

## **1. QUE ES CORREO ELECTRONICO**

El correo electrónico o **e-mail** (acrónimo de *Electronic Mail*) es el sistema de intercambio de mensajes entre usuarios conectados a una red electrónica. Sirve para enviar mensajes entre usuarios conectados a la misma red, o entre usuarios que tienen sus máquinas conectadas a la Red Internet. Este intercambio de mensajes entre una o varias personas se produce de forma asíncrona, por lo que no se requiere la presencia simultánea de los comunicantes.

## **2. QUE ES PAGINA Web**

En los seminarios de estrategias exitosas de negocios se señala con frecuencia que Usted debe tratar de asignar la máxima prioridad a idear y llevar a cabo acciones estratégicas que realcen la competitividad de su empresa en el largo plazo y que sirvan para posicionarla como líder en su industria. Un plan de mercadotecnia por Internet, como parte esencial del plan global de posicionamiento del negocio, debe ser concebido con este mismo espíritu.

## **3. QUE ES WWW**

[www.uaipit.com](http://www.uaipit.com) es un portal jurídico internacional especializado en el Derecho de propiedad industrial e intelectual y en los aspectos jurídicos de la Sociedad de la Información impulsado por los profesores del Área de Derecho Internacional Privado de la Universidad de Alicante. Se dirige a investigadores, estudiantes y profesionales del mundo del Derecho de la Propiedad intelectual e industrial y de la Sociedad de la Información. El Portal fue presentado el 19 de junio de 2000 de la mano de la Fundación Retevisión, actual Fundación auna [www.auna.es](http://www.auna.es), que ha financiado el lanzamiento del mismo a través de un Proyecto de Investigación adscrito al Departamento de Filosofía del Derecho y Derecho Internacional Privado. En la actualidad, Uaipit.com se integra en el Proyecto de Investigación del Área de Derecho Internacional Privado de la Universidad de Alicante "El Derecho al servicio de la integración de la sociedad y de la empresa en la Sociedad de la Información y el Conocimiento", referencia BJU2001-085, subvencionado por el Ministerio Español de Ciencia y Tecnología [www.mcyt.es](http://www.mcyt.es).

## **4. QUE ES EL CHAT**

El *Chat* es una herramienta muy sencilla de usar. Esta herramienta cuenta con canales (*Rooms*) para poder discutir un tema en tiempo real (sincrónico) en un canal específico y acordado entre el profesor y alumno (canal 1, canal 2, canal 3 ó canal 4).

## **5. QUE ES HIPERMEDIA** .

La presencia del prefijo híper- comprende los conceptos de hipertexto e hipermedia. El primero de ellos -con el uso del lenguaje HTML, Hypertext Markup Language- significa la construcción discursiva no secuencial, la ruptura de una forma lineal de lectura, en un modelo basado en la idea de que el pensamiento humano funciona mediante asociaciones

## **6. QUE ES HIPERTEXTO**

El hipertexto es una tecnología que organiza una base de información en bloques distintos de contenidos, conectados a través de una serie de enlaces cuya activación o selección provoca la recuperación de información [Díaz et al, 1996].

### [Referencia en línea](#)

- [Bases de Datos](#)
- [Bibliografías](#)
- [Bibliotecas](#)
- [Calculadoras, Calendarios y Conversores](#)
- [Cronologías](#)
- [Diccionarios y Enciclopedias](#)
- [Directorios de Recursos](#)
- [Enciclopedias Generales](#)
- [Estadísticas e Informes](#)
- [Legislación](#)
- [Listas de Distribución](#)
- [Motores de Búsqueda y Metabuscadores](#)
- [Prensa Española e Internacional](#)
- [Tesauros](#)
- [Tesis Doctorales](#)
- [Textos Electrónicos](#)
- [Viajes](#)

## **MOTORES DE BÚSQUEDA**

### MOTORES DE BÚSQUEDA Y BUSCADORES

- [All the Web](#)
- [Altavista \(España\)](#)
- [Ask Jeeves](#)
- [Biwe](#)
- [Excite](#)
- [Go.com](#)
- [Google](#)
- [Google Directory](#)
- [HotBot](#)
- [Lycos \(España\)](#)
- [Lycos Pro](#)
- [Metacherche.com \(Francia\)](#)
- [Northern Light Search](#)
- [Sapo \(Portugal\)](#)
- [Terra](#)
- [Virgilio \(Italia\)](#)
- [WebCrawler Searching](#)
- [Wisenut](#)
- [Yahoo \(España\)](#)
- [Yahoo \(Internacional\)](#)

## **8. QUE ES HTML**

La definición del **HTML** en **SGML** incluida en el estándar resulta demasiado compleja para tratarla aquí, ya que es una descripción formal basada en la teoría de lenguajes. Nos limitaremos a una aproximación informal al lenguaje, aunque siguiendo el esquema empleado en el estándar.

Dividiremos la descripción del lenguaje en varias partes:

- *Descripción de los componentes léxicos del HTML.* Donde se indica el formato de los caracteres, marcas, nombres, atributos y comentarios.
- *Estructura de los documentos.* Hablaremos de las marcas empleadas para definir las partes del documento, las estructuras de bloque y lista, las marcas de formato de párrafos y algunas marcas especiales que no entran en las categorías anteriores.
- *Caracteres, palabras y párrafos.* Juegos de caracteres aceptados en el HTML y el marcado alternativo para que el texto sea sólo ASCII de 7 bits, además de describir cómo se tratan las palabras y los párrafos.
- *Soporte de hipertexto.* Además de las marcas de formato necesitamos marcas para definir relaciones entre distintos documentos (e incluso entre partes de un mismo documento). Para ello, el **HTML** define una serie de marcas que denominaremos *hiperenlaces*. Comentaremos su sintaxis y funcionamiento en detalle.
- *Formularios.* Nuevos en el **HTML 2.0**, permiten la interacción del usuario y el servidor mediante la definición de plantillas de formulario, que el usuario completa y envía al servidor para su proceso. Según el propósito del formulario el cliente recibirá algún tipo de respuesta.

## **9. QUE LA REALIDAD VIRTUAL.**

### **CONCEPTO**

Definitivamente un término muy sonado y controversial. En éstos días en que todo es virtual, encontramos mucha confusión en las personas expuestas de una u otra forma a los nuevos medios. En el nombre en sí hay una gran contradicción: Realidad Virtual. Algo que es, pero no es. Sin embargo no tenemos que complicarnos la vida tratando de explicar la paradoja. La realidad virtual es una representación de las cosas a través de medios electrónicos, que nos da la sensación de estar en una situación real en la que podemos interactuar con lo que nos rodea.

Para aquellos que prefieran examinar con mayor detalle sus características, a continuación hay información a mayor profundidad sobre realidad virtual:

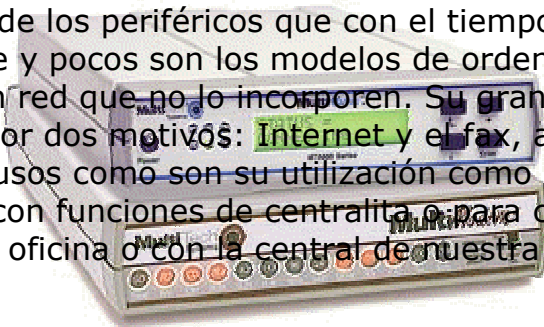
La realidad virtual puede ser de dos tipos: inmersiva y no inmersiva. Los métodos inmersivos de realidad virtual con frecuencia se ligan a un ambiente tridimensional creado por computadora el cual se manipula a través de cascos, guantes u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. La realidad virtual no inmersiva utiliza medios como el que actualmente nos ofrece Internet en el cual podemos interactuar a tiempo real con diferentes personas en espacios y ambientes que en realidad no existen sin la necesidad de dispositivos adicionales a la computadora.

La realidad virtual no inmersiva ofrece un nuevo mundo a través de una ventana de escritorio. Este enfoque no inmersivo tiene varias ventajas sobre el enfoque inmersivo como: bajo costo y fácil y

rápida aceptación de los usuarios. Los dispositivos inmersivos son de alto costo y generalmente el usuario prefiere manipular el ambiente virtual por medio de dispositivos familiares como son el teclado y el ratón que por medio de cascos pesados o guantes.

## 10. QUE ES MODEM:

► El modem es otro de los periféricos que con el tiempo se ha convertido ya en imprescindible y pocos son los modelos de ordenador que no estén conectados en red que no lo incorporen. Su gran utilización viene dada básicamente por dos motivos: Internet y el fax, aunque también le podemos dar otros usos como son su utilización como contestador automático incluso con funciones de centralita, o para conectarnos con la red local de nuestra oficina o con la central de nuestra empresa.



## 11. QUE ES MULTIMEDIA

MULTIMEDIA, es una colección de tecnologías basadas en la utilización de la computadora que da al usuario la capacidad de acceder y procesar información en por los menos tres de las siguientes formas; texto, gráficas, imagen fija, imagen con movimiento y audio. Cuando se permite al usuario controlar ciertos elementos y el momento en que deben presentarse, se le llama Multimedia Interactiva. Si se incluye una estructura de elementos relacionados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces hablamos de Hypermedia.

## 12. QUE SON LOS PROTOCOLOS

### La función de los protocolos

Los protocolos son reglas y procedimientos para la comunicación. El término «protocolo» se utiliza en distintos contextos. Por ejemplo, los diplomáticos de un país se ajustan a las reglas del protocolo creadas para ayudarles a interactuar de forma correcta con los diplomáticos de otros países. De la misma forma se aplican las reglas del protocolo al entorno informático. Cuando dos equipos están conectados en red, las reglas y procedimientos técnicos que dictan su comunicación e interacción se denominan protocolos.

Cuando piense en protocolos de red recuerde estos tres puntos:

- **Existen muchos protocolos.** A pesar de que cada protocolo facilita la comunicación básica, cada uno tiene un propósito diferente y realiza distintas tareas. Cada protocolo tiene sus propias ventajas y sus limitaciones.
- **Algunos protocolos sólo trabajan en ciertos niveles OSI.** El nivel al que trabaja un protocolo describe su función. Por ejemplo, un protocolo que trabaje a nivel físico asegura que los paquetes de datos pasen a la tarjeta de red (NIC) y salgan al cable de la red.
- **Los protocolos también puede trabajar juntos en una jerarquía o conjunto de protocolos.** Al igual que una red incorpora funciones a cada uno de los niveles del modelo OSI,

distintos protocolos también trabajan juntos a distintos niveles en la jerarquía de protocolos. Los niveles de la jerarquía de protocolos se corresponden con los niveles del modelo OSI. Por ejemplo, el nivel de aplicación del protocolo TCP/IP se corresponde con el nivel de presentación del modelo OSI. Vistos conjuntamente, los protocolos describen la jerarquía de funciones y prestaciones.

### **13. QUE SON LOS NAVEGADORES**

A menudo, aun hoy, se oye a gente preguntado cómo tienen que hacer tal o tal cosa para que funcione "en los dos navegadores", como si sólo existieran dos.

Esto está cambiando, pero a peor, y cada vez son más los que sólo se preocupan por que sus páginas funcionen en la última versión de Microsoft Internet Explorer.

Estas dos actitudes son contrarias a la naturaleza de la World Wide Web. Si conoces un poco su [historia](#) y sigues nuestros [tutoriales](#) comprenderás perfectamente que limitar nuestra creación a uno o dos navegadores determinados y defectuosos no sólo no es el único camino, sino que es el menos recomendable.

Sobre todo porque no hay uno o dos navegadores. Hay muchos, de capacidades diferentes, y la gente es libre de elegir (y no siempre) aquél con el que se encuentra más a gusto. Por eso, como desarrollador, no puedes saber qué navegador está utilizando cada uno de tus visitantes. Y desde luego no sabes con qué navegadores te visitarán en el futuro. Si no quieres limitar la accesibilidad a tus páginas, no las diseñes para modelos de navegadores concretos.

### **14. TIPOS DE MODEMS**

Dejando de lado la velocidad máxima de transmisión del aparato, podemos distinguir dos tipos de módems:

- **Externos** => Tienen forma de caja y se conectan, por un lado a la línea telefónica y por otro lado al ordenador mediante un cable que puede ser de serie, o en los más modernos del tipo USB (Universal Serial Bus). Se colocan en la mesa de trabajo y se conectan al ordenador utilizando un puerto serie.
- **Internos** => Tienen forma de tarjeta y se colocan en las llamadas "ranuras de expansión". Al estar conectadas directamente en el interior del ordenador, sólo tienen una salida externa para su conexión a la línea telefónica.

#### **MÓDEMS EXTERNOS**

Este es el módem "clásico" por antonomasia y posiblemente aún el más utilizado, a pesar de que la competencia de los modelos basados en USB es cada vez más fuerte. Por tanto, los mejores modelos se suelen encontrar aún en este formato y es ya habitual encontrarse en ellos funciones de contestador automático, fax y centralita telefónica, actuando incluso en el caso de que nuestro ordenador esté apagado, gracias a la memoria que incorporan. Algunos modelos

también integran un altavoz y un micrófono, por lo que se convierten en plenamente autónomos...



En éste tipo de dispositivos es muy importante utilizar un puerto serie que implemente una UART del tipo 16550 o alguna de sus variaciones como la 16550AF que nos permitirá un flujo de datos con el ordenador de 115.000 bps. UART más antiguas como las 16540 o peor aún las 8250 son hoy día inaceptables por su baja velocidad.

La forma más sencilla de conocer qué UART implementan nuestros puertos serie es mediante el programa MSD que viene con casi todas las versiones de MS-DOS y Windows. Hay que tener en cuenta que la velocidad de comunicación del módem con el puerto serie debe ser bastante mayor de la que éste es capaz de transmitir a través de la línea telefónica, entre otros motivos por la compresión hardware que es capaz de realizar a los datos que le llegan.

#### **Ventajas:**

- No ocupan ninguna ranura de expansión, lo que es adecuado para ordenadores con nulas o pocas posibilidades de ampliación.
- Sólo utilizan los recursos del propio puerto serie al que están conectados.
- Disponen de indicadores luminosos que nos informan del estado de la conexión y del propio módem.
- Se pueden "reiniciar" sin necesidad de hacerle un "reset" al ordenador o simplemente apagar cuando no lo utilizamos.
- Por último, algunos modelos externos implementan botoncitos adicionales para subir o bajar el volumen del altavoz o para activar las funciones de contestador o incluso implementan un micrófono o un altavoz, que en los modelos internos difícilmente podremos encontrar.

#### **Inconvenientes:**

- En máquinas muy antiguas nos podemos encontrar con que la velocidad de transferencia del puerto serie limitará la velocidad del módem, por lo que será necesario sustituir nuestra tarjeta I/O por una más moderna.
- Necesitan de una fuente de alimentación externa y ocupan lugar en nuestro escritorio.
- Necesitan un puerto serie libre.

### **MÓDEMS INTERNOS**

En este tipo de configuración normalmente encontramos modelos de gama baja y prestaciones recortadas, como ocurre en el caso de los "Winmódem", también llamados "softmódem" o HSP. Sin embargo esto no es más que una estrategia de los fabricantes debido a que este tipo de módem suelen resultar más económicos que los externos.



Aquí igualmente podremos hacer una segunda distinción dependiendo del tipo de bus al que vayan conectados. Encontraremos modelos para ranura ISA, para PCI o para las más novedosas AMR. Debido a que el primero está tendiendo a desaparecer, cada vez es más difícil encontrar modelos para él, siendo lo habitual los dispositivos PCI, que además tienen la ventaja del Plug and Play que siempre es una ayuda en el momento de su instalación.

Los modelos basados en AMR sólo podremos utilizarlos en las placas más modernas, y están orientados al mercado de gama baja, debido a que la mayor parte de la funcionalidad del dispositivo está ya implementada en la propia placa base y al igual que ocurre en el caso de los Winmódem su funcionamiento está más basado en el software que en el hardware, lo que repercute en un menor precio de coste pero por el contrario su utilización consume ciclos de CPU y su portabilidad está limitada ya que no todos los sistemas operativos disponen del soporte software adecuado para hacerlos funcionar.

#### Ventajas:

- No necesitan una fuente de alimentación externa y no ocupan lugar en nuestro escritorio, lo que normalmente es de agradecer.
- No ocupan ninguno de los puertos serie existentes en nuestra máquina.
- En máquinas muy antiguas no hay que preocuparse de posibles problemas en la velocidad de transferencia por causa de un puerto serie lento debido a la utilización de algún chip UART anticuado.

#### Inconvenientes:

- Ocupan una ranura de expansión, lo que puede ser contraproducente cuando disponemos de pocas en el interior de nuestra máquina.
- Los "leds" quedan en la parte trasera del PC, por lo que no podemos estar informados del estado de la conexión y del propio módem. Tampoco se pueden "reiniciar" cuando tenemos algún problema con él, aunque esto último suele ser hoy día bastante raro.

