

Padlet 4

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 06:23PM

Archivo / Fichero

colección de información o bytes que se almacenan como información en un dispositivo de almacenamiento.



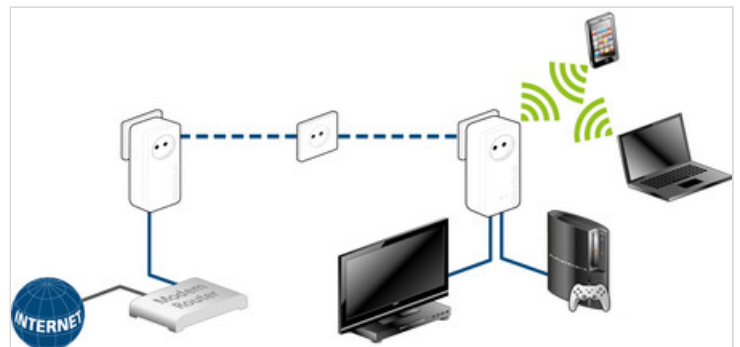
Carpeta / Directorio

Es un contenedor virtual en el que se almacenan una agrupación de archivos informáticos y otros subdirectorios, atendiendo a cualquier criterio que decida el usuario.



PLC

Son las siglas de Programmable Logic Controller o Controlador Lógico Programable. Es una computadora utilizada para la automatización de procesos industriales.



VIRUS

Es un tipo de malware que tiene como objetivo alterar el funcionamiento de un computador, esto, sin que el usuario se de cuenta.

VARIABLE

Espacio en memoria en el que se puede guardar un dato que podrá cambiar durante la ejecución de un programa.

USUARIO CLAVE

Personas dentro de una empresa que tienen un papel decisivo en la elección e implementación de un nuevo software.

UPS

Sistema de Alimentación Ininterrumpida, es un dispositivo que tiene como objetivo servir como sistema de alimentación en caso de un apagón o problema eléctrico.

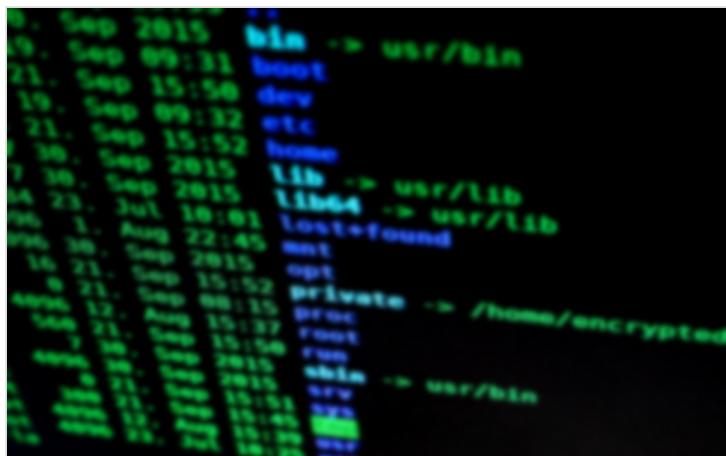


TESTING

Se refiere a la comprobación de que todo el código que se ha escrito funciona.

TERMINAL

Dispositivo electrónico o electromecánico que se utiliza para interactuar con un computador.



SSD

Unidad de Estado Sólido, permite el almacenamiento, escritura y lectura de datos a una mayor velocidad que la de los discos duros convencionales.

SISTEMA OPERATIVO

Es el software encargado de gestionar los recursos hardware y proveer de servicios al resto de programas que se ejecuten sobre él, siendo el sistema quien se ejecuta siempre en modo privilegiado con respecto al resto.

ROLLBACK

Es una operación que devuelve a la base de datos a algún estado previo.

RELEASE

Es el proceso de entregas de software nuevo o de actualizaciones del software.

RAM

Random Access Memory, Memoria de almacenamiento aleatoria utilizada para almacenar y utilizar información de manera mas rápida

PRODUCCIÓN

El ambiente de Producción es donde están disponibles las funcionalidades necesarias para que los emisores y receptores lleven adelante la operativa electrónica.

PAIR PROGRAMMING

Es una técnica de programación que consiste en trabajar en pares de programadores, ya sea de manera colaborativa (al mismo tiempo) o tomando turnos.

NUBE

Es el nombre que le damos al servicio de almacenamiento de datos a servidores localizados en la red. Esta modalidad permite subir, abrir, modificar o usar programas y archivos a través de una conexión sin la necesidad de que se encuentren en el almacenamiento del dispositivo utilizado.

MALWARE

Es el término general para referirse a cualquier "malicious software", o software malicioso, que tiene como objetivo causar daños a un sistema informático sin que el usuario se de cuenta.

LOGS

Pueden ser mensajes que deja el programador para que se impriman por consola ya sea para el usuario o para ayudar al desarrollo. Se pueden guardar en un archivo

ISSUE / ASUNTO POR RESOLVER

Es una tarea en la que va a trabajar un programador. Generalmente tiene un nombre, una definición, prioridad y, en caso de ser un bug, contiene pasos para reproducirlo.

INTERNET OF THINGS

Comunicación entre dispositivos mediante la red para lograr un objetivo específico.

INTERNET

Es una red o conjunto de computadoras que se encuentran conectadas a nivel mundial para compartir información.

IMAGEN ISO

Es un archivo donde se almacena una copia exacta de un sistema de archivos (por ejemplo un cd o un dvd)

HDD

Los discos duros son un componente informático que sirve para almacenar de forma permanente tus datos. Esto quiere decir, que los datos no se borran cuando se apaga la unidad como pasa en los almacenados por la memoria RAM. Están compuestos de piezas mecánicas, de ahí que a veces se le llame discos duros mecánicos, y utilizan el magnetismo para grabar tus datos y archivos. Cuanto más finos sean los discos mejor será la grabación, y cuanto más rápido giran a mayor velocidad se transmiten los datos, tanto a la hora de leerlos como al escribirlos.

HASH

Es un algoritmo matemático que transforma cualquier bloque arbitrario de datos en una nueva serie de caracteres con una longitud fija. Independientemente de la longitud de los datos de entrada, el valor hash de salida tendrá siempre la misma longitud.

HARDCODEAR / HARDCODING

Es una mala práctica al escribir código se define como la práctica de escribir valores literales en lugar de identificadores.

HACKER

También conocido como pirata informático, es alguien que descubre las vulnerabilidades de una computadora o un sistema de comunicación e información, aunque el término puede aplicarse también a alguien con un conocimiento avanzado de computadoras y de redes informáticas.



FRAMEWORK

Un entorno de trabajo, o marco de trabajo es un conjunto estandarizado de conceptos que permite agilizar los procesos de desarrollo ya que evita tener que escribir código de forma repetitiva

FIREWALL

También se conoce como cortafuegos, es un software que tiene como objetivo bloquear el acceso a una red privada, con el fin de evitar ataques o intromisiones de otras redes.



ENTORNO DE TRABAJO / ENVIRONMENT

IDE Entorno integrado de desarrollo. Es un programa que brinda un conjunto de herramientas para facilitar el desarrollo de un programa.

ENCRYPTAR / DESENCRIPTAR

La encriptación es el proceso para volver ilegible información considerada importante. Se trata de una medida de seguridad. La información una vez encriptada sólo puede leerse aplicándole una clave, la aplicación de esta clave es la descryptación, para poder descifrar el "mensaje", reversar la encriptación.

E-COMMERCE

Es la acción de comprar y vender productos o servicios por internet, logrando la tan deseada conversión. Lo que define a un e commerce es esencialmente la posibilidad de cobrar por internet, a través de diferentes métodos (transferencias, pagos con tarjeta de débito o crédito, depósitos, entre otros), procesadores de pago (Paypal, Mercado Pago, Payoneer, etc.), y herramientas como el carrito de compras, claro, en versión online.

E-BUSINESS

El e-business, es la presencia en línea de los negocios. También se puede definir como el negocio que se realiza con la ayuda de Internet o el intercambio electrónico de datos. El e-business es uno de los componentes importantes del comercio electrónico, pero no es una parte esencial.

DEVOPS

El término DevOps, que es una combinación de los términos ingleses development (desarrollo) y operations (operaciones), designa la unión de personas, procesos y tecnología para ofrecer valor a los clientes de forma constante.

DESARROLLADOR SENIOR

El **Senior** Developer o **Desarrollador Senior** es encargado de supervisar a los desarrolladores junior en proyectos y respaldar diversas tareas de desarrollo. Las responsabilidades de un **Senior** Developer incluyen escribir código, analizar datos y contribuir al diseño e implementación de software.

DESARROLLADOR JUNIOR

También llamado Junior Developer, trabaja en un equipo de desarrollo escribiendo y manteniendo código para aplicaciones informáticas. Es un desarrollador de software de nivel básico que ayuda al equipo de desarrollo con todos los aspectos de diseño y codificación de software. El enfoque principal del desarrollador junior es aprender la base del código, escribir código básico, corregir errores, recopilar datos de usuarios. Además de responder las solicitudes del desarrollador senior y ayudar con todas las funciones de codificación y diseño de software.

DESARROLLADOR FULLSTACK

Es un programador que maneja las tecnologías necesarias para desarrollar una aplicación web tanto del lado del cliente como del servidor

DESARROLLADOR FRONTEND

Es el desarrollador que maneja un conjunto de lenguajes y herramientas para el desarrollo de aplicaciones web específicamente del lado del cliente

DESARROLLADOR BACKEND

Es el desarrollador que maneja un conjunto de lenguajes y herramientas para el desarrollo de aplicaciones web específicamente del lado del servidor

DIRECCION IP

La dirección IP es un conjunto de números que identifica una interfaz en la red de un dispositivo. Sirve para identificar, pero también para localizar a un equipo o incluso portal online dentro de una red o de internet. Se puede definir como la "matrícula" de un dispositivo en cualquier red, algo que permite saber cuál es exactamente y cómo se conecta.

DEPLOY / DESPLIEGUE

Son las actividades que se deben llevar a cabo a un software para que esté disponible para su uso.

DEBUGUEAR / DEBUG

También conocido como "depurar", es el proceso de identificar y corregir errores de programación. Corregir los llamados bugs.

CRASH

Es cuando se interrumpe el normal funcionamiento de una aplicación

CPU

Unidad central de procesamiento. A la CPU se la suele llamar microprocesador o simplemente procesador, y puedes considerarla como el cerebro de cualquier dispositivo. Se encarga de procesar todas las instrucciones del dispositivo, leyendo las órdenes y requisitos del sistema operativo, así como las instrucciones de cada uno de los componentes y las aplicaciones.



COOKIES

Las cookies son recursos utilizados por los servidores de aplicaciones para personalizar su aspecto según las preferencias del usuario, diferenciar e identificar internautas, almacenar sus datos y registrar la frecuencia de acciones hechas por los usuarios en Internet.

CONSOLA

Se trata de una o varios terminales conectadas al ordenador central, que permiten monitorizar su funcionamiento, controlar las operaciones que realiza, regular las aplicaciones que deben ejecutarse, entre otros.

COMPILAR

Compilar es el proceso de transformar un programa informático escrito en un lenguaje en un programa equivalente en otro formato

CODE REVIEW

Conjunto de instrucciones que entiende directamente un ordenador, y está representado por Bits (ceros y unos).

CODIGO MAQUINA

Es el código que el cpu puede ejecutar y está representado por bits (ceros y unos).

CODIGO FUENTE

Conjunto de intrucciones para que un programa realice una tarea.

BUG

Es un fallo o problema que ocurre en un programa de computadora y que produce un resultado indeseado o inesperado.

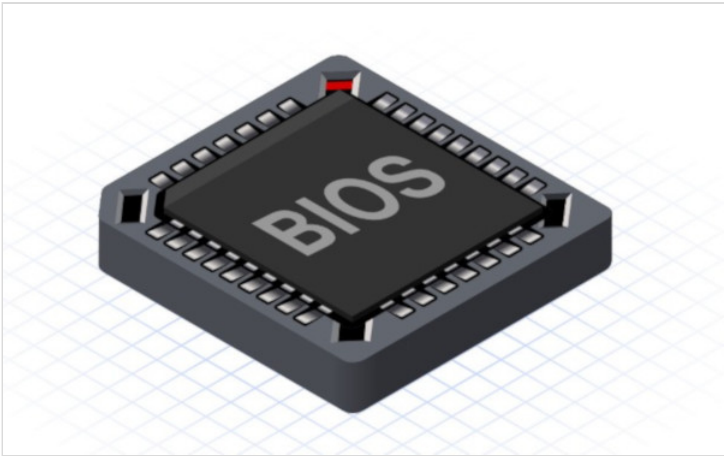
BIT

Es el acrónimo de Binary Digit y es la unidad mínima de información empleada en informática



BIOS

Es el primer programa que se inicia al iniciar la computadora. Inicia y testea el hardware. Se ejecuta antes del sistema operativo.



BIG DATA

Análisis e interpretación de un gran volumen de datos.

API

Es la interfaz de programación de aplicaciones. Es un conjunto de funciones que ofrece un software en otro

BYTE

Es la unidad de información base utilizada en computación. Es el conjunto ordenado de 8 bits.

