

GLOSARIO

Equipo 1



21 de septiembre de 2015

TCISI 4°A

**Glosario**

**Modulo**: Es una estructura o bloque de piezas que, en una construcción, se ubican en cantidad a fin de hacerla más sencilla, regular y económica. Todo módulo, por lo tanto, forma parte de un **sistema** y suele estar conectado de alguna manera con el resto de los componentes.

**Cliente**: Un cliente es la persona receptora de servicio y producto que ofrece la el negocio.

**Accesorios**: Producto derivado de videojuegos y consolas. Tales como diademas, controles etc.

**Rentas**: Servicio donde se proporciona un videojuego con límite de préstamo a clientes con membresía.

**Compra:** Servicio donde se lleva a cabo la compra de videojuegos semi-nuevos.

**Género:** Dato con el cual se describe el tipo de juego (acción, educativo, disparos, estrategia etc.).

**Consolas:** Consola de videojuegos es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos.

**Membresía:** Beneficios otorgados a un cliente mediante un registro de datos personales para tramite de una credencial de miembro.

**Marcas:** Dato en el cual se identifica de que empresa de desarrollo líder proviene el producto.

**Venta:** servicio que brinda el negocio al cliente para que este tenga adquisición de un producto.

**Puesto:** Cargo de trabajo asignado a un empleado del negocio está dividido por categorías.

**Juego:** juego de video de entretenimiento para el hogar.

**Plataforma:** dato por el cual se describe el formato en el que está realizado el videojuego.

**Turnos:** horario de trabajo establecido que marca el tiempo laboral de un empleado.