****

**Glosario**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre del proyecto: | *Diagnóstico de plagas en los cultivos de la región.* | | |
| Alias del proyecto: | *Hospiplant* | | |
| Versión: | *1.0* | Fecha última  modificación: | *29/11/2016* |

**Glosario de términos**

**Abstracción:** Separación mental de las cualidades de una cosa y de su realidad física para considerarlas aisladamente: tiene una gran capacidad de abstracción*.*

**Agricultura:**Conjunto de actividades y conocimientos desarrollados por el hombre, destinados a cultivar la tierra y cuya finalidad es obtener productos vegetales (como verduras, frutos, granos y pastos) para la alimentación del ser humano y del ganado.

**Algoritmo:** Secuencia de instrucciones que representan un modelo de solución para determinado tipo de problemas. O bien como un conjunto de instrucciones que realizadas en orden conducen a obtener la solución de un problema.

**Analista:** Persona que se dedica a analizar, o sea, a estudiar pormenorizadamente alguna cosa, siendo lo contrario de lo sintético, aunque luego del análisis de descomposición de las partes del todo, sea necesario realizar una síntesis.

**Aplicación:** Tipo de [programa informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Esto lo diferencia principalmente de otros tipos de programas, como los [sistemas operativos](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) (que hacen funcionar la [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora)), las [utilidades](https://es.wikipedia.org/wiki/Utilidad_(inform%C3%A1tica)) (que realizan tareas de mantenimiento o de uso general), y las [herramientas de desarrollo de software](https://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta_de_desarrollo_de_software) (para crear programas informáticos).

**Artefacto:** Es un producto tangible resultante del proceso de desarrollo de software. Algunos artefactos como los [casos de uso](https://es.wikipedia.org/wiki/Caso_de_uso), [diagrama de clases](https://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_clases) u otros modelos [UML](https://es.wikipedia.org/wiki/UML) ayudan a la descripción de la función, la arquitectura o el diseño del software.

**Binario:** Es aquel que numera empleando sólo ceros (0) y unos (1). Esto quiere decir que, en el marco de estos sistemas, cualquier cifra puede expresarse a partir de estos números.

**Cultivo:** Es la práctica de sembrar semillas en la tierra y realizar las labores necesarias para obtener frutos de las mismas.

**Demanda:** Se define como la cantidad de producto (bien o servicio) que los compradores de un mercado determinado están dispuestos a adquirir durante un cierto periodo de tiempo.

**Diagnóstico:** Palabra que tiene su origen etimológico en el griego y más aún en la unión de tres vocablos de dicha lengua. En concreto, es un término que está formado por el prefijo diag- que significa “a través de”; la palabra gnosis que es un sinónimo de “conocimiento”, y finalmente el sufijo –tico que se define como “relativo a”.

**Enfermedad:** Alteración leve o grave del funcionamiento normal de un organismo o de alguna de sus partes debida a una causa interna o externa.

**Entorno:** Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, profesionales, etc., que rodean una cosa o a una persona, colectividad o época e influyen en su estado o desarrollo.

**Infraestructura:** Conjunto de medios técnicos, servicios e instalaciones necesarios para el desarrollo de una actividad o para que un lugar pueda ser utilizado.

**Metodología:** Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.

**Modulo:** Elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor.

**Padecimiento:** Es la acción de padecer o sufrir una enfermedad o un daño. Quien padece sufre algo nocivo o desventajoso en su cuerpo o espíritu.

**Prototipo:** Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.

**Proveedor:** Es la persona que surte a otras empresas con existencias necesarias para el desarrollo de la actividad

**Recurso:** Ayuda o medio del que una persona se sirve para conseguir un fin o satisfacer una necesidad.

**Registro:** Documento donde se relacionan ciertos acontecimientos o cosas; especialmente aquellos que deben constar permanentemente de forma oficial.

**Requisito:** Se trata de aquello que resulta ineludible o imprescindible para el desarrollo de algo.

**Software:** Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

**Usuario:** [persona] Que usa habitualmente un servicio.