***A***

* ACCESO: localizar, cargar en la memoria o preparar para su ejecución alguna operación. El término “acceso” se utiliza también para expresar el permiso que tiene un usuario en relación con discos, archivos, registros y procedimientos de entrada en una red. El acceso puede ser total, para ver y modificar la información (acceso de lectura y escritura), o parcial, sólo para verla (acceso de lectura).
* ARCHIVO: completo de información identificado con un nombre. Puede ser un programa, un conjunto de datos utilizados por el programa o un documento creado por los usuarios. Los archivos son las unidades básicas de almacenamiento que permiten a la computadora distinguir entre los diversos conjuntos de información. Aunque no siempre es el caso, un archivo se suele encontrar en un formato legible por los usuarios.

***C***

* CENTRO DE CONTROL: lugar desde el que se controla o guía a un objeto distante, por procedimientos electrónicas.
* CIBERESPACIO: espacio creado por computadora que produce en el usuario la impresión de que se encuentra sumergido en el.
* CODIGO: término genérico para nombrar las instrucciones del programa, utilizadas en dos sentidos generales. El primero se refiere al código fuente, legible a simple vista, que son las instrucciones escritas por el programador en un lenguaje de programación. El segundo se refiere al código máquina ejecutable, que son las instrucciones convertidas de código fuente a instrucciones que el ordenador o computadora puede comprender.

***D***

* DIGITAL: dispositivo electrónico capaz de operar con datos binarios.
* DISPOSITIVO: aparato automático cuyos elementos son específicos para conseguir un determinado resultado.
* DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO: todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal. Una unidad de disco, junto con los discos que graba, es un dispositivo de almacenamiento. A veces se dice que una computadora tiene dispositivos de almacenamiento primarios (o principales) y secundarios (o auxiliares). Cuando se hace esta distinción, el dispositivo de almacenamiento primario es la memoria de acceso aleatorio (RAM) de la computadora, un dispositivo de almacenamiento permanente pero cuyo contenido es temporal. El almacenamiento secundario incluye los dispositivos de almacenamiento más permanentes, como unidades de disco y de cinta.

***E***

* ELECTRONICA: campo de la ingeniería y de la física aplicada relativo al diseño y aplicación de dispositivos, por lo general circuitos electrónicos, cuyo funcionamiento depende del flujo de electrones para la generación, transmisión, recepción y almacenamiento de información.
* ERGONOMIA: ciencia que se encarga de establecer medidas y condiciones adecuadas para un objeto que cumpla con las reglas adecuadas.

***H***

* HARDWARE: se refiere a los componentes materiales de un sistema informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o circuitos llamado bus con la unidad central de proceso (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla la computadora y le proporciona capacidad de cálculo.

***L***

* LENGUAJE: lenguaje cuyos programas se traducen a código máquina antes de ser distribuidos listos para ejecutarse, a diferencia de un lenguaje interpretado, cuyos programas se traducen a lenguaje máquina línea a línea en el momento de su ejecución. Para ello se precisa disponer de un programa intérprete, mientras que en los compilados el programa es autosuficiente. Muchos de los lenguajes de programación están disponibles en versiones interpretadas y compiladas.

***M***

* MENU: en relación con los ordenadores o computadoras, lista de opciones dentro de las cuales el usuario de un programa puede seleccionar una acción, como abrir o cerrar un documento, o dar un formato particular a una parte del mismo. Muchos programas, especialmente aquellos que ofrecen una interfaz gráfica de usuario, presentan menús como un medio que proporciona al usuario un procedimiento sencillo para utilizarlos, sin necesidad de tener que memorizar sus comandos.

***N***

* “NOM”: logotipo que avala la prueba de calidad.

***P***

* PROGRAMADOR: persona que diseña, escribe y/o depura programas de ordenador o computadora, es decir, quien diseña la estrategia a seguir, propone las secuencias de instrucciones y/o escribe el código correspondiente en un determinado lenguaje de programación. Las secuencias de instrucciones, a menudo largas, que determinan el trabajo realizado por una computadora requieren, habitualmente, una labor de depuración y ensayos sucesivos para optimizar el código final.
* PROGRAMA: sinónimo de software, el conjunto de instrucciones que ejecuta un ordenador o computadora. El término puede referirse al código fuente original o a la versión ejecutable (en lenguaje máquina) de un componente de *software*. Cuando se habla de un programa se supone un cierto grado de terminación, o sea, se da por hecho que están presentes todas las instrucciones y archivos necesarios para la interpretación o compilación del programa. Por otro lado, se entiende que un programa ejecutable puede cargarse en un entorno determinado y ejecutarse independientemente de otros programas. *Véase* Lenguaje de programación.

***S***

* SOFTWARE: programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el *hardware* (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el *software* puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado. Las dos categorías primarias de *software* son los sistemas operativos (*software* del sistema), que controlan los trabajos del ordenador o computadora, y el *software* de aplicación, que dirige las distintas tareas para las que se utilizan las computadoras.
* SISTEMA: cualquier conjunto de dispositivos que colaboran en la realización de una tarea. En informática, la palabra sistema se utiliza en varios contextos. Una computadora es el sistema formado por su hardware y su sistema operativo. Sistema se refiere también a cualquier colección o combinación de programas, procedimientos, datos y equipamiento utilizado en el procesamiento de información: un sistema de contabilidad, un sistema de facturación y un sistema de gestión de base de datos.