



CON ADMIRACIÓN Y RESPETO DE **electro SERTEC** POR LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS AUTORES ORIGINALES DE ESTE ARTICULO LO PONEMOS A DISPOSICIÓN DE QUIENES VISITEN NUESTRA TIENDA YA QUE ESTAMOS SEGUROS DE QUE EL MISMO CONTRIBUIRA A SU DESARROLLO PERSONAL Y PROFESIONAL.

Glosario sistemas IP

100BASE-T

Versión Ethernet de alta velocidad (IEE 802.3) que transmite a 100 Mbps. También conocido como estándar „Fast Ethernet“.

10BASE-T

Versión Ethernet (IEE 802.3i) que transmite a 10 Mbps.

ADSL

Tecnología de transmisión de datos que permite enviar y recibir información a gran velocidad por los hilos telefónicos de cobre convencionales.

Ancho de banda

Cantidad de bits que pueden viajar por un medio físico (cable coaxial, par trenzado, fibra óptica, etc.) de forma que mientras mayor sea el ancho de banda más rápido se obtendrá la información. Se mide en millones de bits por segundo (Mbps).

Archivo

Almacenamiento secundario. En sistemas digitales, las imágenes pueden guardarse en la unidad de almacenamiento principal o copiarse periódicamente (archivar) en una unidad de almacenamiento secundario para mejorar su seguridad y/o para liberar espacio en la unidad principal.

ARP

(Address Resolution Protocol) Protocolo usado para asociar una dirección IP a una dirección hardware MAC.

Backup

Copia de seguridad. Acción de copiar archivos o datos para que estén disponibles en caso de fallo o pérdida de los originales.

CIF

(Common Intermediate Format) CIF se refiere a las resoluciones de vídeo analógico de 352x288 píxeles (PAL) y 352x240 píxeles (NTSC). Otras resoluciones CIF: 128x96 (SQCIF); 176x144 (QCIF); 352x288 (CIF); 704x576 (4CIF); y 1048x1152 (16CIF).

Cliente

Aplicación que permite a un usuario obtener un servicio de un servidor localizado en la red. Sistema o proceso que solicita a otro sistema o proceso la prestación de un servicio.

Cliente / Servidor

La arquitectura cliente/servidor describe la relación entre dos programas en el cual un programa, el cliente, hace una petición de servicio a otro programa, el servidor, que completa la petición.

Códec o codificador

Los códecs se usan para convertir señales de vídeo y audio analógicas en un formato digital para poder ser transmitidas. El códec también puede convertir las señales digitales recibidas en formato analógico.

Conectividad de red

La conexión física (cableada o inalámbrica) y lógica (protocolo) de una computadora en red o un dispositivo individual a una red.

DDNS

(Dynamic Domain Name System) Sistema de nombres de dominio dinámico. Tecnología que permite cambiar la tabla de equivalencia entre el nombre de host y la dirección IP, y el DNS actualizando automáticamente cualquier cambio producido en la base de datos DNS.

DHCP

(Dynamic Host Configuration Protocol) Protocolo de configuración dinámica de host. El DHCP permite asignar una dirección IP a un ordenador sin necesidad de que el administrador configure la información del equipo en la base de datos de un servidor. Se trata de un protocolo de tipo cliente/servidor en el que generalmente un servidor posee una lista de direcciones IP dinámicas y las va asignando a los clientes conforme van quedando libres.

Dirección IP

Etiqueta numérica única e irreplicable con la que se identifica un ordenador conectado a una red que utiliza el protocolo IP. (Ejemplo: 222.28.202.88) Dicho número no debe confundirse con la dirección MAC que es un número hexadecimal fijo asignado a la tarjeta o dispositivo de red por el fabricante, mientras que la dirección IP se puede cambiar. Consulte también „Dirección IP fija“ y „Dirección IP dinámica“.

Dirección IP dinámica

Una dirección IP dinámica es una IP asignada al usuario mediante un servidor DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). La IP que se obtiene tiene una duración máxima determinada. El servidor DHCP provee parámetros de configuración específicos para cada cliente que desee participar en la red IP. Entre estos parámetros se encuentra la dirección IP del cliente. Las IP dinámicas son las que actualmente ofrecen la mayoría de operadores y suelen cambiar cada vez que el usuario reconecta por cualquier causa. Suelen ser más baratas y reducen

la cantidad de IP asignadas (de forma fija) inactivas. Como desventaja, obligan a depender de servicios de redirección. Consulte también „Dirección IP fija“.

Dirección IP fija

Una dirección IP fija es una IP asignada por el usuario de manera manual. Las IP públicas fijas actualmente en el mercado de acceso a Internet suelen tener un coste adicional. Estas IP son asignadas por el usuario después de haber recibido la información del proveedor o bien asignadas por el proveedor en el momento de la primera conexión. Esto permite al usuario montar servidores web, correo, FTP, etc. y dirigir un nombre de dominio a esta IP sin tener que mantener actualizado el servidor DNS cada vez que cambie la IP como ocurre con las IP públicas dinámicas. Consulte también „Dirección IP dinámica“.

Dirección MAC

Una dirección MAC es un identificador único asignado por el fabricante a una parte del equipamiento de conexión de red de un dispositivo, o más específicamente, a su interfaz con la red.

Dirección URL

(Uniform Resource Locator) Cadena de caracteres con la que se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet. Normalmente se identifica con una dirección de Internet (Ejemplo: <http://www.ejemplo.com> ó <ftp://222.26.202.45>)

DNS

(Domain Name System) Sistema de nombres de dominio. Se utiliza para ubicar y traducir nombres de dominio de Internet en direcciones IP numéricas. El nombre de dominio (ej. www.ejemplo.com) suele ser más fácil de recordar que una dirección IP (ej. 222.0.8.63). Las tablas de traducción de los nombres de dominio se incluyen en los servidores de nombres de dominio. Consulte también „DDNS“.

Duplex

En comunicaciones se refiere normalmente a la capacidad de un dispositivo para recibir y transmitir cualquier tipo de información. Existen dos modalidades, HALF-DUPLEX cuando puede recibir y transmitir alternativamente y FULL-DUPLEX cuando puede hacer ambas acciones a la vez. Consulte también „Simplex“.

eSATA

(external SATA). Variante de la interfaz de comunicaciones SATA diseñada para mejorar la conectividad de dispositivos de

almacenamiento externos. El protocolo de comunicaciones es similar al SATA interno y destaca por ser hasta 6 veces más rápido que el USB 2.0., con longitudes de cable de hasta 2 m y por su capacidad para conectar/desconectar las unidades en caliente sin necesidad de apagar el dispositivo principal.

Espejo

(Mirroring) Duplicación de datos para propósitos de backup (copia de seguridad) o para distribuir el tráfico de la red entre varios ordenadores con los mismos datos.

Ethernet

Es la tecnología de red de área local más ampliamente utilizada. Los sistemas instalados más comunes son 10BASE-T y 100BASE-T, los cuales proporcionan velocidades de transmisión de hasta 10Mbps y 100Mbps respectivamente.

Firewall o cortafuegos

Combinación de hardware y software para separar una red de área local (LAN) en dos o más partes con propósitos de seguridad. Su objetivo básico es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, encriptación, etc.

Firmware

Conjunto de instrucciones integrado en el hardware que controla y dirige actividades de la memoria del microprocesador.

FTP

(File Transfer Protocol) Protocolo de transferencia de ficheros. Permite a los usuarios intercambiar ficheros con un equipo remoto. Los ficheros pueden ser documentos, textos, imágenes, sonidos, programas, etc. Para conectar con un servidor FTP debemos conocer su dirección (Ejemplo: ftp://222.222.2.1).

Full HD

Se conoce como Full HD a la máxima resolución (1920x1080 píxeles) en un monitor o pantalla de alta definición. El número 1080 representa 1080 líneas de resolución de pantalla vertical. La diferencia entre 1080p y 1080i es que con el formato p cada fotograma es proyectado por todas las líneas progresivamente (mejor visualización), mientras que con el formato i cada fotograma es proyectado por la mitad de las líneas (pares o impares) alternadamente, o de forma entrelazada. El verdadero formato "Full HD" es el 1080p. Consulte "HD" y "HD Ready".

Hardware

Parte física o sólida de un ordenador u otro elemento informático.

HD

(High Definition) La alta definición es un sistema de vídeo con una mayor resolución que la definición estándar, alcanzando resoluciones de 1280x720 y 1920x1080 píxeles. Consulte también "Full HD" y "HD ready".

HDMI

(High-Definition Multimedia Interface) Interfaz multimedia de alta definición. Es una interfaz digital para transmitir datos de audio y vídeo de alta calidad por un mismo cable.

HD ready

HD ready y HD ready 1080p son los logos que certifican los dispositivos capaces de procesar y reproducir vídeo en alta definición, según las especificaciones de la EICTA (European Information, Communications and Consumer Electronics Technology Industry Associations). La EICTA introdujo estas etiquetas como signo de calidad para diferenciar aquellos dispositivos capaces de procesar y mostrar imágenes de alta definición con al menos 720 líneas de imagen horizontales (HD ready) o bien 1080 líneas (HD ready 1080p). Consulte también "HD" y "Full HD".

HPoE

Son las siglas de "High Power over Ethernet" (alimentación por Ethernet). La tecnología High PoE permite recibir alimentación de hasta 25W por el mismo cable Ethernet que transporta los datos. Es especialmente útil para cámaras domo PTZ que requieren control motorizado. Consulte también "PoE".

Interfaz

(Interface) Es el punto de conexión entre dos componentes de hardware, dos programas o entre un usuario y un programa. En ocasiones también se utiliza este término para referirse al puerto de conexión de un dispositivo.

IP

(Internet Protocol) Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet.

IT

(Information Technology) Tecnología de la información. Término genérico referido al campo entero de la tecnología informática, incluyendo hardware, software, programación o administración de redes.

LAN

(Local Area Network) Red de área local. Grupo de ordenadores y dispositivos asociados que normalmente comparten los recursos comunes dentro de un área limitada geográficamente (hasta 1 km). Su aplicación más extendida es la interco-

nexión de PCs y estaciones de trabajo en edificios, oficinas, fábricas, etc. para compartir recursos e intercambiar datos y aplicaciones. Consulte también "V-LAN" y "WAN".

Latencia

Es el tiempo que emplea un paquete de datos para moverse a través de una conexión de red. El ancho de banda y la latencia son los factores que determinan la velocidad de conexión de una red.

Máscara de subred

La máscara de subred es la parte de la dirección IP que indica al enrutador (router) de la red cómo encontrar la subred a la que se debe entregar el paquete de datos. El uso de una máscara de subred ahorra al enrutador el tener que gestionar toda la dirección IP de 32 bits; simplemente tiene en cuenta los bits seleccionados por la máscara. Consulte también "Subred".

Megapíxel

El término megapíxel se utiliza para referirse a dispositivos de muy alta resolución capaces de generar imágenes de más de un millón de píxeles (Mega=1 millón). Comúnmente se utiliza esta unidad para expresar la resolución de imagen de las cámaras, por ejemplo, una cámara con una resolución de 2048x1536 píxeles tendría 3.1 megapíxeles (2048 x 1536 = 3.145.728). Otras resoluciones megapíxel: 1280x960 (1.2 Mpx); 1280x1024 (1.3 Mpx); 1600x1200 (2.0 Mpx); 2048x1536 (3.0 Mpx); 2288x1712 (4.0 Mpx); 2592x1944 (5.0 Mpx).

Multicast o multidifusión

Tecnología de administración de ancho de banda que reduce su uso al proporcionar de forma simultánea una transmisión única de información a varios destinatarios de la red. Consulte también "Unicast o unidifusión".

NVR

(Network Video Recorder) Siglas en inglés de videograbador digital de red. Consulte "Videograbador de red".

ONVIF

(Open Network Video Interface Forum) El protocolo ONVIF pretende garantizar el intercambio de información entre dispositivos de red independientemente del fabricante. En la práctica esto supone que todos los dispositivos que cumplan el estándar ONVIF serán compatibles entre sí sin necesidad de integración adicional. Sus principales compromisos son: estandarización de las comunicaciones entre dispositivos de red, interoperatividad independientemente del fabricante y abierto a todas las compañías y organizaciones. Consulte también "PSIA".

Periféricos

En informática, se denominan periféricos los aparatos o dispositivos auxiliares e independientes conectados a la unidad central de procesamiento de una computadora. Se consideran periféricos tanto los dispositivos a través de los cuales la computadora se comunica con el mundo exterior, como los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal. (Ejemplos: teclado, escáner, ratón, monitor, impresora, grabadoras externas, switches, routers, etc.)

Plug and Play

(Conectar y funcionar) Es un método por el cual el ordenador reconoce automáticamente un nuevo dispositivo conectado.

PoE

Son las siglas de "Power over Ethernet" (alimentación por Ethernet). La tecnología PoE permite a los dispositivos de red recibir alimentación de hasta 13.95W por el mismo cable Ethernet que transporta los datos. Consulte también "hPoE".

Protocolo de red

Un protocolo es un conjunto de reglas o directrices de comunicación acordadas. Generalmente estos protocolos son establecidos por organismos internacionales de normalización y se emplean en casi todas las plataformas para garantizar que todos los dispositivos puedan comunicarse con éxito en Internet. Entre los protocolos más utilizados están: HTTP, FTP, STMP, RTSP, TCP/IP, DHCP, DNS, DDNS, RTP/UDP, RTP/MULTICAST, etc.

PSIA

(Physical Security Interoperability Alliance) Consorcio global formado por más de 65 fabricantes de seguridad e integradores de sistemas enfocado a promover la interoperatividad de los dispositivos IP en la industria de la seguridad. Su objetivo es desarrollar estándares y especificaciones abiertas para garantizar la compatibilidad entre equipos IP. Actualmente existen cinco grupos de trabajo: video IP, análisis de vídeo, gestión de grabación y contenidos, control de área y sistemas. Consulte también "ONVIF".

Puerta de enlace

(Gateway) Una puerta de enlace es un punto en la red que actúa como punto de entrada a otra red.

Puerto

En informática, un puerto es una forma genérica de denominar a una interfaz a través de la cual los diferentes tipos de datos se pueden enviar y recibir. Dicha interfaz puede ser de tipo físico, o puede ser a nivel de software, por ejemplo, los

puertos que permiten la transmisión de datos entre diferentes ordenadores, en cuyo caso se usa frecuentemente el término puerto lógico.

Puerto de red

Interfaz para comunicarse con un programa a través de una red. Un puerto suele estar numerado. La implementación del protocolo en el destino utilizará ese número para decidir a qué programa entregará los datos recibidos. Esta asignación de puertos permite a una máquina establecer simultáneamente diversas conexiones con máquinas distintas, ya que todos los paquetes que se reciben tienen la misma dirección, pero van dirigidos a puertos diferentes.

Puerto serie

Interfaz de comunicaciones entre ordenadores y periféricos en el que la información es transmitida bit a bit de manera secuencial, es decir, enviando un solo bit a la vez. Consulte también "Puerto paralelo"

Puerto paralelo

Interfaz entre una computadora y un periférico en el que los bits de datos viajan juntos, enviando un paquete de bytes a la vez. Es decir, se implementa un cable o una vía física para cada bit de datos formando un bus. El cable paralelo es el conector físico entre el puerto paralelo y el dispositivo periférico. Consulte también "Puerto serie".

Punto de acceso

(Wireless Access Point - WAP) Un punto de acceso inalámbrico es un dispositivo que interconecta dispositivos de comunicación inalámbrica para formar una red inalámbrica. Normalmente un punto de acceso también puede conectarse a una red cableada y puede transmitir datos entre los dispositivos conectados a la red de cable y los dispositivos inalámbricos.

RDSI ó ISDN

(Integrated Services Digital Network) Red Digital de Servicios Integrados. Estándar internacional de telecomunicaciones para la transmisión de voz, vídeo y datos a través de líneas digitales de alta velocidad, que permiten una transferencia de datos mucho más rápida que una línea telefónica convencional. Puede alcanzar de 64 Kbits/s hasta 128 Kbits/s. RDSI emplea canales portadores conmutados por circuitos (canales B) para transportar voz y datos; y usa un canal de datos separado (canal D) para controlar señales a través de una red conmutada por paquetes.

Red privada virtual (VPN)

(Virtual Private Network) Una red privada virtual es una red privada que funciona sobre una red pública, como por ejem-

plo, Internet. Esto es posible creando un "túnel" virtual entre dos o más puntos de la red de forma que la información que pasa a través del túnel queda separada del resto de comunicaciones y permanece segura, privada y encriptada.

Router o enrutador

Dispositivo que determina el siguiente punto de red al cual el paquete de datos debe ser remitido en su camino hacia su destino final.

RTP

(Real-Time Transport Protocol) RTP es un protocolo de Internet para el transporte de datos en tiempo real como por ejemplo audio y vídeo en una videoconferencia.

SDK

(Software Development Kit) Kit de desarrollo de software. Conjunto de herramientas de desarrollo que permite a un programador crear aplicaciones para un sistema concreto, por ejemplo, ciertos paquetes de software, frameworks, plataformas de hardware, computadoras, videoconsolas, sistemas operativos, etc.

Servidor

En general, un servidor es una computadora que maneja peticiones de datos, email, servicios de redes y transferencia de archivos de otras computadoras (clientes).

Servidor Proxy

Servidor especial encargado, entre otras cosas, de centralizar el tráfico entre Internet y una red privada, de forma que evita que cada una de las máquinas de la red interior tenga que disponer necesariamente de una conexión directa a la red. Al mismo tiempo contiene mecanismos de seguridad (firewall o cortafuegos) los cuales impiden accesos no autorizados desde el exterior hacia la red privada. También se le conoce como servidor cache.

Servidor web

Programa que permite a los navegadores web recuperar archivos de ordenadores conectados a Internet. El servidor web está atento a las peticiones de los navegadores web y una vez recibida una petición de archivo lo envía de vuelta al navegador.

Simplex

En el funcionamiento simplex, un cable de red o canal de comunicaciones sólo puede enviar información en una dirección. Consulte también "Duplex".

SMTP

(Simple Mail Transfer Protocol) Protocolo simple de transferencia de correo. Se utiliza para transmitir mensajes de correo electrónico entre servidores.

Stream o flujo de vídeo

Término referido a la distribución de una

corriente continua (sin interrupción) de audio o vídeo por Internet sin necesidad de descargar el fichero completo. En aplicaciones de CCTV es común utilizar los términos *streaming dual* o *múltiple stream* para indicar que un equipo es capaz de transmitir dos o más flujos de vídeo simultáneamente, normalmente a diferente resolución, formato o velocidad para optimizar el ancho de banda de la red y la capacidad de almacenamiento y gestión del sistema.

Subred

Parte independiente identificable de la red de una organización. Una subred puede representar a todos los equipos en una ubicación geográfica, en un edificio o en la misma red de área local (LAN). La división de la red de una organización en subredes permite conectarla a Internet con una única dirección de red compartida. Consulte también "Máscara de subred".

Switch

Dispositivo de red que conecta los segmentos en red y selecciona una ruta para enviar un paquete de datos a su siguiente destino.

Tarjeta SD

(Secure Digital) Formato de tarjeta de memoria flash desarrollada por Matsushita y utilizada como soporte de almacenamiento en dispositivos portátiles como cámaras, PDA, teléfonos móviles, portátiles o videoconsolas. Existen múltiples modelos cuyas diferencias más destacables radican en su capacidad y su velocidad de escritura.

Tarjeta SDHC

(Secure Digital High Capacity) Versión 2.0 de las memorias SD ampliamente utilizada en dispositivos de imagen como cámaras fotográficas y de vídeo que requieren alta capacidad y altas velocidades de escritura. Según la velocidad de transmisión, existen cuatro clases: Clase 2, 2MB/seg.; Clase 4, 4MB/seg.; Clase 6, 6MB/seg. y Clase 10, 10MB. No todos los dispositivos compatibles con tarjetas SD soportan tarjetas SDHC.

Tarjeta SDXC

Las tarjetas de memoria SDXC son las sucesoras de las actuales SDHC. Su capacidad máxima teórica es de 2 TB frente a los 64 MB de las actuales tarjetas SDHC. También mejoran su velocidad de transferencia de datos, algo especialmente importante en la grabación de vídeo de alta definición.

Tasa de bits o tasa de transferencia

(Bit rate) Es la velocidad de transferencia de datos. Define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo a través

de un sistema de transmisión digital o entre dos dispositivos digitales. Se expresa en bits por segundo (bit/s, b/s, bps).

TCP

(Transmission Control Protocol) Se usa junto al Protocolo de Internet (IP) para transmitir datos como paquetes entre computadoras en la red.

Telnet

Protocolo de red (y programa que lo implementa) con el cual un usuario puede conectarse de forma remota con otra computadora, como si lo hiciera desde un terminal local, generalmente utilizando el puerto 23.

UDP

(User Datagram Protocol) Protocolo de comunicaciones que ofrece servicio limitado para el intercambio de datos en una red que use el protocolo de Internet (IP).

Unicast o unidifusión

Comunicación entre un único emisor y un único receptor a través de una red. Se establece una conexión nueva para cada usuario nuevo. Consulte también "Multicast o multidifusión".

USB

(Universal Serial Bus) Bus universal en serie. Puerto o dispositivo de conexión que permite conectar y desconectar periféricos con el equipo en marcha y sin necesidad de instalar software o realizar configuraciones adicionales. Los dispositivos USB pueden clasificarse en cuatro tipos: USB 1.0 (Baja velocidad) con una tasa de transferencia de hasta 1,5 Mbps (192 KB/s) suficiente para utilizar con ratones o teclados; USB 1.1 (Velocidad completa) con una tasa de transferencia de hasta 12 Mbps (1,5 MB/s); USB 2.0 (Alta velocidad) con una tasa de transferencia de hasta 480 Mbps (60 MB/s); y USB 3.0, todavía en fase experimental con una tasa de transferencia de hasta 4.8 Gbps (600 MB/s) que será diez veces más veloz que la 2.0.

Videograbador de red

(NVR - Network Video Recorder) Es un videograbador digital que gestiona directamente señales de vídeo IP. Su funcionamiento es similar al de los videograbadores digitales convencionales (DVR) en cuanto a visualización, grabación y reproducción de imágenes, pero al tomar las imágenes digitales directamente de cámaras IP, los NVR ofrecen ventajas relacionadas con su arquitectura escalable y distribuida, flexibilidad de acceso remoto, posibilidad de gestionar imágenes de alta calidad y/o integración con sistemas avanzados de análisis de vídeo.

VLAN

(Virtual LAN) Es una red de ordenadores

que se comportan como si estuviesen conectados al mismo conmutador, aunque en realidad pueden estar conectados físicamente a diferentes segmentos de una red de área local.

VoIP

(VoIP, Voice over IP) Voz sobre IP. Tecnología que permite la transmisión de la voz a través de redes IP en forma de paquetes de datos. La telefonía IP es una aplicación inmediata de esta tecnología, que permite la realización de llamadas telefónicas ordinarias sobre redes IP u otras redes de paquetes utilizando un PC, puertos de enlace, teléfonos IP y teléfonos estándares.

VPN - Virtual Private Network

Siglas en inglés de red privada virtual. Consulte "Red privada virtual".

WiFi

Marca que certifica que un equipo cumple los estándares 802.11 relativos a redes inalámbricas de área local. En la práctica, esto significa que todos los equipos con sello WiFi pueden trabajar juntos independientemente del fabricante. La norma WiFi está diseñada para conectar dispositivos de red a distancias cortas. Cualquier uso de mayor alcance está expuesto a un excesivo riesgo de interferencias. En CCTV, el uso de la tecnología WiFi presenta tres problemas: el aumento de las interferencias debido a la progresiva saturación del espectro radioeléctrico, la seguridad y la reducida distancia de alcance.

WiMAX

Es la marca que certifica que un producto es conforme con los estándares de acceso inalámbrico "IEEE 802.16". Estos estándares permiten velocidades de conexión similares al ADSL y cubren distancias de hasta 50-60 Km. En este sentido, la tecnología WiMAX funcionaría de una forma similar al WiFi (estándar IEEE 802.11) pero a velocidades más altas, mayores distancias y con mayor fiabilidad.

WAN

(Wide Area Network) Red de área amplia. Similar al LAN pero sobre un área geográfica más extensa a veces un país o un continente. Su función principal es la interconexión de redes o equipos terminales ubicados a grandes distancias. A diferencia de las redes LAN (redes de área local), en una WAN la velocidad a la que circulan los datos suele ser menor y suelen tener un carácter público.

W-LAN

(Wireless LAN) Una LAN inalámbrica es una red de área local inalámbrica que usa ondas electromagnéticas como transporte: donde las conexiones de red para clientes sean inalámbricas.