

# Glosario de términos

## Introducción al concepto y a los derechos de autor

---

**ARPANET:** la primera red de computadoras de conmutación de paquetes, creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos en los años 60. Es el precursor de Internet.

**Copyleft:** una práctica legal que permite a los autores otorgar permiso a todos para reproducir, distribuir y modificar una obra, bajo la condición de que todas las versiones derivadas también sean libres y abiertas.

**Creative Commons:** una organización sin ánimo de lucro que proporciona licencias gratuitas para que los creadores puedan autorizar usos de sus obras de manera sencilla, permitiendo ciertos derechos de uso bajo condiciones específicas.

**Derechos de autor:** un conjunto de derechos legales que otorgan a los creadores de obras originales el control exclusivo sobre el uso y la distribución de sus trabajos, generalmente por un tiempo limitado.

**Derechos morales:** derechos que protegen los intereses personales de los autores sobre sus obras, tales como el derecho a ser reconocido como autor y a oponerse a modificaciones que puedan perjudicar su reputación. Son inalienables e intransferibles.

**Derechos patrimoniales:** derechos económicos que permiten a los autores autorizar o prohibir la explotación de sus obras, incluyendo su reproducción, distribución, y comunicación pública. Pueden ser cedidos a otras personas o entidades de gestión.

**GNU:** un proyecto que desarrolla *software* libre para reemplazar el *software* propietario. Es conocido principalmente por el desarrollo del sistema operativo GNU, que suele utilizarse en combinación con el núcleo Linux.

**Hipertexto:** sistema de organización de información en el que los datos se presentan de manera no lineal, con enlaces (*links*) que permiten navegar entre diferentes nodos de información.

**Memex:** concepto teórico propuesto por Vannevar Bush en 1945, que describe un dispositivo capaz de almacenar y organizar grandes cantidades de información, permitiendo el acceso a esta de manera rápida y eficiente.

**Posmodernidad:** una corriente cultural, artística, literaria y filosófica que surge a mediados del siglo XX, caracterizada por el escepticismo hacia las narrativas universales y los grandes relatos de la modernidad. La posmodernidad cuestiona las ideas de objetividad, verdad y progreso, promoviendo la pluralidad de perspectivas, la fragmentación, la mezcla de estilos y la reinterpretación de los elementos del pasado.

**Richard Stallman:** programador y activista por el *software* libre, fundador del movimiento del *software* libre y de la Free Software Foundation (FSF). Creador del concepto de *copyleft*.

**Software libre:** *software* que se distribuye con una licencia que permite a los usuarios usar, estudiar, modificar y distribuir el *software* y sus versiones modificadas de manera libre y gratuita.

**TCP/IP:** conjunto de protocolos de comunicación en red que constituyen la base de Internet, permitiendo la interconexión de diferentes redes de computadoras.

**Workflow:** flujo de trabajo o conjunto de procesos y pasos necesarios para completar una tarea o proyecto, especialmente en contextos organizacionales y tecnológicos.

## Fuentes de un producto multimedia

---

**Aliasing (imagen):** efecto visual indeseado que ocurre cuando la resolución de una imagen es insuficiente para representar detalles finos, resultando en bordes dentados o escalonados.

**Aliasing (sonido):** distorsión que ocurre cuando una señal de audio analógica se digitaliza a una frecuencia de muestreo inadecuada, generando artefactos no deseados.

**Altura de la X:** altura de las letras minúsculas, especialmente la «x», en una familia tipográfica. Es un indicador clave del estilo visual de una fuente.

**CIE Lab:** modelo de color que describe todos los colores perceptibles para el ojo humano y es utilizado para la estandarización del color. Se basa en los opuestos azul-amarillo y rojo-verde.

**Clípear:** distorsión que ocurre cuando el nivel de una señal de audio supera la capacidad de procesamiento de un sistema, resultando en una pérdida de información sonora.

**CMYK:** modelo de color sustractivo utilizado en la impresión, basado en los colores cian, magenta, amarillo y negro.

**Color indexado:** método de compresión de imágenes que utiliza una paleta limitada de colores para representar la imagen, reduciendo el espacio de almacenamiento necesario.

**Dingbat:** glifo decorativo o símbolo no alfabético utilizado en la tipografía para adornos o iconos.

**Dinámica:** rango de volumen entre los sonidos más suaves y más fuertes en una grabación o actuación.

**EDL:** lista de decisiones de edición, un registro que detalla todas las ediciones realizadas en una pieza de vídeo, incluyendo cortes, efectos y transiciones.

**Ecuilizar:** ajustar el balance de frecuencias de una señal de audio para mejorar su calidad o adaptarla a un entorno específico.

**Familia tipográfica:** conjunto de estilos y variaciones de un tipo de letra con unos rasgos comunes, como regular, negrita, cursiva, etc.

**Fenómeno phi:** ilusión visual que crea la percepción de movimiento continuo cuando una serie de imágenes estáticas se muestran en rápida sucesión.

**Filetes:** líneas decorativas utilizadas en tipografía para separar o adornar secciones de un diseño.

**Flickering:** parpadeo indeseado en una pantalla de vídeo, causado por problemas de sincronización o velocidad de fotogramas inadecuada.

**Glifo:** representación gráfica de un carácter en una familia tipográfica.

**Guía de estilo:** conjunto de normas y recomendaciones que guían la creación y presentación de contenido visual y textual para asegurar coherencia y claridad.

**Hexadecimal:** sistema de numeración utilizado en informática para representar colores mediante una combinación de seis dígitos hexadecimales, de cero hasta nueve y de a hasta la f.

**IDML:** formato de archivo utilizado por Adobe InDesign para almacenar documentos de forma intercambiable y compatible con otras versiones y programas.

**Indentado:** espacio en blanco que se deja al comienzo de una línea o párrafo para indicar el inicio de una nueva sección.

**Lettering:** arte de crear letras dibujadas a mano con un estilo personalizado, que no se basa en fuentes preexistentes, sino que se diseña desde cero para lograr un efecto visual único.

**Lorem ipsum:** texto de relleno sin sentido utilizado en diseño gráfico y tipografía para simular el contenido real en un diseño.

**LUT (vídeo):** tabla de consulta que transforma el color y el brillo de una imagen para corregir o estilizar su apariencia.

**NTSC:** estándar de codificación de vídeo analógico utilizado en América del Norte y partes de Asia, con una frecuencia de 60 Hz.

**Orange&teal:** técnica de corrección de color utilizada en cinematografía que enfatiza tonos naranjas y azulados, creando un contraste visual atractivo.

**PAL:** estándar de codificación de vídeo analógico utilizado en Europa y otras regiones, con una frecuencia de 50 Hz.

**Pica:** unidad de medida tipográfica equivalente a 1/6 de pulgada, o lo que es lo mismo, doce puntos.

**Punto:** unidad de medida tipográfica equivalente a 1/72 de pulgada, utilizada para definir el tamaño de las fuentes.

**Pulldown:** técnica de conversión de velocidad de fotogramas de películas a vídeo, especialmente para sincronizar 24 fps a 30 fps.

**Rácord:** coherencia y continuidad visual entre tomas sucesivas en una producción audiovisual.

**Resolución:** cantidad de detalle que puede observarse en una imagen, generalmente medida en píxeles por pulgada (ppp o ppi) o puntos por pulgada (dpi).

**Retina:** marca de Apple para pantallas de alta resolución que tienen una densidad de píxeles lo suficientemente alta como para que los píxeles individuales no sean visibles a simple vista.

**RGB:** modelo de color aditivo utilizado en dispositivos electrónicos, basado en la combinación de rojo, verde y azul.

**Reverberación:** efecto acústico que ocurre cuando el sonido persiste en un espacio después de que la fuente original ha cesado, debido a reflexiones en superficies.

**SVG:** formato de gráficos vectoriales escalables utilizado para representar imágenes bidimensionales de manera independiente de la resolución.

**Serifa:** pequeña línea o trazo que termina los extremos de los caracteres en algunas fuentes tipográficas, también conocida como remate.

**Temperatura de color:** medida que describe la apariencia cromática de una fuente de luz, expresada en grados Kelvin (K).

**Tipos móviles:** tecnología de impresión desarrollada en el siglo XV por Johannes Gutenberg, que utiliza caracteres móviles intercambiables para la creación de textos.

**Vectores:** representación de gráficos mediante fórmulas matemáticas, permitiendo la escalabilidad sin pérdida de calidad.

**WYSIWYG:** acrónimo de *What You See Is What You Get*, describe sistemas en los que la apariencia de un documento durante la edición es similar a la presentación final.

## Desarrollo de interfaces y diseño de aplicaciones

---

**Accesibilidad universal:** principio de diseño que busca que los productos, servicios y entornos sean utilizables por todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas, sensoriales o cognitivas.

**API:** acrónimo de *application programming interface*, conjunto de reglas y herramientas que permiten la comunicación entre diferentes aplicaciones de *software*.

**Arquitectura de la información:** organización y estructuración de contenido en interfaces digitales, asegurando que la información sea fácil de encontrar y utilizar.

**Backend:** parte de una aplicación o sistema que gestiona la lógica de negocio, la base de datos y la comunicación con el *frontend*. Es la «espalda» que soporta el funcionamiento del *software*.

**Betatester:** persona que prueba una versión preliminar de un *software* para identificar errores y sugerir mejoras antes de su lanzamiento oficial.

**Briefing:** documento o reunión que define los objetivos, requisitos y restricciones de un proyecto de diseño, proporcionando una guía clara para el equipo de desarrollo.

**CTA (*call to action*):** elemento de una interfaz de usuario que incita a los usuarios a realizar una acción específica, como «comprar ahora» o «suscribirse».

**Ergonomía:** disciplina que estudia la optimización de los sistemas y productos para que se adapten a las capacidades y limitaciones humanas, mejorando la comodidad, seguridad y eficiencia.

**Frontend:** parte de una aplicación que interactúa directamente con el usuario, abarcando el diseño de la interfaz y la experiencia de usuario.

**I18n:** abreviación de *internationalization* (internacionalización), el proceso de diseñar *software* de manera que pueda ser adaptado fácilmente a diferentes idiomas y culturas.

**Localización:** adaptación de un producto o contenido para un mercado específico, incluyendo traducción de textos y adaptación de elementos culturales.

**Mapa de navegación:** representación visual de la estructura y flujo de páginas o pantallas de una aplicación o sitio web, mostrando cómo los usuarios pueden moverse a través de ella.

**Mapas mentales:** diagramas que representan ideas, tareas o conceptos asociados a una idea central, utilizados para organizar información de manera visual y facilitar la comprensión.

**Menú de hamburguesa:** icono gráfico que consiste en tres líneas horizontales apiladas (similar a una hamburguesa), utilizado para representar un menú de navegación colapsado, el cual se despliega al hacer clic en él. Es una solución común en interfaces móviles para ahorrar espacio en pantalla.

**Mockup:** modelo estático de una interfaz que muestra la apariencia final del diseño, utilizado para visualizar y revisar la estructura y los elementos visuales.

**Splash:** pantalla de bienvenida o introducción que aparece brevemente cuando se inicia una aplicación, generalmente utilizada para mostrar el logotipo o cargar recursos.

**Superficies de control:** dispositivos físicos o virtuales que permiten la interacción y manipulación de *software* o *hardware*, como botones, deslizadores o interfaces táctiles.

**Usabilidad:** medida de la facilidad con la que un usuario puede aprender a utilizar un producto o sistema y su eficiencia al hacerlo.

**UX (experiencia de usuario):** percepción y respuesta de una persona que resulta del uso o la anticipación del uso de un producto, sistema o servicio.

**Wireflow:** combina *wireframes* y diagramas de flujo para mostrar tanto la estructura de las pantallas como las interacciones y navegación entre ellas.

**Wireframe:** esqueleto visual de una página web o aplicación que muestra la disposición básica de elementos sin detalles visuales finales, utilizado para planificar el diseño y la funcionalidad.

## Programación web

---

**Anidación:** estructura de código donde un elemento se encuentra dentro de otro, como etiquetas HTML dentro de otras etiquetas o funciones dentro de otras funciones. Heredan los atributos de su padre si no se indica lo contrario.

**Aplicación nativa:** programa diseñado para ser ejecutado en un sistema operativo específico y que aprovecha al máximo las características de ese sistema.

**Aplicación web:** *software* que se ejecuta en un navegador web, accesible a través de Internet sin necesidad de instalación en el dispositivo del usuario.

**Base de datos relacional:** sistema de almacenamiento de datos que organiza la información en tablas relacionadas entre sí, utilizando claves para establecer conexiones.

**Bootstrap:** *framework* de desarrollo web que facilita la creación de sitios y aplicaciones web responsivos y modernos mediante el uso de componentes y estilos predefinidos.

**Box model:** modelo que describe la estructura de los elementos en una página web, incluyendo márgenes, bordes, rellenos y el contenido.

**Ciente:** dispositivo o *software* que solicita servicios o recursos de un servidor en una red.

**Compilar:** proceso de traducir el código fuente escrito en un lenguaje de programación a un lenguaje máquina ejecutable por la computadora.

**Concatenar:** operación de unir dos o más cadenas de texto en una sola, cadenas con variables.

**CSS:** lenguaje utilizado para describir la presentación y el diseño de documentos HTML, permitiendo la separación del contenido y el estilo visual.

**DHCP:** acrónimo de *dynamic host configuration protocol*, protocolo que asigna dinámicamente direcciones IP y otros parámetros de red a dispositivos en una red.

**DOM:** modelo de objetos del documento, estructura jerárquica que representa el contenido de un documento HTML y permite su manipulación mediante *scripts* como JavaScript.

**Fluido:** en diseño web, se refiere a un diseño que se adapta dinámicamente al tamaño de la ventana del navegador, utilizando unidades relativas como porcentajes.

**Grid:** sistema de diseño que utiliza una estructura de filas y columnas para organizar y alinear elementos en una página web.

**Hojas de estilo:** conjunto de reglas que definen cómo se deben mostrar los elementos HTML de una página web. Estas reglas se aplican mediante lenguajes como CSS (*cascading style sheets*) y permiten controlar aspectos visuales como colores, tipografías, márgenes y disposición de los elementos, facilitando la personalización y mantenimiento del diseño de un sitio web.

**HTML:** lenguaje de marcado de hipertexto, lenguaje estándar para crear y estructurar páginas web.

**IDE:** entorno de desarrollo integrado, *software* que proporciona herramientas completas para el desarrollo de *software*, como edición de código, autocompletado, depuración y compilación.

**IP:** dirección de protocolo de Internet, número único asignado a cada dispositivo en una red para su identificación y comunicación.

**JavaScript:** lenguaje de programación interpretado, ampliamente utilizado para crear comportamientos dinámicos e interactividad en páginas web.

**Lenguaje de marcas:** lenguaje de programación que utiliza etiquetas para definir elementos y estructuras de datos, como HTML o XML.

**Librerías:** colecciones de funciones y utilidades prescritas que los desarrolladores pueden utilizar para facilitar y agilizar el desarrollo de *software*.

**MAC (dirección física):** dirección de control de acceso al medio, identificador único asignado a las interfaces de red de dispositivos, utilizado para la comunicación en la capa física de una red.

**Motor de renderizado:** componente de un navegador web que interpreta el código HTML, CSS y JavaScript, y renderiza el contenido visual en la pantalla.

**PHP:** lenguaje de programación de *script* del lado del servidor, utilizado principalmente para el desarrollo de aplicaciones web dinámicas.

**POO:** programación orientada a objetos, paradigma de programación que organiza el *software* en objetos que contienen atributos y métodos.

**Responsive:** técnica de diseño web que garantiza que una página se vea bien y funcione correctamente en una amplia gama de dispositivos y tamaños de pantalla.

**Router:** dispositivo que dirige el tráfico de datos entre diferentes redes, determinando la mejor ruta para el envío de la información.

**Scope (ámbito):** contexto en el que una variable es accesible dentro de un programa, puede ser global (disponible en todo el programa) o local (disponible solo dentro de una función o bloque).

**Servidor:** computadora o *software* que proporciona servicios y recursos a otros dispositivos o programas, conocidos como «clientes», en una red.

**SQL:** lenguaje de consulta estructurada, utilizado para gestionar y manipular bases de datos relacionales.

**Variable:** contenedor que almacena un valor que puede cambiar durante la ejecución de un programa.

**XML:** lenguaje de marcado extensible, utilizado para definir reglas para el formato de documentos que contienen datos estructurados, facilitando el intercambio de información.

## Webgrafía

---

### Capítulo 1. Introducción al lenguaje multimedia

- Wikipedia. Memex. <https://es.wikipedia.org/wiki/Memex.Wikipedia>. Arpanet. <https://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET>.

### Capítulo 2. Las fuentes de un producto multimedia

- Ley de Propiedad Intelectual: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2019-2974>.

- GNU: <https://www.gnu.org/home.es.html>.
- Creative Commons: <https://creativecommons.org/>.

### Capítulo 3. Fuentes de un producto multimedia I: el texto

- Imprenta: <https://es.wikipedia.org/wiki/Imprenta>.
- Tipografías Mac. [https://en.wikipedia.org/wiki/Susan\\_Kare](https://en.wikipedia.org/wiki/Susan_Kare).
- Tipografía: <https://www.oert.org/conceptos-fundamentales/> (Pablo Cosgaya).
- Escritura gótica: [https://es.wikipedia.org/wiki/Escritura\\_g%C3%B3tica](https://es.wikipedia.org/wiki/Escritura_g%C3%B3tica).
- Cómo elegir la correcta tipografía: <https://smthemes.com/blog/your-complete-guide-to-choosing-the-best-fit-font/>.

### Capítulo 4. Fuentes de un producto multimedia II: la imagen fija

- Wikipedia. Formatos de archivos gráficos:
- Elementos del diseño gráfico: <https://blog.hubspot.es/marketing/elementos-diseno-grafico>.
- Modelos de color: [https://en.wikipedia.org/wiki/Color\\_model](https://en.wikipedia.org/wiki/Color_model).
- Imagen de mapa de bits: [https://en.wikipedia.org/wiki/Raster\\_graphics](https://en.wikipedia.org/wiki/Raster_graphics).
- Gráficos vectoriales: [https://en.wikipedia.org/wiki/Vector\\_graphics](https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics).
- Formatos: [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Formatos\\_de\\_archivo#Gr%C3%A1ficos](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Formatos_de_archivo#Gr%C3%A1ficos).
- Adobe Photoshop: <https://www.adobe.com/es/products/photoshop>.

### Capítulo 5. Maquetando con InDesign

- Adobe InDesign: <https://www.adobe.com/es/products/indesign/>.
- Guías de estilos: <https://www.silocreativo.com/7-consejos-disenar-guia-estilos/>.
- Diseños alternativos / flotantes: <https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/alternate-layouts-liquid-layouts.html>.

### Capítulo 6. Fuentes de un producto multimedia III: el vídeo

- Percepción de movimiento: [https://es.wikipedia.org/wiki/Percepci%C3%B3n\\_del\\_movimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Percepci%C3%B3n_del_movimiento).
- Sistemas de TV analógicos: [https://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas\\_de\\_televisi%C3%B3n\\_terrestres](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_de_televisi%C3%B3n_terrestres).
- Sistemas de TV digitales: <https://es.wikipedia.org/wiki/DVB-T>.

- Tamaños de cuadro: [https://es.wikipedia.org/wiki/Relaci%C3%B3n\\_de\\_aspecto](https://es.wikipedia.org/wiki/Relaci%C3%B3n_de_aspecto).
- Códecs: [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_codec](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_codec).
- Adobe Media Encoder: <https://www.adobe.com/es/products/media-encoder.html>.

### Capítulo 7. Fuentes de un producto multimedia IV: el sonido

- Naturaleza del sonido: <https://es.wikipedia.org/wiki/Sonido>.
- Audio digital: [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_audio](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_audio).

### Capítulo 8. Editando vídeo y audio con Adobe Premiere

- Adobe Premiere: <https://www.nngroup.com/>.
- Historia del montaje: *The Cutting Edge, The Magic of Moving Editing*. [Documental] Dirigido por Wendy Apple (2004).
- Normativa subtítulo AENOR: <https://www.en.aenor.com/>.

### Capítulo 9. Diseño de interfaces

- Interfaz de usuario: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Interfaz\\_de\\_usuario](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario).
- Métodos de interacción: <https://www.headspin.io/blog>.
- Accesibilidad en la web: <https://webstandards.wvu.edu/accessibility/content-creators>.
- Heurística de la usabilidad: <https://www.nngroup.com/>.
- Accesibilidad para videojuegos. <https://accessible.games/>.
- Líneas de accesibilidad: <https://gameaccessibilityguidelines.com/>.

### Capítulo 10. Fases en el desarrollo de una aplicación

- Diseño centrado en el usuario: [https://en.wikipedia.org/wiki/User-centered\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/User-centered_design).
- Long tail: [https://en.wikipedia.org/wiki/Long\\_tail](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_tail).

### Capítulo 11. Diseñando y prototipando con Figma Design

- Figma: <https://www.figma.com/>.
- Recursos Figma: <https://www.figma.com/community>.
- Arquitectura de la información: <https://arqdelainformacion.wordpress.com/about/>.

### Capítulo 12. El lenguaje HTML

- HTML: <https://www.w3schools.com/html/default.asp>.

- Navegadores web: [https://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_browser](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_browser).
- Apps nativas vs. web: <https://www.gsoft.es/articulos/que-necesito-web-apps-app-nativa-o-app-hibrida/>.

### Capítulo 13. Capa visual mediante CSS y Bootstrap

- CSS: <http://www.w3schools.com/css/default.asp>.
- Tipografía en CSS: [http://www.w3schools.com/css/css\\_font.asp](http://www.w3schools.com/css/css_font.asp).
- *Lorem ipsum*: <http://es.lipsum.com/>.
- Sistema de grid 960: <https://960.gs/>.
- Bootstrap: <https://getbootstrap.com/>.
- Tutorial Bootstrap: [https://www.w3schools.com/bootstrap/bootstrap\\_ver.asp](https://www.w3schools.com/bootstrap/bootstrap_ver.asp).
- WordPress: <https://wordpress.com/>.

### Capítulo 14. Programación web

- JavaScript: <https://www.w3schools.com/js/default.asp>.
- PHP: <https://www.w3schools.com/php/default.asp>.
- *Hello World*: [https://es.wikipedia.org/wiki/Hola\\_mundo](https://es.wikipedia.org/wiki/Hola_mundo).
- UML: [https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje\\_unificado\\_de\\_modelado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_unificado_de_modelado).

