

TERMINOS DESCONOCIDOS



<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>	<u>G</u>	<u>H</u>	<u>I</u>	<u>J</u>
<u>K</u>	<u>L</u>	<u>M</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>P</u>	<u>Q</u>	<u>R</u>	<u>S</u>	<u>T</u>
<u>U</u>	<u>V</u>	<u>W</u>	<u>X</u>	<u>Y</u>	<u>Z</u>				

A

- **ACCESO MÚLTIPLE POR DETECCIÓN DE PORTADA (CSMA):**

Protocolo en el cual un nodo que desea transmitir escucha una onda portadora antes de intentar hacer el envío. Si se detecta una portadora, el nodo espera que finalice la transmisión en curso antes de dar inicio a su propia transmisión.

- **ACK:**

En TCP, ACK se utiliza en el intercambio de señales de 3 vías inicial para acusar recibo del número de secuencia de la estación emisora y, en el envío de datos en si el ACK se utiliza para acusar recibo de los segmentos enviados.

- **ACUSE DE RECIBO:**

Las estaciones receptoras envían acuses de recibo a las estaciones emisoras para confirmar la recepción de datos.

- **ADMINISTRADO (Dispositivo):**

Dispositivo que un usuario puede conectar ya sea a un puerto de consola o mediante HTTP para controlar y configurar el dispositivo.

- **AGENTE DE USUARIO DE CORREO (MUA):**

Agente de usuario de correo (MUA) permite que se envíen mensajes y los coloca en el buzón del cliente; ambos son procesos distintos.

- **ALGORITMO DE POSTERGACIÓN:**

Cuando se detecta una colisión cada emisor tendrá un retardo antes de volver a transmitir. Cada emisor elige un retardo aleatorio entre 0 y d (d es algún valor de retardo estándar). Si se produce otra colisión, cada computadora duplica el intervalo del cual se elige el retardo aleatorio ahora estará entre 0 y $2d$. Si se produce otra colisión, el intervalo estará entre 0 y $4d$ y así sucesivamente. Luego de cada colisión, el intervalo de retardo aleatorio aumenta.

- **ALGORITMO DE HASH:**

Método reproducible de convertir cierto tipo de datos en un número (relativamente) pequeño que puede servir de “huella dactilar” digital de los datos. El algoritmo “pica y mezcla” (es decir sustituye o transpone) los datos para crear dichas huellas dactilares llamadas algoritmos de hash.

- **ALMACENAR Y ENVIAR:**

Modo de conmutación en el que el switch almacena el frame completo y procesa todo su contenido hasta la FCS, tras lo cual luego del cálculo satisfactorio de la FCS el switch reenvía el frame a través del puerto de salida.

- **ÁMBITO:**

La magnitud de un determinado elemento. Por ejemplo, un ámbito de dirección desde el comienzo del rango hasta el final.

- **ANCHO DE BANDA:**

La cantidad de datos que se puede transmitir en una cantidad de tiempo determinado. En el caso del ancho de banda digital, en general se expresa en (bps). En el caso del ancho de banda analógica se expresa en ciclos por segundo, o Hertz (Hz).

- **AND:**

Operación booleana utilizada para combinar términos de búsqueda y hallar un resultado. Si $x=1$ e $y=1$ entonces $z=1$. Si $x=1$ e $y=0$ entonces $z=0$. Si $x=0$ e $y=1$ entonces $z=0$. Si $x=0$ e $y=0$ entonces $z=0$.

- **APLICACIONES:**

Programa completo de software diseñado para usuarios finales.

- **APLICACIONES CLIENTE DE TELNET:**

Programa de emulación de terminal que permite la conexión remota de un host a un dispositivo.

B

- **BACKBONE DE INTERNET:**

Línea de alta velocidad o serie de conexiones que forma una ruta principal dentro de una red. El termino backbone de internet a menudo se utiliza para describir las principales conexiones de red que conforman internet.

- **BENCHMARKS:**

Estándar mediante el cual se puede medir o juzgar algo. Un benchmark se utiliza habitualmente cuando se prueba el rendimiento de la red y se lo compara con los resultados de desempeño del benchmark.

- **BINARIO:**

Sistema de numeración que se caracteriza por los unos y los ceros (1=activado, 0=desactivado).

- **BIT MÁS SIGNIFICATIVO:**

La posición de bit en un número binario que tiene el mayor valor. A veces el ms(bit más significativo) se refiere al bit que se encuentra más a la izquierda.

- **BITS:**

Un bit es un dígito binario, que toma un valor de 0 ó 1. Los dígitos binarios son unidades de comunicaciones y almacenamiento de información en computación.

- **BLOQUE DE MENSAJES DEL SERVIDOR (SMB):**

Es un protocolo de red a nivel de las aplicaciones que se aplica principalmente al acceso compartido a archivos, impresoras, puertos seriales y comunicaciones entre varios nodos de una red.

- **BRIDGING:**

Proceso de enviar frames de un puerto a otro o de segmento a segmento.

- **BRIDGING TRANSPARENTE:**

Se denomina bridging transparente al aprendizaje de direcciones de origen en frames entrantes y a su incorporación a la tabla de bridging.

- **BROADCAST:**

Forma de transmisión por la cual un dispositivo transmite a todos los dispositivos dentro de la red o de otra red.

- **BROADCAST DIRIGIDO:**

Una copia simple de un broadcast dirigido se enruta a la red especificada donde se le envía por broadcast a todas las terminales de la red.

- **BROADCAST LIMITADO:**

Broadcast que se envía a una red o serie de redes específica.

C

- **CABLE DE CONSOLA:**

Cable de modem nulo que se usa normalmente para conectar una terminal de computadora a un puerto de consola de un switch o router.

- **CABLE DIRECTO DE ETHERNET:**

Cableado UTP en el que el orden de los pins en uno de los extremos sigue el orden de pins 568a y el otro extremo del cable sigue el mismo orden 5698a.

- **CACHE:**

Almacenamiento temporal en el que se pueden guardar aquellos datos a los que se accede con frecuencia.

- **CACHE ARP:**

Almacenamiento de entradas ARP que muestran la dirección MAC y la dirección IP asociada.

- **CALIDAD DE SERVICIO (QoS):**

QoS (calidad de servicio) es un mecanismo de control que se puede dar diferente prioridad a distintos usuarios o flujos de datos o garantizar un determinado nivel de rendimiento a un flujo de datos de acuerdo con solicitudes del programa de aplicación.

- **CAMPO DE DESPLAZAMIENTO DEL FRAGMENTO:**

Campo dentro de un diagrama IP que brinda información sobre la posición del fragmento dentro del datagrama original.

- **CANAL:**

Medio utilizado para transportar información e un emisor a un receptor.

- **CANAL PARA CONDUCTORES ELÉCTRICOS (CABLEADO) :**

Por lo general se trata de un conducto externo a prueba de fuego donde se coloca el cableado de la red a fin de mantener la red física organizada y el cableado en un lugar seguro.

- **CCNA:**

Asociado de Red Certificado de Cisco. Certificación de nivel asociado creada por Cisco Systems.

D

- **DIRECCIONAMIENTO CON CLASE:**

En los primeros tiempos de IPv4, las direcciones IP estaban divididas en 5 clases particularmente Clase A, Clase B, Clase C, Clase D y Clase E.

- **DIRECCIONAMIENTO JERÁRQUICO:**

Esquema de direccionamiento en el que una red se separa en secciones; el identificador de sección forma una parte de cada dirección de destino y el identificador de destino forma otra.

- **DIRECCIONAMIENTO SIN CLASE:**

Esquema de direccionamiento Ipv4 que utiliza una máscara de subred que no sigue las reglas del direccionamiento classful.

- **DIRECCIONES AGRUPADAS ADMINISTRATIVAMENTE:**

Las direcciones agrupadas administrativamente también se denominan direcciones de agrupamiento limitado.

- **DIRECCIONES AGRUPADAS GLOBALMENTE:**

Direcciones únicas que son de dominio público.

- **DIRECCIONES DE ENLACE LOCAL:**

Direcciones IP en el intervalo de 169.254.1.0 a 169.254.254.255

- **DIRECCIONES DE ENLACE LOCAL RESERVADAS:**

Direcciones IP en el intervalo de 169.254.1.0 a 169.254.254.255. se utiliza para asignar de manera automática una dirección IP a un dispositivo de una red IP cuando no hay otro método de asignación disponible como un servidor DHCP.

- **DIRECCIONES PRIVADAS:**

Dirección utilizada para redes internas.

- **DIRECCIONES PUBLICAS:**

Las direcciones públicas son asignadas por InterNIC y están compuestas por ID de red basados en clase o bloques e direcciones basadas en CIDR (llamadas bloques CIDR) que son universalmente únicas para Internet.

- **DIRECCIONES DE BROADCAST:**

Direcciones que pretende representar una transmisión desde un dispositivo a todos los dispositivos en función de la dirección de broadcast especificada.

- **DIRECCIONES DE DESTINO:**

Dirección a la cual se dirigen los datos.

- **DIRECCIONES DE ORIGEN:**

En comunicaciones y networking, origen de un canal de comunicaciones.

- **DIRECCIÓN DE RED:**

Dirección de capa de red que se refiere a un dispositivo de red lógico, más que físico.

- **DIRECCIONES FÍSICA:**

Dirección de capa data-link, por ejemplo una dirección MAC.

- **DIRECCIÓN HOST:**

Dirección de un host de red. Cuando se habla de direcciones host, por lo general se habla de la dirección de capa de red.

- **DIRECCIÓN IP:**

Número exclusivo que utilizan los dispositivos a fin de identificarse y comunicarse entre ellos en una red de computadoras utilizando el estándar de protocolo de internet (IP).

- **DIRECCIÓN MAC:**

Dirección de capa data-link estandarizada que se requiere para cada puerto o dispositivo que se conecta a una LAN.

E

- **EIA/TIA:**

Asociación de Industrias Electrónicas y Asociación de la Industria de las Telecomunicaciones.

- **EMI:**

Interferencia en un receptor de radio u otro circuito electrónico por radiación electromagnética emitida desde una fuente externa.

- **ENABLE PASSWORD:**

Contraseña sin encriptar utilizada desde el modo exec del usuario para ingresar el modo exec privilegiada.

- **ENCABEZADO:**

Los datos informativos al comienzo de un bloque de datos que utilizan los dispositivos para procesar el datagrama.

- **ENCAPSULACIÓN:**

El proceso por el cual se envuelven datos en un encabezado de protocolo en particular.

- **ENCRIPCIÓN:**

Los datos que han tenido un algoritmo específico aplicado para alterar la apariencia de los mismos, haciéndolos incomprensibles para aquellas personas que no están autorizadas a ver la información.

- **ENCRIPTADO:**

El proceso de oscurecer la información para volverla ilegible si no se cuenta con conocimientos especiales a veces conocido como cifrado.

- **ENRUTAMIENTO:**

Proceso de encontrar una ruta hacia un host destino.

- **ENRUTAMIENTO ESTÁTICO:**

Enrutamiento que depende de rutas ingresadas manualmente en la tabla de enrutamiento.

- **ENVENENAMIENTO ARP:**

Envío de mensajes ARP falsos a una LAN Ethernet.

- **EQUIPO DE COMUNICACIÓN DE DATOS (DCE):**

Equipo de comunicación de datos (Expansión EI) o equipo de terminación de circuito de datos (Expansión UIT-T).

- **EQUIPO TERMINAL DE DATOS (DTE):**

Interfaz entre el router y el DCE (CSU/DSU). Controla los datos que entran (WAN a LAN) o salen (LAN a WAN).

F

- **FIBRA COAXIAL HÍBRIDA (HFC):**

Red que incorpora fibra óptica junto con cable coaxial para crear una red de banda ancha.

- **FIBRA ÓPTICA:**

Medio físico que utiliza hebras de vidrio o plástico para transmitir datos.

- **FILTRADO:**

Acción de seleccionar datos y descartarlos en función de ciertos criterios predefinidos.

- **FIN (Finalizar):**

Mensaje que se usa en TCP y que utiliza un dispositivo que desea terminar su sesión con el otro dispositivo.

- **FIREWALL:**

El firewall es un dispositivo de hardware o una aplicación de software diseñado para proteger los dispositivos de red de los usuarios externos de la red y/o de aplicaciones y archivos maliciosos.

- **FIRMAS DIGITALES:**

Tipo de criptografía simétrica utilizada para simular las propiedades de seguridad de una firma en forma digital en lugar de una forma escrita.

- **FLUJO:**

Stream de datos que viaja entre dos puntos de terminación a través de una red. Se pueden transmitir múltiples flujos en un solo circuito.

- **FRAGMENTACIÓN:**

Fragmentación de datagramas IP a fin de cumplir con los requisitos de MTU de un protocolo de capa 2.

- **FRAGMENTO DE COLISIÓN:**

Los fragmentos de colisión son el producto de una colisión en un medio compartido.

- **FULL-DUPLEX:**

Comunicación que permite la recepción y transmisión en forma simultánea.



- **GATEWAY:**

En la comunidad IP, un término antiguo que se refiere a un dispositivo de enrutamiento.

- **GATEWAY POR DEFECTO:**

Dispositivo de una red que sirve como punto de acceso a otra red.

- **GBPS:**

Gigabits (mil millones de bits) por segundo.

- **GRUPO DE HOSTS:**

Un grupo de hosts en un grupo definido por una dirección clase de D (Multicast, que va desde el 224.0.0.0 hasta el 239.255.255.255) por la cual los hosts pueden pertenecer a grupos multicast.

- **GRUPO MULTICAST:**

Un grupo multicast es un grupo que recibe una transmisión multicast.

- **GRUPO DE CÓDIGOS:**

Un grupo de código es una secuencia consecutiva de bits de código que se interpreta y asignan como patrones de bits de datos.

H

- **HALF-DUPLEX:**

Comunicación que solo permite que una estación reciba mientras la otra transmite.

- **HARDWARE:**

Hardware son los componentes físicos de una computadora, tales como el disco duro, el chip de memoria, el motherboard, la CPU, etc.

- **HERRAMIENTA DE COLABORACIÓN:**

Una herramienta de colaboración es algo que ayuda a la gente a trabajar en forma conjunta en un software o archivo particular.

- **HOST:**

Dispositivo que comunica a través de una red.

- **HTML:**

Lenguaje de etiquetas por hipertexto.

- **HUB:**

Es una especie de punto de encuentro.

I

- **IDENTIFICADOR UNIFORME DE RECURSOS (URI):**

Cadena de caracteres utilizada para identificar o nombrar un recurso.

- **IMPULSOS ELECTRÓNICOS:**

Sobrevoltaje de energía eléctrica en una dirección.

- **INICIO DE FRAME (SOF):**

Campo en un frame de enlace de datos que denota el comienzo de una transmisión de frame.

- **INTERCAMBIO DE SEÑALES DE TRES VÍAS:**

Proceso que establece una sesión TCP entre dos extremos.

- **INTERFAZ DE HADWARE:**

Conector físico que une circuitos eléctricos.

- **INTERFAZ DE LINEA DE COMANDOS (CLI):**

Método para interactuar con computadoras utilizando texto como entrada.

J

- **JERÁRQUICO:**

Algo que se clasifica según diversos criterios en sucesivos niveles o capas.

K

L

- **LATENCIA:**

Es el retraso entre el momento en que comienza un proceso y el momento en que se detectan sus efectos.

- **LLC:**

Control de enlace lógico es la capa superior de la capa data-link de OSI.

- **LOCALIZADOR UNIFORME DE RECURSOS (URL):**

El nombre del sitio Web que se escribe en el campo nombre del navegador.

- **LOGICA DIGITAL:**

También conocida como algebra booleana. Está compuesta por operaciones AND OR e IF.

- **LONGITUD DEL PREFIJO:**

Números de bits que se utilizan para definir la máscara de subred.

M

- **MASCARA DE SUBRED:**

Tiene como función identificar la parte de la red, la subred y el host de una dirección IP.

- **MBPS:**

Megabits (un millón de bits) por segundo.

- **MDI:**

Interfaz dependiente del medio.

- **MEDIO:**

Medio físico en el cual se transfieren datos.

- **MENSAJERIA INSTANTANEA:**

Comunicación en tiempo real entre dos o más personas mediante texto u otros datos.

- **MODELO CLIENTE/SERVIDOR:**

Arquitectura de red que conecta un cliente con un servidor con lo cual el cliente accede a servicios provistos por el servidor.

N

- **NDP:**

Neighbor Discovery Protocol (NDP). Reemplaza al ARP en IPv6.

- **NODO:**

Termino de capa de enlace de datos que describe un dispositivo conectado a la red.

- **NSLOOKUP:**

Es un servicio o programa para buscar información en el DNS (sistema de nombres de dominio).

- **NUBE:**

El símbolo de nube se utiliza para representar comunicaciones de red sin mostrar detalles específicos de la arquitectura de la red.

- **NVRAM:**

Memoria de acceso aleatorio no volátil.

- **NÚMEROS DE SECUENCIA:**

Utilizados por TCP para asegurarse de que los segmentos no se pierdan.



- **OCTETO:**

Grupo de 8 bits binarios.

- **Organización Internacional para la Estandarización:**

Organización internacional de establecimiento de estándares compuesta por representantes de varios entes de estándares nacionales.

- **ORIGEN:**

El origen de un mensaje.

- **OUI:**

Identificador único organizacional.



- **P2P:**

Networking entre pares con el cual las computadoras que forman parte de la misma red crean un sistema de distribución.

- **PAM:**

Modulación de amplitud de pulsos.

- **PAQUETE:**

Agrupación lógica de información que incluye un encabezado que contiene información de control y (generalmente) datos del usuario.

- **PAR**

Host o nodo que participa en alguna forma de grupo.

- **PASO DE TOKEN:**

Método de red determinista en el que se hace circular un “token” (testigo) entre nodos que autoriza al nodo a comunicarse.

- **PDA:**

Dispositivo portátil normalmente utilizado para ayudar a una persona a organizarse.

- **PDU:**

Abreviatura de protocolo de unidad de datos (Protocol Date Unit).

Q

R

- **RAM:**

La memoria de acceso aleatorio es un tipo de memoria de computadoras a la que se puede acceder de forma aleatoria.

- **RANURA DE EXPANSIÓN:**

Ranura en un motherboard en el que se puede insertar una especie de tarjeta para ampliar las capacidades de la computadora.

- **RAIZ:**

El número de diversos dígitos únicos, entre ellos el cero, que utiliza un sistema de numeración posicional para representar números.

- **RECUPERACIÓN DE ERRORES:**

Procedimiento que permite que un usuario se recupere de errores tales como fallas de su sistema host o proceso de transferencia.

S

- **SALTO:**

Transmisión de paquetes de datos entre dos nodos de red.

- **SEGMENTO DE RED:**

Parte de una red de computadoras en la que todos los dispositivos se comunican utilizando el mismo medio físico.

- **SERVIDOR:**

Equipo que brinda servicios a los clientes.

- **SERVIDOR PROXY:**

Servidor que hace las veces de una especie de relay entre el cliente y el servidor destino en internet.

T

- **TABLA ARP:**

Cache en el que un dispositivo guarda una tabla de direcciones MAC de capa 3 asociada con ellas.

- **TABLA DEL BRIDGE:**

La tabla que el bridge crea que asocia las direcciones mac con el puerto de salida.

- **TABLA MAC:**

Es la tabla que crea un switch a fin de saber dónde enviar frames de salida.

- **TCP/IP:**

Protocolo de control de transmisión/Protocolo de internet.

- **TECNOLOGÍA INALÁMBRICA:**

Tecnología que permite la comunicación sin necesidad de contar con conectividad física.

- **TERMINAL VIRTUAL (vty):**

Interfaz de línea de comandos creada en un router para una sesión Telnet

U

- **UDP:**

El protocolo de datagramas de usuario (UDP es un protocolo simple que intercambia datos sin acuse de recibo ni garantía de entrega.

- **UNIDAD MÁXIMA DE TRANSMISIÓN (MTU):**

Unidad máxima de transmisión.

- **UTP:**

Medio de cuatro pares de hilos que se utiliza en varios tipos de redes.

V

- **VALORES BINARIOS:**

Combinación de dígitos binarios que representan un determinado valor.

- **VELOCIDAD DE SEÑALIZACIÓN:**

Velocidad a la cual los datos pasan por un punto en la ruta de transmisión de un sistema de transmisión.

- **VIRUS DE COMPUTADORA:**

Un virus de computadora es un programa informático que se puede copiar a sí mismo e infectar una computadora sin el permiso o conocimiento del usuario.

W

- **WEBLOGS:**

Un blog es un sitio Web en el que las entradas se hacen en estilo diario.

- **WIRESHARK:**

Una aplicación para analizar paquetes utilizada para el análisis y la resolución de problemas en la red.

- **WORLD WIDE WEB (WWW):**

Red extensa de sitios de internet cuyos servidores brindan información sobre una amplia variedad de temas y servicios como la compra de productos o los juego virtuales.

X

Y

Z