EU Digital Framework
for Sign Languages

GLOSSÁRIO

Projeto nº. 2020-1-IT01-KA202-008386

Autor: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Data: Novembro 2020 – Junho 2021

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ÍNDICE

INTRODUÇÃO		3
1.	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	3
2.	ROBÓTICA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	25
3.	REDE NA NUVEM	31
4.	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	36
5.	INTERNET DAS COISAS	45

INTRODUÇÃO

Este documento pretende recolher 500 termos relacionados com o domínio semântico do digital e das TIC. Desenvolver um quadro linguístico compreensivo e inovador para a Língua Gestual, de forma a melhorar a acessibilidade dos trabalhadores surdos e alunos surdos de EFP aos ambientes profissionais, favorecendo a sua total integração e um tratamento justo e equitativo. Esta abordagem pode desbloquear novos caminhos de carreira e melhorar a comunicação entre, não só as pessoas surdas como também entre as pessoas surdas e pessoas ouvintes que usam Língua Gestual.
A Língua Gestual Internacional é o código de uma comunicação escolhido para chegar ao maior número de pessoas surdas em toda a Europa. A LGI é uma *língua franca* usada pelas pessoas surdas vindas de diferentes países para comunicarem e falarem entre si, pode ser comparada ao uso que as pessoas ouvintes costumam fazer com o Inglês.

1. CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

1)	***Abstração***	A abstração mantém únicamente a informação mais importante sobre algo para facilitar o uso. Na ciência da computação, a abstração é usada para compreender e resolver problemas, como organizar dados para serem armazenados na base de dados.
2)	***Acordo de nivel de serviço Acrónimo em inglés: SLE - Service Level Agreement***	Um acordo de nível de serviço (SLA) é um compromisso entre um provedor de serviços e um cliente sobre a qualidade e disponibilidade do serviço, bem como as responsabilidades do provedor e do cliente.
3)	***Acrobata***	Acrobata é um sistema de código desenvolvido pelos Sistemas Adobe para aplicações de publicação eletrónica.
4)	***Agente de software***	É um software capaz de tomar decisões simples para resolver um problema. Os agentes podem trabalhar sozinhos ou em conjunto com outros agentes ou pessoas. Os agentes também são conhecidos como bots.
5)	***Agente de usuário***	Um agente de usuário é um software que atua em nome de um usuário. Um exemplo seria um navegador da Web: ele permite que o usuário final interaja com o conteúdo da Web.
6)	***Algoritmo***	Um algoritmo é um procedimento para resolver problemas, baseando-se na relação de uma sequência

		de ações específicas. Um programa de computador pode ser visto como um algoritmo.
7)	***Algoritmo de pesquisa***	Um algoritmo de pesquisa é um método para localizar um valor de destino numa lista. Ele verifica cada elemento da lista para o valor de destino até que uma correspondência seja encontrada ou até que todos os elementos tenham sido pesquisados.
8)	***Algoritmo de pesquisa binária***	Também pesquisa binária simplificada, pesquisa de meio intervalo, pesquisa logarítmica ou corte binário. Um algoritmo de pesquisa que encontra a posição de um valor objetivo numa matriz ordenada.
9)	***Ambiente de trabalho***	O ambiente de trabalho é a representação gráfica do sistema de ficheiros, em que aplicações e ficheiros são representados por imagens (ícones), que podem ser abertas com um ou dois cliques do botão do rato. O ambiente de trabalho é um interface gráfico, um interface da linha do comando.
10)	***Amostragem***	A amostragem é a medição de um sinal analógico em intervalos regulares. O resultado da medição pode ser convertido num sinal digital.
11)	***Aparelho periférico***	Qualquer ítem de equipamento conectado e controlado por um computador.
12)	***Aplicação (app)***	No software do computador, uma aplicação é um tipo de programa que é desenhado para uma função específica, por exemplo: processamento de texto.
13)	***Apple - Macintosh***	Empresa Americana de computadores, fabricante da gama Macintosh. É uma gama de microcomputadores produzidos pela Apple, a partir de 1984. Este computador possui uma específica interface gráfica do utilizador. O sucesso da Macintosh proporcionou a que outras empresas de software criassem a sua própria interface gráfica do utilizador.
14)	***Aprendizagem automática***	A aprendizagem automática dá aos computadores a capacidade de aprender sem serem programas explícitos. Está relacionado à inteligência artificial. Os algoritmos de aprendizado de máquina criam um modelo matemático com base em dados de amostra para fazer previsões ou tomar decisões. O aprendizado de máquina é usado para filtros de spam, reconhecimento óptico de caracteres e mecanismos de pesquisa.

15)	***Armazenamento de apoio***	O armazenamento de apoio é a memória fora da unidade central de processamento usada para armazenar programas e dados que não estão a ser usados no momento. O armazenamento de apoio deve ser não volátil – isto significa que, o seu conteúdo não deve ficar perdido quando a fonte de energia do sistema do computador for desconetada.
16)	***Armazenamento de dados do computador***	O armazenamento de dados do computador são componentes do computador que armazenam dados. A unidade central de processamento obtém e altera os dados lá. A memória que está perto da unidade central de processamento tem rápido acesso, mas tem menor armazenamento. A memória mais distante é mais lenta para aceder, mas tem armazenamentos maiores como discos rígidos e pen drives USB.
17)	***Armazenamento ROM***	O armazenamento ROM é um meio permanente de armazenamento de dados para que possa ser lido várias vezes, sem poder ser modificado.
18)	***Armazenamento secundário***	O armazenamento secundário também é conhecido como memória externa. Ao contrário do armazenamento primário, ele não é acessível diretamente pela CPU. O armazenamento secundário também salva dados quando a energia é desligada.
19)	***Arquitetura de aplicativos de sistema*** ***Acrónimo em inglés: SAA - Systems Application Architecture***	É um modelo IBM para computação cliente-servidor. O SAA faz uso do acesso de usuário comum para garantir que o comando e os pressionamentos de tecla sejam usados de forma consistente em diferentes aplicativos.
20)	***Arquitetura do computador***	A arquitetura do computador é o projeto conceptual e uma estrutura operacional de um sistema de computador. São os desenhos técnicos e descrições funcionais de todos os requisitos do projeto. É a ciência de selecionar e interconetar componentes de hardware para criar computadores que atendam às metas de funcionalidade, desempenho e custo.
21)	***Arquivo chave***	Um arquivo chave é um campo selecionado de um registo que é usado para identificar exclusivamente esse registo. Num ficheiro de registos é o campo utilizado como base para ordenar os ficheiros.
22)	***Arranque***	O arranque acontece quando se inicia o computador pressionando um botão ou quando comanda o software. Quando inicia o computador, o processador procura por instruções na ROM do sistema e executa-as. Procura um dispositivo de inicialização que carrega o sistema operacional.
23)	***Bandeira***	É um indicador que pode ser ativado ou desativado para sinalizar se uma determinada condição é verdadeira.

24)	***Base de dados***	Uma base de dados é o sistema de armazenamento, organização e cuidado dos dados.
25)	***Biblioteca (computação)***	Uma coleção de recursos não voláteis usados por programas de computador, geralmente para desenvolvimento de software. Estes podem incluir dados de configuração, documentação, dados de ajuda, modelos de mensagem, códigos pré-escrito e sub-rotinas, classes, valores ou especificações tipo.
26)	***Biblioteca de código***	Uma coleção de recursos não voláteis usados por programas de computador, geralmente para o desenvolvimento do software. Estes podem incluir a configuração de dados, documentação, dados de ajuda, modelos de mensagem, código pré-escrito ou sub-rotinas, classes, valores ou especificações de tipo.
27)	***BIOS***	Acrónimo de entrada/saída (input/output) básica do sistema. A parte do sistema de operações que trata de entradas e saídas (input and output).
28)	***BIT***	Uma bit pode referir-se a dígito binário (0 ou 1) ou usado como uma unidade de medida para a quantidade de dados.
29)	***Bot de internet***	Um bot de internet é uma aplicação de software que executa tarefas automatizadas pela internet. Eles executam tarefas simples e repetitivas muito rapidamente. Na maioria das vezes, os bots da internet são usados para rastrear, o que significa analisar e arquivar informações de servidores da rede.
30)	***BPS***	Abreviação de Bits Por Segundo; é a medida usada para especificar a taxa de transmissão de dados.
31)	***Bug***	Um bug é um erro no programa. Pode ser um erro na estrutura lógica do programa ou um erro de sintaxe, como um erro de ortografia. Alguns bugs fazem com que o programa falhe imediatamente; Outros permanecem inativos, causando problemas apenas quando ocorre uma combinação específica de eventos. O processo de encontrar e remover erros de um programa é chamado de depuração ou "debugging".
32)	***Byte***	Um byte é a unidade de medida do tamanho da informação de um computador. Um byte consiste em 8 unidades de medida (bits).
33)	***Cache***	A cache é uma área de armazenamento temporário que possui cópias dos dados que são frequentemente utilizados. É mais rápido utilizar esta cópia do que pesquisar novamente ou recalcular os dados originais.
34)	***Caracter***	Para os computadores a personagem é a letra, número ou pontuação que pode aparecer nos ecrãs.
35)	***Caractere nulo***	É um caractere com o valor ASCII 0. Um caractere nulo é usado pelas linguagens de programação,

		principalmente C, para marcar o fim de uma cadeia de caracteres.
36)	***Cavalo de Tróia***	Um cavalo de Tróia é um programa de vírus que parece funcionar normalmente, mas causa danos a outros arquivos ou burla os procedimentos de segurança.
37)	***Centro de dados***	O centro de dados é um edifício ou sala especial que abriga muitos servidores de computadores em execução. Fornece uma conexão de rede mais rápida entre o servidor para processar os dados.
38)	***Ciberespaço***	Ciberespaço é um mundo virtual de computadores. É usado para facilitar a comunicação online. É um ambiente interativo e virtual para uma ampla variedade de participantes.
39)	***Ciclo de processamento***	A sequência de etapas executadas repetidamente por um computador na execução de um programa.
40)	***Ciência da computação***	A ciência da computação é o estudo de gerir, transformar e codificar informações. As teorias, experimentos e engenharia em ciências da computação são as bases para o projeto e uso dos computadores.
41)	***Ciência dos dados***	A ciência dos dados é o estudo da extração de conhecimento dos dados. Usa estatísticas, análise de dados e máquinas de métodos de aprendizagem para fazer isso.
42)	***Cientista da computação***	A pessoa que trabalha no ramo da ciência da computação.
43)	***Classe***	Classe e objeto são blocos de construção básicos em linguagens de programação orientadas a objetos. Uma classe é escrita por um programador numa estrutura definida para criar um objeto (ciência da computação) em uma linguagem de programação orientada para o objeto. Ela define um conjunto de propriedades e métodos que são comuns a todos os objetos de um tipo.
44)	***Cliente***	Um cliente é um computador usado por um utilizador que se conecta à rede e faz pedidos a servidores.
45)	***Clique duplo***	O clique duplo é a ação de pressionar e soltar o botão esquerdo do rato duas vezes em rápida sucessão. Normalmente, clicar duas vezes num icone tem o objetivo de abrir a aplicação.
46)	***Codificação***	A codificação é um processo que diz ao computador para fazer certas coisas, dando-lhe instruções. Estas instruções chamam-se programas. A pessoa que escreve instruções é um programador informático. As instruções vêm em diferentes línguas; Chamam-se linguagens de programação. Às vezes, os programadores usam um software especial, como ambientes de desenvolvimento integrado (ADI), que

		têm muitas partes especiais, incluído um editor de texto, para ajudá-los a digitar e editar programas.
47)	***Código de máquina***	É um conjunto de instruções que a unidade central de processamento (CPU) de um computador pode entender e obedecer diretamente, sem qualquer tradução. Cada tipo de CPU tem o seu próprio código de máquina.
48)	***Código de objeto***	O produto de um compilador. Em sentido geral, o código de objeto é uma sequência de instruções ou instruções numa linguagem de computador, geralmente uma linguagem de código de máquina (ou seja, binária) ou uma linguagem intermediária, como a linguagem de transferência de registradores (RTL). O termo indica que o código é o objetivo ou resultado do processo de compilação, com algumas fontes iniciais referindo-se ao código-fonte como um "programa de assunto".
49)	***Computação***	A computação é o ato de determinar alguma coisa através do processamento de informações. Envolve usar regras de matemática ou lógica. O estudo da computação é chamada de ciência da computação.
50)	***Computação gráfica***	A computação gráfica é uma representação visual dos dados, feita com a ajuda de um computador. A computação gráfica pode ser uma série de imagens (vídeo ou animação) ou uma única imagem.
51)	***Computador***	Um computador é a máquina que aceita os dados como entrada (input), processa os dados usando programas emitindo os dados processados como informações. O computador tem a habilidade de seguir programas e, portanto, pode executar uma ampla gama de tarefas.
52)	***Condicional***	Um recurso de uma linguagem de programação que executa diferentes cálculos ou ações dependendo se uma condição Boolean especificada pelo programador é avaliada como verdadeira ou falsa. Exceto no caso de predição de ramificação (isso é sempre obtido alterando seletivamente o fluxo de controle com base em alguma condição.
53)	***Condutor***	Um programa que controla um dispositivo periférico. Todos os dispositivos conetados ao computador precisam de um programa condutor. O condutor garante que a comunicação entre o computador e o dispositivo seja bem sucedida.
54)	***Construção de software***	A construção de software é a criação de software através de uma combinação de codificação, verificação, teste e depuração ou debugging. Está relacionado ao design de software e teste de software.
55)	***Corda***	Um grupo de caracteres manipulados como um único objeto pelo computador. Em sua forma mais simples, uma corda pode consistir numa única letra ou palavra,

		mas também pode ser uma combinação de palavras, espaços e números.
56)	***Creative Commons (CC)***	A Creative Commons é uma organização sem fins lucrativos que tenta disponibilizar trabalhos criativos para outros usarem. Eles lançaram várias licenças de direitos de autores conhecidas como licenças Creative Common, gratuitas para o público.
57)	***CPU (acrónimo de Unidade Central de Processamento)***	A unidade central de processamento é a principal componente de um computador, a parte que executa instruções de programas individuais e controla a operação das outras partes. É também chamada de "processador central" ou "microprocessador".
58)	***CSS***	CSS é uma abreviação que significa Cascading Style Sheets (Folhas de Estilo em Cascata). Elas são uma maneira de alterar a aparência das páginas da rede em THML e XTHML.
59)	***CTEM (acrónimo de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática)***	Abreviação de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática.
60)	***Cyberbullying***	Um cyberbullying utiliza informações e médias eletrónicas (e-mail, sites, …) para assediar uma pessoa ou grupo.
61)	***DAC***	Acrónimo de Desenho Assistido por Computador, refere-se ao uso dos computadores na criação e edição de desenhos de projeto. DAC também permite coisas como a testagem automática de designs e visualizações tridimensionais múltiplas ou animadas dos designs. O sistema DAC é amplamente utilizado na arquitetura, eletrónica e engenharia.
62)	***Dados de teste***	Dados projetados para testar se um novo programa de computador está a funcionar corretamente. Os resultados esperados são anotados e comparados com os resultados reais obtidos usando o programa.
63)	***Dados digitais***	Os dados digitais são a representação da informação, como por exemplo como um número ou uma letra. Os dados digitais são discretos e descontínuos.
64)	***Depuração***	Na ciência da computação, depuração é o processo de identificar (e corrigir) o erro. Isto melhora a qualidade do produto.
65)	***Desenvolvimento ágil de software***	Uma abordagem para o desenvolvimento do software sob a qual os requisitos e as soluções evoluem através do esforço colaborativo das equipas auto-organizadas e multifuncionais e dos seus cliente(s) e utilizador(es). Defende um planeamento adaptativo, o desenvolvimento evolutivo, a entrega antecipada e a melhoria contínua, encorajando uma resposta rápida e flexível à mudança.

66)	***Desenvolvimento de software***	O desenvolvimento de software é o processo de criação de um software de computador. Inclui o ciclo de vida do lançamento do software de preparação de um projeto, codificação do programa e correção de bugs. O objetivo final é o lançamento de software de um produto que atenda aos desejos dos usuários.
67)	***Design de interface de usuário (Engenharia de interface de usuário)***	O design da interface do usuário (IU, em inglés UI) é o design de máquinas e interface de software como um computador, telefone, impressora. O foco é melhorar a usabilidade tornando a interação o mais simples e eficiente possível.
68)	***Design de software***	O design de software é o processo de criação de uma solução de software para um problema. Um projeto de software pode ser um fluxograma ou uma descrição de uma sequência planeada de eventos.
69)	***Dispositivo paralelo***	Um dispositivo que comunica dados binários enviando os bits que representam cada caractere simultaneamente ao longo de um conjunto de linhas de dados separadas.
70)	***Dispositivo serial***	Um dispositivo que comunica dados binários enviando os bits que representam cada caracter um por um, ao longo de uma única linha de dados.
71)	***Documentação***	A documentação é um texto escrito ou uma ilustração que acompanha o software do computador ou está incluída na origem do código. A documentação explica como o software funciona ou como usá-lo.
72)	***Documentação interna***	A documentação interna de um software do computador são comentários dentro do código-fonte. Esses comentários incluem notas de como e porque as partes do código funcionam. Deverá fornecer aos programadores futuros um caminho para entender como funciona o código. O oposto é a documentação externa onde as notas e as explicações estão num documento separado.
73)	***Documento***	Um documento é um dado associado a uma aplicação específica.
74)	***Download***	Fazer um download significa obter informações de outro computador ou servidor. O oposto do download é upload, que é o envio de dados para outro computador. Um download é um ficheiro oferecido para descarregar ou o processo de recebimento de tal ficheiro.

75)	***Editor HTML***	Um editor HTML é um programa para editar HTML. Muitos editores de HTML também lidam com tecnologias relacionadas, como o JavaScript. Existem editores de texto e editores de WYSIWYG (o que você vê é o que obtém) onde a interface se assemelha a uma página que será exibida num navegador da internet.
76)	***Emulador***	O emulador é um item do software que permite a um dispositivo imitar o funcionamento de outro. Normalmente, os emuladores são usados para permitir que uma marca de computador execute programas escritos para uma diferente marca de computador.
77)	***Erro***	Uma falha ou um erro que pode estar no software ou por parte do utilizador. Pode causar a falha do programa (parar de funcionar) ou produzir resultados inesperados.
78)	***Erro de lógica***	Na programação de computadores, um erro de lógica é um bug num programa que o utiliza para fazer o programa funcionar incorretamente. Como resultado, o utilizador recebe um comportamento ou saída não intencional. Muitas vezes a sintaxe do programa está correta, então o erro é difícil de encontrar.
79)	***Erro de sintaxe***	Erros de sintaxe são erros causados pelo uso incorreto da linguagem de programação.
80)	***Estado de espera zero***	Termo aplicado a unidades centrais de processamento que funcionam sem esperar por chips mais lentos.
81)	***Estrutura dos dados***	A estrutura dos dados é uma forma de organizar os dados de modo eficiente
82)	***Ética do computador***	Um campo da filosofia que se preocupa com a forma como as pessoas que trabalham com os computadores devem tomar decisões sobre o comportamento profissional e social.
83)	***Excel***	Excel é um programa de folha de cálculo produzido pela Microsoft em 1985. Versões estão disponíveis para Windows e Apple.
84)	***Excluir***	Excluir significa remover um ficheiro do sistema. Ficheiros que não foram removidos do disco podem ser substituídos.
85)	***Execução paralela***	Um método de implementação de um novo sistema de computador no qual o novo sistema e o antigo sistema são executados juntos por um curto período de tempo.
86)	***Executável***	Um ficheiro que pode ser executado pelo sistema operacional.

87)	***Expressão***	É uma linguagem de programação, uma combinação de uma ou mais constantes, variáveis, operadores e funções que a linguagem de programação interpreta para produzir outro valor. Este processo, como nas expressões matemáticas, chama-se avaliação.
88)	***Expressão Boolean***	É uma expressão utilizada em linguagem de programação que pode ser verdadeira ou falsa.
89)	***Extensão de nome do ficheiro***	A extensão de nome do ficheiro é o sufixo de um nome de um ficheiro. É usado para mostrar o tipo de ficheiro de computador e mostra que tipo de programa pode abri-lo.
90)	***Fase do ciclo de vida do programa***	As fases do ciclo de vida do programa são as etapas pelas quais um programa de computador passa, desde a criação inicial até a implantação e execução. As fases são tempo de edição, tempo de compilação, tempo de *link*, tempo de distribuição, tempo de instalação, tempo de carregamento e tempo de execução.
91)	***Fax***	Refere-se à transmissão de imagens/textos impressos/ desenhos através de uma ligação, normalmente a rede telefónica. Quando colocamos na máquina de fax, a imagem/texto/desenho original é digitalizado por um dispositivo de transmissão e convertido em sinais de código. Esses sinais viajam através das linhas telefónicas para a máquina de fax recetora.
92)	***Feedback***	Princípio geral pelo qual o resultado produzido em uma reação em andamento torna-se fatores de modificação ou alteração de reação. É o princípio usado nos sistemas de controlo autorregulados.
93)	***Fibra ótica***	Uma fibra ótica é uma fibra fina de vidro ou de plástico, que transporta a luz de uma extremidade a outra. Eles são usados principalmente em telecomunicações, onde os dados são transmitidos por longas distâncias com alta largura de banda.
94)	***Ficheiro de exportação***	Um ficheiro armazenado pelo computador num formato padrão para que outros programas possam ter acesso, possivelmente executados em diferentes marcas de computador.
95)	***Fila***	Em ciências da computação, uma fila é uma estrutura de dados usada para armazenar data antes de ser processada. A operação enfileirar adiciona o item ao final da fila. A operação desenfileirar remove o item da fila.
96)	***Fila de prioridades***	Um tipo de dados abstratos que é como uma fila regular ou estrutura de dados de pilha, mas onde adicionalmente cada elemento tem uma "prioridade" associada a ele. Numa fila de prioridades, um elemento com alta prioridade é atendido antes de um elemento com baixa prioridade. Em algumas implementações, se dois elementos têm a mesma prioridade, eles são atendidos de acordo com a ordem em que foram enfileirados, enquanto em outras

		implementações, a ordenação dos elementos com a mesma prioridade é indefinida.
97)	***Filtro (software)***	Um programa de computador ou sub-rotina para processar um fluxo, produzindo outro fluxo. Enquanto um único filtro pode ser usado individualmente, eles são frequentemente agrupados para montar uma segmentação de instruções ou pipeline.
98)	***Fluxo de controlo***	A ordem na qual as sentenças, as instruções ou chamadas de funções de um programa são feitas.
99)	***Folha de cálculo***	Um programa que imita uma folha de papel pautado, dividida em colunas e linhas. O usuário insere valores na planilha, depois instrui o programa a realizar alguma operação, como totalizar uma coluna ou encontrar a média de uma série de números.
100)	***Fonte escalável***	É uma fonte que pode ser usada em qualquer tamanho e resolução, numa tela ou dispositivo de cópia impressa, como uma impressora a laser ou setter de imagem. As fontes escaláveis são sempre fontes vetoriais.
101)	***For loop***	Na ciência da computação, for-loop (ou "for loop") é usado para executar linhas de código especificadas repetidamente. Nas diferentes línguas, existem palavras-chave diferentes para especificar essa instrução – maneiras de identificar for loop – mas todos fazem a mesma tarefa. A maioria das línguas utilizam o "para" ou "fazer" como palavras-chave.
102)	***Formato de ficheiro BMP – (ficheiro de imagem bitmap, formato de ficheiro de dispositivo independente bitmap (DIB) ou simplesmente bitmap)***	Um formato de ficheiro BMP também conhecido por bitmap é um ficheiro usado para armazenar imagens independente do dispositivo em exibição. Um bitmap é uma imagem binária feita de pontos. Cada ponto é codificado como uma unidade de dados (bit).
103)	***Função hash***	A função hash é uma função. Quando o programa do computador é escrito, muitas vezes, grandes quantidades de dados precisam de ser armazenados. Estes são normalmente armazenados na tabela hash. Para encontrar os dados novamente, alguns valores são calculados.
104)	***Geração***	Etapa de desenvolvimento na eletrónica do computador ou num grupo de linguagem de programação.
105)	***Gigabyte***	Gigabyte (GB) é uma unidade de medida para os computadores. Gigabyte é 1 bilião de bits.
106)	***Hackers ou piratas informáticos***	Hackers são pessoas que colocam em prática os atos de pirataria informática ou hacking.
107)	***Hacking ou pirataria informática***	Acesso não autorizado a um computador, seja por diversão ou maus propósitos.

108)	***HTTP (protocolo)***	HTTP (protocolo de transferência de hipertexto) é a aplicação de um protocolo de camada usado como o principal sistema de transmissão de informação na web ou em uma arquitetura típica de cliente-servidor. As especificidades do protocolo são geridas pelo World Wide Web Consortium (W3C).
109)	***IBM***	Acrónimo de International Business Machine. IBM é uma empresa multinacional, a mais antiga e maior fabricante de computadores no mundo.
110)	***Ícone***	Uma pequena imagem no monitor do computador que representa uma aplicação, um programa ou uma função que o utilizador pode manipular ou usar. Os ícones tornam os computadores mais fáceis de utilizar, permitindo ao utilizador que aponte e clique neles.
111)	***Implantação de software***	A implantação de software inclui todas as atividades que precisam de acontecer antes que um software esteja disponível para uso. Um processo de implantação pode incluir: o lançamento do software, a instalação e ativação de um software, atualizações para o software.
112)	***Impressora***	Um dispositivo de saída para produzir cópias impressas de texto ou gráficos. Existem diferentes tipos de impressoras, de acordo com as diferentes necessidades de materiais impressos.
113)	***Input/Output (I/O)***	Na comunicação entre o computador e outro computador ou pessoa existe input e output. Input é o sinal recebido por um computador e o output é o sinal enviado para longe dele.
114)	***Inteiro***	Um dado de um tipo de dados integrais, um tipo de dado que representa algum intervalo de números inteiros matemáticos. Os tipos de dados integrais podem ter tamanhos diferentes e podem ou não conter valores negativos. Os inteiros são geralmente representados num computador como um grupo de dígitos binários (bits). O tamanho do agrupamento varia, portanto, o conjunto de tamanhos inteiros disponíveis varia entre os diferentes tipos de computadores. A hardware do computador, incluíndo máquinas virtuais, quase sempre fornecem uma maneira de representar um registo de processador ou endereço de memória com o um número inteiro.
115)	***Inteligencia Artificial (IA)***	Inteligência artificial é a habilidade de um programa de computador ou máquina de pensar e aprender. Trabalham por eles próprios sem serem codificados e comandados. Eles podem perceber o seu ambiente e agir de acordo para atingir um objetivo.
116)	***Interação Humana-Computador (IHC)***	Uma Interação Humana-Computador é um campo da ciência da computação que analisa as maneiras pelas quais um Ser Humano usa um computador e interage com ele. As tecnologias de design IHC permitem que

		os humanos interajam com os computadores de novas maneiras.
117)	***Interface***	Um interface é o que um utilizador utiliza num sistema operacional para o computador fazer alguma coisa. Alguns dispositivos fornecem uma interface que pode enviar e receber dados, ex.: uma tela tátil, outro só pode enviar dados ex.: um rato.
118)	***Interface de Programação de Aplicações*** ***Acrónimo em inglés: API - Application Programming Interface***	Um interface de programação de aplicações é um conjunto de funções e procedimentos utilizado pelo programa de computador para solicitar serviços do sistema operacional. Um API trabalha através das comunicações e troca de dados com outros sistemas, agindo como um mensageiro entre o utilizador e o sistema. Um bom API facilita o desenvolvimento do programa de computador, fornecendo todos os blocos de construção, que são reunidos pelo programador.
119)	***Interface de Usuário*** ***Acrónimo em inglés: UI - User Interface***	Uma interface de usuário permite que um usuário interaja com uma máquina. A interface do usuário fornece a entrada. Isso significa que o usuário pode alterar o funcionamento da máquina ou fornecer informações. Depois a máquina faz alguma coisa, isso é chamado de saída. A interface do usuário é usada de diversas maneiras: sistema operacional de computador, controle de operação de máquinas de elevação, ferramentas suspensas, etc.
120)	***Organização Internacional de Estandardização*** ***Acrónimo em inglés: ISO - International Organization of Standardization***	A International Organization of Standardization (ISO) foi fundada em 1947 para estandardizar os termos técnicos, especificidades, unidades… A sede fica em Genebra.
121)	***Internet***	A internet é uma rede de comunicação mundial de computadores. Consiste em muitas redes menores, ex.: redes privadas, públicas ou empresariais. As diferentes redes estão conetadas por meio de diferentes tecnologias de rede eletrónica, sem fio e óptica.
122)	***Java***	Uma linguagem de programação de uso geral que é baseada em classes, orientada para objetos, e projetada para ter o menor número possível de dependências de implementação. O código Java compilado pode ser executado em toda as plataformas que suportam Java sem a necessidade de recompilação.
123)	***Java/Javascript***	JavaScript é uma linguagem de programação de uso geral. É a linguagem de programação mais pública…
124)	***JPEG***	Abreviatura para Joint Photographic Experts Group. JPEG refere-se a um padrão de compactação criado por esse grupo e agora amplamente aceite para o armazenamento e a transmissão de imagens coloridas.

125)	***Kilobyte***	Abreviação com "K" ou "KB", um kilobyte é uma unidade de memória igual a 1.024 bytes.
126)	***Largura de banda***	Em redes de computador, a largura de banda é usada como um termo para a taxa de bits de transferência de dados. Refere-se à quantidade de dados que são transportados ou passados de um ponto para o outro em uma rede, num determinado período de tempo (geralmente um segundo).
127)	***Linguagem de origem***	A linguagem na qual um programa é escrito. É diferente do código de máquina (a forma em que as instruções do programa são executadas pelo computador). As linguagens de origem são classificadas como linguagens de alto ou baixo nível, de acordo com se cada notação na linguagem fonte representa muitas ou apenas uma instrução em código de máquina.
128)	***Linguagem de programação***	A linguagem de programação é um tipo de linguagem escrita que diz a um computador o que fazer. Eles são usados para escrever programas de computador. É um conjunto de instruções que o computador segue para fazer algo.
129)	***Localizador Uniforme de Recursos*** ***Acrónimo em inglés: URL - Uniform Resource Locator***	Uma referência a um recurso da Web que especifica sua localização numa rede de computadores e um mecanismo para recuperá-lo. Uma URL é um tipo específico de Uniform Resource Identifier (URI), embora muitas pessoas usem os dois termos de forma intercambiável. Os URLs ocorrem mais comumente para fazer referência a páginas da Web (http), mas também são usados para transferência de arquivos (ftp), e-mail (mailto), acesso a banco de dados (JDBC) e muitos outros aplicativos.
130)	***Lista***	Uma lista é um tipo de dados abstrato que representa um número contável de valores ordenados. As listas são exemplos básicos de contentores, pois contêm outros valores.
131)	***Lista negra (lista de bloqueio)***	Na informática, uma lista negra é uma forma de controlar o acesso. Alguém cuja os dados (ex.: endereço de e-mail, utilizador…) estejam nessa lista negra, não tem acesso. O oposto é a lista branca, que significa alguém que esteja nessa lista tem acesso.
132)	***Lógica matemática***	A lógica matemática é um campo da matemática que tenta formalizar a lógica. A lógica matemática mostra o raciocínio com símbolos. Tópicos importantes são o poder expressivo dos sistemas formais e o poder dedutivo dos sistemas formais de prova. A lógica matemática é importante para a ciência da computação teórica.
133)	***Loop***	Um loop significa a repetição da execução das mesmas instruções.

134)	***Matriz***	Em matemática, uma matriz é um retângulo de números organizados em linhas e colunas.
135)	***Megabyte***	Abreviado com "Mb", um megabyte é uma unidade de memória igual a 1,024 kilobytes.
136)	***Mega dados ou big data***	É um termo utilizado para referir-se a um conjunto de dados muito grandes e complexos. Podem ser colhidos através da internet, redes sociais e governos. Podem ser usados nos cuidados de saúde, seguros, comunicação social e propaganda. A análise de maiores quantidades de dados torna as informações que se obtêm mais confiáveis.
137)	***Memória***	A memória do computador é um armazenamento temporário. Contém dados e instruções que a CPU precisa. Para que um programa seja executado, primeiro o programa precisa ser carregado do armazenamento para a memória. A memória é uma parte importante de cada computador.
138)	***Memória expandida/memória estendida***	Refere-se a uma memória adicional de um computador baseado em MS-DOS.
139)	***Memória RAM***	Acrônimo de memória de acesso aleatório em inglês (random-access memory). É um dispositivo de memória na forma de uma coleção de circuitos integrados (chips). Os chips de RAM podem ser lidos e gravados pelo computador, mas seu conteúdo é perdido quando a energia é desligada.
140)	***Memória virtual***	Uma técnica pela qual uma parte da memória de armazenamento de apoio do computador é usada como uma extensão de sua memória de acesso imediato.
141)	***Menú***	Uma lista de opções, exibida na tela, a partir da qual o usuário pode fazer uma escolha apontando a seta movida pelo rato. Os menus são usados em sistemas de interface gráfico do usuário.
142)	***Menú pop-up***	Um menu *pop-up* é um menu que aparece numa janela quando uma opção é selecionada com o rato.
143)	***Menu suspenso***	Uma lista de opções fornecidas como parte de uma interface gráfica do usuário. A presença de um menu suspenso geralmente é indicada por uma linha ao lado da palavra. Em seguida, o usuário aponta para uma palavra com o rato, um menu completo aparece e o usuário pode então selecionar a opção requerida.
144)	***Método***	Na programação orientada a objetos (OOP), um procedimento é associado a uma mensagem e a um objeto. Um objeto consiste em dados e comportamento. Os dados e o comportamento compreendem uma interface, que especifica como o

		objeto pode ser utilizado por qualquer um dos vários consumidores do objeto.
145)	***Métodos formais***	Os métodos formais são técnicas matemáticas para a especificidade, desenvolvimento e verificação do software e hardware. O uso destas técnicas matemáticas contribui para a confiabilidade e robustez do software e hardware.
146)	***Mineração de dados***	Mineração de dados consiste em encontrar novas informações numa grande quantidade de dados.
147)	***Modem***	Um modem é uma peça de hardware de computador. É usado para comunicação entre computadores distantes. O modem pode enviar e receber dados. Para enviar dados, ele transforma os dados digitais em dados analógicos (isso é chamado de modulação). Para receber dados, ele transforma os dados analógicos em dados digitais (isso é chamado de demodulação).
148)	***Multitasking ou multitarefa***	Multitarefa é um sistema no qual um processador parece executar vários programas diferentes (ou partes diferentes do mesmo programa) ao mesmo tempo.
149)	***Notebook***	Um notebook é um pequeno computador portátil. Eles começaram a ser produzidos no início da década de 1990 e têm esse nome por causa da dimensão.
150)	***Número binário***	Um número usado na matemática e eletrónica digital que consiste unicamente nos símbolos: 0 e 1.
151)	***Objeto***	Um objeto pode ser uma variável, uma estrutura de dados, uma função ou um método e, como tal, é um valor na memória referenciado por um identificador. No paradigma de programação orientada a objetos, baseado em classes, um objeto refere-se a uma instância particular de uma classe, onde o objeto pode ser uma combinação de variáveis, funções e estruturas de dados. Na gerência de um banco de dados relacional, um objeto pode ser uma tabela ou coluna, ou uma associação entre dados e uma entidade de banco de dados (como relacionar a idade de uma pessoa a uma pessoa específica).
152)	***Offline***	Não conectado, para que os dados não possam ser transferidos para outro dispositivo. O oposto é on-line.
153)	***Online***	Conectado, para que os dados possam ser transferidos para outro dispositivo. O oposto é off-line.
154)	***Open-Source Software - OSS***	Open source é um software para o qual o código-fonte está disponível para todos. Qualquer pessoa pode alterar o código-fonte para que funcione de maneira diferente. O software de código aberto é frequentemente desenvolvido publicamente e de forma colaborativa.

155)	***Ordenação por mistura***	Ordenação por mistura (ou merge sort) é um algoritmo de divisão e conquista para ordenar uma lista de itens. Merge sort é um algoritmo de ordenação estável, enquanto o quick sort não é. Tem uma complexidade de pior caso de O(n*log(n)). A classificação de merge sort também é altamente paralelizável. Ele pode ser usado para resolver o problema de contagem de inversão.
156)	***Parâmetro***	Na programação de computadores, um tipo especial de variável, usado numa sub-rotina para se referir a um dos dados fornecidos como entrada para a sub-rotina.[b] Esses dados são os valores dos argumentos (geralmente chamados de argumentos reais ou parâmetros) com os quais a sub-rotina será chamada/invocada. Uma lista ordenada de parâmetros geralmente é incluída na definição de uma sub-rotina, de modo que, cada vez que a sub-rotina é chamada, seus argumentos para essa chamada são avaliados e os valores resultantes podem ser atribuídos aos parâmetros correspondentes.
157)	***Paridade***	A paridade de um número é o estado de ser par ou ímpar. Uma representação binária tem paridade par se contiver um número par de 1's e paridade ímpar se contiver um número ímpar de 1's.
158)	***Partilha de tempo***	Uma maneira de permitir que vários usuários acessem o mesmo computador ao mesmo tempo. O computador alterna rapidamente entre terminais de usuário e programas, permitindo que cada usuário trabalhe como se tivesse usado apenas o sistema.
159)	***PIN (Número de Identificação Pessoal)***	Um número de identificação pessoal é um número único usado como senha para estabelecer a identidade de um cliente, por exemplo, em serviços bancários.
160)	***Placa gráfica***	A placa gráfica é uma placa de circuito especial que controla o que é mostrado no monitor do computador e calcula gráficos e imagens 3D.
161)	***Plataforma***	Uma plataforma é um sistema operacional. Funciona em conjunto com o hardware em que é executado.
162)	***Plotter***	É um dispositivo especializado na impressão de desenhos gráficos vetoriais.
163)	***Portátil***	Um portátil é um computador portátil, pequeno o suficiente para ser usado no colo do utilizador.
164)	***Programação de computadores***	(Ver **codificação**) A programação de computadores é o processo de dizer ao computador para fazer certas coisas, dando-lhe instruções. Estas instruções chamam-se programas. A pessoa que escreve as instruções é um programador de computadores. As instruções vêm em diferentes línguas; chamam-se linguagens de programação. Existem várias linguagens

		de programação. Por vezes, os programadores utilizam softwares especiais, como ambientes de desenvolvimento integrado (ADI), que possuem muitas partes especiais, incluindo um editor de texto para ajudá-los a digitar e a editar programas.
165)	***Processamento de Imagens de Documentos (PID)***	É um processo que digitaliza documentos para um armazenamento.
166)	***Processamento gráfico***	O processamento gráfico significa criar imagens, animações e gráficos e exibi-los na tela do computador.
167)	***Processamento paralelo***	Refere-se à tecnologia de computador emergente que permite mais de uma computação ao mesmo tempo.
168)	***Programa de tradução***	Um programa que traduziu outro programa escrito numa linguagem de alto nível ou linguagem conjunta em instruções de código de máquina que um computador pode obedecer.
169)	***Programa de utilidade***	Um programa de sistema projetado para executar uma tarefa específica relacionada à operação do computador quando solicitado pelo usuário do computador.
170)	***Programação funcional***	Programação funcional é um estilo de construção da estrutura e elementos de programas do computador.
171)	***Programação lógica***	A programação lógica usa a lógica matemática para escrever programas informáticos. Uma linguagem de programação lógica consiste num conjunto de regras e fatos. As linguagens de programação lógica mais importantes são Prolog, ASP e Datalog.
172)	***Propriedade Intelectual Acrónimo em inglés: IP - Intellectual Property***	A propriedade intelectual é a propriedade de uma ideia pela pessoa que a inventou. Isto dá ao inventor direitos exclusivos sobre essa ideia. Isto significa que ninguém pode copiar ou reutilizar esta ideia. Exemplos de propriedade intelectual são direitos de autor, patentes, marcas registadas, segredos comerciais.
173)	***Protocolo***	Um conjunto acordado de padrões para a transferência de dados entre diferentes dispositivos. Eles cobrem a velocidade de transmissão, o formato dos dados e o sinal necessário para sincronizar a transferência.
174)	***QWERTY***	Arranjo padrão de teclas numa máquina de escrever ou teclado de computador do Reino Unido ou dos EUA. Q, W, E, R, T e Y são as primeiras seis teclas na linha alfabética superior esquerda.
175)	***Rede de computadores***	Uma rede de computadores é um grupo de pontos (dispositivos como um computador, uma impressora, etc.) que estão ligados entre si. Eles partilham recursos e trocam dados. A rede pode ser conetada via cabo ou tecnologia sem fio.

176)	***Referência***	É um teste para ver o quão bom um computador (UCP ou outra peça do equipamento) consegue fazer uma tarefa.
177)	***Router***	Um router é um computador que move dados entre redes de computadores. Os routers garantem que o tráfego entre os computadores vá para onde precisa ir. Os dados geralmente são encaminhados de um router para outro até chegar ao destino.
178)	***Scanner***	Um dispositivo que pode produzir uma imagem digital de um documento para entrada e armazenamento num computador.
179)	***Segurança do computador***	A segurança do computador destina-se a proteger os computadores contra o roubo ou danos no seu hardware, software ou dados eletrónicos, bem como contra distúrbios.
180)	***Sequência***	Uma ação ou evento que leva à próxima ação ordenada numa ordem predeterminada. A sequência pode conter qualquer número de ações, mas nenhuma ação pode ser ignorada na sequência.
181)	***Servidor***	Um computador usado como armazenamento de software e dados para ser usado por outros computadores numa rede.
182)	***Simultaneidade***	Na computação simultânea, são feitos vários cálculos em intervalos de tempo sobrepostos. Isto aproveita o conceito de vários tópicos ou os processos podem progredir em uma tarefa de forma assíncrona. Esta abordagem geral para escrever e executar programas é chamada de simultaneidade. A simultaneidade é diferente da computação paralela, pois a computação paralela usa múltiplos processadores, cada um dos quais é atribuído a um único tópico síncrono.
183)	***Sistema de Nome de Domínios (SND)***	O Sistema de Nome de Domínios é um sistema usado para converter o nome do anfitrião de um computador para um endereço IP da internet. Ele converte o nome do site que as pessoas conhecem num número que a Internet realmente utiliza.
184)	***Sistema Operativo Acrónimo em inglês: OS - Operating System***	Um sistema operacional é um grupo de programas de computador que permite que as pessoas interajam com um computador. Ele gerencia os recursos de hardware e software do computador.
185)	***Software***	Software de computador ou simplesmente software é um conjunto de instruções que diz a um computador o que fazer. O software inclui aplicativos, por exemplo, um jogo, um processador de texto e o sistema operacional. O hardware e o software do computador requerem um ao outro.
186)	***Software de dominio público***	Qualquer programa de computador que não esteja protegido por direitos de autor e, portanto, possa ser usado livremente e sem custos.
187)	***Spam***	Publicidade na internet transmitindo para todos os grupos de notícias, independentemente da relevância.

188)	***Spooling***	Spooling é o processo no qual as informações a serem impressas são armazenadas temporariamente num arquivo, sendo a impressão realizada posteriormente. Ele é usado para evitar que uma impressora relativamente lenta atrapalhe o sistema em momentos críticos e para permitir que vários computadores ou programas compartilhem uma impressora.
189)	***Stack***	Um método de armazenamento de dados no qual o ítem mais recente armazenado será o primeiro a ser recuperado. A técnica é comumente chamada de "último a entrar, primeiro a sair".
190)	***Tabela hash***	A tabela hash é um tipo de ferramenta para armazenar informações. Na ciência da computação, estas ferramentas são para rastrear informações, ou dados, são chamadas de estruturas de dados. A tabela hash é uma estrutura de dados que usa uma função hash para rastrear onde os dados são colocados.
191)	***Teclado***	Um dispositivo de entrada similar a um teclado de uma máquina de escrever, usado para inserir instruções e dados. Existe muita variedade na sua composição dependendo da marca, do tamanho, da função…
192)	***Teletrabalho***	Teletrabalho é a possibilidade de trabalhar em casa e não num escritório. Mesmo que o termo tenha se tornado muito difundido a partir de 2020 durante a situação de pandemia do Covid-19, ele foi introduzido pela primeira vez na década de 1980.
193)	***Tempo de resposta***	O tempo de resposta é o atraso entre inserir um comando e ver os seus efeitos.
194)	***Teoria da codificação***	Teoria da codificação é o estudo das propriedades dos códigos e o quão bons eles são para serem usados no mundo real. Códigos são usados para a compactação de dados (onde os dados são reduzidos), criptografia (onde os dados são transformados para um formato que nem toda a gente consegue ler) e corretor de erro. Os códigos são estudados por diferentes disciplinas científicas para projetarem métodos de transmissão de dados que sejam eficientes e confiáveis.
195)	***Teoría do jogo***	A teoria do jogo é o estudo de como e porque as pessoas tomam decisões. É usada nas ciências sociais, lógica e ciência da computação.
196)	***Texto ou palavra nulo***	Um texto ou palavra, geralmente escrita por "-", que não contém nada ou um caractere nulo. Um texto ou palavra nulo é usada em algumas linguagens de programação para denotar o último de uma série de valores.
197)	***TI – Tecnologia de Informação***	TI (tecnologia de informação) inclui toda a tecnologia usada para criar, armazenar, trocar e usar de diferentes formas a informação, como dados, imagens,

		apresentações. Refere-se a hardware, sistemas operacionais, design de rede e suporte.
198)	*Tipo de dados*	O tipo de dados é um atributo de dados que informa ao compilador ou interpretador como o programador pretende utilizar os dados. O tipo de dados comuns são reais, inteiros e Boolean. O tipo de dados limita os valores que uma variável ou função podem ter. O tipo de dados define as operações que podem ser feitas com dados.
199)	*Tipo de dados Boolean*	Os tipos de dados Boolean podem ser o valor do "verdadeiro" ou "falso". Na programação podem ser usados para ramificações, rotações e declarações condicionais.
200)	*Troca*	Trocar significa mover dados para dentro e para fora da memória.
201)	*Upload*	Upload significa enviar informações de um computador para outro computador ou servidor. O oposto do upload é o download, que é obter informações de outro computador.
202)	*User-friendly* *amigo do utilizador (fácil de usar)*	Termo usado para descrever a facilidade de uso de um sistema de computador/plataforma/site, principalmente para pessoas que têm pouco conhecimento de informática.
203)	*Usuário*	Uma pessoa que usa um computador. Para se identificar, um usuário tem uma conta e um nome de usuário e, na maioria dos casos, uma senha.
204)	*Utilizador final*	Alguém que usa o programa para executar uma tarefa em vez de alguém que escreve programas (um programador).
205)	*Valores separados por vírgulas* *Acrónimo em inglés: CSV - Comma-Separated Values*	Os valores separados por vírgulas (CSV) é um ficheiro que armazena informações que normalmente se encontram numa folha de cálculo num ficheiro de texto simples. Os valores são separados por uma vírgula. Cada linha do ficheiro é um registo de dados. Cada registo consiste num ou mais ficheiros que são separados por vírgulas.
206)	*Validação*	A validação é o processo de verificação dos dados de entrada para garantir que sejam completos, precisos e razoáveis. Embora seja impossível garantir que apenas dados válidos sejam inseridos num computador, uma combinação adequada de verificações de validação deve garantir que a maioria dos erros seja detectada. As verificações de validação comuns incluem: verificação de tipo de caractere, verificação de comprimento de campo, verificação de total de controle, verificação de total de hash, verificação de paridade, verificação de dígito e verificação de intervalo.

207)	***Variável***	Variáveis são nomes significativos que se dá aos valores. O conteúdo das variáveis pode mudar durante a execução de um programa.
208)	***Variável global***	Na programação de computadores, uma variável com alcance global, significa que é visível (portanto acessível) em todo o programa a menos que seja sombreada. O conjunto de todas as variáveis globais é conhecido como ambiente global ou estado global. Em linguagens compiladas, as variáveis globais são geralmente variáveis estáticas, cuja extensão (tempo de vida) é todo o tempo de execução do programa, embora em linguagens interpretadas (incluindo interpretadores da linha de comando), as variáveis globais são geralmente alocadas dinamicamente quando declaradas, pois não são conhecidas antes do tempo.
209)	***Verificação formal***	Verificação formal é um processo para provar que uma peça do software ou hardware funciona de acordo com a sua especificidade.
210)	***Versão beta***	Uma versão beta é uma versão de pré-lançamento do software ou de um programa de aplicação, normalmente distribuído para um número limitado de utilizadores experientes. A distribuição da versão beta permite aos utilizadores testarem e darem feedback ao criador, para que quaisquer alterações necessárias sejam feitas antes do lançamento.
211)	***Vestígio***	Um método para verificar se um programa de computador está a funcionar corretamente, fazendo com que o valor variável de todas as variáveis envolvidas seja exibido enquanto o programa está em execução.
212)	***Vírus***	Um software que se pode replicar e transferir de um computador para outro, sem que o usuário se aperceba. Alguns vírus são inofensivos, mas outros podem danificar ou destruir dados.
213)	***Web crawler (também spider, spiderbot ou simplesmente crawler)***	Um web crawler é um programa de computador que busca automaticamente o conteúdo de uma página da web. O programa então analisa o conteúdo. O mecanismo de pesquisa geralmente usa rastreadores da web.
214)	***Wi-Fi***	Wi-Fi é uma forma de conexão a uma rede de computadores usando ondas de rádio. É frequentemente usado para conexões de internet.
215)	***XHTML - Acrónimo de eXtensible HyperText Markup Language***	XHTML é uma marcação usada para criar sites e páginas da web. É baseado em XML e HTML. É mais estrito do que o HTML comum, por isso permitirá que o navegador da Web exiba a mesma página correta entre eles.

2. ROBÓTICA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

a. Robótica

1)	***Articulação***	Uma parte de um robot manipulador que permite alguma forma de rotação (os humanos também têm articulações no pulso, cotovelo, ombro, por exemplo).
2)	***Baxter robot***	Um robot industrial moderno projetado especificamente para interagir de forma segura com humanos.
3)	***Braço robótico***	Um componente robótico (robot) que se assemelha e pode replicar as ações de uma mão humana (por exemplo, agarrar, girar, estender). Geralmente é usado em aplicações industriais como soldagem, pulverização e montagem de peças de outro componente.
4)	***Caneta de luz***	Dispositivo eletrónico (também chamado de caneta óptica) que possibilita a interação com um computador operando na tela do monitor.
5)	***Cibernética***	A ciência do controle e da comunicação (no animal e na máquina) – a ciência dos sistemas de feedback – incorporando controle, aprendizado e interação.
6)	***Ciborgue***	Um organismo cibernético que compreende uma mistura de componentes eletrónicos orgânicos e mecânicos.
7)	***Codificador***	Na robótica, este é um dispositivo usado para gerar pulsos à medida que uma roda gira, que pode ser usado para medir a velocidade.
8)	***Código de barras***	Padrão de barras e espaços que podem ser lidos por um computador. Os códigos de barras são amplamente utilizados em vendas de retalho, distribuição industrial e bibliotecas públicas. O código é lido por um dispositivo de leitura: o computador determina o código a partir das larguras das barras e dos espaços.
9)	***Coordenadas***	Um conjunto de números usados para representar uma posição – muitas vezes existem duas ou três posições dimensionais.
10)	***Drones***	Um objeto drone é uma aeronave não tripulada que pode ser controlada remotamente. Embora nem sempre seja o caso, hoje em dia o termo drone é usado para descrever pequenos helicópteros controlados remotamente por humanos que geralmente possuem câmaras e outros periféricos conectados. Eles são frequentemente usados para capturar fotos aéreas, vigilância ou explorar lugares de difícil acesso. Alguns drones foram usados para competições de corrida e tentativas foram feitas para usar drones para entrega de encomendas.
11)	***Hertz***	Abreviado para “Hz”, é uma unidade de frequência (o número de repetições de uma ocorrência regular num segundo). O nome vem do físico alemão Heinrich Hertz.

12)	***Impressora a laser***	Uma impressora a laser é uma impressora de computador na qual a imagem a ser impressa é formada pela ação de um laser num tambor sensível à luz, depois transferida para o papel por meio de uma carga eletrónica.
13)	***Interação humano-computador Acrónimo em inglés: HCI - human-computer interaction***	Abreviatura de interação humano-computador. É a troca de informações entre uma pessoa e um computador, por meio de uma interface de usuário, estudada como um ramo da ergonomia.
14)	***Interface cerebro-computador***	Uma conexão direta entre um cérebro e um computador, permitindo que o cérebro comande o computador ou o computador monitore o cérebro.
15)	***Joystick***	O joystick é um dispositivo de entrada que sinaliza para um computador a direção e a extensão do deslocamento de uma alavanca manual. Os primeiros modelos eram semelhantes ao joystick usado para controlar o voo de uma aeronave.
16)	***Leis da robótica***	As leis definidas por Isaac Asimov em suas histórias de robots – para definir seu comportamento.
17)	***Lógica difusa***	Uma forma de lógica que lida com valores aproximados, em oposição a sinais lógicos que são apenas verdadeiros ou falsos.
18)	***Mecatrónica***	Uma combinação de engenharia mecânica, elétrica, controle, computação e comunicação.
19)	***Motor***	Um componente mecânico geralmente alimentado por eletricidade. Ele pode girar em velocidade muito alta para produzir tração e gerar força (por exemplo, um motor dentro de um robot que pode ser usado para gerar tração e fazer o robô mover as mãos).
20)	***Motor de passos***	O motor de passos é um motor elétrico que pode ser controlado com precisão por sinais de computador. O motor gira num ângulo preciso cada vez que recebe um pulso de sinal do computador.
21)	***Placa de acelerador***	Uma placa aceleradora é uma placa de expansão que fornece uma interface projetada para aumentar o poder de processamento. É um dispositivo que acelera a transmissão ou processamento além das capacidades da CPU.
22)	***Processador***	É outro nome para a unidade central de processamento (CPU) ou microprocessador de um computador.
23)	***Prompt***	O prompt é um símbolo exibido numa tela, indicando que o computador está pronto para entrada. O símbolo usado varia de sistema para sistema e de aplicação para aplicação.
24)	***Quadricóptero***	Um tipo de helicóptero que usa quatro rotores individuais para voar, em vez de usar apenas um. É um design mais comumente encontrado em drones.
25)	***Raspberry Pi***	O Raspberry Pi é uma série de computadores de placa única. São de baixo custo, alto desempenho e do tamanho de um cartão de crédito. O Raspberry Pi foi desenvolvido no Reino Unido pela Raspberry Pi Foundation. O objetivo da Raspberry Pi Foundation é "avançar a educação de adultos e crianças, particularmente na área de computadores, ciência da

		computação e assuntos relacionados. Muitas pessoas usaram Raspberry Pis para fazer coisas como câmaras, consolas de jogos, robots, servidores web e centros de média.
26)	***Robot***	Um robot é uma máquina que pode se mover e realizar determinadas tarefas. Os robots são controlados por um programa de computador ou circuitos eletrónicos. Eles podem ser controlados diretamente por humanos. Eles podem ser projetados para se parecerem com humanos, caso o seu comportamento pode sugerir inteligência ou pensamento, mas eles não têm sentimentos. A maioria dos robots faz um trabalho específico e nem sempre se parecem com humanos. Eles podem vir em muitas formas. Na ficção, no entanto, os robots geralmente se parecem com pessoas e parecem ter vida própria.
27)	***Robot de articulação***	Um tipo de robot que possui juntas rotativas que geralmente se apoiam na execução de tarefas específicas. Cada articulação pode ser programada para girar ou executar um tipo específico de movimento.
28)	***Robots de realidade aumentada***	Um tipo de robot que pode ser usado por uma pessoa para aprimorar ou substituir suas capacidades físicas. Ele pode ser usado para fornecer "pernas" para pessoas com mobilidade limitada ou um impulso para pessoas que precisam levantar equipamentos pesados como parte de seu trabalho (por exemplo, levantar sacos pesados de betão numa obra).
29)	***Robots educacionais***	Robots projetados especificamente para serem usados em educação, geralmente para ensinar os fundamentos de programação ou outras ciências. Embora isso nem sempre seja o caso, a maioria dos robôs educacionais modernos são projetados para serem atraentes para os seres humanos e podem ser programados usando blocos de código simples para facilitar o aprendizado/uso.
30)	***Robots humanóides***	Às vezes são chamados de androides, os robots humanóides têm o mesmo corpo e são construídos como o corpo humano (tronco, pernas, pés, braços, cabeça, etc.). Embora o seu design possa não ser ideal para uso na indústria de manufatura, eles podem ser usados para pesquisas e outros experimentos científicos.
31)	***Robot industrial***	Um tipo de robot que é usado na indústria de manufatura. Ele pode ser programado para executar automaticamente e com precisão certos tipos de movimento para executar uma tarefa.
32)	***Rotação de guinada***	A rotação de um objeto voador em torno de seu eixo vertical
33)	***Smart card***	Um smart card é um cartão de plástico com um microprocessador e memória incorporados. Ele pode armazenar, por exemplo, dados pessoais, dados de identificação e contas bancárias, para permitir que seja usado como cartão de crédito ou débito. Outros usos possíveis são a "chave" da porta do hotel ou passaportes.

34)	***Sensor***	Um sensor é um dispositivo que mede uma quantidade física e a converte num 'sinal' que pode ser lido por um observador ou por um instrumento. Por exemplo, um termómetro de mercúrio converte a temperatura medida na expansão e contração de um líquido que pode ser lido num tubo de vidro calibrado. Câmaras de vídeo e câmaras digitais possuem um sensor de imagem. Existem muitos tipos diferentes de sensores. Alguns são usados em objetos do dia-a-dia, e alguns são separados.
35)	***Sensor de cor***	Um sensor capaz de detectar mudanças ou até mesmo o tipo de cor que tem à sua frente.
36)	***Sensor de distância***	Um sensor capaz de detectar mudanças na distância entre objetos (geralmente entre ele mesmo e outro objeto).
37)	***Sensor de luz***	Um sensor que é capaz de detectar mudanças na luz de um espectro de luz específico. No entanto, o tipo mais comum é aquele que consegue “ver” a mesma luz que o olho humano.
38)	***Sensor de movimento***	Um sensor especializado que é capaz de detectar movimento numa área sem precisar de nenhuma luz "para ver" (por exemplo, alarmes em lojas e bancos).
39)	***Sensor de pressão***	Um sensor que pode ser conectado a um robot para dar a ele a capacidade de medir a quantidade de pressão de um gás ou líquido dentro de um recipiente.
40)	***Sensor de som***	Um sensor capaz de detectar mudanças no som, geralmente de frequência de onda sonora específica.
41)	***Sensor de toque***	Um sensor especializado capaz de detectar sinais de toque. Alguns sensores de toque respondem à pressão aplicada na sua superfície, enquanto outros respondem apenas ao toque humano.
42)	***Tartaruga***	Uma tartaruga é um pequeno robot de rodas controlado por computador. Os movimentos da tartaruga são determinados por programas escritos por um usuário de computador, normalmente usando a linguagem de programação de alto nível.
43)	***Terminal***	Um dispositivo que consiste num teclado e tela de exibição para permitir que o operador se comunique com o computador. O terminal pode ser fisicamente conectado ao computador ou conectado sem fio.
44)	***Teste de produção***	Um método de implementação de um novo sistema de computador: o sistema antigo é gradualmente transferido para o novo sistema ao longo de um período de tempo.
45)	***Transdutor***	Um dispositivo que converte energia de uma forma para outra, por exemplo, velocidade do motor num sinal elétrico.
46)	***Vida artificial***	A simulação do comportamento e outras características típicas da vida por computadores, robots ou processos bioquímicos
47)	***Visor de cristal líquido Acrónimo em inglês: LCD - Liquid-Cristal Display.***	Esse tipo de exibição é baseado nas propriedades ópticas de substâncias específicas chamadas cristais líquidos. Este líquido é aprisionado entre duas superfícies de vidro providas de numerosos contatos elétricos com os quais um campo elétrico

		pode ser aplicado ao líquido contido. Cada contato elétrico controla uma pequena porção do painel identificável como um pixel. Foi usado pela primeira vez em 1965.

b. Inteligência Artificial (IA)

1)	***Inteligência Artificial (IA)***	A inteligência de máquinas como robots ou mesmo de softwares simples para realizar tarefas que os humanos fazem.
2)	***Inteligência de negócios***	O processo de análise de dados para identificar informações úteis que podem ser usadas no setor empresarial para ajudar a tomar decisões baseadas em matemática.
3)	***Dados categóricos***	Dados que não podem ser representados com números (por exemplo, cor do cabelo, nome, sexo, etc.)
4)	***Chat bot ou robô de conversação***	Um robot digital de IA que pode simular conversas humanas de uma maneira que parece quase natural. É frequentemente usado em linhas de suporte.
5)	***Classificação***	O processo de categorizar dados com base nas suas características.
6)	***Visão computacional***	Uma área da ciência da computação e IA onde os computadores são treinados para imitar o sistema visual humano para realizar tarefas (por exemplo, carros autónomos detetando humanos, animais).
7)	***Consola***	Uma consola é uma combinação de teclado e ecrã (também chamado de terminal).
8)	***Emoticon***	Junção dos termos em inglês emotion (emoção) e icon (ícone). Um emoticon é um símbolo composto por sinais de pontuação projetados para expressar alguma forma de emoção na forma de um rosto humano. Normalmente, os emoticons são usados em mensagens de texto para converter informações não verbais usadas ao falar.
9)	***Avaliação***	A definição da metodologia que determina a qualidade de um modelo de IA.
10)	***Reconhecimento facial***	O processo de identificação de uma pessoa com base nas suas características faciais usando reconhecimento de imagem.
11)	***Função de aptidão***	Uma função usada em algoritmos genéticos para avaliar quão boa ou óptima é uma solução para um problema. É usado como um meio de guiar o algoritmo para uma boa solução.
12)	***Fluxograma***	O fluxograma é um diagrama, muitas vezes usado para mostrar os possíveis caminhos que os dados podem seguir num sistema ou programa.

13)	***Algoritmos genéticos***	Também conhecidos como algoritmos evolutivos ou biológicos. São uma forma de IA inspirada na evolução biológica dos organismos. São projetados de forma a permitir que encontrem uma solução subótima para um problema (não a melhor solução, mas uma que seja boa o suficiente) num período de tempo relativamente curto em comparação com outros métodos. Estes algoritmos criam um conjunto aleatório de soluções, comparando a eficácia entre os mesmos. Boas soluções são mantidas, as más são descartadas e novas soluções aleatórias são introduzidas no sistema para substituir as descartadas. Este processo é repetido várias vezes até que uma solução boa o suficiente seja encontrada.
14)	***Reconhecimento de imagem***	O processo de analisar recursos visuais, como imagens e vídeos, e identificar suas características.
15)	***Ganho de informação***	Um método usado para determinar a importância de informação num conjunto de dados.
16)	***Sistema Baseado em Conhecimento (SBCs)***	Abreviado com "KBS" (inglês) ou “SBC” em português, é um programa de computador que usa uma codificação do conhecimento humano para ajudar a resolver problemas. Um exemplo disso são os programas de jogo de xadrez.
17)	***Labels ou “Etiquetas”***	Um resultado de um modelo de IA ou as etiquetas que um conjunto de dados classificados tem para cada uma das suas amostras.
18)	***Regra de aprendizagem***	Um processo baseado em matemática que permite que as redes neurais artificiais se melhorem e produzam melhores resultados.
19)	***Modelo linear***	Um modelo que classifica as suas amostras usando um limite de decisão linear para classificar as suas amostras.
20)	***Função de perda***	Uma forma de avaliar quão distantes estavam as previsões feitas por um modelo de IA em relação a um problema. É usado com funções de otimização para reduzir o erro das previsões.
21)	***Aprendizagem automática***	Um subconjunto de IA baseado em matemática que é usado em ciência da computação para que sistemas e algoritmos possam melhorar automaticamente com base em dados.
22)	***Redes neurais***	Uma combinação de neurónios ou nós artificiais ligados entre si para formar uma rede.
23)	***Modelo não linear***	Um modelo que classifica as suas amostras usando um limite de decisão não linear.
24)	***Dados numéricos***	Dados numéricos são dados que podem ser representados com números.
25)	***Previsões***	O resultado de um modelo de IA baseado em matemática.
26)	***Modelos probabilísticos***	Modelos de aprendizagem automática que utilizam o poder da probabilidade para fazer previsões e classificações de dados.
27)	***Regressão***	Um método estatístico usado para estimar a relação entre uma variável dependente e uma ou mais variáveis independentes.

28)	***Aprendizagem supervisionada***	Um tipo de modelo de IA usado num conjunto de dados com etiquetas que contém exemplos de treino como ponto de referência.
29)	***Etapa de treino***	Também conhecida como a fase de treino, é o processo em que um modelo de IA começa a processar dados para aprender com eles e melhorar as suas previsões alterando os seus pesos sinápticos.
30)	***Máquina de Turing***	Um modelo matemático desenvolvido por Alan Turing que usa fitas e um conjunto de regras que podem determinar se a lógica de um algoritmo de computador pode ser construída.
31)	***Teste de Turing***	Um teste proposto por Alan Turing para determinar se um computador é ou não capaz de pensar/comportar-se de uma forma indistinguível de um ser humano.
32)	***Aprendizagem não supervisionada***	Um tipo de modelo de IA usado num conjunto de dados sem etiquetas.
33)	***Visualização***	Um método para dar forma aos dados geralmente num gráfico, que pode ajudar a entender melhor os resultados de um modelo.

3. REDE NA NUVEM

1)	***Modelo de preços baseado em publicidade***	Um modelo de preços pelo qual os serviços são oferecidos aos clientes a baixo ou a nenhum custo, sendo que o prestador do serviço é remunerado por anunciantes cujos anúncios são consumidos pelo consumidor em conjunto com o serviço.
2)	***Computação escalável na nuvem da Amazon***	É uma parte central da AWS (Amazon Web Services – Serviços web da Amazon). O EC2 fornece capacidade de computação na nuvem, que os desenvolvedores podem usar para implantar aplicativos escaláveis.
3)	***Serviço de armazenamento simples da Amazon (S3)***	Parte da AWS (Amazon Web Services – Serviços web da Amazon), o S3 permite o armazenamento e recuperação de dados. Também pode ser usado para hospedar sites estáticos.
4)	***Apache Hadoop***	Uma estrutura de software de código aberto para armazenamento distribuído e processamento de grandes conjuntos de dados.
5)	***AWS – Serviços Web da Amazon***	A unidade organizacional da Amazon que fornece uma variedade de serviços em nuvem. A AWS opera em 11 locais físicos nas Américas do Norte e do Sul, Europa, Ásia e Austrália.
6)	***Rede de fornecimento de conteúdo Acrónimo em inglês: CDN***	Um sistema de fornecimento composto por servidores em locais físicos discretos, configurados de forma a que os clientes possam aceder ao servidor mais próximo a eles na rede, melhorando assim a velocidade.

7)	***Nuvem***	Uma nuvem refere-se a informações armazenadas não no próprio computador, mas num dispositivo de armazenamento em massa distante acessível pela Internet.
8)	***Computação em nuvem***	A computação em nuvem é quando os serviços de computação são fornecidos por uma empresa fora de onde estão a ser usados. O usuário pode simplesmente usar armazenamento, poder de computação ou ambientes de desenvolvimento, sem ter que se preocupar com como trabalham nos bastidores.
9)	***Portabilidade na nuvem***	A capacidade de mover aplicativos e dados de um provedor de nuvem para outro. Consulte também Bloqueio do fornecedor.
10)	***Provedor de nuvem***	Uma empresa que fornece plataforma, infraestrutura, aplicativo ou serviços de armazenamento baseados em nuvem para outras organizações e/ou indivíduos, geralmente mediante o pagamento de uma taxa.
11)	***Cloudsourcing***	Substitui as operações tradicionais de TI por serviços de nuvem terceirizados de baixo custo.
12)	***Armazenamento na nuvem***	Um serviço que permite que os clientes salvem dados transferindo-os pela Internet ou outra rede para um sistema de armazenamento externo mantido por terceiros.
13)	***Cloudware***	Software que permite criar, implantar, executar ou gerir aplicativos na nuvem.
14)	***Cluster***	Um cluster é feito de muitos computadores individuais que trabalham em conjunto para resolver um problema. Os clusters podem ter diferentes formas: podem ser computadores inteiros trabalhando juntos ou apenas CPUs. Esses CPUs podem comunicar numa rede rápida, mas partilham os mesmos discos rígidos, por exemplo. Dependendo do problema, resolvê-lo com um cluster de componentes mais baratos pode ser menos dispendioso do que investir num hardware melhor que têm um custo superior.
15)	***Nuvem de consumidor***	Ofertas de computação em nuvem direcionadas a indivíduos para uso pessoal, como Dropbox ou iCloud.
16)	***Serviços de interoperabilidade de gestão de conteúdo***	Um padrão aberto para controlar sistemas e repositórios de gestão de conteúdo e documentos usando protocolos da web.
17)	***Autoatendimento do consumidor***	Um recurso que permite aos próprios clientes provisionar, gerenciar e encerrar serviços, sem envolver o provedor de serviços, por meio de uma interface web ou chamadas programáticas para APIs (aplicações) de serviço.

18)	***Tecnologia disruptiva***	Um termo de negócios que descreve inovações que melhoram produtos ou serviços de maneiras inesperadas. Essas inovações mudam os métodos usados para realizar uma tarefa e remodelam o mercado para essa tarefa. A computação em nuvem é considerada uma tecnologia disruptiva por causa de sua elasticidade, modelos de preços flexíveis e custo de manutenção em comparação com o provisionamento de serviços de TI tradicional.
19)	***Docker***	Software de código aberto que automatiza a implantação de aplicativos dentro de zonas de software virtuais.
20)	***Computação elástica***	A capacidade de provisionar e desprovisionar dinamicamente recursos de computação e armazenamento para atender às demandas de pico de uso, sem a necessidade de se preocupar com planeamento de capacidade e engenharia em torno de padrões de uso irregulares.
21)	***Google app engine***	Um serviço que permite que os desenvolvedores criem e executem aplicativos da Web na infra-estrutura do Google e que partilhem as suas aplicações por meio de um plano de pagamento conforme o uso, baseado em consumo, sem custos de configuração ou taxas recorrentes.
22)	***Google apps***	O produto Software como Serviço (SaaS) do Google inclui um pacote de produtividade de escritório, e-mail, calendário, armazenamento e compartilhamento de arquivos. O Google Apps for Business (para o negócio) inclui uma interface de administração empresarial e ferramentas de arquivo, além de suporte para conformidade com a descoberta de documentos de guardas legais. O Google Apps for Education (para a educação) inclui ferramentas adicionais de colaboração e relatórios para ambientes de sala de aula.
23)	***Hardware como um serviço***	Veja também IaaS.
24)	***Aplicação hospedada***	Um programa de software de aplicações baseado na Internet ou na Web que é executado num servidor remoto e que pode ser acedido através de um PC conectado à Internet. Consulte também SaaS.
25)	***Nuvem híbrida***	A combinação de um fornecedor de nuvem pública (como AWS) com uma plataforma de nuvem privada. As infraestruturas da nuvem pública e privada operam independentemente umas das outras e integram-se usando software e processos que permitem a portabilidade de dados e aplicativos.
26)	***Infra-estrutura como um serviço Acrónimo em inglês: IaaS - Infrastructure as a Service***	Serviços de infra-estrutura em nuvem nos quais um ambiente virtual é entregue como um serviço pelo fornecedor da nuvem. Essa infraestrutura pode incluir servidores, equipamentos de rede e software, incluindo um ambiente de desktop completo, como Windows ou Linux.
27)	***Nuvem interna***	Um modelo de nuvem privada fornecida e suportada por um departamento de TI para uso interno.

28)	***Microsoft Azure***	A plataforma em nuvem da Microsoft que fornece uma infinidade de ofertas de Plataforma como um Serviço (PaaS) e IaaS, incluindo padrões específicos da Microsoft e de terceiros, para desenvolvedores implantarem aplicativos e serviços em nuvem.
29)	***Microsoft Office 365***	Microsoft Office (ou Microsoft Office System) é uma coleção de programas de computador feitos pela Microsoft, relacionados com o escritório. Cada programa tem um propósito único e oferece um serviço específico aos seus utilizadores. Os programas são criados para todos os utilizadores. Existem diferentes versões do software para utilizadores domésticos e corporativos. Algumas versões podem oferecer mais programas e o preço é variável, mas nenhuma versão é gratuita.
30)	***Middleware***	É o software que fica entre aplicações e sistemas operacionais, consistindo num conjunto de serviços que permitem a interoperabilidade em suporte a arquiteturas distribuídas, passando dados entre aplicações. Assim, por exemplo, os dados num banco de dados podem ser acedidos por meio de outro banco de dados.
31)	***Multilocação***	É a característica de um hardware que permite que recursos (e custos) sejam partilhados entre muitos utilizadores.
32)	***Serviço sob demanda***	Um modelo no qual um cliente pode adquirir serviços em nuvem conforme necessário; por exemplo, se os clientes precisarem utilizar servidores adicionais durante um projeto, eles poderão fazê-lo e retornar ao nível anterior após a conclusão do projeto.
33)	***OpenStack***	Uma plataforma de software de computação em nuvem gratuita e de código aberto usada para controlar pools (grupos) de recursos de processamento, armazenamento e rede num datacenter (centro de processamento de dados).
34)	***PaaS***	Serviços de plataforma em nuvem, em que a plataforma de computação (sistema operacional e serviços associados) é entregue como um serviço pela internet pelo fornecedor.
35)	***Pague à medida***	Um modelo de custo para serviços em nuvem que engloba modelos baseados em assinatura e em consumo, em contraste com o modelo de custo de TI tradicional que exige investimentos iniciais de hardware e software.
36)	***Nuvem privada***	Serviços oferecidos pela Internet ou por uma rede interna privada para utilizadores selecionados. Esses serviços não estão disponíveis para o público em geral.
37)	***Nuvem pública***	Serviços oferecidos pela internet pública. Esses serviços estão disponíveis para qualquer pessoa que queira adquirir o serviço.

38)	***Software como um serviço*** ***Acrónimo em inglês:*** ***SaaS - Software As A Service***	Serviços de aplicações em nuvem disponibilizados através da Internet pelo fornecedor para que as aplicações não precisem de ser compradas, instaladas e executadas nos computadores do cliente. Os fornecedores de SaaS eram anteriormente conhecidos como fornecedores de serviços de aplicações.
39)	***Salesforce***	Uma empresa de SaaS on-line que é mais conhecida por fornecer software de gestão de relacionamento com o cliente (CRM) para empresas pela Internet.
40)	***Migração de serviços***	O ato de passar de um serviço ou fornecedor de nuvem para outro.
41)	***Provedor de serviço***	A empresa ou organização que fornece um serviço de nuvem pública ou privada.
42)	***Acordo de nível de serviço*** ***Acrónimo em inglês:*** ***SLA - Service Level Agreement***	Um acordo contratual pelo qual um fornecedor de serviços define o nível de serviço, responsabilidades, prioridades e garantias em relação à disponibilidade, desempenho e outros aspetos do serviço.
43)	***Serviço de rede social*** ***Acrónimo em inglês:*** ***SNS - Social Networking Service***	Usado em empresas para colaboração, partilha de arquivos e transferência de conhecimento; entre as plataformas mais comuns estão o Yammer da Microsoft e o Chatter da Salesforce. Muitas vezes chamado de software social corporativo para diferenciar entre plataformas SNS "tradicionais", como Facebook ou LinkedIn.
44)	***Software mais serviços***	A combinação de serviços hospedados na nuvem com software executado localmente. Este método permite usar o sistema local para capacidade de processamento enquanto conta com operações na nuvem para verificação de licença de software, identidades portáteis, sincronização entre dispositivos e armazenamento de arquivos.
45)	***Modelo de preços baseado em assinatura***	Modelo de preços que permite que os clientes paguem uma taxa para usar o serviço por um determinado período de tempo, geralmente usado para serviços SaaS. Consulte também Modelo de preços baseado em consumo.
46)	***Computação utilitária***	Um modelo de fornecimento em que os serviços são disponibilizados conforme a necessidade e os usuários são cobrados por uso específico, de maneira semelhante aos serviços municipais, como eletricidade ou água.
47)	***Bloqueio de fornecedor***	Dependência de um fornecedor de nuvem específico e baixa capacidade de migrar entre fornecedores devido à ausência de suporte para protocolos padronizados, APIs, estruturas de dados (esquema) e/ou modelos de serviço.
48)	***Nuvem vertical***	Um ambiente de computação em nuvem otimizado para uso e construído em torno das necessidades de conformidade em setores especializados, como saúde, serviços financeiros e operações governamentais.

49)	***Centro virtual de processamento de dados privado***	Recursos agrupados de acordo com objetivos de negócios específicos.
50)	***Nuvem privada virtual Acrónimo em inglês: VPC - Virtual Private Cloud***	Uma nuvem privada que existe numa nuvem compartilhada ou pública, por exemplo, a Amazon VPC que permite que a Amazon EC2 se conecte à infraestrutura Já existente numa VPN IPsec.

4. PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

1)	***Filme 3D***	3D (ou 3-D) significa tridimensional, ou ter três dimensões. Por exemplo, uma caixa é tridimensional; é sólida e não fina como um pedaço de papel. Possui volume, superior e inferior, esquerdo e direito (lados), além de frente e verso. Pode virar a caixa para vê-la do outro lado (chamado de face, superfície ou simplesmente lado). Filmes 3D são filmes que dão a ilusão de solidez tridimensional, geralmente com a ajuda de dispositivos especiais de visualização (óculos usados pelos espetadores).
2)	***Ator***	Um ator é uma pessoa que atua ou desempenha uma personagem (um papel) num filme, programa de televisão, peça ou programa de rádio. Os atores podem ser profissionais ou não.
3)	***Adobe Premiere Pro***	O Adobe Premiere Pro é um software de edição de vídeo baseado numa linha do tempo desenvolvido pela Adobe Systems e publicado como parte do programa de licenciamento Adobe Creative Cloud.
4)	***Ambiente***	O sentimento ou humor de uma determinada cena ou cenário.
5)	***Luz ambiente***	A luz natural (geralmente suave) ou a luz ambiente ao redor de um assunto numa cena; veja também a iluminação de fundo.
6)	***Animação***	A animação é uma maneira de fazer um filme a partir de muitas imagens estáticas. As imagens são montadas uma após a outra e, em seguida, reproduzidas em alta velocidade para dar a ilusão de movimento.
7)	***Audiovisual & Experiências Integradas Acrónimo em inglês: : AVIXA***	Um termo da indústria que descreve a próxima geração de empresas de integração AV que estão a utilizar soluções de novas tecnologias, como realidade virtual e sinalização digital; destaca o potencial de crescimento dessas tecnologias emergentes e em evolução e a sua conexão com a criação de experiências imersivas e interativas.

8)	***Realidade Aumentada***	Um filtro aprimorado da realidade que utiliza tecnologias inovadoras para adicionar informações digitais ou gráficos à visão do utilizador do mundo real através das lentes; isso cria uma 'visão composta'; muitas vezes usado para sobrepor imagens em possíveis locais finais de uma maneira que permite testar coisas, como ajuste ou estilo.
9)	***AVI***	Um tipo de arquivo de vídeo usado no processo de gravação e geralmente não é distribuído. Significa formato Audio Video Interleave, criado pela Microsoft Corporation.
10)	***Background ou plano de Fundo***	Refere-se a qualquer coisa que ocorra num plano de ação posterior (o plano de fundo em oposição à ação principal ou atenção em primeiro plano).
11)	***Bridging shot ou plano de transição***	Um tipo de transição de enquadramento usado para cobrir ou fazer a “ponte” de um salto no tempo ou lugar ou outra descontinuidade; veja também ponte de áudio e corte de correspondência.
12)	***Construção de cena***	Uso de dispositivos dramáticos, como o aumento de ritmo, volume e ênfase para trazer uma cena ao clímax.
13)	***Ângulo da câmara***	O ponto de vista (POV) ou perspetiva (incluindo altura ou direção relativa) escolhido para fotografar um assunto. Vários ângulos de câmara, composições ou posições incluem: frontal, traseiro, lateral, superior, alto (olhando para baixo), baixo (olhando para cima), direto ou no nível dos olhos (ângulo padrão ou neutro), inclinado (inclinado ou oblíquo), ou subjetiva, etc.
14)	***Movimento de câmara***	O uso da câmara para obter vários ângulos e perspetivas de câmara. (Veja as fotos da câmara de filme abaixo, incluindo panorâmica, inclinação, rastreamento e zoom; também fotos de lança/guindaste, steadicam ou de mão).
15)	***CD***	Abreviatura de disco compacto. Consiste num disco de metal revestido de plástico no qual dados (como vídeos, áudios, imagens, arquivos…) podem ser gravados ou lidos. Hoje em dia os CDs são cada vez menos usados.
16)	***Imagens Geradas por Computador Acrónimo em inglês: CGI***	Imagens geradas por computador (CGI) usam computação gráfica, especialmente em filmes. Essas imagens são usadas para efeitos especiais, simulação, comerciais, entre outros. Às vezes, a tecnologia é usada para produzir um plano de fundo estático, que é então mesclado à imagem; outras vezes é usado para produzir animações em 2D ou 3D.
17)	***CMYK***	Abreviatura de cian-magenta-amarelo-preto (cyan-magenta-yellow-black). Refere-se à separação de quatro cores usada na maioria dos processos de impressão em cores. Normalmente em telas de computador é usado o método RGB e assim a conversão é necessária na saída para impressão em impressoras coloridas.

18)	***Correção de cor***	A correção de cor usando géis de cor, ou filtros, é um processo usado em iluminação de palco, fotografia, televisão, cinematografia e outras disciplinas, cuja intenção é alterar a cor geral da luz; normalmente a cor da luz é medida numa escala conhecida como temperatura de cor, bem como ao longo de um eixo verde-magenta ortogonal ao eixo da temperatura de cor.
19)	***Proteção contra cópia***	Refere-se a técnicas usadas para impedir a cópia ilegal de programas de computador.
20)	***Composição digital***	A composição digital é o processo de montagem digital de várias imagens para fazer uma imagem final, normalmente para impressão, filmes ou exibição no ecrã. É a evolução para o reino digital da composição de filmes óticos.
21)	***Dithering***	O dithering é frequentemente usado no processamento de sinais de vídeo e áudio. Em ambos os campos consiste na redução da quantidade de informações para obter melhores produtos finais.
22)	***Câmara de documentos***	Um dispositivo que exibe objetos 3D ou texto pré-escrito para o ecrã local ou para o público de uma videoconferência.
23)	***Episódio***	Um episódio é uma parte singular de uma história, programa de rádio ou televisão, que geralmente seguem uma ordem. Têm geralmente entre 20 a 40 minutos de duração e seguem o mesmo enredo.
24)	***Gravação de campo***	Um método de gravação de vídeo e áudio que envolve o transporte de equipamentos de vídeo e áudio para locais fora do estúdio. As unidades de gravação de campo do Discovery Commons podem fornecer recursos de multicâmara, webcast ao vivo e exibição de computador.
25)	***Tamanhos de ficheiro***	A medida do tamanho de um arquivo de computador, geralmente medido em bytes (B), megabytes (MB), kilobytes (KB) e gigabytes (GB). Vídeo, áudio, fotografia e gráficos podem ocupar uma grande quantidade de espaço num disco rígido. Um arquivo de vídeo MP4 de 1 hora geralmente, pode ter até 300 MB. Alguns tipos de arquivos de vídeo, como AVI, são mais adequados para gravação, mas são muito grandes para serem publicados na web. Outros tipos de arquivos, como MP4 e Adobe Flash, são mais compactados e, portanto, mais adequados para distribuição e streaming na web. Camtasia Studio, Adobe Premiere e programas de edição semelhantes convertem arquivos grandes em tamanhos menores para compartilhamento ou postagem na web.
26)	***Filmes***	Filmes são um tipo de comunicação visual que usa imagens em movimento e som para contar histórias ou ensinar algo às pessoas. A maioria das pessoas assiste a filmes como entretenimento. Para algumas pessoas, filmes divertidos podem significar filmes que as fazem rir, enquanto para outras pode significar filmes que as fazem chorar ou sentir medo.

27)	***Velocidade do filme sensibilidade fotográfica Acrónimo em inglês: ISO***	A velocidade do filme é a medida da sensibilidade de um filme fotográfico à luz, determinada por sensitometria e medida em várias escalas numéricas, sendo a mais recente o sistema ISO.
28)	***Final cut "Corte Final"***	A última versão editada de um filme conforme será lançado; veja também corte bruto.
29)	***Sala de aula invertida***	Método de ensino que exige que os alunos assistam a uma palestra pré-gravada antes de participar de uma sessão interativa com um professor. Este método contrasta com o método tradicional em que os alunos assistem a uma palestra na escola e depois revêm o trabalho em casa.
30)	***Cena***	Qualquer comprimento, porção ou sequência de filme (tanto filmado quanto a ser filmado); também se refere a uma sequência particular de eventos representados num filme.
31)	***Projeção frontal***	O feixe de um projetor é projetado para o ecrã ao lado do público ou na frente do ecrã. As salas de aula equipadas com videoconferência no Terrance Donnelly Health Sciences Center em Mississauga usam projeção frontal.
32)	***F-stop "Abertura"***	A medida da escala do tamanho da abertura da íris (a abertura que deixa a luz entrar) numa lente; f-stops comuns são 1,4, 2, 2,8, 4, 5,6, 8, 11, 16 e 22; quanto menor o número, maior a abertura e mais luz é permitida.
33)	***Ecrã verde***	Cortina verde ou parede verde do estúdio que permite a remoção da cor verde do espetro do vídeo, para que o fundo possa ser substituído por outra coisa, como uma foto ou vídeo de outro local.
34)	***Filmagem handheld ou câmara na mão***	Filmagem com uma câmara na mão ou feita deliberadamente para parecer instável; frequentemente usado para sugerir filmagens documentais, 'realismo', reportagens ou cinematografia amadora; contraste com Steadicam.
35)	***HD, High Definition ou alta definição***	Vídeo de alta definição (Vídeo HDTV ou vídeo HD) é um vídeo de maior resolução e qualidade do que a definição padrão. Embora não haja um significado padronizado para alta definição, geralmente qualquer imagem de vídeo com consideravelmente mais de 480 linhas de resolução vertical (América do Norte) ou 576 linhas verticais (Europa) é considerada de alta definição. 480 linhas de resolução geralmente é o mínimo, embora a maioria dos sistemas ultrapasse isso.

36)	***HTML5 Acrónimo em inglês para Hyper Text Markup Language "Linguagem de marcação de hipertexto"***	Hyper Text Markup Language (HTML) é uma linguagem de marcação para criar uma página da web. HTML é um tipo de linguagem de programação que pode fazer uma nova página da web. As páginas da Web geralmente são visualizadas num navegador da Web. Podem incluir escrita, links, imagens e até som e vídeo. O HTML é usado para marcar e descrever cada um desses tipos de conteúdo para que o navegador da Web possa exibi-los corretamente. O HTML também adiciona meta-informações a uma página da web. As metainformações geralmente não são mostradas pelos navegadores da Web e são dados sobre a página da Web, por exemplo, o nome da pessoa que criou a página. Cascading Style Sheets (CSS) é usado para estilizar elementos HTML, enquanto JavaScript é usado para o comportamento do site e também para alterar o HTML e o CSS.
37)	***IMAX***	IMAX é uma espécie de sistema de projeção de filmes, que mostra filmes numa tela muito grande. Foi introduzido pela primeira vez no Japão em 1970.
38)	***Luz chave***	Esta é a primeira e geralmente mais importante luz que um fotógrafo, diretor de fotografia ou outro compositor de cena usará numa configuração de iluminação. O objetivo da luz-chave é destacar a forma e a dimensão do assunto.
39)	***Lente***	Uma lente é um objeto claro (transparente) (como vidro, plástico ou até mesmo uma gota de água) que muda a aparência das coisas, dobrando a luz que passa por ela. Eles podem fazer as coisas parecerem maiores, menores ou de cabeça para baixo. Alguns locais onde as lentes são usadas incluem óculos (óculos), lentes de contacto, câmaras, projetores, microscópios, telescópios, lupas, etc. Cada olho também tem uma lente.
40)	***Iluminação***	Iluminação é o uso da luz para obter um determinado efeito. A iluminação inclui o uso de fontes de luz artificiais, como lâmpadas e luminárias, bem como a iluminação natural, capturando a luz do dia. A iluminação é um fator importante nos estúdios de fotografia, cinema e televisão.
41)	***Controlo de luz***	O palestrante pode controlar a iluminação da sala tanto no auditório quanto no local remoto numa videoconferência usando os controlos de iluminação no painel do púlpito. Os três botões azuis mudarão a iluminação nas salas de aula locais e remotas, enquanto os quatro botões cinza mudarão a iluminação apenas na sala local.
42)	***Mídia***	A mídia reúne todos os meios de comunicação, como rádio e televisão, jornais, revistas e internet, que atingem ou influenciam as pessoas.
43)	***Microchip***	"Microchip" é o nome popular para um chip de silício ou circuito integrado.

44)	***Microficha***	É a folha de filme na qual o texto impresso é reduzido fotograficamente.
45)	***MP4***	Formato de arquivo de vídeo que comprime e reduz o tamanho do arquivo da versão original, proporcionando uma reprodução de boa qualidade. A maioria das produções de vídeo editadas do Discovery Commons são produzidas como arquivos MP4.
46)	***Multimédia***	Sistema de computador que combina componentes de áudio e vídeo para criar um aplicativo interativo que usa texto, som e gráficos.
47)	***Pixel***	Termo derivado do elemento imagem, é um único ponto na tela do computador. Todas as imagens de tela são compostas por uma coleção de pixels, com cada pixel sendo desligado (escuro) ou ligado (colorido). O número de pixels disponíveis determina a resolução da tela.
48)	***Ecrã de plasma***	É um tipo de ecrã plano, que utiliza um gás ionizado entre dois painéis contendo grades de fios. Quando a corrente flui através dos fios, um pixel é carregado fazendo com que ele acenda.
49)	***Post***	Um link para um item, como um vídeo, que é colocado num site. O item está num servidor e, quando o utilizador clica no link publicado, o vídeo é reproduzido a partir desse servidor.
50)	***Pós produção***	A pós-produção faz parte dos processos de filmagem, produção de vídeo e fotografia. É uma parte importante na produção de filmes, programas de televisão, programas de rádio, publicidade, gravações de áudio, fotografia e arte digital. É um termo para todos os estágios de produção que ocorrem após o final das filmagens. Junto com a pré-produção e produção, é uma das três fases da criação de um filme ou programa.
51)	***Botão de privacidade***	Um botão no painel de toque nas salas de aula que permite que os microfones do palestrante sejam silenciados. Quando o botão privacidade no painel de toque estiver a piscar, o microfone do púlpito e o microfone sem fios conectado ao púlpito são silenciados. Quando o botão privacidade não está a piscar, ambos os microfones estão ativos.
52)	***Projetor***	Um projetor envia informações de laptops, PCs de púlpito ou outras informações de exibição eletrónica para um ecrã.
53)	***Projeção traseira***	O feixe do projetor se projeta num ecrã atrás. As salas de aula equipadas com videoconferência no Edifício de Ciências Médicas do campus de St. George usam projeção traseira.
54)	***Registo***	Uma coleção de itens ou campos de dados relacionados. Um registo geralmente faz parte de um arquivo.
55)	***Remoto (Sítio, Público ou Participante)***	Refere-se ao sítio, público ou participante no local da videoconferência que não é onde o apresentador está.

56)	***Comando remoto***	Um comando remoto é um dispositivo usado para emitir comandos (controlando-o) à distância para televisores, DVD players, campainhas e assim por diante. Um comando remoto não tem fio e pode ser segurado com a mão. Possui botões para volume, mudança de canais de televisão e muito mais. Sinais infravermelhos ou de rádio são usados para comunicar com os dispositivos. As baterias fazem os comandos remotos e controladores funcionarem. Principalmente, são usadas pilhas de tamanho AAA, AA ou 2032.
57)	***Resolução***	O número de pontos por unidade de comprimento em que uma imagem pode ser reproduzida num ecrã ou impressora.
58)	***Movimento reverso***	Refere-se a um efeito de câmara, criado ao retroceder o filme na câmara ou durante a impressão ótica; também conhecido como ação reversa.
59)	***RGB*** ***Acrónimo em inglês para Red-Green-Blue (vermelho-verde-azul)***	Abreviação de vermelho, verde, azul. Refere-se ao método de conectar uma tela colorida a um computador, envolvendo os três sinais separados: vermelho, verde e azul. Todas as cores exibidas pelo ecrã podem ser compostas por essas três cores componentes.
60)	***Script ou guião***	Refere-se ao texto escrito de um filme. É um projeto para a produção de um filme que detalha a história, cenário, diálogo, movimentos e gestos dos atores, e a forma e sequência de todos os eventos do filme.
61)	***Cenário***	O tempo (período de tempo) e o local em que a história do filme ocorre, incluindo todos os outros fatores adicionais, incluindo o clima (estação), paisagem, pessoas, estruturas sociais e fatores económicos, costumes, atitudes morais e códigos de comportamento.
62)	***Partilha de ficheiro***	Aplicativo de partilha de arquivos para transferência de arquivos grandes à disposição dos funcionários da Faculdade de Medicina. Este recurso é excelente para quem deseja compartilhar grandes arquivos de vídeo e áudio com professores, funcionários e alunos dentro e fora da Universidade de Toronto. Entre em contacto com discovery.commons@utoronto.ca para obter informações sobre a conta. O Sharefile é diferente do UTMedfiiles.ca, que é a ferramenta que todos os apresentadores devem usar para enviar suas apresentações e quaisquer materiais relacionados ao pessoal da sala de controlo. O Sharefile pode ser usado para enviar arquivos não associados à videoconferência de palestras.
63)	***Shoot*** ***“Registo”***	O processo de filmar ou fotografar qualquer aspeto de um filme com uma câmara; o plano para uma filmagem é chamado de cronograma de filmagem.

64)	***Gravação de câmara única***	A gravação de uma palestra ou reunião com uma câmara de vídeo. Com um bom roteiro e planeamento, as gravações de uma única câmara podem ser editadas para se parecerem com uma gravação de várias câmaras.
65)	***Câmara lenta***	Câmara lenta ou slowmotion é um efeito na produção de filmes em que o tempo parece ser mais lento.
66)	***Monitor Inteligente***	Monitor interativo no púlpito das salas de aula equipadas com videoconferência que permite ao apresentador usar uma caneta para anotar e avançar os slides. As anotações são exibidas nas telas da sala de aula e são gravadas em conjunto com a apresentação (se a gravação tiver sido iniciada).
67)	***Spoiler***	Informações sobre o enredo ou final de um filme que podem prejudicar ou prejudicar a fruição do filme se conhecidas com antecedência; geralmente, críticos ou revisores alertam os leitores com um 'alerta de spoiler' ou evitam revelar spoilers completamente.
68)	***Steadicam "Câmara estável"***	Uma técnica de câmara de mão usando um estabilizador (introduzido no final dos anos 70), desenvolvido pelo inventor Garrett Brown, com um arnês mecânico especial que permite ao operador da câmara tirar fotos relativamente suaves e estáveis, embora com a mão, enquanto se move em conjunto com a ação.
69)	***Storyboard "Guião de imagens"***	Um storyboard é uma maneira de planear filmes de animação, filmes ou programas de televisão. Um storyboard mostra exemplos do que o artista quer fazer antes de serem animados. Também permite que os artistas organizem as suas histórias antes de começarem a fazer a animação. O storyboard, na forma como é conhecido hoje, foi desenvolvido na Walt Disney Productions. Foi usado pela primeira vez na curta-metragem de animação de 1928, Plane Crazy. O filme E o Vento Levou, de 1939, foi o primeiro a ter um storyboard completo.
70)	***Streaming ou "Transmissão"***	Refere-se à transmissão de vídeo online fornecido por um serviço de hospedagem, permitindo ao utilizador visualizar o vídeo sem baixá-lo.
71)	***Streaming media ou "transmissão de mídia"***	Streaming media é a multimédia que o usuário recebe contsantemente utilizando uma plataforma pela Internet. Alguns exemplos são Netflix e Amazon Prime Video para filmes e séries de televisão; e Spotify e Apple Music para música e outros tipos de áudio.

72)	***Câmaras estudantis***	Há três câmaras estudantis em cada uma das salas de aula equipadas com videoconferência. Uma das câmaras está configurada para uma tomada ampla de todos os alunos, e duas câmaras enquadrarão automaticamente os alunos quando eles fizerem perguntas. Quando um botão do microfone do aluno é pressionado, a câmara enquadra a área de onde veio a pergunta do aluno. Uma segunda câmara enquadrará a segunda pessoa que pressionar o botão do microfone e as câmaras alternarão cada vez que o botão do microfone do aluno for pressionado. Quando o microfone do aluno está activo, o vídeo emoldurado do aluno está disponível para o professor ver no monitor de confiança (essa é a única maneira de o professor poder ver o aluno se o microfone activo estiver no local remoto). Os alunos presentes no local também verão o aluno remoto na tela grande. Quando o microfone do aluno estiver desligado, a tela mostrará a imagem ampla dos alunos na sala ou a próxima câmara do aluno, se houver outra pergunta ou comentário na fila.
73)	***Estúdio***	A Discovery Commons tem um pequeno estúdio de gravação de vídeo disponível para a Faculdade de Medicina gravar projetos educacionais e transmitir webcasts ao vivo. Técnicos audiovisuais, câmaras de alta definição, iluminação profissional, tela verde, microfones e teleponto são alguns dos recursos disponíveis.
74)	***Teleponto***	Um dispositivo usado principalmente num estúdio que permite que um apresentador olhe para uma câmara e veja o texto ou sua apresentação ao mesmo tempo.
75)	***Lapso de tempo ou time-lapse***	A fotografia com lapso de tempo é uma técnica cinematográfica em que cada quadro de filme é capturado a uma taxa muito mais lenta do que será reproduzido. Quando repetido em velocidade normal, o tempo parece estar a passar mais rápido
76)	***Tom***	O humor ou atmosfera de uma cena de filme, muitas vezes revelado pelo diretor na forma como um filme é dirigido, por exemplo, sério, humorístico, satírico, divertido, etc.
77)	***Painel táctil***	A interface que está nos púlpitos das salas de aula equipadas com videoconferência (e em muitas das salas de aula da U of T). Nas salas de aula equipadas com videoconferência, este painel fornece acesso ao controle de iluminação e som da sala, mapa dos microfones dos alunos na sala e botão de privacidade dos microfones do palestrante, entre outras funções. Os palestrantes podem familiarizar-se com o painel de toque para ter mais controle sobre suas apresentações ou podem permitir que a equipe da sala de controle forneça suporte (o painel de toque de cada sala é replicado nas salas de controle).

78)	***Gráficos vectoriais***	Gráficos vectoriais são gráficos de computador que são armazenados na memória do computador usando fórmulas geométricas. Os gráficos vectoriais podem ser transformados sem perda de resolução da imagem.
79)	***Adaptador de vídeo***	Um adaptador de vídeo é uma placa de expansão que permite a exibição de gráficos e cores.
80)	***Edição de vídeo***	A edição de vídeo é o acto de alterar o vídeo organizando ou alterando a ordem ou o conteúdo do vídeo. É usado para mostrar informações em coisas como ensaios em vídeo, filmes, televisão e anúncios (comerciais). A edição de vídeo tem sido mais utilizada nos últimos anos, porque mais do que nunca, pessoas conseguem usá-la, desde o amplo uso de computadores pessoais.
81)	***Produção de vídeo***	Gravação de um programa planeado de evento utilizando câmara(s) de vídeo, equipamentos de iluminação e som. Os vídeos podem ser gravados em estúdio ou em campo e podem incluir uma grande variedade de variáveis, dependendo dos requisitos do roteiro e do orçamento.
82)	***Videoconferência (online)***	A videoconferência refere-se a uma comunicação à distância entre três ou mais pessoas onde o vídeo e o áudio são transmitidos quase em tempo real. Existem vários pacotes de software que tornam isso possível.
83)	***Webcast***	Um webcast é um tipo de arquivo de média usado na Internet. É distribuído usando tecnologia de streaming de média para muitas pessoas ao mesmo tempo. É basicamente o mesmo que transmitir pela internet. Muitas estações de rádio e TV, bem como estações que estão apenas na internet, têm webcasts. As empresas podem ter webcasts para fazer apresentações ou ensinar as pessoas. Algumas pessoas transmitem casamentos ou funerais por meio de webcasts.

5. INTERNET DAS COISAS

1)	***5G***	A quinta geração de tecnologias móveis, pensadas para um futuro onde muitos elementos físicos do mundo estão conectados à internet. Será muito mais rápido que o seu antecessor (4G) e está projetado para estimular o crescimento, especialmente o crescimento da indústria de IoT.

2)	***Actuadores***	Componentes que são responsáveis por mover ou controlar um mecanismo ou um sistema. Eles requerem uma fonte de energia que pode ser uma tensão elétrica ou um sinal acionado por um sistema elétrico. Existem muitos tipos de atuadores que podem fazer coisas como bombas de controle, luzes, motores, válvulas e muitos outros.
3)	***Endereço***	É um número que indica uma localização específica, guardado na memória de um computador. Em cada endereço, um único dado pode ser armazenado.
4)	***AIoT*** ***Inteligência Artificial das Coisas***	Um termo usado para descrever a IA (Inteligência Artificial) em conjunto com a IoT (Internet das Coisas). Isso é muitas vezes usado quando se pensa em IoT na construção de análise e coleta de dados.
5)	***Interfaces de Programação de Aplicativos*** ***Acrónimo em inglês: APIs - Application Programming Interfaces***	Ferramentas para construir aplicativos que executam ações comumente desejadas usando métodos que já existem. Por exemplo, a API do Google Maps permite que qualquer pessoa incorpore mapas digitais de alta qualidade numa página da web. Pode-se pensar neles como blocos de construção que permitem realizar tarefas sem a necessidade de construir serviços complexos desde o início.
6)	***Protocolo de Resolução de Endereço*** ***Acrónimo em inglês: ARP - Address Resolution Protocol***	Um protocolo de comunicação usado para converter um endereço IP num endereço físico. Com essa capacidade os computadores podem comunicar entre si, apesar de conhecerem apenas os endereços IP de cada um, enviando uma solicitação ARP que os informa sobre o endereço MAC do outro computador.
7)	***Automação***	Este é o processo de realizar um procedimento ou ação sem assistência humana. É muitas vezes referido num contexto industrial por meio de sistemas de controlo de máquinas ou processos em fábricas, mas também abrange aplicações como configurar o termostato de sua residência para ligar num determinado momento ou quando a temperatura ultrapassar um limite definido.
8)	***Back up ou cópia de segurança***	Um arquivo de cópia que é transferido para outra média, geralmente um armazenamento de backup. A finalidade disso é ter disponível uma cópia de um arquivo que possa ser restaurado em caso de falha no sistema.
9)	***Bluetooth***	Padrão de tecnologia sem fio que troca dados entre dispositivos em distâncias curtas, por meio de ondas de rádio.
10)	***BLE*** ***Baixo Nível de Energia de Bluetooth*** ***Acrónimo em inglês: BLE - Bluetooth Low Energy***	Tecnologia Bluetooth que consome menos energia que o Bluetooth tradicional, mas dentro de um alcance de comunicação semelhante.

11)	***Rede de Área do Corpo*** ***Acrónimo em inglês: BAN - Body Area Network***	A Body Area Network, também conhecida como Wireless Body Area Network (WBAN) ou Body Sensor Network (BSN), é uma rede sem fio de dispositivos de computação portáteis. Instrumentos BAN podem ser incorporado dentro do corpo, implantado, ou podem ser montados no corpo numa posição fixa, tecnologia vestível, ou podem ser acompanhados de dispositivos que os humanos podem carregar em diferentes posições, em bolsos de roupas, à mão ou em diversas bolsas.
12)	***Roteador***	O roteador é um dispositivo para conectar redes de computadores que incorpora as facilidades de uma ponte e de um roteador. Os roteadores geralmente oferecem roteamento por um número limitado de protocolos, operando por roteamento sempre que possível e conectando os protocolos restantes.
13)	***Navegador***	Qualquer programa que permita ao usuário pesquisar e visualizar dados. Os navegadores geralmente são limitados a um tipo específico de dados, portanto, por exemplo, um navegador gráfico exibirá arquivos gráficos armazenados em vários formatos de arquivo diferentes.
14)	***Baixa Energia de Bluetooth*** ***Acrónimo em inglês: BTLE - Bluetooth Low Energy***	BTLE (Bluetooth 4.0) é uma versão do padrão de comunicação sem fio Bluetooth com sistema de baixo consumo de energia, que funciona constantemente, anunciando a presença de um dispositivo aos sensores locais e otimizando a vida útil da bateria do dispositivo em questão. Na IoT, o BLE permite localização precisa e rastreamento de recursos sem redução da vida útil da bateria.
15)	***Sistemas na nuvem***	Também referido como “a nuvem”, este termo descreve software, sistemas e serviços de computador que são executados na Internet sem gerenciamento direto por um usuário, em vez de ser executado num computador. Os sistemas na nuvem parecem estar a funcionar no seu computador, telefone ou qualquer outro dispositivo de computação, mas na verdade estão a funcionar pela internet numa “nuvem” de computadores que estão a compartilhar serviços entre si.
16)	***Monitoramento de condição*** ***Acrónimo em inglês: CM - Condition Monitoring***	Um aspecto da manutenção preditiva, o monitoramento de condições refere-se ao processo de monitoramento de um aspecto de uma máquina para coletar dados que podem indicar qualquer alteração significativa que possa levar a uma avaria ou falha. Os tipos de condições monitoradas podem variar desde temperatura, vibração, para muitos outros parâmetros.

17)	***Ligação à internet, ou ligação***	Isso refere-se ao meio de conectar algo à internet. Existem vários métodos, incluindo WiFi, Ethernet, etc. Escolher o método de conectividade é um fator importante ao configurar o sistema IoT.
18)	***Cibersegurança***	Este termo refere-se a qualquer método utilizado para manter uma presença online segura. Inclui senhas, autenticação através de dois fatores, permissões de usuário, etc.
19)	***Painel***	Num contexto de software, este termo refere-se a qualquer ferramenta que possa mostrar um conjunto de dados de forma simplificada e de fácil interpretação pelo usuário. Normalmente mostra tabelas, gráficos e outras visualizações de dados.
20)	***Comunicação de dados***	Envio e recebimento de dados através de qualquer meio de comunicação. O termo geralmente implica que os dados são digitais em vez de analógicos.
21)	***Compressão de dados***	A compressão de dados refere-se às técnicas de redução da quantidade de armazenamento necessária para uma determinada quantidade de dados.
22)	***Inserção de dados***	Inserção de dados num sistema de computador.
23)	***Segurança de dados***	A segurança de dados são precauções tomadas para evitar a perda ou uso indevido de dados, seja acidental ou deliberado. Essas medidas incluem ações que garantem que apenas pessoal autorizado possa usar um sistema de computador ou arquivo.
24)	***Zonas mortas***	Áreas com pouca ou nenhuma conectividade na rede telemóvel ou rede internet. Por exemplo, áreas de mineração subterrâneas profundas que têm conectividade limitada podem ser consideradas “zonas mortas”.
25)	***Transmissão digital de dados***	Uma forma de enviar dados (imagens, sons, palavras...) convertendo todos os sinais em códigos numéricos (geralmente números binários) antes da transmissão e depois reconverter ao recebê-los.
26)	***Transformação digital***	O processo de usar a tecnologia para mudar ou criar novos métodos de fazer tarefas. Não sendo somente uma mudança cultural, a transformação digital agora é usada principalmente num contexto de negócios para descrever a mudança em andamento na natureza do trabalho e nas organizações em funcionamento.

27)	***Eccobee***	Uma empresa canadense que fabricou o primeiro termostato com conexão Wi-Fi do mundo. Os últimos três anos não desenvolveu mais, enquanto surgiu a empresa concorrente Nest, que criou um termostato com conexão Wi-Fi com design futurista. Colíder no mercado de termostato WiFi, eles agora estão a ampliar soluções para o espaço HVAC comercial. Seu termostato inteligente deve ser agora um hub IoT, porque pode-se conectar a vários sensores num prédio.
28)	***Computação de borda***	Um método de otimização de sistemas de computação em nuvem, através da realização do processamento de dados na borda da rede, próximo à fonte dos dados. A computação de borda empurra aplicativos, dados e poder de computação (serviços) de pontos centralizados para os extremos lógicos de uma rede.
29)	***Dispositivo de borda***	Um tipo de dispositivo de rede que conecta uma rede de área local (LAN) interna a uma rede de longa distância (WAN) externa ou à Internet
30)	***Borda da IoT***	A borda da IoT é onde está a ação. Ele inclui uma ampla gama de sensores, atuadores e dispositivos - aqueles pontos finais do sistema que interagem e comunicam em tempo real dados com produtos e serviços inteligentes.
31)	***EDI – Intercâmbio de Dados Eletrónicos*** ***Acrónimo em inglês: EDI - Electronic Data Interchange***	Abreviatura para disseminação eletrónica de informações ou intercâmbio eletrónico de dados. Refere-se à transferência de informações estruturadas em formato eletrónico entre sistemas computacionais em diferentes organizações. O EDI é utilizado principalmente para troca de informações relacionadas a transações comerciais e para transferência eletrónica de fundos.
32)	***eDiscovery***	A recolha, identificação, arquivamento e entrega de informações armazenadas eletronicamente (ESI) solicitadas por equipas jurídicas e tribunais como parte de uma investigação, um litígio, uma auditoria, conformidades industriais ou outras atividades.
33)	***Sistema de Informação Executiva*** ***Acrónimo em inglês: EIS - Executive Information Systems***	Abreviatura para sistema de informação executiva. É um software que extrai informações dos aplicativos de computador e arquivos de dados de uma organização e apresenta os dados na forma exigida pela administração.
34)	***Email***	Abreviatura de correio eletrónico. É um sistema de telecomunicações que permite aos usuários de uma rede de computadores, enviar mensagens a outros usuários.

35)	***Sistema incorporado***	Um controlador que tem sua própria função dedicada dentro de um sistema maior, que está entrincheirado dentro de um dispositivo completo. Esses sistemas são frequentemente baseados em microcontroladores.
36)	***Tecnologias de captura de energia***	Também conhecido como captura de energia ou extração de energia, é o processo pelo qual a energia é derivada de fontes externas (por exemplo, energia solar, energia térmica, energia eólica, gradientes de salinidade e energia cinética), capturada e armazenada. Frequentemente, este termo é aplicado quando se fala de pequenos dispositivos autónomos sem fio, como aqueles usados em eletrónicos vestíveis e redes de sensores sem fio. Tradicionalmente, a energia elétrica tem sido gerada em grandes usinas centralizadas, movidas a combustíveis fósseis, fissão nuclear ou água corrente. A energia ambiente de grande escala, como sol, vento e marés, está amplamente disponível, mas não existem tecnologias para capturá-la com grande eficiência. Os sistemas de colheita de energia atualmente não produzem energia suficiente para realizar trabalhos mecânicos, mas, em vez disso, fornecem uma quantidade muito pequena de energia para alimentar eletrónicos de baixa energia. Por exemplo, existem gradientes de temperatura do funcionamento de um motor a combustão e em áreas urbanas, há também uma grande quantidade de energia eletromagnética no ambiente por causa da transmissão de rádio e televisão.
37)	***EnOcean***	Uma tecnologia sem fio de captação de energia, usada principalmente em sistemas de automação predial, e também aplicada a outras aplicações na indústria, transporte, logística e residências inteligentes.
38)	***Monitoramento ambiental***	O processo de colecta e análise de dados sobre o meio ambiente em grande e pequena escala. Num contexto de IoT, isso geralmente envolve a colocação de sensores em áreas específicas para medir coisas como humidade do solo ou qualidade da água.
39)	***Equipamento de monitorização***	O processo de colecta e análise de dados numa parte de uma máquina ou uma peça de equipamento. É frequentemente usado para manutenção preditiva e prevenção de tempo de inatividade.
40)	***Ethernet***	Um protocolo para redes locais. A Ethernet foi desenvolvida principalmente pela Xenox Corporation em 1978.

41)	***Fibra ótica digital Acrónimo em inglês: FDDI - Fibre-Optic Digital***	Abreviação para interface de dispositivo digital de fibra ótica. É uma série de protocolos de rede, desenvolvidos pelo American National Standards Institute, preocupado com redes de alta velocidade usando cabo de fibra ótica. O FDDI suporta taxas de transmissão de dados de até 100 Mb por segundo e está sendo introduzido em muitos locais como substituto da Ethernet. O FDDI é um dos primeiros passos para desenvolver a transmissão de dados.
42)	***Transmissão de ficheiros***	A transmissão de um arquivo de uma máquina para outra. Essas máquinas podem ser conectadas fisicamente ou não, pois podem ser conectadas via nuvem.
43)	***Formatação***	É um cabeçalho de informações de controle, como números de trilhas e setores, que permite que se tenha um acesso de forma correta aos dados armazenados numa unidade.
44)	***Dispositivo de gateway***	Uma peça de hardware que atua como um ponto de acesso entre duas redes. Num contexto de IoT, isso refere-se ao dispositivo de hardware que conecta dispositivos de borda, como sensores, à nuvem.
45)	***Georreferenciação***	O processo de referenciação de uma foto, vídeo ou outro tipo de média com coordenadas. Marcação da sua localização.
46)	***Sistema Global para Comunicação Móvel Acrónimo em inglês: GSM - Global System for Mobile Communications***	A rede celular digital mais utilizada e a base das telecomunicações móveis, como chamadas telefónicas e o serviço de mensagens curtas (SMS).
47)	***Projeto Haystack***	Uma iniciativa de código aberto para agilizar o trabalho com dados da Internet das Coisas. Padronizamos modelos de dados semânticos e serviços web, com o objetivo de facilitar o desbloqueio de valor da grande quantidade de dados gerados pelos dispositivos inteligentes que permeiam nossas casas, prédios, fábricas e cidades. As aplicações incluem automação, controle, energia, HVAC, iluminação e outros sistemas ambientais. Haystack cria uma tag de dados e uma definição que todas as partes na comunidade Haystack concordam.
48)	***Hyperlink***	O hiperlink é o link de um documento para outro, ou de um lugar para outro. Ele pode ser ativado clicando no link com o rato. Normalmente, o link é destacado em azul escrito.
49)	***Hiptertexto***	É um sistema de software que permite ampla referência cruzada entre seções relacionadas de texto e material gráfico associado.

50)	***Infraestrutura como um serviço*** ***Acrónimo em inglês: IAAS - Infrastructure As A Service***	Refere-se a um modelo de negócios sob demanda para capacidades de TIC. Em vez de possuir uma infraestrutura de TIC ou espaço de servidor, a pessoa aluga e paga por uso. Essas capacidades geralmente são de propriedade, mantidas e fornecidas por um serviço em nuvem. Esses são serviços específicos que são essenciais para que qualquer implementação de IoT funcione corretamente. Esses serviços fornecem suporte para recursos essenciais da IoT.
51)	***IIoT - Internet das Coisas Contexto Industrial*** ***Acrónimo em inglês: IIoT - Industrial Internet of Things)***	Refere-se ao uso da Internet das Coisas num contexto industrial. Isso inclui aplicativos de IoT em manufatura, gerenciamento de energia, cadeias de suprimentos e muito mais.
52)	***Indústria 4.0***	A Indústria 4.0 refere-se à promessa de conectar os mundos digital e físico por meio de fábricas inteligentes. Graças ao surgimento de sistemas ciberfísicos, internet das coisas e computação em nuvem, alguns especialistas acreditam que estamos à beira de uma quarta revolução industrial. Todas essas tecnologias se enquadram na Indústria 4.0, que se refere à tendência recente de automação e troca de dados no fabrico.
53)	***Internet de tudo***	Um termo definido pela Cisco Systems, que basicamente significa aplicar a IoT a tudo, criando assim novas capacidades e processos inteligentes em praticamente todos os campos que podemos imaginar. A Cisco chama a isto a conexão de “pessoas, processos, dados e coisas”.
54)	***Interoperabilidade***	O termo descreve a capacidade de um sistema de compartilhar informações e serviços com outro sistema, idealmente baseado em padrões comuns. Grande parte do sucesso da IoT depende da capacidade dos dispositivos conectados de operarem juntos de maneira perfeita e eficaz.
55)	***IoMT - Internet das Coisas Médicas*** ***Acrónimo em inglês: IoMT - Internet of Medical Things***	Aplicativos da Internet das Coisas usados em tratamento médico, dispositivos, instalações e muito mais. Por exemplo, dispositivos médicos vestíveis capazes de rastrear e monitorizar a saúde do paciente estão a ser adotados em todo o mundo e podem ser considerados uma das aplicações mais comuns da IoMT.
56)	***IoT - Internet das Coisas*** ***IoT - Internet of Things***	Qualquer sistema com a capacidade de transferir dados numa rede, sem exigir interação humana. Por exemplo, sensores industriais que coletam dados sobre a vibração da máquina e que enviam esses dados para a nuvem, fazem parte da Internet das Coisas, assim como relógios inteligentes que podem monitorizar sua frequência cardíaca durante o exercício e enviar essas informações para um aplicativo no seu telemóvel.

57)	***Plataforma IoT***	Tecnologia multicamada que permite a implantação, gerência e automação de dispositivos conectados num sistema IoT.
58)	***ITU-T***	ITU-T é a sigla para International Telecommunication Union - Telecommunication Standardization Bureau, que é o setor da União Internacional de Telecomunicações (UIT) que trata da regulação das telecomunicações telefónicas e telegráficas. Até 1992 era conhecido como CCITT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique).
59)	***Rede de Área Local Acrónimo em inglês: LAN - Local Area Networking***	Uma rede de área local é uma conexão de internet restrita a uma única sala ou prédio. A LAN permite que cerca de 500 dispositivos sejam conectados juntos.
60)	***Rede de rádio de baixa potência***	Uma rede com alcance limitado que permite que objetos inteligentes se comuniquem sem fio; também conhecido como Wireless Personal Area Network (WPAN). O padrão IEEE 802.15.4, Bluetooth é outro exemplo de padrão de rádio de baixa potência.
61)	***Evolução a Longo Termo Acrónimo em inglês: LTE - Long Term Evolution***	Um padrão de celular móvel que fornece velocidades de download e upload mais rápidas. Apesar de ser comercializado como padrão de quarta geração, não atende a todos os requisitos técnicos.
62)	***M2M (Máquina a máquina)***	M2M refere-se a uma comunicação direta entre máquinas, usando qualquer canal. Pode incluir instrumentação industrial, sinalização, telemetria e muito mais.
63)	***Endereço de MAC***	Abreviação de “endereço de controle de acesso à média social”, este termo se refere a um identificador exclusivo atribuído a um dispositivo para comunicações num segmento de rede, como Ethernet, Wi-Fi e Bluetooth.
64)	***MAN***	Uma rede de área metropolitana (MAN) é uma rede de computadores que é maior do que uma rede de área local (LAN) de um único edifício, mas está localizada numa única área geográfica que é menor do que uma rede de longa distância (WAN).
65)	***Rede mesh***	Com a rede mesh, todos os dispositivos da rede podem se comunicar entre si, em vez de precisar se conectar a um hub central. Isso torna o tamanho e a área da rede virtualmente ilimitados, razão pela qual é tão útil para operações industriais de IoT, como grandes redes de sensores conectados.

66)	***Modbus***	Um protocolo de comunicação que é usado principalmente para conectar dispositivos eletrónicos. O Modbus Master (por exemplo, um computador) solicita informações dos Modbus Slaves (por exemplo, termómetros eletrónicos). Até 247 Slaves podem transmitir suas informações para um Master.
67)	***Netiqueta***	O termo "netiqueta" deriva de uma mistura de "internet" e "etiqueta". Refere-se às diretrizes de comportamento desenvolvidas pelos usuários da Internet. As regras da netiqueta incluem: nenhuma mensagem digitada em maiúsculos (considerada o equivalente a gritar); novos usuários devem ler o arquivo de perguntas frequentes (FAQ) antes de fazer uma pergunta...
68)	***Rede***	Um método de conectar computadores para que eles possam compartilhar dados e dispositivos periféricos, como impressoras. Os principais tipos de redes são classificados pelo padrão e pelo tamanho da conexão: a rede pode ser local (LAN), metropolitana (MAN) ou ampla (WAN).
69)	***Comunicação de Campo Próximo*** ***Acrónimo em inglês: NFC - Near Field Communication)***	Um conjunto de tecnologias sem fio que permite a troca de dados simples e sem contato a uma distância muito próxima.
70)	***Não encontrado (erro 404)***	Esta escrita indica que o cliente está apto a se comunicar com o servidor, mas que o servidor não encontrou o que foi solicitado ou está composto de tal forma que não pode completar o pedido. O erro 404 não deve ser confundido com "servidor não encontrado" ou erros semelhantes, em que a conexão com o servidor não pode ser estabelecida.
71)	***Código aberto***	A computação pervasiva (também chamada de computação ubíqua) é a tendência crescente de incorporar microprocessadores em objetos quotidianos para que eles possam comunicar informações. Esses dispositivos de computação estão completamente conectados e constantemente disponíveis.
72)	***Sistema de Interconneção Aberta*** ***Acrónimo em inglês: OSI - Open Systems Interconnection***	É uma organização de padrão internacional, definindo sete camadas de protocolos de comunicação. Embora o OSI seja um padrão internacional, outros protocolos, como o IBM, são mais comumente usados em sistemas comerciais.

73)	***Reconhecimento óptico de carateres*** ***Acrónimo em inglês: OCR - Optical carácter recognition***	É uma técnica para colocar texto num computador por meio de um leitor de documentos. Primeiro, um scanner produz uma imagem digital do texto; em seguida, o software de reconhecimento de caracteres cria uma imagem digital do texto; o terceiro passo é converter a imagem digital num conjunto de códigos internos que podem ser armazenados e processados por computador.
74)	***Atualiações OTA*** ***Acrónimo em inglês para Over The Air***	As atualizações OTA são um mecanismo para atualizar remotamente o hardware conectado à Internet com novas configurações, software e/ou firmware. Neste ponto da evolução da IoT, está bem estabelecido que um mecanismo robusto de atualização OTA é um componente essencial para qualquer projeto de sistema IoT bem-sucedido.
75)	***Comutação de pacotes***	Um método de transmissão de dados entre computadores conectados numa rede. Um pacote completo consiste nos dados que estão sendo transmitidos e em informações sobre o computador para receber os dados. O pacote percorre a rede até chegar ao destino correto.
76)	***Rede da Área Pessoal*** ***Acrónimo em inglês: PAN - Personal Area Network***	A interconexão de dispositivos de tecnologia da informação dentro do alcance de uma pessoa individual, normalmente dentro de um alcance de 10 metros. Por exemplo, uma pessoa que viaje com um laptop, um assistente digital pessoal (PDA) e uma impressora portátil pode interligá-los sem precisar conectar nada, usando alguma forma de tecnologia sem fio. Normalmente, esse tipo de rede de área pessoal também pode ser interconectada sem fios para a Internet ou para outras redes.
77)	***Plataforma Como Um Serviço*** ***Acrónimo em inglês: PAAS - Platform As A Service***	Plataforma de serviço em nuvem que fornece desenvolvedores web com toda a infraestrutura que eles precisam para desenvolver e executar um aplicativo.
78)	***Redundância***	Adicionar backups a um sistema como uma proteção contra falhas, com a intenção de aumentar a confiabilidade do mesmo.
79)	***Monitoramento e Controlo Remoto (M&C)***	Sistemas projetados para supervisionar e controlar objetos ou instalações a uma grande distância com algum grau de automação. Por exemplo, monitorar redes elétricas numa ampla área a partir de um ponto fora dessa área.
80)	***Retorno do Investimento*** ***Acrónimo em inglês: ROI - return on investment***	A fórmula para calcular a quantidade de dinheiro economizado ou ganho, com base no custo do investimento inicial. Esta é uma medida de desempenho para avaliar a eficiência de um investimento.
81)	***Erro em tempo de execução***	Erro de execução

82)	***Sensores***	Um sensor é um dispositivo que mede uma quantidade física e a converte num 'sinal' que pode ser lido por um observador ou por um instrumento. Por exemplo, um termómetro de mercúrio converte a temperatura medida na expansão e contração de um líquido que pode ser lido num tubo de vidro calibrado. Câmaras de vídeo e câmaras digitais possuem um sensor de imagem. Existem muitos tipos diferentes de sensores. Alguns são usados em objetos do dia-a-dia, e alguns são separados.
83)	***Smart buildings***	O uso da automação para otimizar todos ou alguns dos processos que ocorrem dentro de um edifício: aquecimento e refrigeração, segurança, iluminação, ventilação, uso de água e muito mais.
84)	***Smart buildings***	Edifícios concebidos e equipados para tentar minimizar os custos e o impacto ambiental. Isto é conseguido por sistemas conectados e uso eficiente da energía, através de uma nova tecnologia automatizada que responde de forma inteligente a determinadas circunstâncias (energia solar disponível, temperatura no interior do edifício, etc.)
85)	***Smart cities***	Um conceito que tenta criar uma infraestrutura urbana mais inteligente, usando tecnologias modernas de informação e comunicação. O objetivo é melhorar a qualidade de vida, a eficiência das operações e serviços e a prosperidade económica para os cidadãos. Isso será alcançado por meio de redes e troca integrada de informações entre humanos e coisas.
86)	***Smart grids***	Redes que coordenam o uso e distribuição de energia. Isso aumenta a eficiência e se torna cada vez mais importante devido às energias renováveis ,que nem sempre são tão confiáveis quanto outras formas de energia.
87)	***Smart home***	Refere-se à rede de dispositivos e sistemas domésticos por meio de tecnologia da informação e comunicação. Desta forma, os processos dentro de uma casa podem ser monitorados e controlados automaticamente para otimizar a qualidade de vida, custos e segurança nas casas.
88)	***Smart meters***	Dispositivos eletrónicos que medem e exibem o consumo de recursos (de água, gás, eletricidade, etc.) e comunicam essas informações a terceiros (principalmente sistemas de controlo). Isso permite uma distribuição, uso e controlo mais eficientes desses recursos.
89)	***Síncrono***	Síncrono significa regular: a maior parte da comunicação dentro de um sistema de computador é síncrona, controlada pelo próprio relógio interno do computador.

90)	***Upskilling***	O processo de ensinar aos funcionários novas habilidades para preencher vagas de trabalho da organização. É especialmente relevante no contexto de tecnologias emergentes.
91)	***Equipamentos portáteis***	Dispositivos eletrónicos projetados para serem usados por pessoas. Pode se referir a rastreadores de fitness, marca-passos, óculos inteligentes e muito mais.
92)	***Rede de Longa Distância*** ***Acrónimo em inglês: WAN - Wide Area Network***	Uma rede de longa distância é uma conexão à Internet que conecta computadores numa ampla área geográfica.
93)	***WWW*** ***Rede mundial de computadores*** ***Acrónimo em inglês: World Wide Web***	A rede mundial de computadores é um sistema hipertectizado para publicação de informações pela internet. Documentos no www são arquivos de texto codificados usando a HTML para que possam incluir texto, gráficos, som, vídeos, juntamente com hiperlinks para outros documentos da Web.
94)	***ZigBee***	Um protocolo de rádio de baixa potência para pequenas quantidades de dados, baseado no padrão IEEE 802.15.4. Possui baixo consumo de energia, alcance de cerca de 100 metros e largura de banda de 250 kbps. Os grampos da IoT, como o termostato Nest e a lâmpada Hue, usam chips Zigbee.