

Historia de Internet

I

Internet se inició como un proyecto de defensa de los Estados Unidos. A finales de los años 60, la ARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados) del Departamento de Defensa definió el protocolo TCP/IP. Aunque parezca extraño, la idea era garantizar mediante este sistema la comunicación entre lugares alejados en caso de ataque nuclear. Ahora el TCP/IP sirve para garantizar la transmisión de los paquetes de información entre lugares remotos, siguiendo cualquier ruta disponible.

En 1975, ARPAnet comenzó a funcionar como red, sirviendo como base para unir centros de investigación militares y universidades, y se trabajó en desarrollar protocolos más avanzados para diferentes tipos de ordenadores y cuestiones específicas. En 1983 se adoptó el TCP/IP como estándar principal para todas las comunicaciones, y en 1990 desapareció ARPAnet para dar paso junto a otras redes TCP/IP a Internet. Por aquel entonces también comenzaron a operar organizaciones privadas en la Red.

Poco a poco, todos los fabricantes de ordenadores personales y redes han incorporado el TCP/IP a sus sistemas operativos, de modo que en la actualidad cualquier equipo está listo para conectarse a Internet. Internet une muchas redes, incluyendo como más importantes la que proporciona acceso a los grupos de noticias (Usenet), que data de 1979 y (conceptualmente) la World Wide Web, de principios de los 90. Se calcula que actualmente hay varios miles de redes de todos los tamaños conectadas a Internet, más de seis millones de servidores y entre 40 y 50 millones de personas que tienen acceso a sus contenidos. Y estas cifras crecen sin cesar de un día a otro. En España, Internet comenzó a implantarse a finales de los 80, a través del programa Iris. En 1990 nació como tal RedIRIS, entidad que obtuvo la condición de red oficial de cara a los estándares internacionales de Internet, y que fue adoptando poco a poco cada uno de los servicios existentes. En 1991 surgió Goya, el primer proveedor de acceso privado a Internet, y entre 1992 y 1994 se produjo su implantación de Internet en la mayor parte de las universidades y la llegada de más servicios globales y proveedores de acceso. 1995 fue el año definitivo para la popularización de Internet en España, el "boom" de los proveedores de Internet y también la fecha de nacimiento de InfoVía, la "Internet Española."

(Art. extraído de la pagina <http://orbita.starmedia.com/~ddomain1/cursos/internet.html>)

Que es la Red?

Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local (varias máquinas conectadas en una oficina o campus) a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman las "carreteras" principales. Esta gigantesca Red se difumina en ocasiones porque los datos pueden transmitirse vía satélite, o a través de servicios como la telefonía celular, o porque a veces no se sabe muy bien a dónde está conectada.

En cierto modo, no hay mucha diferencia entre Internet y la red telefónica que todos conocemos, dado que sus fundamentos son parecidos. Basta saber que cualquier cosa a la que se pueda acceder a través de algún tipo de "conexión," como un ordenador personal, una base de datos en una universidad, un servicio electrónico de pago (como CompuServe), un fax o un número de teléfono, pueden ser, y de hecho forman, parte de Internet.

El acceso a los diferentes ordenadores y equipos que están conectados a Internet puede ser público o estar limitado. Una red de cajeros automáticos o terminales de banco, por ejemplo, pueden estar integradas en Internet pero no ser de acceso público, aunque formen parte teórica de la Red. Lo interesante es que cada vez más de estos recursos están disponibles a través de Internet: fax, teléfono, radio, televisión, imágenes de

satélites o cámaras de tráfico son algunos ejemplos.

En cuanto a organización, Internet no tiene en realidad una cabeza central, ni un único organismo que la regule o a la que pedirle cuentas si funciona mal. Gran parte de la infraestructura es pública, de los gobiernos mundiales, organismos y universidades. Muchos grupos de trabajo trabajan para que funcione correctamente y continúe evolucionando. Otra gran parte de Internet es privada, y la gestionan empresas de servicios de Internet (que dan acceso) o simplemente publican contenidos. Como Internet está formada por muchas redes independientes, que hablan el mismo lenguaje, ni siquiera están claros sus límites.

Para complicar un poco más el asunto, el acceso a Internet suele ser libre y gratuito para estudiantes y profesores (debido a su filosofía de origen) y también lo es el uso de la infraestructura para todo el mundo, aunque los particulares y proveedores de acceso han de pagar para tener acceso y realizar actividades comerciales o privadas.

¿Cómo funciona Internet?

En Internet, las comunicaciones concretas se establecen entre dos puntos: uno es el ordenador personal desde el que usted accede y el otro es cualquiera de los servidores que hay en la Red y facilitan información.

El fundamento de Internet es el TCP/IP, un protocolo de transmisión que asigna a cada máquina que se conecta un número específico, llamado "número IP" (que actúa a modo de "número teléfono único") como por ejemplo 192.555.26.11.

El protocolo TCP/IP sirve para establecer una comunicación entre dos puntos remotos mediante el envío de información en paquetes. Al transmitir un mensaje o una página con imágenes, por ejemplo, el bloque completo de datos se divide en pequeños bloques que viajan de un punto a otro de la red, entre dos números IP determinados, siguiendo cualquiera de las posibles rutas. La información viaja por muchos ordenadores intermedios a modo de repetidores hasta alcanzar su destino, lugar en el que todos los paquetes se reúnen, reordenan y convierten en la información original. Millones de comunicaciones se establecen entre puntos distintos cada día, pasando por cientos de ordenadores intermedios.

La gran ventaja del TCP/IP es que es inteligente. Como cada intercambio de datos está marcado con números IP determinados, las comunicaciones no tienen por qué cruzarse. Y si los paquetes no encuentran una ruta directa, los ordenadores intermedios prueban vías alternativas. Se realizan comprobaciones en cada bloque para que la información llegue intacta, y en caso de que se pierda alguno, el protocolo lo solicita de nuevo hasta que se obtiene la información completa.

TCP/IP es la base de todas las máquinas y software sobre el que funciona Internet: los programas de correo electrónico, transferencia de archivos y transmisión de páginas con texto e imágenes y enlaces de hipertexto. Cuando es necesario, un servicio automático llamado DNS convierte automáticamente esos crípticos números IP a palabras más inteligibles (como www.universidad.edu) para que sean fáciles de recordar.

Toda Internet funciona a través de TCP/IP, y razones históricas hacen que está muy ligado al sistema operativo Unix (y sus variantes). Por fortuna, los usuarios actuales no necesitan tener ningún conocimiento de los crípticos comandos Unix para poder navegar por la Red: todo lo que necesitan es un ratón.

La conexión

Generalmente se accede a Internet a través de la línea telefónica, pero también es posible hacerlo mediante un cable de fibra óptica. Si la línea telefónica dispone de un conector en la pared para instalar el teléfono, también se puede conectar a él un MODEM que salga de la computadora. Para seguir conectado y mientras hablar por teléfono, casi todos los módems tienen dos conectores: teléfono y línea. La conexión a Internet

requiere disponer de cinco elementos: una computadora, un MODEM, un programa que efectúe la llamada telefónica, otro programa para navegar en la Red y una empresa proveedora de Internet que realice la función de servidor o intermediario.

Protocolo FTP

EL FTP es un protocolo de transferencia de archivos que permite enviar archivos de datos por Internet. Gracias a ello, ya no es necesario guardar la información en diskettes para usarla en otra computadora. Con este servicio, muchas empresas informáticas han podido enviar sus productos a personas de todo el mundo sin necesidad de gastar dinero en miles de diskettes ni en envíos. Muchos particulares hacen uso de este servicio para, por ejemplo, dar a conocer sus creaciones informáticas a nivel mundial.

Intranet

■

Una red Intranet es una estructura que vincula todos los equipos de una corporación, permitiendo a los usuarios acceder y compartir recursos desde cualquier puesto de trabajo, siempre que su nivel de organización así lo permita.

■

Si con los equipos de una organización se vinculan otros de clientes o proveedores estamos en presencia de una red Intranet.

■

Al igual que en Internet, este conjunto de recursos internos y externos a la organización permite compartir información, servicios y bases de datos.

Otros servicios

Existen otros servicios de Internet no tan conocidos ni populares que siguen existiendo por razones prácticas e históricas. Algunos de ellos son:

- **Telnet.** Sirve para conectarse de forma remota a un ordenador (generalmente Unix) desde un programa terminal. A todos los efectos, usted puede trabajar con ese ordenador como si estuviera sentado frente a un terminal local, aunque se encuentre en la otra punta del mundo.
- **Gopher, Archie, Verónica, WAIS.** Son básicamente entornos de menú y búsqueda para navegar por servidores de FTP, que mantienen bases de datos de archivos de la red que se puede consultar. Suelen incluir más información de la que se obtiene al hacer un FTP convencional, y algunos permiten consultar bases de datos.
- **Listas de correo.** Son servicios de mensajería entre grupos de personas, mantenidas mediante un sistema automático de correo electrónico y suscripciones gratuitas. Hay miles de listas de correo sobre temas específicos y aficiones, en grupos que varían entre pocas personas y varias decenas de miles. Pueden ser moderadas o no-moderadas, y a veces ofrecen una mejor aproximación a los debates que Usenet.
- **Buscadores.** Son una novedosa categoría de servicio. Se trata de sistemas (motores de búsqueda) que organizan la información de Internet. Unos, como el popular Yahoo, organizan todos los recursos de Internet, como páginas Web, grupos de noticias y Gophers, en categorías (entretenimiento, informática, países, música...) y son un buen punto por el que comenzar a explorar la Red. Otros, como el potente AltaVista de

Digital, mantienen índices de todo lo que se publica en la Web y en Usenet, y permiten buscar información por palabras y por contexto.

¿Para qué sirve Internet?

Uno de los usos más obvios es el del correo electrónico: enviar y recibir mensajes a cualquier otra persona conectada sin necesidad de cartas, teléfonos, faxes o contestadores, con la ventaja de recibir información editable o archivos especiales (de tratamiento de texto, hojas de cálculo, etc.) con los que trabajar. El correo electrónico es rápido y efectivo, y al haberse convertido en algo global, es casi tan importante como el fax o el teléfono.

Otra de las utilidades más comunes es el entretenimiento: los usuarios encuentran en los grupos de noticias de Usenet, en las listas de correo y en el IRC una forma de comunicarse con otras personas con las que comparten intereses y aficiones. No tienen por qué ser necesariamente temas técnicos: hay grupos de charlas sobre cualquier tema imaginable, desde las más modernas técnicas de programación de ordenadores hasta series de televisión, y grupos de aficionados a un tipo determinado de coches o música. Están presentes los que examinan detalle a detalle series de televisión o películas, o los que adoran la ciencia o el arte. También hay mucha información para grupos específicos de personas que pertenecen a grupos marginales y que de otro modo ven limitada su comunicación, así como infinidad de proyectos de participación.

Para los usuarios de ordenadores personales, Internet está repleta de archivos y programas de distribución pública, que pueden usar de forma gratuita (o del tipo "paga-si-te-gusta"), incluyendo utilidades, aplicaciones y juegos.

Internet también se presenta como un vasto almacén de información. Hay miles de bases de datos y recopilaciones de información sobre todos los temas imaginables: médicos, históricos, periodísticos y económicos. Se puede acceder a la bolsa en tiempo real y a los periódicos del día. Los documentos FAQ (Preguntas frecuentes) recogen para los principiantes todas las preguntas habituales sobre asuntos concretos, desde el paracaidismo hasta la magia o la programación en C++, y son una fuente inagotable de información junto con los archivos de mensajes públicos de Usenet. Las empresas incluyen su información corporativa y de productos en la World Wide Web, hay bibliotecas con libros y artículos de revistas, y cada vez son más los periódicos y agencias de noticias que lanzan sus materiales a Internet.

En general, el ámbito universitario es el que más se beneficia de Internet: se puede investigar en profundidad cualquier tema imaginable, localizar artículos y personas de todo el globo que compartan proyectos e intereses, y establecer con ellos una comunicación diaria. Y aunque no sea usted estudiante, toda esa información está allí para que pueda buscarla y usarla.

Las empresas usan Internet para dar a conocer sus productos y servicios, para hacer publicidad y para estar más cerca de sus clientes o usuarios. Los particulares la usan también para publicar cualquier información que consideran interesante o creativa, y es sorprendente lo bien que funciona el hecho de que cualquier persona, con muy pocos medios, pueda convertirse en su propio editor de materiales multimedia.

¿Qué es html?

Estas siglas significan Hiper Text Markup Language (Lenguaje de Marcas de Hipertextos). Es el que permite saltar de una página a otra en un mismo documento o hacia otro que podría estar localizado al extremo opuesto del planeta.

A estos textos, que no son continuos ni lineales y que se pueden leer como saltando las páginas hacia cualquier lado se les llama hipertexto o hipermedia (expresión que comprende todos los contenidos posibles, es decir, textos, audio, imágenes, iconos y vídeos).

Los browser o navegadores permiten visualizar la forma amena y atractiva, toda la información en la pantalla del monitor.

(Art. extraído de la pagina <http://orbita.starmedia.com/~ddomain1/cursos/internet.html>)

Que significa la palabra Web?

La World Wide Web (la "telaraña" o "maraña mundial") es tal vez el punto más visible de Internet y hoy en día el más usado junto con el correo electrónico, aunque también es de los más recientes. Originalmente denominado Proyecto WWW y desarrollado en el CERN suizo a principio de los 90, partió de la idea de definir un "sistema de hipermedios distribuidos." Y a buen seguro que lo consiguió.

La WWW puede definirse básicamente como tres cosas: hipertexto, que es un sistema de enlaces que permite saltar de unos lugares a otros; multimedia, que hace referencia al tipo de contenidos que puede manejar (texto, gráficos, vídeo, sonido y otros) e Internet, las base sobre las que se transmite la información.

El aspecto exterior de la WWW son las conocidas "páginas Web." Una ventana muestra al usuario la información que desea, en forma de texto y gráficos, con los enlaces marcados en diferente color y subrayados. Haciendo un clic con el ratón se puede "saltar" a otra página, que tal vez esté instalada en un servidor al otro lado del mundo. El usuario también puede "navegar" haciendo pulsando sobre las imágenes o botones que formen parte del diseño de la página.

Las páginas de la WWW están situadas en servidores de todo el mundo (sitios Web), y se accede a ellas mediante un programa denominado "navegador" (browser). Este programa emplea un protocolo llamado HTTP, que funciona sobre TCP/IP, y que se encarga de gestionar el aspecto de las páginas y los enlaces.

Cada página Web tiene una dirección única en Internet, en forma de URL. Un URL indica el tipo de documento (página Web o documento en formato HTML), y el de las páginas hipertexto de la WWW comienza siempre por HTTP. Una página Web puede ser <http://www.proveedor.es/bienvenida.html>, que corresponde a un documento hipertexto (bienvenida.html) que está en el servidor Web (WWW) de un proveedor (proveedor) de España (.es). Al saltar de un enlace a otro, el programa navegador simplemente va leyendo páginas HTML de distintos lugares de Internet y mostrándolos en pantalla.

La Web proporciona algunas opciones interesantes: se puede circular saltando de un sitio a otro y volviendo rápidamente a los sitios que se acaban de visitar. La información puede presentarse en forma de tablas o formularios. El usuario puede en esos casos completar campos (por ejemplo, una encuesta) y enviarlos por correo electrónico con sólo hacer clic sobre el botón "enviar" que ve en su pantalla. La Web también facilita el acceso a información gráfica, películas o sonido de forma automática.

La Web es el lugar de Internet que más crecimiento está experimentando últimamente: se calcula que hay más de 50 millones de páginas Web en la Red, y su número crece a un ritmo vertiginoso. La Web, al facilitar la búsqueda de información, ha hecho que otros servicios de Internet como Gopher, Archie o WAIS se usen cada vez menos.

Cada vez son más las empresas que publican información en la Web. Y encontrarla es también cada vez más fácil: casi todos los nombres de los sitios Web comienzan por el URL que indica que se trata una página Web en formato HTML (<http://>) seguido de las letras características de la Web (WWW), el nombre de la empresa (por ejemplo, .IBM) y terminan con el identificador de empresa (.com) o país (.es). Es decir, si usted conecta con <http://www.ibm.com> visitará las páginas de IBM en Estados Unidos, y con <http://www.ibm.es>, las de IBM España. Pocas son las empresas de gran tamaño que no tienen su propia página Web hoy en día.

Parte de la gran potencia de la Web también proviene del hecho de que cada vez es más fácil publicar material

en la Web e Internet, no sólo acceder a lo que ya está allí. Existen programas gratuitos y comerciales para crear páginas HTML para la Web (similares a los programas de autoedición, sin necesidad de programación), y alquilar espacio en un servidor al que enviar las páginas es cada vez más barato y accesible. Hoy en día, cualquiera puede publicar cualquier lo que desee con un mínimo esfuerzo, y ponerlo al alcance de millones de personas.

¿Qué es Web Hosting?

Físicamente un servicio de "web Hosting" es una colección de servidores "web servers", que no son otra cosa que computadoras poderosas colocadas en facilidades con el clima controlado y con conexiones permanentes al Internet a través de líneas de alta velocidad. Estas computadoras almacenan la información que compone las páginas de Internet.

(Art. extraído de la pagina

<http://orbita.starmedia.com/~ddomain1/cursos/internet.html>)

Buscadores

¿Cómo se busca información en la red?

A través de direcciones o sitios web. Principalmente se activa a Internet Explorer, una vez activo, se hace el llamado de un motor de búsqueda, posteriormente en el motor de búsqueda activará las posibles direcciones que contengan la información solicitada.

¿Qué son motores de búsqueda?

Los motores de búsqueda son los sitios más frecuentados y utilizados en el WWW. En estos se guarda información de miles de millones de sitios y sus bases de datos permiten la búsqueda rápida de información. Existen varios motores entre ellos los más importantes son:

- AltaVista.
- Chévere.
- Yahoo.
- Auyantepui.

¿En que consisten los motores de búsqueda o Search engines?

Son ayudas que están dispuestas en varios sitios de la red – por todo el mundo – hechas para facilitar la búsqueda de datos en medio de ese gran mar de información llamado Internet.

Los motores más reconocidos.

Altavista (<http://www.altavista.digital.com>)

WebCrawler (<http://www.webcrawler.com>)

Yahoo (<http://www.yahoo.com>)

Open text (<http://www.opentext.com>)

Excite (<http://www.excite.com>)

Lycos (<http://www.lycos.com>)

Estos mecanismos están diseñados para que, con solo escribir una palabra o un conjunto de ellas y hacer "clic", le traigan a su computadora muchísima de la información que se consigue en el mundo sobre cualquier temática de su interés.

Nota: Al digital el nombre del tema y con solo hacer "click", aparecerá un índice sobre el mismo.

Para localizar fácilmente estos motores de búsqueda, el programa Netscape, en su opción Directory, muestra los sistemas de búsqueda más reconocidos. De allí, puede escoger el que más le convenga.

No necesitará aprenderse de memoria o escribir en alguna parte sus direcciones predilectas. Simplemente haga un "click" sobre la opción Bookmarks de Netscape y automáticamente quedarán almacenadas en su disco duro.

Buscadores automáticos

Definición:

Aquellos que a partir de cierta información entregada en lenguaje natural o en alguna especificación puede deducir y recuperar la información que uno está buscando.

Objetivo:

Encontrar los documentos que contengan las palabras claves introducidas. Habitualmente localiza las páginas Web que mejor se adaptan a las palabras introducidas.

¿ Cómo son?

Están compuestos por tres partes:

- ◆ Los robots que recorren la red escrutándola.
- ◆ La base de datos que es construida por los robots.
- ◆ El motor de búsqueda que facilita la consulta a la base.

¿ Cómo funcionan?

Al conectar con algún buscador nos encontraremos con una página que contiene un formulario para definir nuestra búsqueda y las opciones de la misma; tras rellenarla, enviarla y esperar unos segundos, el buscador nos devolverá una lista de lugares donde figura nuestra búsqueda. Así pues tendremos dos áreas según el propósito:

- Formular la búsqueda y enviarla.
- Lista de resultados, ordenados según su semejanza con las palabras claves introducidas.

Si no conseguimos los resultados deseados, volver al inicio, pero modificando la estrategia de búsqueda según

la observación de los resultados.

Palabras claves (keywords)

Son aquellas palabras que usamos para describir los conceptos o ideas que buscamos. No son sólo las palabras habituales, sino también cualquier secuencia de caracteres que sirva para localizar nuestro objeto, aunque no sean pronunciables.

Estas palabras están normalmente separadas por espacios en blanco. Y no se debe incluir signos diferentes a los alfanuméricos, a no ser que representen alguna función especial como $\pm$ $=$ $\&$ $!$ ya que la mayoría de los buscadores no los tendrán en cuenta.

Opciones :

Las opciones permiten definir el uso de tres clases de herramientas:

- Las que proporcionan acceso fácil y correcto a los datos en bruto.
- La que transformar los datos en información pertinente al filtrarla (ausencia de ruido) y la organizan estructurándola.
- Las que entregan la información al solicitante.

Seleccionar dónde se buscará:

Web

News

FTP , etc.

Tipos de búsqueda basados:

En conceptos o contexto (encontrará sinónimos)

En palabras claves.

En algún ejemplo o páginas encontradas previamente. Retroalimentación.

Buscar las ocurrencias en determinados campos:

Título

URL

Comentario. Etc.

Distinguir mayúsculas y minúsculas.

Buscar ocurrencias que contengan:

Como mínimo una de las claves (o lógico)

Todas las claves (y lógico .

Que no contengan (no lógico .

Dos claves próximas (cerca .

Dos claves adyacentes.

Algunas claves como una sola cadena de caracteres(frase .

Considerar las palabras claves como:

Subcadenas de caracteres terminal o inicial.

Palabras enteras.

Limitar el número de ocurrencias

Seleccionar el grado de detalle en el listado de resultados:

- ◆ Estándar
- ◆ Compacta
- ◆ Detallada

Modo de resultados:

Normal (sin comprobar la existencia de repeticiones).

Verificación o Comprobación

Deficiencias :

No maneja información imprecisa. Dará mayor importancia a un documento que tiene mayor cantidad de ocurrencias y manejará mal la información imprecisa pero relevante para el usuario. Es mejor, hoy por hoy, usar varias herramientas de búsqueda para manejar grandes volúmenes de datos y hacer nosotros el análisis semántico y el proceso de filtrado definitivo.

Ejemplos de buscadores automáticos:

- ◆ AltaVista
- ◆ Lycos
- ◆ Savvy Search
- ◆ InfoSeek

Alta Vista <http://altavista.digital.com/>

Es el más potente, destaca por su rapidez de respuesta en devolver las direcciones y referencias. Es muy completo.

Posee mas facilidades para ajustar la búsqueda que Lycos.

Puede ver la ayuda de AltaVista en castellano.

Puede visitarlo en <http://altavista.digital.com>

Lycos <http://www.lycos.com/>

Es el más enorme, destaca por la gran cantidad de direcciones y referencias que devuelve.

Puede ver una ayuda de Lycos en castellano. También aquí. O si desea las opciones de búsqueda originales.

Puede visitarlo en <http://www.lycos.com>

Buscadores temáticos

Definición:

Son una guía jerárquica de directorios que va de los temas más generales a los más particulares. Listan lugares (URLs) y los clasifican en categorías, además de añadir comentarios identificativos sobre ellos.

Objetivo:

Encontrar los documentos que pertenezcan al área temática seleccionada.

¿ Cómo son?

Están compuestos por dos partes:

- ◆ La base de datos que es construida por los URLs remitidos.
- ◆ Una estructura jerárquica que facilita la consulta la base.

¿ Cómo funcionan?

Al conectar con algún buscador nos encontraremos con una página que contiene una estructura jerárquica de temas, es decir, hay un grupo de temas generales, al seleccionar uno nos sale otro grupo de temas dependiente (cada vez más específico) del que nos llevó allí, y podemos seguir así hasta que localicemos el tema de nuestro interés o se acaben las categorías creadas por el autor del buscador.

Deficiencias:

- ◆ No suele estar muy actualizado. Se hacen a mano.
- ◆ Es lento para encontrar lo deseado, pues exige varios pasos previos.
- ◆ Podemos perdernos al distraernos antes de localizar lo que nos habíamos propuesto encontrar.
Tal vez no era muy atractivo lo que buscábamos: -)
- ◆ Existen items de difícil categorización.

Ejemplos de buscadores temáticos:

- ◆ Yahoo
- ◆ Olé

Buscadores especializados

Definición:

Son muy parecidos a los buscadores temáticos aunque sólo abordan alguna área concreta, también pueden contener buscadores automáticos. Suelen ser grandes recopilaciones del conjunto de recursos sobre un tema específico.

Aquí tenemos una gran numero de buscadores:

www.search.com

(Art. extraído de la pagina

<http://orbita.starmedia.com/~ddomain1/cursos/internet.html>)

Chat

Tres de cada cinco usuarios argentinos de internet pasaron al menos una vez por las salas de chat. Uno de cada dos chatea con frecuencia.

Chat es una palabra en ingles cuya traducción significa conversar, pero a esta altura se convirtió en un termino especifico para designar el encuentro entre dos o más personas en internet que mantienen una conversación en tiempo real. Para chatear basta con tener una PC, con conexión a internet, elegir un apodo o nick e ingresar en alguna sala.

El chat fue evolucionando y paso desde los precarios BBS (Bulletin Board System, una de las formas más primitivas de establecer conexiones entre computadoras) a los universos virtuales, que incluyen audio y video. En poco tiempo se convirtió en una verdadera pasión de multitudes.

¿Por qué? Probablemente porque reúne las tres características del éxito: es fácil, divertido y gratis. Además, el chat es útil para crear un espacio de reunión entre personas con los mismos intereses y se puede contactar a las personas que están a mucha distancia por bastante menos que una comunicación telefónica.

Contra lo que muchos suelen creer, el chat no es una característica mas de internet, sino que es un servicio. La diferencia es que internet es la red pura y exclusivamente la red física de computadoras conectadas, mientras que el chat, la web y el correo electrónico son servicios montados sobre esa red.

Al chat se lo conoce también como IRC, siglas de Internet Relay Chat, las normas técnicas que regulan su uso. El chat funciona del mismo modo que la mayoría de los servicios en internet, ya sea la web, el E-mail o los mensajeros instantáneos tipo el ICQ. Este esquema se conoce con el nombre Cliente / servidor. Cada uno de los integrantes de una sala se conecta mediante un programa que recibe el nombre de cliente. Todos los clientes, a su vez se conectan a un servidor que muestra toda la información de los otros conectados.

El estilo del chat al que se ingresa depende del tipo del cliente que se utilice. Si el cliente elegido es un browser o navegador (como el internet Explorer o el

Netscape) si tiene acceso a un chat en el que la web es un tablero de operaciones; y si se opta por los llamados clientes IRC (como el mIRC, el Pirch, etc.) se tiene acceso a lo que se conoce como chata vía IRC puro. También se pueden usar los mensajeros instantáneos como el ICQ o InstanTerra, o recurrir a los mundos virtuales y las videoconferencias.

Webchat

El web chat es la modalidad de conversación en tiempo real por la red que permite acceder a una sala mediante un navegador (previo ingreso a un sitio. Es el estilo de chat que más atrae a la gente.

Se podría decir que los portales son canales de contenidos y de servicios mezclados entre salas de chat. Aunque poco apreciado por los anunciantes el chat es el servicio que más tráfico brinda a los sitios. Se podría decir que para medir el tráfico de gente basta con entrar a las salas de chat.

Según la tecnología sobre la cual estén construidas, existen dos tipos de salas de Webchat: las HTML (una referencia al lenguaje en el que se construyen las páginas Web) y las JavaChat (como las que tiene, por ejemplo, Terra). Para poder chatear en las salas con Java es necesario que el navegador esté preparado para recibir esa clase de información. Para eso se necesita una PC con las versiones 4.0 instaladas, de Internet Explorer o del Netscape Navigator.

El funcionamiento del Webchat es sencillo. Basta con entrar a un sitio, dirigirse a la zona dedicada al chat y elegir una sala y un nick e ingresar. El tablero de operaciones es fácil de maniobrar. Lo básico del sistema son tres ventanas: La primera, y la más grande, muestra a los diálogos de los usuarios; la segunda, la lista de personas conectadas (ubicada generalmente a la derecha), y la tercera es un pequeño espacio donde se debe escribir lo que se quiera decir al resto de las personas que ingresaron a ese Webchat.

Hay sitios que convocan a diferentes personalidades de la cultura, la política, el deporte o el espectáculo, que es muy usado por los sitios locales AOL, Ciudad Internet, El Sitio. Com, UOL y Terra. Consiste en invitar a una figura de cualquiera de esos ámbitos para que chatee con la gente que ingrese en la sala en ese momento. Sin embargo, este sistema todavía tiene algunas desventajas

que los administradores de chat no pueden superar: si hay demasiada gente suele producirse un caos incontrolable y ni el invitado ni los usuarios disfrutan del momento.

El mIRC

Aunque menos popular, otra forma de conectarse a las salas de chat es mediante los llamados clientes IRC. Muchos consideran a los clientes IRC como los PacMan del Chat: a pesar de que hay mejores y más nuevos, todavía conservan una legión de fanáticos.

Se trata de programas que se conectan a los canales de chat en forma directa, sin el explorador como intermediario. Quienes los utilizan aseguran que son una buena opción para los que chatean con frecuencia, ya que su interfaz poco amigable espanta a los usuarios poco experimentados.

Si bien el IRC conserva su estado puro de solo texto, sus clientes evolucionaron considerablemente: mediante scripts, cualquier usuarios con mínimos conocimientos de programación puede utilizar este tipo de programas para realizar animaciones o hasta transferir archivos.

Lenguaje IRC

Básicamente, existen dos formas de maniobrar los clientes IRC: a) a través de los menues y la barra de herramientas;

Como moverse con el cliente IRC		
/who	(canal)	Lista de usuarios conectados en determinado canal
/join	(nombre del canal)	Ingresa a un canal
/leave	(canal)	Para abandonar determinado canal
/help		Despliega el menú de ayuda
/quit		Cierra la sesión de chat y se desconecta del servidor
		(también se pueden usar los comandos bye y exit)
/nick	(nuevo nick)	Para cambiar el apodo
/whois	(nick)	Muestra información sobre determinada persona.
/msg	(nick)	Envía un mensaje privado a un usuario.
/away		Regresa al estado original
/invite	(usuario) (sala)	Invita a la persona a chatear en determinada sala
/topic	(nuevo topico)	Cambia el tema del canal

b) escribiendo determinados comandos en la barra inferior de la pantalla. Todas las ordenes empiezan con una barra /.

Por ejemplo si se escribe el comando /help, se despliega el menú de ayuda del programa, etc.

Para conocer mas comandos, en la hoja siguiente un cuadro los describe.

Software

El cliente más popular es el mIRC. Se consigue de forma gratuita desde el site oficial (<http://www.mirc.co.uk/>). Aquellos que quieran registrarse y recibir beneficios (soporte vía e-mail) deberán abonar \$20 en el sitio de la compañía. El archivo de instalación pesa un mega bite (Mb), y para ponerlo a funcionar solo hay que seguir los pasos claramente indicados.

Otro de los clientes populares es el Pirch (<http://www.pirch.com/download.html>), que también se descarga en forma gratuita (pesa 1,7 Mb) y sus creadores piden a aquellos que usan el programa con frecuencia que paguen veinte dólares en concepto de registro. Como ventaja frente al mIRC, esta herramienta permite conectarse a varios servidores IRC en forma simultanea.

Los usuarios de Mac pueden recurrir al Snak (<http://www.s-nak.com/>), que se consigue gratis (el archivo de instalación pesa 999 Kb); Registrarse cuesta veinte dólares.

También pueden optar por el Ircle (<http://www.ircle.houseit.com/>). El programa es gratuito y el archivo de instalación pesa 1,2 Mb.

Otras maneras de chatear

Otra forma de chatear y divertirse en la red es instalarse en la PC un pager virtual o mensajero instantáneo. Estos programas cobraron popularidad de la mano del ICQ (<http://www.icq.com>), una herramienta que nació mucho mas como un directorio para encontrar personas en Internet, que como un soft para chatear. Se puede recibir y enviar e-mails, leer noticias y, chatear.

Además el ICQ, que fue creado por cuatro estudiantes israelíes y posteriormente adquirido por América Online en una suma multimillonaria, varias empresas lanzaron a la Red sus propios mensajeros. Entre ellas figuran Microsoft Messenger (<http://messenger.latam.msn.com/>), Terra (<http://www.terra.com.ar/instanterra/index.shtml>), Yahoo con su Y! Messenger (<http://messenger.yahoo.com/>), El sitio.com (<http://www.elsitio.com/scripts/ar/servicios/mensajero/>) y AOL, que además de ICQ tiene otro mensajero llamado AOL IM (<http://www.aol.com/aim/home.html>).

La única desventaja de este tipo de programas, al menos por ahora, es que todas las personas involucradas en el chateo deben tener el mismo mensajero instalado en su computadora. Dicho de otro modo, los usuarios del ICQ, por ejemplo, solo se comunicaran con los que utilizan ese mensajero. La compatibilidad es una cuenta pendiente.

Mundos virtuales, La idea

La idea nació en los MUD (Multi user dimension) de los antiguos BBS y es sencilla: el usuario asume una personalidad; para esto adopta una imagen propuesta por el sitio (algunos sitios permiten que el usuario proponga gráficos nuevos); y luego elige el escenario (el centro de Madrid, por ejemplo) para caminar como si estuviera en un video juego en tres dimensiones. Pero detrás de los personajes hay personas que buscan entrar en contacto con la gente.

La mayoría de estos chats funcionan de modo similar: hay que registrarse en el sitio de la compañía, descargar e instalar un programa en la PC y comenzar a chatear. La pantalla suele estar dividida en varias partes: en la central se muestra el paisaje elegido y en otra (generalmente ubicada en la parte inferior) se exhibe una pequeña caja para que el usuario pueda escribir lo que verán las otras personas conectadas. (<http://www.activeworlds.com/>). El sitio alemán Moove (<http://www.moove.com/>) invita a los usuarios a crear su propio escenario, puede ser un bar, un habitación, etc., e invitar a charlar directamente a las personas que uno desee.

Estos mundos virtuales se estudian en varias universidades para probar teorías relacionadas con la psicología y las ciencias de la comunicación.

La videoconferencia

Hasta hace unos años, establecer una videoconferencia sin recurrir a una empresa era una odisea: los equipos eran sumamente caros, el software no se conseguía fácilmente y los usuarios con webcams (cámaras para transmitir imágenes por la red) no abundaban. Pero las cosas cambiaron, las cámaras se consiguen por menos de cien pesos, en la red abundan los programas gratuitos para establecer videoconferencias y cada vez hay más fanáticos de esta modalidad de chat.

Es necesario tener una placa multimedia, un software de videoconferencia, un micrófono, parlantes y la cámara.

En cuanto a las webcams más populares se destaca la línea de Intel, la de 3 Com, la de Creative Labs, Logitech y D-Link, entre otras.

Cuando se compra una cámara es importante asegurarse de que la PC tenga puerto USB (Universal serial Bus), un estándar para enchufar periféricos que permiten transmitir información a mas velocidad que el

clásico puerto paralelo.

Estos aspectos vitales a la hora de elegir una webcam son la velocidad de captura y la resolución de la imagen. Entre los programas más populares se destaca el Netmeeting, de Microsoft, que ya viene preinstalado en la versión 2000 de Windows.

Este sistema de videoconferencia funciona de manera similar al del Web chat: hay que entrar en una sala temática (por edades, por sexo, etc.) e invitar a establecer una videoconferencia a alguno de los integrantes.

Este programa es tan bueno como complejo, por esa razón, los que prefieren una herramienta más simple puede optar por el PalTalk, un programa de la empresa A.V.M Software (<http://www.paltalk.com/paltalk/index.html>) . El programa es gratuito y para poder utilizarlo hay que registrarse en el sitio, indicando previamente una dirección de e-mail.

Programas de Chat

Pirch 98: Este cliente de chat tiene la capacidad de conectarse a dos servidores a la vez (DalNet, UnderNet, EFNet, etc). Una molestia es que la lista de nicks en un canal se puede volver inmanejable por su extensión.

HyperChat 1.7.2: Es una suite que incluye un cliente y un servidor. Ninguno de los dos es compatible con la red estándar de IRC: el cliente admite solo clientes HyperChat, y el cliente solo se conecta con servidores HyperChat.

WinBOT: Utilitario para expertos, permite pasar largas noches online sin sufrir muchas de las complicaciones que surgen al administrar un canal de chat. Es un Robot, un programa que se conecta a un servidor de chat, y al canal que se le indique, y mantiene el control de dichos canales.

(*Chat!*, Planeta web, año 2, numero 24, abril de 2001)

Hackers

La misión del Hacker

Una definición sencilla de lo que es un hacker seria todo aquel que ingresa a un sistema informático sin permiso. Los primeros en intentarlo fueron estudiantes de un instituto en Massachussets, por el 60. Desde entonces evolucionaron y se perfeccionaron junto a la tecnología.

Los datos que surgen de un estudio conjunto del FBI y del Computer Security Institute dicen que la sociedad digital es más vulnerable a la accion de los hackers. En la medida que avanza la tecnología se hace mas fácil hackear.

El lema que siguen a rabiarse es que la información debe estar al alcance de todos y sobre todo cuando es tecnológica. La satisfacción se encuentra cuando se logra violar un sistema publico, generalmente lo miran y luego se van, siendo esa una gloria efímera, costándole la condena social y la represión de las legislaciones.

Existen también los crackers, que actúan con fines maliciosos, y los desarrolladores de virus. Generalmente se los mete a los tres en la misma bolsa y eso es lo que los disgusta.

Muchos grupos actúan en forma de constructiva como: si nos infiltramos en un sistema, podemos ver que este posee una debilidad, que se puede corregir; otros grupos actúan en forma de repudio, un ejemplo es el grupo Xteam, que para un aniversario del golpe de estado del ´76 cambio el contenido de la pagina de la Suprema Corte de Justicia e instalo en ella fotos de los desaparecidos y links a las paginas de las madres de Plaza de

Mayo.

Estos son una minoría, la mayoría se divierte haciendo sufrir a las grandes corporaciones.

En algunas empresas se trata de brindar un servicio seguro con unos servidores que cuentan con una herramientas llamadas Firewalls para detectar y bloquear la acción de los hackers.

(Hackers: ¿héroes o villanos? Planeta web, año 2, numero 18, octubre de 2000)

Mp3

Nunca fue tan fácil, cómodo y barato conseguir musica. El Mp3 armo una revolución y puso en aprietos a las compañías discográficas, que se enfrentan a un presente donde los usuarios de Internet tienen el poder.

El Mp3, considerado hoy sinónimo de musica digital. Hay varias razones que explican este fenómeno, que oblige a las compañías discográficas a replantear las reglas del negocio que les dio de comer hasta ahora.

¿Quién lo creo?

Fue creado por el Moving Pictures Experts Groups (MPEG), una entidad sin fines de lucro que desarrolla formatos para codificar audio y video (Mp3 es la sigla de Mpeg 2 layer 3).

Abierto, gratuito y fácil de usar, este formato se convirtió rapidamente en el paradigma de la distribución de musica en Internet. Como sucede con otros estándares de facto (como el ICQ dentro del universo de los mensajeros virtuales), su éxito no se basa únicamente en sus meritos, sino en los beneficios de un entorno favorable. En otras palabras: el Mp3 es popular porque es bueno, pero también porque hay mas buscadores, programas, reproductores y dispositivos de Hardware para Mp3 que para otro formato de audio.

El tamaño

Un método de compresión es un algoritmo (serie de ecuaciones matemáticas), capaz de simplificar la información. Y el audio es, precisamente, uno de los tipos de información que más espacio consume.

Un tema de cinco minutos sin comprimir ocupa sesenta megabytes (un tamaño excesivo para cualquier disco rígido); si se convierte esa canción en un archivo Mp3, ocupara solo cinco Mb. Otro ejemplo: mientras que un disco de 4Gb, los más comunes en las computadoras fabricadas en la actualidad, entrarían 64 canciones sin comprimir, en la misma cantidad de espacio caben 800 archivos Mp3.

¿Cuál es la ventaja? Como son pequeños, los archivos Mp3 pueden almacenarse sin problemas en la computadora y, además, ser transferidos en minutos a través de la red.

El futuro promete traer aun mayor capacidad de comprensión. Ya esta en desarrollo el Mp3 Pro, un formato que mantendrá la calidad de su antecesor, pero ocupando la mitad del espacio.

La calidad

La compresión implica una perdida importante de la calidad en el sonido. Mp3, en cambio, reduce el tamaño de una canción con una mínima perdida de calidad, gracias a que la tecnología que utiliza elimina sonidos que pesan pero son imperceptibles para el oído humano. De este modo, logra reducir el tamaño de una canción hasta doce veces, pero perdiendo muy poca calidad.

Capacidad de transmisión

La capacidad de transmisión de datos a través de Internet es un bien escaso. Por eso se buscan tecnologías de compresión que permitan transportar la mayor cantidad de información en el menor tiempo posible. Como no ocupan mucho espacio, los archivos Mp3 pueden recibirse y enviarse sin esfuerzo. Esta es una de las claves de su éxito: haber convertido a la música en sustancia apta para internet.

En realidad, todo depende del tamaño del archivo y de la calidad de la conexión. En general, una canción de tres minutos se puede distribuir sin problemas (incluso con conexiones lentas).

Facilidad

Para disfrutar de la música en internet solo se necesita un reproductor instalado en la computadora. Los players –aun los que están representados por grandes compañías– se pueden bajar gratis por internet, y hay versiones para Windows, Macintosh y Linux. Para usuarios no se requiere un gran equipo: basta con un procesador Pentium de 133 Mhz, 16 MB de memoria Ram (es mejor si se cuenta con 32 MB), placa de sonido, auriculares y/o parlantes. En la red circulan cientos de productos, y no hay diferencias importantes entre ellos. Quizás por esa razón todos buscan destacarse a través de la variedad de pieles, archivos gráficos que modifican la apariencia visual del programa a gusto del usuario. Actualmente, la mayoría permite escuchar otros formatos de audio y CDs. Un dato importante: algunos players sirven para convertir canciones de CDs en archivos Mp3 y viceversa.

Los reproductores mas importantes

Winamp (www.winamp.com) ; creado por la empresa Nullsoft, que luego fue adquirida por América Online, fue el primer reproductor en alcanzar la fama mundial (tanta que no es exagerado decir que hoy es tan popular como el mismo Mp3).

Con las distintas versiones fue sumando funcionalidades (va por la 2.7), pero siempre manteniendo la sencillez.

Windows media Player 7 (www.windowmedia.com) El producto de Microsoft es un verdadero centro de entretenimientos multimedia que excede la función de reproductor de Mp3. Incluye una radio que permite escuchar las emisoras con presencia en internet, aunque solo aquellas que transmitan su señal con la tecnología de Microsoft. No funciona sobre Windows 95 y necesita 64 MB de Ram.

Sonique 1.808 (sonique.lycos.com); Desarrollado por la ignota Mediascience y adquirido por Lycos, se destaca por su diseño atractivo, pero medio confuso, y la gran variedad de pieles que pueden modificar su apariencia. Permite definir el idioma, incluyendo el español.

Otros reproductores recomendados son el Yahoo! Player, el Real Player 8.0 de Real Networks, y el Audys de la compañía argentina Hardata.

También existen programas específicos para los usuarios de Macintosh, como el popular MacCast, el SoundJam y el MVP.

Para Linux se puede recurrir al XMMS o al Xaudio MP3Player.

Los reproductores

Si el Mp3 hubiera atado a los usuarios a las cuatro paredes de la computadora no hubiese llegado a ser lo que es hoy. Pero a fines de los noventa, los reproductores de Mp3 se hicieron portátiles.

Son pequeños y livianos, se conectan a la PC para recibir y almacenar canciones y se escuchan con los

auriculares.

Tienen cierta ventaja. Mantienen la calidad del discman y permiten armar fácilmente selecciones de canciones.

Además del precio y el diseño conviene tener en cuenta la capacidad de almacenamiento (los modelos mas nuevos traen 64 MB de memoria, que se permiten guardar algo mas de una hora de musica) y verificar si tienen ranuras para las tarjetas de memoria. Además elegir el reproductor que se conecte a la PC por un puerto USB, que garantiza una taza de transferencia mas rápida.

Dispositivos mas populares

Rio 500, fabricado por la empresa SonicBlue es el sucesor del Rio PMP 300, el mas vendido hasta el momento, se consigue a 100 dólares.

En el 2000 se lanzo el rio 600, que se vende a 170 dólares.

Yepp. De Samsung que tiene el tamaño de un paquete de cigarrillos, de forma trapezoidal y con carcasa traslucida. Tiene capacidad para cargar hasta 32 MB, que equivalen aproximadamente a media hora de musica.

Nomad II. El dispositivo de Creative Labs tiene buen sonido, conexión USB, sintonía de radio FM y una función que permite grabar voz. Cuesta 300 dólares aproximadamente.

Sony lanzo en el 2000 un reproductor con la forma y el tamaño de una birrome, que se llama VAIO Music Clip y cuesta cerca de los 300 dólares.

Casio lanzo un reloj pulsera, bastante corpulento que reproduce los archivos Mp3 y cuesta 250 dólares.

Mas...

El Mp3 busca convertirse en un soporte musical masivo, por lo cual Phillips lanzo al mercado un discman multifunción, capaces de leer CDs comunes, como aquellos que contienen archivos Mp3, que ofrecen alrededor de 10 horas de musica, y se puede conectar al auto o al equipo hogareño.

Existen también un dispositivo que viene con el formato de un cassette y permite escuchar las canciones en un equipo común y corriente.

En las computadoras portátiles, el Mp3, también a incursionado, con periféricos que permiten reproducir, además, otros ficheros de audio.

La forma de encontrarlos...

En 1999, Shawn Fanning creo el conocido programa Napster, que consistía en formar una red mundial de Mp3 alimentándola constantemente desde las computadoras de sus miembros.

Hasta la creación de este programa, la búsqueda de ficheros de este tipo no era una tarea fácil, ya que había que recurrir a casi secretos servidores FTP (protocolo que permite transferir archivos por internet) que solía saturarse, o esperarlos por e-mail.

Napster es un programa que conecta los discos rígidos de los usuarios para que busquen y compartan archivos Mp3 sin pagar un centavo.

El software no almacena ningún tema, sino que actúa como un puente entre las computadoras, para tener acceso a una librería infinita de canciones.

Provoco la ira de las compañías discográficas, ya que la mayoría de los temas que los usuarios intercambiaban pertenecen a artistas cuya obra esta protegida por la ley. Precisamente a que radica el éxito de Napster: permite la circulación y descarga de discos enteros de artistas de todo tipo.

La justicia estado unidense ordeno a Napster a crear un sistema que impida la circulación masiva de canciones protegidas por derecho de autor, es decir, que filtre las canciones de artistas mas conocidos, que son las mas solicitadas.

Millones de usuarios prometen mudarse a otros programas mas descentralizados como Gnutella, mies, CuteMX o Frente, que permiten intercambiar cualquier tipo de archivo multimedia sin pasar por un servido central.

Las compañías discográficas

Según las compañías sistemas como el Napster y formatos como el Mp3 fomentan la piratería, dado que no existen mecanismos para controlar la creación y distribución de las copias no autorizadas. Además disminuyen la venta de CDs y también atentan contra los derechos de autor.

Los que frecuentan estos formatos están mas propensos a la compra de los CDs, según estudiosos, y que estaría promocionando aun mas a los músicos como a las compañías discográficas.

Este tipo de música publicita, a su vez, a muchos músicos, consagrados o no, y por eso para algunos es favorable y para otros no.

En estados Unidos se trato de borrar el Mp3 atacando primero a las ventas de reproductores como el Rio, pero se llevo a la conclusión de que no era capaz de realizar copias truchas y que solo reproducía los ficheros.

En segundo lugar su busco a la pagina Mymp3.com, que se trataba de una web que era capaz de comprimir la musica y colocarla en una carpeta personal para tener acceso a ella, previamente conectándose a Internet. Para llegar a la paz, esta pagina decidió pagar cifras millonarias a las discográficas, por lo cual tuvo que empezar a cobrar por el servicio.

Finalmente en 1999 se ataco a Napster. Se lo obligo a realizar una manera de parar la transferencia indiscriminada, poniendo limites o de otro modo debería afrontar el pago de cuantiosas deudas o su cierre definitivo.

Como pasar del CD a Mp3

Antes era un proceso muy complejo pasar canciones de un CD a la computadora en formato Mp3. Había que tener un programa instalado en la computadora llamado Ripper, que extraía la información del Cd al disco rigido y otra herramienta bautizada Encoding, que convertía la canción a Mp3.

Hoy existen los Jukebox o cajas de musica, que permiten hacer las dos cosas con un solo programa y en un solo paso.

Se pueden conseguir gratis en internet. Los mas conocidos son el Music Match Jukebox (www.musicmatch.com) , Real Jukebox (www.realnwork.com) y Media Jukebox (www.musicex.com).

Todos operan de manera similar, pero el mas sencillo es el Music Match.

Pasos para tener Mp3's

- Descargar algún Jukebox, se recomienda el Music Match, para esto se necesita el sistema operativo Windows (también hay para Machintosh), 30 megabytes de espacio libre y 32 megas de Ram.
- Se inserta un disco compacto en la lectora de Cd, se espera hasta que el programa lo reconozca. Se establece el bit rate, que no es otra cosa que la cantidad de información, o información, que se transmite por segundo y se mide en kilobits. La ecuación en simple: a mas información por segundo mayor calidad de sonido, pero a la vez mayor tamaño. Lo recomendable es una razón de 128 bit por segundo, garantizando un tamaño razonable y una buena calidad.
- Se eligen y colocan los nombres a las canciones que deseo y se presiona Rec (grabar) Es importante mantener las otras aplicaciones cerradas para no ocasionarle problemas en la grabación.
- Por defecto el programa deposita los archivos creados en el directorio C: Mi musica y allí crea una nueva carpeta por cada Cd grabado. Para cambiar esto el menú Opciones/Grabadora; luego la opción configuración y una vez allí el formulario Grabadora y el menú Directorio de Canciones.

Como ordenar mis Mp3

En la Web existen las bibliotecas musicales, que son programas que permiten mantener organizados los archivos en la PC. Entre si son diferentes, pero tienen en común: 1- Un buscador que rastrea los archivos desparramados por las diferentes carpetas del disco rígido. 2- Una herramienta que permita agrupar (crear un índice) los temas por genero y por autor. 3- La posibilidad de crear listas con canciones predefinidas. Por ejemplo: agrupar, en una lista llamada los años '80, los temas favoritos de la década, de modo que para escucharlos no haga falta hacerlos sonar uno por uno, sino cargando la lista directamente. El Mp3 Navigator (www.vertexlab.com) que rastrea los archivos que se encuentran en el disco rígido y establece accesos directos a las listas de canciones desde la barra de tareas de Windows. Se puede conseguir en la web una versión por 30 días, para seguir utilizándolo hay que pagar 19 dólares. El archivo de instalación pesa 724 kilobytes.

Otro programa es el Mp3 Organizer (www.mp3cdorganizer.com), que cuenta con un buscador para crear bases de datos por genero musical. Interactúa con el Winamp, el programa es gratuito y su archivo de instalación pesa 326 kilobytes.

Programas

PC Dj: Tiene dos bandejas de Mp3 y crossfade automático, mas un sistema interno de ordenamiento por carpetas, independiente de la estructura de los directorios. Conectada a internet funciona como emisora de Radio. Es capaz de hacer los enganches sola entre tema y tema.

Sonique: Competencia del Winamp, este reproductor tiene un look muy atractivo e incorpora varios codecs. Cuenta con un sistema de ecualización completo, con esquemas prefijados.

Audiogalaxy Satellite: Uno de los varios que compiten con el Napster. Formando una red entre maquinas de forma similar al ICQ, este programa pone el acento en la conexión directa entre PC; si se baja un Mp3 de un cliente que esta en el mismo proveedor no hace falta que la conexión viaje hasta EE UU y vuelva.

(Cerca de la revolución, planeta web, año 2, numero 23, marzo de 2001)

El correo electrónico

El correo electrónico (e-mail) es tal vez el principal servicio de Internet, y sin duda el de mayor importancia histórica. Cada persona que está conectada cuenta con un "buzón electrónico" personal, simbolizado en una dirección de correo: esos nombres con la letra arroba (@) que usted habrá visto en revistas, tarjetas de visita y

anuncios. El buzón de correo electrónico sirve para enviar y recibir mensajes a otros usuarios, y por eso no hay nunca dos nombres iguales. La primera parte de una dirección identifica habitualmente a la persona y la segunda a la empresa u organización para la que trabaja, o al proveedor de Internet a través del que recibe la información. Así, una dirección como jgarcia@merlin.upt.edu identificaría, imaginariamente, a un usuario que se llamara Joaquín García (jgarcia), cuyo buzón estuviera (@ significa en inglés "at", es decir, "en") en un ordenador llamado Merlín (.merlin), en la Universidad Politécnica de Toledo (.upt), que es un centro universitario (.edu). El correo electrónico permite enviar texto o archivos codificados como texto, generalmente de pequeño tamaño (gráficos u hojas de cálculo, por ejemplo). Se pueden enviar mensajes a varias personas, responderlos de forma automática, guardar listines personales de direcciones y de grupos de colaboradores. También funcionan listas automáticas de correo entre grupos que comparten un interés especial (como series de televisión, aficiones comunes o proyectos en grupo).

Una persona puede tener distintas direcciones de correo electrónico, por ejemplo una o varias en la empresa y otra particular. Y existen directorios internacionales en los que buscar direcciones de personas conectadas a Internet, como sucede con las guías telefónicas.

Que es un e-mail?

Es un servicio de correspondencia (nacional e internacional), el cual por medio de una cuenta o buzón que posea usted en Internet, puede enviar o recibir documentos, gráficas, vídeos, sonidos, entre otras, de manera sencilla y rápida.

Es también una dirección electrónica que sirve para enviar o recibir correo desde cualquier parte del mundo.

Una nueva forma de enviar cartas o mensajes electrónicos a personas, es haciendo uso de las computadoras, a través del sistema de redes que componen Internet. Estos mensajes electrónicos viajan por las redes hasta alcanzar su destinatario, que puede ser un amigo conocido en cualquier parte del mundo, con un costo bastante reducido, sin tener que colocarlos una vez escrito, en un sobre y echarlos al buzón de correos.

El correo electrónico como cualquier herramienta presenta sus ventajas y desventajas, entre las ventajas tenemos:

Rapidez de envío. El mensaje puede tardar apenas unos segundos en llegar a su destino.

No es necesario que el destinatario este esperando la recepción en el momento del envío. Este puede leer el mensaje más tarde.

El costo es inferior al correo normal o al menos al costo de una llamada telefónica.

El costo es inferior al correo normal o al menos al costo de una llamada telefónica.

Quizás la única desventaja que vale la pena mencionar es que si el mensaje queda bloqueado en algún modo puede tardar días en llegar a su destino.

Como funciona.

El correo electrónico es una de las más utilizadas en Internet. Su funcionamiento es muy sencillo, solo necesita instalar el software apropiado en su computadora, en pocas palabras se requiere un programa que lo gestione. Estos programas se conocen con el nombre de Mailers y Readers.

El correo electrónico difiere de las otras aplicaciones porque no es un servicio de usuario, al correo electrónico se le conoce como un servicio de "almacenaje y reenvío" el correo para de una máquina a otra

hasta que llega a su destino final.

Si se pone el domicilio correctamente a un mensaje, la red se hará cargo de entregarlo.

¿Como están compuestas las direcciones de e-mail?

Su composición esta dividida en: Login que es el nombre que da el usuario a su dirección electrónica, carácter que divide el Login del nombre del proveedor del correo electrónico. Ejemplo: Tunombre@caracter que divide el login del nombre y el nombre del proveedor es hot mail.com.

Outlook Express.

Con Outlook Express usted puede intercambiar mensajes, proporcionar características seguras y personalizadas para las comunicaciones por correo electrónico con cualquier usuario de Internet y unirse a cualquier número de grupo de noticias.

Procedimiento para configurar Outlook Express.

Se debe tener una cuenta con cualquier proveedor de Internet. Ejemplo: CANTV. Para ello haga "click" en el programa Outlook Express, una vez abierto haga "click" en el menú herramientas y luego seleccione cuentas, seleccione agregar y luego correo.

Se debe escribir el nombre y apellido del usuario: El asistente le solicitará que ingrese su dirección electrónica, aquí ingrese su nombre de usuario seguido comnet.com.ar.

Se debe indicar el correo electrónico que se tenga. Ejemplo: JTMTO@CANTV.net.

Se debe escribir la dirección entrante pop3 del proveedor de su correo. Ejemplo: POP.cantv.net.

Luego escribir al mail saliente del proveedor de Internet o del proveedor de su correo. Ejemplo: Mail.cantv.net.

Por último si desea instalar un correo de noticias, este cuadro siguiente le preguntará que forma desea conectarse a Internet para chequear y enviar correo.

Finalizar: se dará por finalizada la configuración.

Servicios que ofrece Outlook Express.

Se pueden crear atractivos mensajes tanto para correo electrónico como para grupos de noticias.

Con el papel de fondo puede incluir una imagen de fondo, fuente de texto únicas, cualquier texto o archivo que desee agregar como firma o su tarjeta de presentación personal.

En Outlook Express las zonas de seguridad permiten decidir que contenido activo se puede ejecutar desde mensajes HTML por correo electrónico (como controles activex y secuencias de comandos).

Otros servicios.

Existen muchas otras ayudas y herramientas útiles que proporciona Internet, pero su explicación detallada sobrepasa las dimensiones, por eso le contaremos muy brevemente en que consisten las más importantes.

(Art. extraído de la pagina

<http://orbita.starmedia.com/~ddomain1/cursos/internet.html>)

Videoconferencias

Que es una webcam?

L

o primero que se necesita para poder chatear con imágenes es una webcam, que son los dispositivos para capturar y enviar imágenes por la red a otro usuario.

El proceso interno de una webcam se parece al de otros equipos que funcionan en la PC: la cámara toma con la lente información analógica y para distribuirla por internet la convierte en datos digitales (en el llamado código binario, con 0 y 1). Estas pequeñas cámaras comprimen la información y la envían en paquetes, que son reconstruidos al llegar a destino. Cuando llega a la computadora se vuelve a convertir de información digital a analógica y se despliega en la pantalla.

En el mercado circulan decenas de modelos de webcams, y algunas se pueden conseguir por 50 dólares. Para elegir una buena cámara hay que tener en cuenta que debe tener el tipo de conexión USB, un tipo estándar para enchufar periféricos (como escáners, teclados, joysticks, etc.), que permite transmitir con mayor velocidad y mejor calidad que el clásico puerto paralelo, que utilizan generalmente las impresoras.

Las ventajas son que con el puerto USB no hace falta una tarjeta de video, sino que todo el proceso de digitalización se realiza en la cámara misma. Otra ventaja es que permite una conexión Plug and Play. Significa que no hace falta hacer ningún ajuste de software para hacer andar la cámara, se enchufa y se usa.

Lo segundo mas importante es la velocidad de captura de la cámara, que hace referencia a la cantidad de cuadros que capta por segundo (en ingles frame per second, FPS) A mayor FPS, mayor fluidez y mayor calidad tendra el movimiento de las imágenes transmitidas. Un mínimo aceptable es de 15 y el promedio es de 30.

La resolución es otro punto importante y se refiere al numero de Píxeles (cada uno de los puntos del monitor) de las imágenes. El FPS y la resolución están en relación directa con la calidad de conexión que tenga el usuario.

Cada cámara viene con un CD de herramientas para exprimir al máximo las aplicaciones de la cámara (pueden ser un soft de videoconferencias, un editor de imágenes, etc.). Depende del modelo las cámaras pueden ser usadas como cámara de fotos.

Algunas de las cámaras más importantes son: Quick Cam VC, de Logitech, Intel, Webcam Go de Creative, Vesta Pro de Philips, entre otras.

Se puede establecer una videoconferencia sin tener una cámara instalada, con los populares programas Real Player y Windows Media Player.

Otro tipo de chat puede ser establecido con el famoso NetMeeting de Microsoft. Además de videoconferencias permite compartir archivos entre los que chatean y posibilidad de establecer comunicaciones telefónicas a través de la red.

Otra herramienta popular es ICUII (www.icuii.com/) que permite chatear con video, audio y texto. Además

tiene un identificador de llamadas, mientras el usuario navega por la red y permite establecer contacto con los usuarios del ICQ.

Una propuesta interesante para los para los fanáticos del chat en imágenes es el Video Conference Recorder, que permite grabar los chats en video. Según los creadores, este programa funciona sobre cualquier programa que traen las webcams.

(Art. extraído del suplemento Planeta Web, CHAT.)

Que significa .com y .org?

¿Qué son dominios?

Son categorías que identifican de manera general la clase de empresa u organización que esta conectada y a los países, por ejemplo:

Edu: Institución educativa.

Mil: Militar.

Gov: Institución pública.

Org: Otros organismos y entidades sin animo del lucro.

Net: Empresas de redes y telecomunicaciones.

Com: Comercial.

Los dominios asignados a los países se identifican mediante un código de dos letras que aparecen al final de la dirección, por ejemplo:

Argentina: ar

Colombia: co

Chile: cl

Ecuador: ec

Venezuela: ve

¿Qué es el internic?

El Internic es la entidad que se ocupa de la registración de los dominios terminados en com. Net. Edu. Mil. Gov.

Mailing List (lista de correo)

Son grupos de usuarios cuyos participantes comparten opiniones e información a través del correo electrónico de Internet.

Existen muchísimas listas sobre diferentes temas. Usted podría inscribirse en una de ellas enviando su

solicitud por medio de su correo electrónico al administrador de servicios o a una máquina que automáticamente lo hace.

Tan pronto sea admitido en una Mailing List comenzará a recibir mensajes en su buzón de gente que escribe, emitiendo interesantes puntos de vistas acerca de su tema predilecto.

Para poder leer información de los Newsgroups es necesario contar con un software especial que permite ir hasta el sitio donde esta almacenada. Además, su proveedor de acceso debe tener disponible el servicio en su sistema.

Para usar los mailing list solo necesita contar con una cuenta de correo electrónico y la respectiva afiliación. Los mensajes llegan automáticamente al buzón de correo y se leen como un texto corriente.

Las cosas están cambiando tan rápido que ya es posible leer los temas de algunos de estos grupos mediante los browser del web.

Dos reconocidas ayudas para descubrir las diferentes listas.

<http://www.list.com>

<http://tile.net/lists>

¿Que es un grupo de noticias?

Es una colección de mensajes agrupados bajo un nombre que lo distingue haciendo referencia al tema que se trata en el. Se asemeja a un club de correspondencia, donde las personas leen los mensajes y pueden contactar vía correo electrónico a los autores de los artículos publicados en el grupo de noticias, e inclusive, registrar dicha respuesta en el mismo grupo.

¿Qué se requiere para formar parte de un grupo de noticias?

Las reglas de la escritura de correo electrónico son indispensables para la participación en un grupo de noticias, las ambigüedades y trivialidades no son toleradas en ciertos grupos y se debe ser cuidadoso a la hora de participar en ellos. A diferencia de una lista de correos el usuario no puede retirarse ni evitar recibir mensajes que envían los participantes o visitantes de los grupos de noticias que obtienen su dirección electrónica. Es importante tener presente algún tema o asunto.

LAS COMUNICACIONES ENTRE ORDENADORES

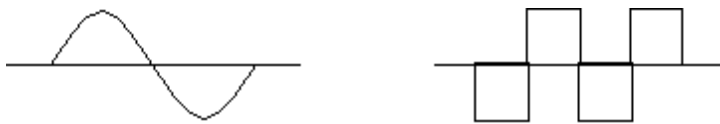
El módem es un dispositivo que permite conectar dos ordenadores remotos utilizando la línea telefónica de forma que puedan intercambiar información entre sí. El módem es uno de los métodos mas extendidos para la interconexión de ordenadores por su sencillez y bajo costo.

La gran cobertura de la red telefónica convencional posibilita la casi inmediata conexión de dos ordenadores si se utiliza módems. El módem es por todas estas razones el método más popular de acceso a la Internet por parte de los usuarios privados y también de muchas empresas.



Naturaleza de La Información

La información que maneja el ordenador es digital, es decir esta compuesta por un conjunto discreto de dos valores el 1 y el 0. Sin embargo, por las limitaciones físicas de las líneas de transmisión no es posible enviar información digital a través de un circuito telefónico.



Para poder utilizar las líneas de teléfono (y en general cualquier línea de transmisión) para el envío de información entre ordenadores digitales, es necesario un proceso de transformación de la información. Durante este proceso la información se adecua para ser transportada por el canal de comunicación. Este proceso se conoce como modulación-demodulación y es el que se realiza en el módem.

¿Qué es un Módem?

Un módem es un dispositivo que convierte las señales digitales del ordenador en señales analógica que pueden transmitirse a través del canal telefónico. Con un módem, usted puede enviar datos a otra computadora equipada con un módem. Esto le permite bajar información desde la red mundial (World Wide Web, enviar y recibir correspondencia electrónica (E-mail) y reproducir un juego de computadora con un oponente remoto. Algunos módems también pueden enviar y recibir faxes y llamadas telefónicas de voz.

Distintos módems se comunican a velocidades diferentes. La mayoría de los módems nuevos pueden enviar y recibir datos a 33,6 Kbps y faxes a 14,4 Kbps. Algunos módems pueden bajar información desde un Proveedor de Servicios Internet (ISP) a velocidades de hasta 56 Kbps.

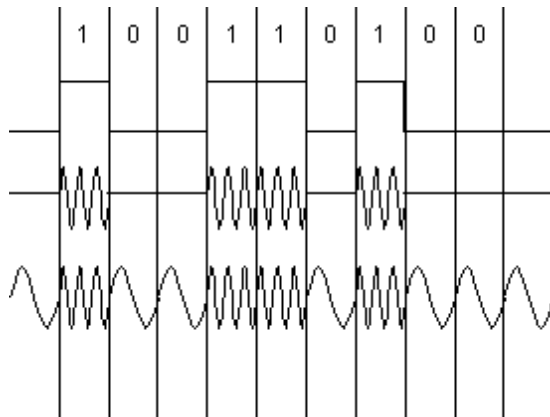
Los módems de ISDN (Red de Servicios Digitales Integrados) utilizan líneas telefónicas digitales para lograr velocidades aun más veloces, de hasta 128 Kbps.

Cómo Funciona un Módem

La computadora consiste en un dispositivo digital que funciona al encender y apagar interruptores electrónicos. Las líneas telefónicas, de lo contrario, son dispositivos análogos que envían señales como un corriente continuo. El módem tiene que unir el espacio entre estos dos tipos de dispositivos. Debe enviar los datos digitales de la computadora a través de líneas telefónicas análogas. Logra esto modulando los datos digitales para convertirlos en una señal análoga; es decir, el módem varía la frecuencia de la señal digital para formar una señal análoga continua. Y cuando el módem recibe señales análogas a través de la línea telefónica, hace el opuesto: demodula, o quita las frecuencias variadas de, la onda análoga para convertirlas en impulsos

digitales. De estas dos funciones, MODulación y DEModulación, surgió el nombre del módem.

Existen distintos sistemas de modular una señal analógica para que transporte información digital. En la siguiente figura se muestran los dos métodos más sencillos la modulación de amplitud (a) y la modulación de frecuencia (b).



Otros mecanismos como la modulación de fase o los métodos combinados permiten transportar mas información por el mismo canal.

Estándares de Modulación

Dos módems para comunicarse necesitan emplear la misma técnica de modulación. La mayoría de los módem son full-duplex, lo cual significa que pueden transferir datos en ambas direcciones. Hay otros módem que son half-duplex y pueden transmitir en una sola dirección al mismo tiempo. Algunos estándares permiten sólo operaciones asíncronas y otros síncronas o asíncronas con el mismo módem. Veamos los tipos de modulación mas frecuentes:

TIPO	CARACTERISTICAS
Bell 103	Especificación del sistema Bell para un módem de 300 baudios, asíncrono y full-duplex
Bell 201	Especificación del sistema Bell para un módem de 2400 BPS, síncrono, y Full- duplex.
Bell 212	Especificación del sistema Bell para un módem de 2400 BPS, asíncrono, y Full-duplex.
V.22 bis	Módem de 2400 BPS, síncrono/asíncrono y full-duplex
V.29	Módem de 4800/7200/9600 BPS, síncrono y full-duplex
V.32	Módem de 4800/9600 BPS, síncrono/asíncrono y full-duplex

V.32 bis	Módem de 4800/7200/9600/7200/12000/14400 BPS, síncrono/asíncrono y full-duplex
Hayes Express	Módem de 4800/9600 BPS, síncrono/asíncrono y half-duplex. Sólo compatibles consigo mismo aunque los mas modernos soportan
V.32	
USR-HST	Módem de USRobotics de 9600/14400 BPS. Sólo compatibles consigo mismo aunque los mas modernos soportan V.32 y
V.32bis	
Vfast	Vfast es una recomendación de la industria de fabricantes de módem. La norma Vfast permite velocidades de transferencia de hasta 28.800 bps
V34	Estándar del CCITT para comunicaciones de módem en velocidades de hasta 28.800 bps

Conectores para Módem

Conexión RS232 entre PC y Módem



Los módem se conectan con el ordenador a través de un puerto de comunicaciones del primero. Estos puertos siguen comúnmente la norma RS232.

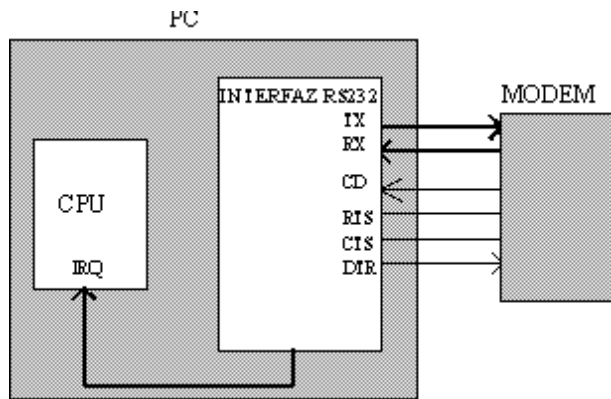
A través del cable RS232 conectado entre el ordenador y módem estos se comunican. Hay varios circuitos independientes en el interfaz RS232. Dos de estos circuitos, el de transmitir datos (TD), y el de recibir datos (RD) forman la conexión de datos entre PC y Módem. Hay otros circuitos en el interfaz que permiten leer y controlar estos circuitos.

Vamos a ver como se utilizan estas señales para conectarse con el módem:

DTR (Data Terminal Ready). Esta señal indica al módem que el PC está conectado y listo para comunicar. Si la señal se pone a OFF mientras el módem esta en on-line, el módem termina la sesión y cuelga el teléfono.

CD (Carrier Detect). El módem indica al PC que esta on-line, es decir conectado con otro módem.

RTS (Request to send). Normalmente en ON. Se pone OFF si el módem no puede aceptar más datos del PC, por estar en esos momentos realizando otra operación.



CTS (Clear to send). Normalmente en ON. Se pone OFF cuando el PC no puede aceptar datos del módem.

Perfil de Parámetros de Usuario

Se pueden programar distintas configuraciones del módem para operaciones en condiciones diferentes. Los módems Hayes pueden configurar hasta 4 conjuntos de configuraciones para sus parámetros:

- **Configuración activa.** La utilizada cuando se hace o se recibe una llamada.
- **Configuración de fábrica.** La que está almacenada en ROM, ya contiene parámetros establecidos desde fábrica.
- **Perfiles de usuario.** Son dos configuraciones almacenadas en NVRAM, permanecen intactas aun cuando se apaga el módem.

Un dígito binario posee dos estados y se denomina bit. Una agrupación de 8 bits se denomina byte y permite representar 256 estados diferentes.

CONCLUSION

Entre las ventajas que podemos obtener al poseer un Módem se encuentran:

• Correo electrónico

El correo electrónico, o E-mail tiene como objetivo la comunicación de persona a persona, usando las computadoras y los módems como portadores de cartas y apartados postales.

• Intercambio de archivo

Usted puede enviar archivos tales como texto, imágenes e inclusive grabaciones de audio por medio de los módems.

• Interacción en tiempo real

Los juegos, las compras por catálogo y los cajeros automáticos son ejemplos de la interacción de persona a computadora, que se realizan en tiempo real, es decir, usted teclea algo y espera a que la computadora realice una tarea y le envíe el resultado, y luego responde a lo que le fue enviado.

La teleconferencia, comúnmente llamada "charla" (chat) electrónica, involucra una interacción en tiempo real de persona a persona.

- **Correo electrónico**

El correo electrónico, o E-mail tiene como objetivo la comunicación de persona a persona, usando las computadoras y los módems como portadores de cartas y apartados postales.

- **Intercambio de archivo**

Usted puede enviar archivos tales como texto, imágenes e inclusive grabaciones de audio por medio de los módems.

(Art. Extraído de la pagina Monografías.com)

Software

Internet Explorer

- Botones adelante y atrás: Permite moverse a través de las páginas que se han recorrido hacia delante o atrás.
- Botón detener: Permite detener la carga de información de la página actual.
- Botón actualizar: Carga la misma página donde se encuentra y se utiliza para actualizar la página en caso que existan cambios.
- Botón inicio: Permite regresar rápidamente a la página inicial, sin necesidad de digitar la dirección.
- Botón búsqueda: Al hacer click en el botón búsqueda proporcionan acceso a diversas clases de motores de búsqueda, con los que puede encontrar la información solicitada en cualquier parte del mundo.
- Botón favoritos: Actualiza los sitios favoritos cuando lo desee: diariamente, semanal o mensualmente.
- Botón historial: Muestra una lista de carpetas que contiene vínculos a los sitios web visitados en sesiones anteriores.
- Botón canales: Guarda las direcciones que son más interesantes para el usuario y así poder acceder rápidamente a ellas.
- Botón pantalla completa: maximiza o restaura la ventana de Internet Explorer.
- Botón correo: Permite leer correos, ver nuevos mensajes, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias.
- Botón imprimir: Imprime la pagina web actual.
- Botón edición: Abre frontpage Express que es un editor de paginas web. Con Frontpage Express puede crear y dar formato a páginas web en HTML.
- Barras de explorador: Se puede explorar mediante una lista de vínculo, como historial a los canales, mientras se muestran las páginas a las que se llevan a los vínculos en el lado derecho de la ventana de explorador.
- Barra de estados: Muestra la dirección donde se encuentra conectado y el estado de la conexión.
- Area de trabajo: Se muestra el contenido de las páginas web.
- Barra de desplazamiento: Con ella se puede mover por toda la página web.

Contenido de una pagina.

A medida que se va explorando el web descubre que todas las páginas del web son diferentes aunque compartan algunos elementos comunes:

- La mayoría de las páginas contienen imágenes y textos.

- La mayoría de las páginas tienen hipertexto o accesos directos a otras páginas.
- Todas las páginas tienen una dirección de Internet también denominada dirección UR2.

Netscape Navigator.

- File: Archivos de Internet guardados en su computador.
- Back: Regresa al archivo antes leído.
- Forward: Pasa al siguiente archivo.
- Home: Sitio o dirección Internet que el usuario programa para visitar con frecuencia. Viene programado para ir al home page de netscape.
- Reload: Cargar de nuevo el sitio buscado.
- Images: Visualizar el home page con imágenes o sin ellas.
- Open: Abrir índice de un sitio al que se quiere conocer.
- Print: Imprimir.
- Find: Buscar o encontrar palabras dentro de un documento que se tenga cargado.
- Stop: Detiene la transmisión de un archivo, imagen o texto.
- Location: En este espacio se muestra el sitio donde se esta, o se escribe el que se quiera visitar.
- Bokkmarks: Guarda las direcciones de los sitios visitados.

Microsoft netmeeting.

Es un programa de la clase telefónica Internet. Este es un protocolo revolucionario, mediante el cual usted puede conversar con cualquier persona en tiempo real, sin necesidad d hacer una llamada internacional.

Permite a gente de todo el mundo usar una nueva manera de hablar, conocer, trabajar y compartir información a través de Internet. El Netmeeting permite:

- Llamar a alguien por la red mediante un módem.
- Hablar con otra persona a través de Internet.
- Ver a la persona con quien se esta hablando.
- Compartir aplicaciones y trabajos con otros equipos.
- Usar la pizarra para dibujar líneas.
- Conversar con otros usuarios mediante chat.
- Indicar a otras personas que conecten con su página Web.

Requerimientos para utilizar las aplicaciones de netmeeting.

Un computador en el cual puede ser un Pentium de 66,16 Mb de RAM. Un buen kit multimedia con una tarjeta de sonido preferible Full Duplex, para que la conversación sea efectiva en tiempo real, necesita parlantes para escuchar lo que le hablan y un micrófono para que lo escuchen.

Beneficios que ofrece microsoft netmeeting.

La interactividad con otros usuarios de la gran red mundial. También se puede tener comunicación con otra persona en tiempo real, no importando el lugar en donde estas se encuentren, toda comunicación vía Internet al costo de una llamada telefónica local.

Se puede mantener conversaciones digitales con la familia, amigos o socios de trabajo con un grupo de gente desde cualquier programa de Windows dibujando en una pizarra compartida o enviando mensajes de texto y transfiriendo archivos. Si se tiene instalado el hardware adecuado en el equipo podrá también tener reuniones en vivo, cara a cara.

Elementos que componen la ventana de microsoft netmeeting.

Su ventana esta compuesta por cinco elementos, los cuales son:

- Barra de título.
- Barra de menú.
- Visualizador de conversación.
- Pizarra.
- Barra de estado.

Otros servicios

Radios en la Web

Hoy el Ciberespacio nos permite escuchar emisiones radiales de cualquier parte del planeta. Esto es atractivo y útil tanto para los que quieren sintonizar algo de afuera, como para aquellos que se trasladan al exterior y quieren seguir escuchando su radio favorita.

Portales de Salud

Uno de los grandes problemas de los sitios de salud es el control de calidad de la información: el 82, 52 % de los profesionales encuestados afirmo que estar de acuerdo con que se brinden garantías de control de calidad por la información que exhiben.

Ginecología: en uno de los pocos portales con contenido en español y tiene muchas secciones dedicadas a la ginecología y sus subespecialidades. Además cuenta con foros de discusión donde se tratan tópicos relacionados con la salud física y emocional, se intercambian ideas, experiencias, recomendaciones de productos, etc.

Dermatología: La dermatología es otra rama de la medicina que habitualmente es muy consultada por las mujeres.

El portal de la Sociedad Argentina de Dermatología, una organización de mas de medio siglo de existencia, ofrece la posibilidad de suscribirse para recibir información actualizada sobre las actividades de la sociedad. Además, quienes ingresan por una dolencia en particular pueden acceder a grupos específicos y foros sobre las enfermedades dermatológicas mas frecuentes.

Psicología online:

Uno de los portales mas completos es Psicología.com, dirigido a profesionales de la psicología, catedráticos, estudiantes universitarios e investigadores en general. Contiene muy buena información, cartilla de profesionales y links según la patología que se quiera tratar.

Existen otras páginas que ofrecen servicios gratuitos, ágiles y directos y brindan la posibilidad de hacer consultas: de tipo personal, de pareja, de familia, vivenciales o relacionadas con alguna afección psicosomática.

E- mail

Un fallo judicial equiparo, por primera vez, la privacidad del e-mail con las cartas tradicionales.

Dicho fallo agrego además que su violación debe ser penalizada de la misma forma que cuando se abre un

sobre ajeno. La medida fue dispuesta por la Sala VI de la Cámara del Crimen, en una causa penal iniciada por uno de los directivos del ex diario Perfil contra el Director de una revista donde fueron publicados 5 e-mails privados. Esos mensajes eran correo interno de la editorial Perfil.

Según los camaristas nada se opone a definir al medio de comunicación electrónico como un verdadero correo versión actualizada y goza de la misma protección incluida en los artículos 153 y 155 del Código

Penal, cuando aun no existan este tipo de avance tecnológico.

Esos artículos establecen que se le dará cárcel a una persona que abriese una carta, un pliegue cerrado o de otra naturaleza, de 15 días a 6 meses.

El Spam: es el correo electrónico basura un nuevo termino cibernético, para un hecho considerado como una de las mas grandes amenazas de Internet. Oficialmente como e-mail comercial no solicitado, el spam es equivalente de la correspondencia indeseada que suele llegar por medio del correo regular. El spam se esta convirtiendo rápidamente en uno de los principales motivos de incomodidad para quienes son usuarios de Internet.

(Art. extraído del suplemento Planeta Web Chat, Chat, Chat, el valor de la palabra)

Glosario

Diccionario del chat (afiches)

Buffer: es un lugar en la memoria de la PC donde sincroniza el audio y el video en las transmisiones que llegan desde internet.

Cliente / servidor: esquema sobre el que funcionan varios servicios de internet, entre ellos el chat. Es una maquina que oficia de cliente haciendo pedidos a otra, generalmente más potente, que se llama servidor y que sirve la información requerida a todos los clientes.

Cliente IRC: programa que se conecta a los canales de chat en forma directa, sin el explorador como intermediario. El mas conocido es el mIRC, pero hay otros como el Pirch o el Visual IRC.

Emoticones: en el lenguaje del chat, son los signos del teclado, que combinados, representan el estado de animo.

FPS: cantidad de cuadros por segundo que captura una Webcam. Desde 24 por segundo el ojo capta movimiento continuo.

IRC: siglas de Internet Relay Chat, conjunto de reglas que permiten establecer comunicaciones en tiempo real con otras personas a través de la Red.

Nick: el apodo que eligen los usuarios para chatear.

MUD: MultiUser Dimension. Sirve para designar a los juegos interactivos con varios participantes a través de Internet. También se utiliza para designar a los chat, con escenarios 3D.

Plug and Play (enchufe y disfrute): una condición de algunos periféricos. Permite que el usuario se enchufe a la PC y comience a usarlos sin tener que arreglar su software.

Puerto Paralelo: Conexión para unir periféricos a la PC. Es más antiguo que el USB y transmite velocidades

más lentas.

USB (universal serial bus): un estándar de la industria del hardware para conectar periféricos a la PC. Permite transmitir datos a una velocidad mayor que el puerto paralelo.

Videoconferencia: chat en el que se ve a la persona con la que se esta conversando, al instante.

Webchat: es el tipo de chat que se realiza desde una pagina Web, a través del navegador.

Webcam: cámara que transmite imágenes a través de la Web y que se usa para videoconferencias.

Webring: algo así como anillos de sitios, un grupo de sites que se asocia bajo un tema en común y que ofrece links a todo el resto de la comunidad. (www.webring.org)

Música Digital

Bandwidth: (en castellano, ancho de banda). Se usa para denominar la máxima cantidad de datos que pueden pasar por un camino de comunicación en un momento dado. Se mide en cantidad de bits (unidad mínima de información digital que puede ser tratada por una computadora) por segundo. A mayor ancho de banda, mas cantidad de información transmitida por segundo.

Bit rate: (tasa de bits). Ecuación que determina la calidad de los archivos de audio. A menor tasa de bits, menos calidad de audio. Se considera de buena calidad de audio 128 bits por segundo.

Codec: nombre del algoritmo que permite comprimir y descomprimir archivos de audio y video sin que estos pierdan demasiada información. Una vez que se comprime una canción a Mp3 o Real audio es más fácil de distribuir por la Red.

ID3: etiquetas que permiten a los players (programas para escuchar Mp3) mostrar en el reproductor el nombre del tema, del autor y del disco al que pertenece ese tema que se esta escuchando.

RIAA: Organización que reúne a los principales sellos discográficos norteamericanos. Con la explosión de la música en Internet, se convirtió en el principal enemigo de Napster.

Ripper: programa para extraer la información de un CD y pasarlo al disco rígido. La información es transportada a formato Wav en Windows y en AIFF en Mac.

SDMI: siglas de Secure Digital Music Initiative. Un consorcio integrado por baluartes de la industria musical y empresas de tecnología. Tiene por finalidad crear un método para distribuir musica en forma segura por Internet.

Skin: (piel) una coraza grafica para cambiar la apariencia visual de los programas. Muy utilizado por reproductores de audio y video. En la Red hay depósitos de pieles muy populares, como www.bestskins.com y www.skinz.org.

Streaming: una forma de codificar audio, utilizado para transmisiones en vivo en la Red. Streaming quiere decir que fluye y permite comenzar a escuchar la grabación apenas iniciada la descarga del archivo desde el servidor. Los formatos más populares de este tipo son el Real Audio y Real Video, y el Active Streaming Format de Microsoft.

Watermark: la marca de agua es un código único e imperceptible para el oído. Se inserta en un archivo de audio y sirve para identificar a la primera persona que compro el tema. Si se hacen copias del archivo, los

encargados de proteger los derechos de autor podrán identificar al que inicio esta cadena de piratería.

.Wav: Formato estándar de audio utilizado por el sistema operativo de Windows. Los archivos .wav ocupan mucha cantidad de espacio en el disco.

Conclusión

Internet, es una infraestructura global de la información, superautopista de la información, son frases similares que identifican a un grupo de proyectos que están impulsando a un grupo de países con el fin de alcanzar mayores niveles de desarrollo económico, social y político para sus pueblos.

Todos estos proyectos o modelos de la sociedad avanzada están basados en las nuevas tecnologías de las telecomunicaciones y de la informática.

En el universo de Internet, también conseguimos entre otras cosas, como se maneja el mercadeo y publicidad en la actualidad.

Este se ha convertido para productos, bienes y servicios, dando que saber que existen ya centros comerciales virtuales en donde se puede arrendar un local donde se puede vender los productos y servicios. Si el comercio internacional hace parte de sus actividades actuales o futuras "bien vale la pena entrar al mundo Internet".