EU Digital Framework
for Sign Languages

РЕЧНИК

Проект № 2020-1-IT01-KA202-008386

Автор: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Дата: Ноември 2020 – Юни 2021

Език: Български

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието. То отразява единствено възгледите на авторите, съответно комисията не носи отговорност за използването на настоящата информация.

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

Съдържание

ВЪВЕДЕНИЕ 3

1. КОМПЮТЪРНИ НАУКИ 3
2. РОБОТИКА И ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ 24
3. ОБЛАЧНИ 39
4. СЪЗДАВАНЕ НА АУДИО-ВИЗУАЛНО СЪДЪРЖАНИЕ 35
5. 58

ВЪВЕДЕНИЕ

Целта на този документ е да събере 500 термина, свързани със семантичната област на информационните цифрови технологии (ИКТ). Разработването на всеобхватна и иновативна езикова рамка на жестов език ще подпомогне достъпа на глухите работници и студенти до професионално образование и среда, благоприятствайки тяхната пълна интеграция, както и справедливо и равноправно отношение. Този подход би могъл да разкрие нови възможности за професионална реализация и да подобри комуникацията не само между глухите хора, но и между глухи и чуващи, които използват жестомимичен език.

Международният жестомимичен език (МЖЕ) е комуникационният код, избран, за да се достигне до най-много глухи хора в цяла Европа. МЖЕ е е един от жестомимичните езици, създаден за стандартизиране на комуникацията по целия свят, използван от глухите хора от различни страни, за да общуват помежду си. Той може да се сравни с употребата на английски език от чуващите като начин за интернационална комуникация.

1. КОМПЮТЪРНИ НАУКИ

1)	***Абстракция*** ***Abstraction***	Абстракцията запазва само най-важната информация за дадено нещо, за да го направи по-лесно за използване. В информатиката абстракцията се използва, за да се разбере и разреши проблем, като например организиране на данни, които да се съхраняват в база данни.
2)	***Акробат*** ***Acrobat***	Acrobat е система за кодиране, разработена от Adobe Systems за приложения за електронно публикуване.
3)	***'Гъвкаво' разработване на софтуер*** ***Agile Software Development***	Подход за разработване на софтуер, при който нуждите и и решенията се развиват чрез съвместните усилия на самоорганизиращи се и многофункционални екипи и техните клиенти/крайни потребители. Той подкрепя адаптивно планиране, еволюционно разработване и непрекъснатото усъвършенстване. Насърчава бързата и гъвкава реакция при промени.
4)	***Алгоритъм*** ***Algorithm***	Алгоритъмът е процедура за решаване на даден проблем, която се основава на извършване на последователност от определени действия. Компютърните програми може да се разглеждат като алгоритъм.

5)	***Apple - Macintosh***	Американска компютърна компания, производител на марката компютри Macintosh. Macintosh е серия микрокомпютри, произвеждани от Apple от 1984 г. насам. Тези компютри имат специфичен графичен потребителски интерфейс. Успехът на Macintosh подтикна други софтуерни компании да създадат свои собствени графични потребителски интерфейси.
6)	***Приложение (app)*** ***Application (app)***	В компютърния софтуер приложението е вид програма, която е предназначена за определена функция, например: текстообработка.
7)	***Интерфейс за програмиране на приложения (API)*** ***Application Programming Interface (API)***	Интерфейсът за програмиране на приложения е набор от функции и процедури, използвани от компютърните програми за заявяване на услуги от операционната система. API работи чрез комуникация и обмен на данни с други системи, като действа като пратеник между потребителя и системата. Добрият API улеснява разработването на компютърна програма, като предоставя всички градивни елементи, които програмистът сглобява.
8)	***Изкуствен интелект (AI)*** ***Artificial Intelligence (AI)***	Изкуственият интелект е способността на компютърна програма или машина да мисли и да се учи. Те работят самостоятелно, без да им се задават команди. Изкуственият интелект възприема заобикалящата го среда и да предприема съответните действия за постигане на дадена цел.
9)	***Резервно хранилище*** ***Backing storage***	Резервното хранилище е памет извън централния процесор, която се използва за съхраняване на програми и данни, които не се използват в момента. Резервната памет не е енергонезависима, т.е. съдържанието ѝ не трябва да се губи при прекъсване на захранването на компютърната система.
10)	***Честотна лента*** ***Bandwidth***	В компютърните мрежи честотната лента се използва като термин за скоростта на предаване на данни. Тя се отнася до количеството данни, които се пренасят или предават от една точка до друга в мрежата за даден период от време (обикновено секунда).

11)	***Контролен показател*** ***Benchmark***	Представлява тест, с който се проверява колко добре компютърът (процесорът или друга част от хардуера) може да изпълни дадена задача.
12)	***Бета версия*** ***Beta Version***	Бета версията е предварителна версия на софтуер или приложна програма, която обикновено се разпространява сред ограничен брой опитни потребители. Разпространението на бета-версиите позволява на потребителите да тестват и да предоставят обратна връзка на разработчика, така че да бъдат направени необходимите промени преди пускането на програмата.
13)	***Голям обем на данни*** ***Big Data***	Термин, използван за обозначаване на набор от данни, които са много големи и комплексни. Те могат да бъдат събрани чрез интернет, социалните медии и правителствата. Могат да се използват в здравеопазването, застраховането, медиите и рекламите. Анализът на по-големи количества данни правят получената информация по-надеждна.
14)	***Двоично число*** ***Binary Number***	Число, използвано в математиката и цифровата електроника, което се състои само от символи: 0 и 1.
15)	***Алгоритъм за двоично търсене*** ***Binary Search Algorithm***	Или просто двоично търсене, търсене на половин интервал, логаритмично търсене или двоично разбиване. Алгоритъм за търсене, който намира позицията на целева стойност в сортиран масив.
16)	***BIOS***	Съкращение на Basic Input/Output System (основна входно-изходна система). Частта от операционната система, която обработва входящи и изходящи данни.
17)	***Бит*** ***Bit***	Бит може да означава двоична цифра (0 или 1) или се използва като мерна единица за количеството данни.
18)	***Черен списък (списък за блокиране)*** ***Blacklist (block list)***	В информатиката черният списък е начин за контрол на достъпа. Човек, чиито данни (напр. имейл адрес, потребителско име, ...) са в черния списък, няма достъп. Обратното е бял списък, което означава, че някой, който е включен в него, има достъп.
19)	***BMP файлов формат - (файл с растерно изображение, DIB (device independent bitmap) файлов формат***	Файловият формат BMP, известен също като bitmap, е файл, използван за съхраняване на изображения независимо от устройството за показване. Битмап е двоично изображение, съставено от точки. Всяка точка е кодирана като бит.

	или просто растерно изображение) ***BMP file format – (bitmap image file, device independent bitmap (DIB) file format, or simply bitmap)***	
20)	***Булев тип данни***	Този тип данни могат да бъдат „верни“ или „грешни“. В програмирането се използват за разклонения, цикли и условни операции.
21)	***Булев израз*** ***Boolean expression***	Израз, използван в програмирането, който е или верен или грешен.
22)	***Зареждане*** ***Booting***	Зареждането се случва, когато стартирате компютъра чрез натискане на бутон или чрез подаване на софтуерна команда. Когато стартирате компютъра, процесорът търси инструкции в системния ROM и ги изпълнява. Той търси устройство за зареждане, което след това стартира операционната система.
23)	***Битове в секунда*** ***BPS***	Съкращение на bits per second (битове в секунда); това е мярка, използвана при определяне на скоростта на предаване на данни.
24)	***Грешка / бъг*** ***Bug***	Бъг е грешка в програма. Тя може да бъде грешка в логическата структура на програмата или синтактична, като например правописна грешка. Някои грешки водят до незабавен провал на програмата; други причиняват проблеми само в определени ситуации. Процесът на откриване и отстраняване на грешки в програмата се нарича „дебъгинг“ ("debugging").
25)	***Байт***	Байтът е мерна единица за размера на информацията в компютъра. Байтът се състои от 8 бита.
26)	***Каше*** ***Cache***	Кешът е временна област за съхранение, в която има копия на често използвани данни. Използването на това копие води до по-голяма ефективност, отколкото да се извличат или изчисляват отново оригиналните данни.
27)	***Компютърно подпомаган дизайн (КПД)*** ***CAD***	Съкращението от computer-aided design (компютърно подпомагано проектиране) се отнася до използването на компютри за създаване и редактиране на дизайни/ чертежи. CAD позволява също така автоматични тестове на проектите и онагледяването им в анимиран,

		триизмерен изглед. CAD системите се използват широко в архитектурата, електрониката и инженерството.
28)	***Централен процесор (ЦП)*** ***Central Processing Unit (CPU)***	Централният процесор е основният компонент на компютъра, частта, която изпълнява отделни програмни инструкции и контролира работата на останалите части. Нарича се още „микропроцесор“.
29)	***Символ*** ***Character***	За компютрите символът е буква, цифра или препинателен знак, визуализиран върху екрана.
30)	***Клас*** ***Class***	Класът и обектът са основни градивни елементи в обектно-ориентираните езици за програмиране. Класът се създава от програмист в определена структура, за да направи обект (информатика) в обектно-ориентиран език за програмиране. Той дефинира набор от свойства и методи, които са общи за всички обекти от един тип.
31)	***Клиент*** ***Client***	Клиентът е компютър, който се използва от потребителя за свързване към мрежата и отправяне на заявки към сървърите.
32)	***Библиотека с кодове*** ***Code library***	Колекция от неенергонезависими ресурси, използвани от компютърни програми, често за разработване на софтуер. Те могат да включват данни за конфигурация, документация, помощни данни, шаблони за съобщения, предварително написан код и подпрограми, класове, стойности или типови спецификации.
33)	***Кодиране / програмиране*** ***Coding***	Кодирането е процесът, при който се казва на компютъра да прави определени неща, като му се дават инструкции. Тези инструкции се наричат програми. Човекът, който пише инструкциите, се нарича компютърен програмист. Инструкциите се създават на различни езици, които се наричат езици за програмиране. Те са многобройни. Понякога програмистите използват специален софтуер, като например интегрирани среди за разработка (IDEs), които имат много специални части, включително текстови редактор, който им помага да въвеждат и редактират програми.

34)	***Теория на кодирането*** ***Coding theory***	Теорията на кодирането е изследване на свойствата на кодовете и доколко са подходящи за използване в реалния свят. Кодовете се използват за компресиране на данни (при което данните стават по-малки), криптография (при която данните се променят във форма, която не всеки може да прочете) и коригиране на грешки. Кодовете се изучават от различни научни дисциплини за разработване на ефективни и надеждни методи за предаване на данни.
35)	***Стойности, отделени със запетая (CSV)*** ***Comma-Separated Values (CSV)***	CSV файлове (comma-separated values) съхраняват информация, която обикновено се намира в електронна таблица, в прост текстов файл. Стойностите са разделени със запетая. Всеки ред от файла е запис на данни. Всеки запис се състои от едно или повече полета, които са отделени със запетаи.
36)	***Изчисление*** ***Computation***	Изчисляването е метод за определяне на нещо чрез обработка на информация. То включва използването на математически или логически правила. Изучаването на изчисления се нарича информатика.
37)	***Компютър*** ***Computer***	Компютърът е машина, която възприема данни, обработва ги с помощта на програми и ги извежда като информация. Компютрите имат способността да следват програми и следователно могат да изпълняват широк спектър от задачи.
38)	***Компютърна архитектура*** ***Computer architecture***	Компютърната архитектура е концептуалният дизайн и оперативната структура на компютърна система. Тя представлява технически чертежи и функционални описания на всички изисквания за проектиране. Компютърната архитектура е науката за избор и свързване на хардуерни компоненти с цел създаване на компютри, които отговарят на функционални, производителни и ценови критерии.
39)	***Компютърно хранилище*** ***Computer data storage***	Компютърно хранилище е компонент на компютъра, който съхранява данни. Централният процесор извлича и променя данни от хранилището. Памет, която е близо до централния процесор, е лесно и бързо достъпна, но има по-малък обем. Паметта, която е по-отдалечена, е по-бавно достъпна, но има по-голямо хранилище, подобно на твърд диск или USB флаш памет.

40)	***Компютърна етика*** ***Computer ethics***	Област на философията, която се занимава с това как хората, работещи с компютри, трябва да вземат решения относно професионалното и социалното поведение.
41)	***Компютърна графика*** ***Computer graphics***	Компютърните графики са визуални изображения на данни, направени с помощта на компютър. Компютърната графика може да бъде серия от изображения (видео или анимация) или единично изображение.
42)	***Компютърна мрежа*** ***Computer network***	Компютърната мрежа е група от устройства като компютър, принтер и др., които са свързани помежду си. Те споделят ресурси и обменят данни. Мрежите могат да бъдат свързани чрез кабел или безжична технология.
43)	***Компютърно програмиране*** ***Computer programming***	(Вижте ***кодиране***) Кодирането е процесът, при който се казва на компютъра да прави определени неща, като му се дават инструкции. Тези инструкции се наричат програми. Човекът, който пише инструкциите, се нарича компютърен програмист. Инструкциите се създават на различни езици, които се наричат езици за програмиране. Те са многобройни. Понякога програмистите използват специален софтуер, като например интегрирани среди за разработка (IDEs), които имат много специални части, включително текстови редактор, който им помага да въвеждат и редактират програми.
44)	***Компютърна наука*** ***Computer science***	Компютърната наука е наука за управление, преобразуване и кодиране на информация. Теориите, експериментите и инженерните разработки в областта на компютърните науки са в основата на проектирането и употребата на компютри.
45)	***Компютърен специалист*** ***Computer scientist***	Лице, което работи в областта на компютърната наука.
46)	***Компютърната сигурност*** ***Computer security***	Компютърната сигурност има за цел да защити компютрите от кражба или повреда на техния хардуер, софтуер или електронни данни, както и от нарушения като цяло.

47)	***Съвместимост / съгласуваност*** ***Concurrency***	При съвместимите изчисления се извършват множество изчисления в рамките на припокриващи се времеви интервали. Използва се идеята, че няколко процеса могат да напредват по дадена задача асинхронно. Този общ подход за писане и изпълнение на компютърни програми се нарича съвместимост. Тя се различава от паралелното изчисление, тъй като то разчита на множество процесори, всеки от които отговаря за определена асинхронна задача.
48)	***Условност*** ***Conditional***	Функция на език за програмиране, която извършва различни изчисления или действия в зависимост от това дали зададено от програмиста булево условие се оценява като вярно или грешно. Освен в случаите на потенциално разклонение, това винаги се постига чрез целенасочена промяна на потока на управление въз основа на някакво условие.
49)	***Контролен поток (поток на управление) Control flow (flow of control)***	Редът, в който се изпълняват изреченията, инструкциите или функциите на дадена програма.
50)	***Creative Commons (CC)***	Creative Commons е организация с нестопанска цел, която се опитва да направи творчеството достъпно за използване от други хора. Тя е създала няколко лиценза за авторски права, известни като лиценз Creative Common, които са безплатни за обществеността.
51)	***css***	Css е съкращение и означава каскадни таблици (cascading style sheets). Те са начин за промяна на външния вид на уеб страниците THML и XTHML.
52)	***Кибертормоз*** ***Cyberbullying***	Кибертормозът използва електронна информация (електронна поща, уебсайтове, ...), за да причини вреда на дадено лице или група.
53)	***Киберпространство*** ***Cyberspace***	Киберпространството е виртуален компютърен свят. Използва се за улесняване на онлайн комуникацията. То е интерактивна и виртуална среда за широк кръг участници.
54)	***Център за данни*** ***Data center***	Центърът за данни е специална сграда или помещение, в което се помещават много работещи компютърни сървъри. Той осигурява бърза мрежова връзка между сървърите за обработка на данни.

55)	***Извличане на данни*** ***Data mining***	Извличането на данни е свързано с намирането на нова информация в голяма база от съществуваща такава.
56)	***Наука за данните*** ***Data science***	Науката за данните е свързана с извличането на знания от данни. За целта се използват статистически данни, различни анализи и методи за машинно обучение.
57)	***Структура на данните*** ***Data structure***	Структурата на данните е начин за ефективно организиране на данните.
58)	***Тип данни*** ***Data type***	Типът данни е атрибут на данните, който указва на компилатора или интерпретатора как програмистът иска да използва данните. Най-често срещаните типове данни са реален, целочислен и булев. Типът данни ограничава стойностите, които може да има дадена променлива или функция. Типът данни определя операциите, които могат да се извършват с данните.
59)	***База данни*** ***Database***	Базата данни е система за съхраняване, организиране и обработка на данни.
60)	***Отстраняване на грешки*** ***Debugging***	В компютърните науки отстраняване на грешки е процесът на откриване (и коригиране) на грешки в компютърна програма. Така се подобрява качеството на продукта.
61)	***Изтриване*** ***Delete***	Изтриване означава премахване на даден файл от системата. Файловете, които не са били премахнати от диска, могат да бъдат презаписани.
62)	***Работен плот*** ***Desktop***	Работният плот е графично представяне на файловите системи, в което приложенията и файловете са представени чрез картинки (икони), които могат да се отварят с еднократно или двукратно щракване на бутона на мишката. Работният плот е графичен интерфейс, интерфейс на командния ред.
63)	***Цифрова информация / данни*** ***Digital data***	Цифровите данни са представяне на информация, например като число или буква. Цифровите данни са дискретни и непрекъснати.
64)	***Документът*** ***Document***	Документът представлява данни, свързани с конкретно приложение.
65)	***Обработка на изображения на документи (DIP)***	Това е процес, при който се сканират документи за съхранение.

	Document Image Processing (DIP)	
66)	***Документацията*** ***Documentation***	Документацията е писмен текст или илюстрация, които придружават компютърния софтуер или са включени в изначалния код. Документацията обяснява как работи софтуерът или как да бъде използван.
67)	***Система за имена на домейни (DNS)*** ***Domain Name System (DNS)***	Това е система, която се използва за преобразуване на името на хоста на компютъра в IP адрес в интернет. Тя превръща името на уебсайта в номер, който интернет мрежата използва.
68)	***Двойно кликане*** ***Double click***	Двойно щракване - това е действието на натискане и отпускане на левия бутон на мишката два пъти в бърза последователност. Обикновено двойното щракване върху икона отворя съответното приложение.
69)	***Сваляне / изтегляне*** ***Download***	Изтеглянето означава получаване на информация от друг компютър или сървър. Противоположното на изтеглянето е качването, което е изпращане на данни до други компютри. Също така терминът може да се отнася за файл, който е ще бъде или вече е свален или пък процесът на получаване на такъв файл.
70)	***Драйвър*** ***Driver***	Програма, която управлява периферно устройство. Всяко устройство, свързано към компютъра, се нуждае от драйверна програма. Драйверът гарантира, че комуникацията между компютъра и устройството е успешна.
71)	***Емулатор*** ***Emulator***	Емулаторът е елемент от софтуер, който позволява на едно устройство да имитира функционирането на друго. Обикновено емулаторите се използват, за да позволят на една марка компютър да изпълнява програми, написани за друга марка компютър.
72)	***Краен потребител*** ***End user***	Това е човекът, който използва дадена програма, за да изпълни определена задача, а не човек, който я пише (програмист).
73)	***Грешка*** ***Error***	Дефект или грешка, която може да е в софтуера или от страна на потребителя. Тя може да доведе до срив (спиране на работата) на програмата или до неочаквани резултати.

74)	***Ексел*** ***Excel***	Ексел е програма, създадена от Microsoft през 1985 г. Налични са версии и за Windows и Apple.
75)	***Изпълним файл*** ***Executable***	Файл, който може да бъде изпълнен от операционната система.
76)	***Разширена памет Expanded memory/extended memory***	Това е допълнителна памет в компютър, базиран на MS-DOS.
77)	***Експортиране на файл*** ***Export file***	Файл, съхраняван от компютъра в стандартен формат, за да може да бъде достъпен от други програми, евентуално работещи на различни марки компютри.
78)	***Експресия*** ***Expression***	В езика за програмиране - комбинация от една или повече константи, променливи, оператори и функции, които езикът за програмиране интерпретира, за да получи друга стойност. Този процес, както и при математическите изрази, се нарича оценяване.
79)	***Факс*** ***Fax***	Общоприето наименование за предаване на факсимилни съобщения или телефакс. Става дума за предаване на изображения/печатни текстове/чертежи по телекомуникационна връзка, обикновено по телефонната мрежа. Когато се постави във факс апарат, оригиналното изображение/текст/чертеж се сканира от устройството и се преобразува в кодови сигнали. Тези сигнали се пренасят по телефонните линии до приемащата факс машина.
80)	***Обратна връзка*** ***Feedback***	Общ принцип, при който резултатът, получен при протичаща реакция, е определящ за потенциална модификация / промяна на реакцията. Това е принципът, използван в системите за саморегулиране.
81)	***Разширение на името на файла*** ***Filename extension***	Това е суфикс в края на името на файла. Показва типа на компютърния файл и коя програма може да го отвори.
82)	***Филтър (софтуер)*** ***Filter (software)***	Компютърна програма или подпрограма за обработка на стрийм (stream), която създава друг стрийм. Макар че един филтър може да се използва самостоятелно, те често се свързват помежду си, за да образуват конвейер.
83)	***Флаг*** ***Flag***	Индикатор, който може да бъде зададен или отменен, за да покаже дали дадено условие е вярно.

84)	***For loop***	В информатиката цикълът for (или "for loop") се използва за многократно изпълнение на определени редове код. В различните езици има различни ключови думи за определяне на това твърдение - начини за идентифициране на цикъл for - но всички те изпълняват една и съща задача. Повечето езици използват като ключови думи "for" или "do".
85)	***Формални методи*** ***Formal methods***	Формалните методи са математически техники за специфициране, разработване и проверка на софтуер и хардуер. Използването на тези математически техники допринася за надеждността и устойчивостта на софтуера и хардуера.
86)	***Формална проверка*** ***Formal verification***	Формалната проверка е процес, при който се доказва, че даден софтуер или хардуер работи в съответствие със спецификацията си.
87)	***Функционално програмиране*** ***Functional programming***	Функционалното програмиране е стил на изграждане на структурата и елементите на компютърните програми.
88)	***Теорията на игрите*** ***Game theory***	Теорията на игрите изучава как и защо хората вземат решения. Тя се използва в социалните науки, логиката и компютърните науки.
89)	***Генерация*** ***Generation***	Етап на развитие на компютърната електроника или на даден клас език за програмиране.
90)	***Гигабайт*** ***Gigabyte***	Гигабайтът (GB) е мерна единица за компютри. Един гигабайт е 1 милиард бита.
91)	***Глобална променлива*** ***Global variable***	В компютърното програмиране - променлива с глобален обхват, което означава, че тя е видима (следователно достъпна) в цялата програма, освен е скрита. Множеството от всички глобални променливи е известно като глобална среда или глобално състояние. В компилираните езици глобалните променливи обикновено са статични променливи, чийто обхват (време на живот) е цялото време на изпълнение на програмата, въпреки че в интерпретираните езици (включително интерпретаторите на команден ред) глобалните променливи обикновено се разпределят динамично при появата им, тъй като не са ясни преди това.

92)	***Графичната карта*** ***Graphics card***	Графичната карта е специална платка, която управлява изображението на компютърния монитор и изчислява 3D изображения и графики.
93)	***Графична обработка*** ***Graphics processing***	Графична обработка представлява създаване на изображения, анимации и графики и визуализирането им върху компютърен екран.
94)	***Хакери*** ***Hackers***	Хакерите са хора, които извършват хакерски действия (виж ***хакване***).
95)	***Хакване*** ***Hacking***	Неоторизиран достъп до компютър - за забавление или със злонамерени цели.
96)	***Хеш функция*** ***Hash function***	Това е вид функция. Когато се пише компютърна програма, много често се налага да се съхраняват големи количества данни. Обикновено те се съхраняват като хеш-таблици. За да се намерят отново данните, се изчислява определена стойност.
97)	***Хаш-таблица*** ***Hash table***	Хаш-таблицата е вид инструмент за съхраняване на информация. В информатиката тези инструменти за съхраняване на информация или данни се наричат структури от данни. Хеш-таблицата е структура от данни, която използва хеш-функция, за да следи къде се намират данните.
98)	***HTML редактор*** ***HTML-editor***	HTML редакторът е програма за редактиране на HTML. Много HTML редактори работят и със свързани технологии като JavaScript. Съществуват текстови редактори и WYSIWYG редактори (what you see is what you get - „получаваш това, което виждаш“), при които интерфейсът наподобява начина, по който страницата ще бъде показана в уеб браузъра.
99)	***Протокол за прехвърляне на хипертекст*** ***HTTP (protocol)***	HTTP (протокол за прехвърляне на хипертекст) е протокол на ниво приложение, използван като основна система за предаване на информация в мрежата или в типична архитектура клиент-сървър. Спецификациите на протокола се управляват от консорциума World Wide Web Consortium (W3C).
100)	***Взаимодействие човек-компютър*** ***Human-Computer Interaction (HCI)***	Взаимодействието човек-компютър е област от компютърните науки, която разглежда начините, по които човек използва компютър и взаимодейства с него. Тя проектира технологии, които позволяват на хората да взаимодействат с компютрите по нови начини.

101)	***IBM***	Съкращение на International Business Machine. IBM е мултинационална компания, най-старият и най-големият производител на компютри в света.
102)	***Икона*** ***Icon***	Малка картинка на компютърния екран, представляваща приложение, програма или функция, която потребителят може да манипулира или използва. Иконите улесняват компютърната употребата, като позволяват на потребителя да ги посочва и да щрака върху тях.
103)	***Вход/изход (I/O)*** ***Input/Output (I/O)***	При комуникацията между компютър и друг компютър или човек има входяща и изходяща информация. Входът е сигнал, който се получава от компютъра, а изходът е сигнал, който се изпраща от него.
104)	***Цели / интегрални числа*** ***Integer***	Данни от интегрален тип данни, който представлява определен диапазон от математически цели числа. Интегралните типове данни могат да бъдат с различни размери и може да съдържат или да не съдържат отрицателни стойности. Целите числа обикновено се представят в компютъра като група двоични цифри (битове). Размерът на групирането варира, така че наборът от налични размери на цели числа се различава от компютър до компютър. Компютърният хардуер, включително виртуалните машини, почти винаги предоставят начин за представяне на регистър на процесора или адрес на паметта като цяло число.
105)	***Интелектуалната собственост*** ***Intellectual Property (IP)***	Интелектуалната собственост е собствеността върху дадена идея на лицето, което я е изобретило. Тя дава на изобретателя изключителни права върху тази идея. Това означава, че никой друг не може да я копира или използва повторно. Примери за интелектуална собственост са авторското право, патентите, търговските марки и търговските тайни.
106)	***Интерфейсът*** ***Interface***	Интерфейсът е това, което потребителят използва в операционната система, за да накара компютъра да направи нещо. Някои устройства имат интерфейс, който може да изпраща и получава данни, например сензорен екран, а други могат само да изпращат данни, като например мишка.

107)	***Вътрешната документация*** ***Internal documentation***	Вътрешната документация в компютърен софтуер са коментарите в изначалния код. Тези коментари включват бележки как и защо функционират части от кода. Тя трябва да осигури на бъдещите програмисти начин да разберат как работи кодът. Обратното е външна документация, при която бележките и обясненията са в отделен документ.
108)	***Международната организация по стандартизация (ISO)*** ***International Organization of Standardization (ISO)***	Международната организация по стандартизация (ISO) е основана през 1947 г., за да стандартизира технически термини, спецификации, единици и т.н. Седалището на организацията е в Женева.
109)	***Интернет*** ***Internet***	Интернет е световна комуникационна мрежа между компютри. Състои се от много по-малки мрежи, например частни, обществени или бизнес мрежи. Различните мрежи са свързани чрез различни електронни, безжични и оптични мрежови технологии.
110)	***Интернет бот*** ***Internet bot***	Интернет бот е софтуерно приложение, което изпълнява автоматизирани задачи в интернет. Ботовете извършват прости и повтарящи се задачи много бързо. Най-често интернет ботовете се използват за разучаване на уебсайтове, което означава анализиране и подаване на информация от уеб сървъри.
111)	***Информационните технологии (ИТ)*** ***IT - Information Technology***	Информационните технологии (ИТ) включват всички технологии, използвани за създаване, съхраняване, обмен и използване на различни форми на информация, като данни, изображения, презентации. Те се отнасят до хардуер, операционните системи, дизайна и поддръжката на мрежи.
112)	***Джава*** ***Java***	Език за програмиране с общо предназначение, който е базиран на класове, обектно-ориентиран и е проектиран така, че да зависи от възможно най-малко фактори, за да бъде изпълнен. Компилираният код на Java може да работи на всички платформи, които поддържат Java, без да е необходимо да се прекомпилира.
113)	***ДжаваСкрипт*** ***Java/Javascript***	ДжаваСкрипт е език за програмиране с общо предназначение. Той е най-достъпен език за програмиране.

114)	***JPEG***	Съкращение на Joint Photographic Experts Group (Съвместна група на експертите по фотография). JPEG се отнася за стандарт на компресиране, създаден от тази група и понастоящем широко приет за съхранение и предаване на цветни изображения.
115)	***Ключовият файл*** ***Key field***	Ключовият файл е избрано поле от запис, което се използва за уникално идентифициране на този запис. Във файл със записи това е полето, което се използва като основа за сортиране на файла.
116)	***Клавиатура*** ***Keyboard***	Устройство за въвеждане на данни, подобно на клавиатурата на пишеща машина. Съществуват много варианти на оформлението в зависимост от марката, размера, функцията и т.н.
117)	***Килобайт*** ***Kilobyte***	Съкратено от "K" или "KB", килобайтът е единица памет, равна на 1,024 байта.
118)	***Лаптоп*** ***Laptop***	Лаптопът е преносим компютър с малък размер. Терминът означава буквално „върху скута“, т.е. потребителят може да го използва по този начин.
119)	***Библиотека (компютри)*** ***Library (computing)***	Колекция от енергонезависими ресурси, използвани от компютърни програми, често за разработване на софтуер. Те могат да включват данни за конфигурацията, документация, помощни данни, шаблони за съобщения, предварително написан код и подпрограми, класове, стойности или спецификации на типовете.
120)	***Списък*** ***List***	Списъкът е абстрактен тип данни, който представлява преброяем брой подредени стойности. Списъците са основни примери за контейнери, тъй като съдържат други стойности.
121)	***Логическа грешка*** ***Logic error***	В компютърното програмиране логическа грешка е грешка в програма, която я използва за неправилна работа. В резултат на това се получава неочакван резултат. Често синтаксисът на програмата е правилен, така че грешката е трудно откриваема.
122)	***Логическо програмиране*** ***Logic programming***	Логическото програмиране използва математическа логика за писане на компютърни програми. Езикът за логическо програмиране се състои от набор от правила и факти. Най-важните езици за логическо програмиране са Prolog, ASP и Datalog.

123)	***Цикъл*** ***Loop***	Цикълът е повтаряне на изпълнението на едни и същи инструкции.
124)	***Машинен код*** ***Machine code***	Това е набор от инструкции, които централният процесор на компютъра (CPU) може да разбере и изпълни директно, без превод. Всеки тип централен процесор има свой собствен машинен код.
125)	***Машинно обучение (ML)*** ***Machine Learning (ML)***	Машинното обучение дава на компютрите възможност да се учат, без да бъдат изрично програмирани. То е свързано с изкуствения интелект. Алгоритмите за машинно обучение изграждат математически модел въз основа на примерни данни, за да правят прогнози или да вземат решения. Машинното обучение се използва за спам филтри, оптично разпознаване на символи и търсачки.
126)	***Математическа логика*** ***Mathematical logic***	Математическата логика е област от математиката, която се опитва да формализира логиката. Математическата логика показва разсъждения чрез символи. Важни теми са изразителната способност на формалните системи и дедуктивната способност на формалните доказателствени системи. Математическата логика е важна за теоретичната информатика.
127)	***Матрица*** ***Matrix***	В математиката матрицата е правоъгълник от числа, подредени в редове и колони.
128)	***Мегабайт*** ***Megabyte***	Съкратено "Mb", мегабайтът е единица памет, равна на 1,024 килобайта.
129)	***Памет*** ***Memory***	Компютърната памет е област за временно съхранение. В нея се съхраняват данни и инструкции, от които се нуждае процесорът. За да се изпълни дадена програма, тя първо трябва да се зареди от дисковото пространство в паметта. Паметта е важна част от всеки компютър.
130)	***Меню*** ***Menu***	Списък от опции, визуализиран върху екрана, от който потребителят може да избира, като посочи със стрелката, която мишката мести. Менютата се използват в системите с графичен потребителски интерфейс.

131)	***Сортиране чрез сливане*** ***Merge sort***	Сортирането чрез сливане (или mergesort) е алгоритъм тип „разделяй и владей“ за сортиране на списък от елементи. Той е стабилен алгоритъм за сортиране, докато quicksort не е. В най-лошия случай сложността му е O(n*log(n)). Сортирането чрез сливане също е високо паралелно. То може да се използва за решаване на проблем с преброяване на инверсии.
132)	***Метод*** ***Method***	В обектно-ориентираното програмиране (ООП) - процедура, свързана със съобщение и обект. Обектът се състои от данни и поведение. Те от своя страна се състоят от интерфейс, който определя как обектът може да бъде използван от различните потребители.
133)	***Модем*** ***Modem***	Модемът е част от компютърния хардуер. Той се използва за комуникация между отдалечени компютри. Модемът може да изпраща и получава данни. За да изпраща данни, той променя цифровите данни в аналогови (това се нарича модулация). За да получава данни, той променя аналоговите данни в цифрови (това се нарича демодулация).
134)	***Мултитаскинг*** ***Multitasking***	Мултитаскинг или мултипрограмиране е система, при която един процесор изпълнява няколко различни програми (или различни части от една и съща програма) по едно и също време.
135)	***Компактен лаптоп*** ***Notebook computer***	Малък преносим компютър. Производството им стартира в началото на 90-те години на миналия век и носят това име заради размерите си (буквално - тефтер, от англ. notebook).
136)	***Нулев символ*** ***Null character***	Това е символ със стойност 0 по ASCII. Нулевият символ се използва от езиците за програмиране, най-вече от C, за отбелязване на края на символен низ.
137)	***Нулева нишка*** ***Null string***	Последователност, обикновено изписана с "-", която не съдържа нищо или нулев символ. Нулевият низ се използва в някои езици за програмиране за обозначаване на последната от поредица стойности.

138)	***Обект*** ***Object***	Обектът може да бъде променлива, структура от данни, функция или метод и като такъв представлява стойност в паметта, към която се препраща чрез идентификатор. В парадигмата на класово-ориентираното програмиране обектът се отнася до конкретна инстанция на клас, където обектът може да бъде комбинация от променливи, функции и структури от данни. При управлението на релационни бази данни обектът може да бъде таблица или колона, или връзка между данни и личност от базата данни (например свързване на възраст с конкретен човек).
139)	***Обектен код*** ***Object code***	Продуктът на компилатор. В общ смисъл обектният код е последователност от твърдение или инструкции на компютърен език, обикновено език на машинен код (т.е. двоичен) или междинен език, например език за прехвърляне на регистри (RTL). Терминът показва, че кодът е целта или резултатът от процеса на компилиране, като в някои ранни източници изходният код се нарича „предметна програма“.
140)	***Офлайн*** ***Offline***	Без връзка със световната мрежа Интернет, така че данни не могат да бъдат прехвърлени към друго устройство. Противоположният термин е онлайн.
141)	***Онлайн*** ***Online***	Свързан, така че данни могат да се прехвърлят към друго устройство. Обратното е офлайн.
142)	***Софтуер с отворен код*** ***Open-Source Software (OSS)***	Отворен код е софтуер, чийто начален код е достъпен за всички. Всеки може да го модифицира, за да го накара да работи по различен начин. Софтуерът с отворен код често се разработва публично и в сътрудничество.
143)	***Операционна система*** ***Operating System (OS)***	Операционната система е група от компютърни програми, които позволяват на хората да взаимодействат с компютъра. Тя управлява хардуерните и софтуерните ресурси на компютъра.
144)	***Оптичното влакно*** ***Optical fiber***	Оптичното влакно е тънко влакно от стъкло или пластмаса, което пренася светлина от един до друг край. Те се използват главно в телекомуникацията, където предават данни на големи разстояния с голяма широчина на честотната лента.
145)	***Паралелно устройство*** ***Parallel device***	Устройство за предаване на двоични данни чрез едновременно изпращане на битовете, представляващи всеки символ, по набор от отделни линии за данни.

146)	***Паралелна обработка*** ***Parallel processing***	Тя се отнася до нововъзникваща компютърна технология, която позволява извършването на повече от едно изчисление по едно и също време.
147)	***Паралелна работа*** ***Parallel running***	Метод за внедряване на нова компютърна система, при който новата и старата система работят заедно за кратък период от време.
148)	***Параметър*** ***Parameter***	В компютърното програмиране това е специален вид променлива, която се използва в подпрограма за обозначаване на конкретна част от данни, въведени в подпрограма. Тези части от данни са стойностите на аргументите (често наричани действителни аргументи или действителни параметри), с които ще бъде активирана подпрограмата. Обикновено в дефиницията на подпрограмата се включва подреден списък на параметрите, така че всеки път, когато се стартира подпрограмата, нейните аргументи се оценяват за това извикване и получените стойности могат да се припишат на съответните параметри.
149)	***Численост / Паритет*** ***Parity***	Числеността на едно число е неговото четно или нечетно състояние. Едно двоично представяне има четна четност, ако съдържа четен брой единици, и нечетна четност, ако съдържа нечетен брой единици.
150)	***Периферно устройство*** ***Peripheral device***	Всяка част от оборудването, свързана с компютър и управлявана от него.
151)	***ПИН (персонален идентификационен номер)*** ***PIN (Personal Identification Number)***	Персоналният идентификационен номер е уникален номер, който се използва като парола за установяване на самоличността на клиента, например в банковия сектор.
152)	***Платформата*** ***Platform***	Платформата е операционна система. Тя работи заедно с хардуера, на който е инсталирана.
153)	***Плотер*** ***Plotter***	Това е устройство, специализирано в отпечатването на векторни графични чертежи.
154)	***Изскачащо меню*** ***Pop-up menu***	Изскачащото меню е меню, което се появява в прозореца, когато се избере опция с мишката.
155)	***Принтер*** ***Printer***	Изходно устройство за създаване на печатни копия текст или графики. Съществуват различни видове принтери, чрез които могат да се отпечатат разнородни материали.

156)	***Приоритетна опашка*** ***Priority queue***	Абстрактен тип данни, който прилича на обикновена структура от данни за опашка или стек, но при който допълнително всеки елемент има свързан с него „приоритет“. В приоритетна опашка елемент с висок приоритет се обслужва преди елемент с нисък приоритет. Понякога, ако два елемента имат един и същ приоритет, те се обслужват според реда, в който са били записани в опашката, докато в други ситуации подреждането на елементите с един и същ приоритет не е определено.
157)	***Цикъл на обработката*** ***Processing cycle***	Последователността от стъпки, извършвани многократно от компютър при изпълнението на програма.
158)	***Фаза от жизнения цикъл на програмата*** ***Program lifecycle phase***	Фазите на жизнения цикъл на програмата са етапите, през които преминава една компютърна програма - от първоначалното ѝ създаване до внедряването и изпълнението ѝ. Фазите са: време за редактиране, време за компилиране, време за свързване, време за разпространение, време за инсталиране, време за зареждане и време за изпълнение.
159)	***Програмен език*** ***Programming language***	Езикът за програмиране е вид писмен език, който казва на компютъра какво да прави. Те се използват за писане на компютърни програми. Това е набор от инструкции, които компютърът следва, за да извърши дадена задача.
160)	***Протокол*** ***Protocol***	Съгласуван набор от стандарти за прехвърляне на данни между различни устройства. Те обхващат скоростта на предаване, формата на данните и сигнала, необходим за синхронизиране на предаването.
161)	***Софтуер с публичен домейн*** ***Public-domain software***	Всяка компютърна програма, която не е защитена с авторско право и следователно може да се използва свободно и безплатно.
162)	***Изтеглящо се меню*** ***Pull-down menu***	Списък с опции, предоставен като част от графичен потребителски интерфейс. Наличието на падащо меню обикновено се обозначава с ред до думата. Тогава потребителят посочва думата с мишката, появява се пълно меню и потребителят може да избере желаната опция.

163)	***Опашка*** ***Queue***	В компютърните науки опашката е структура от данни, която се използва за съхраняване на данни, преди те да бъдат обработени. Операцията "enqueue" добавя елемент/и в задната част на опашката. Операцията "dequeue" премахва елемент/и от предната част на опашката.
164)	***QWERTY***	Стандартна подредба на клавишите на британска или американска пишеща машина или компютърна клавиатура. Q, W, E, R, T и Y са първите шест клавиша на горния ляв буквен ред.
165)	***ОПЕРАТИВНА ПАМЕТ*** ***RAM***	Съкращение на памет с произволен достъп. Това е устройство за памет под формата на съвкупност от интегрални схеми (чипове). Чиповете RAM могат да се четат от компютъра и да се записват в него, но съдържанието им се губи при изключване на захранването.
166)	***Памет само за четене*** ***Read-only storage***	Или ROM паметта е постоянно средство за съхранение на данни, така че те могат да бъдат прочетени произволен брой пъти, но не могат да бъдат променяни.
167)	***Време за реакция*** ***Response time***	Времето за реакция е закъснението между въвеждането на команда и появата на ефекта от нея.
168)	***Рутер*** ***Router***	Рутерът е компютър, който пренася данни между компютърни мрежи. Маршрутизаторите се грижат трафикът между компютрите да отива там, където трябва. Данните често се препращат от един маршрутизатор към друг, докато достигнат местоназначението си.
169)	***SAA - Архитектура на системните приложения*** ***SAA - Systems Application Architecture***	Това е моделът на IBM за изчисления клиент-сървър. SAA използва общ потребителски достъп, за да гарантира, че командите и натискането на клавишите се използват последователно в различните приложения.
170)	***Вземане на проби*** ***Sampling***	Вземането на проби е измерване на аналогов сигнал на равни интервали от време. Резултатът от измерването може да се преобразува в цифров сигнал.
171)	***Мащабируем шрифт*** ***Scalable font***	Това е шрифт, който може да се използва с всякакъв размер и всякаква резолюция на екран или на устройство за печат, като например лазерен принтер или устройство за създаване на изображения.

		Мащабируемите шрифтове винаги са векторни шрифтове.
172)	***Скенер*** ***Scanner***	Устройство, което може да създава цифрово изображение на документ за въвеждане и съхранение в компютър.
173)	***Алгоритъм за търсене*** ***Search algorithm***	Алгоритъмът за търсене е метод за намиране на целева стойност в даден списък. Той проверява всеки елемент от списъка за целевата стойност, докато не се намери съвпадение или докато не се претърсят всички елементи.
174)	***Вторична памет*** ***Secondary storage***	Вторичната памет е известна и като външна памет. За разлика от първичната памет тя не е пряко достъпна за процесора. Вторичната памет също така запазва данни, когато захранването е изключено.
175)	***Последователност / поредица*** ***Sequence***	Действие или събитие, което води до следващо зададено действие в предварително определен ред. Последователността може да съдържа произволен брой действия, но в нея не могат да се прескачат действия.
176)	***Серийно устройство*** ***Serial device***	Устройство, което предава двоични данни чрез изпращане на битовете, представляващи всеки символ, един по един по линия за данни.
177)	***Сървър*** ***Server***	Компютър, използван като хранилище на софтуер и данни за използване от други компютри в мрежата.
178)	***Споразумение за ниво на обслужване*** ***Service level agreement***	Споразумението за ниво на обслужване (SLA) е ангажимент между доставчик на услуги и клиент относно качеството и наличността на услугата, както и отговорностите на доставчика и клиента.
179)	***Софтуер*** ***Software***	Компютърният софтуер или просто софтуер е набор от инструкции, които казват на компютъра какво да прави. Софтуерът включва приложения (напр. игра, текстообработваща програма= и операционната система. Компютърният хардуер и софтуерът се нуждаят един от друг.
180)	***Софтуерен оператор*** ***Software agent***	Софтуерният агент е част от софтуера, която е способна да взема прости решения за решаване на даден проблем. Агентите могат да работят самостоятелно или заедно с други агенти или хора. Агентите са известни също като ботове.

181)	***Софтуерно конструиране*** ***Software construction***	Софтуерното конструиране е създаването на софтуер чрез комбинация от кодиране, проверка, тестване и отстраняване на грешки. То е свързано с проектирането и тестването на софтуера.
182)	***Внедряване на софтуер*** ***Software deployment***	Внедряването на софтуер включва всички дейности, които трябва да се извършат, преди софтуерът да бъде достъпен за използване. Процесът на внедряване може да включва: пускане на софтуера, инсталиране и активиране на софтуера, актуализации за софтуера.
183)	***Софтуерен дизайн*** ***Software design***	Софтуерният дизайн е процесът на създаване на софтуерно решение на даден проблем. Софтуерният проект може да бъде блок-схема или описание на планирана последователност от събития.
184)	***Разработване на софтуер*** ***Software development***	Разработването на софтуер е процесът на създаване на компютърен софтуер. Той включва жизнения цикъл на издаване на софтуера - подготовка на проекта, кодиране на програмата и отстраняване на грешките. Крайната цел е пускането на софтуерен продукт, който обслужва желанията на потребителите.
185)	***Изходен език*** ***Source language***	Езикът, на който е написана дадена програма. Той е различен от машинния код (формата, в която инструкциите на програмата се изпълняват от компютъра). Изходните езици се класифицират като високи или ниски езици в зависимост от това дали всеки запис в изходния език означава много или само една инструкция в машинния код.
186)	***Спам*** ***Spamming***	Реклама в интернет, която се появява на много места, независимо дали е значима или не.
187)	***Spooling***	Отпечатването е процес, при който информацията, която трябва да бъде отпечатана, се съхранява временно във файл, а отпечатването се извършва по-късно. Използва се, за да се предотврати задържането на системата от сравнително бавен принтер в критични моменти и за да се даде възможност на няколко компютъра или програми да използват един принтер.

188)	***Електронни таблици*** ***Spreadsheets***	Програма, която имитира лист хартия, разделен на колони и редове. Потребителят въвежда стойности във файла, след което инструктира програмата да извърши някаква операция с тях, например да събере колона или да намери средната стойност на поредица от числа.
189)	***Stack***	Стекът е метод за съхраняване на данни, при който най-скоро съхраненият елемент е и първият, който ще бъде извлечен. Техниката обикновено се нарича „последен влиза, първи излиза“.
190)	***STEM***	Съкращение от Science, Technology, Engineering and Mathematics (наука, технологии, инженерство и математика).
191)	***Редица / низ*** ***String***	Група символи, които компютърът манипулира като един обект. В най-простата си форма низът може да се състои от една буква или дума, но може да бъде и комбинация от думи, интервали и числа.
192)	***Подмяна*** ***Swap***	Подмяната означава преместване на данни в и от паметта.
193)	***Синтактична грешка*** ***Syntax error***	Грешките в синтаксиса са грешки, причинени от неправилно използване на езика за програмиране.
194)	***Дистанционна работа*** ***Teleworking***	Работата от разстояние или интелигентна работа е възможността да се работи от дома, а не в офис. Макар терминът да получи широко разпространение от 2020 г. по време на пандемичната ситуация Ковид-19, той е въведен за първи път през 80-те години на миналия век.
195)	***Тестови данни*** ***Test data***	Данни, предназначени за проверка на правилното функциониране на нова компютърна програма. Очакваните резултати се записват и се сравняват с действителните резултати, получени при използването на програмата.
196)	***Споделяне на време*** ***Time sharing***	Начин, който позволява на няколко потребители да имат достъп до един и същ компютър по едно и също време. Компютърът бързо превключва между потребителските терминали и програмите, като позволява на всеки потребител да работи така, сякаш само той е използвал системата.

197)	***Проследяване*** ***Trace***	Метод за проверка на правилното функциониране на компютърна програма чрез показване на променящите се стойности на всички участващи променливи, докато програмата работи.
198)	***Програма за превод*** ***Translator program***	Програма, която превежда друга програма, написана на език от високо ниво или на език за асемблиране, в инструкции на машинен код, които компютърът може да изпълнява.
199)	***Троянски кон*** ***Trojan horse***	Троянският кон е вирусна програма, която изглежда, че функционира нормално, но причинява щети на други файлове или заобикаля процедурите за сигурност.
200)	***Uniform Resource Locator (URL) - Уеб адрес.*** ***Uniform Resource Locator (URL) - Colloquially web address.***	Препратка към уеб ресурс, която определя местоположението му в компютърната мрежа и механизма за извличането му. URL е специфичен вид унифициран идентификатор на ресурси (URI), въпреки че много хора използват двата термина като взаимозаменяеми. URL адресите се използват най-често за препратки към уеб страници (http), но се използват и за прехвърляне на файлове (ftp), електронна поща (mailto), достъп до бази данни (JDBC) и много други приложения.
201)	***Качване*** ***Upload***	Качване означава изпращане на информация от един компютър към друг компютър или сървър. Обратното на качването е изтеглянето, което представлява получаване на информация от друг компютър.
202)	***Потребител*** ***User***	Лице, което използва компютър. За да се идентифицира, потребителят има акаунт, потребителско име и в повечето случаи парола.
203)	***Потребителски агент*** ***User agent***	Потребителският агент е софтуер, който действа от името на потребител. Пример за това е уеб браузър: Той позволява на крайния потребител да взаимодейства с уеб съдържание.
204)	***Потребителски интерфейс (UI)*** ***User interface (UI)***	Потребителският интерфейс позволява на потребителя да взаимодейства с машината. Потребителският интерфейс осигурява входящи данни. Това означава, че потребителят може да променя начина на работа на машината или да ѝ предоставя информация. След това машината прави нещо, което се нарича изход. Потребителският интерфейс се използва по много

		начини: компютърна система за управление, управление на тежки машини, инструменти за окачване и др.
205)	***Проектиране / дизайн на потребителски интерфейс*** ***User interface design - Also user interface engineering.***	Дизайнът на потребителския интерфейс (UI) е дизайнът на интерфейса на машини и софтуер като компютър, телефон, принтер. Фокусът е да се подобри използваемостта, като се направи взаимодействието възможно най-просто и ефективно.
206)	***Удобен за ползване*** ***User-friendly***	Термин, използван за описване на лекотата на използване на компютърна система/платформа/уебсайт, особено за хора, които не разбират много от компютри.
207)	***Помощна програма*** ***Utility program***	Системна програма, предназначена да изпълнява конкретна задача, свързана с работата на компютъра, когато това бъде поискано от потребителя на компютъра.
208)	***Валидиране*** ***Validation***	Валидирането е процесът на проверка на входящите данни, за да се гарантира, че те са пълни, точни и обосновани. Въпреки че е невъзможно да се гарантира, че в компютъра се въвеждат само валидни данни, подходяща комбинация от проверки за валидиране трябва да гарантира, че повечето грешки се откриват. Общите проверки за валидиране включват: проверка на типа на символите, дължината на полето, контролния сбор, на хеш-сбора, четността, ифрите и обхвата.
209)	***Променлива*** ***Variable***	Променливите са значими имена, които давате на стойностите. Съдържанието на променливите може да се варира по време на изпълнението на програмата.
210)	***Виртуална памет*** ***Virtual memory***	Техника, при която част от резервната памет на компютъра се използва като разширение на паметта за незабавен достъп.
211)	***Вирус*** ***Virus***	Софтуер, който може да се възпроизвежда и прехвърля от един компютър на друг, без потребителят да знае за това. Някои вируси са безвредни, но други могат да повредят или унищожат данни.

212)	***Web crawler - (Also spider, spiderbot, or simply crawler.)***	Уеб кроулър или паяк е компютърна програма, която автоматично извлича съдържанието на дадена уеб страница. След това програмата анализира съдържанието. Търсачките често използват такъв тип програми.
213)	***Wi-Fi***	Wi-Fi е начин за свързване с компютърна мрежа чрез радиовълни. Често се използва за връзка с интернет.
214)	***XHTML - съкращение на eXtensible HyperText Markup Language.*** ***XHTML - Abbreviation of eXtensible HyperText Markup Language.***	XHTML е маркировка, която се използва за проектиране на уебсайтове и уебстраници. Той се основава на XML и THML. Също така е по-строг от обикновения HTML, така че позволява на уеб браузъра да показва една и съща страница коректно между тях.
215)	***Състояние на нулево изчакване*** ***Zero wait state***	Термин, прилаган за централни процесори, които работят, без да изчакват по-бавните чипове.

2. РОБОТИКА И ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

a. Роботика

1)	***Ускорителна платка*** ***Accelerator board***	Ускорителната платка е разширителна платка, която осигурява интерфейс, предназначен за увеличаване на мощността на обработка. Това е устройство, което ускорява предаването или обработката отвъд възможностите на централния процесор.
2)	***Артикулиращи роботи*** ***Articulate Robots***	Вид робот, който има въртящи се стави, които обикновено се подпомагат взаимно при изпълнението на конкретни задачи. Всяка става може да бъде програмирана да се върти или да изпълнява определен тип движение.
3)	***Artificial life*** ***Artificial life***	Симулация на поведението и други характеристики на живота, обикновено чрез компютри, роботи или биохимични процеси.
4)	***Augmenting Robots***	Вид робот, който може да бъде носен от човек, за да подобри или замени физическите му способности. Той може да се използва за осигуряване на „крака“ за хора с ограничена подвижност или за подпомагане на хора, които трябва да вдигат тежко оборудване като част от работата

		си (напр. вдигане на тежки торби с бетон на строителна площадка).
5)	***Баркод*** ***bar code***	Модел от чертички и интервали, който може да бъде разчетен от компютър. Баркодовете се използват широко в търговията на дребно, промишлената дистрибуция, обществените библиотеки. Кодът се разчита от сканиращо устройство: компютърът определя кода по ширината на лентите и интервалите.
6)	***Робот Бакстър*** ***Baxter robot***	Модерен промишлен робот, проектиран специално за безопасно взаимодействие с хора.
7)	***Мозъчно-компютърен интерфейс*** ***Brain-computer interface***	Директна връзка между мозъка и компютъра, която позволява на мозъка да командва компютъра или на компютъра да наблюдава мозъка.
8)	***Сензор за цвят / цветен сензор*** ***Colour Sensor***	Сензор, който може да разпознава промени или дори вида на цвета пред него.
9)	***Координати*** ***Coordinates***	Набор от числа, използвани за представяне на дадена позиция - често има дву- или триизмерни позиции.
10)	***Кибернетика*** ***Cybernetics***	Наука за контрола и комуникацията (при животните и машините) - наука за системите с обратна връзка - включваща контрол, обучение и взаимодействие.
11)	***Киборг*** ***Cyborg***	Кибернетичен организъм, състоящ се от смесица от органични и механични електронни компоненти.
12)	***Сензор / датчик за разстояние*** ***Distance Sensor***	Сензор, който може да открива промени в разстоянието между обектите (обикновено между себе си и друг обект).

13)	***Дрон*** ***Drones***	Безпилотният самолет е обект, който може да се управлява дистанционно. Въпреки че това не винаги е така, в днешно време терминът дрон се използва за описание на малки хеликоптери, управлявани дистанционно от хора, които често имат прикрепени камери и други периферни устройства. Те често се използват за заснемане на снимки от въздуха, наблюдение или проучване на труднодостъпни места. Някои безпилотни летателни апарати се използват за състезания и са правени опити за използване на безпилотни летателни апарати за доставка на пратки.
14)	***Обучителни роботи*** ***Educational Robots***	Роботи, специално проектирани да се използват в образованието, обикновено за преподаване на основите на програмирането или други науки. Макар че това невинаги е така, повечето съвременни образователни роботи са проектирани така, че да бъдат привлекателни за хората и да могат да се програмират с помощта на прости блокове от код за по-лесно обучение/използване.
15)	***Енкодер*** ***Encoder***	В роботиката това е устройство, използвано за генериране на импулси при завъртане на колело, които могат да се използват за измерване на скоростта.
16)	***Неясна логика*** ***Fuzzy Logic***	Вид логика, която се занимава с приблизителни стойности, за разлика от логическите сигнали, които са само верни или неверни.
17)	***HCI (взаимодействие между човека и компютъра)*** ***HCI (Human Computer Interaction)***	Съкращение на „взаимодействие между човек и компютър“. Това е обменът на информация между човек и компютър посредством потребителски интерфейс, изучаван като дял от ергономията.
18)	***Херц*** ***Hertz***	Съкратено от "Hz", това е единица за честота (броят на повторенията на дадено явление за една секунда). Наименованието идва от немския физик Хайнрих Херц.
19)	***Хуманоидни роботи*** ***Humanoid Robots***	Понякога наричани андроиди, хуманоидните роботи имат същото тяло и конструкция като човек (торс, крака, стъпала, ръце, глава и т.н.). Въпреки че дизайнът им може да не е идеален за използване в производствената индустрия, те могат да се използват за изследвания и други научни експерименти.
20)	***Индустриален робот*** ***Industrial Robot***	Вид робот, който се използва в производствената индустрия. Той може да бъде програмиран да извършва

		автоматично и точно определени видове движения, за да изпълни дадена задача.
21)	***Става*** ***Joint***	Част от робот-манипулатор, която позволява някаква форма на въртене (хората също имат стави на китката, лакътя и рамото, например).
22)	***Джойстик*** ***Joystick***	Джойстикът е устройство, което сигнализира на компютъра за посоката и степента на преместване на ръчния лост. Първите модели са били подобни на джойстика, използван за управление на самолет.
23)	***Лазерен принтер*** ***Laser printer***	Лазерният принтер е компютърен принтер, при който изображението, което трябва да бъде отпечатано, се формира чрез въздействие на лазер върху светлочувствителен барабан, след което се прехвърля върху хартия чрез електронен заряд.
24)	***Закон на роботиката*** ***Law of Robotics***	Законите, дефинирани от Айзък Азимов в историите му за роботи - за да определят поведението им.
25)	***Светлинна писалка*** ***Light pen***	Електронно устройство (наричано също оптична писалка), което дава възможност за взаимодействие с компютър чрез работа върху екрана на монитора му.
26)	***Сензор за светлина / Светлинен датчик*** ***Light Sensor***	Сензор, който може да открива промени в светлината от определен светлинен спектър. Най-разпространеният тип е този, който може да „вижда“ същата светлина като човешкото око.
27)	***течнокристален дисплей (LCD)*** ***liquid-crystal display (LCD)***	Този вид дисплей се основава на оптичните свойства на определени вещества, наречени течни кристали. Тази течност е затворена между две стъклени повърхности, снабдени с множество електрически контакти, чрез които може да се приложи електрическо поле към съдържащата се в нея течност. Всеки електрически контакт контролира малка част от панела, наречена пиксел. За първи път е използван през 1965 г.
28)	***Мехатроника*** ***Mechatronics***	В областта на инженерните науки е комбинация от механична, електрическа, контролна, компютърна и комуникационна техника.
29)	***Сензор за движение*** ***Motion Sensor***	Специализиран сензор, който е в състояние да открие движение в дадена зона, без да се нуждае от светлина, за да го „види“ (напр. аларми в магазини и банки).

30)	***Мотор*** ***Motor***	Механичен компонент, който обикновено се захранва с електричество. Той може да се върти с много висока скорост, за да създава въртящ момент и да генерира сила (напр. двигател в робот може да се използва за генериране на въртящ момент и да кара робота да движи ръцете си).
31)	***Pilot running***	Метод за внедряване на нова компютърна система: старата система се прехвърля постепенно към новата система за определен период от време.
32)	***Сензор за налягане*** ***Pressure Sensor***	Сензор, който може да се прикрепи към робот, за да му даде възможност да измерва налягането на газ или течност в контейнер.
33)	***Процесор*** ***Processor***	Това е другото наименование на централния процесор (CPU) или микропроцесора на компютъра.
34)	***Подсказка*** ***Prompt***	Подсказката е символ върху екрана, който показва, че компютърът е готов за въвеждане на данни. Използваният символ се различава в различните системи и приложения.
35)	***Квадрокоптери*** ***Quadcopters***	Вид хеликоптер, който използва четири (четири) отделни ротора за летене вместо само един. Това е дизайн, който най-често се среща при безпилотните самолети.
36)	***Raspberry Pi***	Raspberry Pi е серия от едноплаткови компютри. Те са евтини, с висока производителност и с размер на кредитна карта. Raspberry Pi е разработен в Обединеното кралство от Raspberry Pi Foundation. Целта на фондация Raspberry Pi е да „развива образованието на възрастни и деца, особено в областта на компютрите, компютърните науки и свързаните с тях предмети“. Много хора са използвали Raspberry Pi, за да създадат камери, конзоли за видеоигри, роботи, уеб сървъри и медийни центрове.
37)	***Робот*** ***Robot***	Роботът е машина, която може да се движи и да изпълнява определени задачи. Роботите се управляват от компютърна програма или електронна схема. Те могат да бъдат контролирани директно от хора. Могат да бъдат проектирани да изглеждат като хора, като в този случай поведението им може да подсказва интелигентност или мислене, но те нямат чувства. Повечето роботи изпълняват конкретна работа и невинаги приличат на хора. Съществуват роботи в разнообразни форми. В

		художествената литература обаче роботите обикновено приличат на хора и водят свой собствен живот.
38)	***Роботизирана ръка*** ***Robotic Arm***	Роботизиран компонент (робот), който наподобява и може да възпроизвежда действията на човешка ръка (напр. хващане, въртене, разтягане). Обикновено се използва в промишлени приложения, като например заваряване, пръскане и сглобяване на части от друг компонент.
39)	***Сензор*** ***Sensor***	Сензорът е устройство, което измерва физическа величина и я преобразува в „сигнал“, който може да бъде разчетен от наблюдател или от инструмент. Например живачният термометър преобразува измерената температура в разширяване и свиване на течност, което може да се отчете на калибрирана стъклена тръба. Видеокамерите и цифровите фотоапарати имат сензор за изображения. Съществуват много различни видове сензори. Някои от тях се използват в предмети от ежедневието, а други са отделни.
40)	***Смарт карта*** ***Smart card***	Смарт картата е пластмасова карта с вграден микропроцесор и памет. В нея могат да се съхраняват например лични данни, данни за идентификация и банкова сметка, за да може да се използва като кредитна или дебитна карта. Други възможни приложения е да се употребява като „ключ“ за хотелски врати или паспорти.
41)	***Звуков сензор*** ***Sound Sensor***	Сензор, който може да открива промени в звука, обикновено с определена честота на звуковите вълни.
42)	***Стъпков двигател*** ***Stepper motor***	Стъпковият двигател е електрически двигател, който може да се управлява прецизно чрез сигнали от компютър. Двигателят се завърта под точно определен ъгъл всеки път, когато получи сигнален импулс от компютъра.
43)	***Терминал*** ***Terminal***	Устройство, състоящо се от клавиатура и екран, което позволява на оператора да комуникира с компютъра. Терминалът може да бъде физически прикрепен към компютъра или свързан безжично.

44)	***Сензор за докосване*** ***Touch Sensor***	Специализиран сензор, който може да открива сигнали за докосване. Някои сензори за допир реагират на натиск, упражняван върху повърхността им, докато други реагират само на човешко докосване.
45)	***Преобразувател*** ***Transducer***	Устройство, което преобразува енергията от една форма в друга - например скоростта на двигателя в електрически сигнал.
46)	***Костенурка*** ***Turtle***	Костенурката е малък робот с колела, управляван от компютър. Движенията на костенурката се определят от програми, написани от компютърен потребител, обикновено с помощта на езика за програмиране от високо ниво.
47)	***Yaw***	Въртене на летящ обект около вертикалната му ос.

b. Изкуствен интелект

1)	***Изкуствен интелект (ИИ)*** ***Artificial Intelligence (AI)***	Интелигентността на машините, като например роботи или дори прост софтуер, да изпълняват задачи, които се изпълняват от хората.
2)	***Бизнес анализ*** ***Business Intelligence***	Процесът на анализиране на данни за идентифициране на полезна информация, която може да се използва в бизнес сектора, за да се подпомогне вземането на решения въз основа на математиката.
3)	***Категорийни данни*** ***Categorical Data***	Данни, които не могат да бъдат представени с числа (напр. цвят на косата, име, пол и др.).
4)	***Чат бот*** ***Chat Bot***	Дигитален робот с изкуствен интелект, който може да симулира човешки разговор по начин, който изглежда почти естествен. Обикновено се използва в линиите за поддръжка.
5)	***Класификация*** ***Classification***	Процесът на категоризиране на данни въз основа на техните характеристики.
6)	***Компютърно зрение*** ***Computer Vision***	Област на компютърните науки и изкуствения интелект, в която компютрите се обучават да имитират човешката визуална система, за да изпълняват задачи (напр. самоуправляващи се автомобили, които откриват хора и животни).

7)	***Конзола*** ***Console***	Конзолата е комбинация от клавиатура и екран (наричана още терминал).
8)	***Емотикони*** ***Emoticon***	Съкращение на емотикон и икона. Емотиконът е символ, съставен от препинателни знаци, предназначен да изразява някаква форма на емоция под формата на човешко лице. Обикновено емотиконите се използват в текстови съобщения, за да преобразуват невербалната информация, използвана при говорене.
9)	***Оценка*** ***Evaluation***	Определянето на методология за определяне на това колко добър или лош е даден модел на ИИ.
10)	***Разпознаване на лица*** ***Face Recognition***	Процесът на идентифициране на лице въз основа на неговите лицеви характеристики чрез разпознаване на изображения.
11)	***Функция за пригодност*** ***Fitness Function***	Функция, използвана в генетичните алгоритми за оценка на това колко добро или оптимално е решението на даден проблем. Тя се използва като средство за насочване на алгоритъма към добро решение.
12)	***Блок-схема*** ***Flow chart***	Блок-схемата е диаграма, която често се използва за показване на възможните пътища, по които данните могат да преминат през дадена система или програма.
13)	***Генетични алгоритми*** ***Genetic Algorithms***	Известни също като еволюционни или биологични алгоритми. Те са форма на изкуствен интелект, която е вдъхновена от биологичната еволюция на организмите. Проектирани са по начин, който им позволява да намират неоптимално решение на даден проблем (не най-доброто, а достатъчно добро решение) за сравнително кратко време в сравнение с някои други методи. Те работят, като създават набор от решения и сравняват ефективността им едно с друго. Добрите решения се запазват, лошите се отхвърлят и в системата се въвеждат нови случайни решения, които да заменят отхвърлените. Този процес се повтаря няколко пъти, докато се намери достатъчно добро решение.
14)	***Разпознаване на изображения*** ***Image Recognition***	Процесът на анализиране на визуални материали, като изображения и видеоклипове, и определяне на техните характеристики.
15)	***Получаване на информация***	Метод, използван за определяне колко важна е дадена информация в набор от данни.

	Information Gain	
16)	***Система, базирана на знания (KBS)*** ***Knowledge-Based System (KBS)***	Съкратено от "KBS", това е компютърна програма, която използва кодиране на човешкото знание, за да помогне за решаването на проблеми. Пример за това са програмите за игра на шах.
17)	***Етикети*** ***Labels***	Изначалната информация в изкуствен интелект или таговете, които етикетираната съвкупност от данни има за всяка от своите извадки.
18)	***Правило за обучение*** ***Learning Rule***	Процес, основан на математиката, който позволява на изкуствените невронни мрежи да се усъвършенстват и да дават по-добри резултати.
19)	***Линеен модел*** ***Linear Model***	Модел, който класифицира извадките си, като използва линейна граница.
20)	***Функция на загубите*** ***Loss Function***	Начин за оценка на това доколко са се разминавали прогнозите, направени от модел на изкуствен интелект по отношение на даден проблем. Използва се с цел оптимизация, за да се намалят грешни прогнози.
21)	***Машинно обучение*** ***Machine Learning***	Подвид на изкуствения интелект, основан на математиката, който се използва в компютърните науки за системи и алгоритми, които се подобряват автоматично въз основа на данни.
22)	***Невронни мрежи*** ***Neural Networks***	Комбинация от неврони, свързани помежду си, за да образуват мрежа.
23)	***Нелинеен модел*** ***Non-Linear Model***	Модел, който класифицира извадките си, като използва нелинейна граница за вземане на решение.
24)	***Цифрови данни*** ***Numerical Data***	Цифровите данни са данни, които могат да бъдат представени с числа.
25)	***Прогноза*** ***Prediction***	Резултатът, изведен от изкуствен интелект, базиран на математически данни.
26)	***Вероятностни модели*** ***Probabilistic Models***	Модели за машинно обучение, които използват силата на вероятността, за да правят прогнози и класификации на данни.
27)	***Регресия*** ***Regression***	Статистически метод, използван за оценка на връзката между зависима променлива и една или повече независими променливи.

28)	***Контролирано обучение*** ***Supervised Learning***	Вид модел на изкуствен интелект, използван върху набор от данни с етикети, който съдържа примери за обучение като референтна точка.
29)	***Етап на обучение / тренировъчна фаза*** ***Training Stage***	Известна още като фаза на прехода, това е процесът, при който изкуственият интелект започва да обработва данни, за да се учи от тях и да подобрява прогнозите си чрез промяна на синаптичните си тегла.
30)	***Машина на Тюринг*** ***Turing Machine***	Математически модел, разработен от Алън Тюринг, в който се използват ленти и набор от правила, които могат да определят дали е възможно да се конструира логиката на компютърен алгоритъм.
31)	***Тест на Тюринг*** ***Turing Test***	Тест, предложен от Алън Тюринг за определяне на това дали един компютър е способен да мисли и да се държи по начин, който е неразличим от човешкия.
32)	***Обучение без наблюдение*** ***Unsupervised Learning***	Вид модел на изкуствен интелект, използван върху набор от данни без етикети.
33)	***Визуализация*** ***Visualisation***	Метод за придаване на форма на данните, обикновено като графика, която може да ни помогне да разберем по-добре резултатите от даден модел.

3. ОБЛАЧНИ ТЕХНОЛОГИИ

1)	***Модел на ценообразуване, базиран на реклама*** ***Advertising-based pricing model***	Модел на ценообразуване, при който услугите се предлагат на потребителите на ниска цена или без такса, като доставчикът на услуги получава компенсация от рекламодателите, чиито реклами достигат потребителя заедно с услугата.
2)	***Еластичен изчислителен облак на Amazon (EC2)*** ***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***	Част от Amazon Web Services (AWS), EC2 предоставя мащабируем изчислителен капацитет в облака, който разработчиците могат да използват за внедряване на мащабируеми приложения.

3)	***Услуга за просто съхранение в Amazon (S3)*** ***Amazon Simple Storage Service (S3)***	Част от AWS, S3 позволява съхраняването и извличането на данни. Тя може да се използва и за хостване на статични уебсайтове.
4)	***Apache Hadoop***	Софтуерна рамка с отворен код за разпределено съхранение и обработка на големи масиви от данни.
5)	***AWS***	Организационното звено на Amazon, което предоставя разнообразни облачни услуги. AWS оперира в 11 физически обекта в Северна и Южна Америка, Европа, Азия и Австралия.
6)	***Мрежа за доставяне на съдържание (CDN)*** ***Content delivery network (CDN)***	Разпределена система, състояща се от сървъри на отделни физически места, конфигурирана така, че клиентите да имат достъп до най-близкия до тях сървър в мрежата, като по този начин се подобрява скоростта.
7)	***Облак*** ***Cloud***	„Облак“ означава, че информацията се съхранява не на собствения компютър, а на отдалечено устройство за съхранение на данни, достъпно чрез интернет.
8)	***Изчислителни облаци / Изчисления в облак*** ***Cloud computing***	Компютърните услуги в облака се предоставят от компания извън мястото, където се използват. Потребителят може просто да използва хранилище, изчислителна мощност или среди за разработка, без да се притеснява/чуди как те работят.
9)	***Преносимост на облака*** ***Cloud portability***	Възможност за преместване на приложения и данни от един доставчик на облачни услуги към друг. Вж. също „блокиране на доставчика“.
10)	***Доставчик на облачни услуги*** ***Cloud provider***	Компания, която предоставя базирани в облака услуги за платформа, инфраструктура, приложения или съхранение на данни на други организации и/или физически лица, обикновено срещу заплащане.
11)	***Облачно обслужване*** ***Cloudsourcing***	Замяна на традиционните ИТ операции с по-евтини, изнесени в облак услуги.

12)	***Съхранение в облак*** ***Cloud storage***	Услуга, която позволява на клиентите да съхраняват данни, като ги прехвърлят през интернет или друга мрежа в система за съхранение извън офиса, поддържана от трета страна.
13)	***Облачен софтуер*** ***Cloudware***	Софтуер, който позволява създаването, внедряването, стартирането или управлението на приложения в облака.
14)	***Клъстер*** ***Cluster***	Клъстерът е съставен от много отделни компютри, които работят заедно за решаване на даден проблем. Клъстерите могат да имат различни форми: те могат да бъдат цели компютри, работещи заедно, или само процесори. Тези процесори могат да комуникират по бърза мрежа, но може да споделят едни и същи твърди дискове, например. В зависимост от проблема, решаването му с клъстер от по-нискобюджетни компоненти може да бъде по-евтино от инвестирането в по-добър хардуер, който струва повече.
15)	***Потребителски облак*** ***Consumer cloud***	Предложения за изчисления в облак, предназначени за физически лица за лична употреба, като Dropbox или iCloud.
16)	***Услуги за оперативна съвместимост на управлението на съдържанието (CMIS)*** ***Content Management Interoperability Services (CMIS)***	Отворен стандарт за управление на системи, които менажират съдържание, документи и хранилища с помощта на уеб протоколи.
17)	***Самообслужване на клиенти*** ***Customer self-service***	Функция, която позволява на клиентите сами да предоставят, управляват и прекратяват услуги, без да включват доставчика на услуги, чрез уеб интерфейс или програмни заявки към API на услугите.
18)	***Разрушителна технология*** ***Disruptive technology***	Бизнес термин, който описва иновациите, които подобряват продуктите или услугите по неочакван начин. Тези нововъведения променят методите, използвани за изпълнение на дадена задача, и променят пазара за тази задача. Изчисленията в облак се считат за разрушителна технология поради своята еластичност, гъвкави модели на ценообразуване и разходи за поддръжка в сравнение с традиционното предоставяне на ИТ услуги.
19)	***Докер*** ***Docker***	Софтуер с отворен код, който автоматизира внедряването на приложения във виртуализирани софтуерни контейнери.

20)	***Еластични изчисления*** ***Elastic computing***	Възможността за динамично предоставяне и отнемане на изчислителни ресурси и ресурси за съхранение, за да се отговори на високо потребление, без да е необходимо да се притеснявате за планирането и проектирането на неравномерна употреба.
21)	***Google App Engine***	Услуга, която дава възможност на разработчиците да създават и изпълняват уеб приложения в инфраструктурата на Google и да споделят приложенията си чрез план за плащане на база потребление, без разходи за инсталация или периодични такси.
22)	***Google Apps***	Продуктът на Google „Софтуер като услуга“ (SaaS) включва пакет за офис продуктивност, електронна поща, календар и съхранение и споделяне на файлове. Google Apps за бизнес включва интерфейс за корпоративна администрация и инструменти за архивиране, както и поддръжка дали се спазват изисквания за разкриване на документи в юридически хватки. Google Apps за образование / обучение включва допълнителни инструменти за съвместна работа и отчетност във виртуална класна стая.
23)	***Hardware as a Service (HaaS)***	Вижте също IaaS.
24)	***Хоствано приложение*** ***Hosted application***	Интернет-базирана или уеб-базирана приложна софтуерна програма, която работи на отдалечен сървър и може да бъде достъпна чрез свързан с интернет компютър или тънък клиент. Вижте също SaaS.
25)	***Хибриден облак*** ***Hybrid cloud***	Комбинация от публичен доставчик на облачни услуги (например AWS) с частна облачна платформа. Публичните и частните облачни инфраструктури работят независимо една от друга и се интегрират с помощта на софтуер и процеси, които позволяват преносимост на данни и приложения.
26)	***Инфраструктура като услуга (IaaS)*** ***Infrastructure as a Service (IaaS)***	Инфраструктурни услуги в облака, при които виртуализираната среда се предоставя като услуга от доставчика на облачни услуги. Тази инфраструктура може да включва сървъри, мрежово оборудване и софтуер, включително цялостна десктоп среда като Windows или Linux.

27)	***Вътрешен облак*** ***Internal cloud***	Частен облак, предоставен и поддържан от ИТ отдел за вътрешна употреба.
28)	***Microsoft Azure***	Платформата на Microsoft за облачни услуги, която предоставя безброй предложения за платформа като услуга (PaaS) и IaaS, включително специфични за Microsoft и други стандарти, за разработчиците, така че да внедряват облачни приложения и услуги.
29)	***Microsoft Office 365***	Microsoft Office (или Microsoft Office System) е колекция от компютърни програми, създадени от Microsoft. Това е колекция от приложения, свързани с офис пакета. Всяко приложение служи за уникална цел и предлага специфични услуги на своите потребители. Програмите са създадени за всички потребители. Съществуват различни версии на софтуера за домашни потребители и за бизнес потребители. Някои версии могат да предлагат повече програми, а някои версии струват по-малко от други, но нито една не е безплатна.
30)	***Междинна програма*** ***Middleware***	Софтуер, който се намира между приложенията и операционните системи. Състои се от набор услуги, които позволяват оперативна съвместимост в подкрепа на разпределени компоненти чрез предаване на данни между приложенията. Така например данните в една база данни могат да бъдат достъпни чрез друга база данни.
31)	***Многофункционалност*** ***Multitenancy***	Многофункционалността е характеристика на даден хардуер, която позволява ресурсите (и разходите) да се споделят между много потребители.
32)	***Услуга по заявка*** ***On-demand service***	Модел, при който клиентът може да закупува облачни услуги според нуждите си; например, ако клиентът трябва да използва допълнителни сървъри за времето на даден проект, той може да го направи и след приключване на проекта, да се върне на предишното ниво.
33)	***OpenStack***	Безплатна софтуерна платформа за изчисления в облак с отворен код, която се използва за управление на пулове от ресурси за обработка, съхранение и мрежови ресурси в център за данни.
34)	***PaaS***	Платформени услуги в облак, при които компютърната платформа (операционна система и свързани с нея услуги) се предоставя като услуга по интернет от доставчика.

35)	***Плащай, докато работиш*** ***Pay as you go***	Модел за закупуване на облачни услуги, пир който потребителят може да е както абониран, така и да плаща спрямо потреблението си. Този модел е различен от традиционния, който изисква първоначална инвестиция за хардуер и софтуер.
36)	***Частен облак*** ***Private cloud***	Услуги, предлагани през интернет или през частна вътрешна мрежа на избрани потребители. Тези услуги не са достъпни за широката общественост.
37)	***Обществен облак*** ***Public cloud***	Услуги, предлагани през публичния интернет. Тези услуги са достъпни за всеки, който желае да ги закупи.
38)	***Софтуер като услуга (SaaS)*** ***Software as a Service (SaaS)***	Услуги за приложения в облака, при които приложенията се доставят по интернет от доставчика, така че не е необходимо да се купуват, инсталират и стартират на компютрите на клиента. Преди това доставчиците на SaaS бяха наричани доставчици на услуги за приложения.
39)	***Salesforce***	Онлайн компания SaaS, която е най-известна с предоставянето на софтуер за управление на взаимоотношенията с клиенти (CRM) на компаниите по интернет.
40)	***Миграция на услуги*** ***Service migration***	Преминаването от една облачна услуга или доставчик към друг.
41)	***Доставчик на услуги*** ***Service provider***	Компанията или организацията, която предоставя публична или частна облачна услуга.
42)	***Споразумение за ниво на обслужване (SLA)*** ***Service level agreement (SLA)***	Договорно споразумение, чрез което доставчикът на услуги определя нивото на услугата, отговорностите, приоритетите и гаранциите по отношение на наличността, производителността и други аспекти на услугата.
43)	***Услуга за социални мрежи (SNS)*** ***Social Networking Service (SNS)***	Използва се в предприятията за сътрудничество, споделяне на файлове и трансфер на знания; сред най-разпространените платформи са Yammer на Microsoft и Chatter на Salesforce. Често се нарича корпоративен социален софтуер, за да се разграничи от „традиционните“ SNS платформи като Facebook или LinkedIn.
44)	***Софтуер и услуги*** ***Software plus services***	Комбинацията от услуги, хоствани в облака, с локално работещ софтуер. Този метод позволява използването на локалната система за изчислителна мощност, като същевременно се разчита на операции в облака за проверка на софтуерни лицензи, преносими идентичности,

		синхронизиране между устройства и съхранение на файлове.
45)	***Модел на ценообразуване на базата на абонамент*** ***Subscription-based pricing model***	Модел на ценообразуване, който позволява на клиентите да плащат такса за използване на услугата за определен период от време, често използван за услуги SaaS. Вижте също ***Ценови модел***, базиран на потреблението.
46)	***Изчисляване на комунални услуги*** ***Utility computing***	Модел за предоставяне на услуги, при който услугите са достъпни при необходимост, а потребителите се таксуват за конкретното им използване по начин, подобен на общинските комунални услуги като електричество или вода.
47)	***Блокиране на доставчика*** ***Vendor lock-in***	Зависимост от конкретен доставчик на облачни услуги и ниска възможност за миграция между доставчиците поради липса на поддръжка на стандартизирани протоколи, API, структури от данни (схеми) и/или модели на услуги.
48)	***Вертикален облак*** ***Vertical cloud***	Среда за изчисления в облак, оптимизирана за използване и изградена в съответствие с нуждите на специализирани индустрии, като например здравеопазване, финансови услуги и правителствени операции.
49)	***Виртуален частен център за данни*** ***Virtual private data center***	Ресурси, групирани в съответствие с конкретни бизнес цели.
50)	***Виртуален частен облак (VPC)*** ***Virtual private cloud (VPC)***	Частен облак, който съществува в рамките на споделен или публичен облак, например Amazon VPC, който позволява на Amazon EC2 да се свързва с по-стара инфраструктура чрез IPsec VPN.

4. АДИОВИЗУАЛНА ПРОДУКЦИЯ

1)	***3D филм*** ***3D Movie***	3D (или 3-D) означава триизмерен или с три измерения. Например кутията е триизмерна; тя е плътна, а не плоска като лист хартия. Тя има обем, горна и долна част, лява и дясна страна, както и предна и задна част. Можете да завъртите кутията, за да я разгледате от друга страна (наречена лице, повърхност или просто страна). 3D филмите са филми, които създават илюзията за триизмерна плътност, обикновено с помощта на специални устройства за гледане (очила, носени от зрителите).
2)	***Актьор*** ***Actor***	Актьорът е човек, който играе или има роля във филм, телевизионно предаване, пиеса или радиопредаване. Актьорите могат да бъдат професионални или не.
3)	***Adobe Premiere Pro***	Adobe Premiere Pro е софтуерно приложение за редактиране на видео, базирано на времева линия, разработено от Adobe Systems и публикувано като част от лицензионната програма Adobe Creative Cloud.
4)	***Атмосфера*** ***Ambiance***	Усещането или настроението на определена сцена или обстановка.
5)	***Амбиентна светлина*** ***Ambient light***	Естествената светлина (обикновено мека) или заобикалящата светлина около обекта в дадена сцена; вижте също ***фоново осветление***.
6)	***Анимация*** ***Animation***	Анимацията е начин за създаване на филм от много неподвижни изображения. Изображенията се сглобяват едно след друго и след това се възпроизвеждат с висока скорост, за да се създаде илюзия за движение.
7)	***Аудиовизуални и интегрирани преживявания (AVIXA)*** ***Audio Visual & Integrated Experiences (AVIXA)***	Индустриален термин, който описва следващото поколение компании за аудиовизуална интеграция, които използват нови технологични решения като виртуална реалност и дигитални табла; подчертава потенциала за растеж на тези нововъзникващи и развиващи се технологии и връзката им със създаването на потапящи и интерактивни преживявания.
8)	***Разширяване на реалността*** ***Augment Reality***	Усъвършенстван филтър на реалността, който използва иновативни технологии за добавяне на цифрова информация или графики към гледната точка на потребителя към реалния свят през обектива; по този начин се създава „съставна гледка“; често се използва за наслагване на изображения в потенциални крайни

		местоположения по начин, който позволява тестване на неща, като например прилягане или стил.
9)	***AVI***	Тип видеофайл, който се използва в процеса на запис и обикновено не се разпространява. Означава аудио-видео преплитане (Audio Video Interleave), създаден от Microsoft Corporation.
10)	***Фон*** ***Background***	Отнася се за всичко, което се случва на заден план, за разлика от главното действие; съкратено b.g.
11)	***Преходен тип кадър*** ***Bridging shot***	Преходен тип кадър, използван за прикриване или „преодоляване“ на скок във времето или мястото или на друга прекъснатост; вж. също ***аудиомост*** и ***match-cut***.
12)	***Създаване на сцена*** ***Building a scene***	Използване на драматични похвати, като например увеличаване на темпото, силата на звука и акцента, за да се доведе сцената до кулминация.
13)	***Ъгъл на камерата*** ***Camera Angle***	Избраната гледна точка (POV) или перспектива (включително относителна височина или посока), от която се снима даден обект. Различните ъгли, композиции или позиции на камерата включват: отпред, отзад, отстрани, отгоре, високо (гледайки надолу), ниско (гледайки нагоре), праволинейно или на нивото на очите (стандартен или неутрален ъгъл), под наклон (наклонено или косо), субективно и т.н.
14)	***Движение на камерата*** ***Camera Movement***	Използване на камерата за получаване на различни ъгли и перспективи. (Вижте по-долу кадри с камерата на кинофилма, включително завъртане, накланяне, проследяване и мащабиране; също така кадри със стрела/кран, Steadicam или ръчна камера).
15)	***Компактен диск*** ***CD***	Съкращение на Compact Disc (компактен диск). Състои се от метален диск с пластмасово покритие, върху който могат да се записват или четат данни (видеоклипове, аудиозаписи, изображения, файлове...). В днешно време компактдисковете се използват все по-рядко.

16)	***Компютърно генерирани изображения*** ***CGI***	Компютърно генерирани изображения (CGI) използват компютърна графика, особено във филмите. Тези изображения се използват за специални ефекти, симулации и реклами и други. Понякога технологията се използва за създаване на статичен фон, който след това се слива с изображението; в други случаи се използва за създаване на анимации в 2D или 3D.
17)	***CMYK***	Съкращение от циан-магента-жълто-черно. Отнася се за разделянето на четири цвята, използвано в повечето процеси на цветен печат. Обикновено на компютърните екрани се използва методът RGB и затова е необходимо преобразуване на материала за печат или на цветни принтери, или като разделители.
18)	***Коригиране на цвета*** ***Colour corrections***	Коригирането на цвета чрез използване на цветни гелове или филтри е процес, използван в сценичното осветление, фотографията, телевизията, кинематографията и други дисциплини, чиято цел е да се промени общият цвят на светлината; обикновено цветът на светлината се измерва по скала, известна като цветна температура, както и по скалата зелено - магента, перпендикулярна на оста на цветната температура.
19)	***Copy protection*** ***Защита от копиране***	Тя се отнася до техники, използвани за предотвратяване на незаконното копиране на компютърни програми.
20)	***Цифровото композиране*** ***Digital compositing***	Цифровото композиране е процесът на цифрово сглобяване на множество изображения, за да се получи окончателно изображение, обикновено за печат, филми или екран. Това е еволюцията в цифровата сфера на оптичното композиране на филми.
21)	***Дитеринг*** ***Dithering***	Дитерингът се използва често при обработката на видео и аудио сигнали. И в двете области се състои в намаляване на количеството информация с цел получаване на по-добри крайни продукти.
22)	***Документна камера*** ***Document camera***	Устройство, което показва триизмерни обекти или предварително написан текст на местен екран или на публика от видеоконференция. По едно такова устройство има във всяка от четирите лекционни зали, оборудвани за видеоконференции.
23)	***Епизод*** ***Episode***	Епизодът е отделна част от разказ, радио или телевизионна програма, която често следва в определен

		ред. Често те са с продължителност 20-40 минути и следват една и съща сюжетна линия.
24)	***Запис на терен*** ***Field recording***	Метод за запис на видео и аудио, включващ транспортиране на видео и аудио оборудване до места извън студиото. Звената за запис на терен на Discovery Commons могат да осигурят ресурси с много камери, излъчване на живо по интернет и компютърни дисплеи.
25)	***Размер на файловете*** ***File sizes***	Мярка за размера на компютърен файл, обикновено измервана в байтове (B), мегабайти (MB), килобайти (KB) и гигабайти (GB). Видео, аудио, фотография и графики могат да заемат голямо пространство на твърдия диск. Видеофайл MP4 с продължителност 1 час често може да достигне 300 MB. Някои типове видеофайлове, като AVI, са по-подходящи за запис, но са твърде големи за публикуване в интернет. Други типове файлове, като MP4 и Adobe Flash, са по-компресирани и поради това са по-подходящи за разпространение и стрийминг в интернет. Camtasia Studio, Adobe Premiere и други подобни програми за редактиране преобразуват големите размери на файловете в по-малки за споделяне или публикуване в Интернет.
26)	***Филм*** ***Film***	Филмите са вид визуална комуникация, която използва движещи се картини и звук, за да разказва истории или да учи хората на нещо. Повечето хора гледат филми за разнообразие и почивка като за някои това са смешни филми, а за други - такива, които ги карат да плачат или да изпитват страх.
27)	***Скорост на филма*** ***Film speed***	Скоростта на филма е мярка за чувствителността на фотографския филм към светлината, която се определя чрез сензитометрия и се измерва по различни цифрови скали, най-новата от които е системата ISO.
28)	***Финален вариант*** ***Final Cut***	Последната редактирана версия на филма във вида, в който ще бъде пуснат на екран; вж. също ***груб монтаж***.
29)	***Обърната класна стая*** ***Flipped classroom***	Метод на преподаване, при който учениците гледат предварително записана лекция, преди да присъстват на интерактивна сесия с преподавател. Този метод контрастира с традиционния метод, при който учениците посещават лекция в училище и след това преглеждат работата вкъщи.

30)	***Снимков материал*** ***Footage***	Всяка дължина, част или поредица от филм (заснет или предстоящ за заснемане), измерена в метри; отнася се също за определена поредица от събития, изобразени в кинофилм.
31)	***Предно прожектиране*** ***Front projection***	Лъчът на проектора се проектира върху екрана от страната на публиката или отпред на дисплея. Оборудваните за видеоконференции класни стаи в Центъра за здравни науки „Терънс Донъли“ в Мисисага използват предна проекция.
32)	***F-стоп*** ***F-stop***	Скалата за измерване на размера на отвора на диафрагмата (отвора, който пропуска светлина) на обектива; обичайните стойности на f-stops са 1,4, 2, 2,8, 4, 5,6, 8, 11, 16 и 22; колкото по-малко е числото, толкова по-голям е отворът и толкова повече светлина се пропуска.
33)	***Зелен екран*** ***Green Screen***	Зелена завеса или зелена студийна стена, която позволява премахването на зеления цвят от видеоспектъра, за да може зеленият фон да бъде заменен с нещо друго, например снимка или видеоклип от друго място.
34)	***Ръчно заснемане*** ***Handheld shot***	Кадър, заснет с ръчна камера или умишлено направен така, че да изглежда нестабилен, трепереш или клатещ се; често се използва за внушение на документални кадри, „реализъм“, новинарски репортажи или любителска кинематография; обратното на Steadicam.
35)	***HD, висока разделителна способност*** ***HD, High Definition***	Видео с висока разделителна способност (HDTV видео или HD видео) е видео с по-висока разделителна способност и качество от стандартното. Въпреки че няма стандартизирано значение за висока разделителна способност, обикновено всяко видеоизображение със значително повече от 480 вертикални сканиращи линии (Северна Америка) или 576 вертикални линии (Европа) се счита за висока разделителна способност. Като цяло 480 сканиращи линии е минимумът, въпреки че по-голямата част от системите значително го надхвърлят.

36)	***HTML5***	Езикът за маркиране на хипертекст (HTML) е език за маркиране за създаване на уебстраници. HTML е вид език за програмиране, с който може да се създаде нова уебстраница. Уеб страниците обикновено се разглеждат в уеб браузър. Те могат да включват текстове, връзки, снимки и дори звук и видео. HTML се използва за маркиране и описване на всеки от тези видове съдържание, така че уеб браузърът да може да ги показва правилно. HTML също така добавя метаинформация към уебстраницата. Мета информацията обикновено не се показва от уеб браузърите и представлява данни за уеб страницата, например името на лицето, създало страницата. Каскадните таблици със стилове (CSS) се използват за оформяне на стиловете на HTML елементите, докато JavaScript се използва за поведението на уебсайта, а също и за промяна на HTML и CSS.
37)	***IMAX***	IMAX е вид система за прожектиране на филми, която показва филми на много голям екран. Тя е въведена за първи път в Япония през 1970 г.
38)	***Ключова светлина*** ***Key Light***	Това е първата и обикновено най-важната светлина, която фотографът, операторът или друг автор на сцени използва в настройката на осветлението. Целта на ключовата светлина е да подчертае формата и размерите на обекта.
39)	***Леща*** ***Lens***	Лещата е прозрачен обект (например стъкло, пластмаса или дори капка вода), който променя начина, по който изглеждат нещата, като огъва преминаващата през нея светлина. Те могат да направят нещата да изглеждат по-големи, по-малки или обърнати с главата надолу. Някои от местата, където се използват лещи, включват очила, контактни лещи, камери, проектори, микроскопи, телескопи, лупи и др. Всяко око също има леща.
40)	***Осветление*** ***Lighting***	Осветлението или илюминацията е използването на светлина за постигане на определен ефект. Осветлението включва използването както на изкуствени източници на светлина като лампи и осветителни тела, така и на естествено осветление чрез улавяне на дневна светлина. Осветлението е основен фактор във фотографията, филмовите и телевизионните студия.

41)	***Регулиране на осветлението*** ***Lighting control***	Преподавателят може да контролира осветлението на помещението както в лекционната зала, така и на отдалечено място по време на видеоконференция, като използва бутоните за управление на осветлението на панел в лекционната кабина. Трите сини бутона ще променят осветлението в местната и отдалечената лекционна зала, докато четирите сиви бутона променят осветлението само в местната зала.
42)	***Медии*** ***Media***	„Медии“ е множествено число на думата „медия“. Медиите обобщават всички средства за комуникация, като радио и телевизия, вестници, списания и интернет, които достигат до хората или им влияят.
43)	***Микрочип*** ***Microchip***	"Микрочип" е популярното наименование на силициевия чип или интегралната схема.
44)	***Микрофиш*** ***Microfiche***	Това е филмовият лист, върху който отпечатаният текст се намалява фотографски.
45)	***MP4***	Формат за видеофайлове, който компресира и намалява размера на файла в сравнение с оригиналната версия, като същевременно осигурява добро качество на възпроизвеждането. Повечето от редактираните видеопродукции на Discovery Commons се извеждат като MP4 файлове.
46)	***Мултимедия*** ***Multimedia***	Компютърна система, която комбинира аудио- и видеокомпоненти за създаване на интерактивно приложение, което използва текст, звук и графики.
47)	***Пиксел*** ***Pixel***	Термин, произлизащ от picture element (елемент на картината), представлява една точка на компютърния екран. Всички изображения на екрана се състоят от съвкупност от пиксели, като всеки пиксел е или изключен (тъмен), или включен (цветен). Броят на наличните пиксели определя разделителната способност на екрана.
48)	***Плазмен дисплей / екран*** ***Plasma display***	Това е вид плосък дисплей, при който се използва йонизиран газ между два панела, съдържащи решетки от проводници. Когато токът протича през проводниците, пикселът се зарежда, което го кара да светне.
49)	***Публикация*** ***Post***	Връзка към елемент, например видеоклип, който е поставен на уебсайт. Елементът се намира някъде на сървър и когато потребителят щракне върху публикуваната връзка, видеоклипът се възпроизвежда от този сървър.

50)	***Постпродукция*** ***Post Production***	Постпродукцията е част от процесите на филмопроизводство, видеопроизводство и фотография. Тя е основна част от създаването на филми, телевизионни програми, радиопрограми, реклами, аудиозаписи, фотография и дигитално изкуство. Това е термин за всички етапи на продукцията, които се случват след реалния край на заснемането. Заедно с предпродукцията и продукцията, тя е един от трите етапа на създаване на филм или програма.
51)	***Бутон за защита на личните данни*** ***Privacy button***	Бутон на сензорния панел в лекционните зали, който позволява заглушаване на микрофоните на лектора. Когато бутонът Privacy (Поверителност) на сензорния панел мига, микрофонът на лекторската катедра и безжичният микрофон, свързан с лекторската катедра, се заглушават. Когато бутонът за поверителност не мига, и двата микрофона са в режим на работа.
52)	***Проектор*** ***Projector***	Проектор, който изпраща информация от лаптоп, лекторски компютър или друг електронен дисплей на екран.
53)	***Задно прожектиране*** ***Rear Projection***	Лъчът на проектора се проектира върху екрана отзад. Оборудваните за видеоконференции класни стаи в сградата за медицински науки в кампуса „Сейнт Джордж“ използват задна проекция.
54)	***Запис*** ***Record***	Колекция от свързани елементи или полета с данни. Записът обикновено е част от файл.
55)	***Дистанционно (обект, аудитория или участник)*** ***Remote (Site, Audience or Participant)***	Отнася се за мястото, аудиторията или участника във видеоконференцията, които не са там, където се намира водещият.

56)	***Дистанционно управление*** ***Remote control***	Дистанционното управление е устройство, което се използва за подаване на команди (управление) от разстояние към телевизори, DVD плейъри, звънци и т.н. Дистанционното управление няма кабел и може да се държи с ръка. То има бутони за регулиране на звука, смяна на телевизионните канали и др. За комуникация с устройствата се използват инфрачервени или радиосигнали. Батериите осигуряват работата на дистанционните управления и контролерите. Използват се предимно батерии с размер AAA, AA или малък размер, тип монета.
57)	***Резолюция*** ***Resolution***	Броят на точките на единица дължина, с които дадено изображение може да бъде възпроизведено на екран или принтер.
58)	***Обратно движение*** ***Reverse motion***	Отнася се за трик ефект на камерата, създаден чрез пускане на филма в обратна посока в камерата или по време на оптично отпечатване; известен още като обратното действие.
59)	***RGB (червено - зелено - синьо)*** ***RGB (red-green-blue)***	Съкращение на червено, зелено и синьо. Отнася се до метода за свързване на цветен екран към компютър, включващ три отделни сигнала: червен, зелен и син. Всички цветове, показвани от екрана, могат да бъдат съставени от тези три компонентни цвята.
60)	***Сценарий*** ***Script***	Отнася се за писмения текст на филма - план за създаване на филм, в който подробно са описани историята, обстановката, диалозите, движенията и жестовете на актьорите, както и формата и последователността на всички събития във филма.
61)	***Настройка*** ***Setting***	Времето (периодът) и мястото, където се развива историята на филма, включително всички други допълнителни фактори, включително климат (сезон), пейзаж, хора, социални структури и икономически фактори, обичаи, морални нагласи и кодекси на поведение.

62)	***Споделяне на файл*** ***Share file***	Приложение за споделяне на файлове за прехвърляне на големи файлове, достъпно за персонала на Медицинския факултет. Този ресурс е отличен за тези, които искат да споделят големи видео- и аудиофайлове с преподаватели, служители, студенти както в Университета в Торонто, така и извън него. Свържете се с discovery.commons@utoronto.ca за информация за акаунта. Sharefile е различен от UTMedfiiles.ca, който е инструментът, който всички презентатори трябва да използват, за да изпращат своите презентации и всички свързани с тях материали на персонала на контролната зала. Sharefile може да се използва за изпращане на файлове, които не са свързани с лекция -видеоконференция.
63)	***Заснемане*** ***Shoot***	Процесът на заснемане или фотографиране на който и да е аспект от филм с камера; планът за заснемане се нарича график за заснемане.
64)	***Запис с една камера*** ***Single Camera Recording***	Запис на лекция или среща с една видеокамера. При добър сценарий и планиране записът с една камера може да бъде редактиран така, че да изглежда като запис с няколко камери.
65)	***Забавен ход*** ***Slow motion***	Бавното движение или slowmo е ефект във филмопроизводството, при който времето изглежда забавено.
66)	***Интерактивен монитор*** ***SMART Monitor***	Интерактивният монитор на катедрата в оборудваните с видеоконферентна връзка лекционни зали, който позволява на водещия да използва стилус, за да прави бележки и да придвижва слайдовете. Анотациите се показват на екраните в лекционната зала и се записват заедно с останалата част от презентацията (ако е започнат запис).
67)	***Spoiler***	Информация за сюжета или финала на филм, която може да навреди или да наруши удоволствието от филма, ако се знае предварително; обикновено критиците или рецензентите предупреждават читателите с „предупреждение за спойлер“ или изобщо избягват да разкриват спойлери.
68)	***Стедикам*** ***Steadicam***	Техника за снимане на ръка с помощта на стабилизираща Steadicam (въведена в края на 70-те години), разработена от изобретателя Гарет Браун, със специален механичен ремък, който позволява на оператора да прави

		сравнително плавни и стабилни снимки, макар и на ръка, движейки се заедно с действието.
69)	***Сториборд*** ***Storyboard***	Сторибордът е начин за планиране на анимации, филми, или телевизионни предавания. Сторибордът показва примери за това, което художникът иска да направи, преди те да бъдат анимирани. Той също така позволява на художниците да организират своите истории, преди да започнат да правят анимацията. Сторибордът във вида, в който е познат днес, е разработен в Walt Disney Productions. За първи път е използван в късометражния анимационен филм от 1928 г. "Plane Crazy". Филмът „Отнесени от вихъра“ от 1939 г. е първият, който е изцяло създаден на сториборд.
70)	***Стрийминг / поточно предаване*** ***Streaming***	Отнася се до доставка и получаване на онлайн видео, предоставено от хост-услуга, което позволява на потребителя да гледа видеото, без да го изтегля.
71)	***Стрийминг медии*** ***Streaming media***	Поточната медия е мултимедия, при която потребителят получава постоянно съдържание чрез платформа в интернет. Някои примери са Netflix и Amazon Prime Video за филми и телевизионни сериали; Spotify и Apple Music за музика и други аудиоматериали.
72)	***Ученически камери*** ***Student Cameras***	Във всяка от оборудваните с видеоконферентна връзка лекционни зали има по три студентски камери. Една от камерите показва /обхваща всички студенти, а две камери автоматично заснемат студентите, когато те задават въпроси. Когато бъде натиснат бутон на микрофона на студент, камерата заснема областта, от която е дошъл въпросът на студента. Втората камера заснема второто лице, което е натиснало бутона на микрофона, и камерите се редуват всеки път, когато се натисне бутонът на микрофона на ученик след това. Когато микрофонът на студента е на живо, кадрираното видео на студента е достъпно за преподавателя, който може да го види на монитора (това е единственият начин преподавателят да види студента, ако микрофонът на живо е на отдалечено място). Учениците на място също ще виждат отдалечения ученик на голям екран. Когато микрофонът на студента е изключен, на екрана се показва или широка снимка на студентите в стаята, или камерата на следващия студент, ако има друг въпрос или коментар.

73)	***Студио*** ***Studio***	Discovery Commons разполага с малко студио за видеозапис, което е на разположение на Медицинския факултет за записване на образователни проекти и за излъчване на живо на уебпредавания. Аудио-визуални техници, камери с висока разделителна способност, професионално осветление, зелен екран, микрофони и телепромптер са някои от наличните ресурси.
74)	***Телепромптер*** ***Teleprompter***	Устройство, използвано предимно в студиото, което позволява на водещия да гледа в камерата и едновременно с това да вижда текст или своята презентация.
75)	***Time-laps***	Кинематографична техника, при която всеки кадър се заснема с много по-бавна скорост, отколкото ще бъде възпроизведен. Когато се възпроизвежда с нормална скорост, времето изглежда, че се движи по-бързо, препуска.
76)	***Тон / настроение / атмосферата*** ***Tone***	Настроението или атмосферата на дадена филмова сцена, която често се разкрива от режисьора в начина, по който е режисиран филмът, например сериозна, хумористична, сатирична, забавна и т.н.
77)	***Сензорен панел*** ***Touch Panel***	Интерфейсът, който се намира в катедрите на оборудваните с видеоконферентна връзка лекционни зали (и в много от лекционните зали в Университета на Тихоокеанския университет). В оборудваните с видеоконферентна връзка лекционни зали този панел осигурява достъп до управлението на осветлението и звука в стаята, карта на студентските микрофони в стаята и бутон за защита на личните данни за микрофоните на лектора, наред с други функции. Лекторите могат да се запознаят със сензорния панел, за да имат по-голям контрол върху презентациите си, или могат да оставят персонала на контролната зала да им оказва помощ (сензорният панел за всяка зала е възпроизведен в контролните зали).
78)	***Векторната графика*** ***Vector graphics***	Векторните графики са компютърни графики, които се съхраняват в паметта на компютъра с помощта на геометрични формули. Векторните графики могат да се трансформират без загуба на разделителната способност на картината.
79)	***Видеоадаптер*** ***Video adapter***	Видеоадаптерът е разширителна платка, която позволява показването на графики и цветове.

80)	***Видеообработка / монтаж*** ***Video Editing***	Редактирането на видео е действие за промяна на видео чрез подреждане или промяна на реда или съдържанието на видеото. То се използва за показване на информация в такива области като видео есета, филми, телевизия и реклами (рекламни клипове). През последните години видеомонтажът се използва по-често, тъй като след широкото разпространение на персоналните компютри повече хора могат да го използват от всякога.
81)	***Видео продукция*** ***Video Production***	Записване на събитие или програма по сценарий с помощта на видеокамера(и), осветление и звуково оборудване. Видеоклиповете могат да се записват в студио или на терен и могат да включват голямо разнообразие от променливи в зависимост от изискванията на сценария и бюджета.
82)	***Видеоконференция (уеб)*** ***Videoconference (web)***	Видеоконференцията е комуникация от разстояние между трима или повече души, при която видео и аудио сигналът се предава в почти реално време. Съществуват различни софтуерни пакети, които правят това възможно.
83)	***Уебпредаване*** ***Webcast***	Уебкастът е вид медиен файл, използван в интернет. Той се разпространява с помощта на технологията за поточно предаване на мултимедия до много хора едновременно. По същество е като излъчване по интернет. Много радио- и телевизионни станции, както и станции, които са само в интернет, имат уебкастове. Предприятията могат да имат уебкастове, за да правят презентации или да обучават хора. Някои хора излъчват сватби или погребения чрез уеб предавания.

5. ИНТЕРНЕТ

1)	***5G***	Пето поколение мобилни технологии, предназначени за бъдещето, в което много физически елементи на света са свързани с интернет. То ще бъде много по-бързо от предшественика си (4G) и се очаква да стимулира растежа най-вече на IoT индустрията.

2)	***Задвижващи механизми*** ***Actuators***	Компоненти, които отговарят за движението или управлението на механизъм или система. Те се нуждаят от източник на енергия, който може да бъде електрическо напрежение или сигнал, задействан от електрическа система. Съществуват много видове задвижващи механизми, които могат да правят неща като управление на помпи, светлини, двигатели, клапани и много други.
3)	***Адрес*** ***Address***	В компютърната памет - число, указващо определено място. На всеки адрес може да се съхранява една-единствена част от данните.
4)	***AIoT***	Термин, използван за описание на изкуствения интелект в съчетание с интернет на нещата. Често се използва, когато се мисли за IoT в контекста на анализ и събиране на данни.
5)	***API (интерфейси за програмиране на приложения)*** ***APIs (Application Programming Interfaces)***	Инструменти за създаване на приложения, които изпълняват често желани действия чрез използване на вече съществуващи методи. Например API на Google Maps позволява на всеки да вгражда висококачествени цифрови карти в уебстраница. Можете да мислите за тях като за градивни елементи, които ви позволяват да изпълнявате задачи, без да е необходимо да изграждате сложни услуги от нулата.
6)	***ARP (протокол за резолюция на адреси)*** ***ARP (Address Resolution Protocol)***	Комуникационен протокол, който се използва за преобразуване на IP-адрес във физически адрес. Благодарение на тази възможност компютрите могат да комуникират помежду си, въпреки че знаят само IP адресите си, като изпращат ARP заявка, която ги информира за MAC адреса на другия компютър.
7)	***Автоматизация*** ***Automation***	Това е процесът на извършване на процедура или действие без човешка помощ. Често се споменава в индустриален контекст чрез системите за управление на машини или процеси в заводите, но обхваща и приложения като настройване на домашния термостат да се включва в определено време или когато температурата надхвърли определен праг.

8)	***Back up***	Файл-копие, който се прехвърля на друг носител, обикновено на резервно хранилище. Целта на това е да има на разположение копие на даден файл, което може да бъде възстановено в случай на повреда в системата.
9)	***Bluetooth***	Стандарт за безжична технология, която обменя данни между устройства на къси разстояния чрез радиовълни.
10)	***Bluetooth Low Energy (BLE)***	Bluetooth технология, която консумира по-малко енергия от традиционния Bluetooth, но с подобен обхват на комуникация.
11)	***Body Area Network (BAN)***	Мрежата "Body Area Network", наричана още "Wireless Body Area Network" (WBAN) или "Body Sensor Network" (BSN), е безжична мрежа от преносими компютърни устройства. Устройствата BAN могат да бъдат вградени в тялото, да са импланти или да са монтирани на повърхността на тялото във фиксирано положение, да се носят технология, или могат да бъдат придружавани от устройства, които хората могат да носят в различни позиции, в джобове на дрехите, на ръка или в различни чанти.
12)	***Браутер*** ***Brouter***	Браутерът е устройство за свързване на компютърни мрежи, което включва функциите на мост и маршрутизатор. Обикновено маршрутизаторите предлагат маршрутизация по ограничен брой протоколи, като работят чрез маршрутизиране, когато е възможно, и мостово свързване на останалите протоколи.
13)	***Браузър*** ***Browser***	Всяка програма, която позволява на потребителя да търси и преглежда данни. Обикновено браузърите са ограничени до определен тип данни, така че например един графичен браузър ще показва графични файлове, съхранявани в много различни файлови формати.
14)	***BTLE (Bluetooth с ниска консумация на енергия)*** ***BTLE (Bluetooth Low Energy)***	BTLE (Bluetooth 4.0) е технология с по-ниска консумация на енергия, версия на стандарта за безжична комуникация Bluetooth, която работи постоянно, съобщавайки за присъствието на дадено устройство на местните сензори и оптимизирайки живота на батерията на съответното устройство. В интернет на нещата BLE позволява прецизно проследяване на местоположението и функциите без намаляване на живота на батерията.

15)	***Облачни изчисления***	Наричан още „облак“, този термин описва компютърен софтуер, системи и услуги, които работят в интернет без пряко управление от потребител, а се навигират от компютър. Системите в „облака“ изглеждат като работещи на вашия компютър, телефон или друго компютърно устройство, но всъщност работят в „облак“ от компютри, които споделят услуги помежду си.
16)	***Наблюдение на състоянието (CM)*** ***Condition monitoring (CM)***	Наблюдение на състоянието е аспект на прогнозната поддръжка. Наблюдава се даден аспект на машината с цел събиране на данни, които могат да покажат всякакви значителни промени, които биха могли да доведат до повреда или неизправност. Видовете наблюдавани условия могат да варират от температура, вибрации до много други параметри.
17)	***Свързаност или връзка с интернет*** ***Connectivity or Internet Connectivity***	Това се отнася до средствата за свързване на устройство към интернет. Съществуват различни методи, включително WiFi, Ethernet и др. Изборът на метод за свързване е важен фактор при създаването на IoT система.
18)	***Киберсигурност*** ***Cybersecurity***	Този термин се отнася за всеки метод, използван за поддържане на безопасно онлайн присъствие. Той включва пароли, двуфакторно удостоверяване, потребителски разрешения и др.
19)	***Информационно табло*** ***Dashboard***	В контекста на софтуера този термин се отнася за всеки инструмент, който може да покаже набор от данни по начин, който е опростен и лесно се интерпретира от потребителя. Обикновено това са диаграми, графики, контроли и други визуализации на данни.
20)	***Предаване на данни*** ***Data communications***	Изпращане и получаване на данни чрез всякакви комуникационни средства. Терминът обикновено означава, че данните са цифрови, а не аналогови.
21)	***Компресиране на данни*** ***Data compression***	Компресирането на данни се отнася до техниките за намаляване на обема на съхранение, необходим за дадено количество данни.
22)	***Въвеждане на данни*** ***Data input***	Въвеждане на данни в компютърна система.
23)	***Защита на данните*** ***Data security***	Защитата на данните е предпазна мярка, предприета за предотвратяване на загубата или злоупотребата с данни, независимо дали е случайна или умишлена. Тези мерки включват действия, които гарантират, че само

		упълномощен персонал може да използва дадена компютърна система или файл.
24)	***Мъртви зони*** ***Dead zones***	Райони със слаба или никаква мобилна или интернет връзка. Например дълбоките подземни минни райони, които имат ограничена свързаност, могат да се считат за „мъртви зони“.
25)	***Цифрово предаване на данни*** ***Digital data transmission***	Начин за изпращане на данни (картини, звуци, думи...) чрез преобразуване на всички сигнали в цифрови кодове (обикновено двоични числа) преди предаването им и след това повторното им преобразуване при получаване.
26)	***Цифрова трансформация*** ***Digital transformation***	Процесът на използване на технологиите за промяна или създаване на нови методи за изпълнение на задачи. Цифровата трансформация вече не е само културна промяна, а се използва предимно в бизнес контекст, за да опише продължаващата промяна в естеството на работата и управлението на организациите.
27)	***Eccobee***	Канадска компания, която създаде първия в света термостат, свързан с Wi-Fi, за да прекара последните три години, наблюдавайки как светът се влюбва във футуристичния дизайн на конкурента ѝ Nest. Съ-лидер на пазара на WiFi термостати, сега те разширяват обхвата на решенията за търговската ОВК мрежа. Техният интелигентен термостат вече трябва да бъде център на IoT, защото може да се свързва с множество сензори в сградата.
28)	***Крайно изчисление*** ***Edge Computing***	Метод за оптимизиране на системи за изчисления в облак чрез извършване на обработка на данни в края на мрежата, близо до източника на данните. Крайните изчисления изтласкват приложенията, данните и изчислителната мощ (услугите) от централизираните точки към логическите краища на мрежата.
29)	***Крайно устройство*** ***Edge Device***	Вид мрежово устройство, което свързва вътрешна локална мрежа (LAN) с външна глобална мрежа (WAN) или интернет.
30)	***Край на IoT*** ***Edge of IoT***	На края на IoT се случва действие. Той включва широк набор от сензори, задвижващи механизми и устройства - тези крайни точки на системата, които взаимодействат и предават данни в реално време от интелигентни продукти и услуги.

31)	***EDI - електронен обмен на данни*** ***EDI - Electronic Data Interchange***	Съкращение за електронно разпространяване на информация или електронен обмен на данни. Той се отнася до прехвърлянето на структурирана информация в електронна форма между компютърни системи в различни организации. EDI се използва главно за обмен на информация, свързана с бизнес транзакции, и за електронно прехвърляне на средства.
32)	***Електронно откриване*** ***eDiscovery***	Събиране, идентифициране, архивиране и предоставяне на електронно съхранявана информация (ESI), поискана от правни екипи и съдилища като част от разследване, съдебен спор или одит, индустриално изискване и др.
33)	***EIS - Изпълнителни информационни системи*** ***EIS - Executive Information Systems***	Съкращение за изпълнителни информационни системи. Това е софтуерно приложение, което извлича информация от компютърните приложения и файловете с данни на организация и представя данните във вид, необходим на ръководството.
34)	***Електронна поща / имейл*** ***Email***	Съкращение от електронна поща, това е телекомуникационна система, която позволява на потребителите на компютърна мрежа да изпращат съобщения до други потребители.
35)	***Вградена система*** ***Embedded system***	Контролер, който има своя собствена функция в рамките на по-голяма система, вградена в цялостно устройство. Тези системи често се базират на микроконтролери.

36)	***Energy-Harvesting Technologies***	Събиране на енергия или извличане на енергия е процес, при който енергията се получава от външни източници (например слънчева енергия, топлинна енергия, енергия на вятъра, градиенти на солеността и кинетична енергия), улавя се и се съхранява. Често този термин се прилага, когато се говори за малки, безжични автономни устройства, като тези, използвани в преносимата електроника и безжичните сензорни мрежи. Традиционно електрическата енергия се генерира в големи централи, захранвани от изкопаеми горива, ядрен разпад или течаща вода. Енергията на околната среда в голям мащаб, като слънце, вятър и приливи и отливи, е широко достъпна, но не съществуват технологии за улавянето ѝ с голяма ефективност. Понастоящем устройствата за събиране на енергия не произвеждат достатъчно енергия за извършване на механична работа, а вместо това осигуряват много малко количество енергия за захранване на електроника с ниска консумация на енергия. Докато горивото за широкомащабно производство струва пари (нефт, въглища и др.), „горивото“ за енергийните комбайни е естествено налично и следователно се счита за безплатно. Например температурните градиенти са резултат от работата на двигателя с вътрешно горене, а в градските райони в околната среда има и голямо количество електромагнитна енергия поради радио- и телевизионното излъчване.
37)	***EnOcean***	Безжична технология за събиране на енергия, която се използва предимно в системите за сградна автоматизация и се прилага и за други приложения в промишлеността, транспорта, логистиката и интелигентните домове.
38)	***Наблюдение на околната среда*** ***Environmental monitoring***	Процесът на събиране и анализиране на данни за околната среда както в голям, така и в малък мащаб. В контекста на IoT това често включва поставяне на сензори в определени области за измерване на неща като влажност на почвата или качество на водата.
39)	***Наблюдение на оборудването*** ***Equipment monitoring***	Процесът на събиране и анализиране на данни за дадена част от машина или оборудване. Често се използва за прогнозна поддръжка и предотвратяване на престой.
40)	***Ethernet***	Протокол за локални мрежи. Ethernet е разработен основно от Xenox Corporation през 1978 г.

41)	***FDDI (цифрови оптични влакна)*** ***FDDI (fibre-optic digital)***	Съкращение за оптичен цифров интерфейс за устройства. Това е серия от мрежови протоколи, разработени от Американския национален институт по стандартизация, отнасящи се до високоскоростни мрежи, използващи оптични кабели. FDDI поддържа скорост на предаване на данни до 100 Mb в секунда и се въвежда в много обекти като заместител на Ethernet. FDDI е една от първите стъпки, предприети за развитие на предаването на данни.
42)	***Пренос на файлове*** ***File transfer***	Предаването на файл от една машина на друга. Тези машини могат да бъдат физически свързани или не, както и да се свържат чрез облачна технология.
43)	***Форматиране*** ***Formatting***	Това е добавянето на контролна информация, като например номера на пистата и сектора, което позволява правилен достъп до записаните данни в устройството.
44)	***Шлюзово устройство*** ***Gateway device***	Част от хардуера, която действа като точка за достъп между две мрежи. В контекста на IoT това се отнася до хардуерното устройство, което свързва крайни устройства, като например сензори, с облака.
45)	***Геотагове*** ***Geotagging***	Процесът на маркиране на снимка, видеоклип или друг вид медия с координати, например за обозначаване на местоположението им.
46)	***GSM (Глобална система за мобилни телефонни комуникации)*** ***GSM (Global System for Mobile Communications)***	Най-широко използваната цифрова клетъчна мрежа и основа за мобилна комуникация, като например телефонни обаждания и услугата за кратки съобщения (SMS).
47)	***Haystack (Project Haystack)***	Инициатива с отворен код за оптимизиране на работата с данни от интернет на нещата. Стандартизираме семантични модели на данни и уеб услуги с цел да улесним разкриването на стойност от огромното количество данни, генерирани от интелигентните устройства, които проникват в нашите домове, сгради, фабрики и градове. Приложенията включват системи за автоматизация, контрол, енергетика, ОВК, осветление и други системи за опазване на околната среда. Haystack менува данните и ги дефинира, по начин, който всички от общността на Haystack приемат.

48)	***Хипервръзка*** ***Hyperlink***	Хипервръзката е линкът от един документ към друг или от едно място към друго. Тя може да се активира, като щракнете върху връзката с мишката. Обикновено в писмен формат връзката е синя на цвят.
49)	***Хипертекст*** ***Hypertext***	Това е софтуерна система, която позволява широкообхватни кръстосани препратки между свързани части от текста и свързани графични материали.
50)	***IAAS (Инфраструктура като услуга)*** ***IAAS (Infrastructure As A Service)***	Става дума за бизнес модел по заявка за ИТ капацитет. Вместо да притежавате ИТ инфраструктура или сървърно пространство, вие го наемате и плащате за него на база на използването му. Тези капацитети обикновено се притежават, поддържат и предоставят от облачна услуга. Това са специфични услуги, които са от съществено значение за правилното функциониране на всяко внедряване на IoT. Такива услуги осигуряват поддръжка на основните функции на IoT.
51)	***IIoT (Индустриален интернет на нещата)*** ***IIoT (Industrial Internet of Things)***	Отнася се до употребата на интернет на нещата в промишлен контекст. Това включва приложения на IoT в производството, управлението на енергията, веригите за доставки и др.
52)	***Индустрия 4.0 или Индустрия 4.0*** ***Industry 4.0 or Industrie 4.0***	„Индустрия 4.0“ е обещание за свързване на цифровия и физическия свят чрез интелигентни фабрики. Благодарение на появата на кибер-физическите системи, интернет на нещата и изчислителните облаци някои експерти смятат, че сме на прага на четвърта индустриална революция. Всички тези технологии попадат в обхвата на понятието Индустрия 4.0, което се отнася до неотдавнашната тенденция към автоматизация и обмен на данни в производството.
53)	***Internet of Everything***	Термин, дефиниран от Cisco Systems, който по същество означава прилагане на IoT към всичко, като по този начин се създават нови възможности и интелигентни процеси в почти всяка област, за която можем да се сетим. Cisco го нарича връзка между „хора, процеси, данни и вещи“.
54)	***Оперативна съвместимост*** ***Interoperability***	Този термин описва способността на дадена система да споделя информация и услуги с друга система, в идеалния случай въз основа на общи стандарти. Голяма част от успеха на IoT зависи от способността на свързаните устройства да работят безпроблемно и ефективно заедно.

55)	***IoMT (интернет на медицинските неща)*** ***IoMT (Internet of Medical Things)***	Приложения на интернет на нещата, използвани в медицинското лечение, устройства, съоръжения и др. Например преносимите медицински устройства, които могат да проследяват и наблюдават здравето на пациентите, се приемат в цял свят и могат да се считат за едно от най-разпространените приложения на интернет на нещата.
56)	***Интернет на нещата*** ***IoT (Internet of Things)***	Всяка система с възможност за прехвърляне на данни по мрежа, без да се изисква човешко взаимодействие. Например промишлените сензори, които събират данни за вибрациите на машината и ги изпращат в облака, са част от интернет на нещата, както и умните часовници, които могат да следят сърдечния ви ритъм по време на тренировка и да изпращат тази информация към приложение на телефона.
57)	***Платформа IoT*** ***IoT platform***	Многослойна технология, която позволява внедряването, управлението и автоматизацията на свързани устройства в система на IoT.
58)	***ITU-T***	ITU-T е акроним на Международния съюз по далекосъобщения - Бюро за стандартизация на далекосъобщенията, което е секторът на Международния съюз по далекосъобщения, занимаващ се с регулиране на телефонните и телеграфните телекомуникации. До 1992 г. то е известно като CCITT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique).
59)	***Локална мрежа (LAN)*** ***Local Area Networking (LAN)***	Локалната мрежа е интернет връзка, ограничена до една стая или сграда. Локалната мрежа позволява свързването на около 500 устройства.
60)	***Радиомрежа с ниска мощност*** ***Low-Power Radio Network***	Мрежа с ограничен обсег, която позволява на интелигентните обекти да комуникират помежду си безжично; наричана също Wireless Personal Area Network (WPAN). Стандартът IEEE 802.15.4, Bluetooth е друг пример за радиостандарт с ниска мощност.
61)	***LTE*** ***(Long Term Evolution)***	Мобилен клетъчен стандарт, който осигурява по-високи скорости на сваляне и качване. Въпреки че се продава като стандарт от четвърто поколение, той не отговаря на всички технически изисквания.

62)	***M2M (машина към машина)*** ***M2M (machine-to-machine)***	M2M се отнася за директна комуникация между машини, използваща всякакви канали. Тя може да включва промишлени уреди, сигнализация, телеметрия и др.
63)	***MAC адрес*** ***MAC address***	Съкратено от „адрес за контрол на достъпа до медии“, този термин се отнася до уникален идентификатор, даден на устройство за комуникация в рамките на мрежов сегмент, като например Ethernet, Wi-Fi и Bluetooth.
64)	***MAN***	Метрополитанската мрежа (MAN) е компютърна мрежа, която е по-голяма от локална мрежа (LAN) в една сграда, но е разположена в една географска област, която е по-малка от глобална мрежа (WAN).
65)	***Мрежова мрежа*** ***Mesh Networking***	При мрежовите мрежи всички устройства в мрежата могат да комуникират помежду си, вместо да се свързват с един централен хъб. Така размерът и площта на мрежата стават практически неограничени, поради което тя е много полезна за промишлени операции на IoT, като например големи свързани сензорни мрежи.
66)	***Modbus***	Комуникационен протокол, който се използва главно за свързване на електронни устройства. Modbus Master (например компютър) изисква информация от Modbus Slaves (например електронни термометри). До 247 подчинени устройства могат да предават своята информация на еднин Master.
67)	***Нетикет*** ***Netiquette***	Терминът „нетикет“ произлиза от съчетанието на думите „интернет“ и „етикет“. Той се отнася до насоките за поведение, разработени от потребителите на интернет. Правилата на нетикета включват: да не се пишат съобщения с главни букви (счита се за еквивалент на викане); новите потребители трябва да прочетат файла с често задавани въпроси (FAQ), преди да зададат въпрос и др.
68)	***Мрежа*** ***Network***	Метод за свързване на компютри, така че те да могат да споделят данни и периферни устройства, като например принтери. Основните видове мрежи се класифицират според модела и размера на връзката: мрежата може да бъде локална (LAN), метрополна (MAN) или широка (WAN).
69)	***NFC (комуникация в близко поле)***	Набор от безжични технологии, които позволяват прост и безконтактен обмен на данни на много близко разстояние.

	NFC (Near Field Communication)	
70)	***Не е намерено (грешка 404)*** ***Not found (404 error)***	Този надпис показва, че клиентът е в състояние да комуникира със сървъра, но сървърът не е намерил това, което е било поискано, или е съставен по такъв начин, че не може да изпълни заявката. Грешката 404 не трябва да се бърка с „сървърът не е намерен“ или други подобни грешки, при които връзката със сървъра изобщо не може да бъде установена.
71)	***Отворен код*** ***Open Source***	Компютри (наричани още повсеместни компютри) са нарастващата тенденция за вграждане на микропроцесори в предмети от ежедневието, за да могат те да предават информация. Такива изчислителни устройства са напълно свързани и постоянно достъпни.
72)	***Взаимовръзка на отворените системи (OSI)*** ***Open Systems Interconnection (OSI)***	Това е международна организация за стандартизация, която дефинира седем нива на комуникационни протоколи. Въпреки че OSI е международен стандарт, други протоколи, като например IBM, се използват по-често в търговските системи.
73)	***Оптично разпознаване на символи (OCR)*** ***Optical Character Recognition (OCR)***	Това е техника за въвеждане на текст в компютър с помощта на четец на документи. Първо, скенерът създава цифрово изображение на текста; след това софтуерът за разпознаване на символи създава цифрово изображение на текста; третата стъпка е да се преобразува цифровото изображение в набор от вътрешни кодове, които могат да се съхраняват и обработват от компютър.
74)	***Актуализации OTA (по въздух)*** ***OTA (over the air) updates***	Актуализациите OTA са механизъм за дистанционно актуализиране на свързания с интернет хардуер с нови настройки, софтуер и/или фърмуер (базово програмно осигуряване е комбинация от постоянна памет). На този етап от еволюцията на IoT е установено, че надеждният механизъм за OTA актуализация е съществен компонент за всяко успешно проектиране на IoT система.
75)	***Пренос на пакети*** ***Packet switching***	Метод за предаване на данни между компютри, свързани в мрежа. Пълният пакет се състои от данните, които се предават, и от информация за компютъра, който ще получи данните. Пакетът се движи по мрежата, докато достигне до правилната дестинация.

76)	*Лична мрежа (PAN)* *Personal Area Network (PAN)*	Взаимното свързване на устройства за информационни технологии в обхвата на отделен човек, обикновено в рамките на 10 метра. Например, човек, който пътува с лаптоп, персонален цифров асистент (PDA) и преносим принтер, може да ги свърже, без да се налага да включва нищо, като използва някаква форма на безжична технология. Обикновено този вид персонална мрежа може да се свърже без кабели с интернет или други мрежи.
77)	*Платформа като услуга (PAAS)* *Platform As A Service (PAAS)*	Платформа за облачни услуги, която предоставя на уеб разработчиците цялата инфраструктура, от която се нуждаят, за да разработят и пуснат приложение.
78)	*Излишък* *Redundancy*	Добавяне на резервни копия към дадена система като предпазна мярка с цел повишаване на нейната надеждност.
79)	*Дистанционно наблюдение и контрол (M&C)* *Remote monitoring and control (M&C)*	Системи, предназначени за наблюдение и управление на обекти или съоръжения на голямо разстояние с определена степен на автоматизация. Например: наблюдение на електропреносни мрежи на голяма територия от точка извън местонахождението им.
80)	*ROI (възвръщаемост на инвестициите)* *ROI (return on investment)*	Формулата за изчисляване на спестената или спечелената сума въз основа на цената на първоначалната инвестиция. Това е мярка за ефективност, с която се оценява ефикасността на дадена инвестиция.
81)	*Run-time error*	Грешка при изпълнение.
82)	*Сензори* *Sensors*	Сензорът е устройство, което измерва физическа величина и я преобразува в „сигнал“, който може да бъде разчетен от наблюдател или от инструмент. Например живачният термометър преобразува измерената температура в разширяване и свиване на течност, което може да се отчете на калибрирана стъклена тръба. Видеокамерите и цифровите фотоапарати имат сензор за изображения. Съществуват много различни видове сензори. Някои от тях се използват в предмети от ежедневието, а други са отделни.
83)	*Интелигентни сгради* *Smart buildings*	Използването на автоматизацията за оптимизиране на всички или някои от процесите, които протичат в сградата: отопление и охлаждане, сигурност, осветление, вентилация, използване на вода и др.

Commented [1]: ? 83 и 84 са едно и също?

84)	***Интелигентни сгради*** ***Smart Buildings***	Сградите са проектирани и оборудвани така, че да се сведат до минимум разходите и въздействието върху околната среда. Това се постига чрез свързани системи и ефективно използване на енергията чрез нови, автоматизирани технологии, които интелигентно реагират на определени обстоятелства (налична слънчева енергия, температура в сградата и др.)
85)	***Интелигентни градове*** ***Smart Cities***	Концепция, която се опитва да създаде по-интелигентна градска инфраструктура с помощта на съвременни информационни и комуникационни технологии. Целта е да се подобри качеството на живот, ефективността на операциите и услугите и икономическият просперитет на гражданите. Това може да бъде постигнато свързаност и интегриран обмен на информация между хора и вещи.
86)	***Интелигентни мрежи*** ***Smart Grids***	Мрежи, които координират използването и разпределението на енергията. Това повишава ефективността и става все по-важно поради възобновяемите енергийни източници, които невинаги са толкова надеждни, колкото другите форми на енергия.
87)	***Интелигентен дом*** ***Smart Home***	Означава свързването в мрежа на домакински устройства и системи чрез информационни и комуникационни технологии. По този начин процесите в едно домакинство могат да се наблюдават и контролират автоматично, за да се оптимизира качеството на живот, разходите и сигурността в домовете.
88)	***Интелигентни измервателни уреди*** ***Smart Meters***	Електронни устройства, които измерват и показват потреблението на ресурси (вода, газ, електроенергия и т.н.) и предават тази информация нататък (основно на системи за наблюдение). Това дава възможност за по-ефективно разпределение, използване и контрол на тези ресурси.
89)	***Синхронен*** ***Synchronous***	Синхронен означава редовен/регулярен: повечето комуникации в рамките на една компютърна система са синхронни, управлявани от вътрешния часовник на компютъра.

90)	***Повишаване на квалификацията*** ***Upskilling***	Процесът на преподаване на нови умения на служителите, за да се запълнят свободни работни места в организация. Той е особено актуален в контекста на нововъзникващите технологии.
91)	***Преносими устройства*** ***Wearables***	Електронни устройства, които са предназначени за носене от хора. Това може да са фитнес тракери, пейсмейкъри, интелигентни очила и др.
92)	***Широкообхватна мрежа (WAN)*** ***Wide Area Network (WAN)***	Широкообхватната мрежа е интернет връзка, която свързва компютри в широк географски район.
93)	***WWW световна мрежа*** ***WWW world wide web***	Световната мрежа е хипертекстова система за публикуване на информация в интернет. WWW документите са текстови файлове, кодирани с помощта на aHTML, така че да могат да включват текст, графики, звук, видеоклипове, както и хипервръзки към други Web документи.
94)	***ZigBee***	Радиопротокол с ниска консумация на енергия за малки количества данни, базиран на стандарта IEEE 802.15.4. Той има ниска консумация на енергия, обхват от около 100 метра и честотна лента от 250 kbps. Основни продукти на IoT като термостата Nest и крушката Hue използват чипове Zigbee.