados por los programas navegadores más habituales de forma que se requiere instalar en éstos un plugin específico.

**Foros de Discusión:** Servicio automatizado de mensajes, a menudo moderado por un propietario, en el cual los suscriptores reciben mensajes dejados por otros suscriptores por un tema dado. Los mensajes se envían por correo electrónico.

**Foros de Discusión Interactivos:** Permite el intercambio entre dos o más personas a través de una conversación escrita simultánea, realizada por conducto de algún programa.

**Frame (Marco):** Opción que ofrece el lenguaje HTML de dividir una página web en varias zonas. Cada una de las cuales puede tener un contenido independiente de las demás de forma que cada zona es asimismo un frame. Un frame también se define la capa de enlace de datos (datalink) que contiene la información de cabecera y cola que requiere una determinada red de comunicaciones.

**Frame Relay:** Protocolo de enlace mediante circuito virtual permanente muy usado para dar conexión directa a Internet.

**Frecuencia:** Número total de veces que un individuo u hogar está expuesto a un mensaje o campaña publicitaria.

**Freenet (Redes Libres):** Sistema comunitario de comunicación Internet con sitios web, correo electrónico, servicios de información, comunicaciones interactivas y conferencias. Las "redes libres" son financiadas y gestionadas a menudo por voluntarios. En Estados Unidos forman parte de la NPTN (National Public Telecomputing Network, Red Nacional Pública de Telecomputación), organización dedicada a conseguir que las telecomunicaciones a través de ordenador y los servicios de redes sean gratuitos como las bibliotecas públicas.

**FTP -- File Transfer Protocol:** Protocolo de transferencia de archivos. Se usan programas para FTP como son CuteFTP o LeapFTP para Windows, por ejemplo, que permiten la conexión entre dos computadoras, usando por lo general el puerto 21 para conectarse (aunque se pueden usar otros puertos). Por medio del Protocolo de transferencia de archivos se pueden uploadear y downloadear archivos entre el cliente y el host.

**Fundación para el Software Libre (FSF):** Entidad que busca eliminar las restricciones de uso, copia, modificación y distribución del software. Apoya el desarrollo de sistemas operativos (Linux), compilador GNU C (GCC), PERL, etc. Promueve, desarrolla el uso del software libre en todas las áreas de la computación. Específicamente, la Fundación pone a disposición de todo el mundo un completo e integrado sistema de software llamado GNU. La mayor parte de este sistema está ya siendo utilizado y distribuido. El costo del software únicamente esta determinado por el costo del material utilizado para distribuirlo.

**FYI:** For your information (para su información) -- Abreviatura usada en mensajes de correo electrónico. También son una subserie de RFCs los cuales no son estándares técnicos ni descripciones ni protocolos; pero contienen información general acerca de temas relacionados con TCP/IP o Internet.

## G

**Gateway:** El significado técnico se refiere a un hardware o software que traduce dos protocolos distintos o no compatibles, por ejemplo Prodigy tiene un gateway que traduce su formato interno de correo electrónico a el formato Internet del e-mail. Otro significado menos correcto de gateway es el describir cualquier mecanismo para proveer acceso a otro sistema por ejemplo, AOL puede ser llamado un gateway hacia Internet.

**GIF (Graphics Interchange Format):** Formato binario de archivos que contienen imágenes. Este formato es utilizado por su alta capacidad de compresión de la información de una imagen. Fue desarrollado en 1987 (GIF87) por Compuserve <http://www.compuserve.com> (actualmente propiedad de America Online), como solución para compartir imágenes a través de plataformas. Posteriormente fue revisado en 1989 generándose la nueva versión GIF89a.

**GIF Animado:** Formato binario que permite almacenar varios archivos con formato GIF de manera que un navegador puede desplegar cada una de las imágenes en orden.

**Gigabyte (GB):** Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un GB corresponde a 1.024 millones de bytes.

**Gmail:** Gmail es el servicio de emails gratuito de Google. Ofrece 1giga de espacio para los emails, permite importar contactos de otros programas como Outlook Express, y tiene la ventaja sobre competidores como Hotmail y Yahoo, ya que la mayoría de las funciones se realizan en la misma pagina, sin necesidad de cargar paginas cada vez que uno quiere contestar un email, por ejemplo. Definitivamente es una nueva perspectiva en lo que a email gratuitos de web se refiere. <http://www.gmail.com>

**GNU:** Proyecto creado en 1984 con el fin de desarrollar un sistema operativo tipo Unix según la filosofía del "software libre".

**Gnutella:** Sistema mediante el cual los usuarios pueden intercambiar archivos a través de Internet directamente y sin tener que pasar por un sitio web, mediante una técnica denominada peer-to-peer (P2P). Gnutella, al igual que Napster y otros sitios web similares, utiliza a menudo como un método para bajar archivos musicales o compartirlos con otros usuarios de Internet, lo que ha producido gran preocupación en la industria discográfica. A diferencia de Napster, Gnutella no es un sitio web y permite bajar cualquier tipo de archivo mientras Napster se limita a archivos musicales MP3.

**Go.com:** Antigua alianza entre Infoseek y Disney para la creación de un portal con capacidad de búsqueda. Su URL es <http://go.com/>

**Gobierno a Ciudadano (G2C):** Formas de relación entre los ciudadanos y las Administraciones Públicas realizadas mediante tecnologías de la información y de las comunicaciones. Un ejemplo es la declaración de impuestos a través de Internet.

**Google:** Buscador de Internet, uno de los más populares, y nuestro favorito. Introduce páginas web en su base de datos por medio de robots o crawlers (googlebot). [www.google.com](http://www.google.com)

**Gopher:** Sistema de búsqueda de información en Internet a base de menús, que permite navegar por directorios FTP y bases de datos.

**GPL:** General Public License -- Licencia de regulación de los derechos de autor de los programas de software libre (free software) la cual es promovida por la Free Software Foundation (FSF) en el marco de la iniciativa GNU. Permite la distribución de copias de programas (e incluso cobrar por ello), así como modificar el código fuente de los mismos o utilizarlo en otros programas.

**Grupo de Interés Especial (SIG):** Grupo de trabajo (una asociación de profesionales informáticos) que se dedica a estudiar un tema concreto.

**Grupos de Noticias (Newsgroups):** Recursos en los cuales los usuarios pueden intercambiar información sobre temas específicos al enviar y responder mensajes en público. Es operado normalmente a través de Usenet.

**GSM (Global System for Mobile Communications):** Sistema Global para Comunicaciones Móviles. Originalmente desarrollado como estándar europeo para la telefonía móvil digital, GSM se ha convertido en el sistema móvil de uso más difundido en el mundo. Se usa en las frecuencias de 900 y 1800 MHz en Europa, Asia y Australia y en la frecuencia de 1900 MHz en Norteamérica y Latinoamérica.

**Guardar:** Acción de grabar en el disco rígido los archivos que se encuentran en la memoria. Algunos programas guardan los datos automáticamente, mientras que otros requieren que el usuario grabe los datos antes de finalizar la sesión de trabajo.

**Gusano (Worm):** Programa informático que se autoduplica y autopropaga. En contraste con los virus, los gusanos suelen estar especialmente escritos para redes. Los gusanos de redes fueron definidos por primera vez por Shoch & Hupp, de Xerox, en la revista ACM Communications (Marzo 1982). El primer gusano famoso de Internet apareció en Noviembre de 1988 y se propagó por sí solo a más de 6.000 sistemas a lo largo de Internet.

## H

**Hacker:** Persona que tiene un conocimiento profundo acerca del funcionamiento de redes de forma que puede advertir los errores y fallas de seguridad del mismo. Al igual que un cracker busca acceder por diversas vías a los sistemas informáticos pero con fines de antagonismo.

**Handshake: (Apretón de Manos)** Protocolo de comienzo de comunicación entre dos máquinas o sistemas.

**Hardware (Maquinaria):** Componentes físicos de

una computadora o de una red, a diferencia de los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar.

**Hayes AT:** Lenguaje de mandatos de control de módems. Dentro de sus muchos mandatos se hallan los que sirven para inicializarlos, para ordenarlos que marquen un número, o para que cuelguen.

**Header:** Parte inicial de un paquete que precede a los datos propiamente dichos y que contiene las direcciones del remitente y del destinatario, control de errores y otros campos. Porción de un mensaje de correo electrónico que precede al mensaje propiamente dicho y contiene, entre otras cosas, el remitente del mensaje, la fecha y la hora.

**Herramientas de Búsqueda:** Programas que permiten a los usuarios definir criterios o palabras relacionadas con una información requerida, siendo otras computadoras de la red las que efectúan la búsqueda indicando los sitios donde se encuentran los datos.

**Hipermedia:** Páginas web que integran información en distintos tipos de formatos texto, gráficos, sonidos y video; principalmente. Es actualmente un recurso ampliamente explotado en el WWW.

**Hipertexto:** Cualquier documento que contiene vínculos con otros documentos de forma que al seleccionar un vínculo se despliega automáticamente el segundo documento.

**Hipervínculo:** Vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

**Hit (Acceso):** Término algo confuso debido a que puede referirse a distintos conceptos los cuales están relacionados al acceso a una página web. Supongamos que una página web tiene algo de texto y 5 gráficos de pequeño tamaño de forma que el navegador tiene que realizar 6 lecturas del servidor web 1 para la página en sí y 5 para los gráficos. Estadísticamente habrá 5 impactos pero desde el punto de vista publicitario solamente debe haber 1, pues de otra manera sería algo parecido a calcular la circulación de una revista impresa multiplicando los ejemplares de la misma por el número de sus páginas. Para diferenciar ambos tipos de cálculo se suele hablar de "accesos brutos" y "accesos netos", respectivamente, siendo los últimos los que realmente importan desde el punto de vista publicitario.

**Hoax:** Término utilizado para definir a los falsos rumores, especialmente sobre virus inexistentes difundidos por la red. A veces tienen mucho éxito y causan casi tanto daño como si se tratase de un virus real.

**Hoja de Estilo en Cascada (CSS):** Conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformizar su diseño.

**Home Area Network -- HAN:** Conjunto de dispositivos de todo tipo, informáticos (PCs y sus periféricos) o no (electrodomésticos) instalados en un hogar y conectados entre sí. Todos ellos pueden incluso ser operados a distancia mediante Internet.

**Hop (salto):** Término utilizado para denominar

cada uno de los pasos que es preciso dar en orden de llegar de un punto de origen a otro de destino a lo largo de una red a través de enrutadores.

**Hosting:** El hospedaje o Hosting se refiere a la computadora, comúnmente denominada servidor, donde los usuarios se conectan para acceder diversos servicios, tales como email y Web Sites, por ejemplo. La rapidez y funcionamiento del mismo (y su página Web) depende del servidor, el sistema operativo utilizado y el ancho de banda del data center, entre otras cosas. El servicio de Web Hosting consiste en el almacenamiento de datos, aplicaciones o información dentro de servidores diseñados para llevar a cabo esta tarea. Los servidores a su vez se encuentran dentro de un edificio denominado IDC. PanamaCOM ofrece los beneficios de contar con una infraestructura para hospedar y administrar de forma remota desde un sitio web hasta una aplicación compleja de uso crítico.

**HotBot:** Uno de los más grandes buscadores de Internet, para el año 1998, contando con 110 millones de páginas indexadas. Fue adquirido por Lycos en octubre de 1998. Su URL es <http://www.hotbot.com>

**Hotmail:** Uno de los más populares sitios que otorgan cuentas de email gratis (@hotmail.com), cuenta con millones de usuarios a nivel mundial. Fue comprado por MSN Networks, empresa miembro del grupo Microsoft. Su URL es <http://www.hotmail.com>

**Hotspots:** Partes de una página web que tienen un link con alguna otra sección o página.

**HTML:** Siglas en Inglés de Hypertext Markup Language (Lenguaje de Marcado Hipertexto). Es usada para crear los documentos de hipertexto para uso en el WWW. El HTML es un código, donde usted rodea un bloque de texto con los códigos que indican cómo debe aparecer, además, en HTML usted puede especificar que un bloque del texto, o una palabra, este ligado a otro archivo en el Internet. Los archivos del HTML pueden ser vistos usando un programa cliente de World Wide Web, tal como Netscape, IExplorer o Mosaic.

Se crearon los estándares del lenguaje así:

**HTML 1:** Se sientan las bases para la disposición del texto y las gráficas.

**HTML 2:** Se crean formas

**HTML 3:** (llamado también extensiones Netscape) Se añaden tablas, mapas, etc.

**HTML Dinámico:** Extensiones del lenguaje HTML que permiten crear páginas web más animadas y expresivas.

**HTTP (Hypertext Transfer Protocol):** HTTP es un protocolo con la ligereza y velocidad necesaria para distribuir y manejar sistemas de información hipermedia. Es un protocolo genérico orientado al objeto, que puede ser usado para muchas tareas como servidor de nombres y sistemas distribuidos orientados al objeto, por extensión de los comandos, o métodos usados. Una característica de HTTP es la independencia en la visualización y representación de los datos, permitiendo a los sistemas ser contruidos independientemente del desarrollo de nuevos avances en la repre-



sentación de los datos. HTTP ha sido usado por los servidores World Wide Web desde su inicio en 1993.

**HTTPS:** Creado por Netscape Communications Corporation para designar documentos que llegan desde un servidor WWW seguro. Esta seguridad es dada por el protocolo SSL (Secure Sockets Layer) basado en la tecnología de encryptación y autenticación desarrollada por la RSA Data Security Inc.

**Hub:** El punto central de conexión para un grupo de nodos; útil para la administración centralizada, la capacidad de aislar nodos de problemas y ampliar la cobertura de una LAN.

**Huésped (Guest):** Palabra clave utilizada comúnmente para obtener archivos de dominio público de una computadora llamada host (anfitrión), el cual es el servidor donde se encuentran dichos archivos.

**ICANN:** Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) es una organización sin fines de lucro que opera a nivel internacional, responsable de asignar espacio de direcciones numéricas de protocolo de Internet (IP), identificadores de protocolo y de las funciones de gestión [o administración] del sistema de nombres de dominio de primer nivel genéricos (gTLD) y de códigos de países (ccTLD), así como de la administración del sistema de servidores raíz. Aunque en un principio estos servicios los desempeñaba Internet Assigned Numbers Authority (IANA) y otras entidades bajo contrato con el gobierno de EE.UU., actualmente son responsabilidad de ICANN.

**Icono:** Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de un ordenador con el fin de representar ya sea una determinada acción a realizar por el usuario (ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, un documento, un dispositivo, un estado del sistema, etc).

**ICQ:** I seek you. Uno de los primeros programas que salió al mercado, permite a los usuarios enviarse mensajes, archivos y mas, en tiempo real por Internet. Mejor conocido como mensajería instantánea.

**Identificación de usuario (User ID):** Conjunto de caracteres alfanuméricos los cuales sirven para identificar a un usuario para su acceso a la red.

**Impresión:** Unidad de medida de la audiencia publicitaria en Internet la cual equivale a una vista o aparición de un banner publicitario en la pantalla de un internauta.

**Información:** Agrupación de datos con el objetivo de que lograr un significado específico más allá de cada uno de éstos. Un ejemplo 2, 0, 0 y 1 son datos; y 2001 es una información. La información ha sido siempre un recurso muy valioso, sobre todo hoy más aun por el desarrollo y la expansión de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

**Infraestructura de Clave Pública (PKI):** Procedimiento criptográfico que utiliza dos claves, una pública y otra privada; la primera para cifrar y la segunda para descifrar. Se utiliza en Internet, que es una red pública no segura, para proteger aque-

llas comunicaciones cuya confidencialidad se desea garantizar (transacciones comerciales).

**Infraestructura Global de Información (GII):** Es el nombre que se le da a la autopista de datos que cubrirá todo el planeta.

**Inteligencia Artificial (AI):** Rama de la Informática que trata de construir programas que emulen métodos de razonamiento análogos a los de los humanos.

**Intercambio de Paquetes Entre Redes:** Protocolo de Novell para el intercambio de información entre aplicaciones en una red Netware.

**Intercambio Dinámico de Datos (DDE):** Conjunto de especificaciones de Microsoft para el intercambio de datos y control de flujo entre aplicaciones.

**Intercambio Electrónico de Datos (EDI):** Sistemas y protocolos estandarizados de intercambio de datos a través de la red utilizado principalmente por empresas.

**Interconexión de Sistemas Abiertos (OSI):** Protocolo en el que se apoya Internet debido a que establece la manera como se realiza la comunicación entre dos computadoras a través de siete capas Física, Datos, Red, Transporte, Sesión, Presentación y Aplicación.

**Interfaz (Interface):** Zona de contacto o conexión entre dos componentes de "hardware"; entre dos aplicaciones; o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

**Interfaz de Usuario Basada en Web (WUI):** Interfaz gráfica de usuario con la apariencia típica de una página web.

**Interfaz Gráfica de Usuario (GUI):** Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

**Interfaz para Programas de Aplicación (API):** Conjunto de convenciones de programación que definen cómo se solicita un servicio desde un programa.

**Internet:** Sistema que aglutina las redes de datos de todo mundo, uniendo miles de ellas mediante el protocolo TCP/IP. El mayor conjunto que existe de información, personas, ordenadores y software funcionando de forma cooperativa. La i mayúscula la diferencia de una internet convencional, que simplemente une varias redes. Al ser única se la conoce también simplemente por "la red".

**Internet Explorer (IE):** Programa navegador o visualizador del WWW el cual está gratuitamente disponible. La versión 3 de este programa soporta Java y controles Active X.

**Internet2:** Proyecto que trata de crear una nueva Internet de mayores y mejores prestaciones en el ámbito de las universidades norteamericanas. Fue lanzado en 1996 por un grupo de dichas universidades con la colaboración del Gobierno Federal y de importantes empresas del sector de la Informática y las Telecomunicaciones.

**InterNIC:** Nombre dado al conjunto de proveedores de servicios de registro. El InterNIC define los nombres de dominio a nivel mundial.

**Interoperabilidad:** Capacidad de comunicación entre diferentes programas y máquinas de distin-

tos fabricantes.

**Interstitial:** Anuncio que aparece entre dos páginas de contenido. Si un usuario hace click en un enlace para ir a otra página, el anuncio interstitial aparecerá antes de que el usuario se conecte con la siguiente página.

**Intranet:** Red privada dentro de una compañía u organización que utiliza el mismo software que se encuentra en Internet, pero con la diferencia de que es solo para uso interno.

**iPod:** Pequeño aparato creado por Apple, que permite la rápida transferencia de Mp3 desde la computadora. Soporta, dependiendo de el modelo, gigas de información, permitiendo tener en un solo aparato mas chico que la palma de la mano, miles de canciones. El iPod tiene accesorios adicionales para conectarlo al carro usando una frecuencia de radio. La empresa SONY esta contraatacando con un Walkman similar al iPod.

**IRC:** El IRC, acrónimo de Internet Relay Chat, en inglés, es un sistema de conversación en tiempo real para usuarios de Internet. Para poder participar solo es necesario disponer de un programa cliente de IRC (consulte la sección Clientes de IRC) y una conexión a Internet. El IRC permite que múltiples usuarios se reúnan simultáneamente en tertulias o debates, en los cuales cada uno va expresando sus opiniones de forma escrita y en tiempo real. Esta es la diferencia fundamental entre IRC y USENET, que se asemeja más a una publicación en la que cada usuario lee lo que han escrito los demás, pudiendo insertar su artículo en espera de que sea leído mas tarde, cuando le llegue al resto de subscriptores.

**IRTF:** Siglas en inglés de Internet Research Task Force (Grupo de Tareas de Investigación sobre Internet) - Organismo de la Sociedad Internet compuesto por diversos grupos que trabajan sobre temas relacionados con los protocolos, la arquitectura y las aplicaciones de Internet. Lo forman personas individuales en vez de representantes de empresas u organismos. [www.irtf.org](http://www.irtf.org)

**ISO:** Organización Internacional para la Estandarización -- Organización que ha definido un conjunto de protocolos diferentes, llamados protocolos ISO; y es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la informática, las ecológicas y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus 89 países miembros.

**ISP -- Internet Service Provider:** Organización que provee la conexión de computadoras a Internet, ya sea por líneas dedicadas o por líneas conmutadas. Es una entidad, habitualmente con ánimo de lucro, que además de dar acceso a Internet a personas físicas y/o jurídicas, les ofrece una serie de servicios (hospedaje de páginas web, consultoría de diseño e implantación de webs e Intranets, etc.). Los factores que se deben considerar para elegir un proveedor de Internet son: a) Ancho de Banda (velocidad ofrecida por el proveedor para transmitir datos). b) Tipo de conexión (directa o conmutada). c) Costo por hora, mes o año (tanto de la conexión como del registro del correo electrónico en un servidor). d) Numero de usuarios por línea disponible. e) Seguridad (Confianza en la ética del proveedor para respetar los datos de los usuarios).

## J

**Java:** Lenguaje de programación que permite ejecutar programas escritos en un lenguaje muy parecido al C++, llamados applets, a través del WWW. Se diferencia de un CGI en el hecho de que la ejecución es completamente realizada en la computadora cliente, en lugar del servidor. Java fue originalmente desarrollado por Sun Microsystems y su principal objetivo fue crear un lenguaje que fuera capaz de ser ejecutado de una forma segura a través de Internet. Esta característica requiere la eliminación de muchas construcciones y usos de C y C++; entre los que se destaca la eliminación de punteros. Java no puede acceder arbitrariamente a direcciones de memoria y es un lenguaje compilado en un código llamado "byte-code". Este código es interpretado "en vuelo" por el intérprete Java.

**JavaScript:** Lenguaje desarrollado por Netscape y aunque es parecido a Java se diferencia de él en que los programas están incorporados en el archivo HTML.

**Jini:** Estándar de reconocimiento automático por un PC de los dispositivos hardware a él conectados y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla, desarrollado por la empresa Sun Microsystems.

**JPEG, JPG:** Los datos de una imagen pueden ser grabados en diferentes formatos. El jpg es, sin duda, el formato más popular. Su gran ventaja es ser un formato comprimido, lo que le permite ocupar poquísimo espacio en la memoria de la cámara o ser enviado con rapidez por internet. Su inconveniente es que esta compresión se hace simplificando la información gráfica de la imagen tanto de color como de detalle. Si la compresión es muy alta la degradación en la calidad de la imagen se hace evidente a simple vista. Si la compresión es baja solo se apreciará con grandes ampliaciones. Además, cada vez que se guarda la imagen se reprocesa y recomprime, con la consiguiente acumulación de degradaciones. A pesar de todo es el formato más utilizado.

## K

**Kermit:** Programa que ofrece un ambiente interactivo donde se transfieren archivos de un servidor a una computadora conectada vía acceso conmutado y utilizado principalmente para extraer archivos de un BBS.

**Key:** Serie de signos previamente convenidos que sirven como clave o fórmula para transmitir mensajes secretos o privados.

**Keyword (clave de búsqueda, palabra clave):** Indispensables cuando se busca una información dentro de algún buscador o cuando queremos registrar una página en uno de ellos.

**Kilobyte:** Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación equivalente a mil bytes aunque actualmente es usado como 1024 (dos elevado a la 10) bytes.

**Kit multimedia:** Conjunto de dispositivos que agrega al ordenador capacidades como sonido y lectura desde CD-ROM. De esta forma, puede utilizar aplicaciones que se basan en esas características, tales como juegos y software educativo.

**Knowbot (robot de conocimiento):** Aportación tecnológica de CNRI (Corporation for National Research Initiatives) al universo de Internet que consiste en un sistema de recuperación semiautomatizada de la información existente en la red.

## L

**Lag:** Tiempo transcurrido desde que se lanza el mensaje hasta que el destinatario lo recibe.

**LAN (Local Area Network):** Red de área local. Red de computadoras personales ubicadas dentro de un área geográfica limitada que se compone de servidores, estaciones de trabajo, sistemas operativos de redes y un enlace encargado de distribuir las comunicaciones.

**Lanzamiento:** Envío a la red de banners de uno mismo en función de los derechos obtenidos por dejar su espacio.

**Laptop:** Computadora portátil que pesa aproximadamente dos o tres kilogramos. Existen distintos modelos, desde las notebooks comunes hasta las multimedia (dotadas de parlantes, lectora de CD-ROMs, monitor color, etc.). Según su capacidad, tienen una autonomía de corriente eléctrica de dos a seis horas de duración. A raíz de que la tecnología compacta es bastante cara, estos equipos suelen costar prácticamente el doble que sus pares de escritorio, comparando sistemas de capacidades equivalentes.

**Last Mile:** Último tramo de una línea de comunicación (línea telefónica o cable óptico) que da el servicio al usuario. Es el más costoso y el más difícil de liberalizar.

**LCD (Liquid Crystal Display):** Monitor de Cristal Líquido. Los cristales líquidos se activan por campos eléctricos para producir la imagen del monitor.

**Lenguaje de Modelación de Realidad Virtual (VRML):** Lenguaje de programación utilizado para hacer presentaciones de realidad virtual en el WWW. Puede ser un navegador propio o integrado a través de un Plugin. En agosto de 1995 se anunció la especificación 2.0 como un nuevo estándar. VRML 1.0 permite crear mundo estáticos en tercera dimensión los cuales contienen objetos que pueden girar libremente alrededor de su eje, pero sin ningún movimiento interactivo real. VRML 2.0 por su parte permite manipular los objetos y cuenta con sensores de proximidad y sonido.

**Lenguaje de Petición Estructurada (SQL):** Lenguaje especial para programar bases de datos similar a Oracle.

**Lenguaje Estandarizado de Marcado General (SGML):** Estándar internacional para la definición de métodos de representación de texto en forma electrónica no ligados a ningún sistema ni a ningún dispositivo.

**Lenguaje Extensible de Marcado (XML):** Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en el WWW a través de estándares y formatos comunes, de manera que tanto los usuarios de Internet como programas específicos (agentes) puedan buscar, comparar y compartir información en la red. El formato de XML es muy parecido al del HTML aunque no es una extensión ni un componente de éste.

**Lenguaje Práctico de Extracción e Informes**

**(PERL):** Lenguaje de programación utilizado en el WWW a través de un CGI, principalmente para realizar consultas a bases de datos como Oracle, SQL-Server, SyBase, etc, o a herramientas locales como WAIS. Perl es un lenguaje para manipular textos, archivos y procesos, proporciona una forma fácil y legible para realizar trabajos que normalmente se realizarían en C o en un shell. Perl nació y se ha difundido bajo el sistema operativo UNIX, aunque existe para otras plataformas. Perl fue desarrollado por Larry Wall, y está distribuido libremente bajo la filosofía de la GNU.

**Lesión por Esfuerzo Repetitivo (RSI):** Conjunto de lesiones de manos, muñecas, brazos y hombros que pueden producirse por el uso intensivo de teclados y ratones de ordenadores, así como de videojuegos. Se está empezando reconocer como enfermedad laboral.

**Ley de Decencia en las Comunicaciones (CDA):** Ley aprobada por el Senado de los Estados Unidos de América en 1996 la cual castigaba con penas de prisión a quienes almacenaran y distribuyeran a través de la red información considerada "obscena". Fue objeto de una fuerte oposición en la comunidad Internet y declarada inconstitucional por el Tribunal Supremo.

**Libro Electrónico (e-book):** Libro en formato digital que, en algunos casos, requiere programas específicos para su lectura. Suele aprovechar las posibilidades del hipertexto, de los hiperenlaces y del multimedia, y puede estar disponible en la red.

**Línea Conmutada (Dial Up):** Conexión temporal que se establece usando un emulador de terminal y un módem; en oposición a conexión dedicada o permanente, la cual es establecida entre ordenadores por línea telefónica normal y realiza una conexión de datos a través de una línea telefónica.

**Línea Dedicada:** Línea privada que se utiliza para conectar redes de área local de tamaño moderado a un proveedor de servicios de Internet y se caracteriza por ser una conexión permanente.

**Línea Digital de Abonado de Alta Velocidad (HDSL):** Sistema de transmisión de datos de alta velocidad que utiliza dos pares trenzados.

**Línea Digital Simétrica de Abonado (SDSL):** Sistema de transferencia de datos de alta velocidad en líneas telefónicas normales.

**Líneas de Suscripción Digital (xDSL):** Tecnología de transmisión que permite que los hilos telefónicos de cobre convencionales transporten hasta 16 Mbps mediante técnicas de compresión. Hay diversas modalidades de esta tecnología, tales como ADSL, HDSL y RADSL, siendo la Línea de Suscripción Asimétrica Digital (ADSL) la más utilizada actualmente.

**Linux:** Versión de libre distribución del sistema operativo UNIX el cual tiene todas las características que se pueden esperar de un moderno y flexible UNIX. Incluye multitarea real, memoria virtual, librerías compartidas, dirección y manejo propio de memoria y TCP/IP.

**Lista de Correo o Distribución (Mailing List):** Listado de direcciones electrónicas utilizado para distribuir mensajes a un grupo de personas y generalmente se utiliza para discutir acerca de un determinado tema. Una lista de distribución puede ser abierta o cerrada y puede tener o no un moderador. Si es abierta significa que cualquiera puede

suscribirse a ella; si tiene un moderador los mensajes enviados a la lista por cualquier suscriptor pasan primero por aquel, quien decidirá si distribuirlos o no a los demás suscriptores.

**Listserv (Servidor de Listas):** Programa que permite la creación y distribución de listas de correo de forma que la comunicación con el programa es vía correo electrónico. La ventaja de Listserv frente a Majordomo se basa en que conociendo el nombre de un servidor Listserv es posible obtener copia de todas las listas de correo de todo el mundo. La comunicación con Listserv se basa enviando en el cuerpo del mensaje (no en el subject) la instrucción deseada. El servidor mas conocido es listsevt@listserv.net.

**Localizador:** Serie convencional y codificada de caracteres que ayudan a encontrar un recurso en la red.

**Localizador Uniforme de Recurso (URL):** Sistema de direccionamiento estándar de archivos y funciones de Internet, especialmente en el WWW. El URL está conformado por a) El protocolo de servicio (<http://>); b) El nombre de la computadora ([www.mercadeoelectronico.com](http://www.mercadeoelectronico.com)); y c) El directorio y el archivo referido.

**Log Files:** Registro de todos los hits que un servidor ha recibido en un período de tiempo dado el cual puede ser utilizado por auditores externos para registrar el uso del sitio.

**Login:** Clave de acceso que se le asigna a un usuario con el propósito de que pueda utilizar los recursos de una computadora. El login define al usuario y lo identifica dentro de Internet junto con la dirección electrónica de la computadora que utiliza.

**LOL:** Acrónimo del inglés "Laughing Out Loud", que significa "Riendo en alto".

**LookSmart:** Directorio de mediano tamaño. Su URL es <http://www.looksmart.com>

**Lugar de Archivo o Sitio de Archivo:** Ordenador conectado a Internet que permite el acceso de los usuarios a una colección de archivos en él almacenados. Un Sitio de Archivo Anónimo FTP permitirá el acceso a dicho material mediante el protocolo FTP. Los servidores WWW pueden también actuar como lugares de archivo.

**Lurking:** Falta de participación por parte de un suscriptor en una lista de distribución o en grupo de noticias; o un suscriptor que se limita a seguir las discusiones sin intervenir en ellas. Se aconseja, sin embargo, el lurking a los principiantes que quieren conocer la historia y el ambiente antes de lanzarse a participar.

**Lynx:** Visualizador en modo texto del WWW, desarrollado por la Universidad de Kansas, y es del dominio público para usos no comerciales.

**M**

**Macintosh:** Serie de computadoras de Apple Computer cuyo sistema operativo fue el primero totalmente gráfico y basado en ventanas. El entorno es intuitivo, eliminando el teclado de los comandos del sistema de forma que a todos los objetos se le asigna una representación gráfica (iconos).

**MacOS:** Sistema operativo desarrollado por la

empresa Apple Computer para la PC Macintosh, aparecido en 1984.

**Macro-Virus:** Virus que utilizan la función de macros de Word y Excel por ejemplo. Viajan en plantillas de archivos de aplicación (Word, Excel, etc) y no en archivos binarios, como lo hacen los virus tradicionales. No son muy problemáticos y existen parches creados por Microsoft para contrarrestar su efecto.

**Mail:** Programa en ambiente UNIX para la edición lectura y respuesta del correo electrónico.

**Majordomo:** Programa administrador de listas de correo similar a Listserv el cual, en los servidores de listas, se encarga de realizar de forma automatizada funciones de gestión tales como altas y bajas de suscriptores a las mismas.

**Malware:** Cualquier programa cuyo objetivo sea causar daños a ordenadores, sistemas o redes y, por extensión, a sus usuarios.

**Mapa de Imagen:** Gráfico en la web que actúa como un hotspot enlazando las diferentes áreas de contenido cuando se hace click sobre las distintas partes de la imagen.

**Megabits por Segundo (Mbps):** Unidad de medida de la capacidad de transmisión por una línea de telecomunicación donde cada megabit está formado por 1.048.576 bits.

**Memoria EDO:** Memoria Extendida de Salida de Datos. La memoria EDO permite que el CPU obtenga acceso a la memoria de diez a quince por ciento más rápido que con los chips de memoria RAM convencionales.

**Mensajería Instantánea (IM):** Sistema de intercambio de mensajes escritos en tiempo real a través de la red. Se usan programas como ICQ, Trillian o MSN Messenger, por mencionar algunos.

**Microprocesador (Chip):** Circuito integrado en un soporte de silicio el cual está formado por transistores y otros elementos electrónicos miniaturizados. Es uno de los elementos esenciales de un ordenador.

**Microsoft:** Compañía creadora de los sistemas operativos Windows 95, 98, NT, 2000, XP; de los controles Active X, y del navegador IE de WWW entre otros recursos. Fundado por Bill Gates. [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**MIME:** Siglas de Multipurpose Internet Mail Extension. Sistema que permite integrar dentro de un mensaje de correo electrónico ficheros binarios (imágenes, sonido, programas ejecutables, etc.).

**mIRC:** mIRC es un programa shareware de IRC Chat para Windows. Está desarrollado y registrada la propiedad por Khaled Mardam-Bey. La red de IRC es un lugar de reunión virtual donde personas de todo el mundo pueden encontrarse y pueden hablar. En IRC te encuentras otras personas en "canales" (salas, lugares virtuales, normalmente con un tema de conversación) para hablar en grupo, o privadamente. No hay ninguna restricción en el número de personas que pueden participar en una discusión dada, o en el número de canales que pueden crearse en IRC. Como usuario ejecutas un programa "cliente" como mIRC que conecta a un "servidor" en una red de IRC. Todos los servidores se interconectan entre sí y pasan los mensajes del usuario a toda la red de IRC. Un servidor puede conectarse a varios otros servidores y a

centenares de clientes.

**Mirror (Espejo):** Término utilizado en Internet para hacer referencia a un servidor FTP, página web o cualquier otro recurso cuyo contenido es una copia exacta de otro. Estos mirrors se realizan automáticamente y en una frecuencia determinada de forma que pretenden tener una copia exacta del lugar del que hacen mirror.

**Mirroring (Réplica):** Acción de duplicar o replicar un sitio web.

**MNP5:** Protocolo de comprensión de datos que puede mejorar el enlace de datos vía módem hasta un 200%.

**Modelo Cliente-Servidor:** Sistema que se apoya en terminales (clientes) conectadas a una computadora que los provee de un recurso (servidor). De esta manera los clientes son los elementos que necesitan servicios del recurso y el servidor es la entidad que lo posee. Los clientes, sin embargo, no dependen totalmente del servidor debido a que pueden realizar los procesamiento para desplegar la información (por ejemplo en forma gráfica). El servidor los provee únicamente de la información sin hacerse cargo de otros procesos de forma que el tráfico en la red se ve aligerado y las comunicaciones entre las computadoras se realizan más rápido.

**Módem:** Equipo utilizado para adecuar las señales digitales de una computadora a una línea telefónica o a una red digital de servicios integrados (ISDN), mediante un proceso denominado modulación (para transmitir información) y demodulación (para recibir información). La velocidad máxima que puede alcanzar un módem para línea telefónica es de 33 kbps, sin embargo los más comerciales actualmente son los de 28 kbps. Un módem debe cumplir con los estándares de MNP5 y V42bis para considerar su adquisición. Los módems pueden ser en internos (los que se colocan en una ranura de la computadora) y en externos (que se conectan a un puerto serial de la computadora).

**Moderador:** Persona con la responsabilidad de moderar listas de correo y grupos de noticias de forma que toman la decisión sobre los mensajes de correo electrónico que pueden incorporarse a dichos grupos y listas.

**Modo de Transferencia Asíncrona (ATM):** Sistema de transmisión de datos usado en banda ancha para aprovechar al máximo la capacidad de una línea. Se trata de un sistema de conmutación de paquetes que soporta velocidades de hasta 1,2 Gbps.

**Mosaic:** Navegador para el WWW. Fue el primer visualizador para los ambientes Macintosh, UNIX y Windows desarrollado por la NCSA.

**Motherboard:** Conocida en Español como "Tarjeta Madre" o "Placa Madre", es una tarjeta de circuitos sobre la cual van montados los componentes electrónicos principales de una microcomputadora.

**MP3:** Estándar MPEG derivado de compresión solamente de audio (MPEG-1, capa 3). Muy eficaz, es capaz de ofrecer gran calidad con una relación de compresión de 12 a 1.

**MPEG, MPG:** Sistema de compresión de vídeo que permite la codificación digital de imágenes en



movimiento. Se adhiere a los visualizadores por medio de un Plugin. La versión 3 del IE lo trae integrado.

**MSN Messenger:** Programa de Comunicación Instantánea de la empresa Microsoft.

**MTA - Message Transport Agent:** Programas que se encargan de distribuir los mensajes generados en el sistema. El más popular es "sendmail", distribuido con sistemas UNIX.

**Multidifusión:** Método de difusión de información en vivo que permite que ésta pueda ser recibida por múltiples nodos de la red y, por lo tanto, por múltiples usuarios.

**Multimedia:** Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento; y sonido.

**Multitasking:** Multitarea o varias tareas al mismo tiempo.

## N

**Ñ:** Letra característica del idioma español. Debido a que su código ascii (164 minúscula, 165 mayúscula) se encuentra encima del tope de 7 bits (156), no es posible su inclusión en el correo electrónico, abreviándose como (ni). Por ejemplo Anio (Año). Debido a que no conocemos palabras técnicas que comiencen con esta letra, la hemos ubicado bajo la letra N de nuestro glosario, para no olvidarla.

**Napster:** Programa creado a finales de los años noventa por el estudiante Shawn Fanning el cual permitía a los usuarios de Internet la búsqueda y descarga de piezas musicales en formato MP3. Tuvo gran presión por parte de artistas y casas disqueras, entre otros, que acusaban a Napster de promover la piratería e infringir en la propiedad intelectual. Napster tuvo que cambiar su formato, y actualmente vende música descargable desde el sitio, [www.napster.com](http://www.napster.com)

**Navegación por la Red (Net Surfing):** Actividad apoyada fundamentalmente en la aplicación WWW que busca explorar el Internet en busca de información novedosa o útil o, simplemente, como un entretenimiento más.

**Navegador (Browser):** Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el ciberespacio que cuentan con funcionalidades plenamente multimedia. Como ejemplo de navegadores tenemos Internet Explorer y Netscape. Estos programas pueden también actualizarse a sus últimas versiones de forma gratuita.

**NCSA:** Centro Nacional de Aplicaciones de Supercómputo (National Center for Supercomputing Applications). Desarrolladores del visualizador Mosaic para el World Wide Web. Localizado en: <http://www.ncsa.uiuc.edu/>

**Negocio Electrónico (e-business):** Cualquier tipo de actividad empresarial realizada a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

**Netiqueta:** Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

**Netizen:** Neologismo compuesto por el apócope

de dos palabras (net o red, y citizen, ciudadano), surgido para sustituir al más espectacular de "cibernauta", o "internauta", y para expresar también la implicación cívica de los usuarios en el desarrollo y difusión de la red.

**Netscape Navigator:** Visualizador para el WWW en las siguientes plataformas X-Windows (UNIX), Macintosh y Windows.

**Network Computer (NC):** Máquina de computación cuyo objetivo exclusivo es el de conectarse a la red y que por tanto incorpora únicamente los recursos hardware y software necesarios para tal fin. Es capaz de sintonizar canales de TV e Internet a través de un módem y utilizando el WWW. Se espera que su utilización se extienda más en el futuro conforme vayan aumentando las prestaciones y se reduzca su precio. También es llamada NET PC, Web PC y Web TV.

**Networking:** Término utilizado para referirse a las redes de telecomunicaciones en general.

**News:** Forma habitual de denominar el sistema de listas de correo mantenidas por la red Usenet.

**NIC:** Siglas de Network Information Center (Centro de Información de la Red) -- El NIC (Network Information Center) es la autoridad que delega los nombres de dominio a quienes los solicitan. Cada país en el mundo (o propiamente dicho cada Top-Level Domain o TLD) cuenta con una autoridad que registra los nombres bajo su jurisdicción. Por autoridad no nos referimos a una dependencia de un gobierno, muchos NIC's en el mundo son operados por universidades o compañías privadas. En otras palabras, el NIC es quien se encarga de registrar los dominios de un país.

**NIS:** Network Information Service (Servicio de Información en la Red) - Servicio utilizado por administradores UNIX con el objetivo de gestionar bases de datos distribuidas en una red.

**NOC:** Centro de Operaciones de la Red (Network Operation Center). Es un grupo responsable de la operación diaria de la red. Cada proveedor de servicios tiene su propio NOC; por lo que es importante saber a cual llamar en caso de Emergencia.

**Nodo:** Cada una de las computadoras individuales u otros dispositivos de la red.

**Nombre de Dominio Totalmente Calificado (FQDN):** Nombre completo de un sistema y no solo el nombre del sistema. Por ejemplo, "panamacom" es un nombre de sistema y "panamacom.com" es un FQDN.

**Nombre de Usuario (Username):** Nombre ilegible que identifica al usuario de un sistema o de una red.

**Nombre Uniforme de Recurso (URN):** Sistema de identificación de recursos cuyo objetivo es complementar el URL. El sistema URN estaría basado más en el recurso en sí (contenido, características) que en el lugar en el que se halla el recurso como sucede actualmente.

**Notebook:** Computadora portátil que pesa aproximadamente dos o tres kilogramos. Existen distintos modelos, desde las notebooks comunes hasta las multimedia (dotadas de parlantes, lectora de CD-ROMs, monitor color, etc.). Según su capacidad, tienen una autonomía de corriente eléctrica de dos a seis horas de duración. A raíz de que la tecnología compacta es bastante cara, estos

equipos suelen costar prácticamente el doble que sus pares de escritorio, comparando sistemas de capacidades equivalentes.

**Número de Sistema Autónomo (ASN):** Grupo de Routers y redes controlados por una única autoridad administrativa.



**OCR:** Reconocimiento óptico de caracteres, tecnología que permite leer un documento impreso y transformarlo en un texto digital (por lo general con un scanner) para trabajar en una computadora. Desarrollada en los años 70 por Raymond Kurzweil.

**Octeto:** Término utilizado para referirse a los ocho bits que conforman un byte. No obstante, este término se usa a veces en vez de byte en la terminología de redes porque algunos sistemas tienen bytes que no están formados por 8 bits.

**OEM:** Original Equipment Manufacturer (Manufactura de Equipo Original) Empresa que compra un producto a un fabricante y lo integra en un producto propio. Por ejemplo, todos los fabricantes que incluyen un Pentium en su equipo actúan como OEM.

**Off line:** Lo opuesto a on line, fuera de conexión.

**On line:** En línea o en tiempo real. Procesamiento de datos en el momento en que se desarrolla una acción (como obtención de señales, comunicación por módem, etc.). Significa que un programa adquiere y/o calcula datos y muestra los resultados en forma simultánea en valores numéricos y/o gráficos y/o sonidos.

**Operador del Sistema:** Persona responsable del funcionamiento de un sistema o de una red, comúnmente denominado Sysop.

**Operadores Booleanos:** Operadores lógicos que permiten realizar búsquedas complejas. Cada herramienta de búsqueda tiene distintos operadores, aunque existen unos cuantos que tratan de ser universales como el AND (Y), el OR (o), y el NOT (no). La mayoría de las veces se puede encontrar los operadores que utilizan una herramienta de búsqueda en la opción tips. A continuación se mencionan algunos ejemplos de como se utilizan los operadores booleanos en el buscador Excite: Todos los operadores lógicos deberán ir con mayúsculas (AND, OR, NOT, etc) Para buscar por ejemplo las referencias de la película La Guerra de las Galaxias se puede utilizar la siguiente pregunta star AND wars AND movie La búsqueda de palabras compuestas se hará utilizando la primera letra como mayúscula. Ejemplo NFL Quarterbacks.

**Opt in:** Es la aceptación explícita a participar. Típicamente, se utiliza en los programas de mercadeo y ofertas, en donde una acción (como el uso de información personal mas allá del propósito original y primario para el cual fue obtenida) no se lleva a cabo a menos de que un individuo exprese su consentimiento. Es un elemento de elección.

**Opt out:** Es declinar explícitamente la participación. Típicamente, se utiliza en programas de mercadeo y ofertas, en donde una acción (como el uso de información personal mas allá del propósito original y primario para el cual fue obtenida) se lleva a cabo a menos de que un individuo decline explícitamente.

**Oracle:** Lenguaje de programación especializado en la elaboración de bases de datos.

**Organización World Wide Web (W30):** Organización dedicada al desarrollo e implementación de nuevos estándares para el WWW.

**OSI:** Interconexión de Sistemas Abiertos (Open Systems Interconnect). Es el protocolo en el que se apoya Internet. Establece la manera como se realiza la comunicación entre dos computadoras a través de siete capas: Física, Datos, Red, Transporte, Sesión, Presentación y Aplicación.

**Overture:** Llamado anteriormente GoTo.com, Overture fue una de las empresas pioneras en búsquedas comerciales a través de Internet. Vincula el interés de los consumidores con una cartera de anunciantes activos que pagan para que sus empresas aparezcan en las listas de resultados de los principales motores de búsqueda. Esta empresa fue fundada en septiembre de 1997. Desde entonces ha venido desarrollando una estrategia muy agresiva en el mercado publicitario online siendo el pionero en el lanzamiento en el mercado estadounidense del pago por posicionamiento en los buscadores.

## P

**Página de Servidor Activo (ASP):** Tipo especial de página HTML la cual contiene unos pequeños programas (también llamados scripts) los cuales son ejecutados en servidores Microsoft Internet Information Server antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los archivos de este tipo llevan el sufijo .asp.

**Página de Servidor Java (JSP):** Tipo especial de página HTML que contiene unos pequeños programas (también llamados scripts) que son ejecutados en servidores Netscape antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los archivos de este tipo llevan el sufijo .jsp.

**Página Inicial (Homepage):** Es la página web de entrada a un lugar del WWW la cual es considerada la página principal.

**Página Web:** Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del WWW después de obtener la información solicitada. Su contenido puede ir desde un texto corto a un voluminoso conjunto de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. Algunas veces el citado término es utilizado incorrectamente en orden de designar el contenido global de un sitio web, cuando en ese caso debería decirse "sitio web".

**Palmtop (Computadora de Palma):** Ordenador de pequeño tamaño, algo mayor que un paquete de cigarrillos, el cual se puede llevar en la palma de la mano y que, además de otras funciones, permite la conexión con Internet.

**Paquete:** Unidad de datos que se envía a través de una red la cual se compone de un conjunto de bits que viajan juntos. En Internet la información

transmitida es dividida en paquetes que se reagrupan para ser recibidos en su destino.

**Par Trenzado:** Dispositivo parecido al cable telefónico el cual contiene una mayor cantidad de cables. Es el medio físico por el cual pueden conectarse varias computadoras.

**Para (To):** Línea que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico cuya finalidad es designar al destinatario o destinatarios principales de dicho mensaje.

**Pasarela de Correo (Mail Gateway):** Máquina que conecta entre sí a dos o más sistemas (incluso diferentes) de correo electrónico y transfiere mensajes entre ellos. A veces, la transformación y traducción pueden ser muy complejas.

**Password:** Código utilizado para acceder a un sistema restringido. Pueden contener caracteres alfanuméricos e incluso algunos otros símbolos.

**PCMCIA:** Tarjeta estandarizada de expansión, del tamaño de una tarjeta de crédito, utilizada en ordenadores personales. En telecomunicaciones, uno de sus principales usos es la transmisión de mensajes, datos y faxes a través de computadoras portátiles y teléfonos móviles.

**PDA:** Personal Digital Assistant (Asistente Digital Personal) - Ordenador de pequeño tamaño cuya principal función era, en principio, mantener una agenda electrónica. No obstante, cada vez más se va confundiendo con los ordenadores de mano y de palma.

**PDC (Personal Digital Celular):** Celular Digital Personal. Estándar japonés para la telefonía móvil digital en las bandas de 800 MHz y 1500 MHz.

**PDF:** Portable Document Format (Formato de Documento Portable) -- Formato gráfico creado por la empresa Adobe el cual reproduce cualquier tipo de documento en forma digital idéntica, facilitando así la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de archivos PDF. El programa gratuito Acrobat Reader, de Adobe, permite la visualización de los mismos.

**Peer-to-Peer (P2P):** Comunicación bilateral exclusiva entre dos personas a través de Internet para el intercambio de información en general y de archivos en particular (Napster).

**Pérdida de Paquetes:** Pérdida de alguna de las unidades de información, o paquetes, que componen un mensaje transmitido a través de Internet.

**PERL:** Practical Extraction and Report Language - Lenguaje de programación muy utilizado para la elaboración de aplicaciones CGI.

**Petabyte (PB):** Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un PB corresponde a 1.024 billones (2<sup>40</sup>) de bytes. Todavía no se han desarrollado memorias ni dispositivos de almacenamiento de esta capacidad.

**Photoshop:** Programa hecho por Adobe para diseño y manejo de gráficas.

**PHP:** Lenguaje de script diseñado para la creación de páginas web activas (similares a ".ASP" en el mundo MS Windows), muy popular en entornos Unix, aunque existe también versión para sistemas Microsoft. Esta página, por ejemplo, esta programada en PHP bajo un sistema operativo Linux.

**Phracker o Phreak:** Pirata informático especializado en utilizar las redes telefónicas para acceder a sistemas ajenos o a menudo solamente para evitar pagar las facturas telefónicas.

**PICS:** Plataforma para la Selección de Contenidos Internet. Formato de calificación de contenidos de la red. PICS no es en sí mismo un sistema de calificación de contenidos debido a que puede utilizarse para calificar, por ejemplo, la rapidez de descarga de un sitio web o la moralidad de su contenido.

**PIN:** Siglas de Personal Identification Number (Número de Identificación Personal) -- Número secreto asociado a una persona o usuario de un servicio mediante el cual se accede al mismo y podría decirse que es una contraseña numérica.

**PINE:** Programa de correo electrónico organizado por medio de menús mediante los cuales se pueden leer, enviar y administrar mensajes electrónicos.

**Ping:** Packet Internet Groper. Sin lugar a dudas en una red el comando que más se puede llegar a utilizar es ping. Este comando se utiliza para comprobar si una determinada interfaz de red, de nuestra computadora o de otra, se encuentra activa. Su función más habitual es simplemente verificar si una máquina está encendida. Lo que se está haciendo en realidad es mandar paquetes del tipo "echo request", y para los que se devuelven son del tipo "echo reply".

**Piratería de Programas (Software Piracy):** Actividades de copia, distribución o uso de programas informáticos realizadas infringiendo las normas legales que protegen los derechos de propiedad intelectual de sus autores.

**Píxel:** Unidad de medida relacionada al área ocupada por un banner en una página web.

**Plug and Play:** Característica del sistema operativo de un PC en orden de reconocer los dispositivos hardware a él conectados y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Esta capacidad se popularizó a partir de la aparición del sistema operativo Windows 95 de Microsoft, que la incorporaba.

**Plugins:** Programas que se agregan a un navegador del WWW los cuales realizan funciones determinadas. Producen la visualización de archivos multimedia y dan soporte a archivos gráficos no estándares con el visualizador.

**PNG:** El PNG, Gráficos Portátiles de Red (Portable Network Graphics) es un formato de imágenes gráficas comprimidas. El formato GIF está patentado por Compuserve (actualmente propiedad de America Online), y su uso en programas de manejo de imágenes involucra la solicitud de licencias y otras consideraciones legales. (Los usuarios de la Red pueden crear, ver y enviar imágenes GIF libremente, pero no pueden desarrollar programas que las generen o traten sin un acuerdo con Compuserve.) El formato PNG, por otro lado, fue desarrollado por un comité de Internet expresamente para estar libre de patentes. Proporciona varias ventajas sobre el formato GIF. Como un GIF, un archivo PNG está comprimido de modo que no pierda información (lo cual significa que toda la información de la imagen queda restaurada cuando el archivo se descomprime para verlo). El archivo PNG no pretende reemplazar al formato

JPEG, que sí es "de pérdida", pero permite a su creador negociar entre el tamaño del archivo y la calidad de la imagen cuando se comprime la imagen. Comúnmente, una imagen en un archivo PNG puede estar comprimida de un 10 a un 30% más que en formato GIF.

**Política de Uso Aceptable (AUP):** Normas que establecen el uso que se puede hacer de un servidor de información o de una red para un ámbito dado de forma que algunas redes sólo podrán utilizarse para propósitos no comerciales, algunos servidores no permitirán el acceso a determinados grupos de noticias; y algunas empresas no permitirán a sus usuarios acceder al Web.

**Pop-Up:** Formato publicitario el cual consiste en una ventana flotante desplegada en pantalla, sobre la página visitada, al cual se debe hacer click en alguna parte de la misma. El uso excesivo de los "pop-ups" ha creado un nicho en el mercado, con el lanzamiento de programas "Pop-Up Stoppers", que permiten al usuario escoger cuales abrir y cuales no.

**Portal:** Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, compra electrónica, etc.

**Portal Horizontal:** Conjunto de páginas web dirigidas a todo tipo de público y donde se puede conseguir información o servicios sobre gran cantidad de temas. Los portales verticales más populares en Panamá son Latinol y Latinsite; y ambos también ofrecen el servicio de correo electrónico de sitio web (webmail).

**Portal Vertical:** Sitio web especializado en proveer información y servicios para un determinado sector productivo. Son los principales motores de las relaciones comerciales electrónicas entre empresas y también se le conoce como vortal.

**Posting:** Envío de un mensaje a un grupo de noticias o a un BBS.

**Postmaster:** Administrador de Correos. Persona responsable de solucionar problemas en el correo electrónico, responder a preguntas sobre usuarios así como otros asuntos de una determinada instalación.

**Privacidad Bastante Buena (PGP):** Conocido programa de libre distribución, escrito por Phil Zimmermann, el cual impide, mediante técnicas de criptografía, que archivos y mensajes de correo electrónico puedan ser leídos por otros. Puede también utilizarse para firmar electrónicamente un documento o un mensaje, realizando así la autenticación del autor.

**Programa (Software):** Conjunto de instrucciones escritas en un determinado lenguaje (COBOL, C+) que dirigen a un ordenador para la ejecución de una serie de operaciones, con el objetivo de resolver un problema que se ha definido previamente.

**Programa Afiliado:** Forma de negocio ofrecida por muchos sitios web mediante la cual otro sitio web puede afiliarse o formar parte de una red de sitios con el objetivo de vender los productos y servicios ofrecidos por el sitio web principal. Es muy utilizado por los fabricantes de programas Shareware.

**Programas de Dominio Público (Freeware):**

Aplicaciones que pueden obtenerse directamente de Internet con la característica de que no es necesario pagar por su utilización.

**Protocolo:** Descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos ordenadores deben seguir para intercambiar dichos mensajes. Un protocolo puede describir detalles de bajo nivel de las interfaces máquina a máquina o intercambios de alto nivel entre programas de asignación de recursos.

**Protocolo de Acceso a Mensajes de Internet (IMAP):** Protocolo diseñado con el fin de permitir la manipulación de buzones remotos como si fueran locales. IMAP requiere de un servidor que haga las funciones de oficina de correos pero en lugar de leer todo el buzón y borrarlo, solicita sólo los encabezados de cada mensaje. Se pueden marcar mensajes como borrados sin suprimirlos completamente, pues estos permanecen en el buzón hasta que el usuario confirma su eliminación. Un programa característico es Pine.

**Protocolo de Autenticación por Contraseña (PAP):** Protocolo que permite al sistema verificar la identidad del otro punto de la conexión mediante una contraseña.

**Protocolo de Control de Transmisión (TCP):** Forma de comunicación básica de Internet la cual hace posible que cualquier tipo de información (mensajes, gráficos o audio) viaje en forma de paquetes sin que estos se pierdan y siguiendo cualquier ruta posible.

**Protocolo de Datagramas de Usuario (UDP):** Protocolo que no pide confirmación de la validez de los paquetes enviados por la computadora emisora. Este protocolo es actualmente usado para la transmisión de sonido y vídeo a través de Internet. El UDP está diseñado para satisfacer necesidades concretas de ancho de banda y como no reenvía los datos perdidos, es ideal para el tráfico de voz digitalizada debido a que un paquete perdido no afecta la calidad del sonido. Entre las aplicaciones que utilizan este protocolo encontramos a Real Audio.

**Protocolo de Línea Serial Comprimida (CSLIP):** Versión mejorada del SLIP desarrollada por Van Jacobson la cual, principalmente, trata; en lugar de enviar las cabeceras completas de los paquetes; enviar solo las diferencias.

**Protocolo de Líneas Seriales de Internet (SLIP):** Protocolo utilizado para gestionar el protocolo Internet (IP) en líneas seriales tales como circuitos telefónicos o cables RS-232, interconectando dos sistemas SLIP está definido en RFC 1055 pero no es un estándar oficial de Internet y está siendo reemplazado por el protocolo PPP. Esta implementación de TCP/IP por líneas seriales permite conectar un módem a Internet mediante un protocolo SLIP o PPP.

**Protocolo de Oficina de Correos (POP):** Programa cliente que se comunica con el servidor de forma que identifica la presencia de nuevos mensajes, solicita la entre de los mismos y utiliza al servidor como oficina despachadora de correo electrónico cuando el usuario envía una carta. Los mensajes enviados a la aplicación cliente son inmediatamente eliminados del servidor, sin embargo, las aplicaciones modernas pueden omitir este paso. Entre los programas que utilizan dicho protocolo se encuentra Eudora aunque ya

existe el POP-3, el cual es la versión 3.

**Protocolo de Pago Electrónico Seguro (SEPP):** Sistema de pago a través de Internet desarrollado por Netscape y Mastercard.

**Protocolo de Redes de Microcom (MNP):** Protocolo de corrección de errores desarrollado por Microcom el cual es muy usado en comunicaciones a través del módem. Existen varios niveles MNP2 (asíncrono), MNP3 (síncrono) y MNP4 (síncrono).

**Protocolo de Resolución de Dirección de Retorno (RARP):** Protocolo de bajo nivel para la asignación de direcciones IP a máquinas simples desde un servidor en una red física.

**Protocolo de Tiempo Real (RTP):** Protocolo utilizado para la transmisión de información en tiempo real, como por ejemplo audio y vídeo en una videoconferencia.

**Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP):** Protocolo utilizado en la WWW para transmitir las páginas de información entre el programa navegador y el servidor. Se destaca que el HTTP seguro es un protocolo HTTP mejorado con funciones de seguridad con clave simétrica.

**Protocolo de Transmisión de Archivos (FTP):** Método de transferencia de archivos por Internet utilizado para descargar archivos públicos de una computadora remota a un local. A veces es necesario introducir una contraseña la cual puede ser la palabra guest (huésped), o su dirección de correo electrónico. Está asociado con los servidores FTP y directorios (normalmente públicos) de archivos de todo tipo.

**Protocolo Internet (IP):** Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet. La versión actual es IPv4 mientras que en el proyecto Internet2 se intenta implementar la versión 6 (IPv6), la cual permitiría mejores prestaciones dentro del concepto QoS (Quality of Service). Hace referencia a un "número IP", el cual comprende una serie de números específicos divididos en cuatro grupos de valores entre 0 y 255, los cuales se asignan a cada máquina que está conectada a la Red. Un DNS convierte los números IP a nombres comunes.

**Protocolo Punto a Punto (PPP):** Implementación del protocolo TCP/IP por líneas seriales (como en el caso del módem). Es mas reciente y complejo que SLIP.

**Protocolo Simple de Transferencia de Correo (SMTP):** Protocolo que se usa para transferir correo electrónico entre servidores de correo y en vista de que sólo transfiere mensajes entre computadoras, el usuario debe utilizar otro protocolo para acceder los mensajes como POP o IMAP.

**Proveedor de Acceso:** Centro servidor que da acceso lógico a Internet, es decir sirve de pasarela (Gateway) entre el usuario final e Internet.

**Proveedor de Conexión:** Entidad que proporciona y gestiona enlace físico a Internet.

**Proveedor de Servicio de Aplicaciones:** Empresa cuyo objetivo es ofrecer a sus clientes (fundamentalmente pequeñas empresas y usuarios profesionales) los servicios de alquiler, como la alternativa a la compra, de aplicaciones para y a través de la red.

**Proveedor de Servicios de Internet (ISP):**



Organización que provee la conexión de computadoras a Internet, ya sea por líneas dedicadas o por líneas conmutadas. Es una entidad, habitualmente con ánimo de lucro, que además de dar acceso a Internet a personas físicas y/o jurídicas, les ofrece una serie de servicios (hospedaje de páginas web, consultoría de diseño e implantación de webs e Intranets, etc.). Los factores que se deben considerar para elegir un proveedor de Internet son: a) Ancho de Banda (velocidad ofrecida por el proveedor para transmitir datos). b) Tipo de conexión (directa o conmutada). c) Costo por hora, mes o año (tanto de la conexión como del registro del correo electrónico en un servidor). d) Número de usuarios por línea disponible. e) Seguridad (Confianza en la ética del proveedor para respetar los datos de los usuarios).

**Próxima Generación de Internet (NGI):** Proyecto lanzado en 1998 por el Gobierno de los Estados Unidos de América para crear una red Internet más avanzada, rápida, fiable y segura.

**Proxy:** Servidor especial encargado, entre otras cosas, de centralizar el tráfico entre Internet y una red privada, de forma que evita que cada una de las máquinas de la red interior tenga que disponer necesariamente de una conexión directa a la red. Al mismo tiempo contiene mecanismos de seguridad (firewall o cortafuegos) los cuales impiden accesos no autorizados desde el exterior hacia la red privada. También se le conoce como servidor cache.

**Proyecto Gutenberg:** Iniciativa comenzada por Michael Hart en 1971 cuyo objetivo es poner a disposición pública obras escritas significativas que no estuviesen sujetas a derechos de autor.

**Publicación Electrónica:** Método para distribuir cualquier tipo de publicación a través de medios digitales, CD-ROM e Internet fundamentalmente.

**Puente (Bridge):** Dispositivos que tienen usos definidos como interconectar segmentos de red a través de medios físicos diferentes (es usual ver puentes entre un cable coaxial y otro de fibra óptica). Además, pueden adaptar diferentes protocolos de bajo nivel (capa de enlace de datos y física de modelo OSI).

**Puerto:** Número que aparece tras un nombre de dominio en una URL. Dicho número va precedido del signo (dos puntos). Canal de entrada/salida de una computadora.

**Pulsos:** Modo de marcar un número telefónico en el cual cada dígito se representa por tantos números consecutivos como el número.

**Punto de Presencia:** Ciudad donde un Proveedor de Servicios Internet ofrece acceso a la red Internet.

## Q

**Qmail:** Popular programa utilizado generalmente en entorno Linux, para manejar los emails de un servidor. Compite con Sendmail.

**Queue:** Conjunto de paquetes en espera de ser procesados.

**Quick Cam:** Cámara de video digital que se conecta al puerto paralelo de la computadora y permite la realización de una video conferencia utilizando el Internet.

**Quicktime:** Formato popular de video el cual puede desplegar películas, sonido y panoramas envolventes de forma que los objetos pueden girar en la pantalla.

**Quicktime VR:** Los panoramas 360° se realizan con esta tecnología, ensamblando imágenes estáticas para que el usuario pueda rotarlas a su gusto. Para ver estos panoramas, es necesario tener instalado el plug-in Quick Time.

**QWERTY:** QWERTY quiere decir la sucesión de letras QWERTY, que es el comienzo de la fila superior de letras del teclado de un computadora, más común. Un teclado QWERTY es, por tanto, el tipo de teclado que tenemos en nuestros equipos.

## R

**Raíz (Root):** Directorio inicial de un sistema de archivos mientras que en entornos UNIX también se refiere al usuario principal.

**RAM:** Random Access Memory (memoria de acceso aleatorio). Por lo general el término RAM es comprendido generalmente como la memoria volátil (los datos e instrucciones se borran al apagarse la PC) que puede ser escrita y leída. La memoria del equipo permite almacenar datos de entrada, instrucciones de los programas que se están ejecutando en ese momento, los datos resultados del procesamiento y los datos que se preparan para la salida.

**Rastreador de Paquetes Internet:** Programa utilizado para comprobar si un Host está disponible debido a que envía paquetes de control para comprobar si dicho host está activo y los devuelve.

**Rastreador de Seguridad de Internet (ISS):** Programa que busca puntos vulnerables de la red con relación a la seguridad.

**Ratón (Mouse):** Dispositivo electrónico de pequeño tamaño operable con la mano y mediante el cual se pueden dar instrucciones a la computadora, para que lleve a cabo una determinada acción.

**Real Audio:** Programa desarrollado por la empresa norteamericana RealNetworks el cual permite a los usuarios de la WWW escuchar archivos multimedia (audio y video, o solamente audio) en tiempo real (o casi real dependiendo del tiempo de respuesta).

**Realidad Virtual:** Término futurista el cual pretende describir la interacción de los seres humanos en mundos virtuales o simulados creados por programas como el VMRL.

**Rebote (Bounce):** Situación en la cual un mensaje de correo electrónico es devuelto debido a un error en la entrega al destinatario. Generalmente se presenta cuando la dirección del destinatario es inexistente, está mal escrita; o el servidor que recibe los mensajes del destinatario no está conectado al Internet.

**Red (Network):** Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes.

**Red Aislada (Stub Network):** Red que distribuye paquetes desde y hacia sistemas locales; e inclusive, aunque tenga definidas rutas a alguna otra red, no le transmite mensajes.

**Red de Acceso:** Conjunto de elementos que permiten conectar a cada abonado con la central local de la que es dependiente.

**Red de Área Doméstica (HAN):** Conjunto de dispositivos de todo tipo, informáticos (PCs y sus periféricos) o no (electrodomésticos) instalados en un hogar y conectados entre sí. Todos ellos pueden incluso ser operados a distancia mediante Internet.

**Red de Área Local (LAN):** Red cuyas dimensiones no exceden 10 km. como computadoras conectadas en una oficina, en un edificio o en varios. Por ende, pueden optimizarse los protocolos de señal de la red hasta alcanzar velocidades de transmisión de 100 Mbps.

**Red de Área Metropolitana (MAN):** Red que no va más allá de los 100 km. Comprende los equipos de computo y sus periféricos conectados en una ciudad o en varias.

**Red de Área Mundial (WAN):** Red de computadoras conectados entre sí en un área geográfica relativamente extensa. Este tipo de redes suelen ser públicas, es decir, compartidas por muchos usuarios; y pueden extenderse a todo un país o a muchos a través del mundo.

**Red de Área Personal (PAN):** Sistema de red conectado directamente a la piel de forma que la transmisión de datos se realiza por contacto físico.

**Red de la Fundación Nacional de la Ciencia (NSF):** Una de las primeras redes académicas en hacerse cargo del Internet y es actualmente eje central de la misma.

**Red Digital de Servicios Integrados (ISDN):** Servicio mediante el cual las líneas telefónicas pueden transportar señales digitales en lugar de señales analógicas, aumentando considerablemente la velocidad de transferencia de datos a la computadora. ISDN combina servicios de voz y digitales a través de la red en un solo medio, haciendo posible ofrecer a los clientes servicios digitales de datos así como conexiones de voz a través de un solo "cable". Se requiere contar con el equipo y el software necesarios así como la oferta del servicio por parte tanto de la central telefónica local ofrece como del proveedor de servicios de Internet. La velocidad de transferencia que puede alcanzar ISDN es de 128,000 bps, aunque en la práctica las velocidades comunes son de 56,000 o 64,000.

**Red Inalámbrica:** Red que no utiliza como medio físico el cableado sino el aire y generalmente utiliza microondas o rayos infrarrojos.

**Red NASA de Investigación y Educación (NREN):** Proyecto de la NASA (National Aeronautics and Space Administration, de los EE.UU.) cuyo objetivo es la realización de una red en el orden de los gigabits por segundo dedicada al programa HPCC (High Performance Computing and Communications).

**Red Privada Virtual:** Red en la que al menos alguno de sus componentes utiliza la red Internet pero que funciona como una red privada, empleando para ello técnicas de cifrado.

**Red Telefónica Conmutada (RTC):** Red de teléfono diseñada primordialmente para la transmisión de voz, aunque pueda también transportar datos, como es el caso de la conexión a Internet a través de la red conmutada.

**Red Troncal de Multidifusión (Mbone):** Red de banda ancha y alta velocidad que permite actualmente la realización de audio y videoconferencias entre centenares de usuarios remotos a través de varios canales de video y de audio.

**Registro de Internet:** Cualquiera de los organismos delegados por ICANN para temas relacionados con direcciones de la red.

**Revista Electrónica (e-zine):** Cualquier revista publicada en Internet pero muy especialmente se refiere a aquellas que solamente se publican en Internet.

**RFC:** Serie de documentos iniciada en 1967 la cual describe el conjunto de protocolos de Internet y experimentos similares. No todos los RFC (en realidad muy pocos de ellos) describen estándares de Internet pero todos los estándares Internet están escritos en formato RFC. La serie de documentos RFC es inusual en cuanto los protocolos que describen son elaborados por la comunidad Internet que desarrolla e investiga, en contraste con los protocolos revisados y estandarizados formalmente que son promovidos por organizaciones como CCITT y ANSI.

**RFC 822:** Formato estándar Internet para cabeceras de mensajes de correo electrónico. El nombre viene del "RFC 822", que contiene esa especificación (STD 11, RFC 822). El formato 822 era conocido antes como formato 733.

**Rich Media:** Tecnología de medios la cual ha sido desarrollada para repartir multimedia interactiva o espacio creativo ampliado para los usuarios.

**Robots (Arañas):** Programas que viajan en el Web con el fin de indexar páginas y localizar errores con el fin de alimentar a los buscadores. Estos programas son enviados y mantenidos por varias herramientas de búsqueda.

**ROM:** Read Only Memory (memoria de solo lectura) en la cual se almacena ciertos programas e información que necesita la computadora las cuales están grabadas permanentemente y no pueden ser cambiadas por el programador (puede ser leído pero no modificado). Las instrucciones básicas para arrancar una computadora están grabadas aquí y en algunas notebooks han grabado hojas de calculo, basic, etc.

**Router:** Es un dispositivo electrónico que administra el tráfico entre las redes. Las decisiones en cuanto al lugar a donde enviar los datos se hace con base en la información del nivel de red y tablas de direccionamiento.

**RSA:** Algoritmo criptográfico de clave pública y amplia utilización el cual está patentado por los autores que le dan nombre.

**RSYNC:** Herramienta de sincronización de ficheros, que permite que un cliente y un servidor se mantengan sincronizados sin enviar los ficheros modificados y sin que sea necesario mantener un histórico o log de cambios.

**S**

**SAML:** Acrónimo de Security Assertion Markup Language. Entorno basado en XML diseñado para facilitar el intercambio de información de autenticación y autorización entre los diferentes componentes de la infraestructura de seguridad informática. Define los componentes necesarios para

garantizar que cualquier aplicación u entorno pueda intercambiar la información sobre autenticación (identificación de usuarios) y autorización (control de acceso). La adopción de este estándar podría ser un gran paso para facilitar la adopción de los entornos de single sign-on (identificación única del usuario en un único punto, independiente de la aplicación utilizada).

**Scanner:** Aparato, el cual debe ser conectado en un puerto específico, que hace posible la conversión a formato digital de cualquier documento impreso o escrito.

**Script:** Secuencia de comandos que se le dan a un módem con el propósito de configurarlo (velocidad, compresión de datos, etc) o para realizar tareas específicas (llamar al proveedor, colgar, etc). A veces es necesario modificar un script o cadena de inicio la cual establece las condiciones iniciales del módem (por ejemplo cambiar ATDT que establece una línea telefónica por tonos a ATDP que indica una línea telefónica por pulsos, etc.).

**Sector de arranque:** Parte de un disco reservada para el bootstrap loader de un sistema operativo, un pequeño programa en lenguaje de máquina que reside en la ROM y que se ejecuta automáticamente cuando la PC es reiniciada o apagada, después de algunas pruebas básicas de hardware el programa llama a otros programas mayores que a su vez llaman al sistema operativo.

**Secuencia de video (Streaming Video):** Método de transmisión de imágenes en movimiento (una película) a través de Internet. Las imágenes, que pueden ser pregrabadas o emitidas en directo y pueden ir acompañadas de sonido, se transmiten comprimidas para optimizar el tiempo de envío. El usuario, que debe contar con un programa de visualización de las mismas, normalmente integrado en su navegador, las recibe a medida que van llegando. Si las imágenes van con sonido, a este tipo de transmisión se le denomina streaming media.

**Sendmail:** Programa servidor de correo electrónico en servidores UNIX.

**Serial:** Para referirse a sitios que ofrecen números seriales, códigos de acceso y "parches" utilizados para violar la encriptación y los códigos de seguridad que protegen las copias de los programas legalmente instalados.

**Servicio de Información de Área Amplia (WAIS):** Servicio de información distribuida, anterior al WWW, que permitía hacer preguntas en lenguaje simple, la búsqueda indexada para obtener información con rapidez y un mecanismo de retroalimentación de información relevante para permitir que los resultados de una búsqueda inicial repercutiesen en búsquedas subsiguientes.

**Servicio General de Radio por Paquetes (GPRS):** Servicio de comunicación de telefonía móvil basado en la transmisión de paquetes el cual puede transmitir a una velocidad de hasta 114 Kbps y permite la conexión a Internet.

**Servidor:** Un nodo de red que proporciona servicios a PCs clientes; por ejemplo, acceso a archivos, centro de impresión o ejecución remota.

**Servidor de Correo (Mail Server):** Dispositivo especializado en la gestión del tráfico de correo electrónico.

**Servidor de Nombres de Dominio (DNS):**

Servidores automáticos utilizados en el Web cuya tarea es convertir nombres fáciles de entender (como [www.mercadeoelectronico.com](http://www.mercadeoelectronico.com)) a números IP (como 147.523.52.26).

**Servidor de Noticias:** Servidor de Internet cuya misión es distribuir los grupos de noticias.

**Servidor Seguro:** Tipo especial de servidor diseñado con el propósito de dificultar, en la mayor medida posible, el acceso de personas no autorizadas a la información en él contenida. Se destaca que un tipo de servidor seguro especialmente protegido es el utilizado en las transacciones de comercio electrónico.

**Servidor Web:** Computadora dedicada a gestionar el uso de la red por otras computadoras llamadas clientes la cual contiene archivos y recursos que pueden ser accedidos desde otras computadoras o terminales.

**Serving:** Proceso de un servidor en el cual se distribuye información de Internet, tal como las páginas web y los correos.

**Servlet:** Pequeña aplicación Java (applet) la cual se ejecuta en un servidor web y se envía al usuario junto a una página web con objeto de realizar determinadas funciones, tales como el acceso a bases de datos o la personalización de dicha páginas web.

**Sesión Remota:** Uso de los recursos de una computadora desde una terminal la cual no se encuentra cercana a dicha computadora.

**Shareware:** Programas que pueden ser obtenidos por Internet en computadoras con archivos de dominio público. La regla de su uso es que solicitar su pago después de un periodo de evaluación (por lo regular 30 días).

**Shockwave:** Programa para Netscape el cual permite hacer presentaciones de multimedia (con audio, video, etc) a través del web.

**Sistema Anfitrión (Host System):** Servidor que nos provee de la información que requerimos para realizar algún procedimiento desde una aplicación cliente a la que tenemos acceso de diversas formas (Telnet, FTP, WWW, Correo Electrónico, etc.). Al igual que cualquier computadora conectada a Internet, debe tener una dirección o número IP y un nombre.

**Sistema de Archivos de Alto Rendimiento (HPFS):** Sistema que utiliza el OS/2 opcionalmente para organizar el disco duro en lugar del habitual de FAT.

**Sistema de Información Basado en Web (WIS):** Sistema de proceso de la información que tienen como base tecnologías WWW.

**Sistema de Localización Global (GPS):** Sistema de localización geográfica vía satélite capaz de dar la localización de una persona u objeto dotado de un transmisor-receptor GPS con una precisión mínima de 10 metros. Es un sistema desarrollado y operado por el Departamento de Defensa de los EE.UU. Rusia tiene un sistema propio y la Unión Europea proyecta desarrollar el suyo.

**Sistema de Mensajes Cortos (SMS):** Servicio de envío y recepción de mensajes escritos de pequeño tamaño a través del teclado y la pantalla de los teléfonos móviles. Para agilizar su escritura y disminuir el coste del envío está dando lugar a una forma específica y abreviada de escritura.

Gracias a este servicio se puede enviar y recibir e-mails desde un teléfono GSM.

**Sistema Global para Comunicaciones Móviles (GSM):** Sistema compatible de telefonía móvil digital desarrollado en Europa con la colaboración de operadores, Administraciones Públicas y empresas. Permite la transmisión de voz y datos. Existe compatibilidad entre redes y, por ende, un teléfono GSM puede funcionar teóricamente en todo el mundo. En EEUU está situado en la banda de los 1900MHZ y es llamado DCS-1900.

**Sistema Operativo (OS):** Programa especial el cual se carga en un ordenador tras ser encendido y cuya función es gestionar los demás programas, o aplicaciones, que se ejecutarán en dicho ordenador, como, por ejemplo, un procesador de texto o una hoja de cálculo, o la impresión de un texto en una impresora o una conexión a Internet.

**Sistema Operativo en Disco (MS-DOS):** Fue el primer sistema operativo para ordenadores personales el cual se basa en mandatos que se escriben línea por línea y fue desarrollado por Bill Gates para IBM. Se destaca que antes de la aparición de los ordenadores personales IBM desarrolló otro DOS para ordenadores anteriores.

**Sistema Operativo en Red (NOS):** Software que administra los recursos de una red; normalmente proporciona servicios para compartir archivos e impresoras, correo electrónico, seguridad, etc.

**Sitio Web (Web Site):** Conjunto de páginas web que comparten un mismo tema e intención y que generalmente se encuentra en un sólo servidor. Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

**SLIP (Línea Serie IP):** Se utiliza este protocolo para llamar al IP en líneas seriales como son los circuitos telefónicos o cables RS-232, interconectando dos sistemas: SLIP está definido en RFC 1055 pero no es un estándar oficial de Internet y se está reemplazando por el protocolo PPP.

**SMTP (Protocolo Simple de Transferencia de Correo):** Dicho protocolo es definido en STD 10, RFC 821, y se usa para la transferencia de correo electrónico entre computadoras. Es un protocolo de servidor a servidor, de forma que para poder leer los mensajes se deben utilizar otros protocolos.

**Snail Mail (Correo Caracol):** Término peyorativo referido al servicio público o privado de correo postal, en el cual se compara su velocidad de entrega con la del correo electrónico.

**Sniffer (Husmeador):** Programa que busca una cadena numérica o de caracteres en los paquetes que atraviesan un nodo con el objetivo de conseguir alguna información y normalmente se usa con fines ilegales.

**SNMP:** Acrónimo de Simple Network Management Protocol. Protocolo estándar para la administración de red en Internet. Prácticamente todos los sistemas operativos, routers, switches, módems cable o ADSL módem, firewalls, etc. se ofrecen con este servicio.

**Sociedad Internet (ISOC):** Organización cuyos miembros dan el soporte y regulan al Internet. La

Internet Society (<http://info.isoc.org>) fue creada en 1992 como una organización profesional sin ánimo de lucro que facilita y da soporte a la evolución técnica de Internet, estimula el interés y forma a las comunidades científica y docente, a las empresas y a la opinión pública acerca de la tecnología, usos y aplicaciones de Internet y promueve el desarrollo de nuevas aplicaciones para el sistema. Esta sociedad ofrece un foro para la discusión y la colaboración en el funcionamiento y uso de la infraestructura global. La ISOC está presente en muchos países conformando comités llamados capítulos.

**Software:** Conjunto de programas, documentos, procesamientos y rutinas asociadas con la operación de un sistema de computadoras, es decir, la parte intangible o lógica de una computadora.

**Software Libre:** Programas desarrollados y distribuidos según la filosofía de dar al usuario la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar dichos programas (Linux es un ejemplo de esta filosofía). El software libre no es siempre software gratuito (equivocación bastante habitual que tiene su origen en que la palabra inglesa free significa tanto "libre" como "gratuito").

**Spam:** Envío masivo, indiscriminado y no solicitado de publicidad a través de correo electrónico.

**Spiders (o arañas):** El más conocido es Google aunque también se encuentran aquí Altavista, Alltheweb, Mamma, MetaCrawler y otros. Cada uno consiste en un software y miles de servidores que rastrean toda la Internet bajando y guardando todas las páginas que encuentran. El texto de cada página es "desarmado" y alojado en una base de datos relacional. En un proceso obviamente mucho más complejo que lo ahora explicado, se correlaciona cada palabra (o grupos de palabras) con las direcciones [URL's] de las páginas. Cuando el navegante pregunta mediante una o varias palabras, los servidores del spider ubican dichas palabras en sus bases de datos e informan el listado de URL's que responden a la consulta. O sea que esto equivale a una búsqueda en el texto completo de la página almacenada. Todo se hace electrónicamente. Ya sea encontrar, bajar y desarmar las páginas como luego encontrar e informar las coincidencias. Para que el navegante pueda conocer de qué se trata un cierto link, el spider le muestra una "descripción" que es un trozo de texto cortado de la página en los alrededores de las palabras clave que se han utilizado en la búsqueda.

**Spoofing:** Procedimiento que cambia la fuente de origen de un conjunto de datos en una red, por ejemplo, adoptando otra identidad de remitente con el fin de engañar a un servidor firewall.

**SQL:** Structured Query Language -- Es un lenguaje especializado de programación que permite realizar consultas (queries) a bases de datos. La mayoría de las aplicaciones de bases de datos complejas y muchas otras más pequeñas pueden ser manejadas usando SQL. Cada aplicación de base de datos tiene su propia versión de SQL, agregando algunas funcionalidades específicas para esa aplicación, sin embargo todas las bases de datos compatibles con SQL soportan el mismo subconjunto de rutinas SQL.

**Squid:** Servidor caché/proxy (HTTP, FTP, WAIS y Gopher) de alta capacidad y rendimiento, con código

frente abierto, muy utilizado en entornos Unix y servidores dedicados.

**SSL:** Secure Socket Layer -- Protocolo creado por Netscape con el fin de hacer posible la transmisión cifrada y segura de información a través de la red debido a que sólo el servidor y el cliente podrán entender un determinado texto. Utiliza una llave de 50 hasta 128 bits.

**SUDO:** Utilidad UNIX que posibilita delegar privilegios de administrador a ciertos usuarios y para ciertas tareas concretas. Se trata de un programa muy útil que permite otorgar privilegios especiales muy específicos sin proporcionar la clave de administrador.

**Sysop:** System Operator -- Persona responsable del funcionamiento de un sistema o de una red.

## T

**T-1:** Una línea dedicada capaz de transferir datos a 1,544,000 bits - por-segundo. Teóricamente una T-1 a su máxima capacidad de transmisión transporta un megabyte en menos de 10 segundos. Sin embargo, esto no es lo suficiente rápido para pantallas completas con movimiento general, para las cuales se requiere al menos 10,00,000 bits- por-segundo. Una T-1 es el medio más rápido comúnmente usado para realizar conexiones a Internet.

**T-3:** Es una conexión a través de una línea conmutada capaz de transmitir datos a 44,736,000 bits por segundo. Esto es más que suficiente para desplegar video en pantalla completa con movimiento continuo.

**Tabla de Localización de Archivos:** Sistema de organización de archivos en discos duros el cual es muy usado en las PC.

**Talk:** Protocolo que permite a dos personas conectadas a terminales situadas en dos lugares distintos comunicar por escrito entre sí en tiempo real.

**Tasa Mínima de Transmisión de Información Ofrecida (CIR):** Es el tasa mínima de transmisión de información que garantiza el operador telefónico al cliente (normalmente el proveedor de acceso). El resto del ancho de banda está sujeto al estado de la red y las necesidades del operador telefónico.

**Teclado extendido:** Es el que tiene 101 ó 102 teclas. Las primeras computadoras personales tenían un teclado que incorporaba letras, números y signos, con algo más de 80 teclas, a su lado, se incorporó el conjunto de teclas de números, por lo que recibió la nueva denominación.

**Tecnología de Transacción Segura (STT):** Sistema desarrollado por Microsoft y Visa para el comercio electrónico en Internet.

**Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (ICT):** Conjunto de herramientas, habitualmente de naturaleza electrónica, utilizadas para la recogida, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información.

**Telecommuter (Teletrabajador):** Persona que utiliza redes de telecomunicación para trabajar desde un lugar que no es la oficina de su empresa, accediendo a los sistemas de información de ésta.

**Telnet:** Servicio de Internet en el cual el usuario de



conecta de forma remota a otro ordenador, como si se hiciera desde un terminal local.

**Terabyte (TB):** Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, etc.) equivalente a algo más de mil billones de bytes, concretamente 1,024 (2<sup>40</sup>). Se destaca que todavía no se han desarrollado memorias de esta capacidad aunque sí dispositivos de almacenamiento.

**Thread:** Serie de mensajes relacionados entre sí en un grupo de noticias.

**Tiempo Internet (i-Time):** Denominación que se refiere a la velocidad con la que se han sucedido los acontecimientos en Internet durante los primeros años de su expansión comercial y social, que comenzó en 1995. En este sentido, según algunos un "año Internet" equivaldría a entre tres y cinco años de calendario.

**Tienda Virtual:** Página web donde se pueden realizar compras electrónicas en la cual le solicitará una serie de datos al usuario en orden de ejecutar la transacción.

**TIFF:** (Formato de Archivo de Imagen con Etiquetas) Formato gráfico utilizado para representar archivos con el fin de ser visualizados por los programas navegadores más habituales de forma que se requiere instalar en éstos un plugin específico.

**Token Passing:** Protocolo utilizado en redes Arcnet y Token Ring el cual está basado en un esquema libre de colisiones, dado que la señal (token) viaja de un nodo o estación al siguiente nodo. Con esto se garantiza que todas las estaciones tendrán la misma oportunidad de transmitir y que un sólo paquete viajará a la vez en la red.

**Token Ring (Red de Anillo):** Red local desarrollada por IBM la cual utiliza el protocolo de acceso Token Passing, un ancho de banda entre de 4 y 16 Mbps y una topología de anillo.

**Topología de Anillo:** Topología en donde las estaciones de trabajo se conectan físicamente en un anillo, terminando el cable en la misma estación de donde se originó.

**Topología de Bus:** Topología en donde todas las estaciones se conectan a un cable central llamado "bus". Este tipo de topología es fácil de instalar y requiere menos cable que la topología de estrella.

**Topología de Estrella:** Topología en donde cada estación se conecta con su propio cable a un dispositivo de conexión central, ya sea a un servidor de archivo o a un concentrador o repetidor.

**Topología de Red:** Se refiere a cómo se establece y se cablea físicamente una red. La elección de la topología afectará la facilidad de la instalación, el costo del cable y la confiabilidad de la red. Existen tres topologías principales de red anillo, bus y estrella.

**Tráfico:** Número de personas que visitan un sitio web.

**Transacción Electrónica Segura (SET):** Protocolo creado y publicado por Visa y MasterCard con el fin de permitir la realización de transacciones electrónicas (compraventas fundamentalmente) a través de la red.

**Transferencia de Archivos:** Copia de un archivo desde un ordenador a otro a través de una red de

computadoras.

**Trojan Horse:** Programa informático que lleva en su interior la lógica necesaria para que el creador del programa pueda acceder al interior del sistema en el que se introduce de manera subrepticia (de ahí su nombre).

**TSR:** Acrónimo de Terminate and Stay Resident program. Programa que permanece cargado en memoria aún cuando no esté corriendo y que es rápidamente invocado para realizar una tarea específica mientras está operando otro programa.

**Tunneling:** Término que se aplica al uso de la Red como parte de una red privada segura. Transporte de paquetes Multicast a través de dispositivos y Routers unicast. Los paquetes multicast se encuentran encapsulados como paquetes normales de esta manera pueden viajar por Internet a través de dispositivos que solo soportan protocolos unicast.

U

**UDP:** Acrónimo de User Datagram Protocol. Protocolo dentro del TCP/IP que convierte mensajes de datos en paquetes para su envío vía IP pero no verifica que hayan sido entregados correctamente.

**UMTS:** Sistema multimedia de banda ancha que soportará todo lo que actualmente puede ofrecer la tecnología con o sin hilos de forma que facilitará información, imágenes y gráficos directamente a los usuarios.

**Unicast:** Comunicación establecida entre un solo emisor y un solo receptor en una red.

**Unidad Aritmético/Lógica:** Esta unidad realiza cálculos (suma, resta, multiplicación y división) y operaciones lógicas (comparaciones). Transfiere los datos entre las posiciones de almacenamiento. Tiene un registro muy importante conocido como: Acumulador ACC Al realizar operaciones aritméticas y lógicas, la UAL mueve datos entre ella y el almacenamiento. Los datos usados en el procesamiento se transfieren de su posición en el almacenamiento a la UAL. Los datos se manipulan de acuerdo con las instrucciones del programa y regresan al almacenamiento. Debido a que el procesamiento no puede efectuarse en el área de almacenamiento, los datos deben transferirse a la UAL. Para terminar una operación puede suceder que los datos pasen de la UAL al área de almacenamiento o varias veces.

**Unidad de control:** Es en esencia la que gobierna todas las actividades de la computadora, así como el CPU es el cerebro de la computadora, se puede decir que la UC es el núcleo del CPU. Supervisa la ejecución de los programas Coordina y controla al sistema de cómputo, es decir, coordina actividades de E/S. Determina que instrucción se debe ejecutar y pone a disposición los datos pedidos por la instrucción. Determina donde se almacenan los datos y los transfiere desde las posiciones donde están almacenados. Una vez ejecutada la instrucción la Unidad de Control debe determinar donde pondrá el resultado para salida ó para su uso posterior.

**Unidad de Paquete:** Pequeño programa situado entre la tarjeta de red y el programa de TCP de manera que proporciona un interfaz estándar que

los programas pueden usar como si se tratase de una unidad de disco.

**Unidad Máxima de Recepción (MRU):** Se refiere al máximo tamaño del paquete de datos para algunos protocolos de Internet.

**Unidad Máxima de Transmisión (MTU):** Máximo tamaño del paquete de datos en protocolos IP como el SLIP.

**UNIX:** Sistema operativo especializado en capacidades de multiusuario y multitarea. Fue la base inicial de Internet. Entre sus características más importantes se encuentran: Redireccionamiento de Entrada/Salida Alta portabilidad al estar escrito en lenguaje C, lo que lo hace independiente del hardware. Interface simple e interactivo con el usuario Sus componentes básicos son: Kernel Parte del sistema operativo que reside permanentemente en memoria. Dirige los recursos del sistema, memoria, E/S de archivos y procesos. Shell Intérprete de comandos. Interpreta y activa los comandos o utilidades introducidos por el usuario. Es un programa ordinario (ejecutable) cuya particularidad es que sirve de interface entre el Kernel y el usuario. Es también un lenguaje de programación (similar al C), y como tal permite el usar variables, estructuras sintácticas, entradas/salidas etc. Programas La shell es un caso especial de programa. Son programas que son partes estándar de Unix (comandos de sistema, utilidades, etc), programas de usuario (compilados) y shell scripts (comandos y sentencias interpretadas por una shell).

**Unix to Unix Decoding (UUDECODE):** Programa utilizado para convertir archivos ASCII (archivo de texto) enviados por correo electrónico (codificados con UUENCODE), a un formato binario.

**Unix to Unix Encoding (UUENCODE):** Método para convertir archivos binarios a formato ASCII (archivo de texto) para que puedan ser enviados vía correo electrónico. En los últimos años está siendo sustituido por programas tipo ZIP que son más eficientes desde el punto de vista de la compresión de los datos.

**URL:** Acrónimo de Uniform Resource Locator. Es el sistema de direcciones en Internet. El modo estándar de escribir la dirección de un sitio específico o parte de una información en el Web.

**USB:** Universal Serial Bus - Estándar utilizado en las PCs con el fin de reconocer los dispositivos hardware (impresora, teclado, etc.) y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Elimina la necesidad de instalar adaptadores en la PC.

**Usenet:** Sistema de redes que transmite miles de grupos de noticias en forma de foros de charla globales y públicos sobre muchos temas diversos. Actualmente Usenet transmite más de 14.000 grupos de noticias sobre los más diversos tópicos.

**Usuario:** Persona que tiene una cuenta en una determinada computadora por medio de la cual puede acceder a los recursos y servicios que ofrece una red. Un usuario que reside en una determinada computadora tiene una dirección única de correo electrónico.

**Utilitario:** Programa diseñado para realizar una función particular, problemas muy enfocados o relacionados con el manejo del sistema.



**V42.bis:** Protocolo de detección de errores y comprensión de datos que puede mejorar la velocidad de un enlace vía módem hasta en un 400%.

**Ventana de Recepción:** Parámetro de TCP que determina la cantidad máxima de datos que puede recibir el ordenador que actúa como receptor.

**VERONICA:** Very Easy Rodent Oriented Net-wide Index to Computerized Archives -- Desarrollado en la Universidad de Nevada, Veronica es una base de datos constantemente actualizada de nombres de casi todos los menús de miles de servidores gopher.

**Video Conferencia:** Sistema que permite la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de una red; ya sea en una red de área local (LAN) o global (WAN). El hardware necesario se compone de a) tarjeta de sonido y vídeo, vídeo cámara, micrófono y bocinas. La velocidad de transmisión lograda actualmente es de 10 cuadros por segundo y se incluye un soporte vía módem.

**Video Digital para Emisión (DVB):** Formato de video digital que cumple los requisitos para ser considerado como Difusión (Broadcast) de forma que puede ser emitido en cualquiera de los sistemas de televisión existentes. Nuevo estándar en dispositivos de almacenamiento masivo con formato de CD pero que llega a decuplicar su capacidad.

**Video por Demanda:** Servicio asincrónico que provee al usuario el acceso a material de vídeo almacenado de forma digital en servidores remotos.

**Vínculo (Link):** Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet; o bien la acción de realizar dicho salto.

**Vínculos Recíprocos:** Enlaces hipertexto entre dos sitios web establecidos ya sea por razones de cortesía o por razones contractuales.

**Virtual:** Término de frecuente utilización en el mundo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones el cual designa dispositivos o funciones simulados.

**Virtual Basic Script (VBScript):** Lenguaje de programación para WWW desarrollado por Microsoft. Se destaca que VBScript y JavaScript de Netscape son muy similares.

**Virus:** Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Este tipo de programas pueden actuar de diversas maneras como son: a) Solamente advertir al usuario de su presencia, sin causar daño aparente. b) Tratar de pasar desapercibidos para causar el mayor daño posible. c) Aduenarse de las funciones principales (infectar los archivos de sistema). El CERT es un organismo que proporciona soporte a los administradores de sistemas en situaciones de este tipo.

**Virus en correo electrónico:** Los virus no pueden viajar en mensajes de correo electrónico, ya que únicamente utilizan el formato de 7 bits para transferir texto. La única manera en que pueden viajar es por archivos binarios que se envían mediante un anexo (attachment) al mensaje de texto (y que

el MIME convierte automáticamente). Es recomendable revisar estos archivos con un antivirus antes de su lectura.

**Visita:** Recorrido que un usuario o un internauta hace por un sitio web dado. Dicho recorrido puede ser corto o largo en el tiempo, accediéndose a una o más páginas del sitio web visitado y pudiendo ser controlado desde éste por medio de cookies, lo que significa un riesgo para la intimidad del usuario. Desde el punto de vista publicitario el concepto de visita y su medición es de gran importancia.

**Visita Única:** Unidad de medida neta relacionada al recorrido hecho por los usuarios en un sitio web dado la cual está basada en la cantidad de direcciones IP o computadoras "únicas" que visitaron al sitio en un determinado período de tiempo (1 mes).

**Visual Basic:** Lenguaje de programación de Microsoft orientado a eventos y utilizado principalmente en el WWW para realizar consultas a bases de datos de Microsoft como Fox Pro, SQL-Server, etc., que funcionan en servidores de Windows NT.

**VoIP:** La Voz sobre IP (VoIP, Voice over IP) es una tecnología que permite la transmisión de la voz a través de redes IP en forma de paquetes de datos. La Telefonía IP es una aplicación inmediata de esta tecnología, de forma que permita la realización de llamadas telefónicas ordinarias sobre redes IP u otras redes de paquetes utilizando un PC, gateways, teléfonos IP y teléfonos estándares. En general, servicios de comunicación - voz, fax, aplicaciones de mensajes de voz - que son transportadas vía redes IP, Internet normalmente, en lugar de ser transportados vía la red telefónica convencional.



**Wi-Fi / Wireless Fidelity:** Es un protocolo de comunicación inalámbrica de área local cuyo nombre técnico es 802.11b, y en su nuevo estándar el 802.11g. Ofrece interconexión entre 10 equipos y acceso inalámbrico a Internet. También conocido como Airport, está diseñado para su utilización en hogares, pequeñas, medianas y grandes empresas, así como en todo tipo de lugares públicos.

Wi-Fi fue creado en 1997 por el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos (IEEE) de Estados Unidos en respuesta al protocolo Bluetooth, desarrollado unos años antes por la sueca Ericsson. Su creación recibió muy pronto el apoyo de la Wireless Ethernet Compatibility Alliance (WECA), organización que se encarga de confirmar la compatibilidad entre los productos de sus asociados. Fundada por 3Com, Cisco Systems, Intersil, Agere Systems, Nokia y Symbol Technologies, aquellos productos certificados por WECA llevan en sus cajas el logotipo de Wi-Fi con el objetivo de facilitar la búsqueda de infraestructura que finalmente formará una red inalámbrica.

**Wi Max:** Wi Max (Worldwide Interoperability for Microwave Access), está llamada a ser la tecnología inalámbrica que sustituya el Wi Fi actual. La principal ventaja de esta tecnología, que utiliza la propuesta de estándar 802.16a, se encuentra en que ofrece mayor ancho de banda y alcance. Wi-Max permitirá aprovechar el desarrollo IT en bandas de espectro libre y mediante las economías de escala, se desarrollarán soluciones

completas que integren el wireless fijo y móvil; esto es, tanto dentro de una LAN como en conectividad LAN-to-LAN. Empresas como Intel y Alcatel han anunciado alianzas estratégicas que impliquen la definición, estandarización, desarrollo, integración y marketing de la tecnología Wi Max. En la actualidad la tecnología Wi Max no está totalmente desarrollada. Hoy Wi Max no es un estándar, y tiene limitaciones en la movilidad, porque el Wi Max actual sólo soporta velocidades de 55 km. por hora, para ofrecer voz sobre IP. En torno a Wi Max aún faltan por resolver cuestiones como la situación regulatoria, los altos costos de una tecnología emergente y los espacios en los cuales montar la infraestructura de enlace.

**WAIS -- Wide Area Information Servers:** (Servidores de Información de Área Amplia) Servicio de información distribuida, anterior al WWW, que permitía hacer preguntas en lenguaje simple, la búsqueda indexada para obtener información con rapidez y un mecanismo de retroalimentación de información relevante para permitir que los resultados de una búsqueda inicial repercutiesen en búsquedas subsiguientes.

**WAN (Wide Area Network):** (Red de Área Amplia) Red de ordenadores conectados entre sí en un área geográfica relativamente extensa. Este tipo de redes suelen ser públicas, es decir, compartidas por muchos usuarios.

**WAP -- Wireless Application Protocol:** (Protocolo de Aplicación de Telefonía Inalámbrica) Protocolo que permite a los usuarios de teléfonos móviles el acceso a servidores web especializados, visualizando la información en el visor del teléfono.

**Ware:** Copias piratas de los programas. Versiones de software protegido a las que se ha retirado fraudulentamente la protección.

**Wav:** Extensión de tipo de formato de sonido. Tamaño variable que depende de si es de 8 o 16 bits, si es sonido estéreo o mono, etc.

**Web Hosting:** El servicio de Web Hosting consiste en el almacenamiento de datos, aplicaciones o información dentro de servidores diseñados para llevar a cabo esta tarea. Los servidores a su vez se encuentran dentro de un edificio denominado IDC. PanamaCOM ofrece los beneficios de contar con una infraestructura para hospedar y administrar de forma remota desde un sitio web hasta una aplicación compleja de uso crítico.

**Webmail:** Servicio que permite gestionar el correo electrónico desde un sitio web el cual es de gran utilidad para personas que tienen que desplazarse con frecuencia y lo ofrecen habitualmente los proveedores de acceso a Internet. Entre los más utilizados están www.hotmail.com y www.yahoo.com

**Webmaster:** Administrador de Web - Persona responsable de la gestión y mantenimiento de un servidor web, principalmente desde el punto de vista técnico; por lo que no debe ser confundido con un editor de web.

**Webring:** Conjunto de sitios web, normalmente dedicados a un tema específico, que el usuario puede recorrer.

**WHOIS:** Programa que permite a los usuarios hacer búsquedas en una base de datos sobre personas y otras entidades de Internet, tales como dominios, redes y sistemas centrales.

**Windows:** Sistema operativo desarrollado por la empresa Microsoft cuyas diversas versiones (3.1, 95, 98, NT, 2000, XP, ME) dominan de forma abrumadora el mercado de las computadoras personales, aunque no se puede decir lo mismo del mercado de redes corporativas.

**WML -- Wireless Markup Language:** (Lenguaje de Marcado para Telefonía Inalámbrica) Lenguaje en el que se escriben las páginas que aparecen en las pantallas de los teléfonos móviles y los asistentes personales digitales (PDAs) dotados de tecnología WAP. Es una versión reducida del lenguaje HTML que facilita la conexión a Internet de dichos dispositivos.

**Word:** Programa extremadamente popular de la empresa Microsoft, el cual permite la elaboración de documentos en texto.

**World Wide Web (WWW):** Sistema de información distribuido, basado en hipertexto, cuya función es buscar y tener acceso a documentos a través de la red de forma que un usuario podrá accederla mediante un navegador web. Fue creada a principios de los años 90 por Tim Berners-Lee, investigador en el CERN, Suiza y la información puede ser de cualquier formato (texto, gráfico, audio, imagen fija o en movimiento).

**Worm (Gusano):** Programa informático que se autoduplica y autopropaga. En contraste con los virus, los gusanos suelen estar especialmente escritos para redes. Los gusanos de redes fueron definidos por primera vez por Shoch & Hupp, de Xerox, en la revista ACM Communications (Marzo 1982). El primer gusano famoso de Internet apareció en Noviembre de 1988 y se propagó por sí solo a más de 6.000 sistemas a lo largo de Internet.

**WYSIWYG -- What you see is what you get:** (Lo que ves es lo que tienes) Técnica que ofrece la reproducción exacta en pantalla de un texto tal como aparecería después en formato impreso.

## X

**X.400 (X.400):** Estándares de CCITT e ISO para correo electrónico. Utilizados principalmente en Europa y Canadá, se han ido integrando progresivamente en Internet.

**X25:** Protocolo de transmisión de datos muy usado en Iberpac. Establece circuitos virtuales, enlaces y canales.

**xDSL -- x Digital Subscriber Line:** (Líneas de Suscripción Digital) Tecnología de transmisión que permite que los hilos telefónicos de cobre convencionales transporten hasta 16 Mbps (megabits por segundo) mediante técnicas de compresión. Hay diversos modalidades de esta tecnología, tales como ADSL, HDSL y RADSL, siendo la ADSL la más utilizada actualmente.

**XML -- eXtensible Markup Language:** (Lenguaje Extensible de Marcado) Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en el WWW a través de estándares y formatos comunes, de manera que tanto los usuarios de Internet como programas específicos (agentes) puedan buscar, comparar y compartir información en la red. El formato de XML es muy parecido al del HTML aunque no es una extensión ni un componente de éste.

**Xmodem:** Protocolo utilizado para transferir archivos de un servidor a una computadora conectada vía modem, el cual es principalmente usado para extraer archivos de un BBS.

## Y

**Yahoo!:** Buscador/Directorio de Internet. Yahoo! esta ordenado por categorías. Este trabajo lo hacen editores humanos, y por lo general el número de páginas indexadas no es mayor que otros buscadores. El motor de búsqueda que usa Yahoo es Inktomi, para complementar su directo-

rio. Fue uno de los primeros buscadores en Internet, y sigue siendo uno de los más populares, aunque ya menos usado que Google. [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

**YModem:** Es un protocolo de corrección de errores para módems. El funcionamiento se basa en la transmisión de paquetes de datos mayores para obtener mayor eficiencia. Los módems preparados para funcionar con este protocolo enviarán paquetes de 1024 bytes. Los paquetes recibidos correctamente no son procesados, aquellos que tengan algún error en recepción serán retransmitidos.

**Ytalk:** Programa en ambiente UNIX similar al IRC que permite la comunicación en tiempo real entre varios usuarios.

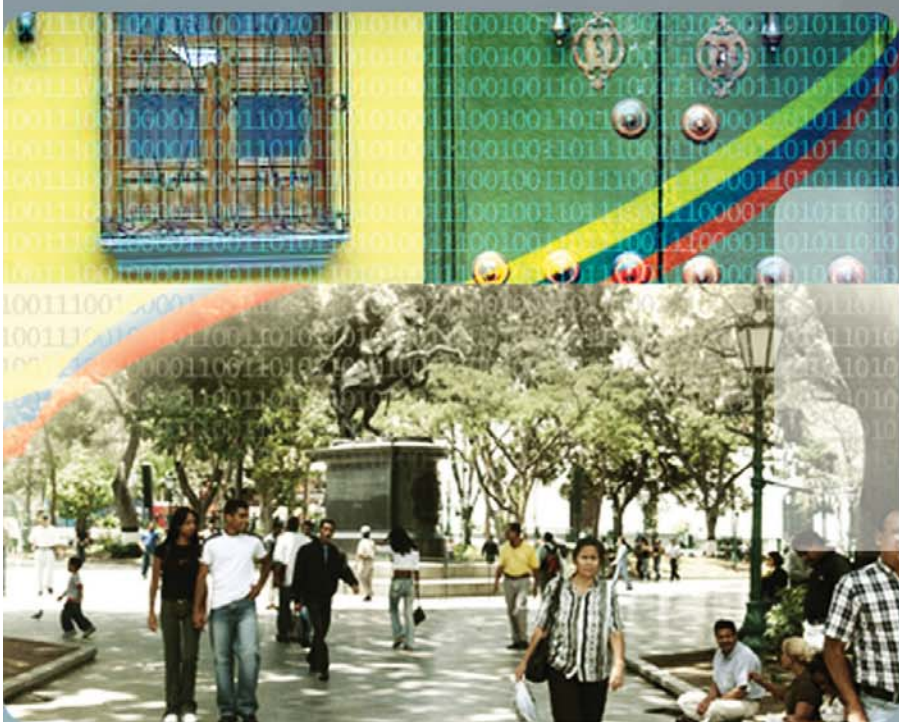
## Z

**ZIP:** Esto se refiere a la acción de comprimir en un solo archivo a un grupo de archivos que por lo general se comprimen también para que ocupen el menor espacio posible en nuestra computadora y aminore el tiempo en que se transmiten a través de Internet. Dentro de las aplicaciones más utilizadas de este tipo tenemos el PKZIP, WinZIP, NetZIP, etc. El resultado final es un archivo único con extensión ".zip" el cual para poder leer tenemos que revertir el proceso, o sea descomprimirlo utilizando los mismos programas.

**Zips (Zips drivers)** Medio externo de almacenamiento físico de la información, portátil, con mayor capacidad de almacenaje que disquetes y algunos discos duros. Ver medios de almacenamiento.

**Zmodem:** Protocolo utilizado para transferir archivos de un servidor a una computadora conectada vía modem, el cual es principalmente usado para extraer archivos de un BBS. Más rápido que Xmodem.





ANEXOS

# ¿Cómo acceder a una página Web en cinco pasos?

- 1** Una página web es un documento electrónico escrito en un lenguaje de computador llamado HTML (siglas del inglés que significan Hypertext Markup Language, o Lenguaje de Marcación de Hipertexto, en español). Para poder acceder a una página Web debes utilizar un programa denominado Navegador.

## ¿Qué simbolizan los botones del navegador?

**Atrás** -- Vuelve a la página anterior.

**Adelante** -- Regresa a la siguiente página, desde una página a la que hayas hecho clic para volver atrás.

**Inicio** -- Te lleva a la página de inicio definida en las preferencias del navegador.

**Recargar o Actualizar** -- Descargan la página web nuevamente desde el servidor.

**Detener** -- Detiene la carga de la página actual por el navegador.

**Imprimir** -- Permite imprimir la página que está siendo vista en el navegador.

- 2** Cada página tiene una dirección única que se denomina una URL (del inglés Uniform Resource Locator, en español Localizador Uniforme de Recursos), que identifica su ubicación en el servidor.

Aquí puede ver cómo se interpretan las diferentes partes de una Dirección de Internet:

**<http://www.gobiernoonlinea.gob.ve>**

**http://** -- Abreviatura de Hypertext Transfer Protocol (Protocolo de Transferencia de Hipertexto, en inglés), esto indica que se trata de un documento o directorio hipertexto.

**www.** -- Esto indica que se trata de una página en la World Wide Web (Internet).

**gobiernoonlinea.gob.ve** -- Se llama el nombre de dominio, e indica el nombre, el tipo de la organización y el país

- 3** Para acceder por ejemplo a la página: <http://www.gobiernoonlinea.gob.ve>. debes buscar en el computador que estás utilizando el símbolo de algún navegador: Internet Explorer, Netscape, Mosaic, Opera...
- 4** Una vez que hayas entrado a la página de inicio, debes escribir la dirección o URL en la barra de direcciones del explorador.
- 5** Posteriormente podrás acceder a la página deseada y navegar dentro de ella, haciendo clic a los vínculos o documentos enlazados a la información que contiene la página. Para profundizar los conocimientos en este y otros temas relacionados con la tecnología, te invitamos a visitar nuestra página [www.formacionenlinea.edu.ve](http://www.formacionenlinea.edu.ve) A través de la página Web de Formación en Línea se brinda a los docentes y al público en general, una serie de cursos virtuales en el área de las Tecnologías de la Información.

# ALCALDÍAS DIGITALES

## Mapas y leyendas

N°	Capital	Municipios	Estado
1	Caracas	Libertador	Distrito Capital
2	La Esmeralda	Alto Orinoco	Amazonas
3	Isla Ratón	Autana	Amazonas
4	Maroa	Maroa	Amazonas
5	Barcelona	Simón Bolívar	Anzoátegui
6	El Tigre	Simón Rodríguez	Anzoátegui
7	Lecherías	Diego Bautista Urbaneja	Anzoátegui
8	San Fernando de Apure	San Fernando	Apure
9	La Victoria	José Félix Ribas	Aragua
10	El Consejo	José Rafael Revenga	Aragua
11	El Limón	Mario Briceño Iragorry	Aragua
12	San Sebastián	San Sebastián	Aragua
13	Turmero	Santiago Mariño	Aragua
14	La Colonia Tovar	Tovar	Aragua
15	Villa de Cura	Zamora	Aragua
16	Sabaneta	Alberto Arvelo Torrealba	Barinas
17	Barinas	Barinas	Barinas
18	Obispos	Obispos	Barinas
19	Ciudad Bolivia	Pedraza	Barinas
20	Libertad	Rojas	Barinas
21	El Cantón	Andrés Eloy Blanco	Barinas
22	Ciudad Bolívar	Heres	Bolívar
23	Maripa	Sucre	Bolívar
24	Güigüe	Carlos Arvelo	Carabobo
25	Guacara	Guacara	Carabobo
26	Tocuyito	Libertador	Carabobo
27	Los Guayos	Los Guayos	Carabobo
28	Puerto Cabello	Puerto Cabello	Carabobo

# ALCALDÍAS DIGITALES

## Mapas y leyendas

N°	Capital	Municipios	Estado
29	San Joaquín	San Joaquín	Carabobo
30	Tinaquillo	Falcón	Cojedes
31	Macapo	Lima Blanco	Cojedes
32	Libertad	Ricaurte	Cojedes
33	Las Vegas	Rómulo Gallegos	Cojedes
34	San Carlos	San Carlos	Cojedes
35	Curiapo	Antonio Díaz	Delta Amacuro
36	Pedernales	Pedernales	Delta Amacuro
37	San Juan de los Cayos	Acosta	Falcón
38	San Luis	Bolívar	Falcón
39	Capatárida	Buchivacoa	Falcón
40	Yaracal	Cacique Manaure	Falcón
41	Punto Fijo	Carirubana	Falcón
42	La Vela de Coro	Colina	Falcón
43	Dabajuro	Dabajuro	Falcón
44	Pedregal	Democracia	Falcón
45	Pueblo Nuevo	Falcón	Falcón
46	Churuguara	Federación	Falcón
47	Jacura	Jacura	Falcón
48	Santa Cruz de Los Taques	Los Taques	Falcón
49	Mene de Mauroa	Mauroa	Falcón
50	Santa Ana de Coro	Miranda	Falcón
51	Chichiriviche	Monseñor Iturriza	Falcón
52	Palmasola	Palmasola	Falcón
53	Cabure	Petit	Falcón
54	Píritu	Píritu	Falcón
55	Mirimire	San Francisco	Falcón
56	Tucacas	Silva	Falcón



# ALCALDÍAS DIGITALES

## Mapas y leyendas

N°	Capital	Municipios	Estado
57	La Cruz de Taratara	Sucre	Falcón
58	Tocópero	Tocópero	Falcón
59	Santa Cruz de Bucaral	Unión	Falcón
60	Urumaco	Urumaco	Falcón
61	Puerto Cumarebo	Zamora	Falcón
62	Chaguaramas	Chaguaramas	Guárico
63	Valle de La Pascua	Leonardo Infante	Guárico
64	Santa María de Ipire	Santa María de Ipire	Guárico
65	Zaraza	Pedro Zaraza	Guárico
66	Duaca	Crespo	Lara
67	Sarare	Simón Planas	Lara
68	La Azulita	Andrés Bello	Mérida
69	El Vigía	Alberto Adriani	Mérida
70	Santa Cruz de Mora	Antonio Pinto Salinas	Mérida
71	Aricagua	Aricagua	Mérida
72	Canaguá	Arzobispo Chacón	Mérida
73	Ejido	Campo Elías	Mérida
74	Tucaní	Caracciolo Parra Olmedo	Mérida
75	Santo Domingo	Cardenal Quintero	Mérida
76	Guaraque	Guaraque	Mérida
77	Arapuey	Julio César Salas	Mérida
78	Torondoy	Justo Briceño	Mérida
79	Mérida	Libertador	Mérida
80	Timotes	Miranda	Mérida
81	Santa Elena de Arenales	Obispo Ramos de Lora	Mérida
82	Santa María de Caparo	Padre Noguera	Mérida
83	Pueblo Llano	Pueblo Llano	Mérida
84	Mucuchíes	Rangel	Mérida

# ALCALDÍAS DIGITALES

## Mapas y leyendas

N°	Capital	Municipios	Estado
85	Bailadores	Rivas Dávila	Mérida
86	Tabay	Santos Marquina	Mérida
87	Lagunillas	Sucre	Mérida
88	Tovar	Tovar	Mérida
89	Nueva Bolivia	Tulio Febres Cordero	Mérida
90	Zea	Zea	Mérida
91	Mamporal	Buroz	Miranda
92	Charallave	Cristóbal Rojas	Miranda
93	Los Teques	Guaicaipuro	Miranda
94	Río Chico	Páez	Miranda
95	Guarenas	Plaza	Miranda
96	Cúa	Urdaneta	Miranda
97	Guatire	Zamora	Miranda
98	San Antonio	Acosta	Monagas
99	Caicara	Cedeño	Monagas
100	Punta de Mata	Ezequiel Zamora	Monagas
101	Paraguachí	Antolín del Campo	Nueva Esparta
102	Boconoito	San Genaro de Boconoito	Portuguesa
103	El Playón	Santa Rosalía	Portuguesa
104	Villa Bruzual	Turén	Portuguesa
105	Río Caribe	Arismendi	Sucre
106	Yaguaraparo	Cajigal	Sucre
107	Tunapuy	Libertador	Sucre
108	Irapa	Mariño	Sucre
109	Güiria	Valdez	Sucre
110	La Grita	Jáuregui	Táchira
111	San Josecito	Torbes	Táchira
112	Boconó	Boconó	Trujillo

# ALCALDÍAS DIGITALES

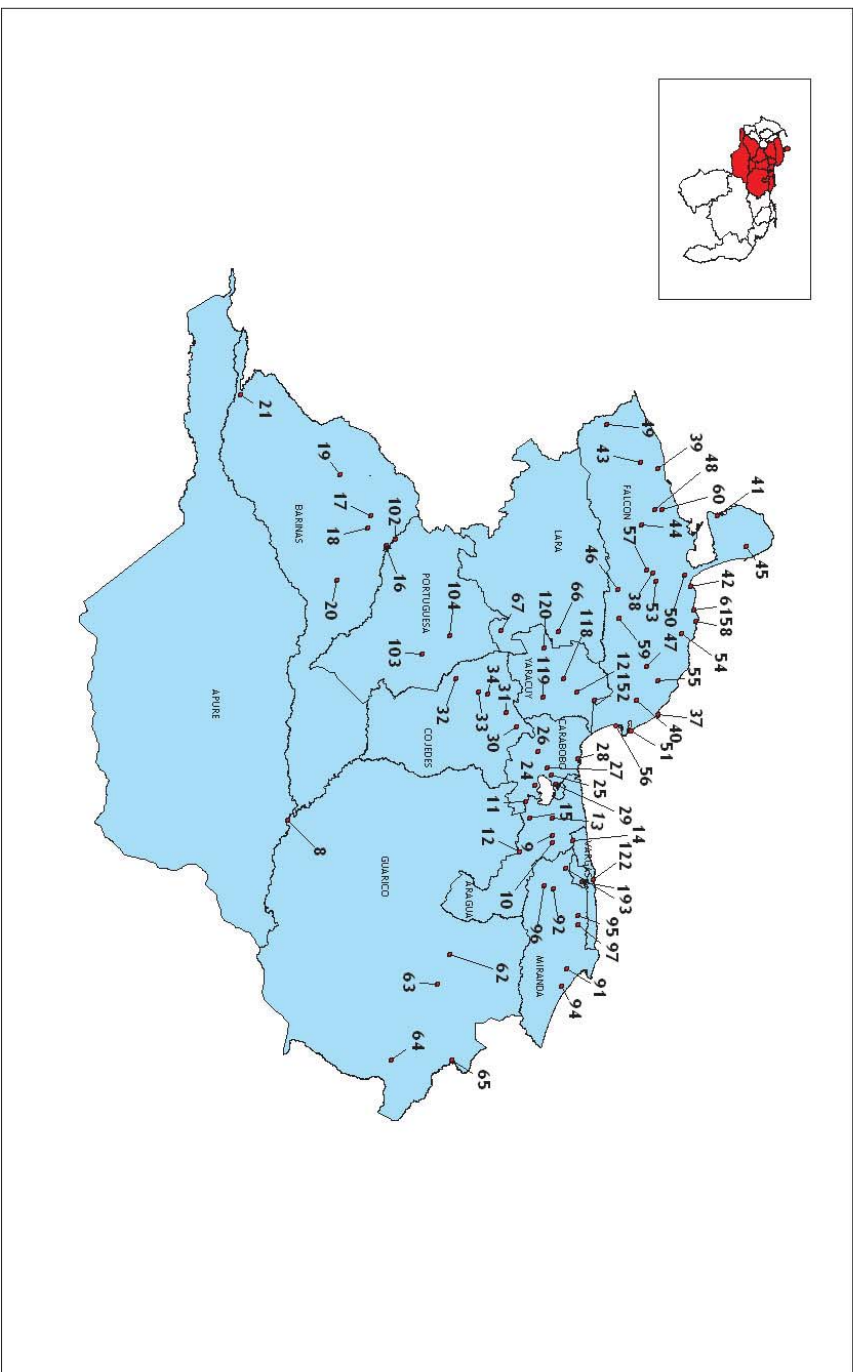
## Mapas y leyendas

N°	Capital	Municipios	Estado
113	Campo Elías	Juan Vicente Campo Elías	Trujillo
114	Pampán	Pampán	Trujillo
115	Trujillo	Trujillo	Trujillo
116	La Quebrada	Urdaneta	Trujillo
117	Valera	Valera	Trujillo
118	Independencia	Independencia	Yaracuy
119	Nirgua	Nirgua	Yaracuy
120	Urachiche	Urachiche	Yaracuy
121	Farriar	Veroes	Yaracuy
122	La Guaira	Vargas	Vargas
123	San Timoteo	Baralt	Zulia
124	Maracaibo	Maracaibo	Zulia
125	Los Puertos de Altagracia	Miranda	Zulia

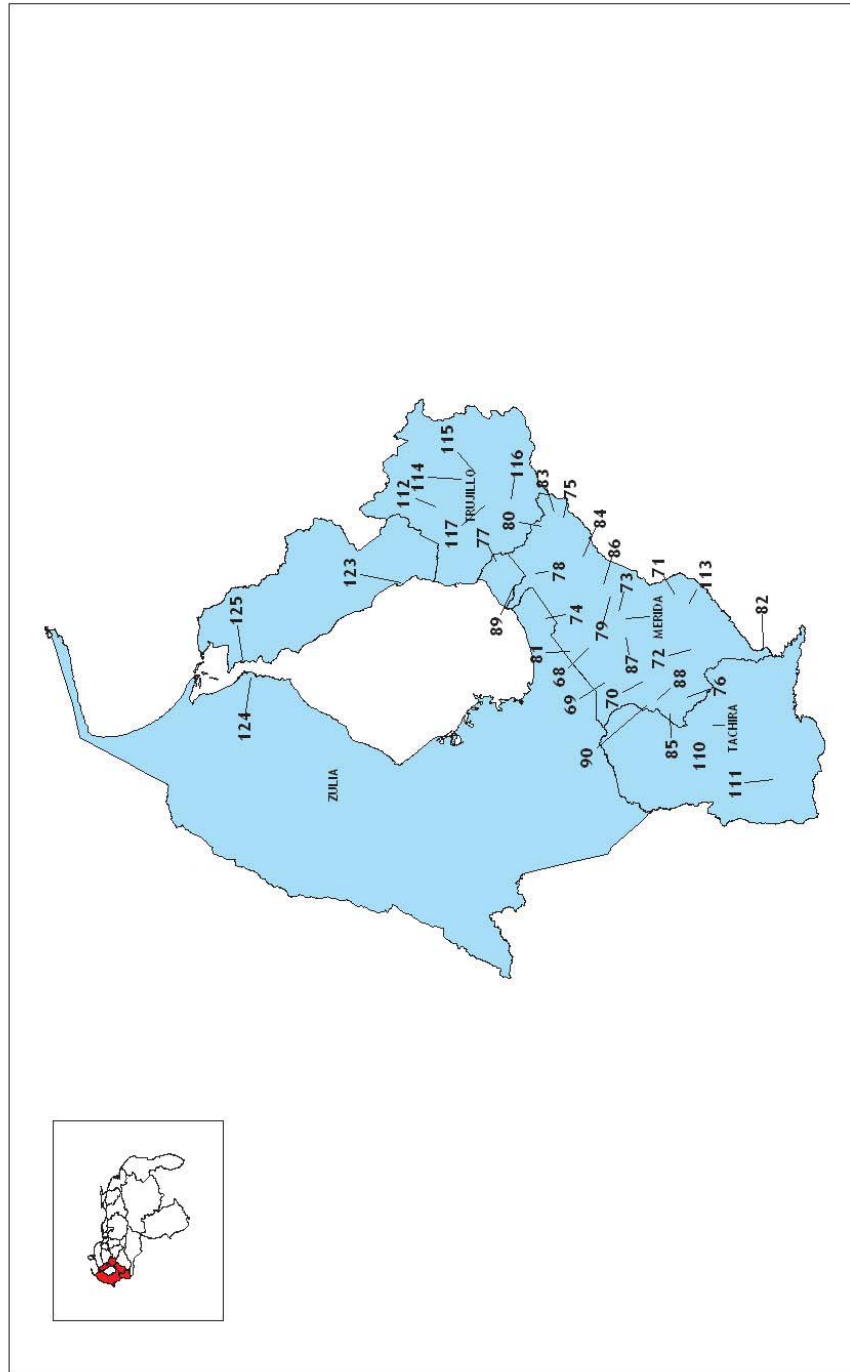
**República Bolivariana de Venezuela**  
**Ministerio de Ciencia y Tecnología**  
**Centro Nacional de Tecnologías de Información**

# Proyecto: Alcaldía Digital

(Enero, 2005)







## Proyecto: Alcaldía Digital (Enero, 2005)

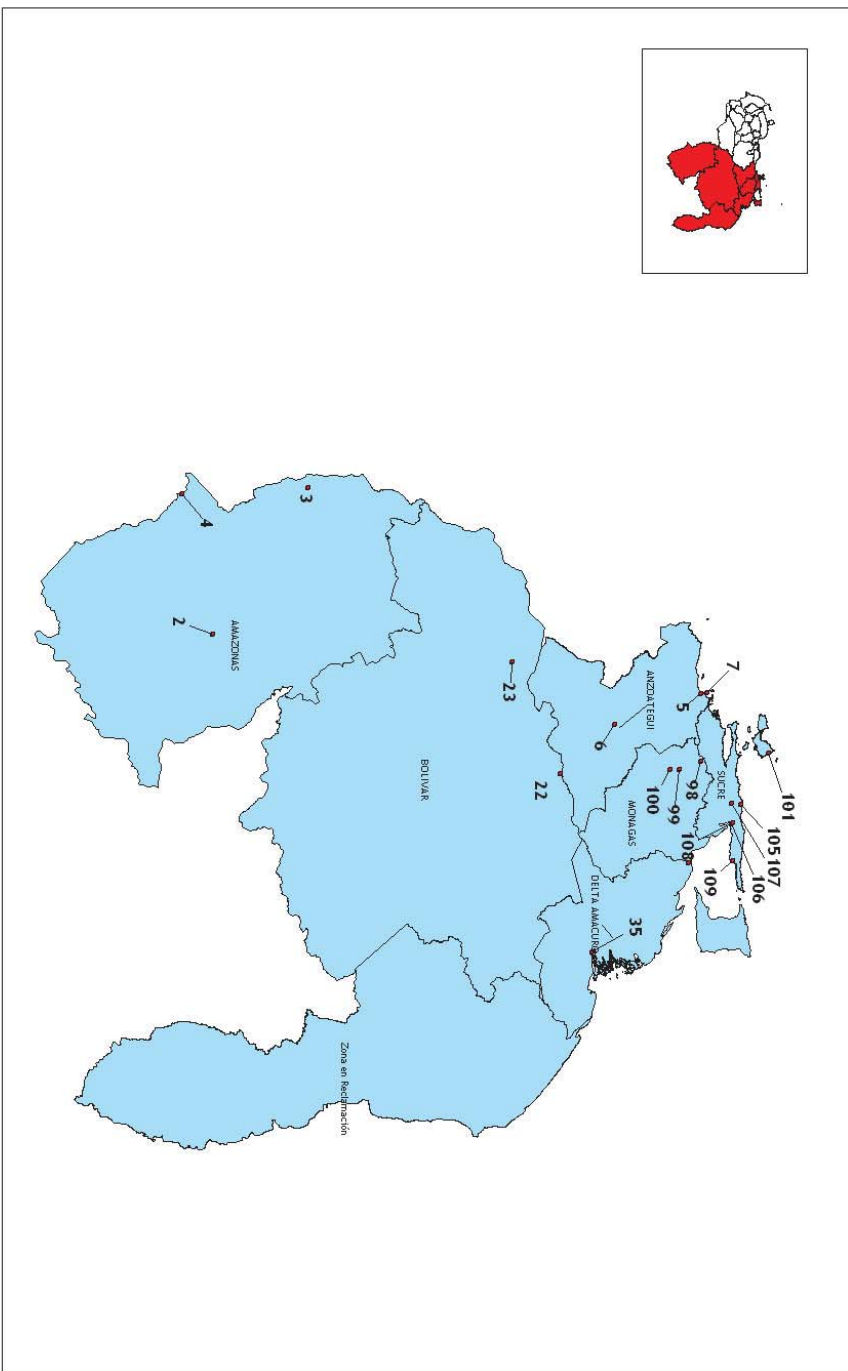


República Bolivariana de Venezuela  
Ministerio de Ciencia y Tecnología  
Centro Nacional de Tecnologías de Información



República Bolivariana de Venezuela  
Ministerio de Ciencia y Tecnología  
Centro Nacional de Tecnologías de Información

## Proyecto: Alcaldía Digital (Enero, 2005)





# GOBIERNO EN LÍNEA

## ¡¡¡Visita...!!!

# [www.gobiernoenlinea.gob.ve](http://www.gobiernoenlinea.gob.ve)

**Facilita información sobre servicios y procedimientos de la Administración Pública a través de sus secciones.**

### **Secciones:**

**Perfil de Venezuela:** Información referente a nuestro país.

**Directorio del Estado:** Información general de las Instituciones y Organismos Públicos.

**Noticias:** Más de 60 noticias diarias de diferentes fuentes de medios de comunicación públicos y privados, organismos gubernamentales y análisis de la situación política, social y económica del País.

**Trámites:** Información sobre los requisitos necesarios para realizar cualquier trámite o diligencia en las Instituciones del Estado.

**Legislación:** Marco jurídico venezolano.

Gobierno en Línea - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda



Dirección <http://www.gobiernoenlinea.ve/misc/index.html>

Centro Nacional  
de Tecnologías  
de Información



Página Principal

Venezuela

Perfil

Presidente

Estructura

Políticas

Directorio del Estado

Gobierno al Día

Acciones  
Gubernamentales

Noticias

Buscar

Caracas, 23/09/2004

"No basta vencer es preciso conservar."

Simón Bolívar



**Presidente Hugo Chávez invita a retomar el diálogo para alcanzar la paz en Colombia**

Durante el recorrido que hizo por el T0-1, dijo que todos los esfuerzos por disminuir los niveles de violencia en Colombia, y que afectan a los más de dos mil kilómetros de frontera, serán realizados en la medida que

Constitución

Consejo de...

Resolución de la OEA...

Ministerio  
de Ciencia y Tecnología

Gobierno  
Bolivariano



# [www.gobiernoenlinea.gob.ve](http://www.gobiernoenlinea.gob.ve)



# ABRIENDO CAMINOS ENTRE PUEBLO Y CONOCIMIENTO



El MCT enfoca sus esfuerzos en la vinculación de actores e instituciones para crear y consolidar redes abiertas, flexibles y procesos de trabajo integrados y fluidos, donde el conocimiento satisfaga demandas, aporte soluciones y contribuya a dinamizar el aparato productivo venezolano.

Ministerio de  
Ciencia y  
Tecnología

Gobierno  
Bolivariano

