

## ***dominio.***

UN DOMINIO ES COMO LA DIRECCIÓN DE UNA CASA EN INTERNET. ES EL NOMBRE ÚNICO QUE IDENTIFICA UN SITIO WEB, COMO "GOOGLE.COM". AL ESCRIBIR UN NOMBRE DE DOMINIO EN EL NAVEGADOR, SE TRADUCE EN LA DIRECCIÓN IP DEL SERVIDOR QUE ALOJA ESE SITIO, PERMITIÉNDOTE ACCEDER A ÉL. ES COMO ENCONTRAR UNA CASA USANDO SU DIRECCIÓN, PERO EN INTERNET.

## ***cliente-servidor.***

EL MODELO CLIENTE-SERVIDOR ES UNA ARQUITECTURA DE RED EN LA QUE LAS COMPUTADORAS CLIENTE SOLICITAN SERVICIOS O RECURSOS, Y LAS COMPUTADORAS SERVIDOR PROPORCIONAN ESOS SERVICIOS O RECURSOS. EL CLIENTE ES LA ENTIDAD QUE INICIA LA SOLICITUD DE SERVICIO, MIENTRAS QUE EL SERVIDOR ES LA ENTIDAD QUE RESPONDE A ESA SOLICITUD. LA COMUNICACIÓN ENTRE EL CLIENTE Y EL SERVIDOR GENERALMENTE SE REALIZA A TRAVÉS DE UN PROTOCOLO DE RED COMO HTTP EN EL CASO DE LA WEB, DONDE EL CLIENTE ENVÍA SOLICITUDES AL SERVIDOR Y ESTE ÚLTIMO DEVUELVE RESPUESTAS CON LOS DATOS SOLICITADOS.

## ***hosting.***

EL HOSTING ES COMO ALQUILAR UN ESPACIO EN INTERNET PARA TU SITIO WEB. ES UN SERVICIO QUE TE PERMITE ALMACENAR Y COMPARTIR ARCHIVOS EN UN SERVIDOR ESPECIALIZADO, SIMILAR A TENER UNA TIENDA EN UN CENTRO COMERCIAL DONDE TODOS PUEDEN VISITAR Y ACCEDER A TUS PRODUCTOS EN LÍNEA.

**d**esarrollo  
**W**eb

## ***webm.***

WEBM ES UN TIPO DE ARCHIVO DE VIDEO DISEÑADO ESPECIALMENTE PARA INTERNET. UTILIZA TECNOLOGÍAS DE COMPRESIÓN AVANZADAS PARA MANTENER UNA ALTA CALIDAD DE VIDEO MIENTRAS MANTIENE UN TAMAÑO DE ARCHIVO PEQUEÑO. ES UN FORMATO DE CÓDIGO ABIERTO RESPALDADO POR GOOGLE Y OTROS, MUY UTILIZADO EN LA WEB PARA COMPARTIR VIDEOS DEBIDO A SU EFICIENCIA Y CALIDAD.

## **Canvas.**

CANVAS ES COMO UNA PIZARRA EN BLANCO DENTRO DE UNA PÁGINA WEB. LOS DESARROLLADORES PUEDEN USAR JAVASCRIPT PARA DIBUJAR Y CREAR TODO TIPO DE COSAS, DESDE GRÁFICOS SIMPLES HASTA ANIMACIONES COMPLEJAS. ES UNA MANERA GENIAL DE HACER QUE LAS PÁGINAS WEB SEAN MÁS INTERACTIVAS Y DIVERTIDAS, ¡COMO SI ESTUVIERAS PINTANDO EN UNA PANTALLA DIGITAL

## **web semántica.**

LA WEB SEMÁNTICA IMPLICA LA ADOPCIÓN DE ESTÁNDARES Y TECNOLOGÍAS COMO RDF, OWL Y SPARQL PARA FACILITAR EL PROCESAMIENTO Y LA COMPRENSIÓN DE LA INFORMACIÓN POR PARTE DE LAS MÁQUINAS, LO QUE MEJORA LA PRECISIÓN Y LA UTILIDAD DE LOS RESULTADOS DE BÚSQUEDA Y EL INTERCAMBIO DE DATOS EN LA WEB.

## **W3C**

EL W3C ES COMO UN "CLUB" GLOBAL DE INTERNET. SE FUNDÓ PARA CREAR REGLAS Y ESTÁNDARES QUE HACEN QUE INTERNET FUNCIONE DE MANERA CONSISTENTE Y ACCESIBLE PARA TODOS. POR EJEMPLO, ESTABLECEN CÓMO SE VEN LAS PÁGINAS WEB Y CÓMO SE COMUNICAN ENTRE SÍ. ESTO ES IMPORTANTE PARA QUE LAS PERSONAS PUEDAN NAVEGAR POR LA WEB SIN PROBLEMAS, INDEPENDIENTEMENTE DEL DISPOSITIVO QUE ESTÉN USANDO.

**d**esarrollo  
**W**eb