



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL
DE LAS CUALIFICACIONES

GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB

Código: IFC154_3

NIVEL: 3



Accesibilidad: Grado en el que todas las personas pueden utilizar un programa o acceder a un servicio, independientemente del impedimento físico, intelectual o técnico que presenten.

Animación: Proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

Componente: Recurso de software reusable, independiente y con un interfaz definido según unas especificaciones, que puede ser combinado con otros componentes ubicados en el mismo equipo o en otros equipos distribuidos en una red, para formar aplicaciones.

Control de versiones: Gestión de los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo. Los sistemas de control de versiones facilitan la administración de las distintas versiones de cada producto desarrollado.

Data Definition Language (DDL) [Lenguaje de definición de datos]: Lenguaje proporcionado por el sistema de gestión de base de datos que permite a los usuarios de la misma llevar a cabo las tareas de definición de las estructuras que almacenarán los datos así como de los procedimientos o funciones que permitan consultarlos. Es un lenguaje de programación para definir estructuras de datos.

Data Manipulation Language (DML) [Lenguaje de manipulación de datos]: Lenguaje proporcionado por el sistema de gestión de base de datos que permite a los usuarios de la misma llevar a cabo las tareas de consulta o manipulación de los datos, organizados por el modelo de datos adecuado. El lenguaje de manipulación de datos más popular hoy día es SQL, usado para recuperar y manipular datos en una base de datos relacional.

Derechos de autor: Conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita. Está reconocido como uno de los derechos humanos fundamentales en la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Dispositivo: Componente usando para almacén, acceso, entrada y salida de información.

Dispositivo móvil: Ordenador de pequeño tamaño, fácilmente transportable, con aplicaciones, memoria y conexión a internet.



Entorno cliente: Ordenador o aplicación que accede a un servicio remoto en otro ordenador, conocido como servidor, normalmente a través de una red de telecomunicaciones. Se utiliza para obtener datos externos, interactuar con otros usuarios a través de un gestor central, compartir información con otros usuarios o utilizar recursos de los que no se dispone en la máquina local.

Entorno de ejecución: Ordenador o sistema en que se ejecutará la aplicación final. Normalmente se utiliza una copia del entorno real para probar que funciona correctamente antes de su distribución.

Entorno servidor: Ordenador que, formando parte de una red, provee servicios a otros ordenadores denominados clientes. También se denomina así a una aplicación informática o programa que realiza algunas tareas en beneficio de otras aplicaciones llamadas clientes.

Ergonomía: Ciencia aplicada que trata del diseño de lugares de trabajo, herramientas y tareas que coinciden con las características fisiológicas, anatómicas, psicológicas y las capacidades del usuario.

Escenarios de prueba: Actividad de la fase de pruebas que usa escenarios basados en un guión hipotético para ayudar a una persona a probar un sistema complejo o para crear las características propias del entorno real en que se ejecutará el software. El escenario ideal debe tener cinco características: Debe contener una historia, debe motivar, debe ser creíble, complejo y fácil de evaluar. Estas pruebas se diferencian de los Juegos de prueba en que éstos últimos son pasos sencillos, mientras que los escenarios cubren un cierto número de pasos. Los escenarios junto con los juegos de pruebas se suelen usar para probar de forma completa un sistema informático.

Extranet: Es una red privada que utiliza protocolos de Internet, protocolos de comunicación y probablemente infraestructura pública de comunicación para compartir de forma segura parte de la información u operación propia de una organización con proveedores, compradores, socios, clientes o cualquier otro negocio u organización. Se puede decir en otras palabras que una extranet es parte de la Intranet de una organización que se extiende a usuarios fuera de ella.

Interfaz Gráfica de Usuario (GUI): Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

Intranet: Red privada dentro de una compañía u organización que utiliza, total o parcialmente, las tecnologías de la Internet que permite compartir un sistema de información propio.



Juegos de pruebas: Colección de casos de prueba que están destinados a ser utilizados para probar un programa informático para demostrar que se comporta de una forma determinada. Suelen contener instrucciones detalladas u objetivos para cada colección de casos de prueba e información sobre la configuración del sistema que se utilizará durante las pruebas. Se utilizan para identificar posibles fallos de implementación, calidad, o usabilidad de un programa de ordenador.

Patrones: Estrategias o soluciones a problemas comunes en el desarrollo de software y otros ámbitos referentes al diseño de interacción o interfaces. Para que una solución sea considerada un patrón debe ser efectiva y reutilizable.

Portabilidad: Característica que posee un software para ejecutarse en diferentes plataformas, el código fuente del software es capaz de reutilizarse en vez de crearse un nuevo código cuando el software pasa de una plataforma a otra. A mayor portabilidad menor es la dependencia del software con respecto a la plataforma.

Reutilizable: Característica deseable en informática que garantiza que una parte o la totalidad de un programa informático existente se pueda emplear en la construcción de otro programa, reduciendo así tiempo de desarrollo y redundancia.

Script [guión]: Conjunto de instrucciones almacenadas en un archivo de texto plano, que suele ser interpretado. Habitualmente se utilizan para realizar tareas como combinar componentes, interactuar con el sistema operativo o con el usuario.

Usabilidad: Característica que hace referencia a la claridad y la elegancia con que se diseña la interacción con un programa de ordenador o un sitio web e indica la facilidad con que las personas pueden utilizar el software.

Versión: Una versión, revisión o edición de un producto, es el estado en el que se encuentra dicho producto en un momento dado de su desarrollo o modificación.