

GLOSARIO DE INTERNET

Adjunto (*attachment*): archivo de datos (por ejemplo una planilla de cálculo, una carta de procesador de textos, una imagen) que se envía junto con un mensaje de correo electrónico.

ADSL: tecnología que permite navegar por internet a alta velocidad utilizando una línea telefónica convencional, aumentando considerablemente la velocidad de transmisión.

Analógica: señal electrónica que varía continuamente, como por ejemplo el sonido (señal que oscila continuamente entre un valor máximo y el mínimo). El teléfono utiliza señales analógicas.

Ancho de banda: término técnico que determina el volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos, es decir, la capacidad de una conexión. A mayor ancho de banda, mejor velocidad de acceso y mayor tráfico o cantidad de personas que pueden utilizar el mismo medio simultáneamente.

Archie: sirve para buscar archivos específicos por la red para después bajarlos por FTP.

Archivos (*fichero, file*): es una entidad lógica compuesta por una secuencia de órdenes. Los archivos son agrupados en directorios o carpetas y son identificados por un nombre de archivo y una extensión.

Asincrónico: proceso que se desarrolla en momentos temporales diferentes; por ejemplo: transcurre un lapso de tiempo entre que se publica un mensaje y es leído; son dos acciones que ocurren en momentos diferentes.

BBS (*Bulletin Board System*, Sistema de mensajería): también llamado erróneamente Base de Datos. Sistema computarizado para el intercambio de datos (archivos, mensajes y otra información útil) entre un grupo de personas que comparten una misma zona geográfica. Generalmente se trata de sistemas aficionados, y son los antecesores aislados de la red internet. La red mundial que comunica a los BBSs se llama Fidonet.

Boolean: lógica simbólica que se utiliza para expresar la relación entre términos matemáticos. Su base lógica puede ser extendida para analizar la relación entre palabras y frases. AND (y/+) y NOR (no/-), son los dos símbolos más comunes que se utilizan para acotar las búsquedas de temas en los buscadores de la web.

Browser/Web browser: ver *Navegador*.

Buscador: sitio web asociado a una base datos por medio del cual se pueden encontrar contenidos en internet. Hay buscadores por palabra, y buscadores temáticos o por directorios. Dentro de estas dos categorías básicas existen cientos de buscadores diferentes, cada uno con distintas habilidades o entornos de búsqueda (por ejemplo sólo para médicos, para fanáticos de las mascotas o para libros y revistas).

Cablemódem: dispositivo que permite conectar una computadora a internet a través de la conexión del cable coaxil que utiliza la televisión de señal por cable. A pesar del nombre, realmente no utiliza un módem, ya que no debe modular y demodular señales analógicas y digitales debido a que se trata de un sistema de transporte puramente digital.

Certificado (*certificate*): mecanismo de validación y garantía de identidad de una entidad o persona en internet. Su fin es reducir el riesgo en las operaciones comerciales virtuales. De escaso uso, por ahora, son la base fundamental para el correcto funcionamiento de la firma electrónica. Los Certificados son emitidos por las Autoridades Certificantes. Probablemente en los próximos años todo usuario de internet tendrá su propio certificado.

Chat: sistemas de conversación en línea que permiten que varias personas de cualquier parte del mundo conversen en tiempo real a través de sus teclados, sobre los temas más variados. Existen varios sistemas de chat y uno de los más populares es el MSN.

Ciberespacio (*Cyberspace*): denominación del espacio virtual (no-físico) donde las personas se reúnen en internet. También denomina a la cultura, usos y costumbres de la comunidad electrónica. Término inventado por el escritor de ciencia ficción William Gibson, en su obra *Neuromancer*.

Cliente (*client*): computadora que se conecta a un servidor para obtener información. Los clientes sólo pueden obtener datos y no pueden ofrecerlos a otros clientes sin depositarlos previamente en un servidor. La mayoría de las computadoras que se utilizan para conectarse y navegar por internet son solamente "clientes" de la Red.

Cliente/servidor (*client/server*): sistema de organización de interconexión de computadoras que sirve para el funcionamiento de internet, así como también de otros tantos sistemas de redes. Se basa en la separación de las computadoras miembros en dos categorías: las que actúan como servidores (oferentes de información), y las que lo hacen como clientes (receptores de información).

Computadora: ver *PC*.

Cracker (pirata informático): persona que se especializa en evadir medidas de seguridad de una computadora o red de computadoras, venciendo claves de acceso y defensas, para obtener información. La actividad de los crackers se diferencia de la de los hackers en que tienen intenciones dolosas.

Default (acción por omisión): opción que un programa asume si no se especifica lo contrario. Son los llamados "valores predeterminados".

Dial-up: conexión a internet que se establece a través de un módem y una línea telefónica. A cada usuario se le asigna un número IP transitorio, que se utiliza sólo durante la comunicación.

Digital: una señal es digital cuando las magnitudes de la misma se representan mediante valores discretos en lugar de variables continuas. Por ejemplo, el interruptor de la luz sólo puede tomar dos valores o estados: abierto o cerrado (encendido/apagado, on/off). Los sistemas digitales, como por ejemplo la computadora, usan la lógica de dos estados: la corriente pasa o no por los componentes electrónicos del sistema.

Dirección electrónica (*electronic address*): serie de caracteres que identifican unívocamente a un servidor (por ejemplo, el de educ.ar), o un recurso (por ejemplo un sitio web como <http://www.me.gov.ar>) en internet. Se componen de varias partes de extensión variable. Las direcciones son convertidas por los DNS en los números IP correspondientes, para que puedan viajar por internet.

Directorio (*directory*): tipo de buscador organizado por temas o categorías.

DirectPC: nueva forma de conexión a internet, basada en el uso de una antena satelital conectada a la computadora durante las 24 horas.

DNS (servidor de nombres de dominio, *Domain Name System/Server*): sistema de computadoras y bases de datos que se encarga de convertir (resolver) las direcciones electrónicas de internet (como www.educ.ar) en la dirección IP correspondiente, y viceversa. Componen la base del funcionamiento de las direcciones electrónicas en internet.

Download: es el proceso de bajar (traer) un archivo desde algún lugar en la red a la computadora de un usuario.

Dynamic IP (IP dinámico): se designa así al número IP de una computadora conectada a un proveedor de servicio por ejemplo: a través de una conexión dial-up, porque ese IP no es fijo sino transitorio, y se otorga para cada conexión en particular.

E-mail (*Electronic mail* o Correo electrónico): servicio de internet que permite el envío de mensajes privados (semejantes al correo común) entre usuarios. Es más rápido, económico y versátil que ningún otro medio de comunicación actual. A través de mailing lists, también se lo utiliza como medio de debate grupal.

Emoticones (*Smilies*): conjunto de caracteres gráficos que sirven para demostrar estados de ánimo en un medio escrito como el e-mail. Por ejemplo, los símbolos :-), vistos de costado (apoyando la mejilla izquierda sobre el hombro), muestran una cara sonriente y pueden significar un chiste o buenos deseos.

Encriptación: método para convertir los caracteres de un texto o archivo de modo que no sea posible comprenderlo si antes no se lo lee (desencripta) con la clave correspondiente. Se lo utiliza para proteger la integridad de información secreta.

Enlace (*link*, *hipervínculo*): conexiones que posee un documento de la web (escrito en HTML). Un enlace puede apuntar a referencias en el mismo documento, a otro documento del mismo sitio y también a otro sitio, a un gráfico, video o sonido.

Favoritos (señaladores o *bookmarks*): sección del menú de un navegador en la que se pueden almacenar las direcciones de los sitios preferidos para volver a ellos eligiéndolos con un simple clic desde el menú.

Fibra óptica (*optic fiber*): material con el que se conectan las redes de datos de alta velocidad.

Firewall (cortafuegos): conjunto de programas de protección y dispositivos especiales que ponen barreras al acceso a una determinada red privada (por ejemplo, una intranet) desde el exterior. Es utilizado para proteger los recursos de una organización ante el ingreso de consultas externas no autorizadas.

Firma Digital (*digital signature*): concepto similar a la firma hológrafa (en papel), pero en internet. Mecanismo matemático que permite que una persona garantice ser el emisor de un mensaje de correo. De funcionamiento complejo, la firma digital será muy utilizada en pocos años para realizar negocios o contratos por internet. La firma digital requiere el uso de un programa de encriptación, como el PGP, y de una entidad certificante.

Flame (llamarada): ataque personal insultante. Mensaje de correo electrónico ofensivo.

FTP (*File Transfer Protocol*, *protocolo de transferencia de archivos*): servicio de internet que permite transferir archivos (upload y download) entre computadoras conectadas a internet.

Gopher: búsqueda y consulta de información. Hoy se realiza utilizando el servicio web.

Hacker: técnico experto en algún tema relacionado con comunicaciones o seguridad. Los *hackers* suelen dedicarse a vencer claves de acceso por pura diversión o para demostrar falencias en los sistemas de protección de una red de computadoras. A diferencia de los *crackers*, los *hackers* son muy respetados por la comunidad técnica de internet.

Hardware (del inglés *hard* -duro- y *ware*, -cosas-): es el conjunto de elementos físicos -tangibles- que componen una computadora, por ejemplo monitor, teclado, mouse, impresora, disco rígido. En dicho conjunto se incluyen los dispositivos electrónicos y electromecánicos: chips, cables, tarjetas, etcétera. El hardware, por sí mismo no hace que una máquina funcione. Es necesario, además, instalar un software adecuado.

Hipermedia: combinación de hipertexto y multimedia. Uno de los grandes atractivos de la web.

Hipertexto: concepto y término inventado, en 1969, por Ted Nelson, un famoso visionario de la informática que investigaba, desde hacía 25 años, las posibilidades de interacción entre las computadoras y la literatura. El hipertexto, uno de los conceptos base para el desarrollo de la WWW, es una forma diferente de organizar información: en lugar de leer un texto en forma secuencial, ciertos términos están unidos a otros mediante relaciones (enlaces o links) que tienen entre sí.

Hipervínculo: ver *Enlace*.

Home page (*página principal o de entrada*): en general, el término hace referencia a la página principal o de acceso a un sitio.

Host: sinónimo de servidor.

Hosting: servicio de alquiler de un servidor externo para alojar información y ponerla a disposición de los navegantes de la red.

Hostname (*nombre de un host*): denominación otorgada por el administrador de red a una computadora. El hostname es parte de la dirección electrónica de esa computadora, y debe ser único para cada máquina conectada a internet.

HTML (*HyperText Markup Language, Lenguaje de Marcado de Hipertextos*): lenguaje que define textos, destinado a simplificar la escritura de documentos estándar. Es la base estructural en la que están diseñadas las páginas de la World Wide Web.

HTTP (*HyperText Transfer Protocol, Protocolo de Transferencia de Hipertexto*): mecanismo de intercambio de información que constituye la base funcional de la World Wide Web.

ICANN (*Internet Center for Assigned Names and Numbers, Centro de internet para la asignación de nombres y números*): importante organismo de internet que se ocupa de otorgar grupos de números IP y direcciones electrónicas a cada organización que desee conectarse a internet, garantizando que sean únicas. En la Argentina está representado por la Cancillería (www.nic.ar). Más datos en <http://www.icann.net>.

IMO (*In my opinión*, en mi opinión): una de las siglas utilizadas en los mensajes de internet. También IMHO (*In My Humble Opinion*, "En mi humilde opinión").

Interactiva: aplicación, sistema o software con el que se puede interactuar mediante procesos de dicha aplicación.

Interfaz: cara visible de los programas. Interactúa con los usuarios. La interfaz abarca las pantallas y su diseño, el lenguaje utilizado, los botones y los mensajes de error, entre otros aspectos de la comunicación computadora/persona.

Internet address: sinónimo de número IP. Número asignado que identifica a una computadora en internet.

Internet Worm: programa similar a un virus de computadora, muy famoso en 1988, que había sido creado por Robert Morris, un estudiante de Cornell University. El Worm se aprovechó de una falla de seguridad de un programa de e-mail muy utilizado, y causó desastres al reproducirse sin límite, infectando y luego dejando catatónicas la mayor parte de las computadoras conectadas a internet. El pánico causado por el virus fue tan grande que generó el nacimiento de varios organismos dedicados a investigar las fallas de seguridad de los programas.

Internet: la red de computadoras más extendida del planeta, que conecta y comunica a millones de personas en todo el mundo. Nació a fines de los años sesenta como ARPANet, y se convirtió en un revolucionario medio de comunicación. Su estructura técnica se basa en millones de computadoras que ofrecen todo tipo de información. Estas computadoras, encendidas las 24 horas, se llaman servidores y están interconectadas entre sí, en todo el mundo, a través de diferentes mecanismos de líneas dedicadas. Sin importar de qué tipo de computadoras se trate, para comunicarse utilizan el protocolo TCP/IP. Las computadoras que utilizan las personas para conectarse y consultar los datos de los servidores se llaman clientes, y acceden en general utilizando un módem y una línea telefónica.

IP (*Internet Protocol, protocolo de internet*): conforma la base del estándar de comunicaciones de internet. El IP provee un método para fragmentar (deshacer en pequeños paquetes) y rutear (llevar desde el origen al destino) la información. Es inseguro, ya que no verifica que todos los fragmentos del mensaje lleguen a su destino sin perderse en el camino. Por eso, se complementa con el TCP.

IP Número o dirección (IP address): dirección numérica asignada a un dispositivo de hardware (computadora, router, etc.) conectado a internet, bajo el protocolo IP. La dirección se compone de cuatro números, y cada uno de ellos puede ser de 0 a 255, por ejemplo 200.78.67.192. Esto permite contar con hasta 256 elevado a la 4 números para asignar a las computadoras: cerca de 4 mil millones. Para convertir una dirección IP en una dirección electrónica recordable y amigable (por ejemplo, www.educar.ar) se utilizan los DNS.

IRC (*Internet relay chat*): uno de los sistemas más populares de charlas interactivas (chats) de múltiples usuarios vía internet. Permite que miles de personas de todo el mundo "conversen" simultáneamente en forma escrita.

IRC (*Internet Relay Chat*): ver *Chat*.

ISDN (Integrated Services Data Network, Red Digital de Servicios Integrados): tecnología rápida de conexión para líneas dedicadas y transmisión de datos. Se utiliza para acceder a internet o a una videoconferencia. Si bien esta tecnología existe desde hace varios años, aún se encuentra poco difundida.

ISP (Internet Service Provider, Proveedor de servicios de internet): ver *Proveedor*.

Línea dedicada (leased line): forma de conexión (con acceso las 24 horas) a través de un cable hasta un proveedor de internet. Esta conexión puede ser utilizada por varias personas en forma simultánea.

Link: ver *Enlace*.

Linux: sistema operativo –multiusuario y multitarea– de distribución libre nacido a partir del UNIX.

Listas de interés (Mailing List): modo de distribución grupal de e-mails. Son mecanismos de debate entre distintas personas interesadas en un mismo tema. Similares en concepto a los newgroups, pero, a diferencia de ellos, no necesitan un servidor especial ya que los mensajes son recibidos por el usuario como correo electrónico.

Listserv: software robot usado para la administración de un servidor de *mailing list*. Ampliamente utilizado.

Login: proceso de seguridad que exige que un usuario se identifique con un nombre (user-ID) y una clave, para poder acceder a una computadora o a un recurso.

Mail Robot (auto responder): programa que responde e-mail en forma automática, enviando al instante información, catálogos, etcétera. Simplifica la tarea de administrar un correo. Los programas utilizados para administrar mailing lists son un tipo de mail robots.

Mailing List: ver *listas de interés*.

Majordomo: software de tipo *mail robot* usado para la administración de un mailing list.

Módem (modulador/demodulador): dispositivo que se utiliza para transferir datos entre computadoras a través de una línea telefónica. Unifica la información para que pueda ser transmitida entre dos medios distintos, como un teléfono y una computadora, convierte las señales digitales en analógicas, y viceversa. La velocidad del módem se mide en una unidad llamada baudios (bits por segundo), por ejemplo 28.800 baudios.

Multimedia: combinación de varias tecnologías de presentación de información (imágenes, sonido, animación, video, texto) con la intención de captar tantos sentidos humanos como sea posible. Previamente a la existencia de la multimedia, el intercambio de información con las computadoras estaba limitado al texto. Luego, con el nacimiento de las interfaces de usuario gráficas, y los desarrollos en video y sonido, la multimedia permitió convertir el modo de comunicación entre personas y dispositivos, aumentando la variedad de información disponible. El uso de la multimedia fue la razón principal por la que la World Wide Web facilitó la difusión masiva de internet.

Navegador (browser o visualizador): programa que permite leer documentos en la web y seguir sus enlaces (links) de hipertexto. Los navegadores “piden” archivos (páginas y otros) a los servidores de web según la elección del usuario, y luego muestran en el monitor el resultado en formato multimedia.

Navegar: recorrer la web, siguiendo distintos enlaces o direcciones.

Newsgroup (grupos de debate o discusión): mecanismos de debate grupales entre personas de todo el mundo interesadas en un mismo tema. Los *Newsgroups* permiten crear mensajes públicos, que los usuarios pueden crear, leer y contestar. Son distribuidos diariamente por todo internet. También se define de esta manera al área en la cual se agrupan los mensajes públicos.

Nickname (del inglés *nick*: sobrenombre o alias): nombre de fantasía que un usuario de internet utiliza, por ejemplo, para participar de un chat.

Nodo: una computadora que forma parte de una red.

Nombre de dominio: un dominio de internet es cada nodo clasificado por direcciones IP dentro del Sistema de Nombres de Dominio (DNS, por sus siglas en inglés). Dentro de cada dominio puede haber subdominios, dentro de los cuales puede haber otros subdominios, formándose así los nombres de dominio, que generan una estructura de árbol de dominios.

Notebook: microcomputadora portátil de gran potencia de cálculo y con batería, que le proporciona capacidad de trabajo sin estar conectada a la red eléctrica.

Off-line: término que se suele utilizar para referirse a todo tipo de operaciones que se realizan sin estar conectado a internet (se traduciría por "fuera de línea", y lo opuesto en "on-line").

On-line: término que se suele utilizar para referirse a todo tipo de operaciones que se realizan mientras se está conectado a internet (se traduciría por "en línea"; lo opuesto por "off-line").

Página (page o webpage): unidad que muestra información en la web. Una página puede tener cualquier longitud, si bien equivale por lo general a la cantidad de texto que ocupan dos pantallas y media. Las páginas se diseñan en un lenguaje llamado HTML, y contienen enlaces a otros documentos. Un conjunto de páginas relacionadas componen un sitio web.

Palm: es un dispositivo móvil, o computadora de bolsillo (por su tamaño), que brinda diferentes utilidades.

PC: en inglés Personal Computer, o computadora personal. Suele estar equipada para cumplir tareas comunes de la informática moderna, navegar por internet, escribir textos y realizar otros trabajos de oficina además de escuchar música, utilizar juegos, etcétera.

Postmaster: administrador humano de un servidor internet. Cuando se desea efectuar una consulta sobre algún usuario de ese server, se envía un e-mail al postmaster, quien responderá la consulta.

Programa (software): conjunto de instrucciones que se ejecutan en la memoria de una computadora para lograr algún objetivo. Creados por equipos de personas (llamados programadores) en lenguajes especiales de programación. Incluyen una interfaz de usuario para que puedan interactuar con las personas que los utilicen. Complemento del hardware. El software más importante de una computadora es el Sistema Operativo.

Protocolo: conjunto de reglas formuladas para controlar el intercambio de datos entre dos entidades comunicadas. Pueden ser normados (definidos por un organismo capacitado, como ser la CCITT o la ISO) o de facto (creados por una compañía y adoptados por el resto del mercado).

Proveedor (Provider, ISP o Intermediario): empresa que actúa de mediador entre un usuario de internet y la internet en sí misma. Ofrece el servicio de conexión dial-in o dedicado.

RAM: la memoria RAM (sigla de **Random Access Memory** o memoria de acceso aleatorio): conocida también como memoria de lectura-escritura o memoria principal se utiliza para almacenar temporalmente los datos e instrucciones que necesita el microprocesador.

RDSI (Red Digital de Servicios Integrados): es una red que procede por evolución de la red telefónica existente, que al ofrecer conexiones digitales de extremo a extremo permite la integración de multitud de servicios en un único acceso, independientemente de la naturaleza de la información a transmitir y del equipo terminal que la genere.

Red (network): dos o más computadoras conectadas para cumplir alguna función, como compartir periféricos (impresoras), información (datos, sistema de ventas) o comunicarse, (correo electrónico). Existen varios tipos de redes; por ejemplo, según el área geográfica que cubran, las redes se organizan en LANs (locales), MANs (metropolitanas) o WANs (área amplia).

Red eléctrica - Power Line Communications (PLC): posibilita el transporte de telefonía y datos sobre el cableado eléctrico.

Remota: operación realizada en una computadora remota a través de una red de computadoras, como si se tratase de una conexión local.

Router (ruteador): dispositivo de conexión y distribución de datos en una red. Es el encargado de guiar los paquetes de información que viajan por internet hacia su destino.

Satélite: se denomina internet por satélite al método de conexión a internet que utiliza como medio de comunicación el satélite. Es el sistema ideal de acceso para aquellos lugares adonde no llegan el cable o la telefonía, por ejemplo zonas rurales.

Server (servidor de información): ver *Servidor*.

Service Provider: ver *Proveedor*.

Servidor: computadora que pone sus recursos (datos, impresoras, accesos) al servicio de otras a través de una red.

Sincrónico: proceso que se desarrolla en perfecta correspondencia temporal con otro proceso o causa; por ejemplo en un chat ambos participantes intercambian mensajes al mismo tiempo, o –como se dice- “en tiempo real”.

Sistema operativo (S.O.): conjunto de programas que se encarga de coordinar el funcionamiento de una computadora, cumpliendo la función de interfaz entre los programas de aplicación, circuitos y dispositivos de una computadora. Algunos de los más conocidos son el DOS, el Windows, UNIX, LINUX.

Sitio (site, sitio web): en general, se lo utiliza para definir un conjunto coherente y unificado de páginas y objetos intercomunicados, almacenados en un servidor.

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol, Protocolo simple de transferencia de correo): protocolo estándar de internet para intercambiar mensajes de correo electrónico.

Snail mail (correo caracol): así se llama en internet al correo postal común. Juego de palabras que alude a su lentitud cuando se lo compara con la inmediatez del e-mail.

Software: componentes intangibles (programas) de las computadoras. Complemento del hardware. El software más importante de una computadora es el Sistema operativo (S.O.).

Software: ver *Programa*.

Spam: mensaje electrónico no solicitado y enviado a muchas personas. Considerado una mala práctica del marketing directo por quienes desconocen las reglas de netiquette.

Streaming (transferencia continua): sistema de envío continuo de información que permite, por ejemplo, ver un video a medida que se lo está bajando de la Red.

TCP (Transmission Control Protocol, Protocolo de Control de Transmisión): conjunto de protocolos de comunicaciones que se encargan de la seguridad y la integridad en la transmisión de los paquetes de datos que viajan por internet. Complemento del IP en el TCP/IP.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol, Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet): conjunto de casi 100 programas de comunicación de datos, usados para organizar redes de computadoras. Norma de comunicación en internet, compuesto por dos partes: el TCP/IP. El IP desarma los envíos en paquetes y los rutea, mientras que el TCP se encarga de la seguridad de la conexión, comprueba que lleguen los datos en forma completa, y que compongan finalmente el envío original.

Teleconferencia: sistema que permite conversar con una o varias personas simultáneamente, recibiendo sus imágenes en movimiento (video) además de sus voces.

Telefonía IP: permite establecer una conexión con voz entre 2 personas conectadas a internet desde cualquier parte del mundo, sin tener que pagar el costo de una llamada internacional.

Teléfono móvil: consiste en un sistema telefónico en el que mediante la combinación de una red de estaciones transmisoras-receptoras de radio (estaciones base) y una serie de centrales telefónicas de conmutación, se posibilita la comunicación entre terminales telefónicos portátiles (teléfonos móviles) o entre terminales portátiles y teléfonos de la red fija tradicional.

Telemática: es la transmisión de datos a distancia por medio de la computadora. Es decir la integración de las tecnologías de la telecomunicación y la informática.

Telnet: programa que permite el acceso remoto a un host. Se usa para conectarse y controlar computadoras ubicadas en cualquier parte del planeta.

Thread, threaded messages (hilación, mensajes hilados): mensajes de correo electrónico (de un newsgroup o una lista de interés), relacionados con el mismo tema, o que son respuestas a un mismo asunto.

Unix: sistema operativo diseñado por los Laboratorios Bell y refinado en la Universidad de Berkeley (California), entre otros lugares, que soporta operaciones multiusuario y estándares abiertos. Ampliamente difundido en internet.

URL (*Uniform Resource Locator, Localizador Uniforme de Recursos*): dirección electrónica (ejemplo: <http://www.educ.ar>).

Usuario: persona que utiliza los servicios de una computadora para obtener un resultado deseado.

Virus: pequeños software que tienen la capacidad de auto duplicarse y parasitar otros programas. Una vez que se difunden, los virus se activan bajo determinadas circunstancias y, en general, provocan algún daño o molestia.

Wais (*Wide Area Information Servers*): servicio de información distribuida, anterior a la web, que permitía hacer preguntas en lenguaje simple y la búsqueda indexada para obtener información con rapidez.

WAN (*Wide Area Network, Red de Área Amplia*): resultante de la interconexión de varias redes locales situadas en diferentes sitios (distintas ciudades y países), comunicadas a través de conexiones públicas (líneas dedicadas). La conexión puede ser física y directa (un cable) o a través de un satélite.

Wap (*protocolo de aplicaciones inalámbricas*): es un estándar abierto internacional para aplicaciones que utilizan las comunicaciones inalámbricas. Por ejemplo, la telefonía inalámbrica.

Webmaster: administrador y/o autor de un sitio web.

World Wide Web, o W3, o WWW: conjunto de servidores que proveen información organizada en sitios, cada uno con cierta cantidad de páginas relacionadas. La web es una forma de organizar toda la información existente en internet a través de un mecanismo de acceso común de fácil uso, con la ayuda del hipertexto y multimedia. El hipertexto permite una gran flexibilidad en la organización de la información, al vincular textos disponibles en todo el mundo. La multimedia aporta color, sonido y movimiento a esta experiencia, haciendo versátil y rico el contenido. El contenido de la web se escribe en lenguaje HTML y puede utilizarse intuitivamente mediante un programa llamado navegador. Se convirtió en el servicio más popular de internet y se emplea cotidianamente para los usos más diversos: desde leer un diario hasta participar de un juego grupal.