

# Padlet 11

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 19:36

## 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. A los archivos informáticos se les llama así porque son los equivalentes digitales de los archivos escritos en expedientes, tarjetas, libretas, papel o microfichas del entorno de oficina tradicional.

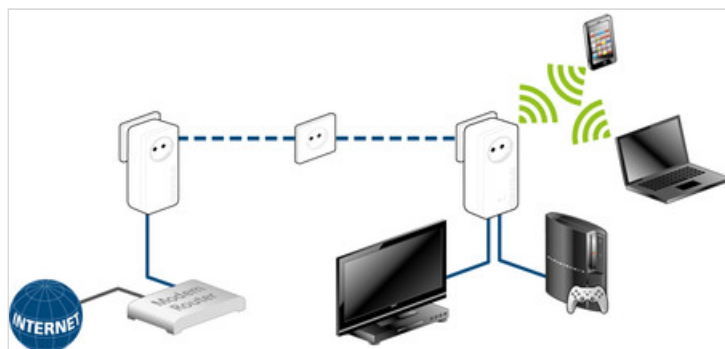


## Carpeta / Directorio

Una carpeta es una ubicación virtual dentro de la estructura de archivos de la computadora, en donde se almacenan archivos de todo tipo, desde los documentos de usuario como documentos fotos y videos hasta los archivos necesarios para ejecutar el sistema operativo y los programas. También las carpetas tienen la capacidad de alojar otras carpetas en su interior.

## PLC

Es un elemento que activa los componentes de la maquinaria para que desarrollen actividades potencialmente peligrosas para las personas, muy lentas o imperfectas.



## VIRUS

Un virus o virus informático es un software que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de cualquier tipo de dispositivo informático, sin el permiso o el conocimiento del usuario principalmente para lograr fines maliciosos sobre el dispositivo. Los virus, habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código de este.

## VARIABLE

Una Variable es un espacio de la memoria del computador que permite almacenar información de un determinado tipo de dato. El tipo de dato indica como es el dato que se almacena en la variable, en programación los tipos de datos básicos son los numéricos, los carácter y los lógicos.

## USUARIO CLAVE

El usuario clave o key user son personas que tienen un papel crucial al implementar un software ERP, también pueden ser llamados SuperUser / Superusuario. Estas personas son un nexo entre la organización y el proveedor (partner)

## UPS

Es una fuente de energía eléctrica que suministra o abastece al computador, está contiene una batería que seguirá emergiendo electricidad en el caso que haya un corte de luz o un problema eléctrico en la infraestructura. El UPS dará energía por unos minutos más para que el trabajador tenga el tiempo necesario para guardar archivos de importancia y apagar el ordenador de la correcta forma.



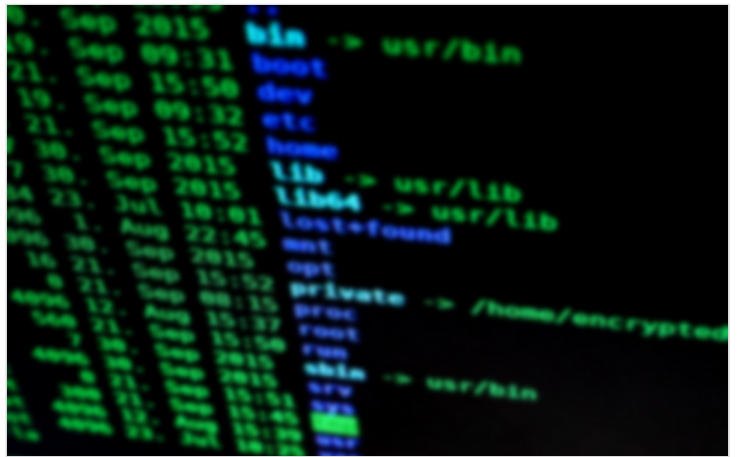
## TESTING

El Testing de Software es toda una disciplina en la ingeniería de software permite tener procesos, métodos de trabajo y herramientas para identificar defectos en el software alcanzando un proceso de estabilidad del mismo. El Testing no es una actividad que se piensa al final del desarrollo del software, va paralelo a este. Permite que lo que se está construyendo, se realice de manera correcta de acuerdo a lo que necesita un usuario final. De ahí radica su importancia, pues es una forma de prevenir o inclusive de corregir posibles desviaciones del software antes de que sea operable

## TERMINAL

Se define como **Terminal**, aunque también es conocido bajo el nombre de **Consola**, a todo dispositivo electrónico que forma parte del **Hardware** de un **ordenador**, y que tiene la funcionalidad básica de **ingresar o mostrar los datos** que se encuentran dentro de una **computadora** o en un determinado **sistema** de **computación**. Es por ello que podemos definir que la

finalidad básica es la de transformar estos datos en información que puede ser fácilmente **percibida por los sentidos**, luego de un debido procesamiento.



## SSD

Un SSD es un dispositivo que almacena datos, normalmente estando este dentro de tu ordenador. Estas unidades de almacenamiento mejoran por mucho en velocidades y latencias a los HDD, que son los discos duros “de toda la vida”. ... Una unidad de estado sólido (SSD) puede encontrarse en muchos formatos hoy en día.

## SISTEMA OPERATIVO

es el software más importante que se ejecuta en un computador, nos permite usarlo y darle órdenes para que haga lo que necesitamos. Es el encargado de administrar los recursos del computador, tanto el software como el hardware del equipo. Es la estructura que soporta y maneja todos los programas y partes de tu computador.

## RELEASE

Un «**release plan**» o **plan** de proyecto es un conjunto de historias de usuario (normalmente épicas) agrupadas por «releases» o versiones del producto que se ponen a disposición de los usuarios incrementando el valor para estos respecto de la anterior.

## RAM

La memoria Ram es la memoria donde se almacenan los datos (programas) con los que estamos trabajando en ese momento. Por ejemplo, si abro el programa word para escribir con él, el programa completo o lo que es lo mismo, todas las instrucciones de funcionamiento del word, pasarán a la memoria RAM.

## PRODUCCIÓN

Un sistema de producción (o sistema de reglas de producción) es un programa de ordenador usado normalmente para proporcionar alguna forma de inteligencia artificial, que consiste en un conjunto de reglas sobre el comportamiento. Estas reglas,

denominadas producciones, son una representación básica útil en la planificación automatizada, sistemas expertos y selección de acciones. Un sistema de producción proporciona el mecanismo necesario para ejecutar producciones a fin de lograr algún objetivo para el sistema.

## PAIR PROGRAMMING

Es una técnica ágil en la que dos desarrolladores se unen y trabajan en una estación de trabajo. Dos personas trabajan juntas para diseñar, codificar y probar historias de usuario. Uno, el conductor, escribe código mientras que el otro, el observador o navegador, revisa cada línea de código a medida que se escribe mientras que proporciona retroalimentación táctica y analítica.

## NUBE

Es una red de servidores remotos que están conectados para funcionar como un único ecosistema. Estos servidores están diseñados para almacenar y administrar datos, ejecutar aplicaciones o entregar contenido o servicios, como streaming de videos, correo web, software de ofimática o medios sociales.

## LOGS

Los logs se definen como archivos en los que se almacenan datos de procesos tanto en softwares como en aplicaciones. El conjunto de dichos archivos forma lo que se conoce como fichero log

## ISSUE / ASUNTO POR RESOLVER

Un problema (**issue**) identificado en un **proyecto** es algo que actualmente está sucediendo y que tiene un efecto negativo en la entrega del **proyecto**. Por ejemplo, un problema o incidencia identificado y que no tiene respuesta o solución, o cambios inesperados de última hora en los requerimientos originarios.

## INTERNET OF THINGS

**Internet of Things (IoT)** describe la red de objetos físicos —“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.

## ROLLBACK

un rollback o reversión o flagare es una operación que devuelve a la base de datos a algún estado previo. Las reversiones son importantes para la integridad de la base de datos, a causa de que significan que la base de datos puede ser restaurada a una copia limpia incluso después de que se han realizado operaciones erróneas. Son cruciales para la recuperación ante errores de un servidor de base de datos, como por ejemplo un cuelgue del equipo. Al realizar una reversión cualquier transacción que estuviera activa en el tiempo del cuelgue es

revertida y la base de datos se ve restaurada a un estado consistente.

En SQL, ROLLBACK es un comando que causa que todos los cambios de datos desde la última sentencia BEGIN WORK, o START TRANSACTION sean descartados por el sistema de gestión de base de datos relacional (RDBMS), para que el estado de los datos sea revertida a la forma en que estaba antes de que aquellos cambios tuvieran lugar.

Una sentencia ROLLBACK también publicará cualquier punto de recuperación existente que pudiera estar en uso.

## INTERNET

### ¿Qué es **Internet**?

Podríamos decir que es la **infraestructura** que nos permite de alguna manera tener conectada una computadora en Argentina con otra en Japón y así cada una de las computadoras o servidores a lo largo del mundo.

Este **tipo de red descentralizada** se utilizó en principio para fines científicos conectando universidades con instituciones estatales, como, por ejemplo, el proyecto ARPANET desarrollado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos en el año 1969.



## MALWARE

Malware o “software malicioso” es un término amplio que describe cualquier programa o código malicioso que es dañino para los sistemas.

## IMAGEN ISO

Un archivo ISO, también conocido como imagen ISO, es un tipo de archivo que se utiliza para almacenar una copia exacta de un sistema de ficheros de una unidad óptica. Esto quiere decir que si copias un CD, DVD o Bluray utilizando este formato, la copia resultante será un clon exacto de esa unidad óptica, y cuando lo montes en el ordenador será como si estuvieses utilizando el disco original.

## HDD

La unidad de disco duro o unidad de disco rígido (en inglés: hard disk drive, **HDD**) es un dispositivo de almacenamiento de datos que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar y recuperar archivos digitales.

## HASH

La función criptográfica 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

Hard code. **Hard-code**, término del mundo de la informática que hace referencia a una mala práctica en el desarrollo de software que consiste en incrustar datos directamente en el código fuente del programa, en lugar de obtener esos datos de una fuente externa

## HACKER

Un hacker 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 (del inglés framework), o marco de trabajo es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar. En el desarrollo de software, un entorno de trabajo es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia definida, normalmente, con artefactos o módulos concretos de software

## FIREWALL

Un firewall, también llamado cortafuegos, 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



## ENTORNO DE TRABAJO / ENVIRONMENT

En el desarrollo de software, un **entorno de trabajo** es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia **definida**, normalmente, con artefactos o módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software.

## ENCRYPTAR / DESENCRIPTAR

Ocultar datos mediante una clave/**Descifrar** algo implica recurrir a diversas técnicas para interpretar la información que se encuentra expresada a través de un código que se desconoce. Decodificar, en cambio, consiste en aplicar reglas para la interpretación de un código conocido.

## E-COMMERCE

**Un sistema de compra y venta de productos y servicios que utiliza Internet como medio principal de intercambio.** En otras palabras, se trata de un comercio que gestiona los cobros y pagos a través de medios electrónicos.

## E-BUSINESS

Significa negocio electrónico en español. 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

La dirección IP es la identificación de un dispositivo en una red; estos se comunican entre sí gracias a la misma. Esta identificación se compone de cuatro números separados por un punto; los mismos pueden oscilar entre 0 y 255.

## DEVOPS

- DevOps es una metodología para creación de software.
- DevOps se basa en la integración entre desarrolladores software y administradores de sistemas.
- DevOps permite fabricar software más rápidamente, con mayor calidad, menor coste y una altísima frecuencia de releases.

## DESARROLLADOR SENIOR

Es el 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

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 un programador que controla tanto el desarrollo front-end, como con el back-end de aplicaciones web, software y sitios web.

## DESARROLLADOR FRONTEND

Es un/a especialista encargado de desarrollar la interfaz que interactúa con el usuario en los sitios web o aplicaciones.

## DESARROLLADOR BACKEND

Es el encargado de implementar la interacción entre el usuario y el sitio web. Utiliza lenguajes de programación para desarrollar módulos de procesamiento que otorguen a los usuarios contenido dinámico basado en las peticiones de entrada.

## DEPLOY / DESPLIEGUE

Despliegue de software son todas las actividades que hacen que un sistema de software esté disponible para su uso.

El proceso de implementación general consiste en varias actividades interrelacionadas con posibles transiciones entre ellas. Estas actividades pueden ocurrir en el lado del desarrollador de software o en el lado del consumidor o en ambos. Debido a que cada sistema de software es único, los procesos o procedimientos precisos dentro de cada actividad difícilmente pueden definirse. Por lo tanto, la "implementación"

debe interpretarse como un proceso general que debe personalizarse de acuerdo con los requisitos o características específicos

## DEBUGUEAR / DEBUG

La depuración de programas es el proceso de identificar y corregir errores de programación. En inglés se conoce como debugging, porque se asemeja a la eliminación de bichos (bugs), manera en que se conoce informalmente a los errores de programación.

## CRASH

un crash es la condición en la cual una aplicación informática, ya sea un programa o parte o la totalidad del sistema operativo dejan de funcionar de la forma esperada y dejan de responder a otras partes del sistema.

## COOKIES

Las cookies son archivos que crean los sitios que visitas. Guardan información de la navegación para hacer que tu experiencia en línea sea más sencilla.

## CONSOLA

Consola de sistema o consola de comandos, un método que permite a las personas dar instrucciones a algún programa informático

## COMPILAR

Se refiere al proceso de traducción del código fuente, entendiéndose por código fuente las líneas de código que se han escrito en un lenguaje de programación, en este caso un lenguaje de programación de alto nivel.

## 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.

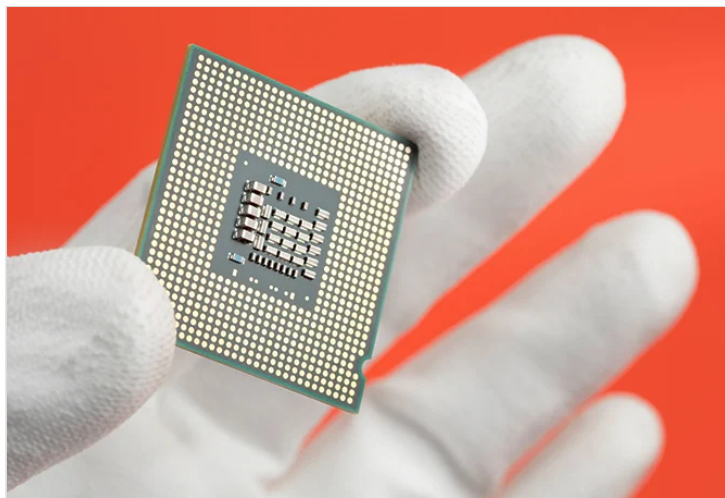
## CODIGO MAQUINA

Es aquel que es el proveniente de la tarea de compilación efectuada directamente sobre el **Código** Fuente, con el que se obtiene posteriormente el **Código** de Bytes (en inglés, Bytecode) que es la conglomeración de distintos archivos que forman parte de ejecutables para que el ordenador pueda hacer uso del **código** anteriormente programado.



## CPU

Se trata de uno de los componentes vitales que se encuentra en los ordenadores, smartphones o tabletas, e incluso en relojes y prácticamente cualquier dispositivo electrónico. 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.

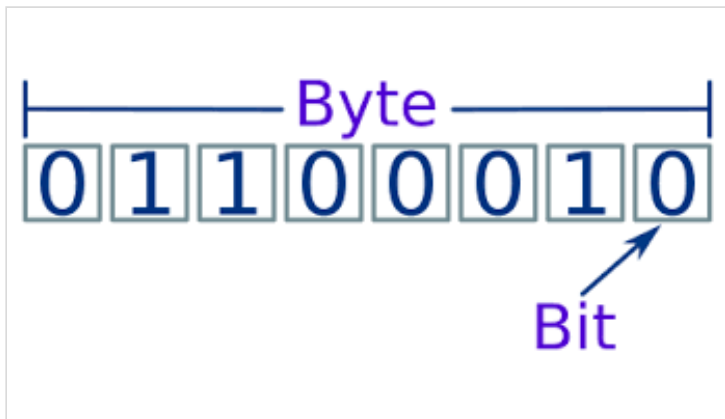


## CODIGO FUENTE

el **código fuente** se **define** como el conjunto de líneas de textos, que son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa; por lo que es en el **código fuente**, donde se encuentra escrito el funcionamiento de la computadora.

## BYTE

Byte es un término utilizado en el área de sistemas, para definir a la unidad de información digital equivalente a un conjunto ordenado de bits (generalmente ocho).



## BUG

Un error de software, error o simplemente fallo es un problema en un programa de computador o sistema de software que desencadena un resultado indeseado. Los programas que ayudan a la detección y eliminación de errores de software son denominados depuradores

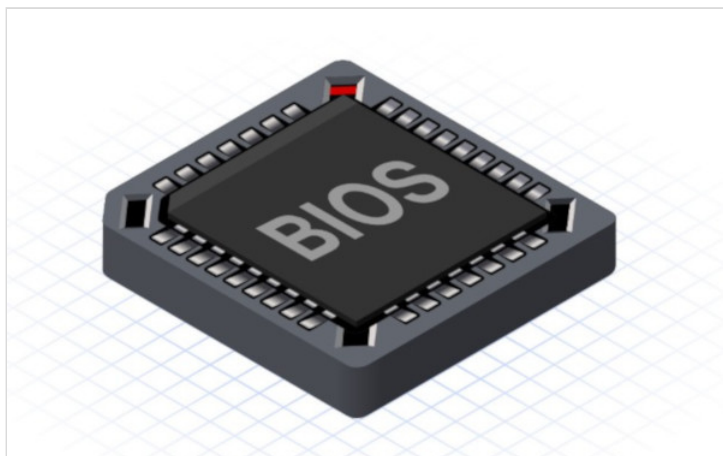
## BIT

El bit es la unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información. Con él, podemos representar dos valores cualesquiera, como verdadero o falso, abierto o cerrado, blanco o negro, norte o sur, etc



## BIOS

BIOS son las siglas en inglés de «Basic Input Output System», que significa algo así como «Sistema básico de entrada y salida». Es un firmware instalado en una memoria ROM (no volátil) del ordenador, frecuentemente en un chip dedicado. El BIOS es responsable de cargar el hardware básico de la computadora y arrancar el sistema operativo. El BIOS contiene varias instrucciones para cargar el hardware. También realiza una prueba que ayuda a verificar si la computadora cumple con todos los requisitos básicos para el arranque



## BIG DATA

Cuando hablamos de Big Data nos referimos a conjuntos de datos o combinaciones de conjuntos de datos cuyo tamaño (volumen), complejidad (variabilidad) y velocidad de crecimiento (velocidad) dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis mediante tecnologías y herramientas convencionales, tales como bases de datos relacionales y estadísticas convencionales o paquetes de visualización, dentro del tiempo necesario para que sean útiles.

## API

# ¿SABES QUÉ ES UNA API?

Una interfaz es una **capa que conecta dos sistemas**. Una API es una interfaz que conecta aplicaciones **para que compartan información**, por ejemplo el API de mapas de Google, entre otras.



\*\*\*\*\*