



SEP

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR



# PROGRAMA DE ESTUDIO

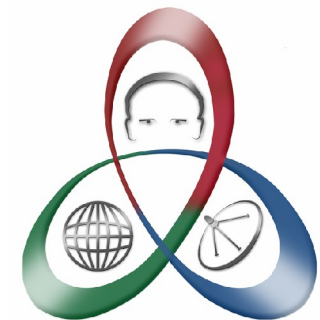
Técnico en Informática

## Modulo II

*Software de diseño*

## Submódulo III

*Elaborar páginas Web utilizando las aplicaciones actuales*



Noviembre, 2005

## Reforma Curricular del Bachillerato Tecnológico Estructura y Programas de Estudio de la Carrera de Técnico en Informática

**Profesores que elaboraron la estructura y programas de estudio de la carrera de técnico en: Informática**

NOMBRE	ESTADO
Sonia Patricia Ramos Saucedo	Coahuila
Wendy Ramírez Palacios	Guerrero
Sergio Anonales Figueroa	Morelos
Miguel Ángel Aguilar Ángeles	Oaxaca
Javier Sánchez Pérez	Chihuahua
Víctor Gabriel Puc Ibarra	Yucatán
Flor Aldama Nieblas	Sonora
Artemio Lemus Ruiz	Michoacán
Héctor Ortiz Cisneros	Durango
Ricardo Montoya Cruz	San Luis Potosí
Ilych Antonio Ramos Guardado	Nayarit

**Coordinadores de Diseño:**

NOMBRE	ESTADO
Ismael Enrique Lee Cong	Quintana Roo
José Ramos Archundia	Morelos
María Lina Sánchez Rama	Morelos

**Coordinador del Componente de Formación Profesional:**

NOMBRE
Espiridión Licea Pérez.

## Directorio

**Dr. Reyes S. Tamez Guerra**  
*Secretario de Educación Pública*

**Dra. Yolóxochitl Bustamante Díez**  
*Subsecretaria de Educación Media Superior*

**Ing. Lorenzo Vela Peña**  
*Director General de Educación Tecnológica Industrial*

**Mtro. Roberto Lagarda Lagarda**  
*Coordinador Nacional de Organismos Descentralizados Estatales de CECyTEs*

**Lic. Elena Karakowsky Kleyman**  
*Responsable de Desarrollo Académico de los CECyTEs*

## Mensaje para los Maestros

El Modelo de la Educación Media Superior Tecnológica comprende y alienta continuamente un proceso de formación humana en todas las etapas de la vida, a la vez que faculta para responder por nuestros egresados como seres sociales, transformadores, con destrezas adquiridas, creatividad, claridad de criterio y solidaridad. Así mismo, se busca una mayor flexibilidad para el tránsito dentro del sistema bachillerato tecnológico e impulsar las oportunidades de calidad y pertinencia de los procesos educativos que se desarrollan al interior de los planteles, en vinculación estrecha con el medio social.

El presente programa tiene el propósito de orientar el trabajo docente en el componente de formación profesional siguiendo una estructura modular, ya que cada módulo se divide en submódulos, los cuales especifican lo que el alumno será capaz de realizar al término de cada uno en sitios de inserción laboral.

Los módulos de formación profesional se elaboraron de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Coordinación Nacional de los CECyTEs, en trabajos colegiados con docentes que cuentan con experiencia en el diseño y operación de programas de educación basada en competencias.

En cada submódulo se presenta el desarrollo didáctico, considerando los resultados de aprendizaje a lograr, las competencias a desarrollar, las estrategias de aprendizaje, los recursos y materiales de apoyo, los criterios y las evidencias para realizar la evaluación.

En los resultados de aprendizaje y sitios de inserción laboral de cada módulo se presenta lo que el alumno será capaz de hacer (los aprendizajes demostrados a través de competencias) y el área en donde podrá laborar.

En las estrategias de aprendizaje se consideran:

*El encuadre grupal:* proporciona al alumno la información relacionada con los contenidos y competencias a desarrollar, así como los criterios para la evaluación de competencias.

*La relación con el entorno:* son actividades que contextualizan el escenario y sitios de inserción donde el alumno desarrollará la función laboral.

*El desarrollo de las esferas de competencia:* son actividades de solución de problemas, demostración de procedimientos técnicos, búsqueda de información con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, investigación de campo y bibliográfica, aplicación de evaluaciones formativas y realimentación.

*El cierre del submódulo:* son actividades que sintetizan y realimentan el proceso de aprendizaje, además de evaluar las competencias adquiridas.

*Los recursos materiales de apoyo:* son los medios necesarios para desarrollar y ejercitar la competencia.

*La evaluación de las competencias:* proceso mediante el cual se verifica el aprendizaje de acuerdo a los resultados de evaluación a través de las evidencias de conocimiento, desempeño o producto.

En la evaluación de competencias se consideran:

*Las evidencias por desempeño:* son las habilidades y destrezas que el alumno deberá demostrar al realizar una actividad relacionada con un resultado de aprendizaje o competencia a desarrollar.

*Las evidencias por producto:* son los productos tangibles que el alumno deberá entregar, como resultado de una actividad relacionada con una competencia a desarrollar.

*Las evidencias de conocimiento:* son los aprendizajes que manifiestan los alumnos, producto de la aplicación de un instrumento de evaluación.

*Las evidencias de actitudes:* son los valores, actitudes y hábitos que el alumno manifiesta al desarrollar una actividad.

*Las Fuentes de Información:* es una lista que constituye el acervo básico de consulta para el desarrollo de los contenidos del submódulo.

*El glosario:* es la lista de palabras técnicas con su respectiva definición.

Cada docente podrá establecer las actividades complementarias para lograr los resultados de aprendizaje de acuerdo con su experiencia, así como sugerencias y/o recomendaciones para la operación del programa.

# Contenido

## I. Estructura de la Carrera

- Justificación de la Carrera
- Estructura Curricular del Bachillerato Tecnológico
- Propósito de la carrera
- Perfil profesional de la carrera
- Módulos y submódulos por semestre
- Resultados de aprendizajes y sitios de inserción de los módulos

## II. Programas de Estudio

- Nombre del módulo
- Nombre del submódulo y duración
- Resultado de aprendizaje del submódulo
- Competencias a desarrollar
- Estrategias de aprendizaje
  - A) Encuadre grupal
  - B) Relación con el entorno
  - C) Desarrollo de las esferas de competencia
  - D) Cierre del submódulo
  - E) Recursos materiales de apoyo
- Evaluación de competencias

## III. Fuentes de Información

## IV. Glosario

## Justificación de la carrera

Los rápidos cambios que están ocurriendo en los diferentes campos de la ciencia, de la tecnología y el estar inmersos en la sociedad del conocimiento, han generado el requerimiento ineludible de modificar la estructura curricular de los programas educativos para orientarlos hacia el aprendizaje, la educación basada en competencias, el desarrollo de habilidades de pensamiento, el trabajo en equipo y la utilización de criterios profesionales, procedimientos e instrumentos de evaluación de los aprendizajes y competencias.

La educación tecnológica en el nivel medio superior tiene como objetivo formar y capacitar a los estudiantes en la práctica de los conocimientos técnicos que respondan a las actuales necesidades del sector productivo y social.

En este sentido, la finalidad del Técnico en Informática es cubrir el perfil para que los alumnos puedan desarrollar las habilidades y competencias en el manejo de la información y control de sistemas de cómputo de cualquier organización, fortaleciendo la formación integral de los alumnos, garantizando un sitio de inserción laboral.

## COORDINACIÓN DE ORGANISMOS DESCENTRALIZADOS ESTATALES DE CECyTEs

### Estructura Curricular del Bachillerato Tecnológico en Informática Clave - TINF-04

1er. Semestre	2o. Semestre	3er. Semestre	4o. Semestre	5o. Semestre	6o. Semestre
Álgebra 4 horas	Geometría y Trigonometría 4 horas	Geometría Analítica 4 horas	Cálculo 4 horas	Probabilidad y Estadística 5 horas	Matemática Aplicada 5 horas
Inglés I 3 horas	Inglés II 3 horas	Inglés III 3 horas	Inglés IV 3 horas	Inglés V 5 horas	Optativa 5 horas
Química I 4 horas	Química II 4 horas	Biología 4 horas	Física I 4 horas	Física II 4 horas	Asignatura específica del área propedéutica correspondiente (1) 5 horas
Tecnologías de la Información y la Comunicación 3 horas	Lectura, Expresión Oral y Escrita II 4 horas	Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores II 4 horas	Ecología 4 horas	Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores III 4 horas	Asignatura específica del área propedéutica correspondiente (2) 5 horas
Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores I 4 horas	Módulo I Documentos electrónicos 17 horas	Módulo II Software de diseño 17 horas	Módulo III Sistemas básicos de información 17 horas	Módulo IV Redes de área local 12 horas	Módulo V Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos 12 horas
Lectura, Expresión Oral y Escrita I 4 horas					
<b>COMPONENTE DE FORMACIÓN BÁSICA 1, 200 HORAS</b>		<b>COMPONENTE DE FORMACIÓN PROPEDEÚTICA 480 HORAS</b>		<b>COMPONENTE DE FORMACIÓN PROFESIONAL 1, 200 HORAS</b>	

Área Físico – Matemáticas	Área Económico – Administrativas	Área Químico – Biológicas
Temas de Física (1)	Administración (1)	Bioquímica (1)
Dibujo Técnico (2)	Economía (2)	Biología Contemporánea (2)

## Estructura de la Carrera

### Propósito de la Carrera:

Al término de la carrera el alumno será capaz de elaborar documentos electrónicos, manipular sistemas operativos, optimizar los recursos de su área de trabajo, configurar redes de computadoras de área local (LAN), realizar programas y desarrollar sistemas de información, diseñar páginas Web, ensamblar y dar mantenimiento al equipo de cómputo de acuerdo a los requerimientos del sector productivo e Instituciones del nivel superior.

### Perfil Profesional:

Al término de la carrera el egresado podrá laborar en áreas donde se operen computadoras, manipule hardware y software, tales como: empresas públicas y privadas, instituciones educativas, industrias, autoempleo y PyMEs.

## Módulos y Submódulos de la carrera de Técnico en Informática

	Módulos	Submódulos	Duración		
			Horas semana	Total	
<b>Semestre</b>	2°	<b>I.-Documentos electrónicos</b>	I.-Elaborar documentos de texto y presentaciones gráficas mediante aplicaciones de cómputo.	7	272 Horas
			II.-Elaborar hojas de cálculo mediante aplicaciones de cómputo.	6	
			III.-Operar el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones preservando el equipo de cómputo, insumos, información y lugar de trabajo.	4	
	3°	<b>II.-Software de diseño</b>	I.-Aplicar las herramientas de software de diseño para el manejo de gráficos.	6	272 Horas
			II.-Generar animación con aplicaciones multimedia.	6	
			III.-Elaborar páginas Web utilizando las aplicaciones actuales.	5	
	4°	<b>III.-Sistemas básicos de información</b>	I.-Aplicar los principios de programación para la elaboración de programas estructurados.	6	272 Horas
			II.-Utilizar un manejador de base de datos para la administración de la información.	5	
			III.-Elaborar sistemas de información mediante un lenguaje de programación visual.	6	
	5°	<b>IV.-Redes de área local</b>	I.-Instalar y configurar los elementos en una red de área local.	7	192 Horas
			II.-Administrar los recursos de una red.	5	
	6°	<b>V.-Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos</b>	I.-Ensamblar y configurar el equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante.	6	192 Horas
			II.-Aplicar mantenimiento preventivo y correctivo al equipo de cómputo.	6	

## Resultados de Aprendizaje y Sitios de Inserción

Resultados de Aprendizaje	Sitios de Inserción
<p><b>Módulo I.</b> Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar documentos de textos, hojas de cálculo, presentaciones gráficas mediante el empleo de características avanzadas de la aplicación de cómputo.</li> <li>• Operar el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones de oficina.</li> <li>• Preservar el equipo de cómputo, insumos, información y el lugar de trabajo.</li> </ul>	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>La creación de documentos electrónicos, preservando el equipo de computo, insumos y el lugar de trabajo, en las áreas administrativas, contables, comerciales, así como centros de cómputo, cibercafés, instituciones educativas, bancos, oficinas públicas y privadas, supermercados, cines, restaurantes, hoteles, etc.</p>
<p><b>Módulo II.</b> Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar gráficos mediante aplicaciones de cómputo.</li> <li>• Elaborar animaciones interactivas de aplicación general y específica en un ambiente multimedia.</li> <li>• Crear páginas Web.</li> </ul>	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se diseñen animaciones multimedia y donde se desarrollen páginas Web utilizando diseños gráficos, como son: empresas de publicidad, de comunicación, imprentas, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>
<p><b>Módulo III.</b> Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar algoritmos para computadoras.</li> <li>• Realizar programas en lenguaje de programación estructurado.</li> <li>• Manipular la estructura y contenido de una base datos de acuerdo a los requerimientos del usuario.</li> <li>• Realizar sistemas de información mediante un lenguaje de programación visual implementando una base de datos.</li> </ul>	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se desarrollen programas para computadoras y se implanten sistemas de información, como son: centros de cómputo, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>
<p><b>Módulo IV.</b> Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar y actualizar la estructura lógica de una red local.</li> <li>• Configurar redes de computadoras de área local.</li> <li>• Administrar los recursos de una red a través de un sistema operativo.</li> </ul>	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se operen redes de computadoras de área local, como son: cibercafés, centros de cómputo, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.</p>

Resultados de Aprendizaje	Sitios de Inserción
<p><b>Módulo V.</b> Al término del módulo el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ensamblar equipos de cómputo.</li><li>• Realizar mantenimiento preventivo y correctivo de equipos de cómputo.</li></ul>	<p>Al término del módulo el alumno será capaz de laborar en:</p> <p>Áreas donde se ensamble y opere equipo de cómputo, aplique mantenimiento a equipos y sistemas operativos, como son: cibercafés, instituciones educativas, laboratorios de cómputo, comercios, entre otros.</p>

## Programa de Estudio

<b>Datos Generales</b>	<b>Módulo II</b>	<b>Software de Diseño.</b>	<b>Duración</b>	<b>272 Horas</b>
	<b>Submódulo III</b>	Elaborar páginas Web utilizando las aplicaciones actuales.	<b>Duración</b>	5 hrs/sem
	<b>Resultado de Aprendizaje</b>	Al término del submódulo el alumno será capaz de emplear el software de diseño y los lenguajes de programación para la creación de páginas Web.		
	<b>Competencias a Desarrollar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar los servicios de Internet.</li> <li>2. Manejar protocolos y lenguajes de Internet.</li> <li>3. Programar en un lenguaje de hipertexto.</li> <li>4. Diseñar una página Web en un editor visual.</li> <li>5. Crear hipervínculos.</li> <li>6. Crear vínculos Web.</li> <li>7. Almacenar páginas en un servidor Web.</li> </ol>		

## Estrategia de Aprendizaje

A) Encuadre grupal:

A través de una exposición el docente deberá:

- Aplica técnicas de integración grupal.
- Informar sobre el propósito y perfil de la carrera.
- Contextualizar el submódulo con respecto al módulo al que pertenece y a la carrera.
- Presentar el submódulo.
- Informar los contenidos del submódulo.
- Informar los resultados de aprendizaje.
- Informar sobre las competencias a desarrollar.
- Informar sobre las evidencias de desempeño y producto esperadas.
- Informar sobre las técnicas e instrumentos de evaluación.
- Realizar una actividad para asegurarse de la comprensión de los puntos expuestos.

## Estrategia de Aprendizaje

### B) Relación con el entorno:

- El docente mostrará diversas páginas encontradas en Internet, para mostrar la creación y estructura de éstas.
- El docente invitará a una persona experta en el diseño de páginas Web para dar una conferencia a los alumnos.

### C) Desarrollo de las esferas de competencia:

#### 1. Utilizar los servicios de Internet.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

##### Habilidades y destrezas para:

- Manipular correo electrónico.
- Manipular Outlook Express.
- Manejar Eudora.
- Manejar FTP.
- Navegar por Internet.
- Manipular Netmeeting.
- Manejar la mensajería instantánea.
- Buscar información en Internet.

##### Conocimientos sobre:

- Navegadores.
- Internet Explorer.
- Buscadores en Internet.
- Metabuscadores.
- Tipos de buscadores.
- Riesgos y seguridad en Internet.
- Sistemas de comunicación personal.
- World Wide Web.
- Protocolos de Internet (http, https, ftp, telnet, mailto).

## Estrategia de Aprendizaje

### Actitudes:

- Responsabilidad

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Utilizar los servicios de Internet.

### 2. Manejar protocolos y lenguajes de Internet.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

### Habilidades y destrezas para:

- Crear hipertexto.
- Utilizar servidores Web.
- Manejar protocolos.
- Manejar el lenguaje http.
- Manejar el lenguaje HTML.
- Manejar el lenguaje DHTML.

### Conocimientos sobre:

- Teorías del diseño (Minimalismo, Conceptualismo).
- Funciones de diseño (necesidades, impacto, enfoque).
- Diseño de formatos (zonas áureas, dirección y sentido, equilibrio).
- Teoría del color (circulo cromático, RGB (Red, Green, Blue), CMY (Cyan, Magenta, Yellow), contrastes).

### Actitudes:

- Responsabilidad

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Manejar protocolos y lenguajes.

## Estrategia de Aprendizaje

### 3. Programar en un lenguaje de hipertexto.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

#### Habilidades y destrezas para:

- Insertar etiquetas principales.
- Insertar vínculos e hipervínculos.
- Manejar etiquetas secundarias.
- Agregar marquesinas.
- Diseñar tablas.
- Insertar Imágenes, sonido y video.
- Insertar caracteres especiales.

#### Conocimientos sobre:

- Editores de texto
- Lenguaje de hipertexto
- Estructura de una pagina Web
- Vínculos e hipervínculos
- Navegadores de Internet

#### Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Programar en un lenguaje de hipertexto.

### 4. Diseñar una página Web en un editor visual.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

## Estrategia de Aprendizaje

### Habilidades y destrezas para:

- Manipular el software de diseño.
- Ubicar los elementos de la pantalla.
- Insertar componentes.
- Manipular la barra de Insertar (Común, Diseño, Formularios, Texto, HTML, Aplicación, Elemento Flash y Favoritos.)
- Administrar sitios Web.
- Crear tablas.
- Insertar imágenes.
- Insertar comentarios.
- Anexar contadores de visitas.
- Administrar titulares.
- Insertar fecha y hora.
- Adicionar marquesinas.
- Manipular botones activables.
- Insertar aplicaciones multimedia.
- Crear formularios para manipular bases de datos.
- Insertar marcos.

### Conocimientos sobre:

- Diseño de una página Web.
- Etiquetas del lenguaje de hipertexto.
- Aplicaciones multimedia.
- Formularios.
- Estructura de una base de datos.
- Funciones de las barras de herramientas.

### Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Diseñar una página Web en un editor visual.

## Estrategia de Aprendizaje

### 5. Crear hipervínculos.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

#### Habilidades y destrezas para:

- Insertar marcadores.
- Habilitar los efectos de conversión de hipervínculos.
- Manipular la conexión a las páginas Web.

#### Conocimientos sobre:

- Direcciones absolutas y relativas
- Hipervínculos

#### Actitudes:

- Orden

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Crear Hipervínculos.

### 6. Crear vínculos Web.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

#### Habilidades y destrezas para:

- Crear vínculos a otros documentos en Web.
- Crear vínculos y anclas.
- Crear la estructura de una URL.
- Utilizar el protocolo http.
- Vincular archivos.
- Utilizar el protocolo malito.

## Estrategia de Aprendizaje

- Realizar listas vinculadas.
- Vincular tablas.
- Vincular imágenes.
- Vincular sonidos.
- Vincular videos.

### Conocimientos sobre:

- Creación de vínculos
- Lenguaje html
- Protocolos de Internet

### Actitudes:

- Responsabilidad

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Crear vínculos Web.

### 7. Almacenar páginas en un servidor Web.

El docente diseñará actividades y escenarios para que el alumno desarrolle:

### Habilidades y destrezas para:

- Manipular un FTP anónimo.
- Manipular un FTP no anónimo.
- Almacenar las páginas Web en un servidor comercial o gratuito.

### Conocimientos sobre:

- Protocolo FTP
- Manejo de utilerías FTP
- Buscadores de Internet
- Servidores de Internet

## Estrategia de Aprendizaje

### Actitudes:

- Responsabilidad

El docente diseñará una actividad para que el alumno demuestre la competencia: Almacenar páginas en un servidor Web.

### D) Cierre del submódulo:

- El docente diseñará una actividad que integre las competencias desarrolladas en el submódulo (individual o por equipo).
- El docente realimentará a los alumnos sobre las fallas y desviaciones observadas en la actividad integradora.

### E) Recursos materiales de apoyo:

- Software de aplicación
- Computadora
- Internet
- Proyector de datos móvil
- Impresora

## Evaluación de Competencias

**Actividad:** El docente diseñará una actividad que integre las competencias desarrolladas en el submódulo para que el alumno de manera individual demuestre ser competente para emplear el software de diseño y los lenguajes de programación para la creación de páginas Web.

### **Evidencias por desempeño 30%:**

1. Los servicios de Internet utilizados.
2. Los protocolos y lenguajes de Internet manejados.

### **Evidencias por producto 60%:**

1. El hipertexto programado en un lenguaje.
2. La página Web diseñada en un editor visual.
3. Los hipervínculos creados.
4. Los vínculos Web creados.
5. Las páginas almacenadas en un servidor Web.

### **Evidencias de conocimiento 0%:**

### **Evidencias de actitudes 10%:**

#### **Responsabilidad:**

Evidencias por desempeño

1. Los servicios de Internet utilizados.
2. Los protocolos y lenguajes manejados.

Evidencias por producto

1. Los vínculos de Web creados.
2. Las páginas almacenadas en un servidor Web.

#### **Orden:**

Evidencias por producto

1. El hipertexto programado en un lenguaje.
2. La página Web diseñada en un editor visual.
3. Los hipervínculos creados.

## Fuentes de información

Corel Corporation *Manual de Usuario COREL DRAW.*

Lemay, Laura. (1996.). *HTML 3.0.* México., Edit. Prentice Hall.

Lemay, Laura. (1996). *Teach yourself Web publishing with HTML 3.0 in a WEEK.* U.S.A., 1a. edic., Edit. Sams Net  
*Manual De Dhtml.*

*Manual De Java.*

Pressman, Roger S. (1993.). *Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico* México., 3a. edic. Edit. McGraw-Hill pp. 824.

Rumbaugh, James. (1996). *Modelado y Diseño Orientado a Objetos* España., Edit. Prentice – Hall, 1a. edic pp. 643

Coburn, Foster D., Mc Cormick Peter (1998) *Guía Oficial de Corel Draw 8* España., Ed. Osborne, McGraw-Hill Pp. 849

Cornejo, Antonio Artes (1998). *Gráficas con Autoedición Quakxpress, Freehand y Photoshop* Ed. McGraw-Hill.

Orós, Cabello J.L (2004). *Macromedia Flash MX, 2004, Curso práctico.* Ed. AlfaOmega.

## Glosario

**ACTIVEX:** Lenguaje de programación al estilo de Java propuesto por Microsoft.

**ADMINISTRADOR DE UN WEB:** Operador del sistema de un sitio Web.

**ANCHO DE BANDA:** Medida de capacidad de comunicación o velocidad de transmisión de datos de un circuito o canal.

**ANCLA:** (ing.: anchor) Marcador que se inserta en una página Web de tal manera que, colocando el puntero sobre ella, ésta se refiere a una URL particular.

**ANIMACIÓN:** Una animación es una secuencia de imágenes, o cuadros, que se visualiza en el tiempo. Cada cuadro varía ligeramente del inmediatamente anterior, creando la ilusión de movimiento cuando los cuadros se ven en sucesión rápida.

**ANONYMOUS FTP (FTP ANÓNIMO)** Es el método usado para alojarse dentro de un sitio con un seudónimo o nombre anónimo, para dar a conocer archivos con acceso público.

**ANCHO DE BANDA:** Capacidad técnica de un cable para transportar más o menos señal. El ancho de banda se puede incrementar por hardware, con un cable más grueso, o por Software, comprimiendo más baudios en un mismo ciclo de la frecuencia.

**APPLET:** Aplicación realizada en Java para ser ejecutada en el sistema cliente.

**APLICACIÓN:** Es un programa que realiza una tarea específica en el ordenador como el tratamiento de textos, el tratamiento de imágenes, descompresión de archivos, etc.

**ARCHIVO:** Unidad de información almacenada en el disco con un nombre específico. También se le llama fichero. Puede contener datos en código máquina, necesarios para la ejecución de un programa, o información común y corriente procesada por el usuario. Los nombres de los archivos no pasan de ocho caracteres. Tienen una extensión consistente en tres caracteres que lo identifican en su tipo o lo relación con un programa determinado.

**ARPANET:** Este término proviene de Advanced Research Project Agency Network (Red de Proyectos de Investigación Avanzados), el precursor de la red Internet. Fue desarrollado a finales de los años 60 y a comienzos de los 70 por el Departamento de Defensa americano, como un experimento en redes mundiales que sobreviviera una guerra nuclear.

## Glosario

**ARROBA:** @ Distintivo de las direcciones de e-mail.

**ATRIBUTOS:** Son valores que se asignan a objetos, imágenes, fuentes, etc.

**AVI:** Formato de fichero multimedia tipo QuickTime, desarrollado por Microsoft.

**BROWSER:** (traducción literal: examinador) Programa cliente que se utiliza para buscar diferentes recursos de Internet. Se trata de una herramienta de navegación sin la cual no se podría acceder a los recursos de Internet. Los browsers más usados son Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer, y Mosaic de la NCSA.

**BUSCADORES:** Programas que permiten a los usuarios buscar información a través de Internet. En la WWW algunas de las más famosas son Lycos, Yahoo, Webcrawler, etc.

**CABLEADO:** Es la unión entre el servidor y sus clientes-usuarios. Existen tres tipos de cableado; mediante cable coaxial, fibra óptica o par trenzado.

**CÁMARA WEB:** Es un dispositivo de entrada que, por lo general, se conecta al puerto paralelo del ordenador. Opera igual que una cámara de vídeo convencional en cuanto a la captura de imágenes, su diferencia radica en que puede transferir esta información en formato de archivo digital al ordenador. Se utiliza para emitir imágenes de vídeo en Internet.

**CAPAS:** Las capas compuestas por varios elementos generados pueden simplificarse y convertirse en una imagen rasterizada plana que puedes editarse con las herramientas de pintura, puedes convertir datos de capas de texto, formas, capas de relleno, capas enlazadas, trazados de recorte de capa, la capa actual o de todas las capas.

**CMYK:** El modelo CMYK se basa en la cualidad de absorber luz de la tinta impresa en papel. Cuando la luz blanca incide en tintas translúcidas, se absorbe una parte del espectro y otra parte se vuelve a reflejar en los ojos. En teoría, los pigmentos del cian (C), el magenta (M) y el amarillo (Y) puros deben combinarse para absorber todos los colores y generar el negro. La combinación de estas tintas con objeto de obtener colores se denomina impresión en cuatricromía.

## Glosario

**COMPRESIÓN/DESCOMPRESIÓN:** Método para cifrar/descifrar señales que permite transmitir (o almacenar) más información de la que, de otro modo, podría aceptar el soporte.

**CONJUNTO DE CAPAS:** Las capas pueden agruparse en conjuntos de capas. Estos conjuntos te permiten fácilmente mover las capas como un conjunto, aplicar atributos o una máscara al conjunto, o contraer el conjunto para despejar la pantalla. También te permiten configurar las opciones de fusión para todo el conjunto.

**CONTRASEÑA O PASSWORD:** Clave de acceso que restringe la entrada a un programa, a una página web, a un ordenador o a una red.

**COOKIES:** (traducción literal: pequeño tesoro) Mecanismo de conexiones por parte del servidor, usado para almacenar y recuperar información en el cliente.

**CORREO ELECTRÓNICO: (E-MAIL).** Correo enviado a través de medios electrónicos. Aunque originalmente se trataba de mensajes de texto, actualmente puede cualquier otro tipo de información.

**CUENTA DE INTERNET:** es la conexión vía modem a la red de Internet. Normalmente requiere de la contratación con un ISP (Internet Service Provider; Proveedor de servicios de Internet) quien cuenta con una conexión dedicada a la red y revende el acceso a través de módems.

**CRACKER:** Persona que se dedica a entrar en redes de forma no autorizada e ilegal, para conseguir información o reventar redes, con fines destructivos. No hay que confundir este término con el de hackers.

**DEGRADADOS:** Las herramientas de degradado crean una fusión gradual entre varios colores. Puedes seleccionar rellenos de degradado existentes o crear los suyos propios.

**DESENFOCAR / ENFOCAR:** Las herramientas de foco son las herramientas Enfocar y Desenfocar. La herramienta Desenfocar suaviza las áreas o los bordes definidos de una imagen para reducir el detalle. La herramienta Enfocar se centra en los bordes suaves para aumentar la claridad o el enfoque.

## Glosario

**Dirección IP o Número IP:** Dirección única o número que identifica nuestro ordenador en la red. Consta de cuatro números entre 0 y 255 separados por puntos (por ejemplo 200.132.5.45).

**DIRECCIÓN ELECTRÓNICA:** Para utilizar el correo electrónico necesitas una dirección electrónica.

**DIRECCIÓN URL (UNIFORM RESOURCE LOCATOR):** Formato de las direcciones de sitios que muestra el nombre del servidor en el que se almacenan los archivos del sitio, la ruta de acceso al directorio del archivo y su nombre.

**DNS:** Acrónimo de Domain Name System (Sistema de Nombres de Dominio). Sistema para traducir los nombres de los ordenadores en direcciones IP numéricas.

**DOMINIO (DOMAIN) SISTEMA DE DENOMINACIÓN DE HOSTS EN INTERNET.** Los dominios van separados por un punto y jerárquicamente están organizados de derecha a izquierda. (Ej. render.es)

**DOWNLOAD (DESCARGAR):** Nombre que recibe el proceso de transferencia de archivos desde un ordenador remoto hacia el ordenador del usuario

**DRIVER:** Significa «controlador». Es el software adicional necesario para controlar la comunicación entre el sistema y un cierto dispositivo físico, tal como un monitor o una impresora.

**DVD:** Digital Video Disk, Disco de video digital. Es similar a un Cdrom en cuanto a su forma. La diferencia radica en su capacidad de almacenamiento, que va de 4,7 a 17 gigabytes. Esta capacidad se consigue por dos razones: las huellas de grabación son más estrechas y posee una doble capa de sustrato por una de sus caras.

**EDICIÓN DE UN ARCHIVO:** Rectificar un texto es, por ejemplo, editarlo. También se aplica en la corrección o modificación de fotografías mediante programas especiales como Photoshop, Picture Publisher, Photopaint.

**E-MAIL:** Dirección electrónica para identificar a un usuario de Internet.

**ENCABEZAMIENTO:** (ing.: heading) Este término describe el tipo y tamaño de letra que deben tener los títulos en las páginas Web. Este último término es una marca de HTML, representada por <h#> y </h#>, donde # describe un número del 1 al 6 en orden decreciente de tamaño e importancia. No se debe confundir este término con el de cabecera.

## Glosario

**ENLACE:** (ing.: link). Conexión a otro documento Web, por medio de la dirección URL. Los enlaces aparecen en el texto de un documento Web en forma de texto subrayado y de distinto color. Permiten al usuario presionar el botón del ratón sobre dicho texto y automáticamente saltar a otro documento, o a otro servidor, o enlazar a otra parte del mismo documento.

**EUDORA:** Uno de los programas de correo electrónico más usados para usuarios de Windows y Macintosh. Está disponible a través de shareware, aunque ha salido recientemente una versión comercial que filtra y cifra mensajes.

**ESCÁNER:** Dispositivo periférico que copia información impresa mediante un sistema óptico de lectura. Permite convertir imágenes, por ejemplo de fotografías, en imágenes tratables y almacenables por el ordenador.

**EXPORTAR:** Es el método por medio del cual se guarda un archivo en un formato distinto al que le asigna un programa.  
Extensión: Es el sufijo que se utiliza para acompañar a los archivos de manera tal que los clasifiquen por su contenido y tipo de aplicación.

**FILE:** Significa archivo o expediente en inglés. Formato de archivo: Patrón o forma que utiliza un programa para almacenar los documentos que produce. Existen formatos de texto, de imágenes, de sonido, etc. Se identifica por la extensión: un punto y una abreviatura del formato. Por ejemplo: .doc / .gif / .mp3.

**FRAME:** Esta palabra significa estructura, cuadro o trama de datos. Esta opción, disponible en los browsers más recientes, permite dividir la pantalla en varios cuadros independientes. La ventaja es que el usuario nunca perderá de vista el índice de contenido de su site.

**FTP (PROTOCOLO DE TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS):** Un protocolo utilizado para enviar y recibir los archivos por una red TCP/IP. También puede navegar en la red, listar los directorios, copiar los archivos y convertir los códigos de caracteres ASCII y EBCDIC. Las transferencias FTP también puede comenzar desde el interior de un navegador Web al digitar ftp:// frente a la dirección URL. A diferencia de los programas de correo electrónico en los cuales los archivos pueden estar "adjuntos", FTP maneja archivos binarios directamente y no se le obliga a que se ocupe de la información de codificación y decodificación.

**FTP ANÓNIMO:** Es un sistema que permite acceder a un servidor FTP que aporta voluntariamente sus contenidos a la red Internet, pasando estos a ser de acceso público (no es necesario ningún proceso de identificación para obtenerlos).

## Glosario

**FPS:** Fotogramas por segundo, es la unidad de medida para la velocidad con la que se reproducen los videos y animaciones.

**FUENTE:** Una fuente es un juego completo de caracteres (letras, números y símbolos), que comparten un grosor, anchura y estilo comunes. Al seleccionar una fuente, puedes seleccionar de forma independiente la familia de fuentes y su estilo de texto.

**GUIAS:** Las guías aparecen como líneas flotantes sobre toda la imagen, pero no se imprimen, puedes mover, eliminar o bloquear una guía para evitar desplazarla de manera accidental.

**GIF:** Graphic Interchange Format. Formato de Intercambio Gráfico, un formato de archivos gráficos popularizado inicialmente por CompuServe.

**GUI (GRAPHIC USER INTERFACE):** Interface gráfica de usuarios. Permite, entre otras cosas, que los procesos en las páginas Web se sucedan mediante simples "clics" de mouse.

**HACKER:** Persona que tiene muchos conocimientos del mundo de las redes. Normalmente se dedican a comprobar la seguridad de las redes, intentando acceder a ellas de forma no autorizada, para examinar los fallos de seguridad y corregirlos. No se les debe confundir con los crackers, cuyas intenciones no son tan buenas.

**HIPERTEXTO:** Los documentos de hipertexto están formados por una combinación de texto, imágenes, y un nuevo tipo de elementos llamados enlaces o links que se presentan normalmente en forma de palabras resaltadas en distinto color o subrayadas y que enlazan con otra página Web

**HOME PAGE:** Página de Inicio, ó página principal. Es la primera página de un website (conjunto de páginas Web).

**HTML (HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE):** Lenguaje de marcas de hipertexto mediante "etiquetas", con el que se realizan las páginas web.

**HTTP (HYPERTEXT TRANSPORT PROTOCOL O PROTOCOLO DE TRANSPORTE DE HIPERTEXTO):** Protocolo para transferir archivos o documentos hipertexto a través de la red. Se basa en una arquitectura cliente/servidor.

**HREF:** Marca de enlace usada en HTML, para designar la dirección de destino del enlace.

## Glosario

**IMAGEN:** Se denomina así a toda presentación sin movimiento.

**INTERFAZ:** Conjunto de especificaciones permiten la conexión del ordenador con los periféricos de entrada y salida.

**INTERFAZ DE USUARIO:** El modo en que un programa facilita el proceso de comunicación entre el hombre y el ordenador. Windows, por ejemplo, presenta una interfaz de usuario bastante práctica.

**INTERNET:** Red de ordenadores conectados entre sí. Contracción de las palabras inglesas Internet, entre redes

**INTRANET:** Tipo de red que funciona de la misma forma que Internet, pero la información está disponible sólo para un grupo restringido de usuarios.

**JAVA:** Es un lenguaje interpretado basado en C++, y diseñado para permitir la interacción con y desde el servidor. Utilizando Java, los programadores pueden escribir mini-aplicaciones (Java applets), que se encargan desde el servidor y se interpretan en la computadora del usuario, independientemente del tipo de maquina de que se trate. Estas pequeñas aplicaciones permiten la inclusión en los documentos HTML de gráficos móviles, animaciones, información actualizada en el tiempo real, etc. Podemos decir que es una puerta al futuro de la navegación por la redes de comunicaciones. Desarrollado por Sun Microsystems.

**JAVASCRIPT:** Es un lenguaje interpretado desarrollado por Sun Microsystems, Inc.; junto con Netscape Corporation. Difiere de Java en que, el primero utiliza aplicaciones separadas del código HTML llamadas APPLETS, mientras que el segundo utiliza una serie de comandos intercalados en el código de la página. La ventaja básica consiste en su relativa sencillez, en tanto que el punto débil es que el código no es "seguro": estando intercalado en las mismas páginas, es perfectamente posible salvarlo y reutilizarlo para otros fines.

**JPEG (JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP O GRUPO DE EXPERTOS DE ENSAMBLE FOTOGRÁFICO):** Tipo de formato de imagen o compresión de imagen. Está pensado especialmente para imágenes fotográficas por la calidad que da al comprimir éstas.

**LINK:** Referencia a otros documentos presentes en el sitio al que uno entró.

## Glosario

**LIBRETA DE DIRECCIONES:** Es una pequeña aplicación donde se almacenan números telefónicos, direcciones electrónicas, y demás datos de una persona u organización. **Link:** Enlace que permite conectar páginas Web, ficheros, etc. Enlaza una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet.

**LOGIN:** Nombre que se usa para acceder a un sistema de ordenadores. No es secreta, si lo fuera sería una password (clave). Acción de entrar en un sistema de ordenadores.

**MANO (Herramienta):** Selecciona la herramienta Mano y arrastre para tener una panorámica de la imagen. Para usar la herramienta Mano mientras está seleccionada otra herramienta, mantenga pulsada la barra espaciadora mientras arrastra en la imagen.

**MARCO:** Área de una ventana de explorador Web definida por una página de marcos. Un marco aparece en el explorador Web como una de las distintas áreas donde se pueden mostrar páginas. Un marco se puede examinar y cambiar de tamaño, y puede tener borde.

**MIDI:** Interfaz musical para instrumentos digitales. Es un lenguaje estándar en la industria musical electrónica. También se llama así al puerto donde se conectan instrumentos musicales para generar sonidos o procesarlos en el ordenador.

**MPEG:** Moving Pictures Expert Group. Se trata de un modo estándar de comprimir vídeo e imágenes en movimiento. **Multimedia:** Sistemas informáticos que integran audio, vídeo y datos.

**MARCA:** (Ing.: Markup) Cadena de caracteres en forma de <...> o </...> (esta última describe marcas de cierre). Las marcas dicen al browser cómo formatear el texto o lo que partes de texto deben hacer. Por ejemplo, el par de marcas <B>...</B> indican al browser que debe poner el texto entre las dos marcas en negrita. La marca simple <HR> indica que se debe insertar una línea horizontal.

**MASCARAS:** Las máscaras permiten aislar y proteger áreas de una imagen conforme se aplican cambios de color, filtros u otros efectos al resto de la imagen.

**MENSAJE:** (Ing.: Message) La unidad básica de la comunicación HTTP, consistente en una secuencia estructurada de octetos que se ajustan a la sintaxis y transmitidos por medio de la conexión.

## Glosario

**MP3:** Tipo de formato de archivos de música digital comprimida. Es la última tecnología en música digital.

**NODO:** Cada uno de los ordenadores de una red.

**NETSCAPE:** Es un browser WWW y el nombre de una empresa. Esta herramienta de navegación estaba basada, en un principio, en el programa Mosaic, desarrollado por la NCSA. Netscape ha crecido en sus características rápidamente y ahora se reconoce mundialmente como el mejor y más popular browser de Web. La corporación Netscape también produce software. Netscape proporciona grandes mejoras en velocidad y hardware sobre otros browsers, y ha abierto cierta polémica, al crear nuevos elementos para el lenguaje HTML usado por las páginas Web, pero las extensiones Netscape a HTML no se soportan universalmente. Navegador (browser) Aplicado normalmente a programas usados para conectarse al servicio WWW.

**OLE:** Object Linking and Embedding. Estándar de Microsoft de formato de intercambio de documento.

**ONLINE (EN LÍNEA):** Término que puede ser traducido como "conectado" o "con conexión activa". Así pues, si se hacen compras online, quiere decir que se hacen de forma electrónica a través de Internet.

**PALETAS:** Las paletas le ayudan a supervisar y modificar imágenes. Las paletas aparecen por defecto apiladas en grupos.

**PAGINA WEB:** Documento publicado en la Web.

**PIXEL:** Contracción de "Picture Element/s". El elemento más pequeño de la superficie de un monitor.

**POP (POST OFFICE PROTOCOL O PROTOCOLO DE OFICINA POSTAL):** Protocolo empleado por el software de correo electrónico para extraer o recibir los mensajes de los servidores de correo en nuestro ordenador.

**PRINCIPAL:** Primera página de un sitio, que contiene información de identificación y un índice.

**PNG (PORTABLE NETWORK NETWORK):** Gráficos portables de red. Formato gráfico muy completo especialmente pensado para redes.

**PORTAL:** Es el paraguas bajo el que se concentra gran cantidad de sitios, foros, canales de chat, secciones de E-commerce, motores de búsqueda y otros. (Ej. Altavista).

## Glosario

**PROCESADOR DE TEXTOS:** Programas con capacidad para la creación de documentos incorporando texto con multitud de tipos y tamaños, gráficos, efectos artísticos y prácticamente todo lo que se hacía con los programas de imprenta tradicionales.

**PROTOCOLO:** Es un término de comunicaciones y su función es fijar unas reglas de funcionamiento, a todos los niveles, a las que han de atenerse los distintos sistemas informáticos para poder comprenderse.

**PPP (PROTOCOLO PUNTO A PUNTO):** Conexión a Internet de acceso telefónico que utiliza el protocolo TCP/IP; algo más rápido que SLIP.

**PUNTERO:** Dirección URL incrustada en los datos que especifica su ubicación en otro registró o archivo. El hipervínculo es un ejemplo de puntero.

**QUICKTIME:** Programa que permite recuperar de la red, imágenes en video de formato .MOV, uno de los más comunes.

**RED: (ING.: NETWORK):** Grupo de ordenadores y otros dispositivos periféricos conectados unos a otros para comunicarse y transmitir datos entre ellos.

**REGLAS:** Cuando están visibles, las reglas aparecen a lo largo de la parte superior y a la izquierda de la ventana activa.

**RGB (RED, GREEN AND BLUE):** Son los tres colores usados para producir la luz visual. Estos tres colores se intercalan dentro de los tubos del monitor permitiendo formar distintas imágenes que luego se visualizan.

**ROUTER (TRADUCCIÓN LITERAL- ENCAMINADOR):** Ordenador con fines especiales (o paquete de software) que maneja la conexión entre dos o más redes. Los routers usan su tiempo mirando las direcciones de destino de los paquetes, pasando a través de ellas y decidiendo qué ruta enviarles.

**SOFTWARE-PROGRAMA:** Conjunto de instrucciones que indican al hardware o partes físicas lo que debe realizar, para obtener un resultado concreto. Según sea el software o programa puede clasificarse como de propósito específico (sistemas operativos, lenguajes de programación, etc.) o propósito general (procesadores de texto, de imágenes, hojas de cálculo, etc.).

**SEGURIDAD:** Mecanismos de control que evitan el uso no autorizado de recursos.

**SERVIDOR:** En una red, estación host de datos que proporciona servicios a otras estaciones.

## Glosario

**SERVIDOR DE ARCHIVOS:** Sistema informático que permite a usuarios remotos (clientes) tener acceso a archivos.

**SITIO:** Espacio en la Web con diversidad de contenidos y que puede tener varias páginas, además de su Homepage.

**SITE:** Quiere decir sitio en inglés. Es la forma en que se denomina una página en el Web.

**SPAM:** El equivalente formal al correo electrónico de propaganda no solicitado. Con frecuencia se utiliza para anunciar productos o difundir comentarios políticos o sociales. Spam desborda la carpeta de entrada del usuario con mensajes innecesarios e irrelevantes.

**SPYWARE – SPYWARE:** Es un programa o software que utiliza la conexión a Internet de un usuario en un segundo plano, el llamado "canal falso" sin su conocimiento o permiso explícito. El uso silencioso en un segundo plano de una conexión a Internet por el "canal falso" requiere la divulgación verídica y completa del uso del canal falso, seguido de la confirmación del consentimiento explícito y conocido de este uso. Si no se obtiene el permiso, el acto se considera hurto de información.

**TALK:** Aplicación de Internet mediante la cual dos usuarios de la red pueden establecer una conexión de manera que cada uno puede ver todo lo que el otro escribe, en el momento en que esta siendo escrito. Esta aplicación requiere de un software especial, sin el cual no se puede ejecutar.

**TELNET:** Permite la conexión remota a otros ordenadores de Internet. El comando y programa usado para acceder de un lugar a otro en Internet.

**TCP-IP (TRANSMISION CONTROL PROTOCOL-INTERNET PROTOCOL):** Protocolo en el que se basa Internet y que en realidad consiste en dos. El TCP, especializado en fragmentar y recomponer paquetes, e IP para direccionarlos hasta su destino.

**TRANSFERIR:** Trasladar programas o datos de equipos informáticos a dispositivos conectados, normalmente de servidores a PCs.

**USB:** Universal Serial Bus. Es un conector estándar para conectar dispositivos externos. Permite una mayor velocidad que otros puertos y permite la conexión "en caliente" (no es necesario apagar el equipo).

## Glosario

**UNZIP:** Descomprimir o expandir un archivo que se había reducido mediante una utilidad de compresión.

**URL (UNIFORM RESOURCE LOCATOR):** Se conoce por este nombre a las direcciones de Internet, normalmente, aunque no necesariamente, refiriéndonos a páginas Web. En este caso se distinguen por iniciarse con <http://> No obstante es una simplificación para el usuario el reverenciarlas de esta forma, en realidad son secuencias de números que se dirigen de forma inequívoca.

**VIRUS:** Programa muy sofisticado dedicado generalmente a causar un daño en la información o programas contenidos en un ordenador.

**VÍNCULO:** Véase Hipervínculo.

**WAV:** Extensión que corresponde al archivo de sonido de Windows Wave.

**WEB PAGE (PÁGINA WEB):** Cualquier página en un sitio Web.

**WEB SITE (SITIO WEB):** Conjunto de páginas Web que forman una unidad única. El sitio Web tiene una página de inicio o página principal llamada homepage, de la que derivan el resto.

**WEBMAIL:** Es una página en el web, generalmente dentro del site del servidor, que proporciona el servicio de recuperación remota de e-mails a sus usuarios, sin que estos tengan que estar frente a su computadora, o en su dirección de email.

**WORLD WIDE WEB (RED MUNDIAL, CONOCIDO TAMBIÉN COMO: WWW, W3):** Sistema de arquitectura cliente/servidor para distribución y obtención de información en Internet basado en hipertexto o enlaces. Sistema de adquisición de información a través de páginas web y visualizando estas en un navegador.

**WINZIP:** Winzip es una utilidad de compresión que permite a los usuarios de Windows 95, 3.1 y NT reducir el tamaño de sus archivos para transferirlos más rápidamente a través de Internet. Esta utilidad también descomprime archivos comprimidos con formatos PKZIP o TAR. <http://www.winzip.com/winzip/>.

**WWW (WORLD WIDE WEB):** Sistema de Internet para vincular mediante hipertexto en todo el mundo documentos multimedia, permitiendo un fácil acceso, totalmente independiente de la ubicación física, a la información común entre documentos.

## Glosario

**.ZIP:** Extensión de archivos comprimidos mediante algoritmos para que ocupen menos bytes, con el programa Winzip. Existen otras extensiones de archivos comprimidos como .arj, .arc, etc, cuya diferencia es el programa que los ha comprimido y su diferente método.

**ZOOM:** Opción de un programa para ampliar o disminuir la vista de un documento, con el fin de visualizar todo el documento o sólo una parte de éste en la pantalla.