

Otros servicios de internet

Comercio electrónico

El término "**comercio electrónico**" (o *e-Commerce*) se refiere al uso de un medio electrónico para realizar transacciones comerciales. La mayoría de las veces hace referencia a la venta de productos por Internet, pero el término *comercio electrónico* también abarca mecanismos de compra por Internet (de empresa a empresa).

Los clientes que compran en Internet se denominan **ciberconsumidores**. El *comercio electrónico* no se limita a las ventas en línea, sino que también abarca:

- La preparación de presupuestos en línea
- Las consultas de los usuarios
- El suministro de catálogos electrónicos
- Los planes de acceso a los puntos de venta
- La gestión en tiempo real de la disponibilidad de los productos (existencias)
- Los pagos en línea
- El rastreo de las entregas
- Los servicios posventa

En algunos casos, el comercio electrónico permite personalizar los productos de manera significativa, en especial si el sitio de comercio electrónico está vinculado con el sistema de producción de la empresa (por ejemplo tarjetas comerciales, productos personalizados como camisetas, tazas, gorras, etc.).

Por último, en lo que respecta a servicios y productos (archivos [MP3](#), programas de software, libros electrónicos, etc.), el comercio electrónico permite recibir las compras en un tiempo breve, o incluso de inmediato.

Tiendas en línea

Casi todos los sitios de comercio electrónico son tiendas en línea que tienen al menos los siguientes elementos en el nivel de sistemas de atención al cliente:

- Un **catálogo electrónico en línea** que ofrece una lista de todos los productos a la venta, sus precios y a veces su disponibilidad (si el producto está en existencia o la cantidad de días hasta la entrega).
- Un **motor de búsqueda** que permite localizar un producto fácilmente mediante criterios de búsqueda (marca, margen de precios, palabra clave, etc.).

- Un sistema de **contenedor virtual** (a veces llamado *carro virtual*); es la parte central del comercio electrónico. El contenedor virtual permite rastrear el trayecto de las compras del cliente y modificar las cantidades de cada referencia.
- El **pago en línea seguro** (*cuenta*) a menudo está garantizado por un tercero de confianza (un banco) a través de una transacción [segura](#).
- Un sistema de **rastreo de pedidos** que permite rastrear el proceso del pedido y a veces proporciona información sobre la recogida del paquete por parte del expedidor.

Un sistema [administrativo](#) que permite a los comerciantes en línea organizar sus ofertas, modificar los precios, añadir o eliminar referencias de productos y también gestionar y manejar los pedidos de los clientes.

La Video Conferencia es un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet.

Video conferencia

Estos sistemas están especialmente diseñados para llevar a cabo sesiones de capacitación, reuniones de trabajo, demostraciones de productos, entrenamiento, soporte, atención a clientes, marketing de productos, etc.

El sistema de conferencia web de e-ABC tiene la característica de que los participantes no necesitan instalar ningún programa especial en sus computadoras, sino que sólo necesitan de un navegador web. El sistema tiene la capacidad de transmitir audio y video y contiene herramientas adicionales como pizarrón electrónico, chat y proyector de diapositivas.

e-ABC provee también el servicio de creación de presentaciones avanzadas, que permiten la reproducción simultánea de una filmación con la imagen y voz del presentador sincronizado con materiales adicionales como subtítulos, gráficos, textos, fotografías, animaciones y películas.

Beneficios de la Videoconferencia

Disminuye las distancias, reduciendo tiempos y costos.

Favorece y aumenta a la productividad de los equipos de trabajo.

Maximiza el tiempo de empleados y ejecutivos.

Fortalece la participación y relación entre las personas.

Mejora los sistemas de información y comunicación de la empresa.

Acelera el proceso de toma de decisiones y resolución de problemas.

Descarga de archivos

En tecnología, los términos descarga, descargar, agarrar, bajar, o sacar, se utilizan para referirse a la transferencia de archivos informáticos a un aparato electrónico a través de un canal de comunicación.

El término descarga se utiliza frecuentemente para la obtención de contenido a través de una conexión a Internet, donde un servidor remoto recibe los datos que son accedidos por los clientes a través de aplicaciones específicas, tales como navegadores. De hecho, el acceso de cualquier información en Internet (por ejemplo, una página web) se lleva a cabo mediante la descarga antes de su contenido (texto, imágenes, etc.) y posterior visualización del contenido que está disponible de forma local en el dispositivo. Sin embargo, el uso del término descarga (no técnico) se limita a referenciar el contenido que es obtenido a través de Internet para su posterior visualización (offline), como un documento o aplicación. Ar @ En algunos contextos, todavía se puede encontrar el término upload (subida),¹ que hace referencia a la disponibilidad de datos a un dispositivo, es decir, lo inverso de lo que se entiende por descarga. Sin embargo, la distinción entre estos términos es una mera cuestión de perspectiva, porque cada vez que un dispositivo se está descargando, el dispositivo que interactúa con el mismo está haciendo una subida. Por lo tanto, la distinción se puede hacer mediante la determinación de qué dispositivo inicia la transferencia de datos (ya sea obteniendo o disponibilizando).

Subir o bajar es la transferencia de datos desde un host local a otro equipo o a un servidor.³ En caso de que ambos estén en red, se puede usar un servidor de FTP,⁴ HTTP o cualquier otro protocolo que permita la transferencia.

Música Online

Para llegar a la definición de música digital, es imprescindible que primero conozcamos el significado de las dos palabras que están abarcadas por esta expresión. La música (vocablo que tiene su origen en el término griego mousikē) es un arte basado en la organización sensible y lógica de una estructura compuesta por sonidos y silencios. Los sistemas digitales, por su parte, aprovechan la lógica de dos estados que se representan a través de dos escalas de tensión eléctrica que se sustituyen por un código donde sólo hay espacio para los ceros y los unos (un sistema que ofrece la posibilidad de hacer uso de la aritmética binaria y la lógica).

Música digital

Ahora sí, podemos aproximarnos al concepto de música digital, el cual intenta describir a la alternativa de transformar los sonidos en números de tipo binario. Cada segundo de audio es segmentado en decenas de miles de partes (en la mayoría de los casos, en 44.100) y, más adelante, dichas pequeñas fracciones son representadas a través de un valor numérico que simboliza sus características.

En el ámbito de la computación, el método que se utiliza para llevar a cabo esta conversión es conocido como PCM (Pulse-Code Modulation). De esta forma, un archivo de música digital contiene los números binarios que, desde el plano digital, representan al audio original.

Cabe destacar que el sonido digital no se limita a los formatos que suelen distribuirse vía Internet, como el MP3. En realidad, estos son sistemas de compresión de música ya digitalizada, que eliminan frecuencias que no son posibles de captar para el oído del ser humano. Pero la música digital ya estaba presente en la aparición de los primeros discos compactos o CDs.

Además de los mp3 también existen otros reproductores de música digital como son los mp4, los iPod e incluso los smartphones. Todos estos citados dispositivos tecnológicos son los más utilizados hoy día por los ciudadanos para escuchar sus canciones favoritas, tienen una gran demanda.

El principal motivo de ese gran consumo de instrumentos tecnológicos como opción frente a otros sistemas tradicionales se debe fundamentalmente al pequeño tamaño que tienen y lo poco que pesan lo que supone que se puedan transportar de manera muy sencilla. Así, en un simple bolsillo cualquiera de los mismos puede llevarse.

A estas dos principales señas de identidad hay que subrayar también el hecho de que estos dispositivos ofrecen además la posibilidad de gozar de un sonido de gran calidad, carente de cualquier tipo de ruido, con total limpieza y nitidez. Es decir, permiten disfrutar de la música en cuestión de la mejor manera.

Razones las citadas a las que es necesario añadir una más que especialmente en los últimos años se ha convertido en uno de los motivos de peso de su éxito entre la población de cualquier rincón del mundo. Dicho motivo no es otro que permiten almacenar multitud de canciones. De esta manera el dueño de uno de esos dispositivos de música digital tiene la oportunidad de disfrutar de una extensa biblioteca con sus canciones favoritas. Un ejemplo es que en tan sólo 60 Gigabytes se pueden guardar entorno a 20.000 composiciones.

Todo ello explica el porqué del éxito de este tipo de música y de los diversos reproductores de la misma.

Al respecto, es importante resaltar que antes del surgimiento de la música digital, los sonidos eran representados en forma mecánica o magnética, que equivalen a las señales digitales de hoy. Dichas grabaciones, presentes en los discos de vinilo y en las cintas de casete, tienen la característica de ser analógicas.

Juegos Online

Un juego en línea es un juego más de algún tipo de red informática . . Esto casi siempre significa que el Internet o la tecnología equivalente, pero los juegos siempre han utilizado la tecnología de lo que estaba en curso: los módems antes de Internet, y cableado terminales antes de módems. La expansión del juego en línea ha reflejado la expansión global de las redes informáticas de las pequeñas redes locales con Internet y el crecimiento del acceso a Internet en sí. Los juegos en línea pueden ir desde un texto sencillo a los juegos de los juegos basados en la incorporación de gráficos complejos y los mundos virtuales poblados por muchos jugadores de forma simultánea. Muchos de los juegos en línea han asociado las comunidades en línea , haciendo juegos en línea una forma de actividad social más allá de los juegos de un solo jugador.

La creciente popularidad de Flash y Java condujo a una revolución de Internet en sitios web podrían utilizar streaming de vídeo, audio, y un nuevo conjunto de la interactividad del usuario. Cuando Microsoft comenzó envases Flash como un componente pre-instalado de IE , Internet empezó a cambiar a partir de una base de datos / información sobre el espectro para ofrecer también en entretenimiento a la carta. Esta revolución abrió el camino para que los sitios ofrecen juegos a los internautas. Algunos juegos multijugador en línea como World of Warcraft , Final Fantasy XI y Lineage II cobrar una cuota mensual para abonados a sus servicios, mientras que juegos como Guild Wars ofrece una alternativa ningún régimen de cuota mensual. Muchos otros sitios se basó en ingresos de publicidad de patrocinadores en el lugar, mientras que otros, como RuneScape o Tibia dejar que la gente jugar gratis al tiempo que deja a los jugadores la opción de pagar, desbloquear nuevos contenidos para los miembros.

Streaming

En la navegación por Internet es necesario descargar previamente el archivo (página HTML, imagen JPG, audio MP3, etc.) desde el servidor remoto al cliente local para luego visualizarlo en la pantalla de este último.

La tecnología de streaming se utiliza para optimizar la descarga y reproducción de archivos de audio y video que suelen tener un cierto peso.

El streaming funciona de la siguiente forma:

Conexión con el servidor. El reproductor cliente conecta con el servidor remoto y éste comienza a enviarle el archivo.

Buffer. El cliente comienza a recibir el fichero y construye un buffer o almacén donde empieza a guardarlo.

Inicio de la reproducción. Cuando el buffer se ha llenado con una pequeña fracción inicial del archivo original, el reproductor cliente comienza a mostrarlo mientras continúa en segundo plano con el resto de la descarga.

Caídas de la velocidad de conexión. Si la conexión experimenta ligeros descensos de velocidad durante la reproducción, el cliente podría seguir mostrando el contenido consumiendo la información almacenada en el buffer. Si llega a consumir todo el buffer se detendría hasta que se volviera a llenar.

El streaming puede ser de dos tipos dependiendo de la tecnología instalada en el servidor:

Descarga progresiva. Se produce en servidores web que disponen de Internet Information Server (IIS), Apache, Tomcat, etc. El archivo de vídeo o audio solicitado por el cliente es liberado por el servidor como cualquier otro archivo utilizando el protocolo HTTP. Sin embargo, si el archivo ha sido especialmente empaquetado para streaming, al ser leído por el reproductor cliente, se iniciará en streaming en cuanto se llene el buffer.

Transmisión por secuencias. Se produce en servidores multimedia que disponen de un software especial para gestionar más óptimamente el streaming de audio y vídeo: Windows Media Server, Flash Communication Server, etc. La utilización de un servidor multimedia ofrece múltiples ventajas frente al servidor web. Las más destacadas son:

- Mayor rapidez en la visualización de este tipo de contenidos.
- La comunicación entre servidor/cliente se puede realizar por protocolos alternativos al HTTP. Tiene el inconveniente del bloqueo impuesto por Firewalls pero tiene la ventaja de una mayor rapidez.
- Mejor gestión del procesador y ancho de banda de la máquina del servidor ante peticiones simultáneas de varios clientes del mismo archivo de audio o vídeo.
- Control predefinido sobre la descarga que pueden realizar los clientes: autenticada, filtrada por IP, sin almacenarla en la caché del cliente, etc.
- Mayor garantía de una reproducción ininterrumpida gracias al establecimiento de una conexión de control inteligente entre servidor y cliente.
- Posibilidad de distribución de transmisiones de audio y vídeo en directo.