

Padlet 3

Adjuntar una imagen con una breve descripción de cada concepto o herramienta. A su vez, si lo creen necesario, pueden adicionar los conceptos que crean necesarios.

DIGITAL HOUSE MAY 31, 2021 07:27PM

Archivo / Fichero

Un archivo o fichero informático es una secuencia de bytes que son almacenados en un dispositivo. Un archivo es identificado por un nombre y la descripción de la carpeta o directorio que lo contiene.



VIRUS

Es un software malintencionado que impide el normal funcionamiento de donde se está ejecutando.

VARIABLE

Una variable es un espacio en la memoria de la computadora que permite almacenar información de un determinado tipo de datos. El tipo de dato indica cómo es el dato que se almacena en la variable, en programación los tipos de datos básicos son numérico, carácter o lógico.

USUARIO CLAVE

Se le designa a esas personas dentro de una empresa que tienen un papel decisivo en la elección e implementación de un nuevo software. En inglés Key User.

Carpeta / Directorio

Un directorio es un contenedor virtual en el que se almacenan una agrupación de archivos informáticos y otros subdirectorios, atendiendo a su contenido, a su propósito o a cualquier criterio que decida el usuario. Técnicamente, el directorio almacena información acerca de los archivos que contiene: como los atributos de los archivos o dónde se encuentran físicamente en el dispositivo de almacenamiento.

PLC

Por sus siglas en inglés, el controlador lógico programable sirve para controlar y automatizar procesos en fábricas o entornos de trabajo

UPS

Es un dispositivo que puede proporcionar energía a diversos equipos durante un lapso de tiempo limitado. Son usados normalmente durante fallas eléctricas.

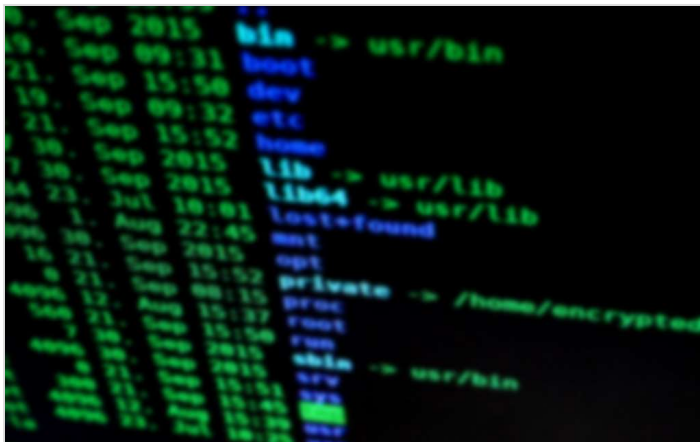


TESTING

Consiste en comprobar un programa o aplicación con el fin de encontrar defectos, errores o vulnerabilidades que se deben corregir

TERMINAL

Es una interfaz de usuario de línea de comandos. Una pantalla donde escribiendo comandos (secuencia de palabras especiales) ordenamos al sistema realizar acciones concretas.



SSD

Disco de estado sólido. Nueva generación de discos de almacenamiento. Se diferencian de los discos mecánicos o HDD ya que son más rápidos y permiten una mayor capacidad ocupando menos espacio

SISTEMA OPERATIVO

Es un conjunto de programas que permite al usuario administrar y manejar el hardware de una computadora.

ROLLBACK

es una operación que devuelve a la base de datos a algún estado previo. La base de datos puede ser restaurada a una copia limpia incluso después de que se han realizado operaciones erróneas

RELEASE

Es la actualización de un proceso o software. Es una versión que se distribuye a los clientes. Cada release incluye nueva funcionalidad o está concebida para diferentes plataformas de hardware.

RAM

Sus siglas significan Random Access Memory, lo que traducido al español sería Memoria de Acceso Aleatorio, y es un tipo de memoria que te puedes encontrar en cualquier dispositivo. Es la memoria de corto plazo del computador. Su función principal es recordar la información que tienes en cada una de las aplicaciones abiertas en el computador, mientras este se encuentre encendido

PAIR PROGRAMMING

Es un método de programación basado en pareja, es decir, dos personas programan sobre el mismo código con el objetivo de aprender y de buscar soluciones creativas a los problemas.

NUBE

La nube en la informática se refiere a un servicio de computación que procesa y almacena datos por medio de una red de servidores.

MALWARE

Malware es un término utilizado de forma general para describir a cualquier tipo de software o aplicación maliciosa independientemente de la acción que realiza, mientras que **virus** es un tipo de **malware** con características particulares que lo diferencian de otro tipo de software malicioso.

LOGS

En el LOG queda constancia de las acciones que va realizando un programa en ejecución, así como las respuestas que genera. Es especialmente útil para comprobar el funcionamiento de una aplicación o encontrar dónde puede haber fallado un programa.

PRODUCCIÓN

Es la etapa final del proceso de desarrollo. Cuando ya se hicieron todas las pruebas y se encuentra funcionando de manera óptima.

ISSUE / ASUNTO POR RESOLVER

En computación, el término issue se atribuye a la unidad de trabajo para realizar una mejora en un Sistema informático. Puede ser el arreglo de un fallo, una característica pedida, una tarea, un pedido de Documentación específico y todo tipo de solicitud al equipo de desarrollo.

INTERNET OF THINGS

conjunto de bienes materiales (cosas) que están integrados con sensores, software y otras tecnologías con el fin de conectar e intercambiar datos con otros dispositivos y sistemas a través de Internet. Estos dispositivos van desde objetos domésticos comunes hasta herramientas industriales sofisticadas.

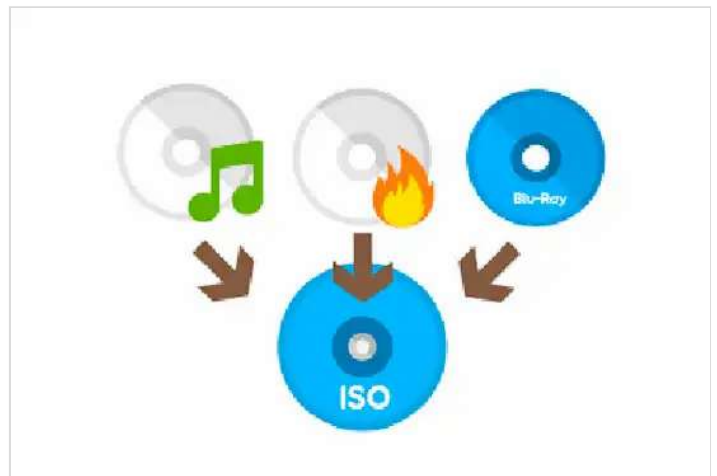
INTERNET

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicaciones interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial.



IMAGEN ISO

Es un archivo informático donde se almacena una copia exacta de un sistema de archivos.



HDD

Disco rígido mecánico. Antepasado del SSD

HASH

Es un algoritmo no reversible, su objetivo es procesar información a través de una función matemática, conocida como función hash, y generar una cadena específica y única de caracteres. Se utiliza en criptografía, como la tecnología Blockchain

HARDCODEAR / HARDCODING

Forzar el funcionamiento correcto de un software

HACKER

Persona con grandes conocimientos de informática que se dedica a detectar fallos de seguridad en sistemas informáticos.



FRAMEWORK

Marco o esquema de trabajo ,generalmente utilizado por programadores para realizar el desarrollo de software. Utilizar un framework permite agilizar los procesos de desarrollo , ya que evita tener que escribir código de forma repetitiva, asegura unas buenas prácticas y la consistencia del código.

ENTORNO DE TRABAJO / ENVIRONMENT

El entorno de desarrollo, son servidores que pueden estar localizados en el ordenador del programador que desarrolla el código o un servidor local de trabajo. Usualmente son inaccesibles desde otro ordenador. Es el espacio de trabajo donde el programador desarrolla el código de la aplicación, realiza pruebas iniciales y comprueba si la aplicación se ejecuta correctamente con ese código.

ENCRIPTAR / DESENCRIPTAR

Encriptar consiste en ocultar un texto en una secuencia de caracteres con el fin de almacenarlo con una mayor seguridad y confidencialidad, al no poder revelarse el texto original sin la "clave" de la secuencia de caracteres. Desenciptar es el proceso inverso.

FIREWALL

Un firewall, también conocido como "cortafuegos", es un elemento informático que trata de bloquear el acceso a una red privada conectada a internet a usuarios no autorizados.

E-COMMERCE

Significa comercio electrónico por sus siglas en inglés, consta de comprar o vender productos vía online

E-BUSINESS

Traducción al inglés de "negocios electrónicos", consiste en implementar sistemas y aplicaciones a un negocio con el fin de optimizar su gestión y servicios

DIRECCION IP

Es un número de identificación asignado a una computadora conectada a una red de Internet. Concretamente, este número se utiliza para identificar máquinas y permitirles comunicarse entre sí, intercambiando datos en Internet.

DEVOPS

DevOps es un acrónimo inglés de development (desarrollo) y operations (operaciones), que se refiere a una metodología de desarrollo de software que se centra en la comunicación, colaboración e integración entre desarrolladores de software y los profesionales de sistemas en las tecnologías de la información (IT).

DESARROLLADOR SENIOR

Son aquellas personas que se desempeñan como desarrolladores y cuentan con una experiencia mayor a 6 años. Entre sus funciones, está supervisar a los desarrolladores Jr., y a veces también a los Semi Senior.

DESARROLLADOR JUNIOR

Se le llama desarrollador/a junior a aquellas personas que están dando sus primeros pasos en el puesto de desarrollador, no alcanzando aún los 2 años de experiencia

DESARROLLADOR FULLSTACK

Es un puesto que se caracteriza porque quien lo desempeña tiene conocimientos de desarrollo tanto de backend, como de frontend.

DESARROLLADOR FRONTEND

Es quien desarrolla toda la parte visual. Se encarga de la interacciones del usuario desde algún programa.



DESARROLLADOR BACKEND

Es quien desarrolla aquella parte de la programación que no es visible para el usuario. Esta parte no se ejecuta en el navegador o dispositivo del cliente, sino en un servidor.

DEPLOY / DESPLIEGUE

Se le conoce a la actividad de llevar un código a un entorno de producción.

DEBUGUEAR / DEBUG

Limpiar el código para que quede libre de bugs, o sea, eliminar errores del software

CRASH

Es cuando un programa o aplicación deja de funcionar de forma repentina e inesperada

CPU

Es la unidad central de procesamiento en las que se encuentran los elementos que sirven para procesar datos.



COOKIES

Son los recursos utilizados por los servidores de aplicaciones para personalizar su aspecto según las preferencias del usuario

CONSOLA

Es un programa que recibe todo aquello que se escribe en la terminal y se encarga de convertirlo en instrucciones que el sistema operativo pueda entender y ejecutar.

CODE REVIEW

Es una práctica sistemática de desarrollo por la cual el código y sus cambios son revisados por pares, a fin de encontrar problemas, errores y vulnerabilidades, cuánto antes, en el mismo desarrollo.

CODIGO MAQUINA

Es el sistema de códigos directamente interpretable por un circuito microprogramable, como el microprocesador de una computadora o el microcontrolador de un autómata.

CODIGO FUENTE

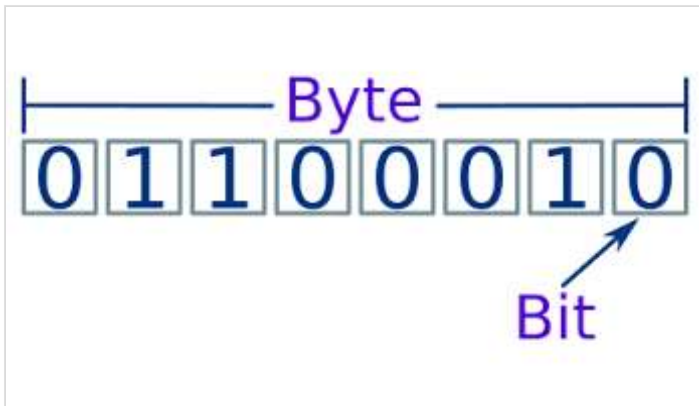
Por código fuente se entiende todo texto legible por un ser humano y redactado en un lenguaje de programación determinado. De este modo el texto fuente es la base de los programas y de las páginas web.

COMPILAR

Es el proceso de transformar un programa informático escrito en un lenguaje en un programa equivalente en otro formato. Al programa que se encarga de compilar se le llama compilador.

BYTE

es un conjunto de 8 bits, formando una secuencia que representa un carácter (número, letras, etc).



BUG

Error en el código.



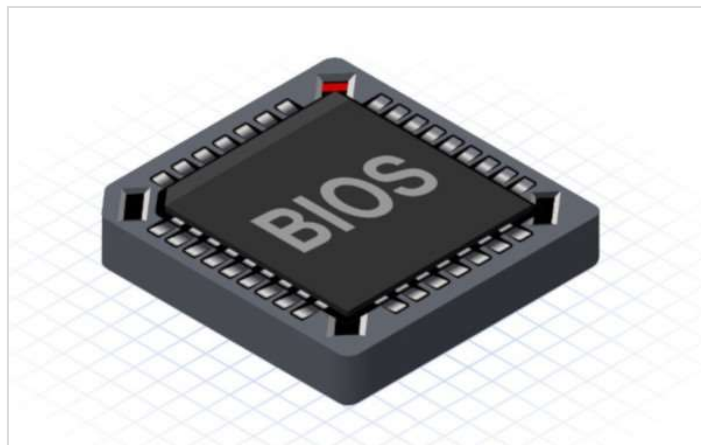
BIT

Significa dígito binario, es la menor unidad de información de una computadora. Un bit tiene solamente un valor, sólo puede ser 0 o 1. El conjunto de bits da lugar a otras unidades de medidas: byte, mega, giga, etc.



BIOS

Basic Input Output System (Sistema básico de entrada y salida), está instalado en la memoria ROM y es fundamental para el encendido de la pc, ya que es lo que le explica al software cómo debe funcionar el hardware.



BIG DATA

Se lo define con tres "V": volumen, variedad y velocidad. Datos que contienen una mayor variedad y que se presentan en volúmenes crecientes y a una velocidad superior. Actualmente se lo utiliza en Machine Learning y otras herramientas de Inteligencia Artificial.

API

Es la interfaz de programación de aplicaciones. Es un conjunto de funciones y procedimientos que permiten la creación de aplicaciones que acceden a las características o datos de un sistema operativo, aplicación u otro servicio.



※※※※※