



2^{DO} FORO INTERNACIONAL SEGURIDAD INFORMÁTICA Y CIBERSEGURIDAD

29 DE SEPTIEMBRE 2023





Contenido

Glosario Gamer	2
Glosario de términos de ciberseguridad relacionados con la protección de datos y sistemas en el entorno bancario.....	7
Glosario de términos relacionados con la ciberseguridad, la cultura y la huella digital de la sociedad en red.....	9



Glosario Gamer

1. **AFK (Away from Keyboard):** Abreviatura de "Away from Keyboard" (lejos del teclado). Se utiliza para indicar que un jugador no está disponible para jugar temporalmente o para señalar a un compañero que no está participando activamente en el juego. Por ejemplo, "¡Te quedaste AFK y por eso perdimos el juego!".
2. **Noob:** Término utilizado para referirse a jugadores novatos o principiantes en sentido despectivo, con la connotación de falta de habilidad o experiencia en el juego.
3. **GG (Good Game):** Abreviatura de "Good Game" (buen juego). Se usa como muestra de respeto hacia el oponente para felicitarlo por un buen partido, pero también puede utilizarse de manera sarcástica para indicar que la partida está perdida antes de comenzar a jugar.
4. **Smurf:** Un jugador experimentado que utiliza una cuenta nueva o secundaria para competir contra jugadores menos experimentados o de niveles más bajos.
5. **Pwned:** Una variante incorrecta de la palabra "Owned" (dominado). Se utiliza cuando un jugador derrota completamente a su oponente en el juego.
6. **Aimbot:** Un software de trampa que permite a los jugadores apuntar automáticamente a la cabeza de los oponentes y disparar automáticamente en juegos de disparos. Su uso en juegos en línea está prohibido y puede resultar en la suspensión permanente de la cuenta.
7. **Camping:** Una estrategia en juegos de disparos en la que los jugadores se esconden en un lugar y esperan que los adversarios pasen por alto para eliminarlos. Se utiliza para obtener ventaja sobre los oponentes, y quienes la practican se denominan "campers".
8. **Bots:** Personajes controlados por inteligencia artificial en un videojuego. En la mayoría de los juegos, los bots son personajes no jugables (NPC) con los que los jugadores pueden interactuar o luchar.
9. **Buff/Nerf:** Términos utilizados para describir cambios en un juego. Un "buff" hace que algo (como un objeto o habilidad) sea más poderoso, mientras que un "nerf" reduce su poder. Estos cambios se implementan para equilibrar personajes o armas en el juego en línea.
10. **Tóxico:** Un jugador "tóxico" es aquel que provoca discusiones y molestias en el equipo o contra los oponentes mediante insultos en el chat o por voz, creando un ambiente negativo en la partida.
11. **NPC (Non-Player Character):** Personaje no jugador. Los NPCs son personajes controlados por la computadora en un videojuego con los que los jugadores pueden interactuar, luchar o completar misiones.

12. **Bullet Sponge:** Un personaje no jugador (NPC) difícil de eliminar que requiere una gran cantidad de disparos para ser derrotado, lo que lleva a la expresión "esponja de balas" o "absorbe balas".
13. **GLHF (Good Luck, Have Fun):** Siglas que significan "Buena suerte, diviértete" y se utilizan como saludo al comienzo de una partida para mostrar buena voluntad hacia los demás jugadores.
14. **DPS (Damage Per Second):** Siglas que significan "daño por segundo" y se utilizan para medir la cantidad de daño que un personaje o arma puede infligir en un juego en línea.
15. **BRB (Be Right Back):** Abreviatura de "Ya vuelvo", utilizada para indicar que la persona se ausentará temporalmente y regresará más tarde.
16. **Easter eggs/Huevos de Pascua:** Mensajes ocultos o funciones especiales en los juegos que hacen referencia a otros títulos de la franquicia, mensajes divertidos ocultos por los desarrolladores u otras sorpresas.
17. **FPS (First Person Shooter):** Siglas que significan "juegos de disparos en primera persona", un género de videojuegos en el que los jugadores ven el mundo desde la perspectiva de su personaje en lugar de una cámara detrás de ellos (tercera persona).
18. **PvP (Player versus Player):** Modo de juego en el que los jugadores compiten directamente entre sí para demostrar quién es el mejor o para alcanzar la puntuación más alta.
19. **Elo Hell:** Un fenómeno en juegos de clasificación en el que los jugadores creen que no pueden avanzar debido a compañeros de equipo de menor habilidad. El sistema de emparejamiento a menudo se culpa de emparejar a jugadores hábiles con otros menos habilidosos.
20. **Cheese/Cheesing:** Realizar una táctica sencilla y efectiva para completar una tarea en el juego sin mucho esfuerzo. Por ejemplo, repetir un combo poderoso en juegos de pelea.
21. **Cooldown:** El tiempo de espera antes de poder utilizar una habilidad especial en algunos juegos, utilizado para equilibrar el juego. Las habilidades más poderosas suelen tener tiempos de enfriamiento más largos.
22. **K/D (Kill/Death Ratio):** Proporción de muertes en un juego, calculada dividiendo el número de muertes por el número de eliminaciones que ha logrado un jugador.
23. **Lag:** Un retraso en el juego que resulta en una discrepancia entre las acciones de los jugadores y las respuestas del servidor, lo que puede afectar negativamente la experiencia de juego.
24. **Ragequit:** Abandonar el juego en medio de una partida debido a la frustración, a menudo porque el jugador está perdiendo, lo que se considera una mala deportividad.

25. **OP (Overpowered):** Se refiere a algo en el juego que es excesivamente poderoso o dominante en comparación con otras opciones, lo que puede hacer que el juego sea desequilibrado.
26. **Instalock:** La acción de elegir inmediatamente un personaje específico durante la selección, impidiendo que otros jugadores lo elijan, a menudo sin considerar la composición del equipo.
27. **Clutch:** Realizar jugadas difíciles en momentos cruciales para ganar una batalla, a menudo cuando un jugador está en desventaja numérica.
28. **Gank:** Un ataque sorpresa realizado por un jugador contra otro que no tiene posibilidades de defenderse, a menudo debido a una posición desfavorable en el mapa.
29. **Grinding:** Realizar tareas repetitivas para ganar experiencia o recursos en el juego, a menudo necesario para avanzar o mejorar en el juego.
30. **RNG (Random Number Generator):** Generador de números aleatorios utilizado en los juegos para determinar eventos aleatorios, como golpes críticos o la obtención de objetos raros.
31. **TLDR (Too Long Didn't Read):** Abreviatura de "Demasiado largo, no leído", utilizada para referirse a contenido extenso que la persona no se molestó en leer.
32. **XP/EXP (Experience Points):** Puntos de experiencia que se ganan en los juegos de rol para progresar y mejorar el personaje.
33. **Streamer:** Una persona que transmite en vivo sus sesiones de juego o contenido relacionado con videojuegos en plataformas como Twitch o YouTube.
34. **eSports:** Competiciones de videojuegos organizadas profesionalmente, con jugadores y equipos compitiendo en eventos en vivo o en línea por premios en efectivo y reconocimiento.
35. **MOBA (Multiplayer Online Battle Arena):** Género de juegos en línea en el que dos equipos compiten en un mapa para destruir la base enemiga, con personajes controlados por jugadores.
36. **Battle Royale:** Un género de juegos en el que un gran número de jugadores compiten en un mapa hasta que solo queda uno en pie.
37. **LAN Party:** Evento en el que un grupo de jugadores se reúne físicamente para jugar en una red local (LAN) y competir en juegos multijugador.
38. **GGWP (Good Game, Well Played):** Una expresión de cortesía y respeto que se usa al final de una partida o competición para felicitar a los oponentes por un buen juego y un buen desempeño.
39. **Respawn:** El proceso de reaparecer en el juego después de que el personaje del jugador haya sido derrotado.

40. **Clasificatorias (Ranked):** Partidas en línea que determinan la posición y la clasificación de un jugador en función de su rendimiento, a menudo utilizadas en eSports.
41. **Skins:** Elementos cosméticos que cambian la apariencia de personajes, armas u objetos en un juego sin afectar su funcionalidad.
42. **Streaming en directo:** La transmisión en tiempo real de sesiones de juego o contenido en línea a través de plataformas como Twitch o YouTube.
43. **Meta de juego:** La estrategia, el estilo de juego o las tácticas predominantes en un juego en un momento dado, a menudo influenciadas por actualizaciones del juego y cambios en el equilibrio.
44. **GG EZ (Good Game, Easy):** Una expresión sarcástica y poco deportiva utilizada para burlarse de los oponentes después de ganar una partida, generalmente desaconsejada por su falta de respeto.
45. **Respawn Timer:** El período de tiempo que debe transcurrir antes de que un jugador derrotado pueda volver a aparecer en el juego.
46. **Speedrun:** Un desafío en el que los jugadores intentan completar un juego lo más rápido posible, a menudo siguiendo rutas y técnicas específicas.
47. **eGamer:** Un término que se utiliza para describir a los jugadores profesionales que compiten en torneos de eSports de alto nivel.
48. **Caster (Comentarista):** Una persona que proporciona comentarios en vivo durante eventos de eSports, ofreciendo análisis y narración de las partidas.
49. **Clutch:** Realizar jugadas excepcionales en situaciones críticas o bajo presión para cambiar el curso de una partida.
50. **Bootcamp:** Un período de entrenamiento intensivo en el que un equipo de eSports se prepara para competir en un torneo importante.
51. **Frag:** Un término que se utiliza para referirse a una eliminación o asesinato de un oponente en un juego de disparos.
52. **GGHF (Good Game, Have Fun):** Una variante de "GG" que agrega un deseo de diversión al final de una partida.
53. **AFK (Away from Keyboard):** En el contexto de los juegos en línea, significa que un jugador se encuentra temporalmente ausente del teclado y no está participando activamente en la partida.
54. **Hype:** Emoción o anticipación positiva en torno a un juego, evento de eSports o anuncio importante.
55. **LAN Center:** Un lugar físico equipado con computadoras y consolas de juegos donde los jugadores pueden reunirse para jugar juntos.

56. **PUG (Pick-Up Game):** Una partida informal en la que los jugadores se agrupan rápidamente sin formar equipos previamente.

57. **DLC (Downloadable Content):** Contenido descargable que se añade a un juego existente, como expansiones, trajes o misiones adicionales.

58. **Tilt:** Estado emocional en el que un jugador se vuelve frustrado o molesto debido a una serie de derrotas o dificultades en el juego.

59. **Patch:** Una actualización del juego que corrige errores, ajusta el equilibrio o agrega nuevo contenido.

60. **LAN Party:** Un evento en el que los jugadores se reúnen en un lugar físico para jugar en red local (LAN).

61. **Micrófono Abierto (Open Mic):** Un término para referirse a jugadores que tienen sus micrófonos encendidos en juegos multijugador, lo que puede llevar a la comunicación no deseada o al ruido de fondo.

Glosario de términos de ciberseguridad relacionados con la protección de datos y sistemas en el entorno bancario

1. **Ataque de Denegación de Servicio (DDoS)** : Un intento de hacer que un sistema o red sea inaccesible para los usuarios al abrumarlo con un flujo de tráfico de datos excesivo.
2. **Firewall** : Un sistema de seguridad que controla el tráfico de red, permitiendo o bloqueando ciertos tipos de comunicación basados en un conjunto de reglas predeterminadas.
3. **Malware** : Software malicioso diseñado para dañar, robar o acceder de manera no autorizada a sistemas y datos. Incluye virus, troyanos, gusanos y ransomware.
4. **Ingeniería Social** : Técnicas que manipulan a las personas para que divulguen información confidencial, como contraseñas o números de tarjeta de crédito, a través de la persuasión o el engaño.
5. **Phishing** : Un tipo de ataque de ingeniería social en el que los atacantes se hacen pasar por entidades legítimas para engañar a las personas y obtener información confidencial.
6. **Autenticación de Dos Factores (2FA)** : Un método de seguridad que requiere dos formas diferentes de autenticación para verificar la identidad de un usuario, como una contraseña y un código enviado a un teléfono móvil.
7. **Criptografía** : El proceso de codificar información para que solo las partes autorizadas puedan descifrarla. Se utiliza para proteger la confidencialidad y la integridad de los datos.
8. **SSL/TLS** : Protocolos de seguridad utilizados para establecer conexiones seguras en línea, como las que se usan para transacciones bancarias en línea.
9. **Riesgo Cibernético** : La probabilidad de que ocurra un incidente de seguridad cibernética que afecte negativamente a un sistema o activo.
10. **Parche** : Una actualización de software diseñada para corregir vulnerabilidades conocidas en un sistema operativo, aplicación o dispositivo.
11. **Análisis de Vulnerabilidades** : La evaluación de sistemas y redes para identificar y remediar posibles debilidades que podrían ser explotadas por atacantes.
12. **Acceso Privilegiado** : Niveles de acceso que otorgan a los usuarios permisos especiales para realizar tareas administrativas en sistemas y redes.
13. **Firewall de Aplicaciones Web (WAF)** : Un firewall diseñado específicamente para proteger aplicaciones web contra amenazas, como inyecciones SQL y ataques de cross-site scripting (XSS).

14. **Supervisión de Seguridad** : La práctica de monitorear de manera continua sistemas y redes en busca de actividad sospechosa o indicadores de compromiso.
15. **Política de Seguridad de la Información (ISP)** : Un conjunto de reglas y directrices que definen cómo se deben proteger, manejar y acceder a los activos de información de una organización.
16. **Gestión de Incidentes de Seguridad** : El proceso de detectar, responder y mitigar incidentes de seguridad cibernética cuando ocurren.
17. **Cifrado de Datos en Reposo y en Tránsito** : La protección de datos mediante la encriptación mientras se almacenan en dispositivos o se transmiten a través de redes.
18. **Auditoría de Seguridad** : Un examen independiente de los controles de seguridad de una organización para evaluar su efectividad y cumplimiento con las políticas de seguridad.
19. **Zero-Day Vulnerability** : Una vulnerabilidad de seguridad recién descubierta que aún no ha sido parcheada por el proveedor.
20. **Token de Seguridad** : Un dispositivo físico o una aplicación que genera códigos únicos para autenticación de dos factores.
21. **Política de Retención de Datos** : Lineamientos que dictan cuánto tiempo se deben conservar los datos y cómo deben ser eliminados cuando ya no son necesarios.
22. **Hacker Ético (White Hat)** : Un experto en seguridad que busca vulnerabilidades en sistemas y redes con el permiso del propietario para ayudar a mejorar la seguridad.
23. **Aislamiento de Red** : La práctica de segmentar redes internas para limitar la propagación de ataques en caso de una violación de seguridad.
24. **Autorización y Autenticación** : El proceso de verificar la identidad de un usuario y luego determinar los permisos que se le otorgarán en función de su identidad.
25. **Seguridad en la Nube** : La protección de datos y aplicaciones alojados en servicios de nube pública o privada.

Estos términos son esenciales en el ámbito de la ciberseguridad bancaria y ayudan a comprender y abordar las amenazas y desafíos que enfrentan las instituciones financieras en la era digital.

Glosario de términos relacionados con la ciberseguridad, la cultura y la huella digital de la sociedad en red

1. **Ciberseguridad Cultural** : La conciencia y el conjunto de comportamientos relacionados con la ciberseguridad en una sociedad o grupo cultural específico.
2. **Ciberhigiene** : Prácticas y hábitos que las personas adoptan para mantenerse seguras en línea, como usar contraseñas fuertes y actualizar el software.
3. **Influencer Digital** : Una persona que utiliza su presencia en línea para influir en la opinión o el comportamiento de otros, y que puede ser un objetivo para la ciberdelincuencia.
4. **Huella Digital Social** : El rastro de datos y actividades en línea que una persona deja a través de sus interacciones en redes sociales y otros sitios web.
5. **Privacidad en Redes Sociales** : La configuración y el control que una persona tiene sobre la información personal compartida en plataformas de redes sociales para proteger su privacidad.
6. **Derecho al Olvido** : El derecho de las personas a solicitar que se eliminen sus datos personales de Internet, en especial cuando ya no son relevantes o precisos.
7. **Ciberacoso** : El uso de medios digitales para acosar, intimidar o amenazar a otros, lo que puede tener graves implicaciones legales y sociales.
8. **Reputación en Línea** : La percepción que otros tienen de una persona basada en su actividad y presencia en línea, que puede afectar su vida personal y profesional.
9. **Engaño Digital** : La práctica de manipular o falsificar información en línea para engañar a las personas, lo que puede incluir noticias falsas (fake news) y perfiles falsos en redes sociales.
10. **Phubbing** : Ignorar a las personas en el entorno físico debido a la atención excesiva a dispositivos electrónicos, lo que puede ser una vulnerabilidad para la seguridad personal.
11. **Cultura de la Contraseña** : Las actitudes y prácticas relacionadas con la creación y el manejo de contraseñas, que pueden contribuir a la seguridad o la vulnerabilidad en línea.
12. **Desinformación Digital** : La propagación intencionada o inadvertida de información falsa en línea, que puede tener graves consecuencias sociales y políticas.
13. **Huella Digital Corporativa** : El conjunto de datos y actividades en línea que una empresa o entidad deja a medida que interactúa en el mundo digital, que puede afectar su reputación y seguridad.

14. **Responsabilidad Digital** : La noción de que las personas y organizaciones tienen la responsabilidad de proteger la seguridad y la privacidad en línea y de promover un comportamiento ético en la web.

15. **Ciberciudadanía** : La práctica de actuar de manera responsable y ética en línea, promoviendo un entorno digital seguro y saludable.

16. **Educación en Ciberseguridad** : Programas y recursos diseñados para enseñar a las personas cómo protegerse y mantenerse seguras en línea.

17. **Acoso en Línea (Cyberbullying)** : El uso de la tecnología para acosar, difamar o humillar a otros, especialmente en redes sociales y mensajería en línea.

18. **Derechos Digitales** : Los derechos humanos que se aplican en el entorno digital, como la privacidad en línea, la libertad de expresión y el derecho a la seguridad digital.

19. **Desconexión Digital** : La práctica de desconectar de dispositivos electrónicos y medios digitales para mantener un equilibrio entre la vida en línea y la vida fuera de línea.

20. **Cultura de la Seguridad** : Un conjunto de valores y normas en una organización o sociedad que prioriza la seguridad cibernética y la protección de la información.