

Contenido

**No se encontraron entradas de tabla de contenido.**

# Semana 1 – Unidad 1 - Direccionamiento IP y Enrutamiento.

21, 23 y 24 de agosto.

El direccionamiento IP es el sistema de direcciones que identifica de forma única cada dispositivo conectado a una red de computadoras que utiliza el protocolo de Internet (IP). Una dirección IP es un número de 32 bits que se asigna a cada dispositivo en una red de computadoras.

Existen dos tipos de direcciones IP: públicas y privadas. Las direcciones IP públicas son únicas en todo el mundo y se utilizan para identificar dispositivos en Internet. Las direcciones IP privadas no son únicas en todo el mundo y se utilizan para identificar dispositivos en redes privadas.

Las direcciones IP se suelen escribir en notación decimal punteada, con cuatro números separados por puntos. Por ejemplo, la dirección IP 192.168.1.1 se compone de los cuatro números 192, 168, 1 y 1.

Las direcciones IP se utilizan para enviar y recibir datos entre dispositivos en una red de computadoras. Cuando un dispositivo desea enviar datos a otro dispositivo, utiliza la dirección IP del dispositivo de destino para encontrar el dispositivo en la red.

El direccionamiento IP es una parte esencial de Internet. Sin direcciones IP, no sería posible enviar ni recibir datos entre dispositivos en Internet.

Ejemplo y Práctica

Escenario Sistema de comunicación entre 2 máquinas que usan el protocolo ip en una dirección privada

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Gráfico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ejercicio 2 Red Publica Sistema con Router

Interfaz de usuario gráfica, Gráfico, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Gráfico, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1.1.1 Direccionamiento con clase (VLSM).

El direccionamiento con clase (VLSM) es una técnica de direccionamiento IP que permite a los administradores de redes asignar subredes de tamaño variable a diferentes segmentos de red. Esto puede ayudar a mejorar la eficiencia del direccionamiento y reducir el desperdicio de direcciones IP.

El direccionamiento con clase tradicional asigna direcciones IP en función de tres clases: A, B y C. Las direcciones de clase A se asignan a grandes redes, las direcciones de clase B se asignan a redes de tamaño mediano y las direcciones de clase C se asignan a redes pequeñas. Esto puede ser ineficiente para redes que no se ajustan a estas clases estándar.

El VLSM permite a los administradores de redes asignar subredes de tamaño variable a diferentes segmentos de red. Esto se puede hacer utilizando máscaras de subred de longitud variable (VLSM). Las máscaras de subred VLSM permiten a los administradores de redes especificar el número de bits que se utilizan para identificar la red y el número de bits que se utilizan para identificar los hosts de la red.

Por ejemplo, una máscara de subred de 24 bits identifica una red con 256 hosts. Una máscara de subred de 25 bits identifica una red con 64 hosts. Una máscara de subred de 26 bits identifica una red con 16 hosts.

El VLSM puede ayudar a mejorar la eficiencia del direccionamiento de varias maneras. En primer lugar, puede ayudar a reducir el desperdicio de direcciones IP. En segundo lugar, puede ayudar a mejorar el rendimiento de la red al reducir el tamaño de los dominios de difusión. En tercer lugar, puede ayudar a mejorar la seguridad de la red al aislar los segmentos de red.

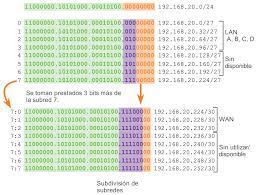
El VLSM es una técnica compleja que requiere una planificación cuidadosa. Sin embargo, puede ser una herramienta valiosa para los administradores de redes que desean mejorar la eficiencia y el rendimiento de sus redes.

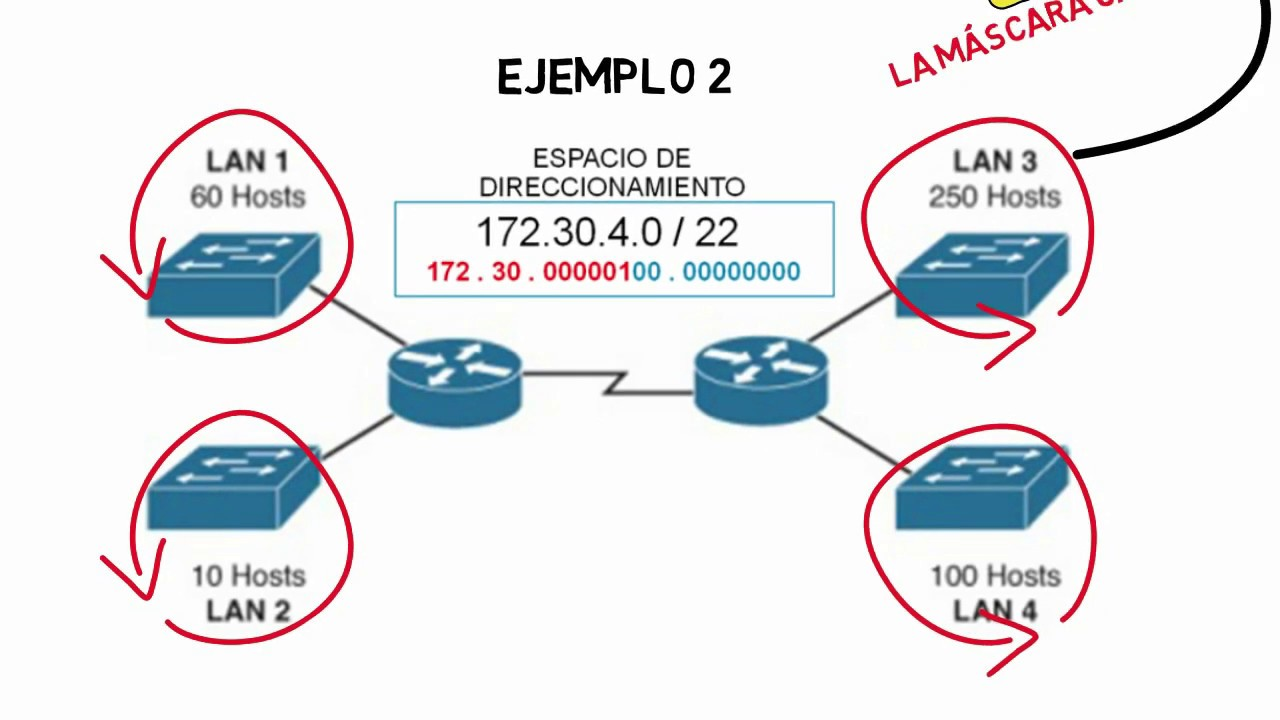
Aquí hay algunos ejemplos de cómo se puede utilizar el VLSM:

Una empresa puede utilizar el VLSM para asignar subredes de tamaño variable a sus diferentes oficinas. Esto puede ayudar a garantizar que cada oficina tenga la cantidad adecuada de direcciones IP y que los hosts en cada oficina puedan comunicarse entre sí de manera eficiente.

Un proveedor de servicios de Internet (ISP) puede utilizar el VLSM para asignar subredes de tamaño variable a sus clientes. Esto puede ayudar a garantizar que cada cliente tenga la cantidad adecuada de direcciones IP y que sus hosts puedan comunicarse con otros clientes de manera eficiente.

Una organización gubernamental puede utilizar el VLSM para asignar subredes de tamaño variable a sus diferentes departamentos. Esto puede ayudar a mejorar la seguridad y el control de acceso a los datos.





1.1.2. Direccionamiento sin clase (CIDR).

El direccionamiento sin clase (CIDR) es un método para asignar direcciones IP que mejora la eficiencia del enrutamiento de datos en Internet. En el direccionamiento sin clase, las direcciones IP se dividen en redes y subredes. Las redes son grupos de dispositivos que se pueden alcanzar entre sí directamente, mientras que las subredes son subdivisiones de una red que se pueden utilizar para mejorar la seguridad y el rendimiento.

El direccionamiento sin clase se introdujo en 1993 para resolver los problemas de agotamiento de direcciones IP que estaban ocurriendo en ese momento. El sistema de direccionamiento anterior, conocido como direccionamiento con clase, asignaba direcciones IP en función de tres clases: A, B y C. Las direcciones de clase A se asignaban a grandes redes, las direcciones de clase B se asignaban a redes de tamaño mediano y las direcciones de clase C se asignaban a redes pequeñas.

El direccionamiento sin clase elimina el concepto de clases de direcciones y permite que las direcciones IP se asignen de forma más flexible. Esto ayuda a evitar el agotamiento de direcciones IP y permite que más dispositivos se conecten a Internet.

Las direcciones CIDR se expresan en forma de notación CIDR, que es una combinación de la dirección IP y la máscara de subred. La máscara de subred indica cuántos bits de la dirección IP se utilizan para identificar la red y cuántos se utilizan para identificar los hosts de la red.

Por ejemplo, la dirección CIDR 192.168.1.0/24 indica que la dirección IP es 192.168.1.0 y la máscara de subred es 255.255.255.0. Esto significa que los primeros 24 bits de la dirección IP identifican la red y los últimos 8 bits identifican los hosts de la red.

El direccionamiento sin clase ofrece una serie de ventajas sobre el direccionamiento con clase, incluidas:

Mayor eficiencia del enrutamiento

Menor probabilidad de agotamiento de direcciones IP

Mayor flexibilidad en la asignación de direcciones IP

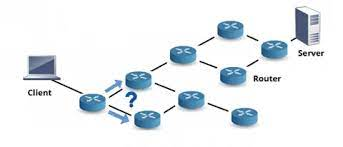
El direccionamiento sin clase es el método de direccionamiento IP estándar en la actualidad y se utiliza en todas las redes de Internet.

# Semana 2 – Unidad 1 - Direccionamiento IP y Enrutamiento.

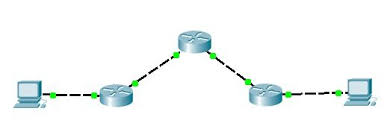
28, 30 y 31 de agosto.

Enrutamiento estático y dinámico (vector-distancia, de enlace).

El enrutamiento es el proceso de determinar la mejor ruta para enviar paquetes de datos a través de una red. Los routers son dispositivos de red que se utilizan para enrutar paquetes de datos. Los routers utilizan tablas de enrutamiento para almacenar información sobre las redes a las que están conectados. Cuando un router recibe un paquete de datos, consulta su tabla de enrutamiento para encontrar la mejor ruta para enviar el paquete al destino.



El enrutamiento es un proceso importante para garantizar que los paquetes de datos se entreguen correctamente a su destino. Sin enrutamiento, los paquetes de datos se perderían o se entregarían a la ruta incorrecta.

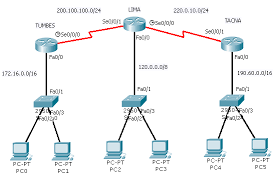


Hay dos tipos principales de enrutamiento: estático y dinámico.

Enrutamiento estático: El enrutamiento estático es un método simple y eficiente para el enrutamiento de paquetes de datos. En el enrutamiento estático, el administrador de la red configura manualmente las rutas en los routers. Esto significa que el router conoce la ruta óptima para enviar paquetes a cualquier red de destino.

Enrutamiento dinámico: El enrutamiento dinámico es un método más complejo y eficiente para el enrutamiento de paquetes de datos. En el enrutamiento dinámico, los routers intercambian información de enrutamiento entre sí. Esto permite a los routers aprender la topología de la red y determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

Los protocolos de enrutamiento son conjuntos de reglas que especifican cómo los routers intercambian información de enrutamiento. Hay muchos protocolos de enrutamiento diferentes disponibles, cada uno con sus propias ventajas y desventajas.



Algunos de los protocolos de enrutamiento más comunes incluyen:

RIP (Routing Information Protocol): RIP es un protocolo de enrutamiento vector distancia simple. RIP utiliza un algoritmo de Bellman-Ford para determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

OSPF (Open Shortest Path First): OSPF es un protocolo de enrutamiento vector distancia. OSPF utiliza un algoritmo de Dijkstra para determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

BGP (Border Gateway Protocol): BGP es un protocolo de enrutamiento exterior. BGP se utiliza para intercambiar información de enrutamiento entre redes que no están directamente conectadas.

El enrutamiento es un proceso fundamental para el funcionamiento de Internet. Sin enrutamiento, no sería posible enviar paquetes de datos de un dispositivo a otro en Internet.

El enrutamiento estático y el dinámico son dos métodos diferentes para determinar la mejor ruta para enviar paquetes de datos a través de una red.

Enrutamiento estático

El enrutamiento estático es un método simple y eficiente para el enrutamiento de paquetes de datos. En el enrutamiento estático, el administrador de la red configura manualmente las rutas en los routers. Esto significa que el router conoce la ruta óptima para enviar paquetes a cualquier red de destino.

El enrutamiento estático tiene una serie de ventajas, incluidas:

Es simple y fácil de configurar.

Es eficiente, ya que no requiere que los routers intercambien información de enrutamiento.

Es seguro, ya que las rutas no cambian a menos que el administrador de la red las actualice manualmente.

Sin embargo, el enrutamiento estático también tiene algunas desventajas, incluidas:

No se ajusta a los cambios en la topología de la red.

No puede utilizar los mejores caminos disponibles.

Enrutamiento dinámico

El enrutamiento dinámico es un método más complejo y eficiente para el enrutamiento de paquetes de datos. En el enrutamiento dinámico, los routers intercambian información de enrutamiento entre sí. Esto permite a los routers aprender la topología de la red y determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

El enrutamiento dinámico tiene una serie de ventajas, incluidas:

Se ajusta a los cambios en la topología de la red.

Puede utilizar los mejores caminos disponibles.

Es escalable, ya que puede soportar redes grandes y complejas.

Sin embargo, el enrutamiento dinámico también tiene algunas desventajas, incluidas:

Es más complejo que el enrutamiento estático.

Requiere más recursos de los routers.

Puede ser menos seguro que el enrutamiento estático.

Protocolos de enrutamiento dinámico

Hay muchos protocolos de enrutamiento dinámico diferentes disponibles. Algunos de los protocolos de enrutamiento dinámico más comunes incluyen:

OSPF (Open Shortest Path First): OSPF es un protocolo de enrutamiento vector distancia. OSPF utiliza un algoritmo de Dijkstra para determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

BGP (Border Gateway Protocol): BGP es un protocolo de enrutamiento exterior. BGP se utiliza para intercambiar información de enrutamiento entre redes que no están directamente conectadas.

RIP (Routing Information Protocol): RIP es un protocolo de enrutamiento vector distancia simple. RIP utiliza un algoritmo de Bellman-Ford para determinar la mejor ruta para enviar paquetes a cualquier red de destino.

Enrutamiento de vector distancia

Los protocolos de enrutamiento vector distancia son un tipo de protocolo de enrutamiento dinámico que utiliza una tabla de enrutamiento para almacenar la información de enrutamiento. La tabla de enrutamiento contiene una lista de redes de destino, la distancia a cada red y el siguiente salto para llegar a cada red.

Los protocolos de enrutamiento vector distancia actualizan sus tablas de enrutamiento de forma periódica. Cuando un router recibe una actualización de enrutamiento, actualiza su tabla de enrutamiento con la información de enrutamiento nueva o actualizada.



Enrutamiento de estado de enlace

Los protocolos de enrutamiento de estado de enlace son un tipo de protocolo de enrutamiento dinámico que utiliza una base de datos de estado de enlace para almacenar la información de enrutamiento. La base de datos de estado de enlace contiene una lista de enlaces entre routers, la capacidad de cada enlace y el estado de cada enlace.

Los protocolos de enrutamiento de estado de enlace actualizan sus bases de datos de estado de enlace de forma periódica. Cuando un router recibe una actualización de estado de enlace, actualiza su base de datos de estado de enlace con la información de estado de enlace nueva o actualizada.

Enrutamiento estático vs. dinámico

El enrutamiento estático y el dinámico son dos métodos diferentes para determinar la mejor ruta para enviar paquetes de datos a través de una red. El enrutamiento estático es simple y eficiente, pero no se ajusta a los cambios en la topología de la red. El enrutamiento dinámico es más complejo y eficiente, pero requiere más recursos de los routers.

