

Glosario Móvil



1G

La primera generación de servicios inalámbricos que eran en su mayoría analógica e incluía estándares tecnológicos como AMPS.

2G

También conocido como Servicios de Comunicaciones Personales (PCS).

Son servicios inalámbricos de segunda generación para la tecnología de telefonía móvil, que surgieron en la década de 1990, proporcionando la transmisión de voz y datos.

El estándar 2G incluye Código de Acceso Múltiple por División (CDMA), de Acceso Múltiple por División de Tiempo (TDMA), y Sistema Global para Comunicaciones Móviles (GSM).

También ofrece servicios auxiliares, como datos, fax y SMS.

3G

El servicio inalámbrico de tercera generación ofrece mayor velocidad en la transmisión de datos, acceso directo a datos y una mayor capacidad de voz. Una mayor velocidad en datos y la capacidad en cuanto a volumen de datos permitía la reproducción de vídeo en alta resolución, acceso a Internet y video-conferencia, midiéndose en Mbps

Los estándares de tecnología 3G incluyen UMTS, basados en la tecnología WCDMA (muy a menudo se utilizan los dos términos indistintamente) y CDMA2000, que es la evolución de la anterior tecnología CDMA de 2G.

En general se prefiere un estándar UMTS por los países que utilizan la red GSM.

Las tasas de transmisión de datos van desde 144 Kbps a más de 2 Mbps

3GPP

El objetivo de 3GPP es estandarizar WCDMA en función de los dispositivos de la familia IMT-2000.

3GPP es la agrupación de organismos internacionales de normalización, operadoras y proveedores de tecnología móvil.

Sus especificaciones se basan en las vinculadas con GSM pero avanzadas.

3GPP2

3GPP2 es un grupo de colaboración entre asociaciones de telecomunicaciones para crear las especificaciones aplicables a 3G para telefonía móvil dentro del marco del proyecto IMT-2000 del UIT (Unión Internacional de Telecomunicaciones).

3GPP2 es el grupo de estandarización para el CDMA2000, el conjunto de estándares 3G basados en la tecnología cdmaOne 2G CDMA.

4G

Es el nombre abreviado de la cuarta generación inalámbrica, el escenario de las comunicaciones móviles de banda ancha que sustituirán a la tercera generación.

La banda ancha utilizada en 4G utiliza una frecuencia entre 800 MHz y 2,6 GHz.

5G

5G son las siglas utilizadas para referirse a la quinta generación de tecnologías de telefonía móvil. Es la sucesora de la tecnología 4G.

Actualmente se encuentra sin estandarizar y las empresas de telecomunicación están desarrollando sus prototipos. Está previsto que su uso común sea en 2020.

El alcance máximo de velocidad en datos ha llegado a 1 tbps y las frecuencias utilizadas en los tests van de los 26 a los 38 Ghz. Esta tecnología podrá ser utilizada no solo por los llamados "smartphones", sino también por wearables, coches o electrodomésticos conectados.

Acquisition Rate

Porcentaje de encuestados que optaron en participar en una iniciativa móvil / campaña.

AR (acquisition rate) = total de participantes / audiencia total.

Access point name (APN)

APN es el nombre (dirección web) de un punto de acceso para la conexión de datos GPRS / EDGE / UMTS.

Por lo general, los operadores inalámbricos proporcionan la APN a sus usuarios finales.

Ad blocker

Aplicación bien en desktop, bien específica para móvil, utilizada por el usuario que le permite la administración y gestión de elementos publicitarios online durante su experiencia de navegación, pudiendo bloquear el visionado de anuncios.

En el móvil, el adblocker puede bien venir directamente incluido en el dispositivo o bien puede ser descargado.

Algunos bloqueadores pueden servir publicidad que el propio bloqueador define como apta y no invasiva.

Ad Exchange

Plataforma tecnológica en la que los editores ponen su inventario a disposición de distintos compradores (anunciantes, agencias, trading desks) en tiempo real.

Ad Impression

Una impresión cuenta cada vez que un consumidor está expuesto a ese anuncio (ya sea antepuesto o adjunto a un mensaje de SMS, en una web móvil o una página web, dentro de un clip de vídeo o en medios relacionados).

Ad Network

Red o grupo de sitios que centralizan el inventario de espacio publicitario disponible para su comercialización y que facilita la compra del inventario de varios sitios a través de una sola plataforma.

Ad Space

Cualquier espacio dentro de una aplicación que se ha reservado para la visualización de publicidad. Sus dimensiones y ubicación dentro de una aplicación suelen definir el espacio del anuncio.

Advance audio distribution profile (A2DP)

A2DP se utiliza para emitir música en estéreo de forma inalámbrica a los auriculares o los altavoces a través de Bluetooth.

A diferencia de otros perfiles Bluetooth (manos libres), A2DP es sólo una forma de reproducir una señal estéreo.

Advance audio coding (AAC)

AAC es un formato de archivo para almacenar audios digitales. Es comunmente usado para almacenar música en Internet, PCs y portátiles, reproductores de música y teléfonos.

Es similar a un MP3, pero fue diseñado para ser su sucesor y ofrecer una mejor calidad y tamaños de archivo más pequeños. También es compatible con DRM, que hace cumplir los derechos de autor.

AAC+ y AAC ++ son versiones más recientes del estándar.

Advertiser

Persona u organización que coloca una promoción pagada dentro de los medios de comunicación con el propósito de promocionar mensajes comerciales, bienes o servicios.

Advertisement Action

Cualquier actividad asociada a una publicidad que permite la interactividad y la comunicación entre el anunciante y el consumidor.

Por ejemplo, las acciones comunes incluyen hacer clic en un número de teléfono para llamar al anunciante, un hipervínculo que lleva al consumidor al portal móvil de un anunciante o un enlace que añade la información de contacto del anunciante al directorio telefónico del consumidor.

Affiliate Marketing

Proceso por el cual un proveedor de contenidos proporciona una recompensa económica o servicio a una o más personas o entidades a cambio de ofrecer contenido, productos y / o servicios a sus usuarios.

Aggregator

Empresas que actúan como intermediarios y ofrecen soluciones y contenidos móviles, tanto a operadoras telefonía móvil como a empresas o usuarios finales.

Proporcionan diferentes servicios vinculados con la movilidad como información sobre el rendimiento del tráfico de mensajes a múltiples operadores inalámbricos u otros agregadores; así como contenidos, supervisión y administración de campañas móviles o servicios de facturación.

Airplane Mode

Algunos teléfonos y otros dispositivos inalámbricos tienen un modo “avión” que permite desactivar simultáneamente las conexiones de red del dispositivo, para un uso seguro en un vuelo, donde no se permiten los transmisores de radio.

Airtime

El número de minutos consumidos por un abonado móvil mientras realiza y recibe llamadas en su teléfono móvil.

Las facturas de los clientes se calculan en base a los minutos de uso durante un período específico de tiempo.

Alert Tone

Un audio que se desencadena cuando hay un evento específico, como un mensaje de texto entrante, mensajes de voz, calendario de eventos, u otro evento para el cual el propietario del teléfono desea ser alertado.

Alerts

Notificaciones, normalmente en forma de mensaje de texto o multimedia, que contienen información vinculados con tiempo (detalles de un evento, el tiempo, noticias, actualizaciones de servicios) que son enviados a un abonado móvil que ha optado por recibir esta información.

ALT tag

Texto que se muestra mientras se está cargando una imagen. Las etiquetas ALT son particularmente relevantes

para el SEO móvil, ya que muchas personas desactivan las descargas de imágenes en sus navegadores móviles para ahorrar ancho de banda.

Anchor Text

El texto de un enlace

Android

Android es un sistema operativo para teléfonos inteligentes basado en Linux y creado por Google.

API (application user interface)

Es un conjunto de rutinas, protocolos y herramientas para la creación de aplicaciones de software.

La API especifica cómo deben interactuar los componentes de software. Las APIs se utilizan en la programación de componentes de interfaz gráfica de usuario (GUI).

Una buena API hace que sea más fácil desarrollar un programa, proporcionando bloques que facilitan el proceso.

Apple iOS

Anteriormente iPhone OS, iOS de Apple es el sistema operativo móvil propio que la compañía desarrolló y lanzó en el iPhone y en el iPod Touch en 2007.

Varios años más tarde se renombró a iOS y se amplió para soportar otros dispositivos de Apple como el iPad y el Apple TV.

Apple no proporciona licencias iOS a otros fabricantes y es el único fabricante y vendedor de los dispositivos IOS.

Application (App)

Soluciones de software basadas en la lógica de negocio para las iniciativas de marketing móvil.

Application Originated Message

Mensaje de texto o multimedia enviado desde una aplicación móvil a un dispositivo móvil.

Application Provider

Organización que ofrece soluciones de software basadas en la red para entornos móviles.

Application Terminated

Mensaje de texto o multimedia recibido por una aplicación móvil basada en la red, enviado desde un terminal inalámbrico.

App Store Optimization (ASO)

Proceso de mejora de la visibilidad de una aplicación móvil en una tienda de aplicaciones (como iTunes para iOS, Google Play para Android o BlackBerry World para BlackBerry).

Al igual que la optimización de motores de búsqueda (SEO) para los sitios web, ASO es para aplicaciones móviles.

ATD (Agency Trading Desk)

Área de servicios dentro de una agencia que gestiona y centraliza distintas tecnologías como DSPs, DMPs, Ad Exchange y medios para la compra programática de audiencias digitales para la optimización de las campañas.

Audio/Video remote control profile (AVRCP)

AVRC es un perfil Bluetooth que permite el control remoto de la reproducción multimedia en otros dispositivos. Las funciones soportadas son reproducción, pausa, stop, siguiente y anterior.

Por lo general, se acopla con A2DP de modo que, por ejemplo, los auriculares inalámbricos utilizan A2DP para transmitir la música y AVRCP para controlar la reproducción.

Average Revenue Per User

Punto de referencia utilizado comúnmente para medir el promedio de ingresos generados por suscriptor móvil de un operador de telefonía móvil, o "usuario".

Background Audio Ad

Clip de audio de fondo que se reproduce durante todo el mensaje MMS. Un ejemplo de ello es un jingle.

Bada OS

Bada OS es un sistema operativo propio para teléfonos inteligentes, desarrollado por Samsung y presentado en 2009. El primer teléfono Bada - el Samsung Wave - se lanzó más tarde, en 2010.

Samsung utiliza el sistema operativo Bada junto con el sistema operativo Android y Windows Phone, pero en 2012 el desarrollo de nuevos teléfonos inteligentes que utilizaban Bada se paralizó en favor de Android OS.

Samsung comercializa todos los dispositivos Bada bajo la marca Wave; similar a la forma en la que sus dispositivos Android lo hacen bajo la denominación Galaxy.

Band

En la comunicación inalámbrica, banda se refiere a un rango específico de frecuencias de radio.

Por ejemplo, la banda PCS "1900" abarca las frecuencias de radio de 1850 MHz a 1995 MHz.

Bandwidth

El ancho de banda (bandwidth) es la capacidad de carga, es decir, la gama de las frecuencias disponibles para ser ocupadas por las señales de transmisión, de un canal en un periodo de tiempo dado.

El ancho de banda digital se mide en bits por segundo (bps), kilobits por segundo (kbps), o megabits por segundo (mps).

El ancho de banda analógico se mide en hercios (Hz, kHz, MHz, GHz).

Banner Size

Las dimensiones de anchura y longitud (por lo general se presentan en píxeles) de un banner / anuncio de imagen colocado en la web móvil.

Bar Code

Un código de barras es una etiqueta óptica legible por una máquina que contiene información sobre el elemento al que está unido.

Base station

Una estación fija que utiliza ondas de radio para comunicarse con los dispositivos móviles.

Además, es la conexión entre el equipo del usuario y la red del operador.

Las estaciones base varían en tamaño y área de cobertura. Algunas pueden cubrir un radio de varios kilómetros mientras que otras cubren sólo unas pocas manzanas de la ciudad.

La mayoría de las estaciones transmiten en todas las direcciones, pero también hay antenas direccionales orientadas a una dirección específica.

Por lo general, las estaciones base son propiedad de una sola portadora, pero pueden ofrecer la cobertura de roaming para otras redes.

Bill Face Descriptor

Descripción de los datos de facturación que aparecerá en la factura de un abonado de telefonía móvil.

Binary Runtime Environment for Wireless (BREW)

Plataforma de desarrollo de aplicaciones de código cerrado para los dispositivos inalámbricos, diseñado originalmente para tecnología CDMA.

Sin embargo, BREW es un nterfaz independiente que puede soportar GPRS / GSM y la tecnología UMTS.

Permite a los usuarios descargar aplicaciones como chat de texto, correo electrónico mejorado, ubicación de posicionamiento, juegos, etc.

Las aplicaciones nativas BREW están programadas en C o C ++, pero la plataforma está diseñada para permitir a los desarrolladores programar en el lenguaje que prefieran, incluyendo Java y XML.

Bit

Un dígito binario. Los valores de bit pueden ser "0" o en "1". Ocho bits forman un byte.

Bitmap

Un formato para imágenes.

Bits per second (BPS)

Medida de la velocidad de transmisión de datos, la cantidad de bits transferidos en un solo segundo. Generalmente, las velocidades se miden en kbps (1000 bits por segundo).

Blackberry OS

BlackBerry OS es un sistema operativo móvil desarrollado por Research In Motion (RIM) para la línea de teléfonos inteligentes de BlackBerry.

Blink Message

Mensaje de texto que contiene el texto parpadeante con el fin de dar énfasis.

Bluetooth

Bluetooth es un protocolo inalámbrico para el intercambio de datos a través de distancias cortas desde dispositivos fijos y móviles, creando redes de área personal.

Hay dos parámetros de dispositivos Bluetooth - clase y perfiles compatibles.

"Clase" significa la distancia a la que una conexión Bluetooth es posible. La mayoría de los dispositivos móviles son de clase 2, lo que significa que tienen un alcance de hasta 10m. Los dispositivos de clase 1 son raros y tienen un alcance de hasta 100 pies (3 kms.).

Un "perfil" es un tipo de conexión Bluetooth. Los más comunes son los auriculares (HSP) y manos libres (HFP) que permiten al dispositivo conectarse a un auricular inalámbrico.

Otros pueden ser los perfiles OBEX (Intercambio de Objetos) que permiten la transferencia de archivos, contactos y eventos; A2DP, que añade soporte para la transmisión de sonido estéreo y AVRC, que permite el control remoto de la reproducción.

Branding

Proceso por el cual se crea y se construye una marca, administrando y gestionando de forma estratégica el conjunto total de activos vinculados en

forma directa o indirecta al nombre y símbolo de una entidad/organización, confiriéndole de atributos y valor que facilitan su posicionamiento en la conciencia de todos sus públicos objetivos directos e indirectos.

BREW Applications

Aplicaciones diseñadas y construidas con la tecnología BREW de Qualcomm para dispositivos de pantalla pequeña.

En la actualidad con el apoyo de varios operadores de red - incluyendo Verizon Wireless y KDDI (Japón) - el mercado BREW es pequeño en comparación con WAP.

Broadcast video

El contenido de video es "transmitido" a través de la red al teléfono del consumidor. Esto permite a los consumidores la libertad de seleccionar el contenido que quieren ver.

Actualmente no existe un estándar de tecnología de difusión mundial, sin embargo, las siguientes tecnologías están ganando aceptación en las diferentes regiones del mundo: DVB-H (Europa), MediaFLO (EE.UU.) ATSC M-H (Estados Unidos), DMB, ISDB y SDMB (Asia).

Browser

Una pieza de software que permite al usuario acceder a sitios de Internet. La mayoría de los teléfonos móviles actuales están equipados con navegadores capaces de visualizar sitios web comunes (aquellos destinados a una navegación de escritorio).

Browse and Buy

Modelo para la búsqueda, descubrimiento y compra de contenido proporcionado por los operadores. Este modelo está emergiendo cada vez más y replica la experiencia de sitios web para sitios diseñados para teléfonos.

Byte

Por lo general, un byte es igual a un carácter de texto, pero en algunos casos (especialmente con alfabetos no latinos), se utilizan dos o más bytes.

Capacity

Medida de capacidad de una red móvil para soportar llamadas simultáneas, mensajes, etc.

Cache

En teléfonos móviles y redes, la memoria caché por lo general se refiere a un área de almacenamiento de memoria en el teléfono o la red que almacena copias de la información que es probable que se necesiten en un futuro próximo, por lo que se puede acceder con mayor rapidez.

Por ejemplo, cuando se visita una página web en un teléfono, una copia de la página se puede almacenar en la memoria caché del teléfono. Entonces, si se solicita de nuevo la página, puede mostrarse al instante la copia de la memoria caché, en lugar de esperar a que la página descargue de nuevo de Internet.

Call Detail Records

Registro realizado dentro de la red móvil con todos los detalles de las llamadas entrantes y salientes realizadas por los abonados. Este registro se hace pasar a continuación al sistema de facturación.

Call to Action

Una declaración o instrucción, por lo general publicada en una web, televisión, radio, portal, u otras formas de medios de comunicación (a menudo embebido en la publicidad), que incita a un abonado móvil a responder ante una promoción en particular o iniciativa móvil. Por lo general es seguido por una alerta.

Caller Ringback Tones

Ver Ringback Tone.

Calling Plan

Servicios ofrecidos por el proveedor de servicios inalámbricos como un paquete.

Por lo general incluyen la activación, cargos mensuales, cargos por llamadas de voz por minuto, términos de roaming, voicemail, datos y roaming internacional.

Calltone

Ver Ringtone.

Capacitive touchscreen

Sensores táctiles capacitivos utilizados como botones o en pantallas táctiles. Trabajan mediante la detección de las propiedades eléctricas del cuerpo humano en vez de la presión y por lo general no funcionan con un lápiz.

Sin embargo, las pantallas táctiles capacitivas son más sensibles que sus homólogas resistivas.

Las pantallas táctiles capacitivas también se consideran más duraderas que las pantallas táctiles resistivas.

Pueden detectar varias pulsaciones simultáneas o gestos, lo que permite diversas formas de actuar con ellas, aumentando su capacidad para ser controladas.

Los smartphones actuales como iPhone o los modelos Galaxy de Samsung se construyen con pantallas capacitivas.

Carrier

Empresa que ofrece servicios de telecomunicaciones.

Cascading Style Sheet (CSS)

Hojas de Estilo en Cascada es un lenguaje que describe la presentación de los documentos estructurados en hojas de estilo, mostrando describe como se va a servir un documento en pantalla ya sea en desktop o en móvil.

CSS es una especificación desarrollada por el W3C (World Wide Web Consortium) para permitir la separación de los contenidos de los documentos escritos en HTML, XML, XHTML, SVG, o XUL de la presentación del documento con las hojas de estilo, que incluye elementos colores, fondos, márgenes, bordes, tipos de letra..., facilitando y permitiendo a los desarrolladores controlar el estilo y formato de sus documentos.

Cell

Las redes inalámbricas están compuestas por muchas celdas superpuestas (el área cubierta por una estación base).

“Cell” también puede referirse a una o más estaciones base conectadas.

Chat

Programa que permite interacciones asíncronas entre dos o más abonados móviles.

Chat Bots

Respuesta generada por una computadora enviada a los participantes del Chat. Estas respuestas se envían sin interacción humana.

Chipset

Conjunto de chips diseñados para llevar a cabo una o varias funciones dedicadas, a menudo con restricciones de tiempo real.

Estos se incrustan como parte del dispositivo completo incluyendo hardware y partes mecánicas.

Los teléfonos inteligentes más populares están equipados cada vez con más conjuntos de chips avanzados integrados que pueden hacer muchas tareas diferentes en función de su programación.

Click

El acto de interactuar con un anuncio (banner, enlace de texto) u otro enlace, que ha sido servido a su pantalla.

Click to Call

Servicio que permite a un abonado móvil iniciar una llamada de voz a un número de teléfono especificado haciendo clic en un enlace de sitio web móvil.

Normalmente se utiliza para mejorar y proporcionar un mecanismo de respuesta directa en un anuncio.

Click-through

Proceso por el cual un abonado móvil es llevado a una página o ha hecho clic en un enlace.

Click-through Rate

Una forma de medir el éxito de una campaña de publicidad en línea o móvil.

Un CTR se obtiene dividiendo el número de usuarios que han hecho clic en un anuncio en una página web por el número de veces que el anuncio fue servido (impresiones).

Code Division Multiple Access (CDMA)

Se trata de una técnica de multiplexado para la transmisión digital de señales de radio en el que cada voz o dato utiliza toda la banda de radio, y se le asigna un código único.

Confirmed Opt-in

Proceso utilizado para la verificación de la intención de un abonado móvil, y para la obtención de un acuerdo explícito del abonado a participar o conectar con un programa o iniciativa móvil.

Color Ring Back Tone

Ver Ringbacks.

Common Short Code Administration (CSCA)

Organización que administra el registro de los "common short codes" (los códigos cortos comunes) para un país / región en particular.

CSCAs se encuentran predominantemente en Canadá, China, Reino Unido y los Estados Unidos. Operadoras locales y agregadores de códigos cortos son los administradores del registro CSC en otros países

Common Short Code

Códigos cortos numéricos (normalmente de 4 a 6 dígitos) a los que mensajes de texto pueden ser enviados desde un teléfono móvil.

Los abonados inalámbricos envían mensajes de texto a códigos cortos comunes con palabras clave relevantes para acceder a una amplia variedad de contenido móvil.

Compact HTML

Un subconjunto de HTML para dispositivos pequeños, tales como teléfonos móviles y PDAs.

cHTML fue creado por la empresa japonesa Access Company, Ltd. en 1998

para dispositivos i-mode.

Complete MMS Ad

Esta tipo de MMS asume que todo el MMS es el anuncio.

Este anuncio MMS podría ser el resultado de un clic o un mensaje enviado a los abonados que han optado por recibir noticias sobre el anunciante.

Concatenated SMS

Un SMS tiene 160 caracteres de longitud (utilizando caracteres latinos), pero un SMS concatenado tiene una mayor longitud.

El mensaje se compone de un solo mensaje y el teléfono lo divide en varios mensajes cortos que se vuelven a montar por el teléfono receptor. La longitud máxima varía entre 300 y 1000 caracteres dependiendo del dispositivo.

Content Aggregator

Organización que tiene un contrato con una serie de proveedores de contenido, y redistribuye contenido con licencia.

Content Preview

Un anuncio de muestra que incluye contenido móvil. Esto es muy similar a un trailer de la película, pero, para todos los contenidos digitales incluyendo tonos de llamada y fondos de pantalla.

Content Provider

Empresa que crea y ofrece contenido, por ejemplo, productos gráficos, tonos de llamada, juegos, noticias, servicios de información y entretenimiento, etc.

Contest

Mecanismo de promoción que incluye un premio y un juego de habilidad.

Cookie

Información ubicada en el ordenador del visitante o teléfono móvil por un servidor Web que puede almacenarse o recuperarse cuando se accede al sitio.

Las cookies se utilizan generalmente como identificadores únicos (por ejemplo, ID de usuario o ID de sesión) para registrar un comportamiento único

a los usuarios durante cada visita.

Las cookies pueden utilizarse para almacenar otros datos como la dirección de correo electrónico, nombres de usuario, etc. La mayoría de los teléfonos móviles no soportan cookies, aunque el mercado a largo plazo se está moviendo en esta dirección.

Cost per Thousand

Métrica utilizada para fijar el precio de los banners publicitarios. Los sitios que venden publicidad pueden garantizar a un anunciante un cierto número de impresiones (número de veces que un banner se sirve y, presumiblemente, es visto por los visitantes) y luego establecer el coste basado en la garantía, multiplicado por la tasa de CPM.

Coupon

Billete, mensaje y / o documento que puede ser canjeado por un descuento económico sobre un producto o servicio.

Cross-carrier Mobile-phone Voting Application

Solución de software que procesa los votos emitidos por los abonados móviles de múltiples compañías de telefonía móvil.

CTIA

CTIA es una Asociación Internacional para la Industria de las Telecomunicaciones Wireless, una organización internacional dedicada a la expansión de tecnología inalámbrica.

Data Collection

Proceso por el cual una marca recoge información de identificación personal de los abonados móviles.

Data Charging

El coste de usar la red móvil para servicios de datos.

Los dos modelos principales de cargo son: por uso, que se factura en base a la cantidad de datos consumidos por el usuario; o tarifas planas para cantidades predeterminadas de los datos que pueden ser consumidos.

Estos cargos se vuelven significativos en la distribución de contenidos multimedia que impulsa grandes cantidades de datos a través de las redes.

DC-HSDPA

Dual Carrier o acceso a paquetes de descarga de doble núcleo de alta velocidad.

La tecnología HSDPA tiene sus límites y para mejorar aún más su rendimiento, se introdujo la tecnología DC-HSDPA.

Una red HSDPA avanzada puede soportar teóricamente hasta 28 Mbit/s y 42 Mbit/s.

Dedicated Short Code

Proceso de ejecución de un solo servicio en un código corto común en un momento dado.

Deck

Portal navegable de enlaces a contenidos, pre-configurado normalmente por el operador de red, y que se establece como la página de inicio por defecto en el navegador del teléfono.

Device

En un contexto móvil, dispositivo que puede ser un teléfono inteligente, una tableta, PDA o cualquier hardware que proporciona acceso independiente a la información, aplicaciones o servicios.

Digital Multimedia Broadcasting

Tecnología digital de transmisión de radio para envío de archivos multimedia (radio, televisión y difusión de datos) a los terminales.

Digital Video Broadcasting Handset

Tecnología que conduce a la TV móvil. Es una combinación de video digital convencional e IP escalado para dispositivos más pequeños.

Discoverable Notice

Ver Notice.

DMP (Data Management Platform)

Plataforma tecnológica de gestión que recolecta, integra y organiza grandes cantidades de datos de las audiencias (usuarios) procedentes de cualquier fuente ya sea convencional digital o del móvil, dando como resultado un perfil demográfico y comportamental más cualificado de las audiencias.

En integración directa con con DSP o un Ad Server, se puede llegar a impactar con campañas personalizadas . Permite a los anunciantes, agencias, medio y otros controlar su propia audiencia (1st party) y los datos de la campaña, compararla con audiencias de 3rd party y habilitar una compra de medios precisa.

Double Opt-in

Proceso de confirmación de la solicitud para participar en una acción que se sirve en el móvil solicitando doble confirmación por parte del usuario.

Download video

En este caso, el archivo de vídeo se descarga en el teléfono por completo antes de que se emita el mismo.

Dado que el vídeo se reproduce cuando está completamente recibido en el terminal inalámbrico, un servidor de anuncios no puede detectar si el contenido de vídeo y los anuncios han sido vistos por completo.

Debido a la naturaleza de las tecnologías subyacentes utilizadas, la calidad de los archivos de vídeo recibidos es tan buena como la calidad del archivo de origen en los servidores de red.

Dado que los archivos de vídeo se almacenan en el teléfono móvil, el concepto de derecho de autor, adquiere una mayor importancia.

Downloadable Application

Ver Application.

DSP (Demand-side platform)

Sistema que permite la compra de inventario de publicidad digital de distintas fuentes (adexchanges, redes o plataformas publicitarias

SSPs) y gestionar múltiples cuentas de intercambio de anuncios y de intercambio de datos a través de una interfaz.

El DSP permite a los usuarios optimizar el base a un conjunto indicadores clave de rendimiento, tales como coste efectivo por clic (CPC), y el coste efectivo por cada acción (CPA).

Tiene ventajas como la simplificación de los procesos de trabajo, generación de informes integrados, la optimización y sencillez en las decisiones de compra y la posibilidad de subastas en tiempo real.

Dual Band

Un teléfono que apoya y es compatible con dos estándares diferentes y / o dos frecuencias / bandas diferentes.

Dual SIM

Teléfonos con capacidad para mantener dos líneas telefónicas activas al mismo tiempo.

Existen dos tipos de Dual SIM: Dual-SIM Standby (DSS) requiere que el usuario especifique cuál de las dos tarjetas SIM es capaz de realizar y recibir llamadas, mientras que Dual-SIM activa (DSA) permite a ambas tarjetas recibir llamadas al mismo tiempo, esta última consume más batería.

Los modelos más recientes de doble SIM poseen la característica de modo doble de espera (DSDS) tecnología que les permite tener dos tarjetas SIM activas con un único transceptor.

Dynamic memory

Organización de diferentes tipos de datos en la memoria del teléfono. También se conoce como memoria compartida.

Memoria dinámica significa que todos los tipos de datos se almacenan en la misma memoria (no hay memoria separada para fotos, tonos de llamada, etc.).

Una ventaja de la memoria dinámica sobre la memoria particionada es que es más flexible - con la memoria particionada, es posible llenar la memoria de fotos, por ejemplo, y no ser capaz de tomar más fotos, incluso si

otros tipos de memoria se encuentran libres.

EDGE

Enhanced Data Rates for GSM Evolution (tasas de Datos Mejoradas para la Evolución del GSM)

Una actualización para redes GSM / GPRS que triplica las velocidades de datos a través de GPRS estándar.

Es una tecnología de telefonía móvil, que actúa como puente entre las redes 2G y 3G. EDGE se considera una evolución del GPRS. EDGE funciona con redes GSM.

EGPRS

GPRS que opera a través de EDGE.

Electronic Serial Number (ESN)

Un número permanente de 32 bits incrustado por el fabricante que identifica de manera única un dispositivo de comunicaciones inalámbrico.

ESN son los más utilizados en los teléfonos y dispositivos que utilizan la tecnología CDMA. Los teléfonos GSM utilizan un tipo similar de código llamado IMEI en su lugar.

Engine Marketing

Una forma de marketing que busca promover sitios web mediante el aumento de su visibilidad en las páginas de resultados del motor de búsqueda (SERPs).

Engine Optimization

El proceso de mejorar el volumen y calidad de tráfico a un sitio web móvil desde los motores de búsqueda a través de resultados de búsqueda naturales para palabras clave específicas.

Engine Results Page

Página de resultados de búsqueda servida por un motor de búsqueda.

Enhanced message service (EMS)

EMS o servicio de mensajería mejorada es una ampliación del SMS, que permite al teléfono móvil enviar y recibir mensajes con formato de texto especial (como negrita o cursiva) con

animaciones, gráficos, efectos de sonido y tonos de llamada.

EMS es una tecnología intermedia entre el SMS y los mensajes multimedia también conocidos como MMS.

Extensive Markup Language

Lenguaje que se utiliza sobretodo para facilitar el intercambio de datos a través de diferentes sistemas de información, en particular a través de Internet.

Extensible HyperText Markup Language

Versión mejorada de HTML, ajustada a la sintaxis XML

Firmware

Software que controla internamente varios dispositivos electrónicos o partes de hardware de estos dispositivos (como teléfonos móviles).

Incluye operaciones de bajo nivel muy básicas del dispositivo, sin la cual el dispositivo no sería funcional.

First Generation

Ver 1G.

Firefox OS

Firefox OS es un sistema operativo móvil de código abierto para teléfonos inteligentes y tabletas, desarrollado por Mozilla.

Está diseñado para ejecutar aplicaciones HTML5 con acceso directo al hardware del dispositivo usando JavaScript.

El sistema operativo Firefox fue anunciado en julio de 2012.

Fixed Mobile Convergence

Un dispositivo móvil que soporta tanto la red del operador como Wi-Fi y puede cambiar entre ellas sin problemas.

Friendly Off-Deck

Contenido móvil off-portal que ha sido validado en base a estándares del operador para el desempeño técnico y la idoneidad de los contenidos.

FTP (File transfer protocol)

Estándar para la transferencia de archivos a través de Internet. No se utiliza comúnmente en los teléfonos, aunque existe software de FTP disponible para la mayoría de las plataformas de teléfonos inteligentes.

Full Music Download

Descarga de una canción completa para su reproducción en un dispositivo móvil.

Gallery

Conjunto extendido de menús que contienen enlaces a contenidos de terceros.

Se suele acceder a ella desde la página principal (operador de telefonía móvil) asumiendo que el contenido ha pasado por algunas pruebas básicas de aceptación, aunque menos detallada que la que se aplica a contenido que se presenta en la página principal.

GBPS (gigabits per second)

1 Gbps = 1024 Mbps. Transmisión de datos del proveedor.

General Packet Radio Service (GPRS)

Tecnología de conmutación de paquetes que permite la transmisión de datos a alta velocidad de hasta 115 kbps.

Global Positioning System (GPS)

Sistema de satélites, ordenadores y receptores que pueden determinar la latitud y longitud de un receptor determinado (dentro de sus sistema) situado en la Tierra.

Se señala la ubicación del receptor mediante el cálculo del tiempo necesario para que las señales de diferentes satélites (colocados en varios lugares) lleguen al receptor.

Global System for Mobile Communications

Estándar móvil digital desarrollado y ampliamente utilizado en Europa. Uno de los principales estándares inalámbricos digitales es el 2G.

Graphic Banners

Anuncio gráfico para móviles representado por un banner que ofrece una imagen.

Similar a un banner web, pero con limitaciones de tamaño menor (ver Banner Size).

Graphics Interchange Format

Formato compatible para imágenes en color, tales como banners publicitarios móviles.

Group Chat

Ver Chat.

Hands Free

El funcionamiento de un teléfono móvil sin el uso del teléfono; generalmente instalados en los vehículos y / o activado a través de Bluetooth o un auricular similar.

Handset

Término usado en referencia a un teléfono móvil, dispositivo móvil o terminal móvil.

Heading/H tags

Esta etiqueta indica una página o cabecera específica de una página Web. Los motores prestan especial atención a las H tags, ya que da una idea de la actualidad y la relevancia de los contenidos incluidos en la sección.

High Speed Downlink Packet Access

Una mejora en el Sistema Universal de Telecomunicaciones Móviles (UMTS) 3G, también conocida como W-CDMA - Wideband Code Division Multiple Access.

Está diseñado para aumentar en más de 5 veces la velocidad de descarga, alcanzando hasta 14 Mbps.

Image Ad

Imagen en un sitio web móvil con un enlace activo en el que se puede hacer clic.

Una vez que se hace clic, al usuario se le redirige a una página nueva, otro

sitio web móvil u otro destino en el que resida una oferta.

i-Mode

Servicio de información basado en paquetes desarrollado por el operador japonés NTT DoCoMo para ofrecer una amplia gama de servicios para los abonados móviles.

El modelo de reparto de ingresos utilizado para i-Mode está siendo adoptado por otros operadores como base para los nuevos servicios habilitados por GPRS y 3G.

Impressions

Métrica para contar el número de veces que los suscriptores móviles han visto una página o pieza en particular, una publicidad móvil en un sitio móvil o incrustado dentro de un mensaje de texto u otro medio.

Index

Base de datos en la que un motor de búsqueda almacena contenido de cada página Web.

Information on Demand (IoD)

Contenido distribuido en forma de alerta.

El suscriptor recibe actualizaciones del tiempo, tráfico, horóscopos, chistes del día, etc. a través de texto SMS, a una hora y con una frecuencia predeterminadas.

Instant Voice Response

Sistema computarizado que permite a una persona, seleccionar opciones de un menú de voz o interactuar con el sistema del teléfono a través de su dispositivo móvil.

Integrated Digital Enhanced Network (iDEN)

Tecnología inalámbrica desarrollada por Motorola, que combina las capacidades de un teléfono móvil, radio de dos vías, datos alfanumérico, y módem de datos / fax en un único e integrado sistema de comunicaciones móviles.

iDEN opera en las frecuencias 800 MHz, 900 MHz y 1500 MHz, y se

basa en TDMA y en GSM que sitúa a más usuarios en un espacio dado, en comparación con los sistemas analógicos.

Su característica radica en la comunicación directa que permite pulsar un botón para poder establecer una llamada o conferencia con los usuarios del sistema, algunos terminales incluyen características GPS, que dependen de la capacidad de la red; Motorola es quien provee tanto la infraestructura como los terminales móviles de esta tecnología

Las redes iDEN son utilizadas por distintas compañías aéreas en todo el mundo, y por Nextel y LINC Sur en los EE.UU.

Interactive TV

La televisión interactiva se refiere a la programación de televisión y la tecnología que permite al espectador interactuar con lo emitido en televisión.

Interactive Voice Response (IVR)

Tecnología de telefonía que permite a un ordenador detectar los tonos de voz y táctiles mediante una llamada telefónica normal y servir información pregrabada que reconoce respuestas simples. En general, la grabación le ofrece al oyente un menú de alternativas posibles, y la persona elige la opción más adecuada mediante el teclado numérico del teléfono.

La finalidad del sistema es la interacción con el cliente de manera tal que se pueda discriminar en forma automática el motivo de la llamada y categorizarla, dado que el menú que el IVR le ofrece se puede ir ramificando.

Internet Message Access Protocol (IMAP)

Protocolo de aplicación utilizado por clientes de correo electrónico para acceder a mensajes almacenados en un servidor. IMAP es una nueva alternativa a POP3.

A diferencia de POP3, que sólo descarga los mensajes, IMAP los sincroniza con el servidor de correo electrónico y realiza un seguimiento de los cambios en su estado.

Otra característica de IMAP es que permite que los mensajes se organicen en carpetas, así como visualizar los mensajes de manera remota sin tener que descargarlos.

IMAP y POP3 (Post Office Protocol versión 3) son los dos protocolos que prevalecen en la obtención de correo electrónico.

Internet Protocol (IP)

IP es el protocolo de Internet estándar utilizado para el envío y recepción de datos a través de una red de paquetes.

Las conexiones realizadas por los dispositivos móviles de GPRS, 3G y redes similares utilizan IP.

International Mobile Equipment Identifier (IMEI)

Número de serie único de 15 dígitos asignado a un teléfono móvil. El código IMEI consta de cinco grupos de números.

El primer grupo representa el fabricante; la segunda secuencia identifica el código de homologación (TAC) o número de modelo; el tercero representa el código de ensamblaje Final (FAC); el cuarto es el número de serie del dispositivo y el quinto es un solo dígito de repuesto (normalmente 0).

Interstitial Image Ad

Imagen de publicidad que se inserta en medio de un mensaje completo MMS.

Esta imagen se mostrará cuando el abonado ve el mensaje completo MMS.

Interstitial Text Ad

Una página de texto que se muestra en medio del mensaje MMS.

Interstitial Video Ad

Clip de vídeo de publicidad que se inserta en medio de un mensaje completo MMS.

Este vídeo se reproduce cuando el abonado ve el mensaje MMS completo.

Interstitial Video Clip

Clip de vídeo de publicidad que

se inserta en medio de un mensaje completo MMS.

Este vídeo se mostrará mientras el abonado está viendo el mensaje completo MMS.

Inter-operable Messaging

La capacidad para suscriptores móviles de intercambiar mensajes de texto y multimedia a través de las diferentes redes de los operadores móviles.

También se usa para referirse a un código corto común que está registrado en múltiples redes de los operadores móviles.

IVR Discovery

Método de detección de contenido en el que el usuario llama a un número de teléfono, durante el cual se captura su número de teléfono móvil y una conexión de datos se realiza posteriormente al teléfono (SMS, WAP Push).

Es un sistema automatizado de respuesta interactiva, orientado a entregar o capturar información a través del teléfono, permitiendo el acceso a servicios de información u otras transacciones. También se utiliza el término unidad de respuesta de voz o VRU (Voice Response Unit).

Se registra un cargo por la llamada una vez que se haya realizado la conexión móvil.

Java

Lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Sun Microsystems.

Los programas desarrollados en Java no se basan en un sistema operativo.

Java 2 Platform, Micro Edition

Tecnología que permite a los programadores utilizar el lenguaje de programación Java y herramientas relacionadas en el desarrollo de programas para teléfonos móviles.

J2ME consiste en las especificaciones de programación y una máquina virtual especial (máquina virtual Java o JVM) que permite funcionar a un programa

J2ME-codificado.

Java Games

Juegos para móviles programados en el lenguaje Java.

El dispositivo de destino / jugador debe tener instalado JVM para que se puedan ejecutar los juegos.

Joint Photographic Experts Group

Formato de compresión de imagen ampliamente utilizado para almacenar y transmitir fotografías en red.

Adecuado para la compresión de imágenes fotográficas, sin embargo, provoca el deterioro de la calidad de la imagen.

No es apropiado para gráficos, tablas y otros textos o iconos, ya que la compresión desenfoca la imagen.

Jump Page

También llamada "Landing Page", es una página de internet que puede tener un menú mínimo, cuyo objetivo principal es redirigir al usuario bien a un portal más elaborado a una promoción o acción digital.

Keyword

Una palabra o nombre que se utiliza para identificar de forma sencilla y rápida un lugar al que queremos acceder en un espacio o pieza digital.

Estas palabras clave tienen que estar presentes dentro de una página web desde el primer momento y escoger un dominio adecuado.

Se recomienda que al escoger un dominio este contenga la palabra clave o Keyword a posicionar.

Kilobits per second

Una unidad de medida de uso común para la velocidad de transferencia de datos.

Las mayores velocidades de datos se expresan en Mbps (Mega / millones de bits por segundo) o en Gbps (giga / miles de millones de bits por segundo).

Land line

Conexión telefónica no inalámbrica.

Landing Page

Una página secundaria a la que se redirige al usuario al hacer clic en un anuncio, en el que se proporciona información adicional y / o un mecanismo para hacer una compra.

El usuario es a menudo llevado a una página de destino a través de un banner, enlace u otra comunicación relacionada con la oferta.

LCD (liquid crystal display)

Pantalla de cristal líquido más común entre los teléfonos móviles debido a su bajo consumo de energía y buena calidad de imagen.

Por lo general son fáciles de leer, incluso bajo la luz solar directa.

El elemento más pequeño de una imagen en una pantalla LCD es el píxel.

Cada píxel consiste normalmente en una capa de moléculas alineadas entre dos electrodos transparentes, y dos filtros polarizados.

Algunos de los tipos de pantallas LCD son STN, TFT y TFD.

La primera de ellas, STN, ofrecen un bajo coste y bajo consumo de energía, pero la calidad de imagen es baja.

TFT ofrece una mayor calidad de imagen y tiempo de respuesta, sin embargo, sus pantallas son más caras y necesitan más potencia.

Otros tres tipos de LCD son transmisivos, reflectantes o transflectivos.

Las pantallas transmisivas ofrecen mejor calidad de imagen en luz ambiente baja o media, mientras que las reflectantes funcionan mejor en la luz ambiental brillante.

Las pantallas transflectivas combinan lo mejor de ambos.

Location Based Services (LBS)

Gama de servicios que se proporcionan a los suscriptores móviles basados en la

ubicación geográfica de sus teléfonos móviles dentro de su red móvil. Los teléfonos tienen que estar equipados con una tecnología de posición-localización como el GPS.

LBS incluye instrucciones de conducción, información sobre ciertos recursos o destinos dentro de un radio, tales como restaurantes, cajeros automáticos, tiendas, cines, etc. LBS también se pueden utilizar para realizar un seguimiento de los movimientos y la ubicación de dispositivos.

Location Information

La información que permite identificar la ubicación específica de un dispositivo móvil.

El Sistema de Posicionamiento Global (GPS) es un ejemplo de una funcionalidad que proporciona información de ubicación.

Lock code

Código para impedir el uso no autorizado de un teléfono móvil. El usuario no tendrá acceso al teléfono sin de introducir la secuencia correcta de números usando el teclado.

Mientras que el teléfono móvil está bloqueado sólo podrán marcarse números de emergencia u otros números predefinidos.

Long SMS

También conocido como "SMS concatenado".

Long term evolution (LTE)

LTE es la evolución de UMTS (3G) y HSDPA (3.5G).

Es la tecnología de redes inalámbricas que se llama correctamente 4G.

Algunas de las mejoras que LTE trae consigo son una mejor eficiencia espectral, menores costos, mayores velocidades de transferencia, mejora de los servicios, etc.

Las redes LTE están ampliamente disponibles en los EE.UU. por las compañías como AT&T, Sprint y Verizon. En Europa, el estándar de red no está tan difundido y han limitado la

cobertura.

Mass Storage mode

Modo estándar permitiendo a teléfonos móviles ser conectados al puerto USB de un ordenador y ser utilizados como una unidad de almacenamiento extraíble sin necesidad de ningún software especial.

Mastertone

Audio que proviene directamente de las pistas de música grabadas y codificadas para dispositivos móviles en un formato de alta fidelidad, como MP3, AAC, o WMV.

A menudo, una sección editada de una canción u otra composición, mastertones se puede utilizar como Ringer Tones y Ringback Tones.

Mbps (megabit per second)

Unidad de velocidad de transferencia de datos igual a 1.048.576 bits por segundo o 1.024 kilobits por segundo.

Menu

Cualquier lista de selecciones a la que se puede acceder dentro de una web o de una app.

Messaging

Mensajes SMS y MMS enviados a los dispositivos / teléfonos móviles.

Esta definición no incluye los anuncios entregados a sitios WAP o anuncios entregados en los juegos en los dispositivos móviles.

Meta Description

La etiqueta meta que describe el contenido de la página - especialmente relevante para las arañas móviles.

MHL (mobile high definition link)

Mobile High-Definition Link o MHL es un estándar industrial para una interfaz de audio / video móvil que permite a los consumidores conectar dispositivos electrónicos portátiles de consumo a televisores de alta definición (HDTV) y receptores de audio.

El estándar actual MHL soporta hasta

4K (Ultra HD) de vídeo de alta definición (HD) y audio sonido envolvente 7.1, incluyendo TrueHD y DTS-HD, y al mismo tiempo carga el dispositivo conectado.

MIDI (musical instrument digital interface)

Conjunto de especificaciones que permiten a los ordenadores, sintetizadores, controladores MIDI, tarjetas de sonido y cajas de ritmos controlar el uno al otro y el sistema de intercambio de datos.

Los archivos MIDI mantienen la información que describe los instrumentos, notas y tiempos. Esto puede ser recreado en los dispositivos MIDI como música.

Los dispositivos MIDI más sofisticados no sólo pueden reproducir notas consecutivas (monophony) sino que son capaces de crear música con un sonido realista mediante la síntesis de varias notas al mismo tiempo - polifonía.

Los archivos MIDI se utilizaban comúnmente como tonos de llamada de teléfonos móviles antes de que fuera adoptado ampliamente el estándar MP3 / AAC.

MIDP (mobile information device profile)

Un entorno de ejecución normalizado que permite el uso de Java en dispositivos integrados (por ejemplo, teléfonos móviles).

Middleware

Es el software “pegamento” que ayuda a programas y bases de datos (que pueden estar en diferentes equipos) para que trabajen juntos.

Su función más básica es la de permitir la comunicación entre diferentes piezas de software.

Mobile Middleware

Diseñado para hacer frente a problemas específicos de las aplicaciones móviles que se ejecutan en enlaces inalámbricos lentos, intermitentes o que tienen una alta latencia.

El middleware móvil lleva a cabo

funciones tales como la optimización de protocolos, sincronización de datos y la compresión de datos.

MMS (Multimedia Messaging Service)

Mensaje enviado a través de un servicio de mensajería multimedia que contiene objetos multimedia.

MMS Banner

Anuncio de imagen transparente que se inserta con el texto en un mensaje MMS. Esta imagen se mostrará cuando el usuario haya visto el mensaje MMS completo.

Mobile Advertising

Publicidad diseñada para el móvil que se comunica al consumidor objetivo a través de un dispositivo.

Mobile Carriers

Ver Carriers.

Mobile Digital Rights Management (MDRM)

Tecnología que permite la distribución segura, promoción y venta de contenidos digitales para dispositivos móviles.

Mobile Equipment Identity (MEID)

Número de identificación a nivel mundial para cada nuevo teléfono móvil CDMA en el mundo. Este número identifica al teléfono en la red, y puede ser utilizado para desactivar teléfonos robados o perdidos.

MEID es un sustituto de ESN (número de serie electrónico). MEID comenzó a reemplazar a ESN en 2005.

Mobile Information Device Profile (MIDP)

Entorno de ejecución estandarizado diseñado para permitir una amplia gama de software Java que se ejecuta fácilmente a en una amplia gama de dispositivos móviles.

MIDP está basado en J2ME, y por lo general se empareja con CLDC, que son normas que juntos definen un entorno estandarizado completo para

el software Java en los dispositivos móviles relacionados.

Mobile Marketer

Todas las empresas del ecosistema móvil, incluyendo: anunciantes, distribuidores, operadores, proveedores de contenido y editores.

Mobile Marketing

El marketing móvil es un conjunto de prácticas que permiten a las organizaciones comunicarse y relacionarse con su público de una manera interactiva y relevante a través de cualquier dispositivo móvil o la red.

Mobile Marketing Association (MMA)

La MMA es la principal asociación global sin ánimo de lucro, que representa a todos los agentes de la cadena de valor de comercialización móvil.

Con más de 800 empresas asociadas de más de 50 países, la MMA es una organización con un enfoque global, acciones regionales y relevancia local en la industria del marketing móvil, con presencia en 21 países.

La dirección global de MMA está en Nueva York y las oficinas regionales de EMEA en Londres, LATAM en Brasil y APAC en Singapore.

Mobile Marketing Program

Cualquier programa de marketing o publicidad distribuido a través del móvil. Esto incluye, pero no se limita a, un programa de mensajería móvil, uno o más anuncios entregados en entornos móviles, o uno o más anuncios entregados a través de juegos en los dispositivos móviles.

Mobile Message

SMS y / o MMS enviados a un teléfono, pero no incluye publicidad en el móvil, o anuncios entregados en juegos.

Mobile Messaging Program

Múltiples mensajes de móvil, por lo general entregados como parte de una campaña.

Mobile Network Operators

Ver Carrier.

Mobile Operators

Ver Carrier.

Mobile Station International ISDN Number

Identifica de forma exclusiva un dispositivo inalámbrico específico dentro de la red de un operador específico de servicios inalámbricos.

El MSISDN se marca desde otras redes inalámbricas o por cable para dirigir una señal a un dispositivo inalámbrico específico.

El MSISDN se puede comprobar electrónicamente para ayudar a prevenir el fraude.

Mobile Subscriber

Consumidor que llega a un acuerdo con un operador. Una vez ejecutado, el acuerdo requiere que el operador proporcione servicios de telecomunicaciones inalámbricas para el consumidor.

Mobile TV

Programación de televisión / video para pantallas móviles. El programa se transmite a través de varias plataformas - MediaFLO, DVB-H, etc.

Mobile Terminated Message

El mensaje de respuesta de la red móvil del consumidor que llega a su teléfono después de enviar el mensaje MO.

Mobile Video

Ver Mobile TV.

Mobile Virtual Network Operator

Un proveedor de servicios móviles que alquila / utiliza la infraestructura de red de un operador de telefonía móvil importante.

Ejemplos de ello son: Amp'd Mobile que utiliza la red de Verizon y Boost Mobile, que utiliza la red de Sprint / Nextel.

Mobisode

Término registrado por NewsCorp / Fox Broadcasting Company para describir la programación de episodios de series de vídeo adaptadas al dispositivo móvil.

El término fue utilizado por primera vez por Fox para comercializar episodios cortos derivados de tramas de 24, The Simple Life y otras populares propiedad de Fox.

Mono Tone

Tono antiguo basado en la tecnología de la generación anterior, que reproduce una nota musical a la vez. Una composición de vía única.

Motion Picture Experts Group

Tecnología de compresión de voz y vídeo que permite transmitir a través de enlaces o redes difíciles de ancho de banda pequeño.

Mpeg Audio Layer 3

Formato de compresión de audio para reducir en gran medida la cantidad de datos requeridos para representar la grabación de audio, sin comprometer un nivel significativo de su calidad de sonido original.

MP3 Tone

Tono creado a partir de los formatos MP3. Sólo puede ser utilizado en teléfonos que soportan MP3.

Multi-Touch input method

Capacidad de una pantalla táctil para reconocer dos o más puntos de contacto en la superficie del mismo tiempo.

El seguimiento constante de los puntos múltiples permite a la interfaz del teléfono móvil reconocer gestos, que permiten una funcionalidad avanzada, como pellizcar para hacer zoom.

Multimedia Messaging Service

Estándar para los sistemas de mensajería que permite el envío de mensajes, incluyendo objetos multimedia (imágenes, audio, vídeo, texto enriquecido).

Pueden o no incluir texto normal.

Multiplayer Mobile Game

Juego para móviles que puede ser reproducido de forma simultánea por varios jugadores en la misma ubicación física de un terminal (pass-and-play), o en otro lugar, en diferentes terminales.

Musical Instrument Digital Interface (MIDI)

Estándar utilizado para representar la información musical en un formato digital. Se puede grabar y reproducir sólo en dispositivos que soporten MIDI.

Network capacity

Cantidad de tráfico que una red puede manejar en un momento dado. Esto incluye el número de llamadas de voz simultáneas y las velocidades máximas de datos.

La capacidad varía según el área.

Network Operator

Ver Carrier.

NeuStar

La empresa comercial que gestiona el directorio de códigos cortos comunes, que se alquilan para su uso a través de la organización de ASCA.

NFC (near field communication)

NFC es una tecnología de comunicación inalámbrica de alta frecuencia y de corto alcance que permite el intercambio de datos entre dispositivos a través de una distancia de 10 cm.

NFC es una actualización del estándar RFID que combina la interfaz de una tarjeta inteligente y un lector en un solo dispositivo.

La ventaja más significativa de NFC a través de Bluetooth es la reducción en el tiempo de instalación. En lugar de realizar configuraciones manuales para identificar los dispositivos Bluetooth, la conexión entre dos dispositivos NFC se establece a la vez (menos de 1/10 segundos).

Debido a su corto alcance, NFC ofrece un mayor grado de seguridad que hace

que Bluetooth y NFC sean adecuados para zonas muy pobladas donde la correlación de una señal con su dispositivo físico (y, por extensión, su usuario) podría resultar imposible de otro modo.

NFC también puede funcionar cuando uno de los dispositivos no es alimentado por una batería.

Non-Personally Identifiable Information

Información que puede corresponder a una persona en particular, cuenta o perfil, pero no es suficiente para identificar, contactar o localizar a la persona a quien pertenece dicha información. Lead no cualificado.

Notice

Descripción escrita fácil de entender sobre las políticas de información y recogida de datos, almacenamiento, mantenimiento, acceso, seguridad, divulgación y uso y prácticas, necesarias y requeridas.

OMA Download

Protocolo estándar y de nivel de aplicación abierto que permite la descarga de contenidos fiables.

Se puede integrar con otros servicios, como la facturación, permitiendo poner a disposición de los usuarios móviles contenido premium.

Offer Based Ad

Anuncio de un descuento / oferta para un producto o servicio.

On Device Portal

La infraestructura del portal se descarga en el teléfono, utilizando una tecnología como Java.

Algunos datos se almacenan en la caché en el dispositivo, por lo que no se requiere conexión para que el usuario navegue por el conjunto de contenidos básicos.

El usuario se conecta para obtener información actualizada y el proveedor puede actualizar la memoria caché local cuando el usuario se encuentra conectado.

Online Preference Marketing

Proceso mediante el cual la información se recoge generalmente con el tiempo, y a través de las páginas web y sitios móviles, para determinar o predecir características del abonado, comportamiento y / o preferencias para su uso en la publicación de anuncios en la web móvil.

El proceso de la OPM se puede utilizar sin identificación personal o una combinación de información de identificación personal y no personal. OPM no se refiere a la utilización de los datos para servir el anuncio o notificación.

Operator Assisted Chat Program

Programa de chat uno-a-uno con una persona designada.

Opt-in

Proceso en el que un usuario proporciona consentimiento explícito para recibir información, después de recibir la notificación.

Opt-out

Proceso mediante el cual un usuario revoca el consentimiento después de recibir la notificación.

Un ejemplo de un proceso de revocación incluye, pero no se limita a, un suscriptor en respuesta a un mensaje SMS con la frase "parada".

Opt-out Mechanism

Proceso por el cual un usuario podrá ejercer su derecho de optar o no optar.

Optimization

Proceso de modificar / refinar una campaña publicitaria para que se lleve a cabo de manera más favorable para el anunciante, y extender su alcance, impulsando mediante clic y tasas de conversión.

Page View

Unidad de medida que controla el número de veces que los usuarios cargan una web o sitio móvil.

Paid Inclusion

Pago de una cuota para ser indexado en un motor.

Paid Placement

Pago de una cuota para la inclusión en la lista de un motor de búsqueda de manera destacada - por lo general como un “enlace patrocinado”.

Partial MMS Ad

El anuncio insertado en un mensaje MMS existente que está siendo visualizado por el consumidor.

Por ejemplo, el mensaje MMS podría ser una alerta de noticias de una cadena de noticias de televisión con información sobre noticias relevantes.

Participation Television

Uso de la interacción móvil y otros medios de comunicación (móvil, teléfono fijo, web) que permite a los espectadores de una emisión de televisión, comprometerse con el contenido con el fin de tener un impacto, expresar una opinión, o de otros tipos de interacciones por parte del espectador.

Pay as you go (PAYG)

Servicio de telefonía móvil de prepago. Funciona al permitir a los clientes comprar crédito por adelantado para hacer llamadas y enviar mensajes a tasas establecidas por la red.

Pay-per Download

El usuario móvil selecciona el contenido o servicio que desea, y se factura sólo por el producto solicitado.

El contenido se presenta con códigos diferentes para cada descarga, o navegando y comprando a través de un sitio móvil en el teléfono. Se factura en función del servicio/producto solicitado.

Peer to Peer Chat

Programa de chat uno-a-uno entre dos individuos.

Permission Level

El nivel de autorización que un abonado móvil ha concedido a una compañía específica o servicio para recibir sus mensajes publicitarios.

Personalization Content

Cualquier contenido que sirve al usuario móvil para “personalizar” su dispositivo o servicio, a menudo basado en sus preferencias personales.

Incluye todos los gráficos (fondos de pantalla, salvapantallas, temas de teléfono, etc.) y cierto audio (tonos de llamada, ringbacks, alertas, saludos) y productos de vídeo (tonos de vídeo, etc.).

Personally-Identifiable Information (PII)

Información que puede ser usada para identificar o contactar a una persona, incluyendo nombre, dirección, número de teléfono o dirección de correo electrónico.

PII también incluye cualquier otro tipo de datos, como son demográficos y de comportamiento.

PIN code

En los dispositivos móviles, el PIN actúa como una contraseña, evitando que otras personas tengan acceso no autorizado al dispositivo.

Se trata de un código numérico que debe introducirse cada vez que se inicia el dispositivo (a menos que la función de seguridad PIN se encuentre apagada).

En los teléfonos móviles GSM, el PIN se asocia normalmente con la tarjeta SIM (no por teléfono) y se debe introducir cada vez que el teléfono sea encendido.

Si se introduce un PIN incorrecto tres veces seguidas el teléfono se bloqueará hasta que introduzca otro código, denominado código PUK.

Tanto los códigos PIN y PUK son suministrados por el operador, pero sólo el código PIN puede ser cambiado por el usuario.

Picture Message

Un SMS que se ha diseñado con el texto QWERTY para formar una imagen, y que es enviado a través de SMS.

Placement

La zona en la que aparece un anuncio colocado dentro del contenido móvil de un publisher.

Polyphonic Ringtone

Audio creado con la tecnología MIDI para su uso en teléfonos móviles. Se pueden crear a partir de composiciones originales o música ya existente.

Post Office Protocol (POP)

Protocolo de Internet que se utiliza para descargar mensajes desde un servidor de correo electrónico a un cliente de correo electrónico (por lo general un software de correo electrónico que se ejecuta en un PC o dispositivo móvil).

POP3

POP3 es el protocolo de descarga de correo electrónico más común. IMAP es una nueva alternativa a POP, y existen otros protocolos propietarios como Outlook / Exchange y BlackBerry.

Port

Conector físico que se acopla con otro conector (generalmente un tipo de enchufe en el extremo de un cable) para conectar eléctricamente dos dispositivos.

Por ejemplo, un puerto de carga conecta un teléfono a una fuente de alimentación para recargar la batería.

Un puerto de datos permite a un teléfono conectarse a un PC u otro dispositivo para varios tipos de transferencia de datos.

También se llama "jack" o simplemente "conector".

Post Roll

Transmisión de un clip publicitario móvil después de un clip de vídeo / TV móvil.

La publicidad móvil dura por lo general de 10 a 15 segundos.

Post-slide Full Screen Image

Un anuncio de imagen a pantalla completa que se inserta después de un mensaje MMS.

Esta imagen se mostrará cuando el abonado haya visto el mensaje MMS completo.

Potential Audience

Número total de usuarios / dispositivos únicos que acceden al contenido de cualquier sitio.

Pre-roll

Transmisión de un clip de publicitario móvil antes de un clip de vídeo / TV móvil. El anuncio móvil dura generalmente de 10-15 segundos.

Pre-slide Full Screen Image

Un anuncio de imagen a pantalla completa que se inserta antes de un mensaje MMS.

Esta imagen se mostrará mientras el abonado está viendo el mensaje MMS.

Predictive Text

Software inteligente que permite la escritura de palabras / mensajes de texto en un teclado de teléfono móvil. Utiliza un diccionario incorporado.

A medida que el abonado móvil presiona algunas teclas, el software intenta predecir las palabras que el abonado móvil tiene la intención de componer en base a las letras que corresponden a dichas letras.

Preferred Deal

Modelo de compra y venta en el que se acuerda por adelantado el precio del inventario y la temporalidad en que se utilizará. Ninguna de las dos partes está obligada a llenar un determinado número de impresiones. Bajo el modelo, frecuentemente se le da al comprador o grupo de compradores acceso preferencial al inventario.

Premium Content

Contenido por el cual el proveedor cobra un cargo por el consumo del contenido al usuario para tener acceso

al mismo.

Premium Short Message Service

Mecanismo de facturación mediante el cual se carga al usuario tasas por encima de las de mensajería de texto estándar para el contenido móvil y / o suscripción.

Privacy

El derecho a ser excluidos de la presencia o vista de los demás.

Private Market Place

Negociación realizada a través de una DSP con el objetivo de obtener ventajas sobre el inventario, incluyendo exclusividad, inventario premium, inventario garantizado, CPM fijo y mayor transparencia que en una subasta abierta.

Program Approval

Programa específico presentado para el uso y la provisión de un código corto.

Programmatic Buying

Automatización de la compra de espacios digitales ya sean convencionales o en móvil en tiempo real con el uso de herramientas tecnológicas y el conocimiento de audiencia. Se puede hacer por medio de subasta, precio fijo o a través de negociaciones directas.

Progressive Video Download

Proceso en el que un archivo de vídeo se descarga en el móvil y empieza a reproducirse cuando se ha recibido un cierto porcentaje del vídeo.

Esta tecnología combina los beneficios de la transmisión de vídeo (rápida para reproducir el vídeo) y de descarga de vídeo (de alta calidad).

Promotional Content

Contenido ofrecido sin cargo para el usuario, permitiendo a los clientes “probar antes de comprar,” aumentando el grado de confianza en la compra.

Publisher

Compañía que proporciona contenidos tanto para internet como para entornos móviles.

Publisher's Aggregator

Ver Content Aggregator.

Pull Messaging

Cualquier contenido enviado al usuario a petición.

Por ejemplo, cuando un cliente solicita el tiempo local desde un navegador WAP, el contenido de la respuesta, incluyendo cualquier publicidad relacionada.

Push Messaging

Cualquier contenido enviado por o en nombre de un anunciante o Publisher a un dispositivo móvil inalámbrico sin que el abonado lo solicite.

Incluye audio, servicio de mensajes cortos (SMS), mensajes, correo electrónico, mensajería multimedia, difusión, mensajes con imágenes o encuestas.

Push Notifications

Texto o mensajes multimedia que se envían a un dispositivo móvil, por lo general con fines comerciales.

PIN Unlock Code (PUK)

Código necesario para desbloquear una tarjeta SIM GSM que se ha desactivado después de introducir un código PIN incorrecto 3-5 veces seguidas.

Dependiendo del dispositivo, si se introduce el código puk erróneamente más de 3 veces, la tarjeta SIM se bloquea de forma permanente

Quick Response code (QR)

Es la marca comercial de un tipo de matriz de código de barras (código de barras o de dos dimensiones) diseñado originariamente para la industria del automóvil en Japón.

Un código QR utiliza cuatro modos de codificación normalizadas (numérico, alfanumérico, bytes / binarios, y kanji) para almacenar los datos de manera

eficiente; también se pueden utilizar extensiones.

Un código QR consta de módulos negros (puntos cuadrados) dispuestos en una cuadrícula sobre un fondo blanco, que pueden ser leídos por un dispositivo de imagen (cámara, escáner, etc.) y se procesan utilizando la corrección de errores Reed-Solomon hasta que la imagen puede interpretarse adecuadamente.

Los datos requeridos son entonces extraídos de los patrones que están presentes en ambos componentes horizontal y vertical de la imagen.

Radio Frequency Identification (RFID)

Tecnología de radio que funciona a baja potencia y distancias cortas.

En logística, las etiquetas RFID son versiones pequeñas y pasivas de radio electrónica de códigos de barras, diseñadas para identificar productos y ser escaneadas por los lectores RFID y realizar seguimiento de inventario.

En los teléfonos, existe una tecnología similar llamada NFC que es utilizada en pagos y la autenticación. Esto se denomina con más precisión tecnología “sin contacto” (contact less).

Real Time Streaming Protocol

Protocolo para sistemas de streaming que permite controlar de forma remota un servidor de medios de transmisión, establece y controla uno o muchos flujos sincronizados de datos, ya sean de audio o de video. El RTSP actúa como un mando a distancia mediante la red para servidores multimedia.

Real Tones

Ver Mastertone.

Really Simple Syndication

Modelo para el descubrimiento y compra de contenido proporcionado por los operadores. Este modelo está emergiendo cada vez con más fuerza y replica la experiencia de web de PC para sitios diseñados para los entornos móviles.

Redemption

Número o porcentaje de consumidores que aprovecha una oferta servida en el móvil.

Referrer

Termino que utilizan las páginas web para conocer el origen de donde vino el usuario antes de llegar a tu sitio.

Relevance

La probabilidad de que una página web determinada sea de interés o utilidad para un usuario, al ser encontrada a través de una palabra clave. Esto ayuda en el posicionamiento de la misma.

Response Capability

La capacidad del usuario para responder basándose en el conjunto de características del dispositivo. (Ejemplos: SMS con el número 800 incrustado, SMS de 2 vías, WAP).

Revenue Share

Revenue Share es un acuerdo comercial para definir qué porcentaje de ganancias se le otorga al medio en donde se corrió la campaña. El otro % queda asignado a la Network que realiza la gestión.

En e-planning las plataformas de tipo Network cuentan con una opción que justamente permite el cálculo automático del Importe a pagar a los medios en función al Revenue Share asignado a cada uno.

Ringbacks

El audio que la persona que llama escucha en la espera cuando ha realizado una llamada a un número de teléfono móvil específico. Puede ser un Mastertone, Polytone o Voicetone.

Ringtone

El audio que el dueño de un teléfono oye cuando recibe una llamada. Puede ser un Mastertone, Polytone o Voicetone.

Roaming

Servicio que permite a los usuarios móviles utilizar sus teléfonos móviles en las redes de otros operadores de

telefonía móvil.

Royalties

Un cargo pagado por un proveedor de servicios de soporte de contenidos móviles al propietario del contenido, por ejemplo, editor de música, distribuidor de películas, por el derecho a utilizar o reutilizar el contenido para el consumo móvil.

RTB (Real Time Bidding)

Método de compra y venta de espacios publicitarios digitales en tiempo real.

Los anunciantes subastan impresiones y, si ganan la subasta, el anuncio aparece automáticamente en el sitio del soporte.

Se realiza un análisis del total de las ofertas registradas en el sistema por esa impresión. El sistema otorga la impresión al comprador cuya puja es más alta. Durante todo el proceso se invierten menos de 100 milisegundos.

Subscriber Identity Module (SIM)

Es el chip que identifica el número de teléfono móvil y la cuenta de móvil en la red. Almacena datos esenciales y es necesario para realizar o recibir llamadas en su red.

SIM Toolkit

Un "kit" que permite a los operadores de telefonía móvil añadir funciones adicionales para el menú del teléfono con el fin de ofrecer nuevos servicios.

También se especifica en el estándar GSM.

SMS Chat

Una característica, sobre todo incluida en nuevos terminales, que permite al usuario móvil "chatear" a través del protocolo de SMS.

SMS Message

Mensaje enviado a través de un servicio de mensajes cortos. 160 caracteres de longitud y más comúnmente conocido como un texto (o txt).

SMS Tone

Alerta de audio que avisa al abonado

móvil cuando se recibe un mensaje de texto.

Screen Characteristic

Tamaño de píxel y el color de la pantalla del dispositivo que puede mostrar publicidad.

Esto incluiría un límite de texto para los mensajes SMS.

Screen Real Estate

Calidad y tamaño de la pantalla del teléfono, es decir, el área que los anunciantes pueden utilizar para la ubicación de banners.

Screen Saver

Un protector de pantalla es una imagen animada que se activa en una pantalla cuando no se ha detectado ninguna actividad del usuario durante un cierto período de tiempo.

El propósito original de un protector de pantalla fue ayudar a conservar la calidad de la imagen. También se utiliza para preservar la vida de la batería del teléfono.

Screen Size

Espacio de pantalla. El tamaño por lo general se mide en píxeles, pulgadas o milímetros.

Second Generation

Ver 2G.

Secondary Keyword

Similar a una palabra clave, pero su uso es para la recolección de métricas, la reutilización de las palabras clave existentes o como un localizador geográfico.

Series 60 (phones)

Una interfaz de usuario desarrollada por Nokia.

Se ejecuta sobre el sistema operativo Symbian. Los teléfonos que utilizan la Serie 60 son: N-Gage, Fashion Series etc.

Service Activation

Situación por la cual un programa / servicio móvil puede activarse posteriormente a la aprobación de los programas de los operadores de telefonía móvil y los UATs necesarios.

Service Discovery

Método por el cual un consumidor encuentra contenido de interés. El "service discovery" puede ser on-line u off-line.

On-line incluye menús de navegación, entrada de URL directa, recomendación de persona a persona, banners publicitarios o de búsqueda.

Off-line incluye métodos impresos de acceso como el envío de una palabra clave de texto a un código corto SMS.

Shared Short code

Código corto que se utiliza para ejecutar varios servicios móviles y / o campañas de marketing al mismo tiempo.

Short Code

Abreviatura de código corto común.

Short Code Program

Campaña de marketing que utiliza un código corto como principal medio de suscripción voluntaria.

Short Message Peer-to-Peer Protocol

Protocolo de la industria de las telecomunicaciones para el intercambio de mensajes SMS entre entidades tales como centros de servicios de mensajes cortos (SMSC).

Se utiliza sobre todo para la conexión de los servicios de terceros con SMSC para permitir diferentes tipos de servicios de SMS automatizados.

Short Message Service

Estándar para los sistemas de mensajería de telefonía que permite el envío de mensajes entre dispositivos móviles que consisten en mensajes cortos, normalmente sólo con contenido de texto.

Single Player Games

Juego para móviles para un solo jugador. Por ejemplo, Tetris, Bubbles, Sudoku, etc.

Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)

Protocolo de Internet para el envío de mensajes de correo electrónico. SMTP trata los mensajes enviados desde un usuario (como el software en un PC o dispositivo móvil) a un servidor de correo electrónico.

Para los usuarios finales, SMTP es un complemento a POP o IMAP; los protocolos para la descarga y recepción de mensajes de correo electrónico.

Site Tagging

Proceso de inserción de etiquetas de publicidad en un sitio web móvil que permite a una plataforma de gestión de campaña de telefonía móvil enviar anuncios en el sitio.

Smartphone

Dispositivo portátil que integra las capacidades de la telefonía móvil con las características más comunes de un ordenador portátil o PDA.

Los teléfonos inteligentes permiten a los usuarios almacenar información, correo electrónico, instalar programas, junto con el uso de un teléfono móvil en un dispositivo.

Smishing

Ataque de seguridad en el que el usuario móvil es engañado para que descargue un caballo de Troya, virus u otro software malicioso en su teléfono.

SMiShing es la forma corta de "SMS phishing".

Spending Cap Limits

Límite máximo colocado en un programa de suscripción en particular, que el proveedor de contenidos puede facturar al abonado.

Software Development Kit (SDK)

Colección de herramientas y / o documentación que ayuda a los

desarrolladores a crear software para una plataforma en particular, producto o servicio.

Spam

Comunicaciones que no fueron solicitadas.

Spider

También conocido como robot, bot, u oruga.

Programas utilizados por un motor de búsqueda para descubrir y descargar contenido Web móvil.

SSP (Supply Side Platform)

Plataforma tecnológica de gestión comercial automatizada que permite a los medios gestionar su inventario de espacios publicitarios y maximizar el ingreso en campañas digitales, así mismo les permite optimizar la venta de espacios publicitarios, pudiendo crear así mismo nuevos espacios publicitarios.

Standard Rate

Programas o mensajes que dan como resultado sólo los cargos de mensajería de texto normal que se aplican a la cuenta de teléfono móvil del abonado móvil o que se traducen en mensajes que se deducen de la adjudicación del plan de mensajería de un abonado.

Standard Rate Program

Programa que requiere una sola opción de aceptación (opt-in) por la que se le factura al usuario móvil una tarifa de SMS estándar según el plan móvil del contratado.

Streaming

Expresión de internet derivada para la transmisión unidireccional en tiempo real de contenido de vídeo y audio.

Subscriber

Ver Mobile Subscriber.

Subscriber Identity Module

Una tarjeta inteligente insertada en un teléfono basado en GSM que contiene los datos de los usuarios móviles, tales como el número de teléfono, datos de

identificación codificados de la red, el PIN y otros datos de abonado como la guía telefónica.

La tarjeta SIM de un abonado móvil puede trasladarse de teléfono a teléfono, ya que contiene toda la información clave necesaria para activar el terminal.

Subscriber Information

Información que pertenece a un usuario móvil.

La información del suscriptor incluye la información demográfica (por ejemplo, edad, nivel de ingresos, nivel de educación), o la información de preferencias.

Subscription

Productos o servicios iniciados por un usuario móvil para recibir contenidos de forma continua.

Subscription Billing Renewal Message

Mensaje enviado a un usuario participante antes de que el programa / suscripción se renueve el cual contiene el nombre del programa, los detalles de la renovación, período de facturación y de aviso de cargo para el programa y otros detalles.

Subscription Period

Período de tiempo establecido para un programa de suscripción, por lo general no más de un mes.

Subscription Service

Servicio que proporciona contenido móvil (podría incluir cualquier tipo de contenido de noticias, gráficos, música, vídeo, audio, etc.) por una tarifa cargada en intervalos definidos, regulares, mensuales o semanales.

Sweepstakes

Juego legal que incluye un premio, y un juego de azar.

Symbian

Sistema operativo estándar abierto avanzado para teléfonos habilitados.

Synchronized Multimedia Integration Language

Protocolo desarrollado para permitir la autoría de los mensajes MMS.

El protocolo describe la secuencia, el tiempo y la fuente de los elementos del mensaje. Estos elementos podrían ser imágenes, audios, vídeos o textos.

Synchronous

Tipo de comunicación bidireccional, prácticamente sin retardo de tiempo, lo que permite a los participantes responder en tiempo real.

Targeting

Criterios de establecer objetivos de perfil en base a usuarios específicos (edad, género, geográficas, ingresos familiares, etc.) de cara a la entrega de publicidad en el móvil

Text Link

Uso creativo de publicidad móvil representado por texto resaltado en el que se permite hacer clic con un enlace incluido en el texto resaltado. Por lo general, se limita a 16-24 caracteres.

TFT

TFT es un tipo de LCD (pantalla de cristal líquido).

La tecnología TFT es una tecnología de matriz activa, lo que significa que un micro circuito (un transistor) se encuentra situado junto a cada píxel, lo que permite que el píxel se encienda y se apague de forma individual.

Esto permite un tiempo de respuesta más rápido y un mayor contraste en comparación con la tecnología de matriz pasiva.

Themes

Apariencia de la interfaz de usuario de un teléfono móvil.

Incluye esquemas de color para los menús y los aspectos más destacados, imágenes de fondo, iconos de carpetas, etc.

Third Generation

Ver 3G.

Third Generation Partnership Project

Ver 3GPP.

Throughput

El número de mensajes que una aplicación puede procesar en un plazo determinado de tiempo, normalmente en cuestión de segundos (por ejemplo, 30 mensajes / seg.).

Tracking

La capacidad de evaluar los resultados de una campaña móvil.

Transcoding

Proceso para hacer que los anuncios multimedia aparezcan y suenen mejor en los diversos terminales basados en los formatos que están soportados por el terminal.

Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP)

Dos protocolos interrelacionados que forman parte del conjunto de protocolos de Internet.

TCP separa los datos en paquetes. IP los enruta.

TCP / IP fue desarrollado originalmente por el Departamento de Defensa de los EE.UU..

Tri-Band

Los teléfonos de triple banda pueden operar a través de tres bandas GSM, lo que significa que se pueden utilizar en más de 100 países.

Triple Tap

Método de introducción de texto común para los usuarios para introducir o consultar información a través de un teléfono móvil.

True Tone

Ver Mastertone.

USShortcodes.com

El Sitio CSCA, donde las empresas solicitan y adquieren códigos de acceso para los servicios de contenidos móviles y campañas de marketing.

Unique User

Usuario móvil único. Cada usuario móvil tiene algún tipo de código numérico (no son datos de abonado personales como nombre o número de teléfono) que se envía con cada solicitud. Estos identificadores únicos se utilizan para determinar la cantidad de “usuarios únicos” que ven cada anuncio.

Universal Mobile Telecommunications System (UMTS)

Tecnología de tercera generación (3G) de comunicación móvil que proporciona velocidades de transmisión de datos de hasta 2 megabits por segundo (Mbps), aunque las velocidades reales pueden ser significativamente más bajas en un primer momento, debido a las restricciones de capacidad de la red. UMTS utiliza la tecnología WCDMA, y los dos términos se usan indistintamente entre sí.

Unsolicited Messages

SMS comercial o mensajes MMS enviados a los usuarios sin autorización previa.

Unsubscribe

Proceso de desactivación voluntaria de un servicio de suscripción móvil / aplicación.

Value Added Service

Servicio adicional que añaden valor a los ya se encuentran disponibles en la red.

Video Tone

Tono de llamada con audio y vídeo que alerta al usuario móvil cuando entra una llamada.

Viral Marketing

Comunicación a través de mensajes de texto u otro contenido móvil, incluyendo tonos de llamada, juegos y fondos de pantalla en el que los consumidores

reciben el mensaje original, identifican a los consumidores que cree que van a estar interesados en el mensaje e inicia un proceso de re-envío a sus contactos.

Voicetone

Cualquier producto de audio creado a partir de una grabación de voz humana.

Voice over Internet Protocol (VoIP)

Cualquier tecnología para la transmisión de voz, como las llamadas telefónicas ordinarias, a través de redes de datos de conmutación de paquetes, tales como Internet. También se llama telefonía IP.

WAP

Protocolo de Aplicaciones Inalámbricas. Fue el medio a través del cual los teléfonos de generaciones anteriores podían acceder a Internet.

Wallpaper

Una parte del contenido gráfico formateado para adaptarse a la pantalla de los teléfonos.

Web Storefront

Sitio web para contenido móvil, especialmente uno que contiene contenido premium. Permite al usuario navegar por el contenido y hacer compras múltiples por visita.

Wideband Code Division Multiple Access

Tecnología inalámbrica móvil de alta velocidad 3G con la capacidad de ofrecer velocidades de datos superiores a CDMA y que por lo tanto puede transmitir y recibir información más rápido y más eficientemente.

Widget (mobile)

Aplicación web ligera que puede ser embebida en un teléfono móvil y ofrece, en un solo vistazo la información o el acceso rápido a las funciones interactivas sencillas.

WIFI

Wi-Fi™ es una tecnología (Red de área local Wireless) WLAN. Se ofrece principalmente en conexiones de corto alcance inalámbrico de alta velocidad

de datos entre dispositivos móviles de datos (tales como ordenadores portátiles, iPads o móviles) y puntos de acceso Wi-Fi cercanos (hardware especial conectado a una red por cable e Internet)

Wireless Application Protocol

Estándar abierto internacional para aplicaciones que utilizan la comunicación inalámbrica.

Su principal aplicación es permitir el acceso a Internet desde un teléfono móvil o tablet.

Puede ser utilizado para servir el contenido a los dispositivos móviles.

Wireless Markup Language

Lenguaje de marcado desarrollado específicamente para aplicaciones inalámbricas para permitir el uso óptimo de las capacidades de visualización limitadas de un terminal.

Basado en XML, se utiliza para la adaptación de contenido WAP.

Wireless Web

La web móvil es un canal para la entrega de contenido web, que ofrece formatos de contenido a los usuarios en un

contexto móvil.

El contexto móvil se caracteriza por la naturaleza de la información personal del usuario y sus necesidades (por ejemplo, la actualización de micro blog, acceder a información de viajes, recibir noticias de actualización), las limitaciones de los teléfonos móviles (es decir, tamaño de la pantalla, de introducción del teclado) y las capacidades especiales (es decir, ubicación, tipo de conexión tales como 3G o WiFi).

XHTML

Ver Extensible HyperText Markup Language.

XML

Ver Extensible Markup Language.

Zero Rated Messaging

Marca o vendedor que asume el pago de la cuota del mensaje de tipo normal en nombre de los suscriptores móviles.

Quienes somos

La **MMA** es la principal asociación global sin ánimo de lucro, que representa a todos los agentes de la cadena de valor de comercialización móvil.

Con más de 800 empresas asociadas de más de 50 países, la MMA es una organización con un enfoque global, acciones regionales y relevancia local en la industria del marketing móvil, con presencia en 21 países.

La dirección global de MMA está en Nueva York y las oficinas regionales de EMEA en Londres, LATAM en Brasil y APAC en Singapore.

Misión

“Acelerar la transformación e innovación del marketing a través de la tecnología móvil, ayudando en el crecimiento de las diferentes industrias a través de una conexión más directa con el consumidor”.

.....
Glosario creado por MMA Spain 2015 y actualizado en 2017

Referencias:

MMA Glossary; Wikipedia; Webopedia; GSMarena; Phoncoop; Gartner IT Glossary

.....
Contacto: direccion@mmaspain.org / administracion@mmaspain.org / www.mmaspain.com

The logo features the letters 'MMA' in a bold, white, sans-serif font. To the left of the first 'M' is a graphic element consisting of three horizontal bars: the top two are grey and the bottom one is orange. The bars are positioned to the left of the vertical stem of the 'M', appearing to be attached to its left side.

MMA