******



**GLOSARIO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre del proyecto: | *Smart Parking* | | |
| Alias del proyecto: | *Smart\_Parking\_App* | | |
| Versión: | *1.0* | Fecha última modificación: | *25/11/2016* |

## APK

Un archivo con extensión .apk (Application Package File) es un paquete para el sistema operativo Android. Este formato es una variante del formato JAR de Java y se usa para distribuir e instalar componentes empaquetados para la plataforma Android para Smartphone y tablets.

## HTML

HTML, siglas de HyperText Markup Language («lenguaje de marcas de hipertexto»), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, entre otros.

## PHOTOSHOP

Es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes y domina este sector de tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.

## ACCESIBILIDAD

Posibilidad de acceso a los contenidos por cualquier persona independientemente de sus capacidades físicas. A nivel visual está determinada, entre otras cosas, por el tamaño de los textos y botones y por el contraste que estos elementos tienen con el fondo. Una app accesible también hace referencia a una correcta programación del código que permite.

## APP

Es el nombre usado comúnmente para referirse a las aplicaciones, que surge de acortar el vocablo inglés application. Es una pieza de software que se ejecuta en teléfonos móviles y tabletas.

## COMPILAR

Es la acción de empaquetar un código. El resultado de compilar el código de una aplicación es el archivo final que está listo para ser subido a la tienda.

## CONTEXTO DE USO

Entorno general conformado por la ubicación y espacio físico que rodea al usuario y al dispositivo. El contexto de uso determina, además, la forma en que estos dos componentes se relacionan e interactúan entre sí.

## CSS

Siglas de Cascading Style Sheets, que en español sería «Hojas de estilo en cascada». Ya sea en archivos separados o dentro del código HTML, este lenguaje determina la apariencia visual de una web o aplicación web definiendo, entre otras cosas, los colores y tamaños de fuente.

## DENSIDAD DE PANTALLA

Es la cantidad de píxeles por espacio físico que tiene una pantalla. Generalmente se mide en «píxeles por pulgada» o DPI por las siglas en inglés de Dots per inch. Las densidades son diferentes por cada modelo de móvil y se dividen por lo general en bajas, medias o altas, denominación que puede variar dependiendo del sistema operativo.

## ESCENARIO

Se refiere a la combinación de contexto de uso y «Persona». Determina la manera como un usuario se relaciona con el móvil en una situación específica.

## EXPERIENCIA DE USUARIO O UX

Concentra las emociones y percepciones que tiene una persona al usar una interfaz o producto. En el caso de las apps, está influida por un conjunto de factores que determinan si la experiencia es positiva o negativa, entre ellos, la accesibilidad, diseño visual, diseño de interacción y usabilidad.

## FEEDBACK

Es la respuesta, generalmente inmediata, de la interfaz para mantener al usuario informado de las acciones que acaba de realizar. En este sentido, puede ser la confirmación de éxito o de error obtenida al ejecutar una tarea y puede manifestarse a través de avisos o por medio de elementos visuales más sutiles.

El feedback también puede referirse a las observaciones y comentarios de usuarios, que sirven como parámetros o indicadores para mejorar una app.

## INTERFAZ O UI

La interfaz o User Interface es la capa que existe entre el usuario y el dispositivo, que le permite interactuar con este último. En las aplicaciones se trata del componente gráfico que contiene elementos que producen reacciones al pulsarlos y permiten al usuario realizar tareas, como también, aquellos estáticos sobre los cuales se interpretan los contenidos.

## JAVASCRIPT

Lenguaje de programación utilizado principalmente en proyectos web como sitios o aplicaciones, que muchas veces actúa en conjunto con HTML y CSS para dotarlos de funcionalidad.

## LIBRERÍA

En programación, se llama así al conjunto de código externo que puede aprovecharse para conseguir determinados comportamientos. Tiene relación directa con el lenguaje de programación elegido.

## MONETIZAR

Acción de obtener rédito económico. En una aplicación, tiene que ver con las formas de obtener ingresos de ella y está directamente relacionada con el modelo de negocio y la estrategia comercial.

## MÓVIL

También llamado (teléfono) celular en algunos países de América Latina, es un artefacto electrónico de tamaño variable donde funcionan las aplicaciones y estamos casi seguros de que tienes uno en tu mano o bolsillo ahora mismo.

## PERSONA

Personificación de los usuarios que surge como resultado de estudios basados en su comportamiento y características etnográficas. Esta investigación está basada en los patrones comunes que se detectan en los usuarios. El concepto de «Persona» fue creado por Cooper y es una herramienta habitual en el diseño de interacción.

## SISTEMA OPERATIVO O SO

Es el software que contiene cada uno de los teléfonos y sobre el cual se ejecutan las aplicaciones. Las distintas versiones de Android, iOS y Windows Phone, son ejemplos de sistemas operativos.

## USABILIDAD

En su sentido más amplio, está relacionada con la eficacia y eficiencia de la interfaz de una aplicación para permitir a un usuario determinado realizar una tarea o cumplir un objetivo. La usabilidad no puede analizarse de forma aislada, ya que está vinculada con un contexto particular y un usuario específico; por tanto, está directamente asociada a la experiencia de usuario.

## USUARIO

El usuario es quien realiza interacciones con la aplicación a través de su interfaz. Es el foco del llamado «diseño centrado en el usuario» que tiene como eje sus necesidades, para proponer soluciones que resuelvan los problemas, considerando sus emociones y expectativas.

## AJAX

Proviene del inglés Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript y XML con ejecución asíncrona). Al fin y al cabo, AJAX es una forma de desarrollo o programación de aplicaciones web que combina: - Una presentación basada en los estándares XHTML y CSS - Utiliza el DOM para interactuar con la página web - Para el intercambio de datos se basa en XML y XSLT - Solicita datos a un servidor de forma asíncrona utilizando XMLHttpRequest - Junta todo y lo presenta al usuario utilizando JavaScript.

## APLICACIONES WEB

Son las aplicaciones que los usuarios acceden a ellas mediante un servidor web a través de Internet o de una Intranet mediante un navegador web.

## CSS FRAMEWORK

Es una colección de ficheros de hojas de estilo que se utiliza para hacer que el desarrollo de páginas web basadas en estándares XHTML y CSS sea rápido y sencillo.

## DESARROLLADOR WEB (PROGRAMADOR WEB)

Un desarrollador web es un creador de páginas web que enfoca su trabajo en el desarrollo interno del funcionamiento de una página web. Las técnicas usadas normalmente por estos son:

HTML CSS JavaScript (jQuery, ExtJS) GWT Bases de datos (MySQL, SQL Server, Oracle) Lenguajes de programación del lado del servidor: ASP.NET, PHP, JSP.

## DIRECCIÓN IP

Una dirección IP es la identificación numérica de un ordenador conectado a Internet. Estas son escritas a menudo como 4 grupos de 3 números (IPv4). Los nombres de dominio utilizan las direcciones IP como su dirección de forma que los navegadores Web puedan encontrarlos en Internet.

## DISEÑADOR WEB

Un diseñador web es una persona que diseña la parte visible de la página web: concepto, imágenes, estilo, etc. definiendo así parte de los requisitos de uso de ésta. Normalmente hacen uso de editores WYSIWYG más que escribir el código HTML directamente.

Hacen uso de los siguientes programas: Programas de diseño: InDesign, Photoshop, Fireworks Dreamweaver (HTML y CSS).

## DISEÑO

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera dentro del diseño multimedia.

## HTACCESS

Es el nombre por defecto del fichero de configuración de Apache a nivel de un directorio. El fichero .htaccess configura al directorio donde se encuentra con cosas como protección por contraseña, redirecciones de URLs, y bastantes más parámetros.

## HTTP

Protocolo de Transferencias de Hipertexto (Hypertext Transfer Protocol). Son el conjunto de reglas utilizado para el intercambio de información en la Web. Cuando forma parte de una URL, le dice al agente de usuario que protocolo utilizar para obtener la información.

## HTTPS

Protocolo de Transferencia de Hipertexto sobre SSL (Secure Socket Layer). Es un protocolo TCP/IP utilizado por los servidores Web para transferir y mostrar contenido Web de forma segura. Los datos transmitidos son encriptados de manera que no se pueden leer por nadie a excepción del receptor. HTTPS es usado por cualquier sitio Web que este recopilando información sensible de sus clientes como información bancaria o de compra. Si estás haciendo una transacción online, deberías asegurarte de que esta se lleva a cabo sobre HTTPS para que los datos permanezcan seguros y se transmitan de forma segura.

Puedes saber cuándo una página está utilizando HTTPS de dos formas: Aparecerá un icono de candado en el panel de la ventana del navegador. La URL empezará con https://

## PHP

Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

## MySQL

Es un sistema de gestión de bases de datos relacional desarrollado bajo licencia dual GPL/Licencia comercial por Oracle Corporation y está considerada como la base datos open source más popular del mundo [1] [2], y una de las más populares en general junto a Oracle y Microsoft SQL Server, sobre todo para entornos de desarrollo web.

## Node.js

Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor (pero no limitándose a ello) basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con I/O de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como, por ejemplo, servidores web. [2] Fue creado por Ryan Dahl en 2009 y su evolución está apadrinada por la empresa Joyent, que además tiene contratado a Dahl en plantilla.

## Apache CORDOVA

Es un framework que nos permite desarrollar aplicaciones para diversos dispositivos con el uso de HTML, CSS y JAVASCRIPT.

## XAMPP

Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl. El nombre proviene del acrónimo de X (para cualquiera de los diferentes sistemas operativos), Apache, MySQL, PHP, Perl. Desde la versión "5.6.15", XAMPP cambió la base de datos de MySQL A MariaDB. El cual es un fork de MySQL con licencia GPL.

## RASPBERRY PI

Es un computador de placa reducida, computador de placa única o computador de placa simple (SBC) de bajo coste desarrollado en Reino Unido por la Fundación Raspberry Pi, con el objetivo de estimular la enseñanza de ciencias de la computación en las escuelas.