

# GLOSARIO DE TÉRMINOS DE ADSL E INTERNET.

<b>ACS</b>	(Access Control List). Es una tabla que le dice a un sistema los derechos de acceso que cada usuario posee para un objeto determinado, como directorios, ficheros, puertos, etc. Técnicas para limitar el acceso a los recursos según la información de autenticidad y las normas de acceso.
<b>ADSL</b>	(Asymmetric Digital Subscriber Line). Este sistema permite transmitir información en formato digital a través de las líneas normales de teléfono.
<b>Ancho de Banda</b>	Número máximo de datos que pueden circular por un camino (línea ADSL) en un tiempo determinado (segundos)
<b>Agente</b>	En el modelo cliente/servidor, es la parte del sistema que facilita el intercambio de la información entre el cliente y el servidor.
<b>ARP</b>	(Address Resolution Protocol) Protocolo de resolución de dirección. Protocolo usado por una computadora para correlacionar una dirección IP con una dirección de hardware. Las computadoras que llaman el ARP difunden una solicitud a la que responde la computadora objetivo.
<b>ASCII</b>	(American Standard Code of Information Exchange) Estándar aceptado casi mundialmente que recoge 128 caracteres, letras, números y símbolos utilizados en procesadores de textos y algunos programas de comunicaciones. Su principal ventaja es su amplia difusión y aceptación. De hecho, la mayoría de los procesadores de textos presentes en el mercado pueden importar y exportar ficheros a formato ASCII, lo que facilita el intercambio de información entre personas o empresas que no trabajan con la misma aplicación.
<b>ATM</b>	(Asynchronous Transfer Mode). Protocolo orientado a conexiones de alta velocidad para el transporte de varios tipos de tráfico a través de una red. ATM empaqueta los datos en una celda de 53 bytes de longitud fija que se puede intercambiar rápidamente entre conexiones lógicas de una red. El modo de transferencia asíncrona se llama también ATM.
<b>ATU</b>	(ADSL Terminal Unit ). Se denomina ATU-R (ADSL Terminal Unit-Remote) al módem situado en casa del usuario. ATU-C al terminal situado en la central (ADSL Terminal Unit-Central).
<b>Baudio</b>	Unidad de medida utilizada en comunicaciones. Hace referencia al número de intervalos elementales por segundo que supone una señal. Velocidad con que se mide un módem. Es la velocidad de conmutación, o el número de transiciones (cambios de voltaje o de frecuencia) que se realiza por segundo.
<b>Banda Ancha</b>	Característica de cualquier red que permite la conexión de varias redes en un único cable. Para evitar las interferencias en la información manejada en cada red, se utilizan diferentes frecuencias para cada una de ellas. La banda ancha hace referencia también a una gran velocidad de transmisión.
<b>Binario</b>	Se dice que un sistema es binario cuando sólo caben dos posibles resultados o respuestas a un planteamiento determinado. El código binario es la base de la informática, al reducir todas las posibles instrucciones interpretadas por la máquina a un código de unos y ceros (encendido/apagado; si/no) por el que el microprocesador funciona y ejecuta las órdenes introducidas en él.
<b>BIOS</b>	(Basic Input Output System) Pequeño programa que coordina las actividades de los distintos componentes de un ordenador y comprueba su estado. El término se refiere, por lo general, al ROM BIOS en un computador personal, que contiene ciertas partes del sistema operativo.
<b>BIT</b>	Es la unidad de información más pequeña. Puede tener sólo dos valores o estados: 0 ó 1, encendido o apagado. La combinación de estos valores es la base de la informática, ya que los circuitos internos del ordenador sólo son capaces de detectar si la corriente llega o no llega (0 ó 1). Su nombre proviene de la contracción de las palabras «binary» y «digit» (dígito binario).
<b>Bit por segundo (bps)</b>	Razón a la cual pueden transmitirse datos por una red. La cantidad de bits por segundo puede diferir de la razón de baudios puesto que es posible codificar más de un bit en un solo baudio.
<b>Bridge</b>	Aunque se utiliza también el término puente, es bastante usual encontrar la palabra bridge para designar un dispositivo que conecta dos o más redes físicas que utilizan el mismo protocolo de comunicaciones y encamina paquetes de datos entre ambas.
<b>Broadcasting</b>	Existe un solo canal o medio de comunicación, que es compartido por todos los usuarios.
<b>Bug</b>	Error en la codificación de un programa que provoca inconvenientes diversos al usuario.
<b>Byte</b>	Ocho bits que representan un carácter. Unidad básica de información con la que operan los ordenadores.

<b>Cable coaxial</b>	Se usa normalmente en la conexión de redes con topología de Bus como Ethernet y ArcNet. El cable coaxial es más inmune a las interferencias o al ruido que el par trenzado, es también mucho más rígido, por lo que al realizar las conexiones entre redes la labor será más dificultosa. La velocidad de transmisión que podemos alcanzar con el cable coaxial llega sólo hasta 10Mbps, en cambio con el par trenzado se consiguen 100Mbps.
<b>Cable FTP</b>	Cable de par trenzado con pantalla global. En este tipo de cable como en el UTP, sus pares no están apantallados, pero sí dispone de una pantalla global para mejorar su nivel de protección ante interferencias externas. Su impedancia característica típica es de 120 OHMIOS y sus propiedades de transmisión son parecidas a las del UTP. Puede utilizar los mismos conectores RJ45.
<b>Cable STP</b>	Cable de par trenzado apantallado. En este tipo de cable, cada par va recubierto por una malla conductora que actúa de pantalla frente a interferencias y ruido eléctrico. Su impedancia es de 150 Ohm. El nivel de protección del STP ante perturbaciones externas es mayor al ofrecido por UTP. Sin embargo es más costoso y requiere más instalación. La pantalla del STP, para que sea más eficaz, requiere una configuración de interconexión con tierra (dotada de continuidad hasta el terminal), con el STP se suele utilizar conectores RJ49.
<b>Cable UTP</b>	Cable de par trenzado no apantallado. Es el más simple y empleado, sin ningún tipo de pantalla adicional y con una impedancia característica de 100 Ohmios. El conector más frecuente con el UTP es el RJ45, aunque también puede usarse otro (RJ11, DB25,DB11,etc), dependiendo del adaptador de red.
<b>Cookie</b>	(galleta) Cuando se visita una página Web, es posible recibir una Cookie. Este es el nombre que se da a un pequeño archivo de texto, que queda almacenado en el disco duro del ordenador. Este archivo sirve para identificar al usuario cuando se conecta de nuevo a dicha página Web.
<b>Codec</b>	Sistema que permite reducir los problemas planteados por el gran espacio de almacenamiento que ocupan los archivos de vídeo. El Codec se utiliza para comprimir un archivo, para que ocupe el menor espacio posible, y descomprimirlo cuando tiene que ser reproducido.
<b>DHCP</b>	(Dynamic Host Configuration Protocol). Protocolo de configuración dinámica de host. Protocolo que usan los ordenadores para obtener información de configuración. El DHCP permite asignar una dirección IP a un ordenador sin requerir que un administrador lo configure en la base de datos de un servidor.
<b>Dial-up</b>	Conexión a Internet por medio de acceso telefónico a través de un módem (56kb/seg como máximo en la conexión).
<b>Dirección IP</b>	(dirección de protocolo de Internet). La forma estándar de identificar un equipo que está conectado a Internet, de forma similar a como un número de teléfono es único dentro de una red telefónica. La dirección IP consta de cuatro números separados por puntos y cada número es menor de 256; por ejemplo 192.200.44.69. El administrador del servidor Web o su proveedor de servicios de Internet asignará una dirección IP a su equipo.
<b>DMZ</b>	(DeMilitared Zone) Zona Desmilitarizada o zona sin dueño. Una DMZ es la zona física detrás de un servidor de seguridad de Internet y delante de un servidor de seguridad de segundo nivel que protege los sistemas y datos del servidor. En un escenario típico de una aplicación de Internet, la DMZ es la red de área local virtual (VLAN) física en la que se implementan los servidores Web, libre de cortafuegos.
<b>DNS</b>	Es el acrónimo de <i>Domain Name Server</i> (servidor de nombres de dominio). Un servidor de nombres de dominio es un servidor ubicado en Internet que traduce las URLs ( <i>Uniform Resource Locator</i> o localizador uniforme de fuentes) como www.adslayuda.com en direcciones IPs. Muchos ISPs no necesitan que se introduzca esta información en el router. Si está usted utilizando un tipo de conexión de IP estática, entonces puede necesitar introducir una dirección de DNS y una dirección de DNS secundaria específicas para que su conexión funcione adecuadamente. Si su tipo de conexión es dinámica o PPPoE, es muy probable que no necesite introducir una dirección de DNS.
<b>DSL</b>	Significa <i>Digital Subscriber Line</i> o línea digital de abonado. Un módem DSL utiliza sus líneas telefónicas existentes para transmitir datos a altas velocidades.
<b>DSLAM</b>	(Digital Subscriber Line Access MultiPlexer, Multiplexador de Acceso de Línea de Suscriptor Digital) DSLAM es el equipo ubicado en la central telefónica que recoge la parte de datos de nuestra línea telefónica (y de varios cientos o miles de otros abonados) y lo entrega mediante una red ATM al proveedor de servicios de Internet.
<b>Domain Name</b>	Nombre de dominio. Son las denominaciones asignadas a los ordenadores de la red -hosts y routers- que equivalen a su IP address. La correspondencia entre ambos sistemas se lleva a cabo mediante el DNS.
<b>Download</b>	Anglicismo cuyo equivalente en español es bajar. Se trata del proceso mediante el cual se carga un programa a distancia.
<b>EPRAM</b>	(Erasable Programmable ROM) ROM programable y borrable. Se presenta como un circuito integrado normal, pero con una cubierta de cuarzo al vacío de forma que el chip pueda ser alcanzado por las radiaciones ultravioletas. Este tipo de memorias puede mantener memorizada

	la información durante un mínimo de 10 años con una pérdida no superior al 20 por 100. Se borran exponiéndolas durante unos minutos a rayos ultravioletas, que ponen a 0 todas las celdas de la memoria.
<b>EEPROM</b>	(Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) Memoria de sólo lectura programable y borrrable eléctricamente. Chip de memoria que retiene su contenido sin energía. Puede borrarse, tanto dentro del computador como externamente. Por lo general requiere más voltaje para el borrado que el común de +5 voltios usado en circuitos lógicos. Funciona como RAM no volátil, pero grabar en EEPROM es mucho más lento que hacerlo en RAM.
<b>Encapsulado</b>	Técnica en la que la información a enviar se coloca en el área de datos de un paquete o cuadro. Puede encapsularse el paquete de un protocolo en otro (por ejemplo, el ICMP puede encapsularse en IP).
<b>Ethernet</b>	Red de área local (LAN) de medios compartidos desarrollada por Xerox, Digital e Intel. Es el método de acceso LAN que más se utiliza (seguido por Token Ring). Todos los mensajes se diseminan a todos los nodos en el segmento de red. Ethernet conecta hasta 1,024 nodos a 10 Mbps sobre un par trenzado, un cable coaxial y una fibra óptica.
<b>Fast Ethernet</b>	Ethernet de alta velocidad a 100 Mbps (la Ethernet regular es de 10 Mbps).
<b>Fibra óptica</b>	Sistema de transmisión que utiliza fibra de vidrio como conductor de frecuencias de luz visible o infrarrojas. Este tipo de transmisión tiene la ventaja de que no se pierde casi energía pese a la distancia (la señal no se debilita) y que no le afectan las posibles interferencias electromagnéticas que sí afectan a la tecnología de cable de cobre clásica.
<b>Firewall</b>	(Cortafuegos) Es un ordenador o un programa que conecta una red a Internet pero impide el acceso no autorizado desde Internet. Mecanismo que permite que las comunicaciones entre una red local e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de quien los instala. Estos sistemas suelen incorporar elementos que garantizan la privacidad, autenticación, etc., con lo que se impide el acceso no autorizado desde Internet.
<b>Firmware</b>	Software almacenado en memoria. Programas esenciales que permanecen incluso cuando se apaga el sistema. El firmware es más fácil de cambiar que el hardware pero más permanente que el software almacenado en un disco.
<b>Full Duplex</b>	Cualidad de los elementos que permiten la entrada y salida de datos de forma simultánea. El concepto está muy relacionado con el campo de las comunicaciones en vivo a través de la red, ya que indica que se puede, por ejemplo, oír y hablar al mismo tiempo.
<b>FTP</b>	FTP son las siglas de File Transfer Protocol, el nombre del protocolo estándar de transferencia de ficheros. Su misión es permitir a los usuarios recibir y enviar ficheros de todas las máquinas que sean servidores FTP. El usuario debe disponer del software que permita hacer la transferencia (actualmente todos los navegadores, ya disponen de ese software para recibir ficheros). Los ficheros pueden ser documentos, textos, imágenes, sonidos, programas, etc., es decir, cualquier cosa que se pueda almacenar en un fichero o archivo.
<b>Gateway</b>	Pasarela, puerta de acceso. Realiza la conversión de protocolos entre diferentes tipos de redes o aplicaciones. Sirve para, por ejemplo, conectar una LAN de ordenadores personales a una red del tipo Internet.
<b>GNU</b>	Licencia Pública General. Software desarrollado para distribución sin fines de lucro. El proyecto GNU (GNU es un acrónimo recursivo para "Gnu No es Unix") comenzó en 1984 para desarrollar un sistema operativo tipo Unix completo, que fuera Software Libre. Las variantes del sistema operativo GNU, que utilizan el kernel Linux, son muy utilizadas. La gente a menudo se refiere erróneamente a estos sistemas como "Linux", cuando es más preciso y concreto llamarlos "GNU/Linux". Hay un kernel GNU en desarrollo, llamado Hurd, que será el llamado a sustituir al kernel Linux cuando esté desarrollado. La Free Software Foundation fue creada por Richard Stallman para financiar el proyecto GNU.
<b>GRE</b>	En un túnel de una VPN de punto-a-punto, GRE (Generic Routing Encapsulation) será el protocolo de encapsulamiento más habitual, a fin de poder pasar un paquete de cualquier protocolo nativo envuelto en un paquete IP enviable por Internet. Esto incluye información de qué tipo de paquete se está encapsulando e información de la conexión entre el cliente y el servidor.
<b>Half Duplex</b>	Se aplica a las líneas o buses que, admitiendo una comunicación bidireccional, ésta no puede ser simultánea.
<b>HTML</b>	(HyperText Markup Language). Lenguaje de marcado de Hipertexto. Es el lenguaje estándar para describir el contenido y la apariencia de las páginas en el WWW.
<b>HTTP</b>	(Hiper Text Transfer Protocol). Protocolo de transferencia de HiperTexto. Es el protocolo de Internet que permite que los exploradores del WWW recuperen información de los servidores.
<b>HUB</b>	Concentrador. Dispositivo que integra distintas clases de cables y arquitecturas o tipos de redes de área local.
<b>ICMP</b>	(Internet Control Message Protocol). Protocolo de control de mensajes de interred. Protocolo usado por el IP para informar de errores y excepciones. El ICMP también incluye mensajes informativos usados por algunos programas como ping.
<b>IGMP</b>	(Internet Group Management Protocol) Es un protocolo que funciona como una extensión del

	<p>protocolo IP. Se utiliza exclusivamente por los miembros de una red multicast para mantener su status de miembros, o para propagar información de direccionamiento. Un Gateway multicast manda mensajes una vez por minuto como máximo. Un Host receptor responde con un mensaje IGMP, que marca al Host como miembro activo. Un Host que no responde al mensaje se marca como inactivo en las tablas de direccionamiento de la red multicast</p>
<b>Internet</b>	<p>Conjunto de redes de ordenadores creada a partir de redes de menos tamaño, cuyo origen reside en la cooperación de dos universidades estadounidenses. Es la red global compuesta de miles de redes de área local (LAN) y de redes de área extensa (WAN) que utiliza TCP/IP para proporcionar comunicaciones de ámbito mundial.</p>
<b>Intranet</b>	<p>Red propia de una organización, diseñada y desarrollada siguiendo los protocolos propios de Internet, en particular el protocolo TCP/IP. Puede tratarse de una red aislada, es decir no conectada a Internet.</p>
<b>IP Address</b>	<p>Dirección IP. Matrícula que identifica a un ordenador de la red. A los ordenadores personales se les asigna una IP address para que naveguen por la red.</p>
<b>IP de red</b>	<p>IP que hace mención a una red formada por un rango determinado de IPs. Dicha referencia es representada por un 0 (cero) al final del rango. Ej: 172.26.1.0.</p>
<b>IP de broadcast</b>	<p>IP que engloba activamente a todo un rango determinado de IPs. Se obtiene añadiendo el sufijo .255 al rango. Ej: 172.26.1.255.</p>
<b>IP dinámica</b>	<p>Dirección IP que se obtiene automáticamente de un servidor DHCP.</p>
<b>IRC</b>	<p>(Internet Relay Chat). Charla Interactiva Internet. Protocolo mundial para conversaciones simultáneas que permite comunicarse por escrito entre sí a través de ordenador a varias personas en tiempo real. El servicio IRC esta estructurado mediante una red de servidores, cada uno de los cuales acepta conexiones de programas cliente, uno por cada usuario.</p>
<b>ISP</b>	<p>(Internet Service Provider) Proveedor de Servicios Internet. Un ISP es una empresa que proporciona conectividad a Internet para particulares y otras empresas u organizaciones.</p>
<b>KB</b>	<p>Kilobyte. Unidad de medida utilizada en informática que equivale a 1.024 bytes. 1 byte contiene 8 bits.</p>
<b>Kbps</b>	<p>Kilobits por segundo. Unidad de medida de la velocidad de transmisión por una línea de telecomunicación. Cada kilobit esta formado por mil bits.</p>
<b>LAMMER</b>	<p>Vocablo usado despectivamente para definir a aquellos que presumen de ser Hackers y no lo son.</p>
<b>LAN</b>	<p>Local Area Network o Red de Área Local. Una LAN es un grupo de ordenadores y dispositivos conectados juntos en un área relativamente pequeña (como una casa o una oficina): Su red doméstica es considerada una LAN.</p>
<b>LLC</b>	<p>(Logical Link Control). Control de enlace lógico. Parte de la cabecera LLC/SNAP del IEEE usada para identificar el tipo de un paquete. La cabecera completa es de 8 octetos, de los que la parte LLC ocupa los primeros tres.</p>
<b>Log</b>	<p>Archivo que registra movimientos y actividades de un determinado programa (log file). En un servidor web, se encarga de guardar todos los requerimientos (*requests*) y servicios entregados desde él, por lo que es la base del software de estadísticas de visitas.</p>
<b>MAC</b>	<p>Significa Media Access Control o Control de Acceso al Medio. Una dirección MAC es la dirección hardware de un dispositivo conectado a una red.</p>
<b>Máscara de subred</b>	<p>Cifra de 32 bits que especifica los bits de una dirección IP que corresponde a una red y a una subred. Las direcciones de bits no cubiertas por la máscara corresponden a la parte del host. También llamado máscara de dirección.</p>
<b>Mbps</b>	<p>Megabits por segundo. Unidad de medida de la velocidad de transmisión por una línea de telecomunicación. Cada megabit esta formado por un millón de bits.</p>
<b>Modem</b>	<p>Es un dispositivo que se conecta al ordenador y que permite intercambiar datos con otros ordenadores a través de la línea telefónica.</p>
<b>MTU</b>	<p>(Maximum Transmission Unit). Unidad máxima de transmisión. Cantidad máxima de datos que pueden transmitirse por una red en un sólo paquete. Cada tecnología de red define una MTU (por ejemplo, la MTU de la Ethernet es de 1500 octetos).</p>
<b>NAT</b>	<p>(Network Address Translation) Traducción de Direcciones de Red. Cambia las direcciones IP en</p>

	el encabezado IP. Permite conectar con una sola dirección pública una serie de máquinas a Internet. También se emplea como medida de seguridad, para controlar el tráfico intercambiado por los usuarios con el exterior (Cortafuegos).
<b>NAPT</b>	(Network Address Port Translator) Traductor de Direcciones de Red y Puertos. Lleva a cabo traducción de direcciones y puertos de nivel de transporte.
<b>NetBEUI</b>	Es el protocolo utilizado por las antiguas redes basadas en Microsoft LAN Manager. Es muy rápido en pequeñas redes que no lleguen a la decena de equipos y que no muevan ficheros de gran tamaño, a partir de ahí es mejor que te decantes por otra opción.
<b>NIC</b>	(Network Interface Card) O tarjeta de red. Conectada a un slot libre del ordenador, es la encargada de gestionar las comunicaciones. Es, en definitiva, la que proporciona la conexión física entre el ordenador y el cable.
<b>NTP</b>	(Network Time Protocol) El protocolo NTP se utiliza para sincronizar servidores con una precisión de nanosegundos.
<b>P2P</b>	(peer-to-peer sharing). Compartición de igual a igual.
<b>PLC</b>	(PowerLine Communications) Tecnología de comunicaciones por medio del cable eléctrico, permite conectar a internet a través de cualquier enchufe por medio de un modem plc.
<b>PCMCIA</b>	(Personal Computer Memory Card International Association). Asociación Internacional de tarjetas de Memoria para Ordenadores Personales. Tarjeta estandarizada de expansión para ordenadores personales. Tecnología que permite conectar fácilmente gran variedad de dispositivos a un ordenador, normalmente un portátil o un PDA. Para conectar este dispositivo es necesario que el ordenador disponga del mismo tipo de ranura.
<b>POP</b>	(Post Office Protocol). Protocolo de Oficina de Correos. Protocolo diseñado para permitir a sistemas de usuario individual leer correo electrónico almacenado en un servidor.
<b>PPP</b>	(Point to Point Protocol). Protocolo de punto a punto. Se utiliza para la transmisión de información entre ordenadores por vía telefónica.
<b>PPTP</b>	(Point-to-Point Tunneling Protocol) El protocolo PPTP es un protocolo desarrollado por Microsoft y normalizado por la IETF (Internet Engineering Task Force) como RFC 2637 para el acceso a redes privadas virtuales (VPN). Este protocolo se emplea en situaciones en las que los usuarios de una red privada corporativa precisan de un acceso a la red privada desde un lugar remoto.
<b>Protocolo</b>	Se denomina protocolo a un conjunto de normas y/o procedimientos para la transmisión de datos que ha de ser observado por los dos extremos de un proceso comunicacional (emisor y receptor).
<b>Proxy</b>	Es un programa que realiza la tarea de encaminador, utilizado en redes locales, su función es similar a la de un router.
<b>RDSI</b>	Red Digital de Servicios Integrados, en inglés ISDN ( <i>Integrated Services Digital Network</i> ). Líneas digitales de telecomunicaciones que pueden transmitir tanto voz como servicios de red digital hasta 128K, y son mucho más rápidas y fiables que los módems analógicos de alta velocidad.
<b>Reset</b>	Podría traducirse en español por «Reinicialización». Los ordenadores personales suelen incorporar un interruptor en la CPU que permite arrancar la máquina sin necesidad de cumplir las secuencias habituales de apagado y nuevo encendido.
<b>RJ-11.</b>	Conector standard de 4 alambres para líneas telefónicas.
<b>RJ-45.</b>	Conector standard de 8 lambres usados en LANs.
<b>Router</b>	Enrutador. Originalmente, se identificaba con el término gateway, sobre todo en referencia a la red Internet. En general, debe considerarse como el elemento responsable de discernir cuál es el camino más adecuado para la transmisión de mensajes en una red compleja que está soportando un tráfico intenso de datos.
<b>SMTP</b>	(Simple Mail Transfer Protocol). Protocolo Simple de Traslferencia de Correo. Protocolo que se usa para trasmitir correo electrónico entre servidores.
<b>SNMP</b>	(Simple Network Management Protocol, protocolo simple de gestión de red). Es un conjunto de especificaciones de comunicación de red muy simple que cubre los mínimos necesarios de gestión, exigiendo muy poco esfuerzo a la red sobre el que está implementado.
<b>Socket</b>	Número de identificación compuesto por dos números: La dirección IP y el número de puerto TCP. En la misma red, el nº IP es el mismo, mientras el nº de puerto es el que varía.

<b>Switch</b>	Dispositivo de red que filtra, envía e inunda de frames en base a la dirección de destino de cada frame. El switch opera en la capa de enlace de datos del modelo OSI. En general se aplica a un dispositivo electrónico o mecánico que permite establecer una conexión cuando resulte necesario y terminarla cuando ya no hay sesión alguna que soportar.
<b>TCP</b>	(Transmission Control Protocol). El protocolo TCP proporciona un servicio de comunicación que forma un circuito, es decir, que el flujo de datos entre el origen y el destino parece que sea continuo. TCP proporciona un circuito virtual el cual es llamado una conexión. Al contrario que los programas que utilizan UDP, los que utilizan el TCP tienen un servicio de conexión entre los programas llamados y los que llaman, chequeo de errores, control de flujo y capacidad de interrupción.
<b>TCP/IP.</b>	(Transmission Control Protocol over Internet Protocol) Protocolo de Control de Transmisión sobre Protocolo de Internet. Éste es el protocolo estándar para la transmisión de datos por Internet. Proporciona comunicación entre redes interconectadas formadas por equipos con distintas arquitecturas de hardware y distintos sistemas operativos.
<b>Telnet</b>	Protocolo estándar de Internet que permite al usuario conectarse a un ordenador remoto y utilizarlo como si estuviera en una de sus terminales.
<b>Tunneling</b>	La tecnología de túneles -Tunneling- es un modo de transferir datos entre 2 redes similares sobre una red intermedia. También se llama "encapsulación", a la tecnología de túneles que encierra un tipo de paquete de datos dentro del paquete de otro protocolo, que en este caso sería TCP/IP. La tecnología de túneles VPN, añade otra dimensión al proceso de túneles antes nombrado -encapsulación-, ya que los paquetes están encriptados de forma de los datos son ilegibles para los extraños.
<b>UDP</b>	El protocolo UDP (User Datagram Protocol) proporciona aplicaciones con un tipo de servicio de datagramas orientado a transacciones. El servicio es muy parecido al protocolo IP, pero varía en el sentido de que no es fiable y no esta orientado a la conexión. El UDP es simple, eficiente e ideal para aplicaciones como el TFTP y el DNS.
<b>VC</b>	(Virtual Chanel) Canal Virtual.
<b>VCC</b>	(Virtual Chanel Connection) Conexión de Canal Virtual. Esta definido como un encadenamiento de enlaces de canales virtuales.
<b>VCI</b>	(Virtual Chanel Identifier) Identificador de Canal Virtual. Es un valor de 16 bits en la cabecera de la celda ATM que provee un identificador único de un canal virtual.
<b>VPN</b>	(Virtual Private Network) Red privada virtual. Red de comunicaciones de área ancha provista por una portadora común que suministra aquello que asemeja líneas dedicadas cuando se utilizan, pero las troncales de base se comparten entre todos los clientes como en una red pública. Permite configurar una red privada dentro de una red pública.
<b>WAN</b>	Red de área amplia. Cualquier red pública es de este tipo. Su característica definitoria es que no tiene límites en cuanto a su amplitud. Existen redes privadas de gran cobertura soportadas en estructuras físicas que son propiedad de operadores nacionales o internacionales.
<b>WWW</b>	(World Wide Web). Telaraña o malla mundial. Sistema de información con mecanismos de hipertexto creado por investigadores del CERN. Los usuarios pueden crear, editar y visualizar documentos de hipertexto.
<b>Xmodem</b>	Protocolo de transferencia que permite enviar archivos divididos en bloques de 128 bytes.

Este glosario de términos está recopilado de distintas fuentes, entre ellas la ayuda de windows, glosarium.com, lawebdelprogramador.com, la ayuda del router 3com wireless 11g, etc.