EU Digital Framework
for Sign Languages

GLOSSARIO

Progetto n. 2020-1-IT01-KA202-008386

Autore: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO

Data: Novembre 2020 – Giugno 2021

Il supporto della Commissione Europea, per la produzione di questa pubblicazione, non costituisce l'approvazione dei contenuti, i quali riflettono solo il punto di vista degli autori. La Commissione non si può ritenere responsabile per l'uso, che potrebbe essere fatto, delle informazioni ivi contenute.

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

INDICE

INTRODUZIONE		3
1.	INFORMATICA	3
2.	ROBOTICA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	23
3.	CLOUD NETWORKING	29
4.	PRODUZIONE AUDIOVISIVA	34
5.	INTERNET OF THINGS (internet delle cose)	43

INTRODUZIONE

Questo documento ha l'obiettivo di raggruppare 500 termini correlati al campo semantico del digitale e delle Tecnologie della Comunicazione e dell'Informatica (ICT), in modo da sviluppare un quadro linguistico comprensivo e innovativo per la lingua dei segni, per consentire l'accessibilità, ai lavoratori sordi e agli studenti sordi, nei contesti professionali, favorendo la loro completa integrazione ed un giusto ed equo trattamento. Questo approccio potrebbe sbloccare nuovi percorsi di carriera e migliorare la comunicazione non solo tra persone sorde, ma anche tra sordi e udenti che usano la lingua dei segni.
I Segni Internazionali (IS) compongono un codice di comunicazione scelto per raggiungere la maggior parte dei sordi in tutta Europa. IS è una cosiddetta *lingua franca* usata dai sordi proveniente da diversi paesi in modo da poter comunicare e parlare. Può essere paragonato all'uso che gli udenti abitualmente fanno dell'inglese.

1. INFORMATICA

1)	***Abstraction***	Un'astrazione mantiene solamente le informazioni più importanti riguardo qualcosa, in modo da renderlo più facile da usare. In informatica, l'astrazione è utilizzata per capire e risolvere problemi, come l'organizzazione di dati da archiviare in una banca dati.
2)	***Acrobat***	Acrobat è un sistema di codifica sviluppato da Adobe Systems per le applicazioni di editoria elettronica.
3)	***Agile Software Development***	Un approccio allo sviluppo dei software in cui esigenze e soluzioni si evolvono attraverso uno sforzo collaborativo di team auto-organizzanti e plurifunzionali e il/i loro clienti/i e utente/i. Questo approccio promuove la pianificazione flessibile, lo sviluppo evolutivo, la consegna anticipata, e il continuo miglioramento, inoltre incoraggia risposte rapide e flessibili ai cambiamenti.
4)	***Algorithm***	Un algoritmo è una procedura utilizzata per risolvere un problema, basata sull'esecuzione di una serie di azioni specifiche. Un programma informatico può essere visto come un algoritmo.
5)	***Apple - Macintosh***	Azienda informatica statunitense, produttrice della gamma di computer Macintosh. Macintosh è una gamma di microcomputer prodotti da Apple, a partire dal 1984. Questi computer hanno una particolare interfaccia grafica. Il successo di Macintosh ha spinto altre compagnie di software nella creazione della proprio interfaccia grafica.

6)	***Application (app)***	Nel mondo dei software, un'applicazione è un tipo di programma progettato per una particolare funzione, come ad esempio l'elaborazione di testi.
7)	***Application Programming Interface (API)***	Un'interfaccia di programmazione delle applicazioni (API) è un insieme di funzioni e procedure utilizzate da un programma informatico per richiedere un servizio dal sistema operativo. Una API lavora attraverso la comunicazione e lo scambio di dati con altri sistemi, agendo come un messaggero tra l'utente e il sistema. Una buona API rende più semplice lo sviluppo di un programma informatico fornendo tutti i componenti costitutivi, che vengono poi assemblati dal programmatore.
8)	***Artificial Intelligence (AI)***	L'intelligenza artificiale è l'abilità di un programma informatico o di una macchina di pensare e imparare. Lavorano autonomamente, senza essere codificati con dei comandi. Possono percepire l'ambiente circostante e svolgere azioni conformemente, per raggiungere un obiettivo.
9)	***Backing storage***	L'archiviazione dei dati è una memoria fuori dall'unità centrale usata per archiviare programmi e dati che non vengono attualmente usati. L'archiviazione dei dati deve essere non volatile – perché i contenuti non possono andare persi quando l'alimentazione al sistema informatico è scollegata.
10)	***Bandwidth***	Nella rete informatica, la larghezza di banda è usata come termine per indicare la velocità di trasmissione di dati. Si riferisce alla quantità di dati che viene portata o trasmessa da un punto all'altro in una rete in un determinato lasso di tempo (di solito, un secondo).
11)	***Benchmark***	È un test per vedere quanto un computer (il processore o un altro pezzo di hardware) può svolgere adeguatamente un compito.
12)	***Beta Version***	Una versione beta è un'anteprima del software o di un'applicazione, solitamente distribuita ad un numero limitato di utenti esperti. La distribuzione delle versioni beta permette agli utenti di testarla e dare dei feedback allo sviluppatore, in modo che qualsiasi modifica necessaria può essere fatta prima del lancio.
13)	***Big Data***	Un termine utilizzato per indicare un insieme di dati che sono molto grandi e complessi. Possono essere raccolti attraverso internet, social media e governi. Possono essere usati per assistenza sanitaria, assicurazione, media, pubblicità. Le analisi di quantità maggiori di dati rendono le informazioni raccolte più attendibili.
14)	***Binary Number***	Un numero usato in matematica ed elettronica digitale che consiste nei soli simboli 0 e 1.
15)	***Binary Search Algorithm***	Anche semplicemente ricerca binaria, ricerca a metà intervallo, ricerca logaritmica o ricerca dicotomica. È un algoritmo di ricerca che trova la posizione di un valore di destinazione all'interno di una matrice ordinata.

16)	***BIOS***	Acronimo di Basic Input/Output. La parte del sistema operativo che si occupa dell'input e dell'output (ingresso e uscita)
17)	***Bit***	Un bit può riferirsi a una cifra binaria (1 o 0) o può essere usato come unità di misura per la quantità di dati.
18)	***Blacklist (block list)***	In informatica, una lista nera è una forma di controllo degli accessi. Se i dati di qualcuno (indirizzo di posta elettronica, nome utente, …) sono sulla lista nera, non ha possibilità di accesso. L'opposto è la lista bianca, che indica che chi è in essa può accedere.
19)	***BMP file format – (bitmap image file, device independent bitmap (DIB) file format, or simply bitmap)***	Un formato di file BMP, conosciuto anche come bitmap, è un file usato per archiviare immagini indipendentemente dal dispositivo di visualizzazione. Un bitmap è un'immagine binaria fatta di punti. Ogni punto è codificato come un bit.
20)	***Boolean data type***	Una variabile booleana può avere valore di "vero" o "falso". Nella programmazione, può essere usato per diramazione, iterazione e istruzioni condizionali.
21)	***Boolean expression***	Un'espressione usata nel linguaggio di programmazione, che è vera o falsa.
22)	***Booting***	Il boot si ha quando si accende un computer, premendo un bottone o dando un comando software. Quando si avvia un computer, il processore cerca istruzioni nel sistema ROM e le esegue. Cerca un dispositivo di avvio, che successivamente carica il sistema operativo.
23)	***BPS***	Abbreviazione di "Bit Per Secondo"; è l'unità di misura utilizzata per specificare la velocità di trasmissione di dati.
24)	***Bug***	Un bug è un errore in un programma. Può essere un errore nella struttura logica di un programma o un errore sintattico, come un errore di spelling. Alcuni bug causano il malfunzionamento immediato di un programma; altri rimangono dormienti, causando problemi solo quando avviene una particolare combinazione di eventi. Il processo di ricerca e di eliminazione degli errori da un programma è definito "debugging".
25)	***Byte***	Un byte è un'unità di misura della dimensione delle informazioni su un computer. Un byte è composto da 8 bit.
26)	***Cache***	La cache è un'area di memorizzazione temporanea che contiene copie di dati che vengono usati spesso. È più veloce usare questa copia che recuperare o ricalcolare i dati originali.
27)	***CAD***	L'acronimo per Computer-Aided Design (progettazione assistita dell'elaboratore), si riferisce all'uso dei computer per creare e modificare disegni di progettazione. Il CAD permette, inoltre, cose come: il test automatico dei progetti e una vista multipla o tridimensionale animata dei progetti. I sistemi CAD sono, ampiamente, utilizzati in architettura, elettronica e ingegneria.

28)	***Central Processing Unit (CPU)***	L'unità centrale di elaborazione è l'elemento primario di un computer, è la parte che esegue le istruzioni di un programma e controlla il funzionamento delle altre parti. È anche chiamato "processore centrale" o "microprocessore".
29)	***Character***	Per i computer, un carattere è una lettera, un numero o segno di interpunzione che può essere visto sugli schermi.
30)	***Class***	Classe e oggetto sono elementi costitutivi di base nei linguaggi di programmazione orientati agli oggetti. Una classe è scritta da un programmatore in una struttura definita per creare un oggetto (informatica) in un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti. Definisce un insieme di proprietà e metodi comuni a tutti gli oggetti di un tipo.
31)	***Client***	Un client è un computer usato da un utente per connettersi a una rete e avanzare richieste ai server.
32)	***Code library***	Un insieme di risorse non volatili usate dai programmi informatici, spesso per lo sviluppo dei software. Queste possono includere dati di configurazione, documentazione, dati di aiuto, modelli di messaggi, codice e subroutine prescritte, classi, valori o specifiche.
33)	***Coding***	Il coding (programmazione informatica) è il processo che dice al computer di mettere in atto determinate azioni dando delle istruzioni. La persona che scrive queste istruzioni è un programmatore informatico. Le istruzioni sono in differenti linguaggi chiamati "codici di programmazione". Esistono molti linguaggi di programmazione. A volte, i programmatori usano software speciali, come un ambiente di sviluppo integrato (IDE), che hanno molte parti speciali, comprendente di un editor di testo, per aiutarli a scrivere e modificare i programmi.
34)	***Coding theory***	La teoria della codifica è lo studio delle proprietà dei codici e di quanto siano utili per un uso nel mondo reale. I codici vengono utilizzati per la compressione dei dati (dove i dati vengono ridotti), la crittografia (dove i dati vengono modificati in una forma che non tutti possono leggere) e la correzione degli errori. I codici sono studiati da diverse discipline scientifiche per progettare metodi di trasmissione dati efficienti e affidabili.
35)	***Comma-Separated Values (CSV)***	Un file CSV (comma-separated values) archivia le informazioni che di solito si trovano in un foglio di calcolo in un file di testo semplice. I valori sono separati da una virgola. Ogni linea del file è una registrazione di dati. Ogni record è composto da uno o più campi, separati da virgole.
36)	***Computation***	Il calcolo è l'atto di determinare qualcosa elaborando informazioni. Implica l'uso di regole matematiche o logiche. Lo studio del calcolo è chiamato informatica.

37)	***Computer***	Un computer è una macchina che accetta dati come input, elabora i dati usando programmi ed emette i dati elaborati come informazioni. I computer hanno la capacità di seguire programmi e possono quindi eseguire una vasta gamma di compiti.
38)	***Computer architecture***	L'architettura informatica è il design concettuale e la struttura operativa di un sistema informatico. Sono i disegni tecnici e le descrizioni funzionali di tutti i requisiti di progettazione. È la scienza della selezione e dell'interconnessione dei componenti hardware per creare computer che soddisfino gli obiettivi funzionali, di performance e di costo.
39)	***Computer data storage***	L'archiviazione dei dati informatici è la componente di un computer che immagazzina dati. Il processore vi recupera e modifica i dati. La memoria che è vicina al processore è di rapido accesso, ma ha un'archiviazione più piccola. La memoria più lontana ha un accesso lento, ma ha un'archiviazione più grande, come i dischi rigidi o le chiavette USB.
40)	***Computer ethics***	Un campo della filosofia che si occupa di come le persone che lavorano con i computer dovrebbero prendere decisioni riguardanti il comportamento professionale e sociale.
41)	***Computer graphics***	La computer grafica è una rappresentazione visiva di dati, fatta con l'aiuto di un computer. La computer grafica può essere una serie di immagini (video o animazione) o una singola immagine.
42)	***Computer network***	Una rete di computer è un gruppo di nodi (dispositivi come un computer, una stampante, ecc.) collegati tra loro. Condividono risorse e scambiano dati. Le reti possono essere collegate tramite cavo o tecnologia wireless.
43)	***Computer programming***	(Vedi ***coding***) La programmazione informatica è il processo che dice ad un computer di fare determinate azioni dando delle istruzioni, che vengono chiamati programmi. Una persona che scrive le istruzioni è un programmatore informatico. Le istruzioni esistono in diversi linguaggi chiamati codici di programmazione. Alcune volte, i programmatori usano un software speciale, come un ambiente sviluppato integrato (IDE), avente molte parti speciali, incluso un editor di testo che li aiuta nello scrivere e modificare i programmi.
44)	***Computer science***	L'informatica è lo studio della gestione, della trasformazione e della codifica delle informazioni. Le teorie, gli esperimenti e l'ingegneria dell'informatica sono la base per la progettazione e l'uso dei computer.
45)	***Computer scientist***	Una persona che lavora nel campo dell'informatica.

46)	***Computer security***	La sicurezza informatica ha lo scopo di proteggere i computer da furti o danni al loro hardware, software o dati elettronici, ma anche da malfunzionamenti.
47)	***Concurrency***	Nel calcolo simultaneo, vengono eseguiti più calcoli in intervalli di tempo sovrapposti. Sfrutta il concetto che più thread o processi possono avanzare in un'attività in modo asincrono. Questo approccio generale alla scrittura e all'esecuzione di programmi per computer è chiamato concorrenza. La concorrenza è diversa dall'elaborazione parallela, poiché l'elaborazione parallela utilizza più processori, a ciascuno dei quali è assegnato un singolo thread sincrono.
48)	***Conditional***	Caratteristica di un linguaggio di programmazione che esegue calcoli o azioni differenti a seconda che una condizione booleana specificata dal programmatore valga come vero o falso. A parte il caso della predicazione del ramo, questo si ottiene sempre alterando selettivamente il flusso di controllo in base a qualche condizione.
49)	***Control flow (flow of control)***	L'ordine in cui vengono eseguite frasi, istruzioni o chiamate di funzioni di un programma.
50)	***Creative Commons (CC)***	La Creative Commons è un'organizzazione senza scopo di lucro che prova a rendere le opere creative disponibili all'uso per altre persone. Hanno rilasciato diverse licenze di copyright gratuite al pubblico, note come licenze Creative Commons.
51)	***css***	css è un'abbreviazione che sta per Cascading Style Sheets. Sono un modo per cambiare l'aspetto delle pagine web HTML e XHTML.
52)	***Cyberbullying***	Il cyberbullismo utilizza informazioni elettroniche e media (e-mail, siti web, …) per molestare una persona o un gruppo di persone.
53)	***Cyberspace***	Il cyberspazio è un mondo informatico virtuale. È usato per facilitare la comunicazione online. È un ambiente interattivo e virtuale per una vasta gamma di partecipanti.
54)	***Data center***	Un centro elaborazione dati è un edificio o una stanza speciale, utilizzati per ospitare molti server di computer in esecuzione. Fornisce una connessione di rete veloce tra i server per elaborare i dati.
55)	***Data mining***	Il data mining riguarda la scoperta di nuove informazioni in mezzo a molti dati.
56)	***Data science***	La scienza dei dati è lo studio dell'estrazione della conoscenza dai dati. Utilizza statistiche, analisi dei dati e metodi di apprendimento automatico per farlo.
57)	***Data structure***	Una struttura dati è un modo per organizzare i dati in maniera efficiente.

58)	***Data type***	Un tipo di dati è un attributo dei dati che dice al compilatore o all'interprete come il programmatore vuole usare i dati. I tipi di dati più comuni sono reali, interi e booleani. Il tipo di dati limita i valori che una variabile o una funzione possono assumere. Il tipo di dati definisce le operazioni che possono essere svolte con i dati.
59)	***Database***	Un database è un sistema per l'archiviazione, l'organizzazione e la cura dei dati.
60)	***Debugging***	In informatica, il debugging è il processo di trovare (e correggere) errori in un programma informatico. Questo migliora la qualità del prodotto.
61)	***Delete***	Cancellare significare rimuovere un file dal sistema. I file che non sono stati rimossi dal disco possono essere sovrascritti.
62)	***Desktop***	Il desktop è una rappresentazione grafica dei file del sistema, in cui le applicazioni e i file sono rappresentati da immagini (icone), che possono essere aperte da un solo o da un doppio click del mouse. Il desktop è un'interfaccia grafica, un'interfaccia a riga di comando.
63)	***Digital data***	I dati digitali sono la rappresentazione di informazioni, per esempio un numero o una lettera. I dati digitali sono discreti e discontinui.
64)	***Document***	Un documento è un dato associato con una particolare applicazione.
65)	***Document Image Processing (DIP)***	È il processo che scannerizza i documenti per l'archiviazione.
66)	***Documentation***	La documentazione è un testo scritto o illustrazione che accompagna il software informatico o è incorporato nel codice sorgente. La documentazione spiega come funziona il software o come usarlo.
67)	***Domain Name System (DNS)***	Il sistema dei nomi di dominio è un sistema usato per convertire il nome ai nodi della rete di un computer in un indirizzo IP su internet. Converte il nome di un sito web che la gente conosce in un numero che Internet utilizza.
68)	***Double click***	Il doppio click è l'azione di premere e rilasciare il bottone sinistro del mouse due volte in veloce successione. Di solito, il doppio click su un'icona ha l'obiettivo di aprirla.
69)	***Download***	Download significa ottenere informazioni da un altro computer o server. L'opposto di download è upload, che è inviare dati a un altro computer. Un download è un file offerto per il download o che è stato scaricato, o il processo di ricezione di tale file.
70)	***Driver***	Un programma che controlla un dispositivo periferico. Ogni dispositivo connesso al computer ha bisogno di un programma driver. Il driver assicura che la comunicazione tra il computer ed il dispositivo ha successo.

71)	***Emulator***	L'emulatore è un oggetto del software che permette ad un dispositivo di imitare il funzionamento di un altro. Di solito, gli emulatori sono usati per permettere ad una marca di computer di eseguire programmi scritti per una differente marca.
72)	***End user***	Utente finale. Colui che usa un programma per eseguire un'attività, ma anche qualcuno che scrive programmi (un programmatore).
73)	***Error***	Un guasto o un errore che potrebbe essere nel software o nella parte dell'utente, che potrebbe causare il blocco di un programma (smette di funzionare) o la produzione di risultati inaspettati.
74)	***Excel***	Excel è un programma di fogli di calcolo prodotto dalla Microsoft nel 1985. Sono disponibili, anche, versioni per Windows e Apple.
75)	***Executable***	Un file che può essere eseguito dal sistema operativo.
76)	***Expanded memory/extended memory***	Si riferisce ad una memoria aggiuntiva di un computer basato su MS-DOS.
77)	***Export file***	Un file archiviato dal computer in un formato standard così da poter essere accessibili da altri programmi, eventualmente in esecuzione su altre marche di computer.
78)	***Expression***	In un linguaggio di programmazione, una combinazione di una o più costanti, variabili, operatori e funzioni che il linguaggio di programmazione interpreta per produrre un altro valore. Questo processo, come per le espressioni matematiche, è chiamato valutazione.
79)	***Fax***	Un nome comune per la trasmissione di facsimili o telefax. Si riferisce alla trasmissione di immagini/testi stampati/disegni attraverso un link di telecomunicazione, solitamente, la rete telefonica. Quando inserita nel fax, l'immagine originale/testo/disegno è scannerizzata da un dispositivo di trasmissione e convertita in segnali di codice. Questi segnali viaggiano attraverso le linee telefoniche fino al fax.
80)	***Feedback***	Il principio generale secondo cui il risultato prodotto in una reazione continua diventa un fattore nella modifica o nel cambiamento della reazione. È il principio utilizzato nei sistemi di controllo auto-regolatori.
81)	***Filename extension***	Un'estensione è un suffisso alla fine del nome del file. È usato per mostrare il tipo di file informatico e mostra quale programma può aprire il file.
82)	***Filter (software)***	Un programma informatico o una subroutine che elabora un flusso, producendo un altro. Mentre il singolo filtro può essere utilizzato singolarmente, sono spesso uniti insieme per forma una pipeline.

83)	***Flag***	Un indicatore può essere impostato o meno per segnalare se una particolare condizione è vera.
84)	***For loop***	In informatica, un ciclo “for” viene utilizzato per eseguire ripetutamente righe di codice specificate. In lingue diverse, ci sono parole chiave diverse per specificare questa istruzione, modi per identificare un ciclo for, ma tutte svolgono lo stesso compito. La maggior parte delle lingue usa "for" o "do" come parole chiave.
85)	***Formal methods***	I metodi formali sono tecniche matematiche per la specificazione, lo sviluppo e la verifica di software e hardware. L'uso di queste tecniche matematiche contribuisce all'affidabilità e alla robustezza di software e hardware.
86)	***Formal verification***	La verifica formale è l'azione di provare che un pezzo di software o hardware funzioni secondo le sue specifiche.
87)	***Functional programming***	La programmazione funzionale è uno stile di costruzione della struttura e dei costituenti dei programmi informatici.
88)	***Game theory***	La teoria dei giochi è lo studio del come e del perché le persone prendono decisioni. È usato nelle scienze sociali, nella logica e nell'informatica.
89)	***Generation***	Fase di sviluppo in elettronica o una classe di linguaggio di programmazione.
90)	***Gigabyte***	Un gigabyte (GB) è un'unita di misura per computer. Un gigabyte è 1 miliardo di bit.
91)	***Global variable***	Nella programmazione informatica, una variabile con portata globale significa che è visibile (quindi accessibile) in tutto il programma, a meno che non sia ombreggiata. L'insieme di tutte le variabili globali è noto come ambiente globale o stato globale. Nei linguaggi compilati, le variabili globali sono generalmente variabili statiche, la cui estensione (durata) è l'intero runtime del programma, sebbene nei linguaggi interpretati (compresi gli interpreti della riga di comando), le variabili globali sono generalmente allocate dinamicamente quando dichiarate, poiché non sono note in anticipo.
92)	***Graphics card***	Una scheda grafica è uno speciale circuito che controlla cosa viene mostrato sul computer e calcola le immagini e le grafiche 3D
93)	***Graphics processing***	L’elaborazione grafica crea immagini, animazioni e grafiche e li mostra sullo schermo del computer.
94)	***Hackers***	Gli Hacker sono persone che mettono in pratica atti di hacking.
95)	***Hacking***	Un accesso non autorizzato al computer, per divertimento o per brutti scopi.

96)	***Hash function***	La funzione Hash è una funzione. Molto spesso, quando un programma informatico viene scritto, una grande quantità di dati hanno bisogno di essere archiviati. Questi vengono archiviati in tabelle Hash. Per trovare di nuovo i dati viene calcolato qualche valore.
97)	***Hash table***	Una tabella hash è un tipo di strumento per la memorizzazione delle informazioni. In informatica, questi strumenti per tenere traccia delle informazioni, o dati, sono chiamati strutture dati. Una tabella hash è una struttura dati che utilizza una funzione hash per tenere traccia di dove vengono inseriti i dati.
98)	***HTML-editor***	Un editor HTML è un programma per modificare HTML. Molti editor HTML gestiscono anche tecnologie correlate come JavaScript. Ci sono editor di testo e editor WYSIWYG (quello che vedi è ciò che ottieni) in cui l'interfaccia assomiglia a come verrà visualizzata la pagina in un browser.
99)	***HTTP (protocol)***	HTTP (protocollo di trasferimento di un ipertesto) è un livello di protocollo applicativo usato come sistema principale per la trasmissione di informazioni sul web o in una tipica architettura client-server. Le specifiche di protocollo sono gestite dal World Wide Web Consortium (W3C).
100)	***Human-Computer Interaction (HCI)***	L'interazione uomo-computer è un campo dell'informatica che esamina i modi in cui un essere umano usa un computer e l'interazione con esso. L'HCI progetta tecnologie che permettono all'uomo di interagire con i computer in modi nuovi.
101)	***IBM***	Abbreviazione per International Business Machine. IBM è un'azienda multinazionale, la più longeva e la più grande produttrice di computer nel mondo.
102)	***Icon***	Una piccola immagine sullo schermo del computer che rappresenta un'applicazione, un programma, o una funzione che l'utente potrebbe manipolare o usare. Le icone rendono l'utilizzo dei computer più facile permettendo all'utente di puntare e cliccare su di esse.
103)	***Input/Output (I/O)***	Nella comunicazione tra un computer e un altro computer o una persona ci sono input e output. L'input è un segnale ricevuto dal computer e l'output è un segnale inviato da esso.

104)	***Integer***	Un numero intero è un tipo di dato che rappresenta un intervallo di numeri interi matematici. I tipi di dati integrali possono essere di dimensioni diverse e possono contenere o meno valori negativi. Gli interi sono comunemente rappresentati in un computer come un gruppo di cifre binarie (bit). La dimensione del raggruppamento varia, quindi l'insieme di dimensioni intere disponibili varia tra i diversi tipi di computer. L'hardware del computer, comprese le macchine virtuali, fornisce quasi sempre un modo per rappresentare un registro del processore o un indirizzo di memoria come un numero intero.
105)	***Intellectual Property (IP)***	La proprietà intellettuale è la proprietà di un'idea da parte della persona che l'ha inventata. Dà all'inventore i diritti esclusivi su questa idea. Ciò significa che nessun altro può copiarlo o riutilizzarlo. Esempi di proprietà intellettuale sono copyright, brevetti, marchi e segreti commerciali.
106)	***Interface***	Un'interfaccia è ciò che un utente utilizza su un sistema operativo per far fare qualcosa al computer. Alcuni dispositivi forniscono un'interfaccia che può sia inviare che ricevere dati. Ad esempio, un touchscreen, altri possono solo inviare dati come ad esempio un mouse.
107)	***Internal documentation***	La documentazione interna in un software per computer sono commenti all'interno del codice sorgente. Questi commenti includono le note su come e perché funzionano parti del codice. Dovrebbe fornire ai futuri programmatori un modo per capire come funziona il codice. L'opposto è la documentazione esterna in cui le note e le spiegazioni si trovano in un documento separato.
108)	***International Organization of Standardization (ISO)***	L'organizzazione internazionale per la normazione (ISO) è stata fondata nel 1947 per normalizzare i termini tecnici, specifiche tecniche, unità. Il quartier generale è Ginevra.
109)	***Internet***	Internet è una rete di comunicazione mondiale di computer. Consiste in molte reti più piccole, ad es. Reti private, pubbliche o aziendali. Le diverse reti sono collegate attraverso diverse tecnologie di rete elettroniche, wireless e ottiche.
110)	***Internet bot***	Un bot è un'applicazione software che esegue attività automatizzate su Internet. Eseguono riprese semplici e ripetitive molto velocemente. Molto spesso i bot vengono utilizzati per la scansione del Web, il che significa analizzare e archiviare le informazioni dei server del web.
111)	***IT - Information Technology***	TI (tecnologia dell'informazione) include tutte le tecnologie utilizzate per creare, archiviare, scambiare e utilizzare diverse forme di informazioni come dati, immagini, presentazioni. Si riferisce all'hardware, ai sistemi operativi, alla progettazione e al supporto della rete.

112)	***Java***	Un linguaggio di programmazione generico basato su classi, orientato agli oggetti e progettato per avere il minor numero possibile di dipendenze di implementazione. Il codice Java compilato può essere eseguito su tutte le piattaforme che supportano Java senza la necessità di ricompilazione.
113)	***Java/Javascript***	JavaScript è un linguaggio di programmazione generico ed è il più famoso.
114)	***JPEG***	Abbreviazione di Joint Photographic Experts Group. JPEG si riferisce ad una compressione standard creata dal gruppo e largamente accettata per l'archiviazione e la trasmissione di immagini colorate.
115)	***Key field***	Una chiave è un campo di un record che viene usato per identificare uno specifico record. In un file di record è usato il campo come base per ordinare il file
116)	***Keyboard***	Un dispositivo di input simile ad una macchina da scrivere, usata per inserire istruzioni e data. Ci sono varie variazioni del layout che dipendono dal segno, dalla dimensione, dalla funzione…
117)	***Kilobyte***	Abbreviato con K o KB, un kilobyte è un'unità di memoria uguale a 1.024 bit
118)	***Laptop***	Un laptop è un computer portatile, piccolo abbastanza da poter essere usato sulle ginocchia dell'utente.
119)	***Library (computing)***	Un insieme di risorse non volatili usate dai programmi informatici, spesso per lo sviluppo del software. Queste possono includere dati di configurazione, documentazione, dati di aiuto, modelli di messaggi, codice e subroutine prescritte, classi, valori o specifiche di tipo.
120)	***List***	Una lista è tipo di dati astratto che rappresenta un certo numero di valori ordinati. Le liste sono un esempio base di contenitori, poiché contengono altri valori.
121)	***Logic error***	Nella programmazione informatica, un errore logico è un bug in un programma che lo utilizza per lavorare in modo errato. Come risultato, si riceve un comportamento o un output non voluto. Spesso la sintassi del programma è corretta, quindi l'errore è difficile da trovare.
122)	***Logic programming***	La programmazione logica usa la logica matematica per scrivere programmi informatici. Un linguaggio di programmazione logica consiste in un insieme di regole e fatti. I linguaggi di programmazione logica più importanti sono Prolog, ASP e Datalog.
123)	***Loop***	Un loop significa la ripetizione dell'esecuzione di una stessa istruzione.
124)	***Machine code***	È un insieme di istruzioni che l'unità centrale di elaborazione di un computer (CPU) può capire e obbedire direttamente, senza nessuna traduzione. Ogni tipo di CPU ha il suo linguaggio macchina.

125)	***Machine Learning (ML)***	L'apprendimento automatico dà ai computer la capacità di imparare senza essere esplicitamente programmati. È legato all'intelligenza artificiale. Gli algoritmi di apprendimento automatico costruiscono un modello matematico basato su dati campione per fare previsioni o prendere decisioni. L'apprendimento automatico è usato per i filtri antispam, il riconoscimento ottico dei caratteri e i motori di ricerca.
126)	***Mathematical logic***	La logica matematica è un campo della matematica che cerca di formalizzare la logica. La logica matematica mostra il ragionamento con i simboli. Argomenti importanti sono la potenza espressiva dei sistemi formali e la potenza deduttiva dei sistemi di prova formali. La logica matematica è importante per l'informatica teorica.
127)	***Matrix***	In matematica, una matrice è un rettangolo di numeri disposti in righe e colonne.
128)	***Megabyte***	Abbreviato in “Mb”, un megabyte è un’unità di memoria uguale a 1.024 kilobyte.
129)	***Memory***	La memoria del computer è una memoria temporanea. Contiene dati e istruzioni di cui il processore ha bisogno. Affinché un programma possa essere eseguito, deve prima essere caricato dall’archivio nella memoria. La memoria è una parte importante di ogni computer.
130)	***Menu***	Una lista di opzioni, mostrate sullo schermo, da cui l’utente potrebbe scegliere di puntare la freccia, mossa dal mouse. I menu vengono usati nei sistemi di interfaccia grafica.
131)	***Merge sort***	Merge sort (o mergesort) è un algoritmo “divide et impera” per ordinare un elenco di elementi. Merge sort è un algoritmo di ordinamento stabile, mentre Quicksort non lo è. Ha una complessità nel caso peggiore di O(n*log(n)). Merge sort è anche altamente parallelizzabile. Può essere utilizzato per risolvere il problema del conteggio delle inversioni.
132)	***Method***	Nella programmazione orientata agli oggetti (OOP), una procedura associata a un messaggio e un oggetto. Un oggetto è costituito da dati e comportamento. I dati e il comportamento comprendono un'interfaccia, che specifica come l'oggetto può essere utilizzato da uno dei vari consumatori dell'oggetto.
133)	***Modem***	Un modem è un pezzo di hardware informatico. È usato per la comunicazione tra computer distanti. Il modem può inviare e ricevere dati. Per inviare dati, cambia i dati digitali in dati analogici (questo si chiama modulazione). Per ricevere dati cambia i dati analogici in dati digitali (questo si chiama demodulazione).
134)	***Multitasking***	Multitasking o multiprocessore è un sistema in cui un processore appare per eseguire differenti programmi (o differenti parti dello stesso programma) allo stesso tempo.

135)	***Notebook computer***	Un notebook è un piccolo laptop. Sono stati prodotti a partire dai primi anni del 1990 e hanno questo nome a causa delle dimensioni.
136)	***Null character***	È un carattere con il valore secondo ASCII di 0. Il carattere null viene usato nei linguaggi di programmazione, soprattutto C, per segnare la fine di una stringa di caratteri.
137)	***Null string***	Una stringa, solitamente scritta con “-”, che può non contenere niente o un carattere null. Una stringa null è usata in alcuni linguaggi di programmazione per denotare l’ultima serie di valori.
138)	***Object***	Un oggetto può essere una variabile, una struttura dati, una funzione o un metodo e, come tale, è un valore in memoria a cui fa riferimento un identificatore. Nel paradigma di programmazione orientato agli oggetti basato su classi, l’oggetto fa riferimento a una particolare istanza di una classe, in cui l'oggetto può essere una combinazione di variabili, funzioni e strutture dati. Nella gestione di database relazionali, un oggetto può essere una tabella o una colonna, oppure un'associazione tra dati e un'entità di database (come, ad esempio, mettere in relazione l'età di una persona con una persona specifica).
139)	***Object code***	Il prodotto di un compilatore. Il codice oggetto è una sequenza di dichiarazioni o di istruzioni in un linguaggio informatico, solitamente un linguaggio in codice macchina (cioè binario) o un linguaggio intermedio come il linguaggio di trasferimento dei registri (RTL). Il termine indica che il codice è l'obiettivo o il risultato del processo di compilazione, con alcune prime fonti che si riferiscono al codice sorgente come a un "programma soggetto".
140)	***Offline***	Non connesso, quindi i dati non possono essere trasferiti su un altro dispositivo. Il contrario è online.
141)	***Online***	Connesso, quindi i dati possono essere trasferiti su un altro dispositivo. Il contrario è offline.
142)	***Open-Source Software (OSS)***	L'open source è un software il cui codice sorgente è disponibile per tutti. Chiunque può cambiare il codice sorgente per farlo funzionare diversamente. Il software open-source è spesso sviluppato pubblicamente e in modo collaborativo.
143)	***Operating System (OS)***	Un sistema operativo è un gruppo di programmi informatici che permette alle persone di interagire con un computer. Gestisce le risorse hardware e software del computer.
144)	***Optical fiber***	Una fibra ottica è una sottile fibra di vetro o plastica che trasporta la luce da un'estremità all'altra. Sono usate principalmente nelle telecomunicazioni dove trasmettono dati su lunghe distanze con un'elevata larghezza di banda.

145)	***Parallel device***	Un dispositivo che comunica dati binari inviando i bit che rappresentano ogni carattere simultaneamente lungo un insieme di linee di dati separati.
146)	***Parallel processing***	Si riferisce alla tecnologia emergente dei computer che permette più di una computazione allo stesso tempo.
147)	***Parallel running***	Un metodo per rendere effettivo il sistema di un nuovo computer in cui il nuovo sistema e quello vecchio funzionano insieme per un breve periodo di tempo
148)	***Parameter***	Nella programmazione informatica, un tipo speciale di variabile, usato in una subroutine per riferirsi a uno dei dati forniti come input alla subroutine. Questi pezzi di dati sono i valori degli argomenti (spesso chiamati argomenti effettivi o effettivi parametri) con cui verrà chiamata/invocata la subroutine. Un elenco ordinato di parametri è solitamente incluso nella definizione di una subroutine, in modo che, ogni volta che viene chiamata la subroutine, vengono valutati i suoi argomenti per quella chiamata e i valori risultanti possono essere assegnati ai parametri corrispondenti.
149)	***Parity***	La parità di un numero è lo stato di essere pari o dispari. Una rappresentazione binaria è pari se contiene un numero pari di 1 ed è dispari se contiene un numero dispari di 1.
150)	***Peripheral device***	Un oggetto di equipaggiamento attaccato ad un computer e controllato da esso.
151)	***PIN (Personal Identification Number)***	Un numero di identificazione personale è un numero unico usato come password per stabilire l'identità di un cliente, per esempio, nelle banche.
152)	***Platform***	Una piattaforma è un sistema operativo. Lavora con l'hardware su cui gira.
153)	***Plotter***	È un dispositivo specializzato nella stampa di immagini di grafica vettoriale.
154)	***Pop-up menu***	Un menu pop-up è un menu che appare in una finestra quando viene selezionata un'opzione con il mouse.
155)	***Printer***	Un dispositivo output per la produzione di copie di testi stampati o grafiche. Ci sono diversi tipi di stampanti secondo i differenti bisogni del materiale stampato.
156)	***Priority queue***	Un tipo di dato astratto che è come una normale coda o una pila di struttura dati, ma in aggiunta ogni elemento ha una "priorità" associata. In una coda prioritaria, un elemento con un'alta priorità viene servito prima di un elemento con una bassa priorità. In alcune implementazioni, se due elementi hanno la stessa priorità, vengono serviti secondo l'ordine in cui sono stati messi in coda, mentre nelle altre implementazioni, l'ordine degli elementi con la stessa priorità non è definito.

157)	***Processing cycle***	La sequenza di step eseguiti ripetutamente da un computer nell'esecuzione di un programma.
158)	***Program lifecycle phase***	Le fasi del ciclo vitale di un programma sono le fasi a cui un programma informatico è sottoposto, dalla creazione iniziale alla distribuzione e all'esecuzione. Le fasi sono: tempo di modifica, tempo di compilazione, tempo di collegamento, tempo di distribuzione, tempo di installazione, tempo di caricamento e tempo di esecuzione.
159)	***Programming language***	Il linguaggio di programmazione è un tipo di linguaggio scritto che dice a un computer cosa fare. Si usano per scrivere programmi informatici. È un insieme di istruzioni che il computer segue per fare qualcosa.
160)	***Protocol***	Un concorde insieme di standard per il trasferimento di dati tra differenti dispositivi. Ricoprono la velocità di trasmissione, il formato dei dati, e il segnale richiesto per sincronizzare il trasferimento
161)	***Public-domain software***	Un qualsiasi programma informatico che non è sottoposto a nessun copyright e perciò, può essere usato liberamente senza nessuna spesa.
162)	***Pull-down menu***	Una lista di opzioni fornite come una parte dell'interfaccia grafica. La presenza di un menu pull-down solitamente viene indicato da una riga accanto alla parola. Successivamente, l'utente punta la parola con il mouse, un menu intero appare e l'utente può selezionare l'opzione richiesta.
163)	***Queue***	In informatica, una coda è una struttura dati che viene usata per archiviare dati prima che vengano elaborati. L'operazione enqueue (accodamento di un elemento) aggiunge l'elemento alla parte posteriore della coda. L'operazione dequeue (estrazione di un elemento) rimuove l'elemento dalla coda.
164)	***QWERTY***	La disposizione standard dei tasti in una macchina da scrivere inglese o statunitense o in una tastiera del computer. Q, W, E, R, T, e Y sono i primi sei testi della linea alfabetica in alto a sinistra.
165)	***RAM***	Acronimo di memoria ad accesso casuale. È un dispositivo di memorizzazione nella forma di un insieme di circuiti integrati (chip). I chip della RAM possono essere letti e scritti dal computer, ma il loro contenuto è perso quando l'alimentazione viene spenta.
166)	***Read-only storage***	Oppure l'archiviazione della ROM è un mezzo permanente di archiviazione di dati così che possa essere letto infinite volte ma che non può essere modificato.
167)	***Response time***	Il tempo di risposta è il ritardo tra l'inserimento di un comando e il vedere i suoi effetti.

168)	***Router***	Un router è un computer che sposta i dati tra le reti informatiche. I router si assicurano che il traffico tra i computer vada dove deve andare. I dati vengono spesso inoltrati da un router all'altro finché non raggiungono la loro destinazione.
169)	***SAA - Systems Application Architecture***	È un modello IBM per l'elaborazione di dati client-server. Il SAA usa l'accesso utente per assicurare che il comando e l'azionamento di un testo vengano utilizzati costantemente in diverse applicazioni.
170)	***Sampling***	Il campionamento è la misurazione di un segnale analogo a intervalli regolari. Il risultato della misurazione può essere convertito in un segnale digitale.
171)	***Scalable font***	È una fonte che può essere utilizzata a qualsiasi dimensione e risoluzione, su uno schermo o su un dispositivo di copia cartacea, come una stampa laser o un imagesetter. I caratteri scalabili sono sempre caratteri vettoriali.
172)	***Scanner***	Un dispositivo che può produrre un'immagine digitale di un documento per l'inserimento e l'archiviazione in un computer.
173)	***Search algorithm***	Un algoritmo di ricerca è un metodo per trovare un valore target all'interno di una lista. Controlla ogni elemento della lista per trovare il valore target, finché non viene trovata una corrispondenza o finché tutti gli elementi sono stati cercati.
174)	***Secondary storage***	La memoria secondaria è anche conosciuta come memoria esterna. A differenza della memoria primaria, non è direttamente accessibile dal CPU. La memoria secondaria salva i dati anche quando l'alimentazione viene spenta.
175)	***Sequence***	Un'azione, o un evento, che porta all'azione successiva in un ordine predeterminato. La sequenza può contenere qualsiasi numero di azioni, ma nessuna azione può essere saltata nella sequenza.
176)	***Serial device***	Un dispositivo che comunica dati binari inviando i bit che rappresentano ogni carattere, uno per uno, lungo una linea di singoli dati.
177)	***Server***	Un computer usato come un archivio di software e dati per essere utilizzato da altri computer su una rete.
178)	***Service level agreement***	Un accordo sul livello del servizio (SLA) è un impegno tra un fornitore di servizi e un cliente sulla qualità e la disponibilità del servizio, così come le responsabilità del fornitore e del cliente.
179)	***Software***	Il software informatico, o semplicemente il software, è un insieme di istruzioni che dice a un computer cosa fare. Il software include applicazioni (ad esempio un gioco, un elaboratore di testi) e il sistema operativo. L'hardware e il software hanno bisogno l'uno dell'altro.

180)	***Software agent***	Un agente software è un pezzo di software che è in grado di prendere semplici decisioni per risolvere un problema. Gli agenti possono lavorare da soli o insieme ad altri agenti o persone. Gli agenti sono anche conosciuti come bot.
181)	***Software construction***	La costruzione di un software è la creazione di software attraverso una combinazione di codifica, verifica, test e debug. È collegata alla progettazione del software e al test del software.
182)	***Software deployment***	La distribuzione del software include tutte le attività che devono avvenire prima che un software sia disponibile per l'uso. Un processo di distribuzione può includere: il rilascio, l'installazione, l'attivazione e gli aggiornamenti del software.
183)	***Software design***	La progettazione del software è il processo di creazione di una soluzione software per un problema. Un progetto di software può essere un diagramma di flusso o una descrizione di una sequenza pianificata di eventi.
184)	***Software development***	Lo sviluppo del software è il processo di creazione di un software informatico. Include il ciclo di vita del rilascio del software per preparare un progetto, la codifica del programma e la correzione di bug. L'obiettivo finale è il rilascio del software di un prodotto che realizza i desideri degli utenti.
185)	***Source language***	Il linguaggio in cui un programma viene scritto. È differente dal codice macchina (la forma in cui le istruzioni di un programma sono eseguiti dal computer). I linguaggi sorgenti sono classificati come alti o bassi linguaggi, secondo ogni notazione che sta per molte istruzioni o per una sola, all'interno del codice macchina.
186)	***Spamming***	Pubblicità su internet che viene inviata a tutti i newsgroup indipendentemente dalla rilevanza.
187)	***Spooling***	Lo spooling è il processo secondo cui le informazioni da stampare sono archiviate, temporaneamente, in un file, la stampa sarà eseguita successivamente. Viene usato per prevenire che una stampante relativamente lenta non blocchi il sistema in momenti critici, e per permettere che diversi computer o programmi condividano una stampante.
188)	***Spreadsheets***	Un programma che replica un foglio di carta rigata, diviso in colonne e righe. L'utente inserisce dei valori nel foglio, successivamente, istruisce il programma a eseguire alcune operazioni come sommare una colonna o trovare la media di una serie di numeri.
189)	***Stack***	La pila è un metodo di archiviazione di dati in cui l'oggetto archiviato più recentemente sarà il primo ad essere recuperato. La tecnica è comunemente chiamata "ultimo ad entrare, primo ad uscire".

190)	***STEM***	Abbreviazione di Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica (Science Technology Engineering and Mathematics).
191)	***String***	Un Gruppo di caratteri manipolati come un singolo oggetto dal computer. Nella sua forma più semplice una stringa potrebbe consistere in una singola lettera o parola, ma può anche essere una combinazione di parole, spazi e numeri.
192)	***Swap***	Swap significa spostare i dati dentro e fuori dalla memoria.
193)	***Syntax error***	Gli errori sintattici sono errori causati dall'utilizzo incorretto del linguaggio informatico.
194)	***Teleworking***	Il teleworking o smart working è la possibilità di lavorare da casa invece che farlo in ufficio. Anche se il termine è diventato largamente diffuso nel 2020 durante la pandemia di Covid-19, fu introdotto per la prima volta nel 1980.
195)	***Test data***	Dati designati nel testare se un nuovo programma informatico funziona correttamente. I risultati previsti sono scritti e paragonati con i risultati effettivi ottenuti usando il programma.
196)	***Time sharing***	Un modo che permette l'accesso di numerosi utenti allo stesso computer nello stesso momento. Il computer cambia rapidamente tra i terminali utenti e i programmi, permettendo ad ogni utenti di lavorare come se lui/lei avesse solo usato il sistema.
197)	***Trace***	Un metodo per controllare che il programma informatico funzioni correttamente facendo sì che il valore mutevole di tutte le variabili coinvolte sia visualizzato mentre il programma è in esecuzione.
198)	***Translator program***	Un programma che traduce un altro programma, scritto in un linguaggio di alto livello o in un linguaggio assemblativo, nelle istruzioni del codice macchina a cui un computer può obbedire.
199)	***Trojan horse***	Un cavallo di Troia è un programma-virus che sembra funzionare normalmente, ma causa dei danni agli altri file o elude le procedure di sicurezza.
200)	***Uniform Resource Locator (URL) - Colloquially web address.***	Un riferimento a una risorsa Web che specifica la sua posizione su una rete di computer e un meccanismo per recuperarla. Un URL è un tipo specifico di URI (Uniform Resource Identifier), sebbene molte persone utilizzino i due termini in modo intercambiabile. Gli URL si utilizzano più comunemente per fare riferimento a pagine Web (http), ma vengono utilizzati anche per il trasferimento di file (ftp), la posta elettronica (mailto), l'accesso al database (JDBC) e molte altre applicazioni.
201)	***Upload***	Upload significa inviare informazioni da un computer a un altro computer o server. L'opposto di upload è download, ossia, ottenere informazioni da un altro computer.

202)	***User***	Una persona che usa un computer. Per identificare un utente è necessario avere un account e un nome utente e nella maggior parte dei casi una password.
203)	***User agent***	Un agente user è un software che agisce per conto di un utente. Un esempio potrebbe essere un browser: permette all'utente finale di interagire con i contenuti web.
204)	***User interface (UI)***	Un'interfaccia utente permette a un utente di interagire con una macchina. L'interfaccia utente fornisce input. Ciò significa che l'utente può cambiare il modo in cui la macchina funziona o darle informazioni. In seguito, la macchina fa qualcosa, questo è chiamato output. L'interfaccia utente è usata in modi diversi: sistemi operativi informatici, controlli degli operatori di macchinari pesanti, utensili manuali, ecc.
205)	***User interface design - Also user interface engineering.***	La progettazione delle interfacce (UI) è la progettazione delle macchine e dell'interfaccia software come un computer, un telefono, una stampante. Lo scopo è di migliorare l'usabilità rendendo l'interazione semplice ed efficiente possibile.
206)	***User-friendly***	Termine usato per descrivere la facilità nell'utilizzo di un sistema/piattaforma/sito web di un computer, soprattutto per le persone che hanno un po' di conoscenza sui computer.
207)	***Utility program***	Un programma di sistemi progettato per eseguire dei compiti specifici correlati alle operazioni del computer quando richiesti dall'utente.
208)	***Validation***	La validazione è il processo di controllo dei dati input per assicurarsi che siano completi, accurati e ragionevoli. Anche se, sarebbe impossibile garantire che solo i dati validi vengano inseriti nel computer, un'adeguata combinazione di controlli del validatore dovrebbe assicurare che molti errori siano intercettati. I controlli di un validatore comune includono: il controllo del tipo di carattere, il controllo della lunghezza del campo, il controllo totale di controllo, il controllo totale di hash, il controllo della parità, il controllo della cifra, il controllo dell'intervallo.
209)	***Variable***	Le variabili sono nomi significativi che si danno ai valori. Il contenuto delle variabili può cambiare durante l'esecuzione di un programma.
210)	***Virtual memory***	Una tecnica secondo cui una porzione del sistema di memoria di archiviazione viene usata come un'estensione per un accesso immediato alla memoria.
211)	***Virus***	Un pezzo di software che può replicare e trasferire sé stesso da un computer ad un altro, senza che l'utente ne sia consapevole. Alcuni virus sono inoffensivi ma altri possono danneggiare o distruggere i dati.

212)	***Web crawler - (Also spider, spiderbot, or simply crawler.)***	Un crawler o spider è un programma per computer che recupera automaticamente i contenuti di una pagina web. Il programma quindi analizza il contenuto. I motori di ricerca utilizzano spesso i crawler.
213)	***Wi-Fi***	Il Wi-Fi è un modo di connettersi a una rete di computer usando onde radio. È spesso usato per le connessioni internet.
214)	***XHTML - Abbreviation of eXtensible HyperText Markup Language.***	XHTML è un mark-up usato per progettare siti e pagine web. Si basa sia su XML che su HTML. È più rigoroso dell'HTML ordinario in modo da permettere ai browser di visualizzare la stessa pagina in modo corretto.
215)	***Zero wait state***	Termine applicato alle unità centrali di elaborazione che funzionano senza aspettare chip più lenti.

2. ROBOTICA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

a. Robotica

1)	***Accelerator board***	Un acceleratore è una scheda di espansione che fornisce un'interfaccia designata ad incrementare la potenza di elaborazione. È un dispositivo che accelera la trasmissione o l'elaborazione oltre le capacità della CPU.
2)	***Articulate Robots***	Un tipo di robot che ha giunti rotanti che, solitamente, si supportano a vicenda durante l'esecuzione di specifici compiti. Ogni giunto può essere programmato per ruotare o eseguire uno tipo specifico movimento.
3)	***Artificial life***	La simulazione del comportamento e di altre caratteristiche tipiche della vita fatte dai computer, robot o processi biochimici.
4)	***Augmenting Robots***	Un tipo di robot che può essere indossato da una persona per permettere o sostituire le loro capacità fisiche. Può essere usato per dare delle "gambe" alle persone che hanno una mobilità limitata o una spinta alle persone che hanno bisogno di sollevare attrezzature pesanti come parte del loro lavoro (ad esempio, il sollevamento di pesanti sacchi di cemento in un cantiere).
5)	***bar code***	Modello di barre e spazi che possono essere letti da un computer. I codici a barre sono largamente usati nel commercio al dettaglio, nella distribuzione industriale, nelle librerie pubbliche. Il codice viene letto da un dispositivo di scansione: il computer determina il codice dalla larghezza delle barre e dagli spazi.
6)	***Baxter robot***	Un moderno robot industriale progettato specificamente per interagire in modo sicuro con gli umani.
7)	***Brain-computer interface***	Una connessione diretta tra il cervello e il computer, che permette al cervello di comandare il computer oppure permette che il computer possa monitorare il cervello

8)	***Colour Sensor***	Un sensore abile nell'individuare i cambiamenti o persino il tipo di colore davanti a sé
9)	***Coordinates***	Un insieme di numeri usati per rappresentare una posizione – spesso ci sono due o tre posizioni dimensionali.
10)	***Cybernetics***	La scienza del controllo e della comunicazione (nell'animale e nella macchina) – la scienza dei sistemi di feedback – che incorpora controllo, apprendimento e interazione
11)	***Cyborg***	Un organismo cibernetico che comprende una miscela di componenti elettronici organici e meccanici.
12)	***Distance Sensor***	Un sensore in grado di individuare i cambiamenti nella distanza tra gli oggetti (solitamente sé stesso e un altro oggetto)
13)	***Drones***	Un drone è un velivolo inanimato che può essere controllato a distanza. Sebbene non sia sempre così, il termine drone viene usato per descrivere piccoli elicotteri controllati a distanza dagli umani, che hanno, spesso, fotocamere e altre periferiche incorporate. Vengono spesso usati per fare delle fotografie aeree, sorveglianza o esplorare luoghi difficili da raggiungere. Alcuni droni sono stati usati per fare gare di corse e sono stati fatti dei tentavi di utilizzo dei droni per la consegna dei pacchi.
14)	***Educational Robots***	Robot progettati per essere usati per l'educazione, solitamente, per insegnare i fondamenti dell'informatica o altre scienze. Nonostante non sia sempre così, i più moderni robot educativi sono progettati per essere accattivanti per gli umani e possono essere programmati usando semplici blocchi di codici per facilitare l'apprendimento e l'uso.
15)	***Encoder***	In robotica questo è un dispositivo usato per generare impulsi quando una ruota gira, può essere usato per misurare la velocità.
16)	***Fuzzy Logic***	Una forma di logica che si occupa di valori approssimativi, in opposizione ai segnali logici, i quali sono soltanto veri o falsi.
17)	***HCI (Human Computer Interaction)***	Abbreviazione per interazione uomo-macchina (human computer interaction). È lo scambio tra una persona e un computer, attraverso un'interfaccia utente, studiata come un ramo dell'ergonomia.
18)	***Hertz***	Abbreviato in "Hz", è un'unita di frequenza (il numero delle ripetizioni di una regolare occorrenza in un secondo). Il nome deriva dal fisico tedesco Heinrich Hertz.
19)	***Humanoid Robots***	Alcune volte chiamati androidi, i robot umanoidi hanno lo stesso corpo e hanno la stessa struttura del corpo umano (busto, gambe, piedi, braccia, testa, ecc.). Anche se la loro struttura potrebbe non essere adeguata per essere utilizzati nell'industria manifatturiera, possono essere usati per fare ricerca e per altri esperimenti scientifici.
20)	***Industrial Robot***	Un tipo di robot che viene usato nell'industria manufatturiera. Può essere programmato per eseguire automaticamente e

		accuratamente alcuni tipi di movimenti per eseguire un compito.
21)	***Joint***	Un parte di un robot manipolatore che permette alcune forme di rotazione (gli umani hanno anche articolazioni al polso, al gomito, al pollo, per esempio).
22)	***Joystick***	Il joystick è un dispositivo input che segnala al computer la direzione e l'estensione dello spostamento di una leva manuale.
23)	***Laser printer***	Una stampante laser è una stampante per computer in cui l'immagine che deve essere stampata è creata dall'azione di un laser su un tamburo sensibile alla luce, successivamente trasferito su un foglio attraverso una carica elettronica.
24)	***Law of Robotics***	Le legge definita da Isaac Asimov nella sua storia dei robot – per definire il loro comportamento.
25)	***Light pen***	Un dispositivo elettronico (chiamato anche penna ottica) rende possibile l'interazione con un computer intervenendo sul suo schermo.
26)	***Light Sensor***	Un sensore in grado di individuare i cambiamenti nella luce in uno specifico spettro elettromagnetico. Comunque, il tipo più comune è quello che può "vedere" la stessa luce dell'occhio umano.
27)	***liquid-crystal display (LCD)***	Questo tipo di display si basa sulle proprietà ottiche di particolari sostanze chiamata cristalli liquidi. Questo liquido è intrappolato tra due superfici di vetro fornite con numerosi contatti elettrici con cui un campo elettrico può essere applicato al liquido contenuto. Ogni contatto elettrico controlla una piccola porzione del pannello identificabile come un pixel. È stato usato per la prima volta nel 1965
28)	***Mechatronics***	In ingegneria è una combinazione di meccanica, elettronica, informatica e di ingegneria comunicativa.
29)	***Motion Sensor***	Un sensore speciale in grado di individuare il movimento in un area senza il bisogno della luce per "vedere" (ad esempio, gli allarmi nei negozi e nelle banche).
30)	***Motor***	Un componente meccanico solitamente alimentato dall'elettricità. Può ruotare ad un'alta velocità per produrre una coppia e generare forza (ad esempio, un motore all'interno di un robot può essere usato per generare una coppia e fare muovere al robot le sue mani).
31)	***Pilot running***	Un metodo di implementare un nuovo sistema informatico: il vecchio sistema è gradualmente trasferito nel nuovo sistema nel corso del tempo.
32)	***Pressure Sensor***	Un sensore che può essere collegato ad un robot conferendogli l'abilità di misurare la quantità di pressione del gas o del liquido all'interno in un container.

33)	***Processor***	È un altro nome per l'unità centrale di elaborazione (CPU) o microprocessore di un computer.
34)	***Prompt***	Il prompt è un simbolo che appare sullo schermo, indica che il computer è pronto per l'input. L'uso del simbolo varierà da sistema a sistema e da applicazione ad applicazione.
35)	***Quadcopters***	Un tipo di elicottero che usa quattro (quad) rotori individuali per volare invece di uno solo. È progettato più comunemente per i droni.
36)	***Raspberry Pi***	Il Raspberry Pi è una serie di computer a scheda singola. Sono economici, con un'alta prestazione e hanno la dimensione di una carta di credito. Il Raspberry Pi è stato sviluppato dalla fondazione Raspberry Pi. Il suo obiettivo è di far avanzare l'educazione di adulti e bambini, in particolare nel campo dei computer, dell'informatica e in altri campi correlati. Molte persone hanno usato il Raspberry Pi per costruire cose come le fotocamere, le console di video game, i robot, i server web e i centri multimediali.
37)	***Robot***	Un robot è una macchina che può muoversi e fare determinate mansioni. I robot sono controllati da un programma informatico o da un circuito elettronico. Possono essere controllati direttamente dall'uomo. Potranno anche essere progettati per somigliare agli umani, il loro comportamento potrebbe suggerire intelligenza o la facoltà di pensiero, ma non hanno sentimenti. Possono avere diverse forme. Tuttavia, nella finzione i robot, solitamente, assomigliano alle persone, e sembrano avere una propria vita.
38)	***Robotic Arm***	Una componente robotica (robot) che somiglia e può replicare le azioni di una mano umana (ad esempio, afferrare, ruotare, allungarsi). Solitamente, è usato nelle applicazioni industriali come la saldatura, la verniciatura, e l'assemblaggio per le parti di un altro componente.
39)	***Sensor***	Un sensore è un dispositivo che misura una quantità fisica che viene convertita in un "segnale" che può essere letto da un osservatore o da uno strumento. Per esempio, un termometro a mercurio converte la temperatura misurata nell'espansione e nella contrazione di un liquido che può essere letto su tubo di vetro calibrato. Le video camere e le camere digitali hanno un sensore di immagine.
40)	***Smart card***	Esistono differenti tipi di sensori. Alcuni vengono usati negli oggetti di uso quotidiano, mentre altri sono separati.
41)	***Sound Sensor***	

42)	***Stepper motor***	Una smart card è una carta di plastica con incorporato un microprocessore e una memoria. Può archiviare, per esempio, dati personali, l'identificazione e dettagli sull'account bancario, per consentirne l'uso come carta di credito o di debito. Altri usi possibili sono come la chiave per la porta dell'hotel o per i passaporti.
43)	***Terminal***	Un sensore capace di rilevare cambiamenti nel suono, di solito, di una specifica frequenza di onda sonora.
44)	***Touch Sensor***	Il motore passo-passo è un motore elettrico che può essere controllato dai segnali del computer. Il motore gira attraverso un preciso angolo ogni volta che riceve un impulso di segnale dal computer.
45)	***Transducer***	Un dispositivo che consiste in una tastiera e uno schermo che permette all'operatore di comunicare con il computer. il terminale può essere fisicamente collegato al computer oppure tramite wireless.
46)	***Turtle***	Un sensore speciale che è in grado di rilevare i segnali tattili. Alcuni sensori tattili rispondono alla pressione applicata sulla superfice, mentre altri rispondono solo al tocco umano.
47)	***Yaw***	Un dispositivo che converte l'energia da una forma all'altra – ad esempio, la velocità del motore in un segnale elettrico.

b. Intelligenza Artificiale

1)	***Artificial Intelligence (AI)***	L'intelligenza delle macchine, come robot o anche semplici software che eseguono compiti che fanno gli umani.
2)	***Business Intelligence***	Il processo di analisi dei dati per identificare informazioni utili che possono essere usati nel settore del business per aiutare a prendere decisioni basate sulla matematica.
3)	***Categorical Data***	I dati non possono essere rappresentati con numeri (ad esempio, capelli, colore, nome, sesso ecc.)
4)	***Chat Bot***	Un robot digitale con intelligenza artificiale che può simulare una conversazione umana come se sembrasse quasi naturale. È comunemente usato nelle linee di supporto.
5)	***Classification***	Il processo di categorizzazioni dei dati basato sulle loro caratteristiche.
6)	***Computer Vision***	Un'area dell'informatica e dell'intelligenza artificiale dove i computer vengono formati per mimare il sistema visivo umano in modo da eseguire dei compiti (ad esempio, auto a guida autonoma, individuare umani, animali).
7)	***Console***	Una console è una combinazione di tastiera e schermo (anche chiamata terminale)

8)	***Emoticon***	Acronimo di emoticon e icona. Un emoticon è un simbolo composto da un segno di interpunzione progettato per esprimere le emozioni con la forma della faccia umana. Solitamente, le emoticon vengono utilizzate in messaggi di testo in modo da convertire le informazioni non verbali usate nel parlato.
9)	***Evaluation***	La definizione di metodologia per determinare quanto buono o brutto sia un modello di IA (intelligenza artificiale)
10)	***Face Recognition***	Il processo di identificazione di una persona basata sulle caratteristiche facciali usando una riconoscimento dell'immagine.
11)	***Fitness Function***	Una funzione usata nell'algoritmo genetico per valutare quanto buono o ottimale sia una soluzione ad un problema. Viene utilizzato come mezzo per guidare l'algoritmo verso una buona soluzione.
12)	***Flow chart***	Una flow chart (diagramma di flusso) è un diagramma spesso usato per mostrare i possibili percorsi che i dati possono prendere attraverso un sistema o un programma
13)	***Genetic Algorithms***	Anche conosciuto come algoritmi evolutivi o biologici. Sono una forma di IA che si ispira dall'evoluzione biologica degli organismi. Sono progettati in modo che gli permetta di trovare una soluzione subottimale ad un problema (non la soluzione migliore, ma una abbastanza buona) in un lasso di tempo relativamente breve rispetto ad altri metodi. Lavorano creando delle soluzioni casuali e confrontando la loro efficacia l'una con l'altra. Le soluzioni buoni sono mantenute, quelle cattive vengono scartate e nuove soluzioni casuali vengono introdotte nel sistema per rimpiazzare quelle scartate. Questo processo si ripete per una serie di volte fino a quando non viene trovata una soluzione abbastanza buona.
14)	***Image Recognition***	Il processo di analisi di elementi visivi come immagini e video e di identificazione delle loro caratteristiche.
15)	***Information Gain***	Un metodo usato per determinare come sia importante un'informazione in un dataset.
16)	***Knowledge-Based System (KBS)***	Abbreviato in "KBS" (Sistema basato sulla conoscenza) è un programma informatico che usa una codifica delle conoscenza umana per aiutare a risolvere problemi. Un esempio sono i programmi per giocare a scacchi.
17)	***Labels***	L'output di un modello di IA o il tag che ha un dataset etichettato per ogni suo campione.
18)	***Learning Rule***	Un processo basato sulla matematica che permette alla rete neurale artificiale di migliorare sé stessi e produrre migliori output.
19)	***Linear Model***	Un modello che classifica i suoi campioni usando un limite lineare decisionale per classificare i suoi campioni.

20)	***Loss Function***	Un modo per valutare quante lontane erano le previsioni fatte dal modello IA in relazione al problema. Viene usato con funzioni ottimizzate in modo da ridurre l'errore delle previsioni.
21)	***Machine Learning***	Un sottoinsieme di IA basato sulla matematica che viene usato in informatica per i sistemi e gli algoritmi per migliorare automaticamente secondo i dati.
22)	***Neural Networks***	Un combinazione di neuroni legati insieme formando una rete.
23)	***Non-Linear Model***	Un modello che classifica i suoi campioni usando un limite decisionale non lineare.
24)	***Numerical Data***	I dati numerici sono dati che possono essere rappresentati con numeri.
25)	***Prediction***	L'output per un modello IA si basa sulla matematica.
26)	***Probabilistic Models***	I modelli di apprendimento automatici che utilizzano il potere della probabilità per fare previsioni e le classifiche dei dati.
27)	***Regression***	Un metodo statistico usato per stimare le variabili o più variabili indipendenti.
28)	***Supervised Learning***	Un tipo di modello di IA usato su un dataset con le etichette che contengono esempi di formazione come punto di riferimento.
29)	***Training Stage***	Anche conosciuto come la fase di formazione, è il processo dove un modello IA inizia ad elaborare dati per imparare da loro e a migliorare le previsioni cambiando il peso delle sue sinapsi.
30)	***Turing Machine***	Un modello matematico sviluppato da Alan Turing che usa delle cassette e un insieme di regole che possono determinare se un algoritmo logico informatico può essere costruito.
31)	***Turing Test***	Un test proposto da Alan Turing per determinare se un computer sia capace di pensare/comportarsi in un modo che sia indistinguibile dall'essere umano.
32)	***Unsupervised Learning***	Un tipo di modello di IA che usa un dataset senza etichette.
33)	***Visualisation***	Un metodo che dà forma ai dati, di solito, nella forma di un grafico che può aiutare a meglio capire gli output di un modello

3. CLOUD NETWORKING

1)	***Advertising-based pricing model***	Un modello di prezzo in cui i servizi vengo offerti ai clienti a basso costo o gratis, con il fornitore di servizio compensato dagli inserzionisti i cui annunci sono consegnati al consumatore insieme al servizio.
2)	***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***	Parte dei servizi web Amazon, EC2 fornisce capacità di calcolo scalabile nel cloud, che gli sviluppatori possono usare per distribuire applicazioni scalabili.
3)	***Amazon Simple Storage Service (S3)***	Parte di AWS, S3 permette l'archiviazione e il recupero dei dati. Può anche essere usato per ospitare siti web statici.
4)	***Apache Hadoop***	Un framework software open-source per l'archiviazione e l'elaborazione di grandi insiemi di dati.
5)	***AWS***	L'unità organizzativa di Amazon che fornisce una varietà di servizi cloud. AWS opera da 11 località fisiche nel Nord e Sud America, Europa, Asia e Australia.
6)	***Content delivery network (CDN)***	Un Sistema distribuito composto da server in luoghi fisici discreti, configurati in modo che i clienti possano accedere al server più vicino a loro sulla rete, migliorando così la velocità.
7)	***Cloud***	Un cloud si riferisce all'informazione archiviata non su un computer ma su una memoria di massa attraverso internet. Il cloud computing è quando un server informatico viene fornito da un'azienda al di fuori del luogo in cui vengono utilizzati. L'utente può, semplicemente, usare la memoria, la prestazione del computer o un ambiente di sviluppo, senza doversi preoccupare di come lavorano dietro le quinte.
8)	***Cloud computing***	Il cloud computing è quando i server informatici sono forniti da una compagnia al di fuori del luogo in cui vengono utilizzati. L'utente può, semplicemente, usare la memoria, la prestazione del computer o un ambiente di sviluppo, senza doversi preoccupare di come lavorano dietro le quinte.
9)	***Cloud portability***	L'abilità di spostare applicazione e dati da un provider di cloud ad un altro. Vedere anche Vendor lock-in.
10)	***Cloud provider***	Un'azienda che fornisce piattaforme di cloud, infrastrutture, applicazioni, o servizi di archiviazione ad altre organizzazioni e/o a singoli, solitamente gratis.
11)	***Cloudsourcing***	Sostituzione delle operazioni tradizionali TI con servizi cloud esterni a basso costo.
12)	***Cloud storage***	Un servizio che permette ai clienti di salvare i dati trasferendoli su internet o su un altro network in un sistema di archiviazione esterna gestito da una terza parte.
13)	***Cloudware***	Software che permette di creare, distribuire, eseguire o gestire le applicazioni nel cloud.

14)	***Cluster***	Un cluster è composto da molti computer individuali che lavorano insieme per risolvere un problema. I cluster possono avere diverse forme: possono essere interi computer che lavorano insieme, o solo CPU. Questi CPU possono comunicare su una rete veloce, ma condividono gli stessi dischi rigidi, per esempio. A seconda del problema, risolverlo con un cluster con componenti più economici può essere meno costoso che investire in un hardware migliore che costa di più.
15)	***Consumer cloud***	L'offerta del cloud computing è rivolta verso individui per un uso personale, come Dropbox o iCloud.
16)	***Content Management Interoperability Services (CMIS)***	Uno standard aperto per il controllo del sistema di gestione dei contenuti e dei documenti e degli archivi tramite protocolli del web.
17)	***Customer self-service***	Una caratteristica che permette agli stessi clienti di fornire, gestire e terminare i servizi, senza coinvolgere il fornitore dei server, attraverso un'interfaccia web o chiamate programmate al servizio API (interfaccia di programmazione alle applicazioni).
18)	***Disruptive technology***	Un termine commerciale che descrive le innovazione che migliorano i prodotti o i servizi, in modi inaspettati. Queste innovazioni cambiano i metodi usati per realizzare un compito, e rimodellano il mercato per esso. Il cloud computing è considerato una tecnologia dirompente a causa della sua elasticità, per i modelli di prezzo flessibili, e per i costi di manutenzione paragonata al tradizionale fornitura di server TI.
19)	***Docker***	Un software open-source che automatizza la distribuzione delle applicazioni all'interno dei contenitori dei server virtuali.
20)	***Elastic computing***	L'abilità di fornire e non le risorse di archiviazione e informatiche per allungare le domande del picco di utilizzo, senza il bisogno di preoccuparsi della capacità di pianificazione e dell'ingegneria intorno a modelli di utilizzo irregolari.
21)	***Google App Engine***	Un servizio che permette agli sviluppatori di creare ed eseguire un'applicazione web sulle infrastrutture di Google e condividere le loro applicazione attraverso pay-as-you-go, (a consumo) un piano basato sul consumo senza costi di installazione o costi ricorrenti.
22)	***Google Apps***	Un software di Google come servizio (SaaS) che include una suite di produttività per ufficio, e-mail, calendario, e file di archiviazione e condivisione. Google Apps per Business include un'interfaccia di amministrazione aziendale e strumenti di archiviazione, e supporto per la scoperta di documenti legali di conformità. Google Apps per l'educazione include collaborazioni aggiuntive e strumenti di resoconto per l'ambiente scolastico.
23)	***Hardware as a Service (HaaS)***	Vedi ***Saas***

24)	***Hosted application***	Un programma software applicativo basato su internet o sul web che funziona su un server remoto a cui si può accedere tramite un PC connesso ad internet o un thin client. Vedere anche SaaS.
25)	***Hybrid cloud***	La combinazione di un fornitore pubblico di cloud (come AWS) con una piattaforma privata di cloud. Le infrastrutture dei cloud pubblici e private operano indipendentemente l'una dall'altra, e si integrano utilizzando un software e processi che permettono la portabilità dei dati e delle applicazioni.
26)	***Infrastructure as a Service (IaaS)***	I servizi delle infrastrutture del cloud in un ambiente virtualizzato sono consegnati come un servizio dal fornitore del cloud. Questa infrastruttura può includere server, attrezzatura per la rete, e software, includendo un completo ambiente desktop come Windows o Linux.
27)	***Internal cloud***	Un cloud privato, per esempio, fornito e supportato da un dipartimento TI per uso interno.
28)	***Microsoft Azure***	La piattaforma cloud di Microsoft che fornisce innumerevoli Platform as a Service (PaaS) e offerte di Iaas (infrastruttura come servizio), includendo specifiche Microsoft e standard di terze parti, in modo che gli sviluppatori distribuiscono i servizi applicativi cloud.
29)	***Microsoft Office 365***	Microsoft Office (o Microsoft Office System) è una collezione di programmi informatici creata da Microsoft. È un insieme di applicazioni per l'ufficio. Ogni applicazione ha uno scopo unico e offre un servizio specifico ai suoi utenti. I programmi sono creati per tutti gli utenti. Ci sono diverse versioni del software per gli utenti domestici e per gli utenti aziendali. Alcune versioni possono offrire più programmi, e alcune versioni costano meno di altre, ma nessuna è gratuita.
30)	***Middleware***	Un software posto tra le applicazione e i sistemi operativi, consiste in un insieme di servizi che permettono l'interoperabilità a sostegno delle architetture distribuite passando i dati tra le applicazioni. Così, per esempio, i dati di un database possono essere accessibili attraverso un altro database.
31)	***Multitenancy***	La multitenancy è la caratteristica di un hardware che permette di condividere risorse (e costi) tra molti utenti.
32)	***On-demand service***	Un modello attraverso cui un consumatore può acquistare servizi cloud secondo necessità; per esempio, se il consumatore ha bisogno di utilizzare server addizionali durante il progetto, possono farlo e successivamente tornare al livello precedente dopo che il progetto è stato completato.
33)	***OpenStack***	Una piattaforma software di open-source cloud usata per controllare i pool di elaborazione, archiviazione e le risorse del networking in un centro dati.

34)	***PaaS***	La piattaforma di servizi cloud secondo cui la piattaforma informatica (sistema operativo e servizi associati) viene fornita come un servizio su internet dal fornitore.
35)	***Pay as you go***	Un modello di Prezzo per i servizi cloud che abbraccia sia i modelli basati sulla sottoscrizione che quelli basati sul consumo, in contrasto con il modello tradizionale di prezzo TI che richiede spese di capitali iniziali per hardware e software.
36)	***Private cloud***	Servizi offerti su internet o su un network privato per la selezioni di utenti. Questi servizi non sono disponibili per il pubblico.
37)	***Public cloud***	Servizi offerti su internet. Questi servizi sono disponibili per chiunque voglia acquistare il servizio.
38)	***Software as a Service (SaaS)***	I servizi applicative cloud attraverso cui le applicazioni sono fornite dal fornitore su internet in modo che le applicazioni non debbano essere acquistate, installate ed eseguite sul computer del consumatore. I fornitori Saas sono stati, precedentemente, indicati come fornitori di servizi applicativi.
39)	***Salesforce***	Un'azienda online SaaS soprattutto conosciuta per la fornitura del software customer relationship management (CRM) alle compagnie su internet.
40)	***Service migration***	L'atto di muoversi da un servizio cloud al vendor a un altro.
41)	***Service provider***	L'azienda o l'organizzazione che fornisce il servizio cloud pubblico o privato.
42)	***Service level agreement (SLA)***	Un accordo contrattuale secondo cui un fornitore di servizio definisce il livello del servizio, le responsabilità, le priorità e garantisce disponibilità, prestazioni, e altri aspetti del servizio.
43)	***Social Networking Service (SNS)***	Viene usato nell'imprese per collaborazioni, condivisione di file, e trasferimento di conoscenze; tra le piattaforme più comuni ci sono Yammer della Microsoft e Chatter di Salesforce. Spesso vengono chiamate software di impresa sociale per distinguere tra le piattaforme SNS "tradizionali" come Facebook o LinkedIn.
44)	***Software plus services***	La combinazione di servizi di cloud hosting con software di esecuzione locale. Questo metodo permette l'utilizzo di sistemi locali per la potenza di elaborazione mentre ci si affida alle operazioni cloud per la verifica delle licenze software, le identità portatili, la sincronizzazione tra i dispositivi e l'archiviazione di file.
45)	***Subscription-based pricing model***	Un modello di Prezzo che permette ai consumatori di pagare una piccola tariffa per l'utilizzo del servizio per un periodo di tempo, spesso usati per i servizi di SaaS. Vedere anche il modello di prezzo basato sul consumo.
46)	***Utility computing***	Un modello di fornitura in cui i servizi sono disponibili secondo le necessità, e gli utenti vengono addebitati per uno specifico utilizzo, come avviene per i servizi municipali come l'elettricità o l'acqua.

47)	***Vendor lock-in***	Dipendenza da un particolare cloud vendor e bassa capacità di migrare tra i vendor a causa dell'assenza di supporto per protocolli standardizzati, API, strutture dati (schema), e/o modelli di servizio.
48)	***Vertical cloud***	Un ambiente ottimizzato di cloud informatico per l'utilizzo e costruito intorno ai bisogni di conformità di industrie specializzate, come l'assistenza sanitaria, i servizi finanziari, e le operazioni governative.
49)	***Virtual private data center***	Risorse raggruppate secondo gli obiettivi specifici del business.
50)	***Virtual private cloud (VPC)***	Un cloud private che esiste in un cloud condiviso o pubblico, per esempio, il VPC Amazon permette ad EC2 di connettersi alle infrastrutture legacy su un VPN IPsec.

4. PRODUZIONE AUDIOVISIVA

1)	***3D Movie***	3D (o 3-D) significa tridimensionale, o con tre dimensioni. Per esempio, una scatola è tridimensionale; è solida, e non sottile come un pezzo di carta. Ha un volume, una parte superiore e inferiore, sinistra e destra (lati), così come una parte anteriore e posteriore. Si può girare la scatola per vederla da un altro lato (chiamato faccia, superficie o semplicemente lato). I film in 3D sono film che danno l'illusione della solidità tridimensionale, di solito con l'aiuto di speciali dispositivi di visualizzazione (occhiali indossati dagli spettatori).
2)	***Actor***	Un attore è una persona che recita, o ha un ruolo (una parte) in un film, uno show televisivo, un'opera teatrale, o un programma radiofonico. Gli attori possono essere professionisti o no.
3)	***Adobe Premiere Pro***	Adobe Premiere Pro è un software di montaggio video basato su timeline sviluppato da Adobe Systems e pubblicato come una parte del programma di licenze Adobe Creative Cloud.
4)	***Ambiance***	La sensazione o l'umore verso una particolare scena o scenografia.
5)	***Ambient light***	La luce naturale (di solito leggera) o la luce circostante intorno ad un soggetto in una scena; vedere anche l'illuminazione dello sfondo.
6)	***Animation***	L'animazione è un modo di fare un film, partendo da molte immagini fisse. Le immagini sono messe insieme una dopo l'altra, e poi riprodotte ad una velocità elevata per dare l'illusione del movimento.

7)	***Audio Visual & Integrated Experiences (AVIXA)***	Un termine industriale che descrivere la prossima generazione di aziende di integrazione audiovisiva che utilizzano le nuove tecnologie come soluzione come la realtà virtuale o la digital signage (segnaletica digitale); sottolinea il crescente potenziale di queste tecnologie emergenti ed evolutive e la loro connessione con la creazione di esperienze immersive e interattive.
8)	***Augment Reality***	Un filtro potenziato sulla realtà che utilizza tecnologie innovative per aggiungere informazioni digitali o grafiche alla visione del mondo reale di un utente attraverso un obiettivo; questo crea "una vista composita"; spesso usato per sovrapporre immagini in potenziali luoghi finali in modo da permettere di testare cose come la vestibilità o lo stile.
9)	***AVI***	Un tipo di file video usato nella registrazione, di solito non distribuito. Sta per Audio Video Interleave format creato dalla Microsoft Corporation.
10)	***Background***	Si riferisce a qualunque cosa avvenga in un piano posteriore all'azione (il background in opposizione all'azione principale o all'attenzione in primo piano); abbreviato come b.g.
11)	***Bridging shot***	Un tipo di inquadratura di transizione usata per coprire un salto temporale o spaziale o altre discontinuità; vedere anche audio ponte e match-cut.
12)	***Building a scene***	L'utilizzo di dispositivi drammatici come l'aumento del tempo, del volume e dell'enfasi per portare una scena al culmine.
13)	***Camera Angle***	Il punto di vista (POV) o la prospettiva (inclusi l'altezza relativa e la direzione) scelti da cui fotografare un soggetto. Varie angolazione di camera, composizioni, o posizioni includono: davanti, dietro, di lato, in alto, in cima (guardando in basso), in basso (guardando in alto), dritto o all'altezza degli occhi (angolo standard o neutrale), inclinato (piegato o obliquo), o soggettiva, ect.
14)	***Camera Movement***	L'uso della camera per ottenere diverse angolazioni e prospettive. (vedere le inquadrature di immagini in movimento sotto, compresi il pan, il tilt, il track, lo zoom; e anche le riprese con braccio/gru, Steadicam, o a mano).
15)	***CD***	Abbreviazione di Compact Disc. Consiste in un disco metallico rivestito di plastica su cui i dati (come video, audio, immagini, file…) possono essere scritti o letti. Oggi i CD sono sempre meno usati.
16)	***CGI***	Le immagini generate al computer (CGI) usano la grafica digitale, specialmente nei film. Queste immagini sono usate per effetti speciali, simulazione e pubblicità, insieme ad altri. A volte la tecnologia è usata per produrre uno sfondo statico, che viene poi fuso nell'immagine; altre volte è usata per produrre animazioni in 2D o 3D.

17)	***CMYK***	Abbreviazione per ciano-magenta-giallo-nero. Si riferisce alla separazione dei quattro colori usati maggiormente nel processo di stampa. Solitamente, sullo schermo del computer viene usato il metodo RGB, in questo modo la conversione è necessaria su un output per la stampa con stampanti a colori oppure come separazione.
18)	***Colour corrections***	La correzione del colore usando, gel, o filtri, è un processo usato nella fase di illuminazione, nella fotografia, nella televisione, nel cinema e in altre discipline, l'intenzione è quella di alterare il colore della luce; tipicamente il colore della luce è misurato su una scala conosciuta come temperatura di colore, così come lungo un asse ortogonale verde-magenta sull'asse della temperatura di colore.
19)	***Copy protection***	Si riferisce alle tecniche usate per prevenire la copia illegale di programmi informatici.
20)	***Digital compositing***	La composizione digitale è il processo di assemblaggio digitale di molte immagini per creare un'immagine finale, in genere, per la stampa, per il cinema o per la visualizzazione sullo schermo. È un'evoluzione nel regno digitale della composizione ottica sulla pellicola.
21)	***Dithering***	Il dithering è comunemente usato nell'elaborazione di segnali video e audio. In entrambi i campi consiste nella riduzione della quantità di informazioni in modo da ottenere migliori prodotti finali.
22)	***Document camera***	Un dispositivo che mostra sia gli oggetti 3D o un testo pre-scritto sullo schermo locale o al pubblico in videoconferenza. Uno di questi si trova in ciascuna delle quattro aule attrezzate per la videoconferenza.
23)	***Episode***	Un episodio è una singola parte di una storia, di un programma radiofonico o televisivo, spesso seguono un ordine. Sono spesso lunghi 20-40 minuti e seguono la stessa trama.
24)	***Field recording***	Il metodo di registrazione video e audio comprende il trasporto dell'attrezzatura video e audio in luoghi fuori lo studio. Le unità di registrazione del campo Discovery Common possono fornire diverse camere, live webcast a visualizzazioni dal computer.
25)	***File sizes***	La misura della dimensione di un file, in genere, misurato in bit (B), megabyte (MB), kilobyte (KB), e gigabyte (GB). Video, audio, fotografia e grafiche possono occupare una grande quantità di spazio nell'hard drive. Un file video di un'ora può essere grande quanto 300 MB. Alcuni tipo di file video, come AVI, sono più adatti a registrare ma sono troppo grandi per poter essere postati sul web. Altri tipi di file, come MP4 e Adobe Flash, sono più compressi, e per questo, sono più adatti alla distribuzione e lo streaming sul web. Lo studio Camtasia, Adobe Premiere e programmi di montaggio simili, convertono file di grandi dimensioni in dimensioni più piccole per la condivisione o per postarli sul web.

26)	***Film***	I film sono un tipo di comunicazione visiva che usa immagini in movimento e suoni per raccontare storie o insegnare qualcosa alle persone. La maggior parte delle persone guarda i film come intrattenimento o per divertimento. Per alcune persone, i film divertenti possono significare film che li fanno ridere, mentre per altri possono significare che li fanno piangere, o li spaventano.
27)	***Film speed***	La velocità del film è la misura della sensibilità fotografica del film alla luce, determinata dal sensitometro e misurata su varie scale numeriche, la più recente è il sistema ISO.
28)	***Final Cut***	L'ultima versione modificata di un film sarà quella rilasciata; vedere anche taglio grezzo.
29)	***Flipped classroom***	Il metodo d'insegnamento che richiede la visione di una lezione pre-registrata prima di partecipare ad una sessione interattiva con un'insegnante. Questo metodo è in contrasto con il metodo tradizionale in cui gli studenti partecipano alle lezioni a scuola e successivamente rivedono il lavoro a casa.
30)	***Footage***	Qualsiasi lunghezza, porzione o sequenza del film (l'inquadratura o la scena da inquadrare) misurata in metri; si riferisce, anche, ad una particolare sequenza di eventi raffigurati in un film.
31)	***Front projection***	Il raggio di un proiettore proietta sullo schermo dalla parte del pubblico o di fronte al display. Le aule attrezzate per le video conferenze nel centro di Terrance Donnelly Health Sciences in Mississauga usano la proiezione frontale.
32)	***F-stop***	La scala di misura della dimensione dell'apertura dell'iride (l'apertura che lascia entrare la luce) su un obiettivo; i rapporti focali comuni sono 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, e 22; più piccolo è il numero più grande sarà l'apertura, e più luce entrerà.
33)	***Green Screen***	Lo schermo verde o la tenda verde permette la rimozione del verde dallo spettro video, in modo che lo sfondo verde possa essere rimpiazzato da qualcos'altro, come una foto o un video di un altro luogo.
34)	***Handheld shot***	Una ripresa fatta con una camera portatile o deliberatamente posizionata per apparire instabile, tremolante o malferma; spesso usata per suggerire un documentario, il 'realismo', reportage giornalistici o cinematografia amatoriale; in contrasto con la Steadicam.
35)	***HD, High Definition***	Il video ad alta definizione (video HDTV o video HD) è un video di risoluzione e qualità superiore alla definizione standard. Mentre non c'è un significato standardizzato per l'alta definizione, generalmente qualsiasi immagine video con molto più di 480 linee di scansione verticale (Nord America) o 576 linee verticali (Europa) è considerata ad alta definizione. 480 linee di scansione è generalmente il minimo, anche se la maggior parte dei sistemi lo supera ampiamente.

36)	***HTML5***	Hyper Text Markup Language (HTML) è un linguaggio di markup utilizzato per creare una pagina web. L'HTML è un tipo di linguaggio di programmazione che può creare una nuova pagina web. Le pagine web sono di solito viste in un browser. Possono includere scritte, link, immagini e persino suoni e video. L'HTML è usato per contrassegnare e descrivere ognuno di questi tipi di contenuto in modo che il browser web possa visualizzarli correttamente. L'HTML aggiunge anche delle meta informazioni ad una pagina web. Le informazioni meta non sono solitamente mostrate dai browser e sono dati sulla pagina web, per esempio il nome della persona che ha creato la pagina. Cascading Style Sheets (CSS) è usato per dare stile agli elementi HTML mentre JavaScript è usato per il comportamento del sito web e anche per cambiare l'HTML e il CSS.
37)	***IMAX***	IMAX è un tipo di sistema di proiezione cinematografica che mostra film su uno schermo molto grande. È stato introdotto per la prima volta in Giappone nel 1970.
38)	***Key Light***	Questa è la prima e la più importante luce che un fotografo, un cinematografo, o altri creatori di scena useranno in un ambiente di illuminazione. Lo scopo della luce chiave è di evidenziare la forma e la dimensione del soggetto.
39)	***Lens***	Una lente è un oggetto chiaro (trasparente) (come il vetro, la plastica o anche una goccia d'acqua) che cambia l'aspetto delle cose curvando la luce che la attraversa. Possono far apparire le cose più grandi, più piccole, o capovolte. Alcuni punti in cui si usano le lenti sono gli occhiali da vista, le lenti a contatto, le macchine fotografiche, i proiettori, i microscopi, i telescopi, le lenti d'ingrandimento, ecc. Anche ogni occhio ha una lente.
40)	***Lighting***	L'illuminazione è l'uso della luce per ottenere un certo effetto. L'illuminazione include l'uso di entrambe le fonti di luce artificiale come lampade e apparecchi di illuminazione, così come l'illuminazione naturale catturando la luce del giorno. L'illuminazione è un fattore importante nella fotografia, nel cinema e negli studi televisivi.
41)	***Lighting control***	L'oratore può controllare l'illuminazione della stanza nella sala conferenza e a distanza in una videoconferenza usando il controllo di illuminazione sul pannello del leggio. I tre bottoni blu cambieranno l'illuminazione nella stanza e nelle sale di conferenza a distanza mentre i quattro bottoni grigi cambiano l'illuminazione solo nella stanza locale.
42)	***Media***	"Media" è il plurale della parola "medium". I Media raggruppano tutti i mezzi di comunicazione, come la radio e la televisione, i giornali, le riviste, e internet, i quali raggiungono o influenzano le persone.
43)	***Microchip***	"Microchip" è il nome comune per il chip in silicone o circuito integrato.

44)	***Microfiche***	È il foglio di un film in cui il testo stampato è fotograficamente ridotto.
45)	***MP4***	Un formato di file video che comprime e riduce la dimensione del file originale mentre fornisce un buona qualità di riproduzione. Molte delle produzione video modificate di Discovery Commons sono emesse in file MP4.
46)	***Multimedia***	Un sistema informatico che combina componenti di audio e video per creare un'applicazione interattiva che usa il testo, il suono, e le grafiche.
47)	***Pixel***	Il termine deriva dall'elemento della foto, è un singolo puntino sullo schermo di un computer. Tutte le immagini dello schermo sono fatte da un insieme di pixel, con ogni pixel spento (scuro) o acceso (colorato). Il numero di pixel disponibile determina la risoluzione dello schermo.
48)	***Plasma display***	È un tipo di schermo piatto, che usa un gas ionizzato tra due pannelli che contengono griglie di fili. Quando la corrente attraversa i fili un pixel viene caricato facendolo illuminare.
49)	***Post***	Un collegamento ad un oggetto, come un video, postato sul web. L'oggetto è da qualche parte nel server, e quando l'utente clicca sul link postato, il video viene riprodotto da quel server.
50)	***Post Production***	La post-produzione fa parte dei processi di produzione cinematografica, video e fotografica. È una parte importante nella realizzazione di film, programmi televisivi, programmi radiofonici, pubblicità, registrazioni audio, fotografia e arte digitale. È un termine che indica tutte le fasi della produzione che si verificano dopo la fine effettiva delle riprese. Insieme alla pre-produzione e alla produzione, è una delle tre fasi della creazione di un film o di un programma.
51)	***Privacy button***	Un bottone sul pannello tattile nelle sale conferenze che permette di silenziare i microfoni dell'oratore. Quando il bottone sul pannello tattile lampeggia, sia il microfono dell'oratore che quello senza fili vengono silenziati. Quando non lampeggia, entrambi i microfoni funzionano.
52)	***Projector***	Un proiettore che invia a uno schermo informazioni del laptop, di un PC leggio o di altri display elettronici
53)	***Rear Projection***	Il raggio di un proiettore che proietta sullo schermo da dietro. Le aule attrezzate per le conferenze, nella struttura del Medical Sciences del campus St. George, usano la retroproiezione.
54)	***Record***	Un collezione di dati o campi correlati. Una registrazione, di solito, fa parte di un file.
55)	***Remote (Site, Audience or Participant)***	Si riferisce al luogo, al pubblico o al partecipante nel luogo della videoconferenza che non si trova dove è il presentatore.

56)	***Remote control***	Un telecomando è un dispositivo usato per dare comandi (controllare) a distanza alle televisioni, al lettore DVD, campanelli e così via. Un telecomando non ha un filo che può essere tenuto in mano. Ha dei bottoni per il volume, per il cambio dei canali televisivi, e altro ancora. I raggi infrarossi o i segnali radio vengono usati per comunicare con i dispositivi. Le batterie fanno in modo che il telecomando e i controller funzionino. Vengono perlopiù usate batterie di tipo AAA, AA e pile.
57)	***Resolution***	Il numero di puntini per l'unità di lunghezza in cui un'immagine può essere riprodotta sullo schermo o dalla stampante.
58)	***Reverse motion***	Si riferisce all'effetto di un trucco della telecamera, creata per girare i film all'indietro nella macchina fotografica o durante la stampa ottica; alias l'azione inversa.
59)	***RGB (red-green-blue)***	Abbreviazione di rosso, verde, blu. Si riferisce al metodo di collegare un colore dello schermo al computer, coinvolgendo i tre segnali separati; rosso, verde e blu. Tutti i colori mostrati dallo schermo possono essere creati da questi tre colori.
60)	***Script***	Si riferisce al testo scritto di un film – una cianografia per la produzione dettagliata della storia, del setting, dei dialoghi, dei movimenti e dei movimenti degli attori di un film, e la forma e la sequenza di tutti gli eventi nel film.
61)	***Setting***	Il tempo (il lasso temporale) ed il luogo in cui avviene la storia del film, compresi altri fattori addizionali, inclusi il clima (stagione), il paesaggio, le persone, le strutture sociali e i fattori economici, i costumi, l'atteggiamento morale, e i codici di comportamento.
62)	***Share file***	Un'applicazione di condivisione file per il trasferimento di file di grandi dimensioni accessibili per lo staff della facoltà di medicina. Questa risorsa è eccellente per chi vuole condividere un file video e audio di grandi dimensioni con la facoltà, i dipendenti, gli studenti, sia all'interno che fuori l'Università di Toronto. Per informazioni sull'account contattare discovery.commons@utoronto.ca . Sharefile è diverso da UTMedfiiles.ca, il quale è uno strumento che tutti i presentatori dovrebbero utilizzare per inviare le loro presentazioni e qualsiasi materiale correlato alla stanza di controllo dello staff. Sharefile può essere utilizzato per inviare file che non sono correlati alle lezioni in videoconferenza.
63)	***Shoot***	Il processo di filmare o fotografare qualsiasi aspetto di un film con una telecamera; il piano delle riprese è definito programma di ripresa.

64)	***Single Camera Recording***	La registrazione di una lezione o incontro con una videocamera. Se ben scritte e pianificate, le singole registrazioni con una sola telecamera possono essere modificate per sembrare registrazioni con più di una camera.
65)	***Slow motion***	Slow motion or slowmo è un effetto nella produzione di un film secondo cui il tempo sembra essere rallentato.
66)	***SMART Monitor***	Lo schermo interattivo nelle sale conferenze che permette al presentatore di usare uno stilo per annotare e mandare avanti le slide. Le annotazioni sono mostrate sugli schermi della sala e vengono registrati insieme al resto della presentazione (se la registrazione è stata fatta partire).
67)	***Spoiler***	L'informazione sulla trama o sulla fine di un film che potrebbe rovinare o ridurre il piacere di vedere il film se si conosce prima del tempo; solitamente, i critici avvertono i lettori con un "spoiler alert", o evitano, completamente, di fare degli spoiler.
68)	***Steadicam***	Una tecnica di ripresa a mano usando una Steadicam per la stabilità (introdotta verso la fine degli anni 70), sviluppata dall'inventore Garrett Brown, con una speciale imbragatura meccanica che permette al cameramen di fare delle riprese fluide e stabili, anche se a mano libera, muovendosi insieme all'azione.
69)	***Storyboard***	Uno storyboard è un modo di pianificare film d'animazione, film o spettacoli televisivi. Uno storyboard mostra degli esempi di ciò che l'artista vuole realizzare prima che siano animati. Permette anche agli artisti di organizzare le loro storie prima di iniziare a creare l'animazione. Lo storyboarding, nella forma in cui è conosciuto oggi, è stato sviluppato alla Walt Disney Productions. Fu usato per la prima volta nel cortometraggio animato del 1928, L'aereo Impazzito. Il film Via col vento del 1939 fu il primo ad essere completamente storyboardato.
70)	***Streaming***	Si riferisce alla consegna e alla ricevuta di un video online fornita da un servizio host, permettendo all'utente di vedere il video senza scaricarlo.
71)	***Streaming media***	Streaming media è un multimedia attraverso cui l'utente riceve un media, costantemente usando una piattaforma su internet. Alcuni esempi sono Netflix e Amazon Prime Video per film e serie tv; e Spotify e Apple Music per la musica e altri audio.

72)	***Student Cameras***	Ci sono tre telecamere per studenti in ogni sala conferenza, una delle telecamere inquadrerà subito gli studenti quando fanno delle domande. Quando il bottone del microfono di uno studente è premuto, la telecamera inquadrerà l'area da dove è venuta la domanda. Una seconda telecamera inquadrerà una seconda persona che premerà il bottone del microfono e le telecamere si alterneranno ogni volta che il bottone di un microfono viene premuto. Quando il microfono di uno studente è acceso, l'inquadratura dello studente è disponibile per la visione sullo schermo (questo è l'unico modo per il docente di vedere lo studente se il microfono accesso è a distanza). Gli studenti presenti potranno vedere lo studente a distanza su un grande schermo. Quando il microfono di uno studente è spento, lo schermo mostrerà un'inquadratura lunga degli studenti presenti nella stanza oppure degli studenti accanto alla camera, se ci sono altre domande o commenti in coda.
73)	***Studio***	Discovery Commons ha un piccolo studio di registrazione video accessibile dalla Facoltà di Medicina per la registrazione di progetti educativi e per trasmettere webcast dal vivo. I tecnici audiovisivi, le telecamere ad alta definizione, l'illuminazione professionale, lo schermo verde, i microfoni, e il gobbo sono alcune delle risorse disponibili.
74)	***Teleprompter***	Un dispositivo usato soprattutto nello studio che permette al presentatore di guardare nella telecamere e vedere il testo o la loro presentazione, nello stesso momento.
75)	***Time-laps***	Il Time-lapse è una tecnica cinematografica secondo cui ogni frame viene catturato ad una velocità molto più lenta rispetto a quella che sarà riprodotta. Quando è riprodotta ad una velocità normale, il tempo sembrerà muoversi più veloce.
76)	***Tone***	L'umore o l'atmosfera di una scena di un film, spesso rivelata dal direttore dal modo in cui il film è diretto, ad esempio, serio, umoristico, satirico, divertente, ecc.
77)	***Touch Panel***	L'interfaccia che è presente nelle sale conferenze (in altre sale all'U di T). Nelle sale conferenze questo pannello fornisce l'accesso al controllo dell'illuminazione e del suono, alla mappa dei microfoni degli studenti, e al bottone privacy per i microfoni dei docenti, insieme ad altre funzioni. I docenti possono acquisire familiarità con il pannello tattile per avere più controllo sulle loro presentazioni, oppure lo staff fornisce supporto (il pannello tattile per ogni stanza è replicata nella stanze di controllo)
78)	***Vector graphics***	Le grafiche vettoriali sono grafiche che vengono archiviate nella memoria del computer usando delle formule

		geometriche. Le grafiche vettoriali possono essere trasformate senza perdere la risoluzione dell'immagine.
79)	***Video adapter***	Un adattatore video è una scheda di espansione che permette di mostrare le grafiche ed il colore.
80)	***Video Editing***	Il montaggio video è l'azione di cambiare il video sistemando o cambiando l'ordine o il contenuto dello stesso. È usato per mostrare informazioni in cose come saggi, video, film, televisione e pubblicità (spot). Il video editing è stato usato di più negli ultimi anni perché più persone sono in grado di usarlo rispetto al passato, da quando si è diffuso l'uso dei personal computer.
81)	***Video Production***	Registrare un evento o una sceneggiatura usando la video camera, l'illuminazione e l'attrezzatura per il suono. I video possono essere registrati in uno studio o sul campo, e possono includere una grande varietà di variabili che dipendono dai requisiti della sceneggiatura e dal budget.
82)	***Videoconference (web)***	La videoconferenza si riferisce a una comunicazione a distanza tra tre o più persone in cui il video e l'audio sono trasmessi in tempo quasi reale. Ci sono vari pacchetti di software che rendono questo possibile.
83)	***Webcast***	Un webcast è un tipo di file multimediale usato su Internet. Viene distribuito, utilizzando la tecnologia dello streaming, a molte persone allo stesso tempo. È fondamentalmente lo stesso che trasmettere su internet. Molte stazioni radio e TV, così come le stazioni che sono solo su internet, hanno webcast. Le aziende possono avere webcasts per fare presentazioni o per insegnare alla gente. Alcune persone trasmettono matrimoni o funerali tramite webcast.

5. INTERNET OF THINGS (internet delle cose)

1)	***5G***	La quinta generazione di tecnologie di telefonia progettata per un futuro dove molti elementi fisici del mondo sono connessi ad internet. Sarà più veloce rispetto al suo predecessore (4G), ed è progettato per stimolare la crescita soprattutto nel settore IoT.

2)	***Actuators***	I componenti che sono responsabili per il movimento o il controllo di un meccanismo o di un sistema. Richiedono una fonte di energia che può essere il voltaggio elettrico o un segnale innescato da un sistema elettrico. Ci sono molti tipi di attuatori che possono fare cose come controllare le pompe, le luci, i motori, le valvole, e molto altro.
3)	***Address***	Nella memoria di un computer, un numero che indica un luogo specifico, per ogni indirizzo, un singolo pezzo di dato può essere archiviato.
4)	***AIoT***	Un termine usato per descrivere la combinazione dell'IA con IoT. Questo viene spesso usato quando si pensa all'IoT in analitica e nel costrutto di raccolta dati.
5)	***APIs (Application Programming Interfaces)***	Strumenti per la progettazione di applicazioni che eseguono le comuni azioni desiderate usando metodi che già esistono. Per esempio, Google Maps API permette a chiunque di inserire un'alta qualità, mappe digitali su una pagina web. Possono essere pensati come blocchi di costruzione che permettono di compiere dei compiti senza il bisogno di costruire servizi complessi da zero.
6)	***ARP (Address Resolution Protocol)***	Un protocollo di comunicazione che viene usato per convertire un indirizzo IP in un indirizzo fisico. Con questa abilità i computer possono comunicare tra di loro, nonostante conoscano solo i loro indirizzi IP, inviando una richiesta ARP che li informa sull'indirizzo di un altro computer MAC.
7)	***Automation***	Questo è il processo di elaborare una procedura o azione senza l'assistenza umana. Spesso ci si riferisce ad un contesto industriale attraverso sistemi di controllo per i macchinari o per i processi nelle fabbriche, ma copre anche le applicazioni come impostare il termostato di casa, accenderlo ad un certo orario o quando la temperatura supera una soglia stabilita.
8)	***Back up***	Un copia di un file che viene trasferita su un altro medium, solitamente un backup di archiviazione. L'obiettivo è avere una copia di un file disponibile che può essere recuperato in caso di difetto nel sistema.
9)	***Bluetooth***	La tecnologia standard wireless che scambia dati tra i dispositivi attraverso onde radio su brevi distanze.
10)	***Bluetooth Low Energy (BLE)***	Tecnologia Bluetooth che consuma meno energia rispetto ad un tradizionale Bluetooth ma con un raggio di comunicazione simile.
11)	***Body Area Network (BAN)***	Body Area Network, si riferisce ad Wireless Body Area Network (WBAN) oppure un Body Sensor Network (BSN), è una rete wireless di dispositivi informatici indossabili. I dispositivi BAN possono essere inseriti nel corpo, impiantati, o potrebbero essere installati in superficie in una posizione fissa, tecnologia indossabile, oppure potrebbero essere accompagnati da dispositivi che possono essere portati in diverse posizioni, nelle tasche dei vestiti, nella mano o in varie borse.

12)	***Brouter***	Il brouter è un dispositivo per connettere la rete di computer che incorpora la struttura di un ponte e di un router. I brouter, di solito, forniscono il routing su un numero limitato di protocolli, operando con il routing dove possibile e collegando i rimanenti protocolli.
13)	***Browser***	Qualsiasi programma che permette all'utente di cercare e vedere i dati. I browser sono, solitamente, limitati ad un particolare tipo di dati, così, per esempio, un browser grafico mostrerà file di grafiche archiviate in diversi formati di file.
14)	***BTLE (Bluetooth Low Energy)***	BTLE (Bluetooth 4.0) è un versione standard di comunicazione wireless a basso consumo di energia, che è costantemente in funzione, annunciando la presenza di un dispositivo ad un sensore locale e ottimizzando la vita della batteria del dispositivo in questione. L'IoT, BLE permette una precisa locazione e un tracciamento delle caratteristiche senza ridurre la vita della batteria.
15)	***Cloud computing***	Chiamato anche "il cloud", questo termine descrive un software informatico, sistemi, e servizi che sono in funzione su internet senza la gestione diretta dell'utente, invece che da un computer. I sistemi nel cloud sembrano funzionare sul computer, telefono, o su altri dispositivi informatici ma, in realtà, sono in esecuzione su internet sul "cloud" dei computer che condividono servizi tra di loro.
16)	***Condition monitoring (CM)***	Un aspetto di manutenzione predittiva, il monitoraggio della condizione si riferisce al processo di monitoraggio di un aspetto di una macchina per raccogliere dati che possono includere qualsiasi cambiamento significativo che può portare ad un guasto o ad un difetto. I tipi delle condizioni monitorate possono variare dalle temperature, alla vibrazione, fino a molti altri parametri.
17)	***Connectivity or Internet Connectivity***	Questo si riferisce al mezzo per connettere qualcosa ad internet. Questi sono vari metodi inclusi il WiFi, Internet, ecc. Scegliere il metodo di connettività è un fattore importante quando si imposta il sistema di IoT.
18)	***Cybersecurity***	Questo termine si riferisce a qualsiasi metodo usato per mantenere una presenza sicura online. Include le password, l'autenticazione a due fattori, l'autorizzazione dell'utente, ecc.
19)	***Dashboard***	In un contesto di software, questo termine si riferisce a qualsiasi strumento che può mostrare un insieme di dati in un modo semplificato e facilmente interpretato dall'utente. In genere, mostra i grafici, le grafiche, i controlli, e altri visualizzazioni di dati.
20)	***Data communications***	Inviare e ricevere dati attraverso medium di comunicazione. Il termine, di solito, implica che i dati sono digitali invece che analoghi.

21)	***Data compression***	La compressione di dati si riferisce alle tecniche di riduzione della quantità di archivio necessario per un certo quantitativo di dati.
22)	***Data input***	Inserire i dati in un sistema informatico.
23)	***Data security***	La sicurezza dei dati è una precauzione presa per prevenire la perdita o un cattivo uso dei dati, che sia accidentale o intenzionale. Queste misure includono azioni che assicurano che solo il personale autorizzato può usare un sistema informatico o un file.
24)	***Dead zones***	Aree senza un minimo di connettività Internet o cellulare. Per esempio, le aree minerarie sotterranee che hanno una connettività limitata possono essere considerate "zone morte".
25)	***Digital data transmission***	Un modo di inviare dati (foto, audio, parole) convertendo tutti i segnali in codici numerici (di solito numeri binari) prima della trasmissione e successivamente vengono riconvertiti al ricevimento.
26)	***Digital transformation***	Il processo di utilizzo della tecnologia per cambiare o creare nuovi metodi per svolgere dei compiti. Non più solamente un cambio culturale, ma una trasformazione digitale che adesso viene soprattutto usata in un contesto di business per descrivere il continuo cambiamento nel lavoro e nella gestione delle organizzazioni.
27)	***Eccobee***	Una compagnia canadese che ha creato il primo termostato con connessione Wi-Fi, solo per passare gli ultimi tre anni a guardare il mondo svenarsi per il design futuristico del suo concorrente Nest. Co-leader nel mercato dei termostati WiFi, ora stanno ampliando le soluzioni per lo spazio HVAC commerciale. Il loro termostato intelligente dovrebbe essere ora un hub IoT perché può connettersi a più sensori in un edificio.
28)	***Edge Computing***	Un metodo per ottimizzare i sistemi informatici cloud eseguendo l'elaborazione dei dati al limite del network, vicino alla fonte dei dati. L'edge computing spinge le applicazioni, i dati e la potenza di calcolo (servizi) lontano dai punti centralizzati fino agli estremi logici di un network
29)	***Edge Device***	Un tipo di dispositivo di networking che connette una LAN con una WAN o con Internet.
30)	***Edge of IoT***	L'edge di IoT è dov'è l'azione. Include una varietà di sensori, attuatori e dispositivi – questi sistemi fine-punti interagiscono e comunicano dati in tempo reale da prodotti smart e servizi.

31)	***EDI - Electronic Data Interchange***	Abbreviazione di diffusione elettronica di informazioni o electronic data interchange. Si riferisce al trasferimento delle informazioni strutturate in forma elettronica tra il sistema informatico in diverse organizzazioni. EDI è soprattutto usato per lo scambio di informazioni correlato alle transazioni commerciali e per il trasferimento elettronico di fondi.
32)	***eDiscovery***	La raccolta, l'identificazione, l'archiviazione e la consegna di informazioni memorizzate elettronicamente richieste da un team di legali e dai tribunali nell'ambito di un'investigazione, di una controversia, di un'ispezione, di una conformità industriale o di altre attività.
33)	***EIS - Executive Information Systems***	Abbreviazione di sistema informativo esecutivo. È un'applicazione software che estrae informazioni dalle applicazioni di un computer dell'organizzazione e i file di dati presenta i dati in una forma richiesta dall'amministrazione.
34)	***Email***	Abbreviazione di mail elettronica, è un sistema di telecomunicazione che permette all'utente di un network di mandare messaggi ad altri utenti.
35)	***Embedded system***	Un controller che ha la sua funzione dedicata all'interno di un grande sistema che è radicato in un dispositivo completo. Questi sistemi si basano, spesso, su microcontroller.
36)	***Energy-Harvesting Technologies***	Questo (conosciuto anche come raccolta di energia o recupero di energia) è il processo secondo cui l'energia deriva da fonti esterne (ad esempio, energia solare, energia termica, energia eolica, grado di gradienti di salinità, e energia eolica), catturate e archiviate. Spesso, questo termine viene applicato quando si parla di piccoli dispositivi autonomi senza fili, come quelli usati nell'elettronica indossabile e nelle reti di sensori senza fili. Tradizionalmente, l'energia elettrica è stata generata in grandi impianti centralizzati alimentati da combustibili fossili, fissione nucleare o acqua fluttuante. L'energia ambientale su larga scala, come il sole, il vento e le maree, è ampiamente disponibile, ma non esistono tecnologie per catturarla con grande efficienza. I raccoglitori di energia attualmente non producono energia sufficiente per eseguire il lavoro meccanico, ma forniscono invece una quantità molto piccola di potenza per alimentare l'elettronica a bassa energia. Mentre il combustibile in entrata per la generazione su larga scala costa denaro (petrolio, carbone, ecc.), il "combustibile" per la raccolta di energia è naturalmente presente ed è quindi considerato libero. Per esempio, i gradienti di temperatura esistono dal funzionamento di un motore a combustione e nelle aree urbane, c'è anche una grande quantità di energia elettromagnetica nell'ambiente a causa delle trasmissioni radio e televisive.
37)	***EnOcean***	Una tecnologia wireless di raccolta dell'energia utilizzata principalmente nei sistemi di automazione degli edifici, ed è anche applicata ad altre applicazioni nell'industria, nei trasporti, nella logistica e nelle case smart.

38)	***Environmental monitoring***	Il processo di raccolta e analisi dei dati sull'ambienti sia su grande che su piccola scala. In un contesto di IoT, coinvolge il posizionamento di sensori in particolari aree per misurare come l'umidità del suolo o la qualità dell'acqua.
39)	***Equipment monitoring***	Il processo di raccolta e analisi di dati su una parte di una macchina o di un pezzo di attrezzatura. Spesso usato per una manutenzione predittiva per prevenire l'inattività.
40)	***Ethernet***	Un protocollo di network locali. Ethernet è stato sviluppato principalmente da Xenox Corporation nel 1978.
41)	***FDDI (fibre-optic digital)***	Abbreviazione di fiber-optic digital device interface. È una serie di protocolli di rete, sviluppati dall'American National Standards Institute, che riguardano le reti ad alta velocità che utilizzano cavi in fibra ottica. FDDI supporta velocità di trasmissione dati fino a 100 Mb al secondo e viene introdotto in molti siti come sostituto di Ethernet. FDDI è uno dei primi passi fatti per sviluppare la trasmissione dei dati.
42)	***File transfer***	La trasmissione di un file da una macchina all'altra. Queste macchine possono essere fisicamente connesse o meno, possono essere connesse attraverso il cloud.
43)	***Formatting***	È l'aggiunta di informazioni di controllo come il tracciamento, il numero di settore, permettendo ai dati archiviati di essere correttamente accessibili in un'unità.
44)	***Gateway device***	Un pezzo di hardware che funziona come un punto di accesso tra due network. In un contesto di IoT, questo si riferisce al dispositivo hardware che connette i dispositivi edge come i sensori del cloud.
45)	***Geotagging***	Il processo di taggare una foto, un video o altri tipi di media, con coordinate come ad esempio segnare la posizione.
46)	***GSM (Global System for Mobile Communications)***	La rete Telefonica digitale più largamente utilizzata e la base per la comunicazione telefonica come le chiamate e il servizio di messaggi brevi (SMS)
47)	***Haystack (Project Haystack)***	Un'iniziativa open source per semplificare il lavoro con i dati dell'Internet of things. Si standardizzano modelli di dati semantici e servizi web con l'obiettivo di rendere più facile sbloccare il valore dalla grande quantità di dati generati dai dispositivi intelligenti che permeano le nostre case, edifici, fabbriche e città. Le applicazioni includono automazione, controllo, energia, HVAC, illuminazione e altri sistemi ambientali. Haystack crea un tag e una definizione di dati su cui tutte le parti della comunità Haystack sono d'accordo.
48)	***Hyperlink***	Un collegamento ipertestuale è un link da un documento ad un altro o da un posto ad un altro. Può essere attivato cliccando sul link con il mouse. Di solito, il link è evidenziato in blu.

49)	***Hypertext***	Si tratta di un sistema di software che permette un ampio riferimento incrociato tra sezioni di testo correlate e materiale grafico associato.
50)	***IAAS (Infrastructure As A Service)***	Si riferisce al modello di business on-demand per le capacità IT. Invece di possedere un'infrastruttura IT o uno spazio server, si noleggia e si paga per l'uso. Queste capacità sono, di solito, in possesso, mantenute e fornite da un servizio cloud. Questi sono servizi specifici che sono essenziali per qualsiasi implementazione di IoT per funzionare adeguatamente. Forniscono supporto per le caratteristiche essenziali di IoT.
51)	***IIoT (Industrial Internet of Things)***	Si riferisce all'uso di Internet of Things in un contesto industriale. Questo include IoT nella produzione, la gestione dell'energia, nella distribuzione, e altro ancora.
52)	***Industry 4.0 or Industrie 4.0***	Industria 4.0 si riferisce alla promessa di connettere il mondo fisico e quello digitale attraverso fabbriche intelligenti. Grazie all'emergere dei sistemi cyber-fisici, l'internet of things, e i cloud, alcuni esperti credono che siamo sull'orlo di una quarta rivoluzione industriale. Tutte queste tecnologie rientrano sotto l'ombrello dell'industria 4.0, che si riferisce alla recente moda verso l'automazione e lo scambio di dati nella produzione.
53)	***Internet of Everything***	Un termine definito da Cisco Systems, che, di base, significa applicare l'IoT a qualsiasi cosa, così creando nuove capacità e processi intelligenti in ogni campo virtualmente esistente. Cisco lo definisce la connessione delle "persone, dei processi, dei dati e delle cose".
54)	***Interoperability***	Il termine descrive l'abilità di un sistema di condividere informazioni e servizi con un altro sistema idealmente basato su standard comuni. Gran parte del successo di IoT si basa sull'abilità dei dispositivi connessi di operare insieme senza interruzioni ed efficacemente.
55)	***IoMT (Internet of Medical Things)***	Le applicazioni di Internet of Things usate nelle cure mediche, nei dispositivi, nelle strutture, e tanto altro. Per esempio, dispositivi medici indossabili che possono tracciare e monitorare la salute del paziente vengono adottati in tutto il mondo e possono essere considerati una delle applicazioni di tendenza più dominante del IoMT.
56)	***IoT (Internet of Things)***	Qualsiasi sistema con l'abilità di trasferire dati su un network senza il bisogno dell'interazione umana. Per esempio, i sensori industriali che raccolgono i dati sulle macchine vibranti e inviano i dati al cloud sono una parte dell'Internet of Things, come gli smart watch che possono monitorare il battito cardiaco durante l'attività fisica e inviare l'informazione ad un app presente sul telefono.

57)	*IoT platform*	La tecnologia multilayer permette il dislocamento, la gestione e l'automazione dei dispositivi connessi in un sistema IoT.
58)	*ITU-T*	ITU-T è l'acronimo per International Telecommunication Union - Telecommunication Standardization Bureau, il settore dell'Unione internazionale delle telecomunicazioni (ITU) che si occupa di regolare delle telecomunicazioni telefoniche e telegrafiche. Fino al 1992 era conosciuta come CCIT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique).
59)	*Local Area Networking (LAN)*	Una rete locale è una connessione internet limitata ad un singola stanza o edificio. La LAN permette a circa 500 dispositivi di connettersi insieme.
60)	*Low-Power Radio Network*	Un network con un limitato raggio che permette agli oggetti smart di comunicare con altri senza fili, definita anche Wireless Personal Area Network (WPAN). Lo standard Bluetooth IEEE 802.15.4 è un altro esempio standard di una radio a bassa potenza.
61)	*LTE (Long Term Evolution)*	Un cellulare che fornisce veloci upload e download. Nonostante sia sul mercato come quarta generazione non soddisfa tutti i requisiti tecnici.
62)	*M2M (machine-to-machine)*	M2M si riferisce a comunicazioni diretti tra macchina usando qualsiasi canale. Può includere strumentazione industrial, segnalazioni, telemetria, e altro ancora.
63)	*MAC address*	Abbreviato in "media access control address", questo termine si riferisce ad unici identificatori assegnati ad un dispositivo per la comunicazione in un segmento del network come Ethernet, Wi-Fi, e Bluetooth.
64)	*MAN*	La rete metropolitana (MAN) è un network che è più grande di un di una singola LAN ma è posizionata in una singola area geografica più piccola WAN (wide area network).
65)	*Mesh Networking*	Con il mesh networking, tutti i dispositivi in un network possono comunicare tra di loro, invece di doversi connettere un unico centro hub. Questo rende la dimensione e l'area del network virtualmente illimitata, ed è per questo che è così utile per le operazioni industriali IoT come grandi reti di sensori connessi.
66)	*Modbus*	Un protocollo di comunicazione che è perlopiù usato per connettere dispositivi elettronici. Il Modbus Master (per esempio un computer) richiede informazioni dal Modbus Slaves (per esempio termometri elettronici). 247 Slaves possono trasmettere le loro informazioni ad un Master.

67)	*Netiquette*	Il termine “netiquette” deriva dalla mescolanza di “internet” e “etiquette” (etichetta). Si riferisce alle linee guide comportamentali dell’utente su Internet. Le regole del netiquette comprendono: nessun messaggio scritto in maiuscolo (considerato equivalente al gridare); i nuovi utenti dovrebbero leggere frequentemente il file delle domande già chieste (FAQ) prima di fare una domanda…
68)	*Network*	Un metodo per connettere i computer così che possano condividere dati e dispositivi periferici, come le stampanti. I tipi principali di networks sono classificati secondo lo schema e la dimensione della connessione: la rete può essere locale (LAN), metropolitana (MAN) o larga (WAN).
69)	*NFC (Near Field Communication)*	Un insieme di tecnologie senza fili che permettono un semplice scambio di dati senza contatto a distanza molto ravvicinata.
70)	*Not found (404 error)*	Questa scritta indica che il cliente è in grado di comunicare con il server, ma che anche il server non ha trovato quello che era stato richiesto o è formato in un modo che la richiesta non possa essere completata. L’errore 404 non va confuso con “server non trovato” o errori simili, dove la connessione del server non può essere affatto stabilita.
71)	*Open Source*	Il calcolo pervasivo (chiamato anche ubiquitous computing) è un trend in crescita verso l’incorporazione dei microprocessori negli oggetti di uso quotidiano così da poter comunicare informazioni. Questi dispositivi sono completamente connessi e sono costantemente disponibili.
72)	*Open Systems Interconnection (OSI)*	È un’organizzazione internazionale, per definire sette livelli di protocolli di comunicazione. Sebbene OSI sia uno standard internazionale, altri protocolli come IBM sono più comunemente usati nei sistemi commerciali.
73)	*Optical Character Recognition (OCR)*	È una tecnica per mettere il testo in un computer attraverso un documento di lettura. Prima, uno scanner produce un’immagine digitale del testo; poi il software del riconoscimento crea un’immagine digitale del testo; il terzo step è di convertire l’immagine digitale in un insieme di codici interni che possono essere archiviati ed elaborati dal computer.
74)	*OTA (over the air) updates*	Over the air è un meccanismo di aggiornamento a distanza, l’hardware collegato a Internet, con nuove impostazioni, software e/o firmware. A questo punto nell’evoluzione di IoT, è bene stabilito che un robusto aggiornamento OTA è un componente essenziale per qualsiasi progetto di sistema IoT di successo.
75)	*Packet switching*	Un metodo di trasmissione dei dati tra computer connessi in un network. Un pacchetto complete consiste nella trasmissione dei dati e nell’informazione del computer che deve ricevere i dati. Un pacchetto viaggia nella reta fino a che non raggiunge la giusta destinazione.

76)	***Personal Area Network (PAN)***	L'interconnessione dell'informazioni dei dispositivi tecnologici di una sola persona, in genere, entro 10 metri. Per esempio, una persona che viaggia con il laptop, un'assistente personale digitale (PDA), e una stampante portatile possono interconnettersi senza avere un plug, usando una forma di tecnologia senza fili. In genere, questo tipo di rete personale potrebbe essere interconnessa senza fili ad internet o ad altre reti.
77)	***Platform As A Service (PAAS)***	La piattaforma del servizio Cloud fornisce agli sviluppatori web tutte le infrastrutture di cui hanno bisogno per sviluppare ed eseguire un'applicazione.
78)	***Redundancy***	L'aggiunta di backup ad un sistema come piano B con l'intenzione di incrementare la sua l'affidabilità.
79)	***Remote monitoring and control (M&C)***	Sistemi progettati per supervisionare e governare oggetti o strutture su grande distanza con un certo grado di automazione. Per esempio, monitorare le griglie di energia su una vasta area da un punto al di fuori di essa.
80)	***ROI (return on investment)***	La formula per calcolare la quantità di denaro salvato o guadagnato basato sul costo dell'investimento iniziale. Questo è una prestazione di misura per valutare l'efficienza di un investimento.
81)	***Run-time error***	Un errore di esecuzione.
82)	***Sensors***	Un sensore è un dispositivo che misura una quantità fisica e lo converte in un "segnale" che può essere letto da un osservatore o da uno strumento. Per esempio, un termometro a mercurio converte la temperatura misurata in un'espansione e in una contrazione di un liquido che può essere letto su un tubo di vetro calibrato. Le videocamere e le camere digitali hanno un sensore di immagine. Ci sono diversi tipi di sensori. Alcuni vengono usati negli oggetti quotidiani, e alcuni sono separati.
83)	***Smart buildings***	L'uso dell'automazione per ottimizzare tutti o alcune dei processi che avvengono all'interno di un edificio: riscaldamento e raffreddamento, sicurezza, illuminazione, ventilazione, uso dell'acqua e altro ancora.
84)	***Smart Buildings***	Sono "edifici" progettati ed equipaggiati per provare a minimizzare i costi e l'impatto ambientale. Questo è raggiunto connettendo i sistemi e grazie ad un uso efficiente dell'energia attraverso nuove tecnologia automatizzate che rispondono intelligentemente ad alcune circostanze (energia solare disponibile, la temperatura all'interno di un edificio).

85)	***Smart Cities***	Un concetto che prova a creare un'infrastruttura cittadina più intelligente usando informazioni moderne e tecnologie di comunicazione. Lo scopo è di migliorare la qualità della vita, l'efficienza delle operazioni e dei servizi, e la prosperità economica dei cittadini. Questo sarà raggiunto attraverso lo scambio tra la rete e le informazioni integrate e tra umani e cose.
86)	***Smart Grids***	Griglie che coordinano l'uso e la distribuzione dell'energia. Questo permette l'efficienza e diventa sempre più importante perché le energie rinnovabili non sono sempre affidabili come altre forme di energia.
87)	***Smart Home***	Si riferisce ai dispositivi e ai sistemi di rete domestica attraverso la tecnologia di informazione e comunicazione. In questo modo, i processi nella rete domestica possono essere monitorati e controllati automaticamente per ottimizzare la qualità della vita, i costi e la sicurezza nelle case.
88)	***Smart Meters***	Dispositivi elettronici che misurano e mostrano il consumo delle risorse (di acqua, gas, elettricità, ecc.) e comunicano questa informazione a terze parti (soprattutto sistemi di controllo). Questo permette una distribuzione più efficiente, l'uso ed il controllo di queste risorse.
89)	***Synchronous***	Sincrono significa regolare: molte comunicazioni in un sistema informatico sono sincrone, controllate dall'orologio interno del computer.
90)	***Upskilling***	Il processo di insegnare ai dipendenti nuove abilità per riempire i posti vacanti dell'azienda. È rilevante soprattutto nel contesto delle tecnologie emergenti.
91)	***Wearables***	Dispositive elettronici che sono progettati per essere indossati dalle persone. Possono essere fitness trackers, pacemakers, smart glasses, e altro ancora.
92)	***Wide Area Network (WAN)***	Una WAN è una connessione internet che connette i computer su una vasta area geografica.
93)	***WWW world wide web***	Il world wide web è un sistema ipertestuale per la pubblicazione di informazioni su internet. I documenti WWW sono file di testo codificati usando HTML in modo che possano includere il testo, le grafiche, il suono, i video, insieme ai link ipertestuali ad altri documenti del web.
94)	***ZigBee***	Un protocollo radio a bassa potenza per piccole quantità di dati, basata sul IEEE 802.15.4. Ha un basso consumo di energia, un limite di 100 metri e una larghezza di banda di 250 kpbs. I punti fermi di IoT come il termostato Nest e la lampadina Hue usano entrambi i chip Zigbee.