

Padlet 10

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 31 DE MAYO DE 2021 19:35

VIRUS

Programas informáticos diseñados con mala intención, ya que se convierten en parásitos capaces de infectar a otros para incluir una copia evolucionada de sí mismos.

VARIABLE

En programación, una **variable** está formada por un espacio en el sistema de almacenaje (memoria principal de un ordenador) y un nombre simbólico (un identificador) que está asociado a dicho espacio.

USUARIO CLAVE

Se designa *key user*, en español usuario clave, a esas personas dentro de una empresa que tienen un papel decisivo en la elección e implementación de un nuevo software.

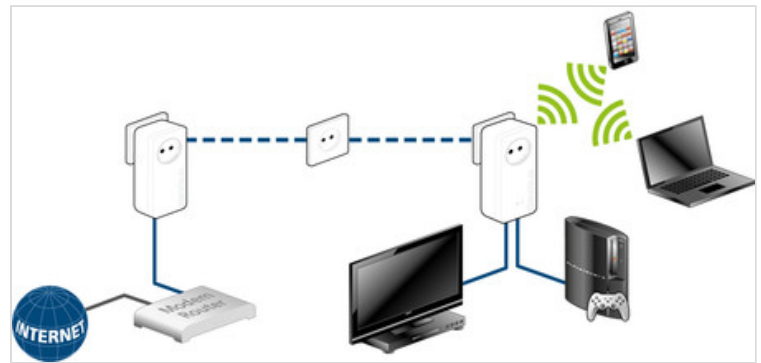
UPS

Un UPS (Sistemas de alimentación ininterrumpida) es un dispositivo que gracias a baterías y otros elementos almacenadores de energía, pueden proporcionar energía eléctrica por un tiempo limitado a todos los dispositivos que tenga conectados durante, por ejemplo un apagón eléctrico o una desconexión inesperada del sistema eléctrico.



PLC

PLC (**P**ower **L**ine **C**ommunications) permite usar los cables de la instalación eléctrica de nuestra casa para llevar Internet de un lado a otro.



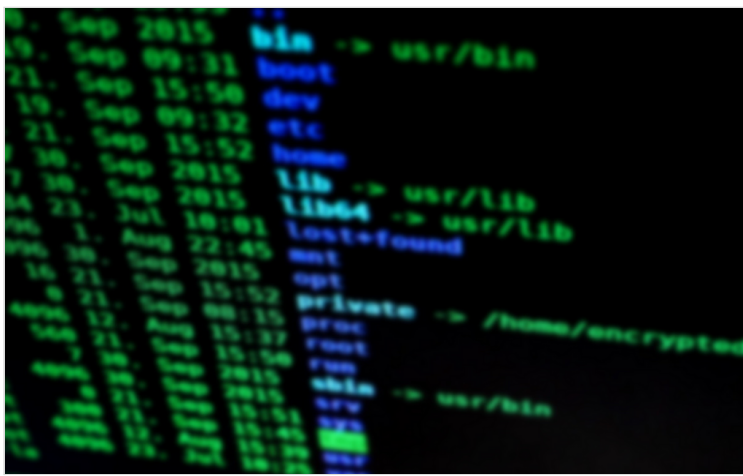
TESTING

Testing son las pruebas que se realizan a un software, las cuales nos van a proporcionar información sobre la calidad del producto.



TERMINAL

Dícese del dispositivo que forma parte de una red controlada por una unidad central remota. A través del **terminal** se solicitan y se envían datos al ordenador central, quien se encarga de tramitar y almacenar la información.



SSD

Las unidades de estado sólido o **SSD (Solid State Drive)** son una alternativa a los discos duros. La gran diferencia es que mientras los discos duros utilizan componentes mecánicos que se mueven, las **SSD** almacenan los archivos en microchips con memorias flash interconectadas entre sí.

Archivo / Fichero

Es una secuencia de bytes (información) que está almacenada en un dispositivo



SISTEMA OPERATIVO

El sistema operativo es el software que **coordina y dirige todos los servicios y aplicaciones que utiliza el usuario en una computadora**, por eso es el más importante y fundamental. Se

trata de programas que permiten y regulan los aspectos más básicos del sistema. Los sistemas operativos más utilizados son Windows, Linux, OS/2 y DOS.

ROLLBACK

Esta es una operación usada en tecnologías de base de datos que nos devuelve una versión previa de dicha base.

RELEASE

Un release es una versión que se distribuye a los clientes. Cada release incluye nueva funcionalidad o está concebida para diferentes plataformas de hardware. Un release del sistema no es sólo el código ejecutable del sistema. Las entregas también incluyen:

- Archivos de configuración
- Los archivos de datos
- El programa de instalación
- La documentación electrónica
- El embalaje y la publicidad asociados

RAM

La memoria RAM es la memoria principal de un dispositivo, esa donde se almacenan de forma temporal los datos de los programas que estás utilizando en este momento. 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**, desde ordenadores de sobremesa hasta teléfonos móviles.

PRODUCCIÓN

El entorno de producción es el entorno donde finalmente se ejecuta la aplicación donde acceden los usuarios finales y donde se trabaja con los datos de negocio en sí mismos.

PAIR PROGRAMMING

Este concepto se refiere al desarrollo de software realizado por dos personas que trabajan en conjunto

NUBE

Es un paradigma que permite ofrecer servicios de computación a través de internet. Por ejemplo Google Drive

MALWARE

Es un software que tiene como objetivo infiltrarse en o dañar una computadora sin el conocimiento de su dueño

LOGS

Un Log es un registro de la actividad en un sistema. Suelen existir por ejemplo para accesos o errores en un servidor.

ISSUE / ASUNTO POR RESOLVER

El término **issue** no existe en GlosarioIT o fue ingresado de manera incorrecta, verifíquelo.

Carpeta / Directorio

Carpeta que contiene ficheros de programa o texto y las instrucciones para acceder a ellos.



INTERNET OF THINGS

IoT (Internet de las cosas) es la agrupación e interconexión de dispositivos y objetos a través de una red (bien sea privada o Internet).

INTERNET

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos **TCP/IP** garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

IMAGEN ISO

Conforman una réplica exacta del contenido completo de un **CD** o **DVD** (sólo que empaquetado dentro de un único **archivo**), que permite distribuirlo y volver a replicarlo tantas veces como sea necesario sin alteración alguna.

HDD

HDD es un disco duro, un componente físico (hardware) de una computadora. Emplea un sistema de grabación magnética para almacenar información.

HASH

Conjunto de **caracteres** que identifican unívocamente a un **archivo**. Es un código que lo diferencia del resto.

HARDCODEAR / HARDCODING

Es una mala práctica en el desarrollo de software que consiste en colocar datos directamente en el código fuente del programa, en lugar de obtener esos datos de una fuente externa.

HACKER

Informático cuyo objetivo es conseguir romper las barreras de seguridad de **Internet** y acceder a información confidencial.



FRAMEWORK

(Marco de trabajo). No es más que un grupo de objetos muy depurados que ofrecen una funcionalidad optimizada y pre-fabricada. Su objetivo es facilitar el desarrollo rápido de soluciones.

ENTORNO DE TRABAJO / ENVIRONMENT

Conjunto de información y/o de dispositivos que configuran un sistema y establecen sus condiciones de utilización. El contexto

determina el entorno y las circunstancias de todas las interacciones e influencias con el sistema de interés. El entorno de un sistema incluye influencias de desarrollo, tecnológicas, empresariales, operacionales, organizativas, políticas, económicas, legales, reguladoras, ecológicas y sociales.

ENCRIPTAR / DESENCRIPTAR

Es ocultar el contenido de un mensaje a simple vista, tanto del ojo humano como de un máquina o autómatas.

E-COMMERCE

También conocido como comercio electrónico, consiste en la compra y venta de productos a través de internet.

E-BUSINESS

El e-business consiste en introducir **tecnologías de la comunicación** para realizar las actividades de un negocio. Es un conjunto de nuevas tecnologías y nuevas estrategias de negocio para desarrollar estos negocios en línea.

DIRECCION IP

Una dirección IP es un número único de identificación asignado a una computadora o dispositivo conectado/a a una red, tanto privada como a internet.

DEVOPS

Es una metodología de trabajo que busca acortar el tiempo de desarrollo de un software.

FIREWALL

Es un sistema cuya función es prevenir y proteger a nuestra red privada, de intrusiones o ataques de otras redes, bloqueándole el acceso. Permite el tráfico entrante y saliente que hay entre redes u ordenadores de una misma red. Si este tráfico cumple con las reglas previamente especificadas podrá acceder y salir de nuestra red, si no las cumple este tráfico es bloqueado. De esta manera impedimos que usuarios no autorizados accedan a nuestras redes privadas conectadas a internet.



DESARROLLADOR SENIOR

Desarrollador con más de 5, 6 años de experiencia. Es el encargado de supervisar a los desarrolladores junior en proyectos y respaldar diversas tareas de desarrollo.

DESARROLLADOR JUNIOR

Un **Desarrollador Junior** o **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.

DESARROLLADOR FULLSTACK

Es aquella persona encargada de manejar uno o varios aspectos relacionados con la creación y el mantenimiento de una aplicación web. Es fundamental que tenga conocimientos en desarrollo Front-End y Back-End.

DESARROLLADOR FRONTEND

Un desarrollador FrontEnd es quien se encarga de codear la parte del sitio web o aplicación la cual va a ver el usuario e interactuar con ella.

DESARROLLADOR BACKEND

El **desarrollador back-end** trabaja del lado Servidor, detrás del escenario, permitiendo con su trabajo que el usuario disfrute de su experiencia.

Algunas responsabilidades de un desarrollador back-end pueden incluir trabajar con:

- Almacenamiento de datos.
- Creación, integración y gestión de bases de datos
- Integración de servidor y nube

- Integración con sistemas de terceros
- Configuración de seguridad y prevención de ataques
- Implementar algoritmos optimizados y resolver problemas relacionados con el sistema.

DEPLOY / DESPLIEGUE

Un deploy o despliegue son todas las actividades y/o pasos que hacen que un sistema de software esté disponible para su uso.

DEBUGUEAR / DEBUG

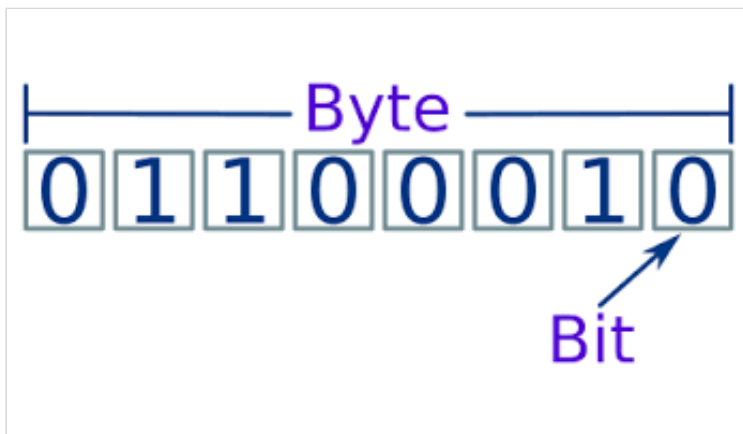
También llamado como debugging – o en español depuración –, es el nombre que se le da al proceso de encontrar y eliminar los errores que pueden cometer softwares y hardwares. El término hace parte del proceso de desarrollo desde el inicio, y hay algunos que afirman que este incluso fue creado antes del propio desarrollo web.

CRASH

Condición en la que un programa o parte o la totalidad de un sistema operativo dejan de funcionar de forma esperable y dejan de responder a otras partes del sistema.

BYTE

Un byte es la unidad de información usada como base en la informática. De esta derivan los MegaBytes, GigaBytes, etcétera.

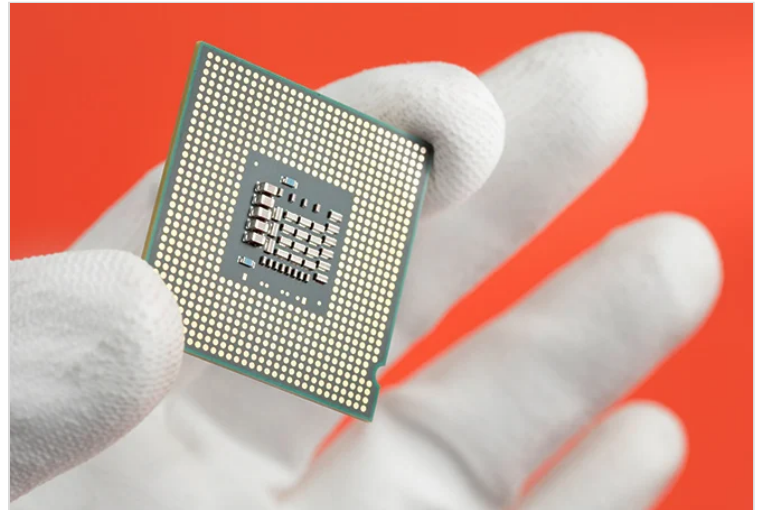


CPU

CPU es la **abreviación de Unidad Central de Procesamiento**, un componente básico de todo dispositivo que procesa datos y realiza cálculos matemáticos-informáticos.

El CPU proporciona la capacidad de programación y, junto con la memoria y los dispositivos de entrada/salida, es uno de los componentes presentes en la historia de los ordenadores. **Con el tiempo, los microprocesadores de un chip fueron reemplazando a los CPU**, usualmente cuando se hace referencia a este término se habla de los microprocesadores.

Algunas de las funciones básicas del CPU son recolectar información, decodificarla en partes menores y llevar a cabo instrucciones, que luego ejecuta.



COOKIES

Las **cookies** son pequeños ficheros de texto que se guardan en nuestro navegador (**browser**) a petición del servidor. Estas peculiares galletas son utilizados por algunos servidores web para almacenar información acerca de los usuarios que se conectan a ellos.

CONSOLA

Una consola es la combinación de un monitor y a la teclado. Es una interfaz rudimentaria en la que el monitor proporciona salida y el teclado se usa para datos de entrada.

CODIGO FUENTE

Se llama código fuente, o fuente a secas, al texto que escribe un programador utilizando sentencias válidas del lenguaje con que se esté trabajando.

COMPILAR

Traducir en **lenguaje máquina** un programa escrito en lenguaje simbólico.

CODE REVIEW

Proceso mediante el cual 1 o más miembros de un equipo revisan en conjunto la implementación realizada por otro miembro para una historia de usuario, aportando ideas sobre mejoras en la implementación.

API

(Application Programming Interface), Interfaz de Programación de Aplicaciones.

Las **APIs** son funciones externas que se encuentran compiladas y almacenadas en librerías **DLL**.

Es el conjunto de rutinas del sistema que se pueden usar en un programa para la gestión de entrada/salida de ficheros. En conclusión, son un conjunto de funciones utilizadas por los programadores para establecer comunicación entre el software y los dispositivos hardware.

CODIGO MAQUINA

Es un conjunto de instrucciones entendibles directamente por el ordenador, puesto que se componen de unos y ceros. Generalmente, el programador utiliza un lenguaje de programación basado en el **lenguaje natural**, y éste es traducido a **código máquina** posteriormente.

BUG

Son fallos debidos a errores en programas, o bien, al defecto en una pieza del ordenador.

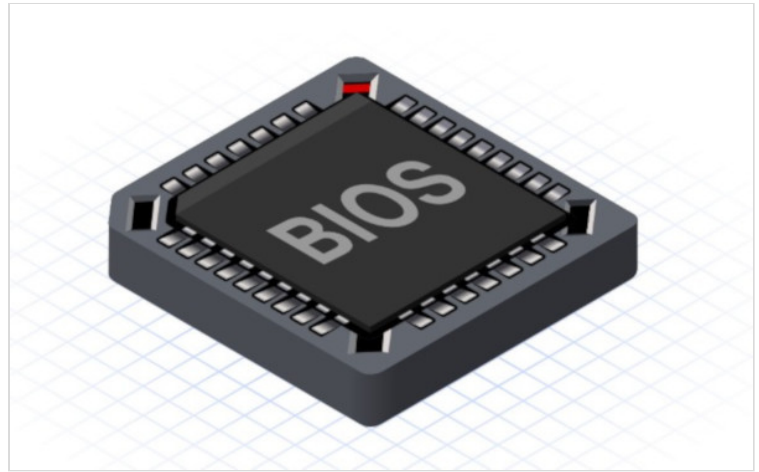
BIT

Un bit es la unidad mínima del sistema de numeración binario. Un bit puede representar uno de estos dos valores: 0 o 1.



BIOS

(Basic Input Output System), Sistema Básico de Entrada y Salida. No es otra cosa que un conjunto de rutinas y procedimientos que se encargan de chequear los dispositivos de entrada y de salida que tenemos conectados en nuestro sistema, inicializarlos y posteriormente cargar en memoria un programa específico que se encargará de poner en funcionamiento el sistema operativo en cuestión.



BIG DATA

Describe cualquier cantidad voluminosa de datos estructurados, semiestructurados y no estructurados que tienen el potencial de ser extraídos para obtener información.
