



Glosario de Humanidades Digitales @ UPR Caribe Digital

[fecha de actualización: **2023.08.16**]

Recurso de referencia colaborativo *vivo*, es decir, documento en constante actualización, en el que se van incorporando paulatinamente términos medulares que apoyen el diálogo, creación e investigación en torno a las Humanidades Digitales, en el marco del [Proyecto UPR Caribe Digital](#) de la Universidad de Puerto Rico—Recinto de Río Piedras.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [Ñ](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)



Accesibilidad Web

Diseño y desarrollo de sitios web, herramientas y tecnologías digitales en la Web busca identificar y eliminar obstáculos y barreras de acceso de tal manera que las personas con diversidad funcional puedan percibir, comprender, navegar, interactuar con la Web y contribuir a ella. La Accesibilidad Web busca facilitar igualdad de acceso y oportunidades a las personas con diferentes habilidades físicas, intelectuales y/o técnicas, y da soporte a la inclusión social, tanto a personas con discapacidad como a personas mayores, personas en áreas rurales y personas en países en desarrollo, entre otras. El acceso a las tecnologías de la información y comunicación, incluyendo la Web, está definido como un derecho humano básico en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidades.

Referencia(s): Universidad de Alicante (s.f.). Accesibilidad Web. *Universidad de Alicante*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=definicion>

WAI (s.f.). Introducción a la Accesibilidad Web. *Web Accessibility Initiative (WAI)*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/es#what>

Recurso(s) recomendado(s): Organización de las Naciones Unidas (2007, marzo 30). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. *Naciones Unidas*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

WAI (s.f.). Introducción a los Fundamentos de la Accesibilidad. *Web Accessibility Initiative (WAI)*.

Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/es>

WAI (s.f.). WCAG 2.1 de un vistazo. *Web Accessibility Initiative (WAI)*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/glance/es>

Término(s) relacionado(s): [TICs](#)

[UX](#)

Acceso abierto

El término “acceso abierto” u “*open access*” se refiere a la libre disponibilidad de un recurso de información en la Internet pública, lo que permite a cualquier usuario leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o vincular los textos completos de estos recursos, procesarlos para indexarlos, pasarlos como datos a un software o usarlos para cualquier otro fin lícito, sin barreras financieras, legales o técnicas que no sean las inseparables de obtener acceso a Internet. Según *La Declaración de Budapest* (BOAI, 2002), la única restricción a la reproducción y distribución, y la única función de los derechos de autor en este dominio, debería ser otorgar a los autores el control sobre la integridad de su trabajo y el derecho a ser debidamente reconocidos y citados.

Referencia(s): BOAI (s.f.). Open Access. *Budapest Open Access Initiative: Frequently Asked Questions*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/boaifaq.htm#openaccess>

Corrado, E. M. (2005). The importance of open access, open source, and open standards for libraries: Theme: open access journals. *Issues in Science and Technology Librarianship*, 42. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.29173/istl2002>

Holm, J. A. & Chernoff, M. (s.f.). What is open access?. *Opensource.com*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://opensource.com/resources/what-open-access>

Recurso(s) recomendado(s): Biblioteca Administración de Empresas (s.f.). Acceso Abierto. *Biblioteca Administración de Empresas*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://baeuprrp.com/open-source-acceso-abierto/>

BOAI (s.f.). Budapest Open Access Initiative. *BOAI*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/>

Término(s) relacionado(s): [Atribución](#)

[Brecha digital](#)

[Código abierto](#)

[Creative Commons](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

[Uso Justo](#)

Almacenamiento en la nube

El almacenamiento en la nube permite almacenar documentos digitales y/o distribuir el contenido de un sitio web en una red de servidores físicos y virtuales de diferentes regiones, en vez del alojamiento web tradicional, el cual suele hacerse en un único servidor (local o remoto), que contiene todos los archivos y el contenido del sitio web. Por lo general, el usuario se conecta a la nube de almacenamiento a través de Internet o mediante una conexión privada dedicada, mediante un portal web, un sitio web o una aplicación móvil. El almacenamiento en la nube es suministrado por un proveedor de servicios que posee y opera el almacenamiento de datos

manteniendo grandes centros de datos en varios lugares del mundo. Este tipo de almacenamiento beneficia a los operadores de sitios web que no tengan experiencia administrando un servidor; el proveedor de servicios de alojamiento en la nube realiza gran parte del trabajo de mantenimiento y actualización del hardware. Como el alojamiento en la nube aprovecha muchos servidores que se distribuyen por toda la red en la nube, si un servidor de la red falla, otro servidor puede rellenar y seguir proporcionando servicio; del mismo modo, el alojamiento en la nube ofrece un mejor rendimiento, ya que los servidores de las distintas regiones llevan el contenido a los usuarios más rápidamente. Entre los riesgos de optar por el almacenamiento en la nube se encuentran la potencial pérdida de control sobre los datos, el incumplimiento legal y regulatorio, vulnerabilidades de seguridad, violaciones a la privacidad del usuario y un posible uso secundario de los datos. El alojamiento en la nube suele funcionar en un modelo de pago por uso, lo que significa que los costos se pueden escalar en vertical o en función del uso; permite que los operadores de sitios web y aplicaciones añadan o quiten recursos según sea necesario, tales como espacio de almacenamiento, servicios de apoyo técnico, capas de conexión segura para transmitir datos, sistema de copias de respaldo (“*backup*”) y recuperación tras fallos, entre otros.

Referencia(s): AWS (s.f.). ¿Qué es el almacenamiento en la nube?. AWS. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://aws.amazon.com/es/what-is/cloud-storage/>

Google (s.f.). ¿Qué es el alojamiento en la nube?. *Google Cloud*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://cloud.google.com/learn/what-is-cloud-hosting?hl=es>

OWASP (2014, febrero). OWASP publica los principales riesgos del Cloud Computing. *CCN-CERT*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ccn-cert.cni.es/gl/gestion-de-incidentes/lucia/23-noticias/392-owasp-publica-los-principales-riesgos-del-cloud-computing.html>

Recurso(s) recomendado(s): ENISA (2009, noviembre). Computación en nube: Beneficios, riesgos y recomendaciones para la seguridad de la información. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.enisa.europa.eu/topics/risk-management/files/deliverables/cloud-computing-risk-asse>

[ssment-spanish](#)

Herrero, M. (2023, abril 19). Las ventajas y desventajas de los servicios de almacenamiento en la nube. *Escuela de Internet*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.escueladeinternet.com/las-ventajas-y-desventajas-de-los-servicios-de-almacenamiento-en-la-nube/>

Término(s) relacionado(s): [Hardware](#)

API

Las API (del inglés, *Application Programming Interface*; en español, *interfaz de programación de aplicaciones*) son una colección de protocolos de comunicación y subrutinas que permiten que dos aplicaciones informáticas se comuniquen entre sí e intercambien datos de forma recíproca, independientemente del lenguaje de programación utilizado. Las APIs actúan como un intermediario entre dos sistemas, que permite que una aplicación se comunique con otra y pida datos o acciones específicas; también simplifican la forma en que los desarrolladores integran los elementos de las aplicaciones nuevas en una arquitectura actual. Las API se consideran seguras en términos de ataques, ya que incluyen credenciales de autorización y una puerta de enlace API para limitar el acceso y minimizar las amenazas de seguridad. Las API otorgan flexibilidad al software; simplifican el diseño, la administración y el uso de las aplicaciones; y ofrecen oportunidades de innovación, lo cual es ideal al momento de diseñar herramientas y productos nuevos.

Referencia(s): Amazon (s.f.) What is an api? - Application programming interfaces explained - AWS. *Amazon Web Services, Inc.* Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://aws.amazon.com/what-is/api/>

Data Scientist (2022, abril 15). API: ¿qué es y para qué sirve?. *DataScientest*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://datascientest.com/es/api-que-es-y-para-que-sirve>

Kumawat, A. (s.f.). What is an API (Application Programming Interface)?. *Geeks for geeks*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/what-is-an-api/>

Red Hat (2023, enero 20). ¿Qué es una API y cómo funciona?. *RedHat*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.redhat.com/es/topics/api/what-are-application-programming-interfaces>

Wikipedia (2023, junio 30). API. *Wikipedia*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://es.wikipedia.org/wiki/API>

Recurso(s) recomendado(s): Gazarov, P. (2019, diciembre 19). What is an API? In English, please. *freeCodeCamp*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.freecodecamp.org/news/what-is-an-api-in-english-please-b880a3214a82/>

Lutkevich, B. (2022, diciembre). Application Programming Interface (API). *TechTarget*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/application-program-interface-API>

Término(s) relacionado(s): [Back-end](#)
[Software](#)

AR

[Véase [Realidad Aumentada](#)]

Arquitectura de la Información

La ciencia y arte de organizar e identificar productos y entornos digitales, tales como sitios web, intranets, comunidades en línea y software, para promover la usabilidad y la ubicabilidad. Su propósito es ayudar a los usuarios a encontrar información y completar tareas, comprender dónde están, qué han encontrado, qué hay alrededor y qué esperar. La Arquitectura de la Información (también conocida como IA, o “*Information Architecture*”) atiende aspectos relacionados a buscar, navegar, categorizar y presentar información relevante y contextual para ayudar a las personas a comprender su entorno y encontrar lo que buscan en línea.

Referencia(s): International Design Foundation (s.f.). What is information architecture?. *The Interaction Design Foundation*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>

UNIR (2021, octubre 8). ¿Qué es la arquitectura de la información?. *UNIR*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/arquitectura-de-informacion/>

Usability.gov (s.f.). Information Architecture Basics. *Usability.gov*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.usability.gov/what-and-why/information-architecture.html>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, noviembre 2). *Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web*. *UPR Caribe Digital*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Gearon, M. (2020, enero 29). Information Architecture (IA) in UX. *Medium*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://michaelgearon.medium.com/information-architecture-ia-in-ux-91dae4e3124d#:~:text=An%20important%20part%20of%20user,that%20is%20understandable%20and%20meaningful.>

Nielsen, J. (2012, enero 3). Usability 101: Introduction to Usability. *Nielsen Norman Group*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Término(s) relacionado(s): [Diseño Web](#)

[Mapa de sitio](#)

[UX](#)

Atribución

La atribución, en la ley de derechos de autor (“*copyright*”), es el reconocimiento como crédito al titular de los derechos de autor o al creador de una obra. En Puerto Rico, el Artículo 2 de la *Ley de Derechos Morales de Autor* (Ley Núm. 55 del año 2012) establece que la atribución es un derecho moral al reconocimiento de su condición de autor, cuando lo sea, así como evitar que se le atribuyen obras de las que no sea autor; incluye el derecho a determinar si la divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o signo, o anónimamente.

Referencia(s): Lexjuris (s.f.). Ley núm. 55 de 2012 - Ley de derechos morales de autor de Puerto Rico. *Lexjuris*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.lexjuris.com/lexlex/leyes2012/lexl2012055.htm>

Wikipedia (2023, mayo 27). Attribution (copyright). *Wikipedia*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: [https://en.wikipedia.org/wiki/Attribution_\(copyright\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Attribution_(copyright))

Recurso(s) recomendado(s): Ethics Unwrapped (s.f.). Apropiación y atribución. *Ethics Unwrapped*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://ethicsunwrapped.utexas.edu/video/apropiacion-y-atribucion?lang=es>

Wikipedia (2017, noviembre 20). Mejores prácticas para atribución. *Wikipedia*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://wiki.creativecommons.org/wiki/Espanol:Mejores_pr%C3%A1cticas_para_atribuci%C3%B3n

Término(s) relacionado(s): [Creative Commons](#)

Autogestión

La autogestión es un proceso mediante el cual se desarrolla la capacidad individual o de un grupo para identificar sus intereses o necesidades básicas y, a través de una organización, poder defenderlos, expresándolos con efectividad en la práctica cotidiana, basándose en una conducción autónoma y en una coordinación con los intereses y acciones de otros grupos.

Se reconocen al menos tres variantes de autogestión: la empresarial, la de aprendizaje y la comunitaria.

La **autogestión empresarial** consiste en una forma de gestión donde los trabajadores participan en las decisiones generales y además son capaces de llevar a cabo tareas de administración, organización del trabajo, control y rendición de cuentas.

La **autogestión del aprendizaje** es un proceso de formación basado en que sea el propio alumno el que tome el mando del procedimiento y por lo tanto sea él el que establezca los objetivos que quiere lograr y se administre su propio trabajo sobre los contenidos para lograr integrarlos como conocimiento.

La **autogestión comunitaria** busca superar las estructuras estereotipadas propias de algunos sistemas que dependen de otros y que son asumidas como condición sin la cual no funciona la gestión. Lo que se persigue es administrar y gestionar de manera mancomunada la solución de problemas emanados por la carencia de los recursos materiales necesarios para el desarrollo de la comunidad. La base de la autogestión está en el concepto mismo del ser humano y sus derechos fundamentales, como el derecho a la autodeterminación y a la participación, en las esferas personales, familiares y comunitarias. Es una herramienta eficaz que exalta la utilización de los mejores valores del individuo y de los grupos, situándolos en mejor posición para enfrentar y resolver sus problemas comunes, donde la autoorganización social y comunitaria toma en sus propias manos la tarea de resolver sus necesidades. Entre sus factores, incluye: la acción participativa de los ciudadanos en las esferas personales, familiares y comunitarios para la toma de decisiones en el proceso de desarrollo; la acción para disminuir la dependencia de ayudas gubernamentales para sobrevivir; el esfuerzo comunitario para responder y buscar soluciones a las necesidades o intereses de la población; y la autorresponsabilidad, colaboración, contribución y trabajo voluntario para búsqueda de soluciones.

Referencia(s): Euroinnova (s.f.). ¿Qué es un proceso de autogestión?. *Euroinnova*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.euroinnova.mx/blog/que-es-un-proceso-de-autogestion>

Martínez Díaz, A. Autogestión Comunitaria. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

https://autogestao.unmp.org.br/wp-content/uploads/2014/10/ART-05_-AUTOGESTION-COMUNITARIA.pdf

Recurso(s) recomendado(s): Amigos del Mar, Ayuda Legal de Puerto Rico & La Maraña. (2023). Guía para la acción ciudadana. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

https://drive.google.com/file/d/1Gj2-9ZkLAn5tiLLPcKjK2wGzK042N_07/view?pli=1

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Praxis](#)



Back-end

Front-end y *back-end* son términos utilizados por programadores y profesionales informáticos para describir las capas que componen el hardware, software, aplicación o sitio web, que se delinearán en función de su accesibilidad para el usuario.

El *back-end* es todo el funcionamiento interno al que los usuarios no tienen acceso directo o con lo que no interactúan directamente una aplicación web (conocida como la parte “del lado del servidor”), desde donde se crea y administra el código y la infraestructura que permite que funcione un sitio web o una aplicación. Consiste en una combinación de aplicaciones, bases de datos y servidores. Sus funciones principales son almacenar, administrar y estructurar datos, impulsar las aplicaciones con las que interactúan los usuarios y garantizar que el lado del cliente funcione sin fallas.

Referencia(s): Eddie, J. (2022, julio 27). Frontend vs. Backend vs. Full stack development: Choose the right stack. Geek Culture. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://medium.com/geekculture/frontend-vs-backend-vs-full-stack-development-choose-the-right-stack-bb24799721b2>

Fitzgibbons, L. (2019, mayo). Front end and back end. TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/front-end>

Lemonaki, D. (2022, marzo 18). Frontend VS Backend – What’s the Difference? FreeCodeCamp. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.freecodecamp.org/news/frontend-vs-backend-whats-the-difference/>

Recurso(s) recomendado(s): Berkeley (s.f.) Front end vs. Back end web development | Berkeley coding boot camp. Berkeley Boot Camps. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://bootcamp.berkeley.edu/resources/coding/learn-web-development/front-end-vs-back-end/>

Chauhan, V. (2022, mayo 9). Frontend Versus Backend Web Development. UX Matters. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2022/05/frontend-versus-backend-web-development.php>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Base de datos](#)

[Front-end](#)

Base de datos

Una base de datos es una colección estructurada y organizada de datos almacenados en un sistema informático; es una herramienta que recopila un conjunto de datos de modo estructurado y los almacena de

forma sistemática con objeto de facilitar su posterior utilización. Las bases de datos suelen almacenar información en varias tablas vinculadas que mantienen datos relevantes para cada registro en campos específicos. Algunas de las ventajas de las bases de datos son mayor independencia, disponibilidad y seguridad de los datos, menor redundancia (y por ende volumen) de datos; y mayor eficiencia en la captura, codificación, entrada, control, actualización y administración de los datos, todo lo cual redundaría en una mayor coherencia, eficiencia y sencillez en el acceso y reutilización de los mismos, logrando un mayor valor informativo.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.). Qué es Base de datos. Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/base-de-datos>

Olawanle, J. (2023, junio 17). What is SQL? Database definition for beginners. freeCodeCamp.Org. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.freecodecamp.org/news/what-is-sql-database-definition-for-beginners/>

Olaya, V. (s.f.). Bases de datos. Sistemas de Información Geográfica. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://volaya.github.io/libro-sig/index.html>

TIC Portal (s.f.). Base de datos: ¿qué tipos hay y cómo funciona conectada a un software? *TIC Portal*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ticportal.es/glosario-tic/base-datos-database>

Recurso(s) recomendado(s): Rouse, M. (s.f.). Dbms(Database management system). Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/24361/database-management-systems-dbms>

Tech Computer Science (s.f.). What is a database? | definition, use & information. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://teachcomputerscience.com/what-is-a-database/>

Término(s) relacionado(s): [Catalogación](#)

[Dataset](#)

Born digital

Born digital (“de origen digital”) se refiere a objetos, documentos o materiales que fueron creados o elaborados originalmente en formato digital; se diferencian de los objetos *digitalizados*, los cuales son el producto derivado de documentos o materiales físicos o análogos que han sido convertidos a versiones digitales por medio de un proceso de digitalización.

Referencia(s): The National Archives (s.f.). Born-digital records and metadata. The National Archives. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.nationalarchives.gov.uk/information-management/manage-information/digital-records-transfer/what-are-born-digital-records/>

Yale University (s.f.) What does “born digital” mean? | Primary Sources at Yale. Yale University. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://primarysources.yale.edu/what-does-born-digital-mean#:~:text=Born%2Ddigital%20items%20are%20materials,as%20paper%20manuscripts%20or%20photographs>

Recurso(s) recomendado(s) Digital Preservation Coalition (2015). Creating digital materials—Digital preservation handbook, DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.dpconline.org/handbook/organisational-activities/creating-digital-materials>

Muguerza López, I., & Pérez Morillo, M. (2012, octubre-diciembre) El archivo web de la Biblioteca Nacional de España. Boletín ANABAD, LXII(4), 101-112. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.anabad.org/wp-content/uploads/2012/12/2012.4.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Digitalización](#)

Brecha digital

La separación entre las personas que utilizan a diario las tecnologías de la información de la comunicación (TICs), y aquellas que no cuentan con acceso o no saben cómo utilizarlas. El concepto de “brecha digital” ha evolucionado en el curso de los años y se define generalmente como una cuestión social vinculada con la diferente cantidad de información de las personas según tengan o no acceso a la sociedad de la información y a las TICs; también se refiere a los países, las regiones, las ciudades y los negocios que están en un nivel socioeconómico y cultural diferenciado con respecto a la accesibilidad a las TICs. El término incluye los desequilibrios en materia de infraestructura de Internet, información y conocimientos, e igualdad de oportunidades en dependencia del ingreso, la raza, la etnia, el género u otros criterios similares. Estas brechas de disponibilidad, asequibilidad, calidad de servicio de Internet, seguridad, interés y competencia digital se producen a nivel internacional, así como en el ámbito local.

Referencia(s): Navarro, D. A. G., López, R. A. A., Domínguez, M. M., & Castañeda, C. D. de L. (2018). La brecha digital: Una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49–64. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.redalyc.org/journal/4576/457654930005/html/>

Organización de las Naciones Unidas (s.f.). El Papel de la gobernanza electrónica en la reducción de la brecha digital | Naciones Unidas. United Nations. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.un.org/es/chronicle/article/el-papel-de-la-gobernanza-electronica-en-la-reduccion-de-la-brecha-digital>

de Vasconcelos Aguiar, J.P. & Muller, C. (2022, marzo 3). ¿Qué es la brecha digital? Internet Society. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.internetsociety.org/es/blog/2022/03/que-es-la-brecha-digital/>

Recurso(s) recomendado(s): Foro Derechos Digitales (s.f.) Manifiesto por los Derechos Digitales. Foro Derechos Digitales. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://foroderechosdigitales.org/manifiesto-por-los-derechos-digitales/>

IFLA (s.f.). Manifiesto de las ifla/unesco sobre las bibliotecas digitales – ifla.. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.ifla.org/es/publications/manifiesto-de-las-ifla-unesco-sobre-las-bibliotecas-digitales/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad web](#)

[Acceso abierto](#)

[TICs](#)



Catalogación

La catalogación es el proceso técnico mediante el cual se registra de forma estructurada las particularidades de un recurso, tales como detalles técnicos, gráficos, tipográficos, bibliográficos y temáticos, entre otros, para poder ubicarlo dentro de una colección, identificarlo y acceder a él rápidamente. Estos recursos pueden ser físicos o digitales, e incluyen libros, revistas, videos, audiovisuales, grabaciones de sonido, material cartográfico, recursos electrónicos, entre otros. El proceso de catalogación se compone de tres labores principales: la catalogación descriptiva, la catalogación temática y el control de autoridades. La catalogación tiene como objetivo producir un registro derivado (“catálogo”) que proporcione suficiente información para que se puedan descubrir y ubicar los recursos, por lo que es necesario tener en cuenta la perspectiva y necesidades de los usuarios finales. El catálogo puede encontrarse en soporte físico, como es el caso de los catálogos sobre fichas, o en soporte digital, como por ejemplo los catálogos de acceso público en línea (OPAC, por sus siglas en inglés).

Referencia(s): CONABIP (s.f.). Procesos técnicos en una biblioteca popular: Catalogación. CONABIP. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://v.conabip.gob.ar/sites/default/files/catalogacion.pdf>

Dobreski, B. (2021, julio 16). Catalogación descriptiva: Historia y práctica de la descripción de recursos bibliotecarios. Biblioteca Nacional de España. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/2021/07/16/catalogacion-descriptiva-historia-y-practica-de-la-descripcion-de-recursos-bibliotecarios>

Valdés Ramos, C. (2016) Catalogación: Glosario de bibliotecas y ciencias de la información. Diarium, Universidad de Salamanca. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://diarium.usal.es/experimentado/pasarelas/en-espanol/831-2/1172-2/>

Recurso(s) recomendado(s): Cano, W. (2017, marzo 21). Historia de la catalogación. YouTube. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.youtube.com/watch?v=TBoOWhePv7w>

Fernández González, V.S., & Casa Pueblo (2021) Guía para la creación del inventario de Casa Pueblo. Archivo Histórico Casa Pueblo. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://archivohistoricocasapueblo.org/s/archivo-historico-de-casa-pueblo/item/1431>

ICA. (2020). ISAD (G): Norma internacional general de descripción archivística. ICA. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ica.org/sites/default/files/isad%20g%20SP.pdf>

IFLA (2016, diciembre). Declaración de principios internacionales de catalogación (PIC). IFLA. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/cataloguing/icp/icp_2016-es.pdf

Snow, K. & Shoemaker, B. (2020, octubre 13) Definir la ética de la catalogación: perspectivas de los profesionales. Biblioteca Nacional de España. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/2020/10/13/definir-la-etica-de-la-catalogacion-perspectivas-de-los-profesionales>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Dataset](#)

[Metadatos](#)

Checksum

Una suma de verificación o "*checksum*" es un tipo de identificador único para archivos digitales, a veces descrito como un "*file fingerprint*" (huella dactilar del archivo). Los checksums se generan aplicando un conjunto de operaciones matemáticas al archivo, que producen una secuencia de caracteres, la cual constituye el "checksum" de ese archivo. Si el archivo se altera de alguna manera, el "checksum" que produce también va a cambiar; de este modo, los "checksums" ayudan a detectar alteraciones a los objetos digitales. Los checksums son utilizados por los profesionales de informática para detectar errores de alto nivel en las transmisiones de

datos. Entre los factores pueden alterar un archivo digital en su transmisión se encuentran interrupciones en la conexión a Internet, problemas de almacenamiento o espacio (incluyendo problemas con el disco duro), un disco dañado o un archivo dañado, o que un tercero interfiera con la transferencia de datos. Los "checksums" se utilizan para confirmar la *fijeza* de los archivos, es decir, que los archivos mantengan su estructura original a nivel de bit, sin alteración alguna. Si las palabras en un archivo de texto se cambian, o se cambia la organización del texto, el archivo cambia a nivel de bit; por consiguiente, pierde su fijeza, ya que su integridad a nivel de bit se ha perdido. Asegurar la fijeza es esencial en términos de proteger la confiabilidad de un objeto digital, sobre todo cuando ese objeto tiene valor evidenciario; es uno de los elementos atendidos en la preservación digital. Los algoritmos de suma de comprobación más comunes utilizados en la preservación digital son: MD5, SHA-256 y SHA-1; el National Institute of Standards and Technology de los Estados Unidos (NIST) recomienda utilizar SHA-256 para constatar la transmisión segura de archivos digitales.

Referencia(s): JavaTpoint (s.f.). Difference between MD5 and SHA1. JavaTpoint. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.javatpoint.com/difference-between-md5-and-sha1#:~:text=Conclusion,SHA%20256%20and%20SHA%20512>

NIST (2022, diciembre 15). NIST Policy on Hash Functions. NIST. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://csrc.nist.gov/Projects/Hash-Functions/NIST-Policy-on-Hash-Functions>

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez (s.f.). Preservación Digital: Resumen de conceptos. Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

University of the Free State (s.f.). What is fixity? University of the Free State. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://ufs.libguides.com/c.php?g=1113411&p=8118678#:~:text=The%20most%20common%20checksum%20algorithms,as%20they%20are%20not%20interoperable>

Yasar, K. (s.f.). Checksum. TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.techtarget.com/searchsecurity/definition/checksum#:~:text=A%20checksum%20is%20a%20value,running%20a%20cryptographic%20hash%20function>

Recurso(s) recomendado(s): Digital Preservation Coalition (2015). Fixity and checksums. DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpconline.org/handbook/technical-solutions-and-tools/fixity-and-checksums>

Hirsch, B. (2016, julio) Generating File Format Identification and Checksums with DROID. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
https://cprerc.files.wordpress.com/2016/07/ercm001_generating-file-format-identification-and-checksums-with-droid.pdf

Término(s) relacionado(s): [Preservación digital](#)

Código abierto

El término “código abierto” u “*open source*” se refiere a programados informáticos (“*software*”) que publican su código fuente, el cual generalmente está disponible libre de cargos. El software puede redistribuirse libremente y se permite el desarrollo de obras derivadas. La licencia *open source* no puede discriminar a ninguna persona o campo de actividad. El software que tiene una licencia de código abierto permite que una comunidad de desarrolladores de todo el mundo mejore el software, proporcionando mejoras y correcciones de errores. Esto es diferente al software “propietario” (“*proprietary software*”), donde el código subyacente se mantiene en secreto, lo que permite a las empresas generar ingresos por su trabajo, pero limita la capacidad que tienen los usuarios para trabajar con el código, comprenderlo y aportar al desarrollo del software.

Referencia(s): Biblioteca Administración de Empresas (s.f.). Acceso Abierto. Biblioteca Administración de Empresas. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://baeuprrp.com/open-source-acceso-abierto/>

BOAI (s.f.). Budapest Open Access Initiative. BOAI. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/>

Corrado, E. M. (2005). The importance of open access, open source, and open standards for libraries: Theme: open access journals. *Issues in Science and Technology Librarianship*, 42. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.29173/istl2002>

Open Access Government (2022, febrero 8). What is open source, and why does it matter today? Open Access Government. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.openaccessgovernment.org/open-source-technology/129261/>

Opensource.com (s.f.). The open source way. Opensource.com. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://opensource.com/open-source-way>

Recurso(s) recomendado(s): Awesome digital humanities. (s.f.). Awesome Digital Humanities. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://dh-tech.github.io/awesome-digital-humanities/>

Maxwell, J.W.; Hanson, E.; Desai, L.; Tiampo, C. & et al. (2019, julio). Mind the Gap: A Landscape Analysis of Open Source Publishing Tools and Platforms. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://mindthegap.pubpub.org/>

Open Source Initiative (2007, marzo 22). The Open Source Definition. Open Source Initiative. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://opensource.org/osd/>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software libre](#)

Creative Commons

Creative Commons es una organización global sin fines de lucro que permite compartir y reutilizar la creatividad y el conocimiento a través de la provisión de herramientas legales gratuitas. Dichas herramientas legales ayudan a quienes desean fomentar la reutilización de sus obras, ofreciéndolas para su uso en condiciones generosas y estandarizadas, así como a aquellos que quieren hacer usos creativos de dichas obras. Las leyes de derechos de autor (*copyright*) otorgan a los creadores un conjunto de derechos exclusivos sobre sus obras creativas, que generalmente incluyen, como mínimo, el derecho a reproducir, distribuir, exhibir y hacer adaptaciones; los propietarios suelen utilizar la frase "Todos los derechos reservados" para indicar que se reservan todos los derechos que les otorga la ley. Cuando expiran los derechos de autor, la obra pasa al dominio público y el titular de los derechos ya no puede impedir que otros participen en esas actividades bajo derechos de autor, con la excepción de los derechos morales reservados a los creadores en algunas jurisdicciones. Las licencias *Creative Commons* ofrecen a los creadores un espectro de opciones entre retener todos los derechos y renunciar a todos los derechos (dominio público), un enfoque que denominan "Algunos derechos reservados". Son modelos de contratos que sirven para otorgar públicamente el derecho de utilizar una publicación protegida por los derechos de autor. Entre menos restricciones implique una licencia, mayores serán las posibilidades de utilizar y distribuir un contenido.

Referencia(s): Creative Commons (s.f.) What is Creative Commons and what do you do? Creative Commons. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://creativecommons.org/faq/#what-is-creative-commons-and-what-do-you-do>

UNESCO (s.f.) Las licencias Creative Commons. UNESCO. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons>

Recurso(s) recomendado(s): Creative Commons (s.f.) Sobre las licencias. Creative Commons. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

Lebrón Ramos, J. (2016, octubre 27). Creative Commons, Aspectos importantes. CEA UPRRP. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2015/12/Creative-Commons-Aspectos-importantes-October-2016.pdf>

ONG Derechos Digitales (s.f.). Archivo de Dudas Frecuentes: Creative Commons. ONG Derechos Digitales. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://dudas.derechosdigitales.org/tag-caso/creative-commons/>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Atribución](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

[Uso Justo](#)

[Web 2.0](#)

La curaduría digital es la gestión y preservación de datos e información digital a lo largo de su ciclo de vida con el objetivo de garantizar su acceso en el largo plazo. Abarca la selección, adquisición, preservación, mantenimiento y divulgación de datos y recursos digitales. Tradicionalmente, los curadores son responsables de adquirir material para una colección, preservar estos materiales para las generaciones futuras, ayudar a los usuarios a ubicar elementos de la colección, brindar información contextual para que puedan comprenderlos mejor y diseñar exhibiciones para el beneficio y disfrute del público. Los curadores digitales asumen dichas responsabilidades, pero enfocándose en los recursos digitales, atendiendo además aspectos relacionados a los derechos de autor en la divulgación de contenidos en línea, la gestión de información contextual y de herramientas de software para que las colecciones digitales sean lo más útiles posible para los usuarios, y la identificación e implementación de métodos apropiados para preservar y brindar acceso a materiales “*born digital*”.

Dado el incremento continuo de información disponible en Internet que provoca una sobrecarga de información difícil de procesar (conocida también como “infoxicación”), la curaduría digital se asocia además con la “curaduría de contenidos digitales” (“*digital content curation*”), es decir, el acto de encontrar, agrupar, organizar y compartir el mejor y más relevante contenido sobre un tema específico. Dicha mirada al trabajo curatorial implica buscar contenidos digitales, filtrarlos, organizarlos y difundirlos, proporcionando una mirada perspicaz y una guía experta para propiciar y acompañar la exploración de los mismos. El objetivo principal de la curaduría de contenido es ayudar a otros a descubrir, aprender y dar sentido a datos e información con lo que no están familiarizados. En este sentido, el curado digital utiliza su experiencia en un campo para recopilar contenido digital de calidad en torno a un tema específico y presentar ese contenido de una manera que eduque a otros.

Referencia(s): DCC (s.f.) What is digital curation? DCC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>

Fundéu RAE (2012, March 14). «Infoxicación», neologismo adecuado en español. Fundéurae. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.fundeu.es/recomendacion/infoxicacion-neologismo-adecuado-en-espanol-1279/>

Garzón Tejada, J. F. (2016). La curaduría de contenido digital: un espacio de encuentro entre el saber disciplinar y pedagógico. Universidad de Antioquia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/5209/1/JuanGarzon_2016_curaduria_contenidodigital.pdf

Good, R. (2016, enero 7). What is content curation. Content Curation Official Guide. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://medium.com/content-curation-official-guide/what-is-content-curation-84212256e84>

The New York Public Library (s.f.). What is a digital curator? The New York Public Library. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.nypl.org/blog/2011/04/04/what-digital-curator>

Smithsonian (s.f.) Digital Curation. Smithsonian Institution Archives. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://siarchives.si.edu/what-we-do/digital-curation>

Recurso(s) recomendado(s): Deschaine, M.E. & Sharma, S.A. (2015). The Five Cs of Digital Curation: Supporting Twenty-First-Century Teaching and Learning. InSight: A Journal of Scholarly Teaching 10, Pp. 19 - 24. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1074044.pdf>

Good, R. (s.f.). Content Curation Official Guide. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://medium.com/content-curation-official-guide/content-curation-cultural-heritage-5cb602d066af>

Sabharwal, A. (2015). Digital curation in the digital humanities: Preserving and promoting archival and special collections. Chandos Publishing. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://books.google.com.pr/books?hl=en&lr=&id=GpiKBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=dSirspphiU&sig=2lcd8xonyljkUDVbuDEWyW2tNUY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Valencia M., P. A. (s.f.). Curaduría de contenidos digitales. Universidad Externado de Colombia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://comunidadvirtual.uexternado.edu.co/wp-content/uploads/2018/01/curaduria_enero_febrero

[.pdf](#)

Término(s) relacionado(s): [Born digital](#)

[Brecha digital](#)

[Preservación digital](#)

[Uso Justo](#)

[Web 2.0](#)



Dataset

Los *datasets* o *data sets* son conjuntos estructurados de datos, generalmente asociados con una colección particular de materiales o recursos de información. Habitualmente estos conjuntos de datos están estructurados a modo de tabla, en la que cada columna corresponde a una variable y las filas representan los diferentes recursos o materiales descritos. Un dataset puede estar compuesto por diferentes tipos de datos, como texto, números, imágenes, videos, coordenadas de geolocalización, etc. Estos datos se recopilan y almacenan con el propósito de realizar análisis, investigación, toma de decisiones, entre otros, por lo que es

fundamental que los datasets pasen por un control de calidad (que implica asegurarse de que los datos sean precisos, completos, consistentes y que estén bien documentados), de modo que sirvan para realizar un análisis confiable y obtener conclusiones válidas.

Referencia(s): The Data Schools (s.f.). ¿Qué es un Dataset? The Data Schools. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://thedataschools.com/que-es/data-set/>

Library of Congress (s.f.). Research guides: Datasets at the Library of Congress: a research guide: introduction. LOC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://guides.loc.gov/datasets/introduction>

Recurso(s) recomendado(s): Digital Preservation Coalition (2021, julio). Preserving Spreadsheets. DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpconline.org/docs/technology-watch-reports/2473-preserving-spreadsheets/file>

Crawford, T. G., Jamie Morgenstern, Briana Vecchione, Jennifer Wortman Vaughan, Hanna Wallach, Hal Daum III, Kate. (s.f.). Datasheets for datasets. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://cacm.acm.org/magazines/2021/12/256932-datasheets-for-datasets/abstract>

Hooland, S. van, Verborgh, R., & Wilde, M. D. (2021, marzo 24). Limpieza de datos con OpenRefine. Programming Historian. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://programminghistorian.org/es/lecciones/limpieza-de-datos-con-OpenRefine>

Wittmann, R., Neatrou, A., Cummings, R., & Myntti, J. (2019, diciembre). From digital library to open datasets: Embracing a “collections as data” framework. Information Technology and Libraries, 38(4), 49–61. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.6017/ital.v38i4.11101>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Catalogación](#)

[Metadatos](#)

Digitalización

Uso de tecnologías de la información y comunicación para capturar en forma digital y tornar accesibles electrónicamente recursos de información generados originalmente en formatos análogos. El término se usa cuando se convierte información, como texto, imágenes o voces y sonidos, en código binario, es decir, en un formato digital que pueda ser entendido por sistemas informáticos o dispositivos electrónicos. Existe una amplia variedad de dispositivos de digitalización que resultan apropiados para los diversos formatos documentales y que atienden sus necesidades de migración de formato para fines de preservación y acceso. La digitalización es una herramienta excelente para facilitar el acceso por parte de los usuarios; con todo, no puede capturar completamente toda la información sobre un artefacto. No obstante, la digitalización es una estrategia valiosa en el conjunto de herramientas de preservación del patrimonio cultural.

Es importante distinguir entre la *digitalización* y la *preservación digital*: la digitalización es el acto de crear una copia digital (lo cual puede ser una actividad que apoye la preservación de recursos análogos); la preservación digital es la gestión de recursos digitales a lo largo del tiempo.

Referencia(s): Fischer, B., Jacobs, H., Cahoon, C., & Huffman, N. (2019, octubre 14). Tools & resources for archival projects. Visualizing Objects, Places, and Spaces: A Digital Project Handbook. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.21428/51bee781.40b4d7e0>

NEDCC (s.f.). Session 7: Reformatting and digitization. Northeast Document Conservation Center. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.nedcc.org/preservation101/session-7/7digitization>

Rouse, M. (2012, septiembre 30). What does digitization mean? Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/6846/digitization>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M. (2020, diciembre 11). Digitalización de colecciones de interés especial: Breves apuntes para una planificación estratégica. Sociedad de Bibliotecarios de PR. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://sociedadbibliotecariospr.files.wordpress.com/2020/12/milaapontegonzalez_digitalizacioincoleccionesbrevesapuntesplanificacioinestrategica_20201211.pdf

Atla (s.f.). Digitizing collections: Equipment. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://atla.libguides.com/digitizing-collections/equipment>

Digpubbib (2015, septiembre 29). Planning for digitization. YouTube. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.youtube.com/watch?v=I2eUVPB6X3g>

FADGI (2022, junio). Technical Guidelines for Digitizing Cultural Heritage Materials. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.digitizationguidelines.gov/guidelines/DRAFT%20Technical%20Guidelines%20for%20Digitizing%20Cultural%20Heritage%20Materials%20-%203rd%20Edition.pdf>

Fernández González, V. S.; Aponte-González, M., & Casa Pueblo. (2021). Guía para los procesos de digitalización de Casa Pueblo. Archivo Histórico Casa Pueblo. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://archivohistoricocasapueblo.org/s/archivo-historico-de-casa-pueblo/item/1427>

IFLA (2002, marzo). Directrices de proyectos de digitalización de colecciones y fondos de dominio público, en particular para aquellos custodiados en bibliotecas y archivos. IFLA. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/preservation-and-conservation/publications/digitization-projects-guidelines-es.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Born digital](#)

[Metadatos](#)

[Preservación digital](#)

Diseño Web

Disciplina dedicada al diseño de sitios y aplicaciones web, las interfaces de usuario orientadas a la web y la estética en general de los sitios de Internet. Es una gestión multidisciplinaria de planificación, producción y mantenimiento de sitios web; incluye aspectos estéticos, así como la parte que tiene que ver con los lenguajes orientados a la creación de contenido y definición de aspecto de las páginas. El término se utiliza generalmente para describir el proceso de diseño del *front-end* (el lado del cliente o usuario) vs. el diseño del *back-end* (el lado del servidor, mayormente vinculado a la ingeniería web); por lo general, se refiere a los aspectos de la experiencia del usuario del desarrollo de sitios web en lugar del desarrollo de software. Un diseñador web trabaja en la apariencia, el diseño y, en algunos casos, el contenido de un sitio web. La apariencia, por ejemplo, se relaciona con los colores, la fuente y las imágenes utilizadas. El diseño se refiere a cómo se estructura y clasifica la información, de modo que sea fácil de usar, estéticamente agradable y se adapta al grupo de usuarios y a los objetivos del sitio web.

Referencia(s): Desarrolloweb (s.f.). Diseño Web. Desarrolloweb. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://desarrolloweb.com/home/disenoweb>

Interaction Design Foundation (s.f.). Web design? The Interaction Design Foundation. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/web-design>

Powell, T.A. (2022, agosto). Chapter 1: What is web design? Web Design. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://webdesignref.com/chapters/01/ch1-06.htm>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, noviembre 2). Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web. UPR Caribe Digital. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Web design history. (s.f.). Web Design Museum. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history>

Xia, V. (2017, junio 23). Beginner's guide: How to learn web designing at home. Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://medium.com/@Vincentxia77/beginners-guide-how-to-learn-web-designing-at-home-796c01b8c0c2>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Arquitectura de la Información](#)

[Front-end](#)

[UX](#)



Embeber

Embeber (“*embed*”) es un término ligado a la programación que se utiliza para hablar de la acción de incrustar o insertar un contenido elaborado en un lenguaje de programación en otro lenguaje diferente. En el ámbito web, es uno de los mecanismos más empleados cuando se desea enriquecer el contenido de una publicación de

cualquier tipo con diferentes elementos que enriquezcan su variedad, tales como textos, imágenes, vídeos, mapas, publicaciones de redes sociales, entre otros. Es una forma efectiva y ágil de acompañar aquello que se muestra al público con información adicional, a través de distintos formatos. Embeber se realiza integrando un código de embebido (“*embed code*”), que es un bloque de HTML que se coloca en otra página y representa un elemento visual (un video, una publicación de redes sociales, un formulario o una página) de otro sitio web o fuente. Este método permite integrar servicios o interfaces de terceros.

Referencia(s): Indeed. (2022, septiembre 30). What Is an Embed Code and How Do You Add It to Your Website? Indeed. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/embed-code>

NeoAttack (2020, agosto 27). ¿Qué es Embeber y para qué sirve? NeoAttack. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://neoattack.com/neowiki/embeber/>

Recurso(s) recomendado(s): Eniun (s.f.). Etiquetas html para el contenido incrustado. Eniun. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.eniun.com/contenido-incrustado-html5/>

Rodríguez, I. (2022, agosto 4). How to add html embed codes to your website [quick tip]. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-add-html-embed-codes-ht>

Término(s) relacionado(s): [Diseño Web](#)

[GUI](#)

[Interactividad](#)

[UX](#)



Fair Use

[Véase [Uso Justo](#)]

Freeware

Freeware es un tipo de software propietario que se distribuye al usuario de forma gratuita, pero cuyo código fuente no está disponible y no se permite su modificación (sólo su redistribución). “Free” en este sentido se refiere a que es “gratis”, no “libre”.

Referencia(s): GNU (s.f.). Categorías de software libre y software que no es libre. GNU. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

Saxena, M. (2021, diciembre 1) Opensource Software vs Free Software vs Freeware Software. knoldus. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://blog.knoldus.com/opensource-software-vs-free-software-vs-freeware-software/>

Recurso(s) recomendado(s): Idealpedia. (2021, enero 5). Freeware vs. Free software. Idealpedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://idealminischool.ca/idealpedia/index.php/Freeware_vs._Free_software

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Front-end

Front-end y *back-end* son términos utilizados por programadores y profesionales informáticos para describir las capas que componen el hardware, software, aplicación o sitio web, que se delinearán en función de su accesibilidad para el usuario.

El *front-end* es la interfaz (conocida como la parte “del lado del cliente”), es decir, todo lo que el usuario ve y con lo que interactúa en un sitio web. Por lo general, incluye botones, menús, barras de navegación, contenido y todo lo demás con lo que el usuario puede interactuar.

Referencia(s): Eddie, J. (2022, julio 27). Frontend vs. Backend vs. Full stack development: Choose the right stack. Geek Culture. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://medium.com/geekculture/frontend-vs-backend-vs-full-stack-development-choose-the-right-stack-bb24799721b2>

Fitzgibbons, L. (2019, mayo). Front end and back end. TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/front-end>

Lemonaki, D. (2022, marzo 18). Frontend VS Backend – What 's the Difference? FreeCodeCamp. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.freecodecamp.org/news/frontend-vs-backend-whats-the-difference/>

Recurso(s) recomendado(s): Berkeley (s.f.). Web Development: Front End vs. Back End. Berkeley Extension. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://bootcamp.berkeley.edu/resources/coding/learn-web-development/front-end-vs-back-end/>

Chauhan, V. (2022, mayo 9). Frontend Versus Backend Web Development. UX Matters. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2022/05/frontend-versus-backend-web-development.php>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Back-end](#)

[Diseño Web](#)

[GUI](#)

[UX](#)



GLAM

Acrónimo para referirse como conjunto a las galerías, bibliotecas, archivos y museos (del inglés *Galleries, Libraries, Archives, and Museums*), cuatro tipos de instituciones culturales que recopilan materiales del patrimonio cultural y que comparten una relación de colaboración derivada de sus misiones similares. El término GLAM surgió para que los roles y objetivos de dichas instituciones puedan converger y ajustarse a las necesidades de este amplio sector de la cultura. Esto se percibe concretamente en la colaboración para enlazar colecciones *en línea*.

Referencia(s): SAA (s.f.) galleries, libraries, archives, and museums. Dictionary of Archives Terminology. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://dictionary.archivists.org/entry/galleries-libraries-archives-and-museums.html>

Wikipedia (s.f.). GLAM (cultura). Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/GLAM_\(cultura\)](https://es.m.wikipedia.org/wiki/GLAM_(cultura))

Recurso(s) recomendado(s): Candela, G., Sáez, M. D., Escobar, M. P., & Such, M. M. (2021, agosto 30). Reutilizar colecciones digitales: GLAM Labs. Programming Historian. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://programminghistorian.org/es/lecciones/reutilizando-colecciones-digitales-glam-labs>

International GLAM Labs Community (s.f.). International glam labs community. International GLAM Labs Community. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://glamlabs.io/>

OpenGLAM (s.f.). A global network on sharing cultural heritage. OpenGLAM. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://openglam.org/>

UCLA (s.f.). Wikipedia: editing and use. UCLA Library. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://guides.library.ucla.edu/c.php?g=180591&p=1191529>

Wikimedia (s.f.) GLAM. Wikimedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://meta.m.wikimedia.org/wiki/GLAM>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Creative Commons](#)

[Curaduría digital](#)

[Humanidades Digitales](#)

GUI

La *interfaz gráfica de usuario*, conocida en inglés como *Graphical User Interface* (GUI), es la forma en que un usuario puede interactuar con un dispositivo informático a través de su pantalla gráfica mediante el uso de iconos, menús y otros indicadores visuales sin tener que introducir comandos de texto en una consola. Las representaciones de la GUI se manipulan mediante un dispositivo señalador, como un mouse, *trackball*, lápiz óptico o un dedo en una pantalla táctil. La GUI es un entorno visual amigable que permite al usuario realizar cualquier acción sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Antes de la creación de la GUI, las computadoras solo podían funcionar con una interfaz de línea de comandos (CLI, por sus siglas en inglés) que requería que los usuarios escribieran comandos manualmente y respondieran

con texto a las indicaciones del sistema operativo. Las GUI se crearon para hacer que las computadoras fueran más fáciles de usar. Hoy en día, la mayoría de los programas se basan en GUI, pero algunas tareas de programación aún requieren el uso de una CLI.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) Qué es Interfaz Gráfica de Usuario (GUI). Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/interfaz-grafica-usuario-gui>

Beal, V. (1996, septiembre 1). Gui meaning & definition | what is graphical user interface? Webopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.webopedia.com/definitions/gui/>

Rouse, M. (2021, mayo 28). What Does Graphical User Interface Mean? Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/5435/graphical-user-interface-gui>

Recurso(s) recomendado(s): Reimer, J. (2005, mayo 5). A history of the GUI. Ars Technica. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://arstechnica.com/features/2005/05/gui/>

Web Dev (s.f.). GUI Challenges. Web.Dev. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://web.dev/shows/gui-challenges/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[Front-end](#)

[Interactividad](#)

H

Hardware

El hardware es la parte física de un dispositivo informático (computadoras, teléfonos móviles, tablets, etc.). Esto incluye todos los componentes y accesorios que permiten el correcto funcionamiento del dispositivo y que se pueden tocar: el ratón, el teclado, los microchips, los discos duros, la memoria RAM, la pantalla, etcétera. Asimismo, las impresoras y las bocinas o altavoces también pueden considerarse hardware. Gracias a este conjunto de periféricos y componentes electrónicos, podemos procesar información, alimentar al sistema y contar con imágenes y sonidos.

En términos generales, el hardware se clasifica en cuatro categorías principales: *dispositivos de entrada* (dispositivos a través de los cuales los usuarios ingresan datos e información en la computadora o simplemente interactúa con ella, tales como el teclado, el ratón, etc.), *dispositivos de salida* (dispositivos que se utilizan para mostrar el resultado de la tarea realizada por el usuario, tales como monitores, impresoras, bocinas, etc.), *dispositivos de almacenamiento* (dispositivos que se utilizan para almacenar datos, tales como discos duros, memorias flash, discos compactos, etc.) y *componentes internos* (dispositivos importantes de hardware presentes en el sistema informático, tales como la CPU, la placa base o “*motherboard*”, la memoria RAM, etc.).

Referencia(s): GCF Global (s.f.) Hardware and software. GCFGlobal.Org. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://edu.gcfglobal.org/en/computer-science/hardware-and-software/1/>

Sanjoy (s.f.) Difference between hardware and software. GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-hardware-and-software/>

Universidad Francisco de Vitoria (s.f.) Diferencia entre hardware y software. Universidad Francisco de Vitoria. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ufv.es/cetys/blog/diferencia-entre-hardware-y-software/>

Recurso(s) recomendado(s): <https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware>

<http://hw-museum.cz/>

Término(s) relacionado(s): [Software](#)

Humanidades Digitales

Campo multidisciplinario donde se estudian e interaccionan las prácticas y los estudios de las humanidades, ciencias de la información y ciencias de cómputos. Las Humanidades Digitales son una sombrilla de prácticas convergentes y transdisciplinarias enfocadas en dos aspectos principales: la aplicación de métodos y herramientas tecnológicas para el estudio de las Humanidades; y el estudio de la producción digital desde una perspectiva humanista.

Referencia(s): Aponte-González, M. (2022, septiembre 7) ¿Qué son las Humanidades Digitales?: Introducción Ilustrada. UPR Caribe Digital. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/intro-dh/>

Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, septiembre 14). Planificación estratégica de proyectos en las Humanidades Digitales. UPR Caribe Digital. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/plan-dh/>

González Vélez, M., & Ríos Villarini, N. (2021, mayo 6). Taller: Humanidades Digitales: Principios básicos y posibilidades. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://www.criiasupr.org/multimedia/documents/Humanidades%20Digitales%20retos%20y%20posibilidades.pdf>

Recurso(s) recomendado(s): Heppler, J. (2015, enero). What is Digital Humanities? Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://whatisdigitalhumanities.com/>

Término(s) relacionado(s): [GLAM](#)
[Transdisciplinario](#)



Interactividad

La interactividad mediada por elementos tecnológicos es el proceso mediante el que un individuo interactor, utilizando alguno o algunos de los periféricos de entrada de un sistema, y a través de una determinada interfaz, hace una petición y obtiene, como resultado, una respuesta generada a partir de los datos del sistema, mediante alguno de los periféricos de salida disponibles. La interactividad mediada por elementos tecnológicos requiere,

asimismo, de un código específico que permita la comunicación entre el ser humano y la máquina. Este código, conocido con el nombre de interfaz, hace de intérprete entre el lenguaje humano y el lenguaje del dispositivo tecnológico.

Existen diferentes **tipos** de interactividad persona-máquina, basado en los diferentes elementos que conforman el proceso de interacción, susceptibles de ser modificados por el interactor: *interactividad de interfaz* (la cual genera cambios en la disposición de elementos en pantalla, sea por preferencias estéticas o debido a requerimientos funcionales), *interactividad perceptiva* (la cual se produce al modificar algún valor en el periférico de salida del sistema, como por ejemplo al subir el volumen de una canción o ecualizar el sonido, o modificar el brillo y contraste de una imagen), *interactividad selectiva* (la cual permite acceder a uno o varios de los diferentes núcleos de información preestablecidos y almacenados en el sistema según el orden en que se consulten) e *interactividad de contenidos* (que afecta directamente a los datos disponibles en el sistema, ya que permite generar nuevos datos que producen respuestas no necesariamente previstas de forma explícita en el diseño original del sistema). Para establecer **grados** de interactividad no sólo hay que analizar qué tipo de interactividad ofrece un sistema, sino cómo los combina y en qué momentos los pone a disposición del interactor.

Los *medios interactivos* son un método de comunicación en el que las salidas de un programa dependen de las entradas del usuario. A diferencia de los medios tradicionales, los medios interactivos están destinados a mejorar la experiencia del usuario, puesto que el contenido se basa en la entrada de cada uno, cambiando su rol de observadores a participantes. La tecnología digital, y específicamente las computadoras, permiten al usuario influir en lo que está viendo y escuchando a medida que lo experimenta, que es la clave para hacer que los medios sean interactivos. El usuario ya no es sólo el receptor del mensaje; en realidad está afectando lo que se le presenta, lo que significa que su propia experiencia con los medios será un tanto diferente a la de otros usuarios.

Referencia(s): Dhir, R. (2021, diciembre 5). Interactive Media: Definition, Types, and Examples. Investopedia.

Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>

Imm, J. (2022, septiembre 28). Types of interactive media. North Central College. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.northcentralcollege.edu/news/2022/09/28/types-interactive-media>

Mehta, D. (s.f.). Interactive Media. G2. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.g2.com/glossary/interactive-media-definition>

UOC (s.f.). Interactividad: Definición y tipos. UOC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

http://cv.uoc.edu/UOC/a/moduls/90/90_574b/web/main/m1/c2/5.html

Recurso(s) recomendado(s): Dalelio, C.M. (s.f.). Interactive Media and Society. Rowman & Littlefield. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://rowman.com/ISBN/9781793633002/Interactive-Media-and-Society>

Egert, C., Goins, E., & Phelps, A. (2014). Interactivity: New Rules of Engagement for the Humanities. Journal of Interactive Humanities, 2(1), 27-29. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://doi.org/10.14448/jih.02.0001>

Flash Mob Computing. (s.f.). What is Interactive Media? FlashMobComputing. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.flashmobcomputing.org/what-is-interactive-media/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[GUI](#)

[Prosumer](#)

[Realidad Aumentada](#)

[Realidad Virtual](#)

[TICs](#)

[UX](#)

Internet

Internet es una amplia red interconectada de computadoras, servidores y dispositivos electrónicos que facilita la comunicación y los servicios de datos en línea a escala global. Internet se considera hoy en día el medio más rápido para enviar y recibir información digital. Internet es un conjunto descentralizado de redes interconectadas, lo que significa que no existe una autoridad central que gobierne sus operaciones. Para permitir la comunicación entre dispositivos, Internet se basa en un conjunto de protocolos y estándares (denominado "*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*" o TCP/IP) que rige cómo se formatean, dirigen y transmiten pequeñas unidades de datos.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) Qué es internet. Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/internet>

jimishravat (s.f.) What is internet? Definition, uses, working, advantages and disadvantages.

GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.geeksforgeeks.org/what-is-internet-definition-uses-working-advantages-and-disadvantages/>

Rouse, M. (2023, junio 26). What Does the Internet Mean? Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/2419/internet>

Recurso(s) recomendado(s): DataReportal (s.f.). Digital Around the World. DataReportal. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://datareportal.com/global-digital-overview#:~:text=A%20total%20of%205.18%20billion,of%20the%20world%27s%20total%20population>

MKS075 (s.f.). Difference between internet and intranet. GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-internet-and-intranet/>

Zimmermann, K. A., & Emspak, J. (2022, abril 8). Internet history timeline: ARPANET to the world wide web. Livescience.com. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.livescience.com/20727-internet-history.html>

Término(s) relacionado(s): [Intranet](#)

[Web](#)

[Web 2.0](#)

Intranet

Una intranet es una red privada, contenida localmente dentro de una institución, que se utiliza para compartir de forma segura la información de la organización y los recursos informáticos entre los miembros de la misma. Las intranets fomentan la comunicación dentro de una organización, ya que permiten a los miembros acceder fácilmente a información importante, enlaces, aplicaciones, formularios y bases de datos de documentos de la organización. La intranet utiliza una *red de área local* (LAN, por sus siglas en inglés), es decir, una red de computadoras que interconecta las computadoras de los diferentes miembros de la intranet en sus respectivas áreas de trabajo. A menudo se utiliza una base de datos que incluye todos los nombres de usuario de los miembros que tienen derechos de acceso a la red para mantener la seguridad de la intranet.

Referencia(s): Lutkevich, B. (s.f.). What is an intranet? Definition, benefits and features. (n.d.). WhatIs.com. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/intranet>

Techslang (s.f.). What is an Intranet? A short definition of Intranet. Techslang. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techslang.com/definition/what-is-an-intranet/>

Recurso(s) recomendado(s): MKS075 (s.f.). Difference between internet and intranet. GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-internet-and-intranet/>

Término(s) relacionado(s): [Internet](#)

[Web](#)

J

Loading...





Loading...



Loading...





Mapa de sitio

Un mapa del sitio (“*sitemap*”) es un registro o visualización de todas las páginas web de un sitio web dentro de un dominio, presentadas de forma jerárquica. Delinea la estructura del sitio web, al tiempo que permite identificar todas las páginas web que lo componen (con sus nombres y, a veces, su propósito), así como las posibles conexiones entre las mismas. Esto sirve de guía para que los usuarios puedan navegar eficientemente dentro del sitio y accedan más fácilmente a sus contenidos.

Los mapas de sitio son un entregable central a menudo asociado con la práctica de la Arquitectura de la Información. No sólo organizan los contenidos del sitio web y ubican a sus usuarios; son además una herramienta fundamental para el SEO (*Search Engine Optimization*), brindándole al sitio web una mejor visibilidad de cara a los motores de búsqueda.

Referencia(s): Amherd, B. (2022, octubre 4). The difference between information architecture (ia), sitemap, and navigation. Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://amherd.medium.com/the-difference-between-information-architecture-ia-sitemap-and-navigation-64eba19296c>

Covert, A. (2022, diciembre 12). Sitemaps for beginners. Abby Covert. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://abbycovert.com/writing/sitemaps/>

Latif Khan, K. (2021, febrero 10). Sitemap and information architecture: What's the difference? Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://bootcamp.uxdesign.cc/sitemap-information-architecture-difference-ad7a66345f3>

madhurihammad (s.f.). Difference between information architecture and sitemap. (2021, January 16). GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-information-architecture-and-sitemap/>

Recurso(s) recomendado(s): GloomMaps (s.f.) GloomMaps. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gloomaps.com/>

Nielsen, J. (2008, septiembre 1). Site Map Usability. Nielsen Norman Group. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.nngroup.com/articles/site-map-usability/>

UPR Caribe Digital (2022, septiembre 7). Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web. UPR Caribe Digital. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[SEO \(Search Engine Optimization\)](#)

Metadatos

Los metadatos son atributos (estructurados o semiestructurados) utilizados para describir y organizar un recurso de información. Conocidos como “datos sobre datos” o “información sobre recursos de información”, describen el contexto, el contenido y la estructura de un recurso de información y su gestión a lo largo del

tiempo. Los metadatos representan las características físicas e intelectuales de un recurso, su contexto, así como las relaciones que los recursos forman entre sí, para que los usuarios tengan una idea más precisa sobre la naturaleza del recurso de información. Además, funcionan como puntos de acceso para potenciar la recuperación de un recurso. Algunos metadatos comunes son: creador, título, formato, tamaño, editor, temas o materias, palabras claves, identificadores, entre otros.

Los metadatos se categorizan en *metadatos descriptivos* (proveen información que ayuda a identificar el recurso de información y le brinda a los usuarios una idea acerca de su contenido), *metadatos estructurales* (describen la relación entre los componentes de un recurso de información y explican cómo estos se deben ordenar para que el recurso se presente la información correctamente) y *metadatos administrativos* (registran información sobre los requisitos técnicos, de preservación y de almacenamiento de un recurso de información, así como sus condiciones de acceso y uso y los derechos de autor).

La asignación de metadatos es una de las tareas principales de la catalogación, la cual se realiza con el objetivo de proveer al usuario suficiente información sobre un recurso de información para que pueda determinar el valor potencial del mismo sin tener que consultarlo directamente.

Referencia(s): Benítez, J. J. M. (s.f.). Libguides UPRM: Preservación digital: resumen de conceptos. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

Multilingual archival terminology database. (s.f.). Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://www.ciscra.org/mat/mat/term/233/446>

Online Browsing Platform (2016). Information and documentation – Records management – Part 1: Concepts and principles. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:15489:-1:ed-2:v1:en>

Power Data, (s.f.). Metadatos, definición y características. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.powerdata.es/metadatos>

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez (s.f.). Preservación Digital: Resumen de conceptos. Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

Recurso(s) recomendado(s): Diggpublib (2015, septiembre 30). Using Metadata to Describe Digital Content. YouTube. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://www.youtube.com/watch?v=RggFLj_yspk

Riley, J. (2017, enero 1). Understanding Metadata: What is Metadata, and What is it For?: A Primer. NISO. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.niso.org/publications/understanding-metadata-2017>

SIUE Lovejoy Library (2014, diciembre 4). The Metadata Librarian Explains Metadata. YouTube. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.youtube.com/watch?v=ABF2FvSPVYE>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Catalogación](#)

[Dataset](#)

Minimal Computing

Minimal computing (traducido al español como “computación mínima” o “informática mínima”) es un enfoque de la informática en las Humanidades Digitales que aboga por usar sólo las tecnologías que sean necesarias y suficientes para desarrollar proyectos digitales de investigación en entornos donde los recursos (por ejemplo,

financieros, de infraestructura y laborales) o las libertades (por ejemplo, de movimiento y de expresión) son escasos. Esto apunta hacia un proceso de toma de decisiones impulsado por los contextos locales en los que se crean los proyectos de investigación y divulgación digital. *Minimal computing* puede incluir tanto el mantenimiento, la restauración y el uso de hardware para realizar trabajos de Humanidades Digitales por necesidad, como el uso de nuevo hardware informático optimizado (como Raspberry Pi o el microcontrolador Arduino) para realizar trabajos de Humanidades Digitales por elección. Al operar en esta intersección entre la elección y la necesidad, *minimal computing* se plantea como un modo de pensar críticamente sobre conceptos y prácticas importantes dentro de la comunidad de Humanidades Digitales, tales como: en humanidades digitales y otros contextos informáticos, ¿qué se está haciendo con qué tecnologías, cómo y por qué?; ¿cuáles son las mejores prácticas para la construcción de aplicaciones con el fin de maximizar la disponibilidad, disminuir la obsolescencia y reducir los desechos electrónicos?; y en términos de computación y cultura, ¿qué diferencias significativas emergen entre las condiciones económicas, de infraestructura y materiales desde donde operamos? De esta manera, *minimal computing* es también un movimiento crítico, similar al ambientalismo, que busca un equilibrio entre ganancias y costos en cuestiones de justicia social y reutilización, sin mencionar el replanteamiento de las preconcepciones de los sectores acaudalados sobre los "desechos electrónicos" y lo que la gente hace con ellos. Por lo tanto, la computación mínima se relaciona con cuestiones de estética, cultura, medioambiente, relaciones globales de poder y producción de conocimiento, y otras condiciones económicas, de infraestructura y materiales.

Referencia(s): global outlook::digital humanities. (s.f.). Minimal Computing. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://www.globaloutlookdh.org/minimal-computing/>

Risam, R. & Gil, A. (2022) Introduction: The questions of minimal computing. Digital Humanities Quarterly, 16(2). Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/16/2/000646/000646.html>

Recurso(s) recomendado(s): DHQ (2022). Digital Humanities Quarterly, 16(2). Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/16/2/index.html>

DLOC (s.f.). Minimal Computing. DLOC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://nehcaribbean.domains.uflib.ufl.edu/tools/minimal-computing/>

Minimal computing. (s.f.). Welcome to Minimal Computing. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://go-dh.github.io/mincomp/>

Término(s) relacionado(s): [Brecha digital](#)

[Hardware](#)

[Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Software](#)

[TICs](#)



Loading...



Loading...





Obsolescencia digital

La obsolescencia digital es la eventualidad de que el hardware informático, los medios de almacenamiento y los formatos de archivo de la computadora se vuelvan obsoletos antes de que finalice la vida útil de los datos almacenados en ellos. Cuando esto ocurre, los objetos digitales almacenados en formatos o medios que dependen de estas tecnologías se vuelven irrecuperables. La obsolescencia digital no se puede evitar mientras se siga desarrollando hardware nuevo que deje obsoleto al antiguo. Por lo tanto, la respuesta para evitar la obsolescencia del formato es desarrollar un plan de preservación que archive tanto los datos formateados, la aplicación de creación y el sistema operativo que requiere para ejecutarse. Las personas a cargo de labores de preservación digital deben mantenerse al tanto de las tendencias en el mundo de la computación y migrar sus materiales a formatos y medios de almacenamiento que ayuden a asegurar la accesibilidad futura a los recursos.

Referencia(s): Quick, M. & Maxwell, M. (2005). Ending Digital Obsolescence. Archiving 2005 Final Program and Proceedings, Pp. 201 - 205. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.google.com/url?q=https://library.imaging.org/admin/apis/public/api/ist/website/downloadArticle/archiving/2/1/art00044&sa=D&source=docs&ust=1690485323800057&usg=AOvVaw2pxtMTmfL5Ukl9-Y8hGQ0T>

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez (s.f.). Preservación Digital: Resumen de conceptos. Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

Recurso(s) recomendado(s): Curtis, J. (2013). *Museum of Obsolete Media*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://obsoletedia.org>

Digital Preservation Coalition (2015). *Digital Preservation Handbook*. DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpconline.org/handbook>

Término(s) relacionado(s): [Hardware](#)

[Preservación digital](#)

[Software](#)

OER (Open Educational Resources)

[Véase [Recursos Educativos Abiertos](#)]



Pedagogía crítica

La pedagogía crítica es una filosofía de la educación y teoría del aprendizaje que implica cuestionar las estructuras y jerarquías de poder normalizadas que existen en la actualidad. Esto implica cuestionar y desafiar las narrativas dominantes y las desigualdades que existen en las familias, la salud, la educación y otras estructuras sociales.

La pedagogía crítica apoya un aula centrada en el estudiante, donde los alumnos ya no son recipientes pasivos de información, sino pensadores críticos y participantes activos de su aprendizaje. Los educadores que apoyan la pedagogía crítica entienden que la educación no está libre de prejuicios; por el contrario, los funcionarios gubernamentales, los editores, los redactores de currículos, la administración y los docentes seleccionan el contenido que desean compartir en función de sus ideologías políticas y cosmovisiones. En consecuencia, los educadores críticos apoyan las prácticas inclusivas que alientan a los estudiantes a identificar y cuestionar los sistemas políticos que dan forma a sus experiencias de aprendizaje.

Hay varios pasos dentro de la pedagogía crítica: desaprender, aprender, reaprender, reflexionar y evaluar. Según la filosofía de la pedagogía crítica, la enseñanza es un acto político; específicamente, la docencia debe ser un acto de cambio que sostenga la justicia social y la democracia como sus principales objetivos. Por lo tanto, las cuestiones de justicia social y democracia no son distintas de los actos de enseñanza y aprendizaje.

La pedagogía crítica tiene su origen especialmente en el trabajo de Paulo Freire, educador y filósofo brasileño cuyo libro *Pedagogia do Oprimido* (1968) formó la base de esta postura pedagógica. En años recientes, la pedagogía crítica ha incorporado elementos de campos que incluyen los movimientos de derechos humanos y civiles, los movimientos de derechos indígenas, la pedagogía postcolonial, la pedagogía antirracista, la pedagogía inclusiva, la teoría queer y la teoría feminista.

Referencia(s): DelValley, N. (2022, febrero 26). Critical Pedagogy Definition, Practice, and Examples. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://study.com/learn/lesson/critical-pedagogy-significance-examples.html#:~:text=Critical%20pedagogy%20is%20about%20teaching.research%20and%20read%20alternative%20narratives>

J. Murrey Atkins Library (2022, diciembre 26). Critical Theory Pedagogies Guide. Charlotte. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://guides.library.charlotte.edu/c.php?g=1162254&p=8484887>

Top Hat (s.f.). Critical Pedagogy Definition and Meaning. Top Hat. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://tophat.com/glossary/c/critical-pedagogy/>

Wikipedia (2023, mayo 9). Pedagogía crítica. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa_cr%C3%ADtica

Recurso(s) recomendado(s): Calderón Amador, J.J. (2020, septiembre 6). Digital Pedagogy Is about Breaking Stuff: Toward a Critical Digital Humanities Pedagogy. Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://medium.com/%C3%B1am-educkacci%C3%B3n-en-red/digital-pedagogy-is-about-breaking-stuff-toward-a-critical-digital-humanities-pedagogy-ee79fed79469>

Currell, J. (2020, febrero 4). Exploring Critical Pedagogy's Pioneer Paulo Freire. Maths – No Problem! Maths Mastery for Primary School Education. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://mathsnoproblem.com/blog/teaching-practice/paulo-freire-pioneer-of-critical-pedagogy>

Jessifer, C. & Morris, S.M. (2020, julio 27) Critical Digital Pedagogy. Hybrid Pedagogy Inc. pressbooks.pub, Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://pressbooks.pub/cdpcollection/>

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Praxis](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

Praxis

Enfoque iterativo y reflexivo para tomar acción, un proceso continuo de moverse entre la práctica y la teoría, usando una teoría o algo que has aprendido de una manera práctica y reflexionando sobre la experiencia. La praxis es una síntesis de teoría y práctica en la que cada una informa a la otra.

Una modalidad de la praxis es el aprendizaje experiencial, es decir, la participación estratégica y activa de los estudiantes en contextos en los que aprenden haciendo y reflexionando sobre esas actividades, lo que los faculta para aplicar sus conocimientos teóricos a los proyectos prácticos en una multitud de configuraciones dentro y fuera del salón de clase. Hay diversos modelos de diseño para el aprendizaje experiencial, entre ellos: el laboratorio, taller o estudio; el aprendizaje basado en la resolución de problemas; e aprendizaje basado en casos; el aprendizaje basado en proyectos; el aprendizaje reflexivo basado en la investigación; las pasantías o internados; y el aprendizaje cooperativo en entornos laborales y comunitarios, entre otros.

Referencia(s): Bates, D. A. W. (s.f.). 3.6 Aprendizaje experiencial: Aprender haciendo. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://pressbooks.pub/cead/chapter/3-6-aprendizaje-experiencial-aprender-haciendo-2/>

Cambridge Dictionary (s.f.) Praxis. Cambridge. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/praxis>

IGI Global (s.f.) What is Praxis. InfoScipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.igi-global.com/dictionary/the-power-of-praxis/23190>

Recurso(s) recomendado(s): Masi, A. (2008). El concepto de praxis en Paulo Freire. CLACSO. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1605.dir/6Masi.pdf>

Wikipedia (2023, julio 18). Praxis. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Praxis_\(process\)&oldid=1165941608](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Praxis_(process)&oldid=1165941608)

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

Preservación digital

Conjunto de principios, políticas, estrategias y acciones específicas que tienen como fin asegurar la estabilidad física y tecnológica de los datos, la permanencia y el acceso de la información de los documentos digitales y proteger el contenido intelectual de los mismos por el tiempo que se considere necesario. La preservación digital se refiere además a todas las acciones necesarias para garantizar el acceso continuo a los materiales digitales más allá de los límites de los fallos o de los cambios tecnológicos y organizativos de los medios de difusión.

Referencia(s): Archivo General de la Nación de Colombia. (2018). Fundamentos de preservación digital a largo plazo. Archivo General. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://www.archivogeneral.gov.co/caja_de_herramientas/docs/6.%20preservacion/DOCUMENTOS%20TECNICOS/FUNDAMENTOS%20PRESERVACION%20DIGITAL%20LARGO%20PLAZO.pdf

Digital Preservation Coalition (s.f.). What is digital preservation? DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpconline.org/digipres/what-is-digipres>

Recurso(s) recomendado(s): Blanco, J. (2023, marzo 8-10). Una introducción a la preservación digital. Google Sites. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://sites.google.com/view/intropresdig/home/material-de-apoyo>

Digital Preservation Coalition (2015).. Creating digital materials—Digital preservation handbook. DPC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpconline.org/handbook/organisational-activities/creating-digital-materials>

DPOE-N (s.f.). Digital preservation resource guide. DPOE-N. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.dpoe.network/digital-preservation-resource-guide/>

UNESCO & PERSIST (2021, mayo). Directrices UNESCO/PERSIST sobre selección del patrimonio digital para su conservación a largo plazo, Segunda edición. IFLA. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/1390/1/UNESCO%20PERSIST%20sobre%20selecci%C3%B3n%20del%20patrimonio%20digital%20para%20su%20conservaci%C3%B3n%20a%20largo%20plazo%20-%202nd%20edici%C3%B3n.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Curaduría digital](#)

Prosumer

Un *prosumidor* o, en inglés, *prosumer*, es un individuo que consume y produce; el término es una fusión de las palabras “productor” y “consumidor” y fue acuñado por el escritor futurólogo norteamericano Alvin Toffler, quien lo mencionó en su libro *The Third Wave* de 1980. Aunque históricamente se ha utilizado en ámbitos muy diferentes, en el mundo de la tecnología digital se refiere al usuario que es a la vez consumidor y creador de contenidos en sitios web y redes sociales.

El avance tecnológico y el aumento de la participación de los usuarios desdibujan la línea entre las actividades de producción y consumo, y el consumidor se convierte en un “prosumidor”: el término *prosumer* forma parte de un diálogo emergente sobre cómo la tecnología sirve a las personas. Si bien el consumidor suele ser un receptor pasivo de la tecnología, un prosumidor participa activamente en su creación, promoción y mejora, ayudando a moldear el uso de las tecnologías o involucrarse en los productos y servicios que se le brindan. De este modo, el prosumidor es un actor clave en la economía digital, donde la colaboración y la co-creación son fundamentales.

Referencia(s): Arimetrics (2022). Qué es Prosumidor. Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/prosumidor>

Gilibets, L. (2023, junio 26). El prosumidor: cómo es y cómo se comporta. Iebschool. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.iebschool.com/blog/prosumidor-marketing-digital/>

Rouse, M. (2013, octubre 25). What Does Prosumer Mean? Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/29581/prosumer>

Wikipedia (2023, julio 5). Prosumer. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer>

Recurso(s) recomendado(s): Toffler A. (1980). *The Third Wave* (1st ed.). William Morrow and Company, Inc. Recuperado el 8 de

agosto de 2023, de:

https://ia801301.us.archive.org/26/items/TheThirdWave-Toffler/The-Third-Wave_-_Toffler.pdf

Wikibooks (2021, abril 26). Perspectives in Digital Culture/The Prosumer Society. Wikibooks.

Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

https://en.wikibooks.org/wiki/Perspectives_in_Digital_Culture/The_Prosumer_Society

Término(s) relacionado(s): [Brecha digital](#)

[Web 2.0](#)



Loading...





Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada (conocida en inglés como *Augmented Reality* o AR) es un término que se utiliza para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por éste. El dispositivo, o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, hacen que una parte virtual aparezca en la realidad. De esta manera los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.

La *realidad aumentada* (AR) y la *realidad virtual* (VR) se diferencian principalmente por los dispositivos que requieren y el grado de inmersión de la experiencia generada: AR usa una configuración del mundo real, mientras que VR es completamente virtual; los usuarios de AR pueden controlar su presencia en el mundo real, mientras que los usuarios de VR están controlados por el sistema; VR requiere un dispositivo de auriculares, casco y/o gafas, mientras que AR se puede acceder con un teléfono o tableta inteligente; y AR amplía tanto el mundo virtual como el real, mientras que VR sólo amplía una realidad ficticia.

Referencia(s): Google (s.f.). Google AR & VR | Home. Google AR & VR. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://arvr.google.com/>

Sheldon, R. (s.f.). What is virtual reality? TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality>

Tulane University (s.f.). What's the difference between AR and VR? Tulane School of Professional Advancement. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>

University of Toronto (s.f.). What is virtual reality? University of Toronto. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=607624&p=4938314>

Wikipedia (2023, julio 5). Realidad aumentada. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Realidad_aumentada&oldid=152277469

Recurso(s) recomendado(s): Fernandez, P. (2017), "Through the looking glass: envisioning new library technologies" Adopting augmented reality: trends and updates", Library Hi Tech News, Vol. 34 No. 9, pp. 1-5. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.1108/LHTN-09-2017-0064>

Heater, B. (2023, May 31). A brief history of VR and AR. TechCrunch. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://techcrunch.com/2023/05/31/a-brief-history-of-vr-and-ar/>

Kazanidis, I., Terzopoulos, G., Tsinakos, A., Georgiou, D., Karampatzakis, D., Georgiou, D., & Karampatzakis, D. (2022). Innovative Cultural Experience (ICE), an Augmented Reality system for promoting cultural heritage. Proceedings of the 26th Pan-Hellenic Conference on Informatics, 254–260. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.1145/3575879.3576001>

Término(s) relacionado(s): [Interactividad](#)

[Realidad Virtual](#)

Realidad Virtual

La Realidad Virtual (conocida en inglés como *Virtual Reality* o VR) es un entorno 3D simulado que permite a los usuarios explorar e interactuar con un entorno virtual en 360 grados, colocando al usuario dentro del entorno virtual para brindar una experiencia inmersiva. Cuanto más profundamente los usuarios puedan sumergirse en un entorno de realidad virtual, y bloquear su entorno físico, más podrán suspender su incredulidad y aceptarla como real, incluso si es de naturaleza fantástica. Para lograr esa sensación de presencia verosímil el entorno se genera usando hardware y software de computadora; el usuario utiliza un auricular, casco o gafas de realidad virtual que lo aíslan y “transportan” a un mundo alternativo al eliminar la visión del mundo real y proporcionar píxelaje de video a cada ojo, lo que produce un efecto de profundidad de campo visual. El usuario también puede utilizar guantes o sensores para simular interacción táctil con el entorno virtual. Estos dispositivos son compatibles con sensores de cabeza y cuerpo utilizados para conectar el mundo virtual con lo que el usuario está viendo.

La *realidad virtual* (VR) y la *realidad aumentada* (AR) se diferencian principalmente por los dispositivos que requieren y el grado de inmersión de la experiencia generada: AR usa una configuración del mundo real, mientras que VR es completamente virtual; los usuarios de AR pueden controlar su presencia en el mundo real, mientras que los usuarios de VR están controlados por el sistema; VR requiere un dispositivo de auriculares, casco y/o gafas, mientras que AR se puede acceder con un teléfono o tableta inteligente; y AR amplía tanto el mundo virtual como el real, mientras que VR sólo amplía una realidad ficticia.

Referencia(s): Google (s.f.). Google AR & VR | Home. Google AR & VR. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://arvr.google.com/>

Sheldon, R. (s.f.). What is virtual reality? TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality>

Tulane University (s.f.). What's the difference between AR and VR? Tulane School of Professional Advancement. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>

University of Toronto (s.f.). What is virtual reality? University of Toronto. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=607624&p=4938314>

Wikipedia (2023, julio 5). Realidad aumentada. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Realidad_aumentada&oldid=152277469

Recurso(s) recomendado(s): Fernandez, P. (2017), "'Through the looking glass: envisioning new library technologies" Adopting augmented reality: trends and updates", Library Hi Tech News, Vol. 34 No. 9, pp. 1-5. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.1108/LHTN-09-2017-0064>

Heater, B. (2023, May 31). A brief history of VR and AR. TechCrunch. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://techcrunch.com/2023/05/31/a-brief-history-of-vr-and-ar/>

Kazanidis, I., Terzopoulos, G., Tsinakos, A., Georgiou, D., Karampatzakis, D., Georgiou, D., & Karampatzakis, D. (2022). Innovative Cultural Experience (ICE), an Augmented Reality system for promoting cultural heritage. Proceedings of the 26th Pan-Hellenic Conference on Informatics, 254–260. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.1145/3575879.3576001>

Término(s) relacionado(s): [Interactividad](#)

[Realidad Aumentada](#)

Recursos Educativos Abiertos

Los recursos educativos abiertos (conocidos en inglés como Open Educational Resources, u *OER*) son recursos de enseñanza, aprendizaje e investigación que son libres de costos y barreras de acceso, y que también cuentan con permiso legal para uso abierto. Generalmente, este permiso se otorga mediante el uso de una licencia abierta (por ejemplo, las licencias Creative Commons) que respeta los derechos de propiedad intelectual del propietario de los derechos de autor y proporciona permisos que otorgan al público los derechos de acceso, reutilización, reorientación, adaptación y redistribución de materiales educativos en cualquier momento y en cualquier lugar.

Los permisos "abiertos" generalmente se definen en términos de las "5 R": los usuarios son libres de *retener, reutilizar, revisar, mezclar y redistribuir* estos materiales educativos.

Los recursos educativos abiertos son la base de la *Educación Abierta*, que abarca recursos, herramientas y prácticas que están libres de barreras legales, financieras y técnicas y pueden usarse, compartirse y adaptarse completamente en el entorno digital. La *Recomendación sobre los REA*, adoptada por la Conferencia General de la UNESCO en su 40ª reunión el 25 de noviembre de 2019, es el primer instrumento normativo internacional que abarca el ámbito de los materiales y tecnologías educativos con licencia abierta para la educación.

Referencia(s): DLOC (s.f.). Open Education. dLOC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://dloc.domains.uflib.ufl.edu/oer/>

UNESCO (s.f.). Los Recursos Educativos Abiertos. UNESCO. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>

Recurso(s) recomendado(s): OER Commons. (s.f.). OER Commons. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://oercommons.org/>

UNESCO (2019, noviembre 25). Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA). UNESCO. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Brecha digital](#)

[Creative Commons](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Uso Justo](#)



SEO (Search Engine Optimization)

SEO son las siglas en inglés de *Search Engine Optimization* u “optimización de motores de búsqueda”, es decir, el proceso de influir a la visibilidad de un sitio web o una página web en los resultados de un motor de búsqueda (como Google, Safari, Firefox, entre otros) para que se muestren en las primeras posiciones cuando alguien realiza una determinada consulta. Los buscadores se guían por algoritmos, que son los que determinan qué páginas son más o menos relevantes. En esto juegan un papel imprescindible tanto los aspectos técnicos (tales

como los metadatos, los títulos, la meta descripción, el mapa de sitio, las etiquetas de encabezado de las páginas y las URLs amigables) como los contenidos (que sean útiles y relevantes para los usuarios). En general, cuanto antes y con mayor frecuencia un sitio web aparece en la lista de resultados de búsqueda, recibirá más visitantes. Dado que los algoritmos utilizados por los buscadores para analizar los sitios web van cambiando, los criterios de SEO también se actualizan con el paso del tiempo, lo que nos requiere que actualicemos periódicamente nuestras páginas y sitios web.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) SEO. Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/seo>

Definición.de (s.f.) SEO. Definicion.de. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://definicion.de/seo/>

Search Engine Land (s.f.). What is SEO —Search engine optimization? Search Engine Land's Guide To All Things Search. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://searchengineland.com/guide/what-is-seo>

Wikipedia (2023, mayo 23). Posicionamiento en buscadores. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://es.wikipedia.org/wiki/Posicionamiento_en_buscadores

Recurso(s) recomendado(s): Centro de la Búsqueda de Google (s.f.). Guía de optimización en buscadores (SEO) para principiantes. Google for Developers. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/seo-starter-guide?hl=es>

Institut de Formació Contínua-IL3 (2022, marzo 31). ¿Qué es el SEO? Blog IL3 - UB. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.il3.ub.edu/blog/que-es-el-seo/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Arquitectura de la Información](#)

[Mapa de sitio](#)

[Metadatos](#)

Shareware

El *shareware* es una modalidad de distribución de software propietario, en la que el usuario puede evaluar de forma gratuita el producto, pero con limitaciones en el tiempo de uso o en algunas de las formas de uso. Shareware señala que el programa es de evaluación, esto es, que tiene un límite de usos, tiempo de empleo y funcionalidades. Algunas de las ventajas del shareware incluyen que se encuentran fácilmente en internet para descarga libre, que el usuario no tiene que realizar ningún desembolso para instalar o utilizar el programa, y que muchas veces tienen una funcionalidad suficiente sin necesidad de pasar a la versión de pago. Algunos de los inconvenientes del shareware incluyen restricciones o baja calidad en sus funcionalidades, menos seguridad ante virus informáticos, dependencia total de la empresa creadora del programa y que, al no realizar un desembolso por el software, no se garantiza apoyo técnico para el mismo. Los programas shareware se distribuyen con el objetivo de que, tras la prueba, los usuarios adquieran la versión de pago para obtener la última versión del programa con todas sus funcionalidades y sin limitaciones.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.). Qué es Shareware. Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/shareware>

CCFP Rosario (s.f.). Descubriendo la diferencia entre software shareware y freeware: ¡todo lo que necesitas saber!. ccfp rosario. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://ccfprosario.com.ar/cual-es-la-diferencia-entre-software-shareware-y-freeware/>

Wikipedia (2022, septiembre 12). Shareware. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shareware&oldid=145920394>

Recurso(s) recomendado(s): GNU (s.f.). Categorías de software libre y software que no es libre. GNU. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

QuestionPro (s.f.) What is software evaluation & how to evaluate it effectively. QuestionPro. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.questionpro.com/blog/software-evaluation/>

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Software

El software es un conjunto de reglas o programas que dan instrucciones a una computadora para que realice tareas específicas. Su complejidad puede variar desde un simple programa de edición de textos hasta complejos sistemas informáticos que controlan infraestructuras críticas en sectores como la salud, seguridad y transportación. El software se puede clasificar en términos generales en dos tipos principales: *software de sistema* y *software de aplicación*. El software de sistema supervisa y controla el hardware de la computadora, mientras que el software de aplicación está diseñado para que los usuarios completen tareas específicas.

La interacción entre el software y el hardware hace operativo una computadora (o dispositivos similares): el software envía instrucciones que el hardware ejecuta, haciendo posible su funcionamiento.

“Software” es una palabra proveniente del inglés, que en español no posee una traducción oficial, por lo cual se la utiliza asiduamente sin traducir y así fue admitida por la Real Academia Española; aunque puede no ser estrictamente lo mismo, suele sustituirse por expresiones tales como *programas* (informáticos) o *aplicaciones* (informáticas).

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) ¿Qué es software? Arimetrics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/software>

Moes, T. (2023, junio). What is Software? Everything You Need to Know (2023). Software Lab. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://softwarelab.org/blog/what-is-software/>

Wikipedia (2023, julio 21) Software. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Recurso(s) recomendado(s): Braden, A. (1996, septiembre 1). What is Software? (Definition & meaning). Webopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.webopedia.com/definiciones/software/>

CHM (s.f.) Make software, change the world!. CHM computer history museum. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.computerhistory.org/makesoftware/>

manjeetks007 (s.f.). Software and its Types. GeeksforGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/software-and-its-types/>

Rosencrance, L. (s.f.) Software. TechTarget. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/software>

Término(s) relacionado(s): [Freeware](#)

[Hardware](#)

[Shareware](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Software libre

“Software libre” (“*free software*”) es aquel que se ofrece con autorización para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo y/o distribuirlo, ya sea con o sin modificaciones, gratuitamente o mediante pago. En particular, esto significa que el código fuente debe estar disponible. En términos generales, significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. En este sentido, el “software libre” es una cuestión de libertad, no de precio.

Todo el software libre es de código abierto, pero no todo el software de código abierto es software libre.

Referencia(s): GNU (s.f.). Categorías de software libre y software que no es libre. GNU. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

GNU (s.f.). What is free software? GNU. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>

Saxena, M. (2021, diciembre 1). Opensource Software vs Free Software vs Freeware Software. knoldus. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://blog.knoldus.com/opensource-software-vs-free-software-vs-freeware-software/>

Recurso(s) recomendado(s): Free Software Foundation (s.f.). Free software is software that gives you the user the freedom to share, study and modify it. We call this free software because the user is free. Free Software Foundation. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.fsf.org/about/what-is-free-software>

GNU (s.f.). Frequently asked questions about the gnu licenses—Gnu project—Free software foundation GNU. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.gnu.org/licenses/gpl-faq.html>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software propietario](#)

Software propietario

El software propietario, privativo o no libre (en contraposición al *software libre*) es el software del cual no existe una forma libre de acceso a su código fuente, el cual se encuentra sólo a disposición de su desarrollador y no se permite su libre modificación, adaptación o incluso lectura por parte de terceros. Esto significa que el software propietario está protegido por derechos de autor, patentes y otras formas de propiedad intelectual que impiden

su uso y distribución sin la autorización previa del propietario. Se suele dar por sentado que un software de tipo propietario es de un ente privado que busca rentabilidad directa en él, pero existen casos en que la persona o empresa desarrolladora del software no da acceso al código fuente del software pero permite que su uso sea gratuito (aunque no libre).

Referencia(s): Llamas, J. (2020, diciembre 1). Software propietario. Economipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://economipedia.com/definiciones/software-propietario.html>

Martínez, E. (2023). Qué es el software propietario y las ventajas de usarlo en nuestra empresa. Thinking for Innovation. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.iebschool.com/blog/software-propietario-digital-business/>

Wikipedia (2023, julio 15). Software propietario. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_propietario&oldid=152483595

Recurso(s) recomendado(s): BBC (s.f.). Ethical, legal, cultural and environmental concerns. BBC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zhx26yc/revision/11>

Reimer, J., & Open Source Alternative To (2022). *Open Source Alternative To*. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.opensourcealternative.to/>

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

SSL Keys

El protocolo SSL/TLS (*“Secure Socket Layers/Transport Layer Security”*) utiliza un par de claves (*“keys”*), una privada y otra pública, para autenticar, proteger y administrar conexiones seguras. Estas claves son un par de archivos de texto vinculados y se crean juntos como un par cuando creas una solicitud de firma de certificado (CSR, por sus siglas en inglés). SSL funciona haciendo que una clave del par (la *“clave pública”* o *“public key”*) sea conocida por el mundo exterior, mientras que la otra (la *“clave privada”* o *“private key”*) sigue siendo un secreto que solo tú conoces. Las claves privadas juegan un papel fundamental en los certificados digitales, sirviendo como piedra angular de la comunicación segura en línea. La clave pública, por el contrario, se distribuye lo más ampliamente posible: se incluye como parte de tu certificado SSL y funciona junto con tu clave privada para asegurarse de que tus datos estén encriptados, verificados y no manipulados durante el transporte. Cualquier persona con acceso a tu clave pública puede verificar que tu mensaje sea auténtico sin tener que conocer tu clave privada secreta. SSL es un ejemplo de encriptación asimétrica y utiliza estrategias matemáticas para facilitar el uso de su par de claves juntas por motivos de seguridad: es prácticamente imposible que alguien rompa tu encriptación conociendo solo tu clave pública.

Referencia(s): SSL (s.f.). Claves privadas y públicas SSL.com. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.ssl.com/es/art%C3%ADculo/claves-privadas-y-p%C3%BAblicas/>

Wikipedia (2023, julio 25). Transport Layer Security. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://en.wikipedia.org/wiki/Transport_Layer_Security#

Recurso(s) recomendado(s): Purdue University. (s.f.). Creating and Using SSH Keys in Windows. Purdue University. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.purdue.edu/science/scienceit/ssh-keys-windows.html>

Purdue University. (s.f.). Creating keys for use with SSH in MacOS and in Linux. Purdue University. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.purdue.edu/science/scienceit/ssh-keys-unix.html>

Término(s) relacionado(s): [API](#)



TICs

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC o TICs) son herramientas tecnológicas empleadas en la transmisión, procesamiento, manipulación y almacenamiento de información. Se considera que las TICs contemporáneas se han desarrollado en dos grandes oleadas: la era de los medios de comunicación masiva, iniciando con la invención e implementación del telégrafo y continuando con el desarrollo avanzado de la comunicación telefónica y las transmisiones radiales y televisivas; y la actual era digital, donde el rápido avance de la electrónica y la aparición de internet han permitido el desarrollo de dispositivos potentes y sofisticados, capaces de recibir y compartir información en tiempo real. Hoy día, las TICs son el resultado de poner en interacción la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación, con el objetivo de facilitar la creación, recopilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información.

Referencia(s): Belloch Ortí, C. (s.f.). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.). Universidad de Valencia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Concepto ABC (s.f.). TICs. ConceptoABC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://conceptoabc.com/tics/>

Jiménez Bermejo, D. (2020, marzo 1). Tecnologías de la información y comunicación (TIC). Economipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://economipedia.com/definiciones/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic.html>

Southern New Hampshire University (2021, noviembre 10). ¿Qué son las TICs y cuál es su importancia? Southern New Hampshire University . Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://es.snhu.edu/noticias/que-son-las-tics-y-por-que-son-importantes>

Recurso(s) recomendado(s): Rouse, M. (2023, junio 27). Information and Communication Technology (ICT). Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.techopedia.com/definition/24152/information-and-communications-technology-ict>

United Nations. (s.f.). Information and communication technologies (ICTs). United Nations. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.un.org/development/desa/socialperspectiveondevelopment/issues/information-and-communication-technologies-icts.html>

Wikipedia (2023, junio 18). Tecnologías de la información y la comunicación. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

Término(s) relacionado(s): [Hardware](#)

[Software](#)

Transdisciplinario

La *transdisciplinariedad* es una estrategia de investigación que cruza los límites disciplinarios e integra saberes y recursos de diversos trasfondos para definir y tratar problemas complejos desde perspectivas múltiples, con miras a generar nuevos conocimientos. Tiene como intención superar la fragmentación del conocimiento, más allá del enriquecimiento de las disciplinas con diferentes saberes (*multidisciplina*) y del intercambio epistemológico y de métodos de investigación de los saberes (*interdisciplina*).

La investigación transdisciplinaria se caracteriza por la inclusión de las diversas partes interesadas en la definición de los objetivos y estrategias de investigación para incorporar mejor la difusión del aprendizaje producido por la investigación. La colaboración entre las partes interesadas se considera esencial, no solo a nivel de colaboración académica o disciplinaria, sino a través de la colaboración activa con las personas afectadas por la investigación y las partes interesadas de la comunidad. Se promueve y se ejerce una democracia desde el diálogo activo con los recursos participantes de la investigación. Estos participantes cuentan con un amplio espectro de conocimientos propios que surgen de sus experiencias en el campo bajo estudio. Estas ideas y experiencias contienen importantes datos y son fuente vital para el análisis de hallazgos y futura información a divulgarse. La información y nuevos conocimientos producto de una investigación transdisciplinaria cuentan con una base fuerte, ya que corresponden a un contexto preciso y actual.

De esta manera, la colaboración transdisciplinaria se vuelve excepcionalmente capaz de involucrarse con diferentes formas de conocer el mundo, generar nuevos conocimientos y ayudar a las partes interesadas a comprender e incorporar los resultados o lecciones aprendidas por la investigación.

Referencia(s): Pérez Matos, N. E., & Setién Quesada, E. (2008, octubre). La interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en las ciencias: Una mirada a la teoría bibliológico-informativa. ACIMED, 18(4). Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1024-94352008001000003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Universidad de Puerto Rico, recinto Río Piedras (2017, enero 23). Si te preguntas ¿Qué es investigación transdisciplinaria? Desde el CEA te presentamos cinco (5) características principales para conocer este tipo de investigación. Centro para la Excelencia Académica. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://cea.uprrp.edu/si-te-preguntas-que-es-investigacion-transdisciplinaria-desde-el-cea-te-presentamos-cinco-5-caracteristicas-principales-para-conocer-este-tipo-de-investigacion/>

Wikipedia (2023, julio 15). Transdisciplinarity. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Transdisciplinarity&oldid=1165500532>

Recurso(s) recomendado(s): Ramchandani, J. (2017, enero 24). What is 'transdisciplinary'? Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://welearnwegrow.medium.com/what-is-transdisciplinary-13c16eacf57d>

Russell, A. W., Wickson, F., & Carew, A. L. (2008). Transdisciplinarity: Context, contradictions and capacity. *Futures*, 40 (5), Pp. 460–472. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://doi.org/10.1016/j.futures.2007.10.005>

University of Dayton (s.f.). What does “transdisciplinary” mean? University of Dayton. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://udayton.edu/el/aboutoel/_images/transdisciplinary-definition.pdf

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

Transmedia

La *transmedia* es una estrategia narrativa digital en que se cuentan varias historias autónomas que son parte de una narración más grande y están dentro de un mismo universo. Cada historia es completa en sí misma, pero muchas de ellas expanden el conocimiento sobre el tema central. Las historias se desarrollan a través de múltiples medios, soportes y plataformas con el objetivo de procurar diferentes “puntos de entrada”, los cuales tienen vida propia e independiente, por lo que pueden consumirse por separado. La transmedia requiere la participación/interactividad por parte del usuario, ya sea mínima (por ejemplo, eligiendo los itinerarios de lectura/consumo), o mayor (interviniendo en la producción de las narrativas, mediante inmersión con *newsgames* o realidad virtual, entre otros). La narrativa transmedia se esfuerza en prolongar la interacción por parte de sus usuarios, proveyendo historias distintas en distintas formas y en distintos canales; esto promueve que los usuarios pasen más tiempo en el universo narrativo. Los usuarios se consideran co-creadores de la historia. El término “*transmedia storytelling*” fue acuñado por el académico estadounidense (especialista en medios de comunicación) Henry Jenkins en 2003.

Referencia(s): Flores, K. (2019, febrero 22). Multimedia, hipermedia, crossmedia, ¿transmedia? uic.mx. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uic.mx/multimedia-transmedia/>

MediaLab (2021, marzo 1). Periodismo multimedia, transmedia y crossmedia: ¿cuáles son sus principales diferencias? Fundación Periodismo. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://fundacionperiodismo.org/medialabfpp/periodismo-multimedia-transmedia-y-crossmedia-cuales-son-sus-principales-diferencias/>

Moloney, K. (2014, abril 11). Multimedia, crossmedia, transmedia... What's in a name? Transmedia Journalism. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>

Pensado en Transmedia (2018, noviembre 25). Diferencias entre crossmedia, multimedia, hipermedia y transmedia. Pensando en Transmedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://pensadoentransmedia.wordpress.com/2018/11/25/diferencias-entre-crossmedia-multimedia-hipermedia-y-transmedia/>

Recurso(s) recomendado(s): Brea, M. (s.f.). 7 Principios de la narrativa transmedia. EducaLab. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://i.pinimg.com/originals/6c/8d/a2/6c8da2403d7850b31ea76cc52d2c7653.jpg>

Jenkins, H. (2009, diciembre 12). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). HenryJenkins.org. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Término(s) relacionado(s): [Interactividad](#)



Uso Justo

Los derechos de autor son un tipo de protección provista por las leyes nacionales a los creadores de obras originales de autor que estén fijadas en una forma de expresión tangible. Como regla general, se infringe la Ley de Derechos de Autor si se reproduce, se distribuye, se presenta públicamente, se ejecuta y/o se genera obras derivadas de una obra sin el permiso del autor o dueño de los derechos de autor.

En los Estados Unidos y Puerto Rico, este derecho queda sometido a ciertas limitaciones que se establecen en las secciones 107 a la 118 de la Ley de Derechos de Autor (título 17, del código legal de los Estados Unidos). Una de las limitaciones más importantes es la doctrina de “uso justo” (conocida en inglés como “*fair use*”), la cual establece que está permitido utilizar porciones limitadas de una obra, incluidas las citas, con fines tales como comentarios, críticas, reportaje de noticias y para fines educativos y de investigación.

No existen reglas legales que permitan el uso de un número específico de palabras, un cierto número de notas musicales o un porcentaje de una obra. La determinación de si un uso en particular califica como “uso justo” depende de al menos cuatro factores a considerarse (según la Sección 107 de la Ley de Derechos de Autor): (1) el propósito y carácter del uso, incluyendo si tal uso es de naturaleza comercial o para propósitos educativos sin fines de lucro; (2) la clase del derecho de autor de la obra; (3) la cantidad y consistencia de la porción utilizada en relación con el derecho de autor de la obra en su totalidad; y (4) el efecto de su uso sobre el mercado potencial o valor del derecho del autor de la obra.

Hacer mención de la fuente de la cual se obtuvo el material no reemplaza la obligación de haber obtenido la autorización para su uso. La manera más segura de asegurarse que se está haciendo uso justo de materiales de otros es obtener la autorización del dueño del derecho de autor antes de usar una obra.

Referencia(s): Copyright.gov (s.f.). ¿Puedo Usar La Obra de Otra Persona? ¿Alguien Más Puede Usar La Mía? U.S. Copyright Office. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.copyright.gov/espanol/faq/uso-justo.html>

Copyright.gov (s.f.). U.S. Copyright Office Fair Use Index. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.copyright.gov/fair-use/>

Digital Humanities Toolkit (s.f.). Copyright and Digital Projects. Digital Humanities Toolkit.
Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/media/copyright/>

Recurso(s) recomendado(s): ALA (s.f.). Checklist for fair use. ALA. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.ala.org/advocacy/sites/ala.org.advocacy/files/content/copyright/FairUseChecklist.pdf>

ALA (2018, diciembre 3). Copyright Tools. American Library Association. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<http://www.ala.org/advocacy/copyright-tools>

Brewer, M. & ALA (2008). Fair Use Evaluator. Library Copyright. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://librarycopyright.net/resources/fairuse/index.php>

Digital Humanities Toolkit (s.f.). Copyright and Digital Projects. Digital Humanities Toolkit.
Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/media/copyright/>

Fordham University Libraries (s.f.) Digital Humanities: Copyright & Digital Projects. Fordham University. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://fordham.libguides.com/DigitalHumanities/Copyright>

Library of Congress (s.f.). U.S. Copyright Office Guide on Common Copyright Issues for Librarians. Library of Congress. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://guides.loc.gov/copyright-for-librarians>

Término(s) relacionado(s): [Atribución](#)

[Creative Commons](#)

[Humanidades Digitales](#)

UX

La *experiencia del usuario* (en inglés, “user experience” o *UX*), es el término utilizado para describir todos los aspectos del diseño de las condiciones para la experiencia del usuario al interactuar con un producto, sistema, servicio, entorno o instalación. Las percepciones y respuestas de los usuarios incluyen las emociones, creencias, preferencias, percepciones, comodidad, comportamientos y logros de los usuarios que ocurren antes, durante y después del uso. La experiencia del usuario es una consecuencia de la imagen de marca, la presentación, la funcionalidad, el rendimiento del sistema, el comportamiento interactivo y las capacidades de asistencia de un sistema, producto o servicio. También resulta del estado interno y físico del usuario resultante de experiencias previas, actitudes, habilidades, capacidades y personalidad; y del contexto de uso.

Para que haya una experiencia de usuario significativa y valiosa, la información presentada debe ser útil (el contenido debe ser original y satisfacer una necesidad), usable (el sitio web debe ser fácil de usar), deseable (la imagen, la identidad, la marca y otros elementos de diseño se utilizan para evocar emoción y aprecio), localizable (el contenido debe ser navegable y localizable en el sitio y fuera del sitio web), accesible (el contenido debe ser accesible para las personas con diversidad funcional) y creíble (los usuarios deben confiar y creer en la información provista).

Referencia(s): Interaction Design Foundation (s.f.). User Experience (UX) Design. Interaction Design Foundation. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

Ministry of Economy and Finance (s.f.) Usability Glossary. MOU s.a. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
http://www.northernperiphery.eu/files/archive/Downloads/Events_Library/Thematic_and_Training_Events/2009/Project_Websites_Workshop_22_April/usability_glossary.pdf

Online Browsing Platform (OBP) (s.f.). ISO 9241-210:2019(en)
Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>

Usability.gov (s.f.) User Experience Basics. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>

Recurso(s) recomendado(s): Hassenzahl, M. (s.f.). 3. User Experience and Experience Design. Interaction Design Foundation. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[GUI](#)

[Interactividad](#)



VR

[Véase [Realidad Virtual](#)]



Web

La Web, también denominada formalmente “World Wide Web” (www o W3), es una red de contenido a la que se accede a través de Internet. Dicho contenido está formateado en páginas web estructuradas en lenguaje HTML y se accede a través del protocolo HTTP, que es una capa sobre el protocolo TCP. La World Wide Web fue diseñada originalmente en 1989 por el científico informático de origen británico Tim Berners-Lee mientras trabajaba en la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN, por sus siglas en francés).

Referencia(s): CERN (s.f.). The birth of the web. CERN. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://home.web.cern.ch/science/computing/birth-web>

Geeks for geeks (s.f.). What’s difference between the internet and the web ? GeeksforGeeks.
Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.geeksforgeeks.org/whats-difference-internet-web/>

Rouse, M. (2020, agosto 18). World Wide Web. Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.techopedia.com/definition/5217/world-wide-web-www>

Recurso(s) recomendado(s): CERN (s.f.). About this project | Restoring the first website. CERN. Recuperado el 8 de agosto de

2023, de: <https://first-website.web.cern.ch/first-website/>

Turkel, W. J., & Crymble, A. (2012, julio 17). Para entender páginas web y HTML. Programming Historian. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://programminghistorian.org/es/lecciones/ver-archivos-html>

W3C (s.f.) A Little History of the World Wide Web. W3C. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.w3.org/History.html>

W3C (s.f.) Web Standards. W3C. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:

<https://www.w3.org/standards/>

Término(s) relacionado(s): [Internet](#)

[Web 2.0](#)

Web 2.0

El término Web 2.0 se refiere a la etapa de desarrollo de portales de internet que estamos viviendo, en la cual internet se convierte en una plataforma, con una arquitectura que propicia la participación de los usuarios, basada en portales que proveen servicios o el software que dependen de los usuarios para generar contenidos. Es una evolución de Internet: de ser predominantemente un canal de comunicación unidireccional estático, a convertirse en una plataforma dinámica e interactiva que ahora permite a los usuarios interactuar con el contenido de varias maneras. Más que una tecnología, La Web 2.0 es un conjunto de principios y prácticas enfocadas en la oferta de servicios, la producción colaborativa y la personalización de recursos de información.

El término "2.0" proviene de la industria del software, donde las nuevas versiones de los programas se etiquetan con un número de versión incremental. Al igual que el software, la nueva generación de la Web incluye nuevas características y funcionalidades que no estaban disponibles en el pasado. Web 2.0 básicamente se refiere a la transición de páginas Web HTML estáticas a una Web más dinámica. En su mayoría, los usuarios de la web en su primera etapa simplemente navegaban por la web en busca de información y no interactuaban con los sitios en términos de devolución de datos generados por los usuarios. Con la expansión de la Web 2.0, los sitios web se han vuelto más intuitivos y ricos en funciones, lo que permite a los usuarios contribuir con su propio contenido, compartir y colaborar con otros, y participar en comunidades en línea y redes sociales, todo esto generando una experiencia más personalizada.

El término Web 2.0 fue acuñado en 1999 por la diseñadora web (experta en UX) estadounidense Darcy DiNucci, con la publicación de su artículo titulado "Fragmented Future" en la revista *Print*, en el que introdujo por primera vez el término. En 2004, la editorial de tecnología e informática O'Reilly Media organizó la primera Conferencia Web 2.0 (moderada por el autor y editor estadounidense Tim O'Reilly y el periodista y empresario estadounidense John Battelle) a través de la cual se popularizó el término Web 2.0. En 2005, O'Reilly publicó una entrada en su blog, titulada "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", la cual se ha convertido en un texto icónico en el que se desglosan las características principales de la Web 2.0.

Referencia(s): Beal, V. (2006, mayo 26). Web 2.0. Webopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.webopedia.com/definiciones/web-2-point-0/>

DiNucci, D. (1999, abril). Web 2.0. Web Design Museum. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de:
<https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history/web-2-0-1999>

Hall, H. (2023, agosto 7). Web 2.0 Explained: Everything You Need To Know. HC. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://history-computer.com/web-2-0/>

Lobato Vico, M. (2009). Los principios económicos detrás de internet. Las Palabras de Amaya. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Lobato-Vico/publication/309732978_Los_principios_economicos_detras_de_internet/links/586e876e08ae8fce491c8acf/Los-principios-economicos-detras-de-internet.pdf

O'Reilly, T. (2005, septiembre 30). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Rouse, M. (2020, abril 30). Web 2.0. Techopedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.techopedia.com/definition/4922/web-20>

Wikipedia (2022, agosto 26). Web 2.0 Summit. Wikipedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0_Summit

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M. (2022, octubre 19). *Divulgación digital responsable*. UPR Caribe Digital. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/difusion-dh/>

DiNucci, D. (s.f.). Fragmented Future. Design and NewMedia. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: http://www.darcyd.com/fragmented_future.pdf

Sharma, M. (2023, julio 2). Difference Between Web 1.0, Web 2.0, and Web 3.0. GeeksForGeeks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://www.geeksforgeeks.org/web-1-0-web-2-0-and-web-3-0-with-their-difference/>

Software Development Community (2019, febrero 25). Web 2.0: An Introduction. Medium. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://medium.com/@SoftwareDevelopmentCommunity/web-2-0-an-introduction-8230eb8fa6ce>

Strickland, J. (s.f.). How Web 2.0 Works. HowStuffWorks. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de: <https://computer.howstuffworks.com/web-20.htm>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Diseño Web](#)

[Interactividad](#)

[Internet](#)

[UX](#)

[Web](#)



Loading...



Y

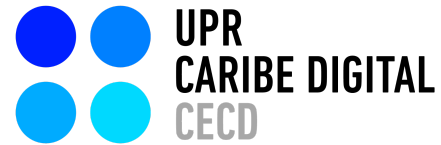
Loading...



Z

Loading...





Este documento fue creado en el 2023
por la Académica Residente (2022-2023 *Digital Humanities Fellow*), **Prof. Mila Aponte-González**
y la asistente de investigación **S. Sahir Santiago-Díaz**.

Su uso está protegido bajo una
[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Colaboradorxs 2023-2024:



Colaboradorxs 2024-2025:

