Tecnología: es el conjunto de conocimientos [técnicos](http://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica), [científicamente](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico) ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como la [educación tecnológica](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica), la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

Programación: es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de programas computacionales. El código fuente es escrito en un lenguaje de programación. El propósito de la programación es crear programas que exhiban un comportamiento deseado. El proceso de escribir código requiere frecuentemente conocimientos en varias áreas distintas, además del dominio del lenguaje a utilizar, algoritmos especializados y lógica formal. Programar no involucra necesariamente otras tareas tales como el análisis y diseño de la aplicación (pero sí el diseño del código), aunque sí suelen estar fusionadas en el desarrollo de pequeñas aplicaciones.

Metodología de la Programación: Una metodología de programación es un conjunto o sistema de métodos, principios y reglas que permiten enfrentar de manera sistemática el desarrollo de un programa que resuelve un problema algorítmico. Estas metodologías generalmente se estructuran como una secuencia de pasos que parten de la definición del problema y culminan con un programa que lo resuelve.

Lenguaje de la programación: es un [lenguaje formal](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_formal) diseñado para expresar [procesos](http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_%28inform%C3%A1tica%29) que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las [computadoras](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora). Pueden usarse para crear [programas](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar [algoritmos](http://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) con precisión, o como modo de comunicación humana. Está formado por un conjunto de símbolos y reglas [sintácticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Sintaxis) y [semánticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Sem%C3%A1ntica) que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, [se prueba](http://es.wikipedia.org/wiki/Beta_tester), [se depura](http://es.wikipedia.org/wiki/Depurador), [se compila](http://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) (de ser necesario) y se mantiene el [código fuente](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente) de un [programa informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) se le llama [programación](http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n).

 Entorno de programación: es una aplicación de software, que provee amplios medios para facilitarle al programador de computadora el desarrollo de software. Normalmente, un IDE consiste de un editor de código fuente, herramientas automáticas de construcción y un depurador. La mayoría de los IDEs tienen auto-completado inteligente de código. Algunos IDEs contienen un compilador, un intérprete, o ambos, tales como NetBeans y Eclipse; otros no, tales como SharpDevelop y Lazarus. La brecha entre un entorno de desarrollo integrado y sus componentes no se encuentra bien definida. A veces, un sistema controlador de versiones y varias herramientas son integrados para simplificar la construcción de la interfaz gráfica del usuario (GUI) "por sus siglas en inglés".

Recursos: los recursos son las aplicaciones, herramientas, dispositivos (periféricos) y capacidades con los que cuenta una computadora. Por ejemplo, los recursos informáticos (de capacidad) pueden ser: la memoria, la capacidad de almacenamiento e incluso la CPU con la que cuenta una computadora.

Variable: una variable está formada por un espacio en el sistema de almacenaje ([memoria principal](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_principal) de un [ordenador](http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador)) y un nombre simbólico (un [identificador](http://es.wikipedia.org/wiki/Identificador)) que está asociado a dicho espacio. Ese espacio contiene una cantidad o información conocida o desconocida, es decir un [valor](http://es.wikipedia.org/wiki/Valor_%28inform%C3%A1tica%29). El nombre de la variable es la forma usual de [referirse](http://es.wikipedia.org/wiki/Referencia_%28inform%C3%A1tica%29) al valor almacenado: esta separación entre nombre y contenido permite que el nombre sea usado independientemente de la información exacta que representa. El identificador, en el [codigo fuente](http://es.wikipedia.org/wiki/Codigo_fuente) de la computadora puede estar [ligado](http://es.wikipedia.org/wiki/Binding) a un valor durante el [tiempo de ejecución](http://es.wikipedia.org/wiki/Tiempo_de_ejecuci%C3%B3n) y el valor de la variable puede por lo tanto cambiar durante el curso de la ejecución del programa.

Constante: una constante es un valor que no puede ser alterado durante la ejecución de un programa.

Archivo: es un conjunto de [bits](http://es.wikipedia.org/wiki/Bit) que son almacenados en un dispositivo. Un archivo es identificado por un nombre y la descripción de la carpeta o directorio que lo contiene. A los archivos informáticos se les llama así porque son los equivalentes digitales de los archivos escritos en libros, tarjetas, libretas, [papel](http://es.wikipedia.org/wiki/Ficha) o [microfichas](http://es.wikipedia.org/wiki/Microfilm) del entorno de oficina tradicional.

Registro: o concretamente en el contexto de una [base de datos relacional](http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos_relacional), un registro (también llamado fila o tupla) representa un [objeto](http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto) único de [datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Datos) implícitamente estructurados en una [tabla](http://es.wikipedia.org/wiki/Tabla_%28base_de_datos%29). En términos simples, una tabla de una base de datos puede imaginarse formada de *filas* y *columnas* o [campos](http://es.wikipedia.org/wiki/Campo_%28inform%C3%A1tica%29). Cada fila de una tabla representa un conjunto de datos relacionados, y todas las filas de la misma tabla tienen la misma estructura.

Base de datos: es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido; una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta. Actualmente, y debido al desarrollo tecnológico de campos como la [informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica) y la [electrónica](http://es.wikipedia.org/wiki/Electr%C3%B3nica), la mayoría de las bases de datos están en formato digital, siendo este un componente electrónico, y por ende se ha desarrollado y se ofrece un amplio rango de soluciones al problema del almacenamiento de datos.

Diagrama de flujo: es la representación gráfica del algoritmo o proceso. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva.

En Lenguaje Unificado de Modelado (UML), un diagrama de actividades representa los flujos de trabajo paso a paso de negocio y operacionales de los componentes en un sistema. Un diagrama de actividades muestra el flujo de control general.

Algoritmo: es un conjunto prescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad.[2](http://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo#cite_note-rae-2) Dados un estado inicial y una entrada, siguiendo los pasos sucesivos se llega a un estado final y se obtiene una solución. Los algoritmos son el objeto de estudio de la algoritmia.

Software: Se conoce como software1 al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

Hardware: se refiere a todas las partes físicas de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.1 Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado software.