





## 1 DEFINICIONES

<b>Acta de inicio</b>	Es el acta que inicia la elección en cada mesa o unidad de votación. Por medio de la misma se verifica que todos los valores estén en cero; es decir, que el sistema no tenga ningún voto registrado. En el método de voto electrónico el acta es impresa por la impresora de actas.
<b>Acta de cierre</b>	Es el acta de cierre de mesa o escrutinio de mesa. En el método tradicional se realiza de forma manual. Contiene los resultados obtenidos en esa mesa o unidad de votación. En el método de voto electrónico el acta es impresa por la impresora de actas.
<b>Aplicación</b>	Es el programa de software con el cual el elector interactúa, es decir, aquellos programas que permiten la interacción entre el elector y la máquina de votación. Los conceptos “aplicación de voto electrónico” o “software de voto electrónico” pueden utilizarse de forma indistinta.
<b>Archivos de configuración</b>	Son los datos necesarios para la configuración del sistema de voto electrónico: mesa electoral, categorías de voto y opciones de voto por categoría.
<b>Planilla de selección múltiple</b>	Es el elemento de sufragio (en formato papel) que se utiliza para hacer la selección del voto en el sistema de votación LOP. La planilla contiene para todas las categorías los nombres de los partidos y los números de las listas correspondientes a la elección y la opción de voto en blanco.
<b>Boleta individual por candidatura</b>	Es una boleta de papel -similar a la boleta tradicional- que contiene el nombre del partido, el número de lista, la categoría a votar y la lista de candidatos. Esta boleta tiene un código de barras que permite la lectura de la misma por el lector óptico.
<b>Clave</b>	Es una palabra (o frase) que, combinada con algoritmos criptográficos, permiten cifrar información. Existen dos tipos de algoritmos: los simétricos y los asimétricos. En los primeros, sólo se requiere de una clave para cifrar o descifrar información. En los segundos, en cambio, se requieren dos claves: con una se cifra la información y con la otra se descifra.
<b>Clave Privada</b>	Es la clave con la cual se firma digitalmente un conjunto de datos.
<b>Clave Pública</b>	Es la clave con la cual se verifica la firma digital.
<b>Comprobante</b>	Es la evidencia física del voto; el mismo puede ser una impresión en papel o en medio magnético.
<b>Configuration Management (CM)</b>	Según el PMI ( <i>Project Management Institute</i> ) es “la aplicación del conocimiento, habilidades, herramientas y técnicas a actividades de configuración para lograr los requerimientos del proyecto y de la organización. Se realiza a través del uso de procesos tales como: Planificar, Identificar, Controlar, Comunicar, Ejecutar, Negociar, Reportar y Auditar”.



<b>Curules</b>	Son los asientos, escaños o bancas que integran un parlamento y que se distribuyen entre los partidos o candidatos de acuerdo con el sistema electoral aplicable.
<b>Customizable</b>	Es una cualidad que implica la facilidad de adaptación de un producto o servicio a través de parámetros y configuraciones.
<b>CVS (Concurrent Versions System)</b>	Es el sistema de control de versiones GNU (acrónimo recursivo de "Gnu No es Unix"). Es un estándar <i>de facto</i> para este tipo de herramientas en las comunidades <i>open-source</i> .
<b>Desarrollo</b>	Por extensión, se utiliza la palabra «desarrollo» para indicar el trabajo de elaboración de un programa o aplicación.
<b>Disco Duro o Disco Rígido</b>	Es el medio de almacenamiento físico que tiene como característica ser interno, es decir no extraíble.
<b>Display</b>	Es la unidad de visualización de información (monitor, pantalla).
<b>Dispositivo de habilitación del sufragio (DHS)</b>	Es un dispositivo portátil que le permite al presidente de mesa realizar las siguientes acciones: iniciar la elección, cerrar la elección, habilitar a un elector, imprimir las actas de inicio y de cierre, y transmitir los datos.
<b>Distritación</b>	Es el proceso mediante el cual se determinan los límites de una demarcación o área electoral. También tiene que ver con la división del país en distritos para efectos de la asignación de electores o mesas de votación. Los procedimientos de delimitación electoral suelen combinar el criterio de igualdad en el valor del voto con otros que, en mayor o menor medida, consideran aspectos relacionados con la identidad colectiva de las comunidades del país y evitan una representación política artificial derivada de divisiones étnicas, culturales o de otra índole (comunidades de interés).
<b>Distrito electoral</b>	Son las unidades geográficas en que se divide el territorio de una unidad política con fines electorales.
<b>Distrito plurinominal</b>	Es el distrito electoral en el cual los votantes eligen a más de un representante para cargos legislativos.
<b>Distrito uninominal</b>	Es el distrito electoral en el que se elige un solo representante o escaño (por el principio de mayoría relativa o absoluta).
<b>Domicilio Normalizado</b>	Definimos que un domicilio está normalizado en nuestra base de datos cuando los datos como el nombre de calles son referencias a datos preexistentes ( <i>foreign keys</i> ). Esto asegura que los datos contenidos por estos domicilios son consistentes y no existen referencias por ejemplo, a la misma calle con distinto nombre. Formalmente se refiere a la 3ra forma normal de Codd.



<b>RED o DRE (en inglés)</b>	(Registro Electrónico Directo) Sistema electrónico de emisión y registro del voto, en el cual se utiliza un medio de almacenamiento electrónico. En la prueba piloto los sistemas de votación REV y REA corresponden a este tipo de modelo.
<b>Drivers de dispositivos</b>	Controladores de dispositivos.
<b>Elemento de sufragio</b>	Es la boleta, planilla, tarjeta magnética o dispositivo físico mediante el cual se emite el voto.
<b>Encriptación</b>	Es la técnica por medio de la cual se protege la información de un archivo utilizando un lenguaje cifrado, es decir que sólo puede ser leído si se posee la clave con la que se realizó este proceso. Equivale a decir cifrado de mensajes.
<b>Entorno</b>	Es otra de las denominaciones que se utiliza para definir el sistema operativo en el que se trabaja. Los sistemas operativos DOS o UNIX son entornos basados en texto, mientras que Windows, OS2 o MacOS son entornos gráficos. Linux es un entorno basado en texto, aunque en las distribuciones actuales existen entornos gráficos para el mismo.
<b>Escáner</b>	Es el lector de boletas o planillas que está dentro de la máquina de votación o urna electrónica. Es el que realiza el reconocimiento de la boleta o planilla.
<b>Firma Digital</b>	Es el conjunto de datos asociados a un mensaje digital que permite garantizar la identidad del firmante y la integridad del mensaje.
<b>Framework</b>	Diseño reutilizable de toda o una parte de un sistema de software descrito por un conjunto de clases, y la forma en que las instancias de esas clases colaboran. Un buen <i>framework</i> puede reducir el costo de desarrollo de una aplicación porque permite reutilizar diseño y código. No requiere nueva tecnología, ya que puede implementarse con los lenguajes existentes de programación orientada a objetos. Desarrollar un <i>framework</i> es una tarea costosa que debería desarrollarse solo cuando muchas aplicaciones serán desarrolladas dentro de un dominio específico de problema.
<b>Hardware</b>	Es el conjunto de elementos materiales que componen una computadora (o, en este caso, una máquina de votación o urna electrónica). En dicho conjunto se incluyen los dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables, tarjetas, armarios o cajas, periféricos de todo tipo y otros elementos físicos. El <i>hardware</i> se refiere a todos los componentes físicos (tangibles) de la computadora.
<b>Herramienta</b>	Es la aplicación empleada para la construcción de otros programas o aplicaciones.



<b>Homologar</b>	Validar o confirmar algo como bueno o aceptable, contrastando el cumplimiento de determinadas especificaciones o características de un objeto o de una acción.
<b>Implementar</b>	Poner en marcha una instalación informática.
<b>Instalación</b>	Es la puesta en marcha del software. Un software puede ser instalado por un especialista u operador o por un usuario común, la diferencia radicará en cuanto técnica o especializada es esta instalación.
<b>Instanciar</b>	Crear un objeto a partir de una clase específica en la programación orientada a objetos.
<b>Interfaz</b>	Es la manera con la que el usuario (en este caso, el elector o presidente de mesa) se comunica con un dispositivo informático.
<b>Lector óptico</b>	Equivalente al escáner.
<b>LOV</b>	(Lectura Óptica del Voto) Sistema de registro electrónico del voto mediante la lectura óptica del mismo. En la prueba piloto, los sistemas de votación LOP y LOB corresponden a este tipo de modelo.
<b>Máquina de votación</b>	Equipo mediante el cual se registra y totaliza de forma electrónica los votos emitidos en una unidad de votación. Está compuesto por dispositivos mecánicos y de hardware -externos e internos- y un software de votación electrónica.
<b>Memoria Flash</b>	Es el medio de almacenamiento físico que tiene como características conectarse por puerto USB (Universal Serial Bus) y ser portable.
<b>Modelo de capas</b>	Estructura conceptual que explica el propósito y la interacción de un grupo de protocolos. La estructura de capas es benéfica principalmente para los diseñadores de protocolos; una vez implantados, los protocolos pueden utilizarse sin entender la estructura de capas.
<b>Modelo de voto</b>	Nos referimos a una definición conceptual del voto. El modelo tecnológico de voto electrónico permite ver desde el punto de vista tecnológico cómo se subdivide de forma conceptual el proceso de emisión del voto.
<b>MVC (Model-View-Controller)</b>	Es un patrón de diseño que separa la lógica ( <i>Model</i> ) de la presentación ( <i>View</i> ). El <i>Controller</i> recibe pedidos de ejecución de alguna acción por parte de la presentación, ejecuta la lógica necesaria del modelo, y decide qué vista se mostrará inmediatamente después.
<b>Operador</b>	Es un actor abstracto que puede realizar acciones sobre el sistema (hardware y software).
<b>ORM</b>	(Object to Relational Model) Es un modelo que mapea clases de un modelo de objetos a tablas en una base de datos relacional de forma transparente para el usuario.
<b>Padronador</b>	Sistema de Administración del Padrón.



<b>Protocolo</b>	Es el conjunto de reglas que describen y rigen el intercambio de información entre computadoras.
<b>Prototipo</b>	Es un sistema a contrastar por parte de los usuarios e interfaces involucrados. Llamar a algo prototipo permite que el mismo no sea un sistema cerrado sino abierto a mejoras y modificaciones, e incluso que no tenga todas las funcionalidades resueltas, siempre y cuando se encuentren las principales y aquellas que no sean conocidas.
<b>Prototipo funcional</b>	Es aquel que no tiene en cuenta los requerimientos de performance, robustez, flexibilidad, etc., (requerimientos no funcionales). Usualmente se utilizan para contrastar el sistema propuesto con los usuarios a fin de medir completitud de la solución y amigabilidad (entre otras).
<b>Prototipo gráfico</b>	Tiene que ver solo con la cáscara gráfica de la aplicación, en general se realiza para acompañar los casos de uso o requerimientos de modo de acercar, mediante soportes visuales, las decisiones de alcance del sistema.
<b>Realease</b>	Liberar al público o estrenar una versión de un software. El <i>release</i> puede ser estable o no.
<b>Replicar</b>	Guardar una copia de los datos.
<b>RUP</b> <b>(Rational Unified Process)</b>	Es la metodología estándar de la industria para la construcción completa del ciclo de ingeniería de software, tanto para sistemas tradicionales como para sistemas Web.
<b>Sistema</b>	En informática, este término, utilizado sin otra palabra que lo adjective, designa un conjunto de hardware y software específico.
<b>Sistema operativo</b>	Es el programa que administra a los demás en una computadora.
<b>Software</b>	Es la parte lógica, esto es, el conjunto de programas que puede ejecutar el hardware para la realización de las tareas de computación a las que se destina. Es el conjunto de instrucciones que permite la utilización del equipo. Todos los componentes no físicos de una computadora.
<b>Software de conteo final</b>	Es el sistema encargado de recibir la información de los escrutinios de mesas de todas las urnas electrónicas y realizar el escrutinio totalizador.
<b>Software de preparación</b>	Es el sistema por el cual se generan todos los archivos de configuración del sistema de voto electrónico.



<b>Software Electoral</b>	Es el conjunto de instrucciones expresadas mediante palabras, códigos o cualquier otra forma que, al ser incorporado en un dispositivo de lectura automatizado, es capaz de hacer que una computadora ejecute las tareas y procesos necesarios para obtener como resultado la realización del proceso electoral, respetando las garantías y principios consagrados por la ley electoral vigente.
<b>Tablet</b>	Es un tablero, sensible al tacto, que se anexa a la pantalla. Es la solución que se utilizó en la India y en Venezuela en casos de boletas extensas.
<b>Tarjeta</b>	Es cualquier tipo de tarjeta de acceso a una máquina de votación: pueden ser de banda magnética, de chip, etc. Puede ser de lectura y escritura, o solamente para lectura.
<b>Taxonomía</b>	Es la ciencia que se ocupa de los principios, métodos y fines de la clasificación.
<b>Touch Screen</b>	(Pantalla sensible al tacto). Se basa en la utilización de rayos infrarrojos. Cuando el usuario toca la pantalla, genera una señal electrónica; el software interpreta la señal y realiza la operación solicitada.
<b>Unidad de votación</b>	Es el equivalente a la mesa electoral tradicional. Sin embargo en algunos casos puede que varias mesas electorales o máquinas de voto se consoliden en una única unidad de votación. Una unidad de votación concentra todos los puntos de emisión del sufragio que se consolidan en una sola acta de cierre. En los casos en que se tiene una máquina totalizadora y varias de emisión del voto, todo este grupo se corresponderá a la misma unidad de votación.
<b>Urna electrónica</b>	Es el dispositivo o máquina donde se registra y almacena el voto. En muchos casos la urna y la máquina de votación son el mismo dispositivo; en las máquinas que se utilizan en Bélgica o Australia por ejemplo, la urna es independiente. También se incluyen como urna electrónica a las máquinas de lectura óptica en las cuales se introducen las papeletas o boletas electorales.
<b>Urna tradicional</b>	Es la urna de cartón o plástico tradicional en la cual se almacenan físicamente los votos. En algunos casos de implementación de voto electrónico, la urna tradicional se sustituye por los contenedores de comprobantes o depósitos de papeletas de lectura óptica.
<b>Usuario</b>	Es el actor que realiza alguna acción sobre el software.
<b>Votos residuales</b>	Son los votos no contados por errores o fallas del sistema, no marcados o nulos.
<b>WinCVS</b>	Cliente windows para CVS. Permite realizar todas las operaciones que se esperan de un sistema de control de versiones, tales como obtener un módulo del servidor, realizar actualizaciones, crear uno nuevo, etc.



## 2 SIGLAS

<b>INTPE</b>	Incorporación de Nuevas Tecnologías al Proceso Electoral
<b>TSJ</b>	Tribunal Superior de Justicia
<b>DINE</b>	Dirección Nacional Electoral
<b>GUI</b>	<i>Graphical User Interface</i> . Interfase Gráfica del Usuario
<b>JE</b>	Justicia Electoral
<b>INTPE-RE</b>	Incorporación de Nuevas Tecnologías al Proceso Electoral – Registro de Electores
<b>INTPE-VE</b>	Proyecto de Incorporación de Nuevas Tecnologías al Proceso Electoral – Voto Electrónico de la Dirección General Electoral
<b>VVPAT</b>	<i>Voter Verifiable Paper Audit Trail</i> . Comprobante impreso para el votante

Las palabras en *cursiva* están en idioma inglés.