GLOSARIO

A

* **Actualizaciones**: una característica de la mayoría de nuestros programas es su habilidad para actualizarse automáticamente. Si está conectado a internet, las actualizaciones de la base de datos de virus se descargan e instalan de forma automática sin necesidad de ninguna acción por parte del usuario.
* **Ámbito del sistema**: la empresa debe determinar (y plasmar posteriormente en el manual de calidad), el objeto y ámbito de aplicación de su sistema de gestión de calidad, así como la posibles exclusiones de aquellos apartados de la norma permitidos.
* **Análisis**: se refiere al uso de las ecuaciones de la resistencia de materiales para encontrar los esfuerzos internos, deformaciones y tensiones que actúan sobre una estructura resistente, como edificaciones o esqueletos resistentes de maquinaria. Igualmente el análisis dinámico estudiará el comportamiento dinámico de dichas estructuras y la aparición de posibles vibraciones perniciosas para la estructura.
* **Aplicación**: en informática, una aplicación es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos.
* **Aprobación**: el término procede del latín approbatĭo, mientras que el verbo aprobar refiere a dar por bueno o suficiente algo o a alguien.
* **Atributo**: una especificación que define una propiedad de un objeto, elemento o archivo.
* **Autor**: es el artista o escritor que ha creado una obra artística o literaria de su autoría, es decir, original.
* **Avance**: en los procesos de fabricación por mecanizado, se denomina avance a la velocidad relativa entre herramienta y pieza, sin considerar la velocidad de corte, que corresponde al movimiento de giro de la pieza o de la herramienta. Suele expresarse en mm/min. El avance por revolución (fn) se puede expresar en milímetros por revolución (mm/rev), de la herramienta en el caso del torneado o de la herramienta en el caso del taladrado el fresado. El avance por minuto se obtiene de multiplicar el avance por vuelta del husillo por las revoluciones por minuto, de la herramienta o de la pieza.

B

* **Base de datos**: conformada por una colección o set de registros, los cuales están conectados entre sí por medio de enlaces en una red. El registro es similar al de una entidad como las empleadas en el modelo relacional.
* **Bosquejo**: Primer diseño de un proyecto, hecho de manera provisional, con los elementos esenciales y sin detalles

C

* **Calidad**: es una estructura operacional de trabajo, bien documentada e integrada a los procedimientos técnicos y gerenciales, para guiar las acciones de la fuerza de trabajo, la maquinaria o equipos, y la información de la organización de manera práctica y coordinada y que asegure la satisfacción del cliente y bajos costos para la calidad.
* **Características**: puede designar diversos conceptos, que siempre se refieren al carácter propio o específico de algo. Así, como sustantivo.
* **Casos de usos**: es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso
* **Cláusulas**: cada una de las disposiciones o condiciones de un contrato, ley, tratado
* **Cliente**: al cliente, equipo o proceso que consume recursos y servicios brindados por otro llamado servidor, generalmente de forma remota;
* **Componente**: técnica utilizada para reducir la dimensional  de un conjunto de datos ya que esta.
* **Condiciones**: requisito, situación o circunstancia que es necesaria o se exige para que sea posible una cosa: para ejercer como médico es condición imprescindible tener el título oficial.
* **Consolidado**: un texto consolidado en derecho es un documento que integra en el texto original de una norma o disposición las modificaciones y las correcciones que ha tenido desde su origen.
* **Contraseña**: una contraseña o clave es una forma de autentificación que utiliza información secreta para controlar el acceso hacia algún recurso.
* **Contrato**: es un acuerdo de voluntades, verbal o escrito, manifestado en común entre dos o más personas.
* **Coordenadas**: las coordenadas sirven para determinar los laterales de la superficie terrestre (o en general de un círculo o un esferoide)3

D

* **Datos de red**: las redes de datos nacen por una necesidad empresarial de transmitir información, modificarla y actualizarla de manera rápida y eficaz.
* **Datos específicos**: que es propio o una cosa y sirve para caracterizarla o distinguirla de otras
* **Desempeño**: la palabra desempeño presenta dos usos en el lenguaje corriente de nuestro idioma. Por un lado, el desempeño implica el libramiento de una deuda o de un empeño, es decir, la deuda que se había contraído oportunamente, o el bien u objeto que se había empeñado, es finalmente recuperado como consecuencia que se canceló la deuda o el empeño en cuestión.
* **Despliegue**: extensión o desarrollo de lo que está plegado o doblado: el despliegue de los mapas antiguos fue complicado porque se rompían.
* **Diagrama  casos de uso**: documenta las funciones del sistema desde la perspectiva del usuario, y la relación entre las funciones y su ambiente
* **Diagrama de actividades**: modelo de secuencia de acciones, representa el flujo de control entre actividades o acciones, una acción es ejecutada cuando la acción prese dora termina permite documentar las relaciones y condiciones de ejecución de los escenarios básico, alternativos y de aceptación.
* **Diagrama de clases**: consta de un conjunto de clases y asociaciones entre clases. Son similares a tipo de entidad t tipos de relación en le diagrama de entidad relación.
* **Diagrama de estado uml**: es una manera para caracterizar un cambio en un sistema, es decir que los objetos que lo componen modificaron su estado como respuesta a los sucesos y al tiempo
* **Diagrama de flujo de datos**: est5e diagrama solo representa dependencia de datos de los procesos en un sistema y documenta los datos de entrada necesarios y los datos de salida generados, en el diagrama de flujo de datos no se puede ver qué condiciones desencadenan cual proceso.
* **Diagrama entidad relación**: es una herramienta para el modelado de datos que permite representar las entidades relevantes de un sistema de información así como sus interrelaciones y propiedades.
* **Diagrama transición de estados**: se basa en estados finitos autómatas pero se extiende para soportar jerarquización de estados, documentar transiciones de estados y modelar comportamiento concurrente.
* **Diagramas de contexto**: es un diagrama que define los límites entre el sistema, o parte del sistema, y su ambiente, mostrando las entidades que interactúan con él. Este diagrama es una vista de alto nivel de un sistema. Es similar al diagrama de bloques.
* **Diagramas**: es un dibujo geométrico, muy utilizado en ciencia, en educación y en comunicación; con el que se obtiene la representación gráfica de una proposición, de la resolución de un problema, de las relaciones entre las diferentes partes o elementos de un conjunto o sistema, o de la regularidad en la variación de un fenómeno que permite establecer algún tipo de ley.
* **Diseño**: se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

E

* **Entidad**: el término entidad o ente, en su sentido más general, se emplea para denominar todo aquello cuya existencia es perceptible por algún sistema animado, véase; ontología, lógica o semántica.
* **Escenarios**: es todo espacio destinado a la representación de las diversas artes, escénicas o utilizado para eventos públicos (conferencias, mítines). En el medio teatral, se llama caja del escenario al conjunto formado por el escenario en sí mismo, los fosos (debajo y ante el proscenio) y las alturas (zona superior del torreón de tramoya.
* **Estrategia**: estrategia es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.
* **Exigencia**: cosa que se requiere como imprescindible para que se produzca un trabajo, proyecto, actividad.
* **Exploración**: la acción y efecto de explorar se conoce como exploración. Este verbo refiere a examinar, reconocer, averiguar o registrar con diligencia un lugar o una cosa.

F

* **Funcional:** define el comportamiento del software cálculos, detalles técnicos, manipulación de datos y otras funcionalidades específicas

G

* **Guía de usuario**: también conocida como manual de usuario, es un documento de comunicación técnica destinado a dar asistencia a las personas que utilizan un sistema en particular.

H

* **Hardware**: conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora.
* **Herramienta**: una herramienta es un objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una actividad cualquiera sea esta hasta con el fin de jugar o comer con estas: bañarse, correr, saltar etc. Tarea mecánica (que requiere de una aplicación correcta de energía).

I

* **Idiomas**: es un sistema de comunicación verbal (lengua oral y gráfica) o gestual propia (lengua signada) de una comunidad humana.
* **Importancia**: importancia es la cualidad de lo importante. Se trata de un término que permite hacer referencia a algo o alguien relevante, destacado o de mucha entidad.
* **Informática**: la informática, también llamada computación en américa, es una ciencia que estudia métodos, procesos, técnicas, con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. La informática se ha desarrollado rápidamente a partir de la segunda mitad del siglo xx, con la aparición de tecnologías tales como el circuito integrado, internet y el teléfono móvil.
* **Internet**: es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos tcp/ip, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial
* **Inventario**: El **inventario** es una relación detallada, ordenada y valorada de los elementos que componen el [patrimonio](http://es.wikipedia.org/wiki/Patrimonio) de una [empresa](http://es.wikipedia.org/wiki/Empresa) o persona en un momento determinado.

L

* **Localización**: determinación del lugar en el que se encuentra una persona o una cosa.

M

* **Modelo**: representación de procesos, modelos o sistemas que conforman un conglomerado mayor o suprasistema, que pretende el análisis de interacción de ellos, a fin de mantener una relación flexible que les permita cumplir su función particular y coadyuvar para cumplir la función del supra-sistema.
* **Multilenguaje**: es una solución profesional de microsoft para entornos de trabajo windows 2000, xp, vista, windows 7 y servidores windows 2003 y windows server 2008 que permite a un usuario seleccionar el lenguaje en el que quiere que se muestre su escritorio. Este paquete es válido solamente para la versión inglesa de windows.

N

* **No funciona**l: especificó a criterios que puede usarse para juzgar la operación de un sistema en lugar de su comportamiento específico.
* **Navegador:** La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Además, permite visitar páginas web y hacer actividades en ella, es decir, podemos enlazar un sitio con otro, imprimir, enviar y recibir correo, entre otras funcionalidades más.

P

* **Práctica**: realización de una actividad de una forma continuada y conforme a sus reglas.
* **Prioridad**: hace referencia a la anterioridad de algo respecto de otra cosa, ya que sea en tiempo o en orden. Aquel o aquello que tiene prioridad se encuentra primero en comparación con otras personas o cosas.
* **Proceso**: un proceso es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar transforman elementos de entrada y los convierten en resultados.

R

* **Registro**: es una colección o conjunto de campos (atributos), donde cada uno de ellos contiene solamente un único valor almacenado.
* **Requerimientos**: características que se desea que posea un sistema o un software
* **Restricción**: límite, impedimento o limitación, en la realización de una conducta, proyecto, etc.

S

* **Sistema operativo**: programa o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes (aunque puede que parte del mismo se ejecute en espacio de usuario).
* **Sedes**: lugar en el que se concentran la mayoría de las funciones importantes de una organización.
* **Sistema**: es un objeto complejo cuyos componentes se relacionan con al menos algún otro componente; puede ser material o conceptual.
* **Software**: se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.
* **Stakeholders**: el término agrupa a trabajadores, organizaciones  sociales, accionistas y proveedores, entre muchos otros actores clave que se ven afectados por las decisiones de una empresa.

T

* **Tecnología**: es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

U

* **Usuario**: es aquél que usa algo» o «que usa ordinariamente algo”. Por ejemplo un usuario de una biblioteca es un lector interesado en leer algún volumen de su archivo. Sin embargo, esto se opone a los conceptos de la web semántica, web 2.0 y 3.0, ya que la realidad actual prima a los ciudadanos como emisores y no sólo como receptores que «usan» los medios.

V

**Verificación**: es la comprobación de algo. Este término se utiliza especialmente en las ciencias