

GLOSARIO DE TÉRMINOS

N°	TERMINO	DEFINICIÓN
1	.NET	Es un framework de Microsoft que hace un énfasis en la transparencia de redes, con independencia de plataforma de hardware y que permite un rápido desarrollo de aplicaciones.
2	5'S	Metodología japonesa para mejorar los procesos. Sus pilares son Seiri (Clasificación), Seiton (Orden), Seiso (Limpieza), Seiketsu (Estandarización) y Shitsuke (Disciplina).
3	ANDROID	Sistema operativo móvil basado en núcleo Linux y otros software de código abierto.
4	AS IS / TO BE	(Actual / Futuro) Términos utilizados para llamar a los procesos actuales (AS IS) y los procesos rediseñados (TO BE)
5	ASP.NET	Es un entorno para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores y diseñadores para construir sitios web dinámicos, aplicaciones web y servicios web XML.
6	BACK END	Panel de control del Front End al cual pueden ingresar los administradores para realizar configuraciones al sistema, web o App.
7	BATCH PROCESSING	(Procesamiento por lotes) Es cuando se ejecuta un programa para cargar información sin necesidad de realizar una carga manual, se realiza por bloques (lotés)
8	BIG DATA	(Macrodatos) Conjuntos de datos tan grandes y complejos que requieren de aplicaciones informáticas de procesamiento de datos para tratarlos adecuadamente.
9	BIG QUERY	Almacén de datos multinube de alta escalabilidad, rentable y sin servidor, diseñado para agilizar tu negocio. Pertenecer a Google.
10	BRAND AWARENESS	(Recordación de marca) Situación en la que los compradores reconocen y asocian una marca con el producto que representa.
11	BUYER PERSONA	(Cliente) Este es un modelo de nuestro cliente ideal para uno de nuestros servicios o productos en específico. Describir y construir el arquetipo de este cliente ideal es el primer paso que debemos realizar antes de construir nuestro un customer journey.
12	Cloud Computing	(Computación en la nube) Es una tecnología que permite acceso remoto a softwares, almacenamiento de archivos y procesamiento de datos por medio de Internet, siendo así, una alternativa a la ejecución en una computadora personal o servidor local.
13	CMS - Content Management System	(Sistema de Gestión de Contenidos) Software que permite la administración de los contenidos de una página web o APP sin necesidad de tener conocimientos de programación.
14	Coaching	Es la aplicación de una serie de habilidades que permiten al coachee sacar la mejor versión de sí mismo.
15	Content marketing	(Marketing de Contenidos) Es una rama muy importante del marketing digital y espina dorsal del Inbound Marketing que se enfoca en la creación o curación de contenido con el fin de atraer a una audiencia específica. Mediante esta técnica es posible aumentar los leads y generar una percepción positiva de la marca.
16	Copywriting	(Redacción publicitaria) Este término hace alusión al tipo de redacción que se utiliza en publicidad, con el fin de persuadir a quienes leen para que compren, adquieran un producto o se unan a una causa. Este tipo de redacción requiere ingenio, creatividad y claridad respecto al target que va dirigida.
17	CRM (Customer Relationship Management)	(Gestión de Relaciones con clientes) Sistema que permite llevar el seguimiento de los clientes, desde la captación del cliente hasta la venta.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

18	Data architecture	(Arquitectura de datos) Son los modelos, políticas, reglas y estándares que nos indican de qué manera tenemos que almacenar, organizar e integrar los datos que recoge una compañía con el objetivo de que sean aprovechables y útiles.
19	Data Factory	Es el servicio de transformación e integración de datos que brinda Microsoft Azure.
20	Data Lake	Consolida no solo la data de los sistemas de gestión sino también consolida imágenes, conversaciones, fotos, entre otros. Requiere gran capacidad de almacenamiento y procesamiento.
21	Data Mart	Es un contenedor que permite obtener información específica sobre cierta área.
22	Data Mining	(Minería de datos) Conjunto de técnicas y tecnologías que permiten explorar grandes bases de datos, de manera automática o semiautomática, con el objetivo de encontrar patrones repetitivos que expliquen el comportamiento de estos datos.
23	Data Warehouse	(Almacén de Datos) Es un contenedor donde se almacena toda la información de la compañía obtenida de diversas fuentes.
24	Django	Es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python, que respeta el patrón de diseño conocido como modelo-vista-controlador.
25	Extract Load Transform (ELT)	(Extrae Carga y Transforma) Es el proceso utilizado principalmente para realizar cargas de bases de datos en un data lake, el cual requiere extraer la información de diversas fuentes, cargarlas en el data lake y posteriormente transformarlas para su uso en inteligencia de negocios.
26	Extract Transform Load (ETL)	(Extrae Transforma y Carga) Es el proceso que permite obtener datos de diversas fuentes para ordenarlas, darles formato, limpiarlas y cargarlas en otra base de datos o data warehouse para luego ser utilizados en diversos reportes o elaboración de indicadores.
27	Front End / UI (User Interface)	(Interfaz del usuario) Es la interfaz (pantallas) que pueden visualizar los usuarios de una página web, sistemas o APP.
28	GEN (Sistema de Gestión Empresarial en la Nube)	Sistema de Gestión Empresarial con módulos de logística, contabilidad y finanzas, comercial y manufactura.
29	Growth Hacking	(Técnica de crecimiento acelerado) Conjunto de técnicas y herramientas que buscan generar un crecimiento rápido de usuarios, ingresos o impactos para una empresa, todo ello con el mínimo gasto y esfuerzo posibles.
30	Hard Skills	(Habilidades técnicas) Habilidades que se pueden aprender con la finalidad de tener la capacidad de realizar cierta tarea. Se puede aprender con realizando la tarea o estudiando.
31	IOS - iPhone	Sistema operativo móvil de la multinacional Apple Inc.
32	IOT (Internet of Things)	(Internet de las cosas) Concepto que se refiere a una interconexión digital de objetos cotidianos con internet.
33	Json (JavaScript Object Notation)	Formato de texto sencillo para el intercambio de datos.
34	Kaizen	Palabra japonesa que significa mejora continua. Se utiliza dentro de la metodología Lean.
35	Kanban	Método desarrollado por Toyota para el registro de tareas y acciones con herramientas/símbolos visuales.
36	LARAVEL	Framework de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web con PHP 5, PHP 7 y PHP 8.
37	Leads	(Cliente potencial) Es un usuario que ha entregado sus datos a una empresa y que, como consecuencia, pasa a ser un registro de su base de datos con el que la organización puede interactuar.
38	Lean Manufacturing / Lean Production	Método de organización del trabajo que se centra en la continua mejora y optimización del sistema de producción mediante la eliminación de desperdicios y actividades que no suman ningún tipo de valor al proceso.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

39	Lean Six Sigma	Metodología utilizada para mejora de procesos con la finalidad de reducir fallas, reducir variabilidad y por lo tanto, incrementar la rentabilidad y productividad. Es un híbrido de la metodología six sigma y las herramientas de lean manufacturing.
40	Machine Learning	(Aprendizaje automático) Es una expresión de la inteligencia artificial que permite el autoaprendizaje mediante el descubrimiento de patrones, tendencias y relacionamiento de datos.
41	Mentoring	Proceso de aprendizaje en el cual el mentor transmite sus conocimientos y experiencias a una persona o grupo de personas con menos experiencia.
42	Microsoft 365	Engloba las herramientas de Office (Outlook, Microsoft Word, MicrosoftExcel, MicrosoftPowerPoint, MicrosoftPublisher y MicrosoftAccess), adicionalmente tiene otras herramientas como: Teams, MicrosoftExchange, MicrosoftOneDrive, MicrosoftSharePoint, MicrosoftIntune, MicrosoftAzure, Information Protection, Power APPs, PowerBI, PowerAutomate.
43	Mindset	(Programación mental) Es el conjunto de pensamientos y creencias que dan forma a nuestra mente, determinando cómo nos comportamos.
44	PASER	Metodología de mejora continua, P - planificación, A - asignación, S - seguimiento, E - evaluación, R - retroalimentación
45	PHP (Hypertext Preprocessor)	Lenguaje de programación de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web.
46	PMI (Project Management Institute)	(Instituto de Gestión de Proyectos) Organización de USA que certifica el conocimiento sobre la carrera de gestión de proyectos y su aplicación a la vida real.
47	Poka yoke	Técnica de calidad que se aplica con el fin de evitar errores en la operación de un sistema.
48	Postgre SQL	Es un sistema de gestión de bases de datos relacional orientado a objetos y de código abierto, publicado bajo la licencia PostgreSQL
49	PowerAPPS	Conjunto de aplicaciones de Microsoft, que te permite crear de forma rápida y sencilla aplicaciones personalizadas para tu empresa.
50	PowerBI	Herramienta de Microsoft que permite extraer la información de diversas bases de datos, transformarla y cargarla para el análisis de la información.
51	Python	Es un lenguaje de programación interpretado, multiparadigma y multiplataforma usado, principalmente, en Big Data, AI (Inteligencia Artificial), Data Science, frameworks de pruebas y desarrollo web.
52	React Native	Es un framework JavaScript para crear aplicaciones reales nativas para iOS y Android, basado en la librería de JavaScript React para la creación de componentes visuales
53	Remarketing / Retargeting	Es una forma de acción publicitaria orientada a impactar de nuevo a aquellos usuarios que en algún momento, han visitado nuestro sitio web, tienda virtual, blog o algún otro activo digital relacionado a nuestra marca, pero que no han completado el proceso de compra.
54	SEO (Search Engine Optimization)	(Posicionamiento en buscadores) En español significa optimización de los motores de búsqueda y hace referencia a todas las técnicas, herramientas, estrategias o acciones destinadas a aumentar el tráfico orgánico de una web y mejorar su posicionamiento en los diferentes buscadores.
55	Six Sigma	Metodología de mejora de procesos creada en Motorola por el ingeniero Bill Smith en la década de los 80, esta metodología está centrada en la reducción de la variabilidad, consiguiendo reducir o eliminar los defectos o fallos en la entrega de un producto o servicio al cliente.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

56	Soft Skills	(Habilidades blandas) Habilidades interpersonales sociales que puede tener una persona. Estas habilidades se aprenden en el día a día y son un componente principal del clima laboral en la empresa.
57	SQL (Structured Query Language)	(Lenguaje de Consulta Estructurado) Lenguaje de programación que permite el análisis de las bases de datos.
58	Stakeholders	(Grupos de interés) Las personas, grupos u organizaciones que guardan relación directa con una actividad empresarial. Y que pueden afectar de manera significativa a sus resultados.
59	Streaming	Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo.
60	TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)	Se refiere a todas las tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información.
61	UX (User experience)	(Experiencia de usuario) Es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario con un entorno o dispositivo concretos, dando como resultado una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo.
62	Visual basic	Es un lenguaje de programación dirigido por eventos, desarrollado por Alan Cooper para Microsoft.
63	Web analytics	Es una disciplina del marketing digital encargada de recolectar, clasificar, estudiar y analizar, toda la información relevante para un proyecto digital, con el propósito de buscar estrategias que se puedan implementar para mejorar sus indicadores.
64	Web service	Es una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones.
65	Xamarin	Lenguaje para programación de Aplicativos