



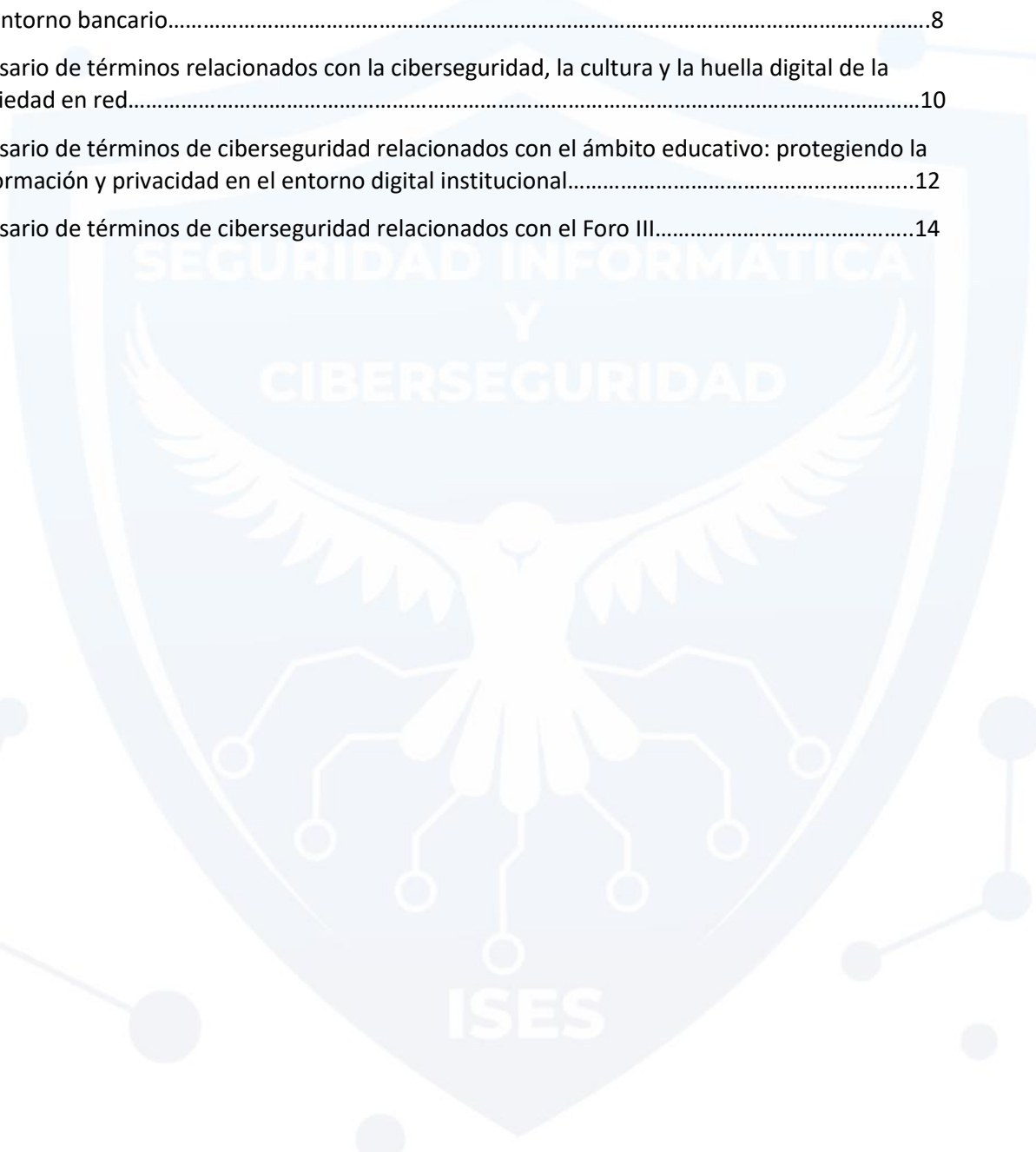
SEGURIDAD INFORMÁTICA  
Y  
CIBERSEGURIDAD  
GLOSARIO

ISES



## Contenido

Glosario Gamer.....	3
Glosario de términos de ciberseguridad relacionados con la protección de datos y sistemas en el entorno bancario.....	8
Glosario de términos relacionados con la ciberseguridad, la cultura y la huella digital de la sociedad en red.....	10
Glosario de términos de ciberseguridad relacionados con el ámbito educativo: protegiendo la información y privacidad en el entorno digital institucional.....	12
Glosario de términos de ciberseguridad relacionados con el Foro III.....	14



## 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 (Rankeds):** 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.

ISES

## 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.

ISES



## 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. **Deepfake**: es una técnica que permite la creación de videos falsos de manera extremadamente convincente mediante la manipulación de imágenes y audio.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **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.
8. **Ciberacoso** : El uso de medios digitales para acosar, intimidar o amenazar a otros, lo que puede tener graves implicaciones legales y sociales.
9. **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.
10. **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.
11. **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.
12. **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.
13. **Desinformación Digital** : La propagación intencionada o inadvertida de información falsa en línea, que puede tener graves consecuencias sociales y políticas.
14. **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.

15. **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.

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

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

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

19. **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.

20. **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.

21. **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.

ISES

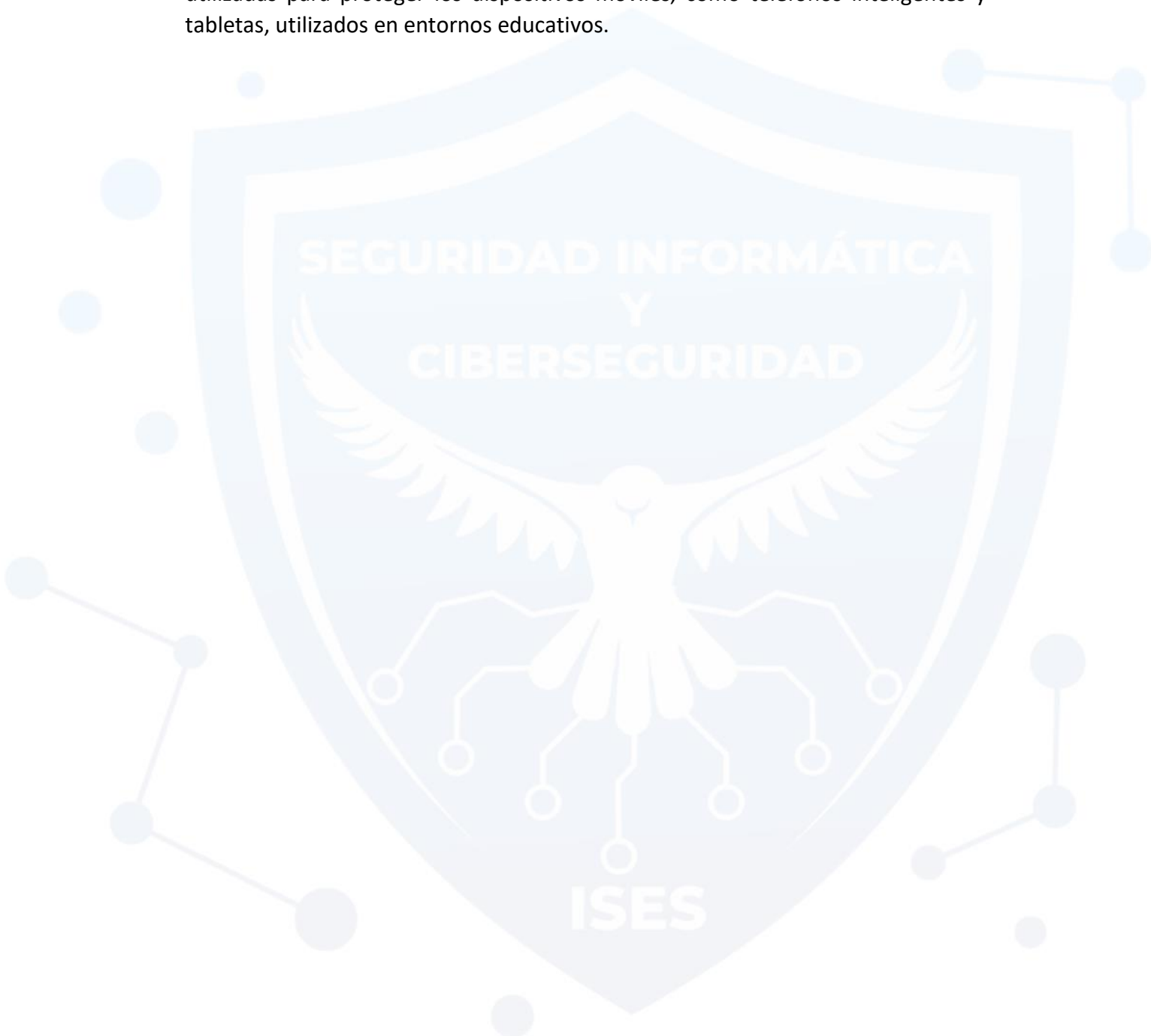


## Glosario de Términos de Ciberseguridad relacionados con el Ámbito Educativo: Protegiendo la Información y la Privacidad en el Entorno Digital Institucional.

1. **Autenticación de dos factores (2FA):** Es un método de seguridad que requiere dos formas diferentes de verificación de identidad para acceder a una cuenta o sistema, como una contraseña y un código enviado por mensaje de texto o generado por una aplicación.
2. **Cifrado:** Es el proceso de convertir datos legibles en un formato ilegible, mediante un algoritmo matemático, con el fin de proteger la información confidencial durante su transmisión o almacenamiento.
3. **Copias de seguridad (backup):** Se refiere a la práctica de crear y almacenar copias de los datos importantes de manera periódica, con el fin de protegerlos contra la pérdida o el daño causado por fallos de hardware, ataques de malware u otros eventos adversos.
4. **Cyberbullying:** Aunque no es exclusivo de la seguridad informática, el cyberbullying implica el acoso, la intimidación o la humillación de estudiantes a través de medios digitales, lo que puede tener implicaciones de seguridad en línea.
5. **Filtrado de contenido:** Es un sistema de seguridad que controla y limita el acceso a ciertos sitios web o tipos de contenido en línea, con el fin de proteger a los usuarios, especialmente a los estudiantes, de contenido inapropiado o malicioso.
6. **Firewall:** Es un sistema de seguridad que monitorea y controla el tráfico de red entrante y saliente, con el fin de prevenir accesos no autorizados y proteger la red de ataques maliciosos.
7. **Ingeniería social:** Es una técnica utilizada por los ciberdelincuentes para manipular a las personas y obtener información confidencial, mediante el engaño, la persuasión o la intimidación.
8. **Phishing Educativo:** Es un tipo de ataque en el que los ciberdelincuentes intentan engañar a estudiantes o personal educativo para que revelen información confidencial, como contraseñas o información de tarjetas de crédito.
9. **Privacidad del Estudiante:** Implica salvaguardar la información personal y académica de los estudiantes, como nombres, direcciones, registros de calificaciones, etc., de accesos no autorizados.
10. **Seguridad de la Red Educativa:** Se refiere a las medidas y protocolos implementados para proteger la infraestructura de red utilizada en entornos educativos.
11. **Seguridad en Aplicaciones Educativas:** Incluye la evaluación y el aseguramiento de

que las aplicaciones utilizadas en entornos educativos sean seguras y protejan la privacidad de los usuarios.

12. **Seguridad en Dispositivos Móviles:** Se refiere a las prácticas y tecnologías utilizadas para proteger los dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, utilizados en entornos educativos.



## Glosario de Términos de Ciberseguridad relacionados con el Foro III

1. **Cultura de Seguridad Informática:** se refiere al conjunto de valores, actitudes, comportamientos y prácticas que promueven la protección y seguridad de la información y los sistemas informáticos en una organización o comunidad. Esta cultura se basa en la conciencia de los riesgos de seguridad informática y en la comprensión de la importancia de proteger la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información.
2. **Estafa digital:** alude a cualquier tipo de fraude o engaño que se lleva a cabo utilizando medios digitales, como Internet, correos electrónicos, mensajes de texto, redes sociales, aplicaciones móviles, entre otros. Estas estafas pueden tener diferentes formas y objetivos, pero suelen implicar el engaño de las víctimas para obtener información confidencial, dinero o acceso no autorizado a sus dispositivos o cuentas.
3. **Hacking Ético:** hace referencia a la práctica de identificar y aprovechar vulnerabilidades en sistemas informáticos, redes, aplicaciones o dispositivos con el permiso explícito del propietario, con el fin de mejorar la seguridad y protegerlos contra posibles ataques maliciosos.
4. **Pentesting:** es una abreviatura de "Penetration Testing", que en español se traduce como "Pruebas de Penetración". Se trata de un tipo de evaluación de seguridad informática en la que se simula un ataque cibernético real contra un sistema, red, aplicación o infraestructura de TI, con el fin de identificar y explotar vulnerabilidades con el objetivo de mejorar la seguridad.
5. **Phishing bancario:** se relaciona con a una forma específica de phishing que se dirige a usuarios de servicios bancarios en línea. En el phishing bancario, los ciberdelincuentes intentan obtener información confidencial, como números de cuentas bancarias, contraseñas, números de seguridad social y otra información financiera sensible, haciéndose pasar por entidades bancarias legítimas.
6. **Seguridad en redes sociales:** se refiere a la protección de la información personal y la privacidad de los usuarios al utilizar plataformas de redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, entre otras. Consiste en tomar medidas para minimizar los riesgos asociados con el uso de estas plataformas y protegerse contra amenazas como el robo de identidad, el acoso en línea, el phishing y la divulgación no autorizada de información personal.
7. **Telemática:** es la combinación de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones. Es un campo interdisciplinario que estudia la integración de la informática (procesamiento de datos y comunicación de información) y las telecomunicaciones (transmisión de datos a distancia) para permitir la comunicación y el intercambio de información entre dispositivos y sistemas.

## Glosario de Términos Streamer

**Afiliado:** nivel de asociación de Twitch por debajo del nivel de *Partner* que ofrece a *streamers* ciertos beneficios, como ganancias por publicidad y la capacidad de recibir donaciones de los espectadores.

**AFK:** acrónimo del inglés "Away From Keyboard". En español "lejos del teclado". Expresión para avisar por medio del chat a otros participantes de un juego online de una ausencia temporal, aunque el personaje o avatar siga presente en el juego.

**Anfitrión:** en una partida multijugador el anfitrión es quien ha creado la partida y, por lo general, al que se conectan el resto de participantes.

**Banear:** españolización del verbo inglés "to ban" (vetar o excluir). Bloquear el acceso, generalmente a un servicio o un servidor online de un juego.

**Bits:** moneda virtual de Twitch que los espectadores pueden utilizar para apoyar a *streamers* y hacer donaciones.

**Blacklisting:** acción de excluir a alguien de una comunidad o industria debido a su comportamiento o acciones, generalmente mediante la creación de una *lista negra*.

**Bot:** programa automatizado que realiza tareas específicas, como responder a preguntas frecuentes o controlar el chat.

**Boycott:** acción de dejar de apoyar o comprar productos o servicios de una empresa o individuo debido a su comportamiento o acciones, generalmente como forma de protesta.

**BRB:** acrónimo del inglés "Be Right Back" (vuelvo enseguida). Abreviatura usada en chats para indicar una breve ausencia momentánea.

**Buffering:** es una parada no deseada en la transmisión de un video. Esto ocurre cuando la velocidad de reproducción es mayor a la que se baja el contenido.

---

### C

**Caerse:** expresión coloquial que se usa cuando se produce una desconexión involuntaria de la partida o retransmisión.

**Call out:** acción de señalar públicamente a alguien por su comportamiento o acciones, generalmente para hacer que se haga responsable de ellas o para llamar la atención sobre un problema.

**Cancel culture:** tendencia a denunciar públicamente a personas o empresas por comportamientos o declaraciones que se consideran ofensivos o inapropiados, con el objetivo de retirar su apoyo o cancelar su influencia.

**Cancelar:** acción de denunciar públicamente a alguien y exigir que se le retire su

apoyo o se le deje de seguir debido a algo que ha dicho o hecho que se considera ofensivo o inapropiado.

**Caster:** es la persona encargada de comentar o narrar las competiciones de videojuegos. Caster viene del inglés *cast* que se traduce como emitir.

**Chat:** función de chat en vivo en Twitch que permite a espectadores interactuar con *streamers* y otros espectadores.

**Chat Badge:** icono personalizado que aparece junto al nombre de usuario en el chat de Twitch. Los *chat badges* se pueden obtener a través de la suscripción, la compra de bits, el seguimiento del canal, la participación en eventos especiales de Twitch y otros logros.

**Chat Bot:** *bot* que automatiza las respuestas en el chat del *streamer*.

**Clan:** grupos de *gamers* que se juntan para competir entre ellos o contra otros rivales en uno o varios videojuegos online.

**Clip Contest:** competencia en la que espectadores crean y envían *clips* (pequeños videos) para que el *streamer* los juzgue y seleccione al ganador.

**Clip Farming:** acto de crear *clips* de otros *streamers* para ganar vistas y seguidores en tu propio canal.

**Clips:** pequeños recortes de video de un *stream* que se pueden crear y compartir en Twitch.

**Command:** palabra clave que las personas que ven el directo pueden escribir en el chat para activar una función específica del *bot* o el canal. Es común que comiencen por una «!»

**Cyberbullying:** acción de intimidar, hostigar o amenazar a alguien en línea, generalmente mediante mensajes abusivos, amenazas o insultos.

**Dead Stream:** transmisión que no recibe mucho tráfico o espectadores.

**Deplatforming:** acción de retirar a alguien de una plataforma en línea, generalmente por violar las políticas de uso o por comportamientos inapropiados o ofensivos.

**Discord:** aplicación de comunicación por voz y texto que se utiliza comúnmente para la comunidad de Twitch fuera de la plataforma de transmisión en vivo. Los *streamers* a menudo tienen sus propios servidores de Discord donde los espectadores pueden conectarse y conversar con el streamer y otros miembros de la comunidad.

**DM:** Direct Message – se refiere a la función de mensajería privada dentro de Twitch.

**DMCA:** Digital Millennium Copyright Act – se refiere a la ley de derechos de autor que se aplica a la música y otros contenidos en línea.



**Donación:** dinero que los espectadores pueden dar a un *streamer*.

**Doxing:** acción de hacer pública información personal de alguien sin su consentimiento, como su nombre real, dirección o número de teléfono.

**DPI:** significa “*dots per inch*” que quiere decir puntos por pulgada o PPP. Es una unidad que calcula la sensibilidad de nuestros ratones, cuanto mayor es este valor mayor sensibilidad tendrá un ratón *gamer*.

**Drop:** se trata de un sistema de recompensas en el que Twitch une fuerzas con desarrolladores de videojuegos concretos para ofrecerlos. A partir de ahí, nace una alianza también con *streamers* famosos para que estos *Drops* aparezcan durante las retransmisiones y los espectadores puedan conseguirlos. Las recompensas pueden ser nuevos niveles de un juego, objetos, personajes especiales...

**Emote:** emojis personalizados de Twitch que se utilizan en el chat y expresan una variedad de emociones y reacciones.

**Emote Only:** modo de chat que solo permite el uso de *emotes*, eliminando los mensajes de texto del chat.

**Exponer:** acción de hacer pública información sobre alguien, generalmente con el objetivo de mostrar comportamientos o acciones incorrectas o inapropiadas.

**Flaming:** acción de enviar mensajes insultantes o despectivos de manera repetida, generalmente en un chat o foro en línea.

**Follow Goal:** meta que el *streamer* establece para el número de seguidores que desea alcanzar en un período de tiempo determinado.

**Follower:** espectador o espectadora que sigue a un *streamer* y recibe notificaciones cuando el *streamer* está en vivo.

**FPS:** Frames Per Second – se refiere a la cantidad de cuadros por segundo que se muestran en una transmisión de juego en vivo.

**FTL:** Faster Than Light – se refiere a una opción de transmisión en vivo que permite una interacción más rápida entre *streamer* y espectador.

**Funar:** acción de denunciar públicamente a alguien, usualmente en redes sociales, por haber cometido algún tipo de falta o acto reprochable.

**Gameplay:** un *gameplay* es un vídeo o directo en el que se muestra un juego, el él se puede ver el juego en sí mientras está siendo jugado. Sirven para que las personas que lo visualizan se hagan una idea de cómo es el videojuego antes de comprarlo.

**Gamify:** agregar elementos de juego a una transmisión para aumentar la interacción del espectador y la participación.

**Gatekeeping:** acción de excluir o discriminar a ciertos grupos o individuos de una comunidad o industria, generalmente por considerarlos «inferiores» o «no aptos».

**Griefing:** acción de molestar o provocar a otros jugadores en línea, generalmente mediante el sabotaje o la interferencia con su juego.

**Harassment:** acción de acosar o hostigar a alguien en línea, generalmente mediante mensajes abusivos o amenazas.

**Hater:** viene de “hate” que significa odio. Es todo lo contrario a un “fan boy” o “fan girl”. Una persona hater suele tener odio y rencor hacia un videojuego en concreto, una marca, una celebridad o una idea en general.

**Host:** función de Twitch que permite a *streamers* transmitir el contenido de otro canal de Twitch en su propia página de canal.

**Hot Tub:** categoría para adultos en Twitch llamada «Pools, Hot Tubs and Beaches» (Piscinas, bañeras de hidromasaje y playas) en la que, tal y como su nombre indica, las bañeras son sus principales protagonistas.

**IRL:** In Real Life – una categoría de Twitch para transmisiones que no están relacionadas con los videojuegos, como viajes o conversaciones en vivo.

**Kappa:** emote de Twitch que se utiliza para indicar sarcasmo o ironía.

**Kickear:** adaptación del término “kick” que significa patada o golpear. En el mundo gaming se refiere a cuando echamos a alguien a “patadas” de una partida, chat o un servidor.

**Lag:** o retardo es uno de los molestos efectos que pueden producirse en streaming cuando se produce alguna deficiencia en la transmisión de los datos, la compresión de las imágenes, la conexión... y la fluidez de vídeo y sonido se interrumpe.

**LFG:** Looking For Group – se refiere a la búsqueda de otros jugadores y jugadoras para unirse a un equipo en un juego en línea.

**Lurker:** espectador o espectadora que está viendo el stream pero no participa en el chat.

**Mobbing:** acción de atacar públicamente a alguien mediante el acoso y la intimidación, generalmente en redes sociales o en línea.

**Mod:** persona que modera el chat – una persona encargada de mantener el orden en el chat del *streamer* y eliminar comentarios inapropiados.

**Mutear:** palabra que viene del término inglés “mute” que significa silenciar. Mutear hace referencia a silenciar algo, desde un videojuego, un vídeo, una web, incluso una persona.

**Niño/a rata:** joven, generalmente pre-adolescente, que pretende aparentar rudeza, a pesar de su corta edad, mediante gritos, insultos y en general un comportamiento hostil, que suele ser extremadamente ruidoso, exagerado y cansino.

**NPC:** siglas de *Non Playable Character* (personaje no jugable). Son usadas en el

mundo *gamer* para hacer referencia al personaje de un videojuego que no puede ser controlado por el usuario y cuyo comportamiento suele ser automático y preestablecido.

**OBS:** Open Broadcaster Software – un programa de transmisión gratuito y popular para *streamers*. A través de OBS Studio es posible grabar directamente desde cámara web y micrófono. Además, permite añadir escenas de videojuegos, incorporar imágenes fijas, capturar ventanas, etc.

**OTV:** OfflineTV – se refiere a un grupo de creadores de contenido en línea que colaboran en contenido de videojuegos y estilo de vida.

**Outing:** acción de hacer pública la orientación sexual o identidad de género de alguien sin su consentimiento, generalmente con el objetivo de avergonzarlo o discriminarlo.

**Partner:** *streamer* que ha sido aprobado por Twitch y ha cumplido con ciertos requisitos para obtener un estado de socio en la plataforma.

**Ping:** es la velocidad de salida y entrada de los paquetes de datos. Mientras más alto esté el ping, peor es el funcionamiento de la conexión. También se usa para referirse a las señales internas in-game.

**POG:** Play Of the Game – se refiere a un momento memorable o impresionante en una transmisión de juego en vivo.

**PogChamp:** emote de Twitch que expresa emoción y entusiasmo.

**Poggers:** versión ampliada y más emocionante del emote PogChamp.

**Prime Gaming:** servicio de suscripción de Amazon Prime que ofrece juegos gratuitos, recompensas y contenido exclusivo para los jugadores. También incluye una membresía gratuita en Twitch Prime, que ofrece beneficios adicionales para los usuarios de Twitch.

**PTT:** Push To Talk – se refiere a la función de micrófono que requiere que se mantenga presionado un botón para hablar.

**Puntos del canal:** función de Twitch que permite a espectadores acumular puntos por ver y participar en *streams* de un canal. Estos puntos se pueden canjear por recompensas como emoticonos personalizados, acceso exclusivo al chat y otros beneficios.

**Rage Quit:** se traduce como “rabia y abandono”. Significa que una persona ha abandonado con rabia una partida, es una acción de un mal perdedor o una persona que odia perder.

**Raid:** función de Twitch que permite a *streamers* enviar a sus espectadores a otro canal de Twitch al final de su transmisión para apoyar a otro *streamer*.

**RNG:** Random Number Generator – se refiere al algoritmo que determina la

aleatoriedad de ciertos eventos en los juegos.

**Roleplay:** es la actuación de una persona que actúa como si fuera otra (de ahí las palabras «rol» y «juego»). En un videojuego de tipo roleplay es un videojuego en el cual el jugador asume los roles del personaje al que está controlando.

**RTMP:** Real-Time Messaging Protocol – se refiere al protocolo utilizado para transmitir audio, video y datos en tiempo real a través de Twitch.

**Setup:** se asocia a la configuración del hardware de un ordenador y sus componentes, de la disposición de los elementos de una habitación o de las habilidades, equipamiento y demás características de un personaje. Similar a la palabra “build”.

**Shaming:** acción de avergonzar públicamente a alguien por su comportamiento o acciones, generalmente con el objetivo de hacer que cambie su comportamiento.

**Simp:** persona que muestra excesiva simpatía y atención hacia otra persona, normalmente a alguien que no corresponde los mismos sentimientos, en busca de afecto. En ocasiones se utiliza de forma despectiva.

**Slot:** categoría de Twitch que engloba el mundo de los juegos estilo «tragaperras».

**Stream Deck:** herramienta física que los *streamers* pueden usar para crear y activar comandos y alertas personalizadas en sus transmisiones.

**Stream Sniping:** acto de intentar unirse al juego de un *streamer* para tener una ventaja injusta o molestarlos.

**StreamElements:** herramienta que los *streamers* pueden usar para personalizar sus alertas y gráficos en sus transmisiones.

**Streamer:** persona que transmite en vivo en Twitch.

**Sub Goal:** meta que el *streamer* establece para el número de suscripciones pagadas que desea alcanzar en un período de tiempo determinado.

**Subscripciones:** pago a canales de Twitch que otorgan beneficios adicionales a los espectadores, como emotes exclusivos y acceso a chats privados.

**TOS:** términos de servicio – el conjunto de reglas y regulaciones que todos los usuarios de Twitch deben seguir.

**Tren del Hype:** situación en la que un canal recibe múltiples donaciones de *Bits* o suscripciones en un corto periodo de tiempo durante una misma sesión. Esto puede desencadenar una cuenta atrás, durante la cual los espectadores que participan pueden ganar recompensas como emoticonos personalizados.

**Troll:** persona que publica mensajes provocadores u ofensivos en chats, foros, redes sociales, etc. con el único fin de generar polémica o molestar al resto de participantes en la comunidad.

**Trollear:** acción de enviar mensajes provocativos, incendiarios o insultantes con el objetivo de molestar, ofender o provocar a otros usuarios.

**Twitch Prime:** suscripción gratuita de Amazon Prime que los usuarios pueden vincular a su cuenta de Twitch para obtener beneficios adicionales como el poder de suscribirse a un canal al mes de forma gratuita.

**TwitchCon:** convención anual de Twitch para *streamers* y fanáticos de Twitch.

**Unboxing:** del inglés “*unboxing*” (desempaquetado). Proceso de desempaquetado de un producto que es grabado en vídeo -a menudo con comentarios del propio autor- con el fin de dar a conocer a otras personas el contenido de ese producto.

**Uptime:** tiempo que un *streamer* ha estado transmitiendo en vivo sin interrupciones.

**Viewer:** persona que ve y consume el contenido de un *streamer* en Twitch.

**Viewer Bot:** *bot* que simula espectadores para aumentar artificialmente el recuento de espectadores y la popularidad de una transmisión.

**VOD:** Video on Demand – contenido en video que se puede reproducir bajo demanda.

**Vtuber:** Virtual YouTuber – se refiere a *streamers* que usan avatares virtuales en lugar de aparecer en cámara.

**Whisper:** mensaje privado que usuarios pueden enviar a otros usuarios en Twitch.

**Witch hunt:** acción de buscar y denunciar públicamente a personas o grupos que se consideran «culpables» de un comportamiento o ideología específicos, generalmente sin pruebas concretas.