

GLOSARIO

■ **ADSL: Asymmetric Digital Subscriber Line – Línea de abonado asimétrica digital**

Tecnología DSL que permite al cableado de cobre telefónico convencional transportar hasta 9 Mbps hacia el usuario y hasta 800 Kbps desde el usuario. Cuando se instala un módem ADSL en cada extremo de una línea telefónica, se crean tres canales de información: un canal de alta velocidad en el sentido red-usuario, un canal dúplex de menor velocidad y un canal ordinario telefónico. Para ello, utiliza tecnología de división de frecuencia, permitiendo separar los canales telefónicos de los otros dos canales.

■ **ATM: Asynchronous Transfer Mode – Modo de transferencia asíncrono**

Protocolo de conmutación de paquetes estándar para transmitir y recibir información basado en la utilización de células o celdas uniformes de 53 bytes. Cada célula posee una cabecera de dirección de 5 bytes y 48 bytes de datos. Estas pequeñas células estandarizadas pueden ser procesadas a través de un conmutador ATM digital muy rápidamente, permitiendo que las velocidades de transmisión de datos superen los 600 Mbps. ATM fue diseñado para soportar múltiples servicios, como voz, gráficos, datos y vídeo de animación completa como base de desarrollo de la Red Digital de Servicios Integrados de Banda Ancha (RDSI-BA o BISDN). En el contexto del término, asíncrono significa que las células de cualquier fuente deben ser espaciadas periódicamente dentro de la transmisión.

■ **Banner**

Publicidad en forma de recuadros que aparece en las páginas de Internet. Sus características le permiten recoger tanto imágenes estáticas como dinámicas, e incluso sonido.

■ **bps: bits por segundo**

Unidades de medida de la capacidad de transmisión de las redes de telecomunicaciones. Un bit sería cada paquete de información de unidades binarias.

■ **B2B: Business to Business – Comercio entre empresas**

Comercio electrónico que utiliza Internet como plataforma de comunicaciones y que tiene como compradores y vendedores a empresas de tamaño pequeño y grande.

■ **B2C: Business to Consumer – Comercio con particulares**

Comercio electrónico en que el lado del vendedor está ocupado por empresas y los particulares figuran como compradores.

■ **CDMA: Code Division Multiple Access – Acceso múltiple por división de código**

Técnica de modulación digital de amplio espectro utilizada principalmente con dispositivos de comunicaciones personales, como teléfonos móviles. Digitaliza la conversación y la codifica con un código de frecuencia especial. Los datos son dispersados por la banda de frecuencia de manera pseudo-aleatoria. El dispositivo receptor recibe instrucciones para descifrar sólo los datos correspondientes a un código particular para reconstruir la señal.

- **Comunidades Virtuales**

Agrupación de personas con intereses comunes en relación a las cuales se crean servicios que facilitan el intercambio de información y comunicación, como foros de discusión, *chats*, listas de correo, etc.

- **C2C: Consumer to Consumer – Comercio entre particulares**

Lugar de Internet donde unos particulares ofrecen productos o servicios y otros particulares hacen una oferta monetaria por los mismos.

- **CPM: Coste por Mil Impresiones**

Cantidad que los anunciantes deben de pagar por cada 1000 veces que los consumidores ven su mensaje publicitario. En Internet, el concepto “impresión” se refiere a la descarga del *banner* en una página *web*.

- **CTV: Cable TeleVision – Televisión por cable**

Sistema de cable con cobertura de áreas definidas que proporciona canales de TV y, adicionalmente, otros servicios de telecomunicación, como bucle local de telefonía.

- **Dominios**

Los dominios son las direcciones de Internet que utilizan las entidades proveedoras de contenidos en la red. Estas direcciones empiezan por *www*. (*world wide web*) y tienen finalizaciones genéricas (*.com*, *.org*, *.net*, etc.) o de país (*.es*, *.uk*, *.de*, etc.).

- **eAuction – Subasta virtual**

Compañías dedicadas a canalizar el comercio entre particulares. Su modelo de negocio gira en torno a la organización de un lugar de contacto entre compradores y vendedores y al cobro de una comisión por cada transacción realizada.

- **eCPFR: eColaborative Planification Forecasting and Replenishment – Planificación colaborativa, de previsiones y reabastecimiento**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para permitir a los fabricantes y distribuidores compartir previsiones de demanda y mejorar la eficiencia de la cadena de suministro.

- **eCRM: eCustomer Relationship Management – Gestión virtual de clientes**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para comercializar, vender productos y prestar un servicio personalizado y diferenciado al cliente.

- **EDI: Electronic Data Exchange – Intercambio electrónico de datos**

Sistemas electrónicos de transmisión de información entre empresas. Estos sistemas se basan en costosas herramientas informáticas y líneas dedicadas de telecomunicaciones para relacionar empresas y proveedores.

■ **eFulfilment – Realización virtual**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para mejorar el proceso que se inicia con la recepción del pedido y que finaliza en la entrega (o devolución) del producto: telemarketing, servicio al cliente, almacenamiento, distribución, aprovisionamiento, gestión de inventarios, gestión de pedidos y devoluciones etc.

■ **eMall – Centro comercial virtual**

Los centros comerciales virtuales congregan a una serie de tiendas virtuales que ofrecen sus productos y servicios. Su principal ventaja es que permiten gestionar un sólo proceso de compra para todas las tiendas presentes: un sólo carrito, un sólo pago y una sola entrega.

■ **EV: Enterprise Value – Valor de la empresa**

Valor de mercado de los recursos con coste proporcionados por terceros a la empresa. Su cálculo matemático sería igual a la suma de la deuda y del valor de mercado de los recursos propios de la compañía.

■ **ePricing&Promotions – Gestión virtual de precios y promociones**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para lograr una comunicación más fluida entre fabricantes y distribuidores en los datos referentes a precios y promociones.

■ **eProcurement – Aprovisionamiento digital**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para facilitar, integrar y agilizar los procesos de aprovisionamiento de la empresa.

■ **eSupply Chain – Cadena de suministro virtual**

Conjunto de prácticas de negocio que utilizan Internet para desarrollar, colaborar y sincronizar las operaciones entre los miembros de la cadena de suministro.

■ **eShop – Tienda virtual**

Tipo de compañías de comercio electrónico para particulares en las que se actúa como intermediario en la venta de productos propios o de terceros. Estas compañías resuelven todo lo relativo al acto de compra: oferta del producto, disponibilidad del producto en almacén, entrega física del producto, sistemas seguros de pago, etc.

■ **FITL: Fiber in the Loop**

Arquitectura de planta exterior desplegada por algunas compañías telefónicas para suministrar servicios de banda ancha a los abonados.

- **GPRS: General Packet Radio Service**

Desarrollo informático sobre telefonía móvil que permite aumentar la velocidad de transmisión de las redes de telecomunicaciones móviles GSM desde 10kbps a 115kbps. La base tecnológica de esta mejora radica en pasar de una tecnología de conmutación por circuitos (*circuit switching*) a otra de conmutación por paquetes (*packet switching*).

- **GSM: Global Standard for Mobile communications (<=> Groupe Speciale Mobile) – Estándar global de comunicaciones móviles.**

Conjunto de estándares desarrollado por ETSI y ampliamente utilizado en Europa para las comunicaciones celulares digitales. Su especificación es compatible con una línea RDSI y la señalización System 7 del ITU-TS. Opera a 900 MHz y ofrece un Servicio de Mensajes Cortos o Short Message Service (SMS) para enviar mensajes de hasta 160 caracteres.

- **Hackers – ‘Piratas informáticos’**

Se dedican a vulnerar la seguridad de los sitios de Internet. El objetivo puede ser tanto el lucro derivado de esta actividad, como demostrar la destreza personal en la utilización de las herramientas informáticas.

- **Hosting – Hospedaje**

Las páginas *web* deben estar registradas bajo un dominio, pero su contenido ha de ser provisto por un ordenador (servidor) conectado a la red. A la función de almacenar información accesible a través de la red se le denomina hospedaje, que incluiría tanto las páginas de Internet o intranet de una compañía, como las páginas personales de individuos particulares o de sus cuentas de *e-mail*.

- **IP: Internet Protocol – Protocolo de Internet**

Protocolo de Nivel de Red de Internet que define la unidad de información pasada a través de una interred y provee la base para el servicio de entrega de paquete sin conexión. Incluye el protocolo de mensaje de error y control ICMP. Provee el equivalente funcional de Servicios de Redes de OSI.

- **RDSI: Red Digital de Servicios Integrados**

Red digital sobre soporte físico de cable de cobre que permite alcanzar una mayor velocidad de transmisión de datos.

- **ISP: Internet Service Provider – Proveedor de acceso a Internet**

Compañía que ofrece a los usuarios de Internet la posibilidad de conectarse a la red. Estas compañías de telecomunicaciones cuentan con nodos que facilitan la conexión del usuario a la red a través de la red de telecomunicaciones que prefiera: telefonía fija, cable, telefonía móvil, etc.

■ **LAN: Local Area Network – Red de área local**

Red de comunicaciones de datos que conecta ordenadores y dispositivos periféricos en un área física limitada. Una red de área local es una red de corta distancia utilizada para conectar un grupo de ordenadores dentro de un edificio. Un equipo de hardware denominado *hub* sirve como punto común de cableado, permitiendo enviar datos desde una máquina a otra en la red. Las LAN están generalmente limitadas a distancias de menos de 500 metros y proporcionan capacidades de conectividad de alto ancho de banda y bajo coste dentro de un área geográfica pequeña. Sus componentes principales son las tarjetas de interfaz de red (NIC), el cableado y el software y hardware del servidor.

■ **Línea dedicada**

Línea de telecomunicaciones que soporta el tráfico entre dos puntos de forma exclusiva, es decir, no soporta ninguna otra comunicación, ni de forma alternativa ni sucesiva.

■ **Local loop – Bucle local o bucle de abonado**

En telecomunicaciones, este concepto alude a la forma de solventar el acceso al hogar del usuario (normalmente se refiere a la última milla de cable que conecta el último centro de conmutación con la vivienda del particular). Habitualmente, el bucle local pertenece al operador dominante, que en algunos países tiene la obligación de alquilárselo a nuevas compañías por mandato legal para aumentar la competencia.

■ **LMDS: Local Multipoint Distribution Services – MMDS: Multichannel Multipoint Distribution Services**

Sistemas de comunicaciones que utilizan enlaces radioeléctricos desde la antena de una estación base hasta las unidades instaladas en el domicilio del usuario, con lo que se evita la instalación de líneas fijas.

■ **MP3**

Formato estándar de descarga de música a través de Internet.

■ **OSP: Online Service Provider**

Proveedor de acceso que incorpora servicios adicionales como canales financieros, de información general, dirección de correo electrónico, páginas personales, etc. Los OSPs equivalen a la unión de un ISP con un portal.

■ **PABX: Private Automatic Branch Exchange**

Centralita privada automática, con conexión a la red.

■ **Point-Of-Presence (POP) – Punto de presencia**

Son aquellos lugares a través de los cuales se realizan las conexiones físicas a la red de Internet.

■ **Portal**

Concepto acuñado a partir de 1996 y que se refiere a la evolución de los principales buscadores de Internet desde una búsqueda/ordenación de la información en la red hacia la oferta de servicios de valor añadido a sus usuarios (personalización de páginas de comienzo, páginas personales, correo electrónico, etc). En la actualidad son lugares en la red que aspiran a satisfacer todas las necesidades de los usuarios, en términos de información o servicios, para aumentar la frecuencia de uso y la fidelización.

■ **Symmetric DSL – DSL simétrico**

Tecnología DSL de alta velocidad sobre par trenzado que ofrece 1,5 Mbps en ambas direcciones y soporta voz y datos al mismo tiempo.

■ **TDMA: Time Division Multiple Access – Acceso múltiple por división de tiempo**

Método de acceso múltiple, que permite soportar a varios usuarios al mismo tiempo que comparten una mancomunidad de canales de radio, de forma que cualquiera de ellos puede acceder a cualquier canal. Cada portadora o trozo de espectro se divide en pequeños períodos de tiempo o microsegmentos llamados *time slots*, de forma que a cada usuario se le asigna en cada momento un *time slot*, lo que permite multiplicar el número de usuarios. La técnica TDMA está asociada a las normas IS-54 (North American Digital Cellular), GSM (Global System for Mobile Communications) y PDC (Personal Digital Cellular), desarrollada en Japón.

■ **Tráfico inducido**

Volumen de tráfico en una red de telecomunicaciones generado por el acceso de los usuarios a Internet. Los acuerdos de los proveedores de acceso para cobrar un porcentaje del mismo a las operadoras de telecomunicaciones constituyen su principal fuente de ingresos en modelos de acceso gratuito.

■ **UMTS: Universal Mobile Telecommunications System – Sistema universal de telecomunicaciones móviles.**

Estándar de telefonía móvil celular de tercera generación en fase de desarrollo por ETSI (European Telecommunications Standard Institute). Se trata de un sistema de tercera generación más avanzado que el sistema GSM que operará a velocidades de transferencia de datos de 144 Kbps a 2 Mbps y proporcionará acceso a Internet multimedia.

■ **VoIP: Voice over Internet Protocol – Protocolo de voz sobre Internet**

Grupo creado en 1996 por Cisco, Microsoft, Dialogic, US Robotics, VocalTec y otras firmas con el objetivo de desarrollar y promover la telefonía Internet. Sus primeros trabajos se basan en H.323. En 1996, VoIP se integró en IMTC (International Multimedia Teleconferencing Consortium).

■ **WAN: Wide Area Network – Red de área amplia <=> red de área extensa**

Red corporativa que cubre un área geográfica mayor que una ciudad. Generalmente, se alquilan las conexiones de telecomunicaciones a la operadora pública.

■ **WAP: Wireless Application Protocol**

El WAP es un protocolo de comunicaciones que permite el tráfico de datos en torno a una plataforma común. El WAP permitirá el acceso a Internet a través de teléfonos móviles en cualquiera de los estándares digitales existentes (GSM, TDMA, CDMA o 3G)

■ **Web Browser – Navegador**

El navegador constituye la herramienta informática que permite actuar de plataforma para que el PC del usuario se comunique y descargue las páginas *web* almacenadas en servidores en todo el mundo.



Torre Picasso • 28020 Madrid • Tel.: (91) 596 6000
www.ac.com



Pza. de Canalejas, 1 • 28014 Madrid • Tel.: (91) 701 9009
www.bsch.es