EU Digital Framework
for Sign Languages

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Αριθμός έργου 2020-1-IT01-KA202-008386
Συντάκτης: ISTITUTO DEI SORDI DI TORINO
Ημερομηνία: Νοέμβριος 2020 – Ιούνιος 2021

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντανακλά τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

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

Πίνακας Περιεχομένων

2
Εισαγωγή 3
1 ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ 3
2 ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ 28
3 CLOUD NETWORKING (ΔΙΚΤΥΩΣΗ ΝΕΦΟΥΣ) 36
4 ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ 42

Εισαγωγή

Το παρόν έγγραφο αποσκοπεί στη συγκέντρωση και παρουσίαση 500 όρων που σχετίζονται με τον σημασιολογικό τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας και των ΤΠΕ. Αναπτύσσεται ένα ολοκληρωμένο και καινοτόμο γλωσσικό πλαίσιο για τις Νοηματικές Γλώσσες, προκειμένου να ενισχυθεί η προσβασιμότητα των κωφών εργαζομένων και σπουδαστών ΕΕΚ σε επαγγελματικά περιβάλλοντα, ευνοώντας έτσι την πλήρη ένταξή τους και τη δίκαιη και ισότιμη μεταχείρισή τους. Αυτή η προσέγγιση θα μπορούσε να ξεκλειδώσει νέους επαγγελματικούς δρόμους και να βελτιώσει την επικοινωνία όχι μόνο μεταξύ κωφών ατόμων, αλλά και μεταξύ κωφών και ακουόντων που χρησιμοποιούν νοηματική γλώσσα.
Η Διεθνής Νοηματική Γλώσσα (International Sign) είναι ο κώδικας επικοινωνίας που επιλέχθηκε για να προσεγγιστούν οι περισσότεροι κωφοί σε όλη την Ευρώπη. Η IS είναι η κοινή γλώσσα (lingua franca) που χρησιμοποιούν οι κωφοί που προέρχονται από διαφορετικές χώρες για να επικοινωνούν και να μιλούν. Μπορεί να συγκριθεί με τη χρήση που κάνουν συνήθως οι ακούοντες στα αγγλικά.

1 ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ- Computer Science

1	***Αφαίρεση (abstraction)***	Η έννοια της αφαίρεσης αφορά τη διατήρηση μόνο των πιο σημαντικών πληροφοριών σχετικά με κάτι, προκειμένου να διευκολυνθεί η χρήση του. Στην επιστήμη των υπολογιστών η αφαίρεση χρησιμοποιείται για την κατανόηση και την επίλυση προβλημάτων, όπως για παράδειγμα κατά την οργάνωση δεδομένων που πρόκειται να αποθηκευτούν σε μια βάση δεδομένων.
2	***Acrobat***	Το Acrobat είναι ένα σύστημα κωδικοποίησης που αναπτύχθηκε από την Adobe Systems για εφαρμογές ηλεκτρονικών δημοσιεύσεων.
3	***Ευέλικτη Ανάπτυξη Λογισμικού (Agile Software Development)***	Μια προσέγγιση της ανάπτυξης λογισμικού σύμφωνα με την οποία οι απαιτήσεις και οι λύσεις εξελίσσονται μέσω της συνεργατικής προσπάθειας αυτοοργανούμενων και διαλειτουργικών ομάδων καθώς και των πελατών/τελικών χρηστών. Η προσέγγιση αυτή υιοθετεί τον προσαρμοστικό σχεδιασμό, την εξελικτική ανάπτυξη, την έγκαιρη παράδοση και τη συνεχή βελτίωση και ενθαρρύνει την ταχεία και ευέλικτη απόκριση στις αλλαγές.
4	***Αλγόριθμος (Algorithm)***	Ένας αλγόριθμος είναι μια διαδικασία για την επίλυση ενός προβλήματος, η οποία βασίζεται στη πραγματοποίηση μιας ακολουθίας καθορισμένων ενεργειών. Ένα πρόγραμμα υπολογιστή μπορεί να

		θεωρηθεί αλγόριθμος.
5	***Apple - Macintosh***	Αμερικανική εταιρεία υπολογιστών, κατασκευαστής της σειράς υπολογιστών Macintosh. Οι Macintosh είναι μια σειρά μικροϋπολογιστών που παρήγαγε η Apple, από το 1984 και μετά. Οι υπολογιστές αυτοί διαθέτουν ένα ιδιαίτερο γραφικό περιβάλλον χρήστη. Η επιτυχία του Macintosh ώθησε άλλες εταιρείες λογισμικού να δημιουργήσουν τις δικές τους γραφικές διεπαφές χρήστη.
6	***Εφαρμογή (Application - app)***	Στο λογισμικό υπολογιστών, μια εφαρμογή είναι ένας τύπος προγράμματος που έχει σχεδιαστεί για μια συγκεκριμένη λειτουργία, για παράδειγμα: επεξεργασία κειμένου.
7	***Διεπαφή Προγραμματισμού Εφαρμογών (Application Programming Interface - API)***	Μια διεπαφή προγραμματισμού εφαρμογών είναι ένα σύνολο λειτουργιών και διαδικασιών που χρησιμοποιούνται από τα προγράμματα υπολογιστών για να ζητούν υπηρεσίες από το λειτουργικό σύστημα. Ένα API λειτουργεί μέσω της επικοινωνίας και της ανταλλαγής δεδομένων με άλλα συστήματα, ενεργώντας ως αγγελιοφόρος μεταξύ του χρήστη και του συστήματος. Ένα καλό API διευκολύνει την ανάπτυξη ενός προγράμματος υπολογιστή παρέχοντας όλα τα δομικά στοιχεία, τα οποία συναρμολογούνται από τον προγραμματιστή.
8	***Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence - AI)***	Τεχνητή νοημοσύνη είναι η ικανότητα ενός προγράμματος υπολογιστή ή ενός μηχανήματος να σκέφτεται και να μαθαίνει. Το εν λόγω πρόγραμμα ή μηχάνημα έχει την δυνατότητα να λειτουργεί από μόνο του χωρίς να λαμβάνει κωδικοποιημένες εντολές. Μπορεί να αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του και να προβαίνει σε ανάλογες ενέργειες για την επίτευξη ενός στόχου.
9	***Εφεδρικός Αποθηκευτικός Χώρος (Backing storage)***	Ο εφεδρικός αποθηκευτικός χώρος είναι χώρος μνήμης εκτός της κεντρικής μονάδας επεξεργασίας ο οποίος χρησιμοποιείται για την αποθήκευση προγραμμάτων και δεδομένων που δεν είναι σε λειτουργία επί του παρόντος. Ο εφεδρική μνήμη πρέπει να είναι μη πτητική, δηλαδή τα περιεχόμενά της δεν πρέπει να χάνονται όταν σταματά η παροχή ρεύματος στο σύστημα υπολογιστή.
10	***Εύρος ζώνης (Bandwidth)***	Στα δίκτυα υπολογιστών το εύρος ζώνης χρησιμοποιείται ως όρος που εκφράζει τον ρυθμό μετάδοσης δεδομένων (bit rate). Αναφέρεται στην ποσότητα των δεδομένων που μεταφέρονται ή περνούν από ένα σημείο σε ένα άλλο στα πλαίσια ενός δικτύου

		σε μια δεδομένη χρονική περίοδο (συνήθως ένα δευτερόλεπτο).
11	***Σημείο Αναφοράς (Benchmark)***	Πρόκειται για μια δοκιμή προκειμένου να διαπιστωθεί πόσο αποτελεσματικά μπορεί ένας υπολογιστής (η CPU ή άλλο κομμάτι του υλικού) να εκτελέσει μια εργασία.
12	***Έκδοση Beta (Beta Version)***	Η έκδοση beta αποτελεί προ-έκδοση ενός λογισμικού ή ενός προγράμματος εφαρμογής, η οποία συνήθως διανέμεται σε περιορισμένο αριθμό έμπειρων χρηστών. Η κυκλοφορία των beta εκδόσεων επιτρέπει στους χρήστες να κάνουν δοκιμές και να παρέχουν ανατροφοδότηση στον προγραμματιστή, έτσι ώστε να μπορούν να γίνουν οι απαραίτητες τροποποιήσεις πριν από την επίσημη κυκλοφορία.
13	***Μεγάλα Δεδομένα (Big Data)***	Όρος που χρησιμοποιείται για να αναφερθεί σε σύνολα δεδομένων που είναι πολύ μεγάλα και σύνθετα. Μπορούν να συλλεχθούν μέσω του διαδικτύου, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των κυβερνήσεων. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την υγειονομική περίθαλψη, την ασφάλιση, τα μέσα ενημέρωσης και τις διαφημίσεις. Οι αναλύσεις μεγαλύτερων ποσοτήτων δεδομένων καθιστούν τις πληροφορίες που αποκτώνται περισσότερο αξιόπιστες.
14	***Δυαδικός αριθμός (Binary Number)***	Ένας αριθμός που χρησιμοποιείται στα μαθηματικά και τα ηλεκτρονικά ψηφιακά συστήματα και αποτελείται μόνο από τα εξής σύμβολα: 0 και 1.
15	***Αλγόριθμος Δυαδικής Αναζήτησης (Binary Search Algorithm)***	Καλείται επίσης δυαδική αναζήτηση, αναζήτηση μισού διαστήματος, λογαριθμική αναζήτηση. Αλγόριθμος αναζήτησης που βρίσκει τη θέση μιας τιμής-στόχου μέσα σε έναν ταξινομημένο πίνακα.
16	***BIOS***	Ακρωνύμιο του Basic Input/Output System (βασικό σύστημα εισόδου/εξόδου). Το τμήμα του λειτουργικού συστήματος που διαχειρίζεται την είσοδο και την έξοδο.
17	***Bit***	Ένα bit είτε να αναφέρεται σε ένα δυαδικό ψηφίο (0 ή 1) είτε χρησιμοποιείται ως μονάδα μέτρησης της ποσότητας δεδομένων.
18	***Μαύρη λίστα (Blacklist ή block list)***	Στην πληροφορική μια μαύρη λίστα αποτελεί μια μορφή ελέγχου πρόσβασης. Κάποιος του οποίου τα δεδομένα (π.χ. διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, χρήστης, ...) βρίσκονται στη μαύρη λίστα δεν μπορεί να έχει πρόσβαση. Το αντίθετο είναι η λευκή λίστα (whitelist), που σημαίνει ότι κάποιος που είναι καταχωρημένος εκεί έχει πρόσβαση.

19	***Μορφή αρχείου BMP – (αρχείο εικόνας bitmap, μορφή αρχείου DIB (device independent bitmap), ή απλά bitmap***	Η μορφή αρχείου BMP, γνωστή και ως bitmap, είναι ένα αρχείο που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση εικόνων ανεξαρτήτως από τη συσκευή προβολής. Ένα Bitmap είναι μια δυαδική εικόνα που αποτελείται από κουκκίδες. Κάθε κουκκίδα κωδικοποιείται ως ένα bit.
20	***Τύπος δεδομένων Boolean (Boolean data type)***	Ο τύπος δεδομένων Boolean αφορά δεδομένα που μπορούν να έχουν είτε την τιμή "true" είτε την τιμή "false". Στον προγραμματισμό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διακλαδώσεις, βρόχους και συνθήκες.
21	***Έκφραση Boolean (Boolean expression)***	Μια έκφραση που χρησιμοποιείται σε γλώσσες προγραμματισμού η οποία είναι είτε αληθής είτε ψευδής.
22	***Εκκίνηση (Booting)***	Η εκκίνηση πραγματοποιείται όταν εκκινείτε τον υπολογιστή είτε πατώντας ένα κουμπί είτε δίνοντας μια εντολή λογισμικού. Κατά την εκκίνηση ενός υπολογιστή, ο επεξεργαστής βρίσκει εντολές στη μνήμη ROM του συστήματος και τις εκτελεί. Αναζητά μια συσκευή εκκίνησης η οποία στη συνέχεια φορτώνει το λειτουργικό σύστημα.
23	***BPS***	Συντομογραφία του Bits Per Second (Bits ανά δευτερόλεπτο) - είναι το μέτρο που χρησιμοποιείται στον προσδιορισμό των ρυθμών μετάδοσης δεδομένων.
24	***Σφάλμα (Bug)***	Ένα bug είναι ένα σφάλμα σε ένα πρόγραμμα. Μπορεί να είναι ένα σφάλμα στη λογική δομή ενός προγράμματος ή ένα συντακτικό σφάλμα, όπως ένα ορθογραφικό λάθος. Ορισμένα σφάλματα προκαλούν άμεση αποτυχία ενός προγράμματος, άλλα παραμένουν αδρανή, προκαλώντας προβλήματα μόνο όταν συμβεί ένας συγκεκριμένος συνδυασμός γεγονότων. Η διαδικασία εύρεσης και αφαίρεσης σφαλμάτων από ένα πρόγραμμα ονομάζεται "εκσφαλμάτωση" (debugging).
25	***Byte***	Το byte είναι η μονάδα μέτρησης του μεγέθους της πληροφορίας σε έναν υπολογιστή. Ένα byte αποτελείται από 8 bits.
26	***Κρυφή Μνήμη (Cache)***	Η κρυφή μνήμη είναι μια περιοχή προσωρινής αποθήκευσης που διαθέτει αντίγραφα δεδομένων τα οποία χρησιμοποιούνται συχνά. Το να χρησιμοποιηθούν αυτά τα αντίγραφα είναι ταχύτερο από το να ανακτηθούν ή να υπολογιστούν εκ νέου τα αρχικά δεδομένα.

27	***CAD***	Ακρωνύμιο του Computer-Aided Design, αναφέρεται στη χρήση υπολογιστών για τη δημιουργία και την επεξεργασία σχεδίων. Το CAD επιτρέπει επίσης λειτουργίες όπως τον αυτόματο έλεγχο και τις πολλαπλές ή κινούμενες τρισδιάστατες προβολές των σχεδίων. Τα συστήματα CAD χρησιμοποιούνται ευρέως στην αρχιτεκτονική, την ηλεκτρονική και τη μηχανική.
28	***Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (Central Processing Unit - CPU)***	Η κεντρική μονάδα επεξεργασίας είναι το κύριο εξάρτημα ενός υπολογιστή, η μονάδα που εκτελεί τις επιμέρους εντολές των προγραμμάτων και ελέγχει τη λειτουργία των άλλων μονάδων. Ονομάζεται επίσης "κεντρικός επεξεργαστής" ή "μικροεπεξεργαστής".
29	***Χαρακτήρας (Character)***	Για τους υπολογιστές ένας χαρακτήρας είναι ένα γράμμα, ένας αριθμός ή ένα σημείο στίξης που μπορεί να εμφανιστεί στις οθόνες.
30	***Κλάση (Class)***	Η κλάση και το αντικείμενο είναι βασικά δομικά στοιχεία των αντικειμενοστραφών γλωσσών προγραμματισμού. Μια κλάση γράφεται από έναν προγραμματιστή με μια καθορισμένη δομή με σκοπό τη δημιουργία ενός αντικειμένου (επιστήμη των υπολογιστών) σε μια αντικειμενοστραφή γλώσσα προγραμματισμού. Ορίζει ένα σύνολο ιδιοτήτων και μεθόδων που είναι κοινές για όλα τα αντικείμενα αυτού του τύπου.
31	***Πελάτης (Client)***	Ένας πελάτης είναι ένας υπολογιστής που χρησιμοποιείται από κάποιον χρήστη για τη σύνδεση σε ένα δίκτυο και την υποβολή αιτημάτων σε διακομιστές (servers).
32	***Βιβλιοθήκη κώδικα (Code library)***	Συλλογή μη πτητικών πόρων που χρησιμοποιούνται από προγράμματα υπολογιστών, συχνά για την ανάπτυξη λογισμικού. Μπορεί να περιλαμβάνουν δεδομένα παραμετροποίησης, τεκμηρίωση, βοηθητικά δεδομένα, πρότυπα μηνυμάτων, έτοιμο κώδικα και υπορουτίνες, κλάσεις, τιμές ή προδιαγραφές τύπων.
33	***Κωδικοποίηση (Coding)***	Η κωδικοποίηση είναι η διαδικασία με την οποία ανατίθεται σε έναν υπολογιστή να πραγματοποιήσει ορισμένες ενέργειες, σύμφωνα με τις οδηγίες που του δίνονται. Οι οδηγίες αυτές ονομάζονται προγράμματα. Ένα άτομο που συντάσσει τέτοια προγράμματα καλείται προγραμματιστής υπολογιστών. Οι οδηγίες διατυπώνονται σε διάφορες γλώσσες οι οποίες ονομάζονται γλώσσες προγραμματισμού. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού. Μερικές φορές, οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν ειδικό λογισμικό, όπως τα ολοκληρωμένα περιβάλλοντα ανάπτυξης (IDE), τα οποία διαθέτουν πολλά ειδικά

		τμήματα, συμπεριλαμβανομένου ενός επεξεργαστή κειμένου, που τους βοηθά να πληκτρολογούν και να επεξεργάζονται προγράμματα.
34	***Θεωρία Κωδικοποίησης (Coding theory)***	Η θεωρία κωδικοποίησης είναι η μελέτη των ιδιοτήτων των κωδίκων και του πόσο καλοί είναι για χρήση στον πραγματικό κόσμο. Οι κώδικες χρησιμοποιούνται για τη συμπίεση δεδομένων (όπου τα δεδομένα γίνονται μικρότερα σε μέγεθος), την κρυπτογραφία (όπου τα δεδομένα αλλάζουν σε κάποια μορφή την οποία δεν μπορούν να διαβάσουν όλοι) και τη διόρθωση σφαλμάτων. Οι κώδικες μελετώνται από διάφορους επιστημονικούς κλάδους για το σχεδιασμό μεθόδων μετάδοσης δεδομένων που είναι αποτελεσματικές και αξιόπιστες.
35	***Τιμές διαχωρισμένες με κόμμα (Comma-Separated Values- CSV)***	Ένα αρχείο CSV (Comma-separated values) αποθηκεύει πληροφορίες που συνήθως συναντώνται σε ένα λογιστικό φύλλο σε ένα απλό αρχείο κειμένου. Οι τιμές διαχωρίζονται με κόμμα. Κάθε γραμμή του αρχείου αποτελεί μια εγγραφή δεδομένων. Κάθε εγγραφή περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα πεδία που διαχωρίζονται με κόμμα.
36	***Υπολογισμός (Computation)***	Υπολογισμός είναι η πράξη του προσδιορισμού κάποιου στοιχείου μέσω της επεξεργασίας πληροφοριών. Περιλαμβάνει τη χρήση μαθηματικών ή λογικών κανόνων. Η μελέτη των υπολογισμών ονομάζεται Επιστήμη των Υπολογιστών.
37	***Υπολογιστής (Computer)***	Ο υπολογιστής είναι μια μηχανή που δέχεται δεδομένα ως είσοδο, τα επεξεργάζεται χρησιμοποιώντας προγράμματα και εξάγει τα επεξεργασμένα δεδομένα ως πληροφορίες. Οι υπολογιστές έχουν την ικανότητα να εκτελούν προγράμματα και επομένως μπορούν να διεκπεραιώνουν ένα ευρύ φάσμα εργασιών.
38	***Αρχιτεκτονική Υπολογιστών (Computer architecture)***	Η αρχιτεκτονική υπολογιστών εκφράζει τον εννοιολογικό σχεδιασμό και τη λειτουργική δομή ενός υπολογιστικού συστήματος. Πρόκειται για τα τεχνικά στοιχεία και τις λειτουργικές περιγραφές όλων των σχεδιαστικών απαιτήσεων. Είναι η επιστήμη της επιλογής και της διασύνδεσης στοιχείων υλικού για τη δημιουργία υπολογιστών που πληρούν τους στόχους λειτουργικότητας, απόδοσης και κόστους.

39	***Αποθήκευση Δεδομένων Υπολογιστή (Computer data storage)***	Ο όρος αποθήκευση δεδομένων υπολογιστή αφορά τα εξαρτήματα ενός υπολογιστή τα οποία αποθηκεύουν δεδομένα. Η K.M.E. (CPU) ανακτά και αλλάζει τα δεδομένα που βρίσκονται εκεί. Η μνήμη που βρίσκεται κοντά στην ΚΜΕ είναι γρήγορη στην πρόσβαση, αλλά έχει μικρότερο αποθηκευτικό χώρο. Η μνήμη που βρίσκεται πιο μακριά είναι πιο αργή στην πρόσβαση, αλλά έχει μεγαλύτερο αποθηκευτικό χώρο, όπως οι σκληροί δίσκοι ή οι μονάδες flash USB.
40	***Δεοντολογία των Υπολογιστών (Computer ethics)***	Ένας τομέας της φιλοσοφίας ο οποίος εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι που εργάζονται με υπολογιστές θα πρέπει να λαμβάνουν αποφάσεις που αφορούν στις επαγγελματικές και κοινωνικές συμπεριφορές.
41	***Γραφικά Υπολογιστών (Computer graphics)***	Τα γραφικά υπολογιστών είναι οπτικές αναπαραστάσεις δεδομένων, που πραγματοποιούνται με τη βοήθεια υπολογιστή. Τα γραφικά υπολογιστών μπορεί να είναι μια σειρά εικόνων (βίντεο ή animation) ή μια μεμονωμένη εικόνα.
42	***Δίκτυο Υπολογιστών (Computer network)***	Ένα δίκτυο υπολογιστών είναι μια συλλογή από κόμβους (συσκευές όπως ένας υπολογιστής, ένας εκτυπωτής κ.λπ.) που συνδέονται μεταξύ τους, μοιράζονται πόρους και ανταλλάσσουν δεδομένα. Τα δίκτυα μπορούν να χρησιμοποιήσουν για σκοπούς διασύνδεσης καλώδια ή ασύρματη τεχνολογία.
43	***Προγραμματισμός Υπολογιστών (Computer programming)***	(Βλ ***κωδικοποίηση***) Ο προγραμματισμός υπολογιστών είναι η διαδικασία με την οποία ανατίθεται σε έναν υπολογιστή να πραγματοποιήσει ορισμένες ενέργειες, σύμφωνα με τις οδηγίες που του δίνονται. Οι οδηγίες αυτές ονομάζονται προγράμματα. Ένα άτομο που συντάσσει τέτοια προγράμματα καλείται προγραμματιστής υπολογιστών. Οι οδηγίες διατυπώνονται σε διάφορες γλώσσες οι οποίες ονομάζονται γλώσσες προγραμματισμού. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού. Μερικές φορές, οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν ειδικό λογισμικό, όπως τα ολοκληρωμένα περιβάλλοντα ανάπτυξης (IDE), τα οποία διαθέτουν πολλά ειδικά τμήματα, συμπεριλαμβανομένου ενός επεξεργαστή κειμένου, που τους βοηθά να πληκτρολογούν και να επεξεργάζονται προγράμματα.
44	***Επιστήμη των Υπολογιστών (Computer science)***	Η επιστήμη των υπολογιστών είναι η μελέτη της διαχείρισης, του μετασχηματισμού και της κωδικοποίησης της πληροφορίας. Οι θεωρίες, τα πειράματα και η μηχανική στην επιστήμη των υπολογιστών αποτελούν τη βάση για το σχεδιασμό και τη χρήση των υπολογιστών.

45	***Επιστήμονας Η/Υ (Computer scientist)***	Άτομο που εργάζεται στον τομέα της επιστήμης των υπολογιστών.
46	***Ασφάλεια Υπολογιστών (Computer security)***	Η ασφάλεια των υπολογιστών αποσκοπεί στην προστασία τους από κλοπή ή ζημιά στο υλικό, το λογισμικό ή τα ηλεκτρονικά δεδομένα τους, καθώς και από άλλες δυσλειτουργίες.
47	***Ταυτοχρονισμός (Concurrency)***	Στον ταυτοχρονισμό των υπολογιστών, πραγματοποιούνται πολλαπλοί υπολογισμοί σε αλληλεπικαλυπτόμενα χρονικά πλαίσια. Αξιοποιείται η έννοια ότι πολλαπλά νήματα ή διεργασίες μπορούν να σημειώνουν πρόοδο σε μια εργασία ασύγχρονα. Αυτή η γενική προσέγγιση για τη συγγραφή και εκτέλεση προγραμμάτων υπολογιστών ονομάζεται ταυτοχρονισμός. Ο ταυτοχρονισμός διαφέρει από τον παράλληλο υπολογισμό, καθώς ο παράλληλος υπολογισμός χρησιμοποιεί πολλαπλούς επεξεργαστές, σε καθέναν από τους οποίους ανατίθεται ένα μόνο, σύγχρονο νήμα.
48	***Υπο συνθήκη (Conditional)***	Χαρακτηριστικό μιας γλώσσας προγραμματισμού που εκτελεί διαφορετικούς υπολογισμούς ή ενέργειες ανάλογα με το αν μια προκαθορισμένη από τον προγραμματιστή συνθήκη Boole είναι αληθής ή ψευδής. Εκτός από την περίπτωση της πρόβλεψης διακλαδώσεων, αυτό επιτυγχάνεται πάντοτε με την επιλεκτική αλλαγή της ροής ελέγχου με βάση κάποια συνθήκη.
49	***Ροή ελέγχου (Control flow - flow of control)***	Η σειρά με την οποία εκτελούνται οι προτάσεις, οι εντολές ή οι κλήσεις συναρτήσεων ενός προγράμματος.
50	***Creative Commons (CC)***	Η Creative Commons είναι μια μη κερδοσκοπική οργάνωση η οποία προσπαθεί να καταστήσει διάφορα δημιουργικά έργα διαθέσιμα προς χρήση σε τρίτους. Έχουν κυκλοφορήσει διάφορες άδειες πνευματικών δικαιωμάτων, γνωστές ως Creative Common license, που διατίθενται δωρεάν στο κοινό.
51	***css***	Η λέξη css είναι συντομογραφία και σημαίνει Cascading Style Sheets. Είναι ένας τρόπος για να αλλάξετε την εμφάνιση των ιστοσελίδων THML και XTHML.
52	***Διαδικτυακός Εκφοβισμός (Cyberbullying)***	Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι εκείνη η μορφή εκφοβισμού κατά την οποία χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικές πληροφορίες και μέσα (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ιστότοποι, ...) για την παρενόχληση ενός ατόμου ή μιας ομάδας.

53	***Κυβερνοχώρος (Cyberspace)***	Ο κυβερνοχώρος είναι ένας εικονικός κόσμος υπολογιστών. Χρησιμοποιείται για τη διευκόλυνση της ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Είναι ένα διαδραστικό και εικονικό περιβάλλον που απευθύνεται σε ένα ευρύ φάσμα συμμετεχόντων.
54	***Κέντρο Δεδομένων (Data center)***	Ένα κέντρο δεδομένων είναι ένα ειδικό κτίριο ή δωμάτιο για τη στέγαση πολλών servers (διακομιστών) υπολογιστών σε λειτουργία. Παρέχει γρήγορη δικτυακή σύνδεση μεταξύ των διακομιστών για την επεξεργασία των δεδομένων.
55	***Εξόρυξη Δεδομένων (Data mining)***	Η εξόρυξη δεδομένων αφορά την εύρεση νέων πληροφοριών μέσα σε μεγάλο όγκο δεδομένων.
56	***Επιστήμη των δεδομένων (Data science)***	Η επιστήμη των δεδομένων είναι η μελέτη της εξαγωγής γνώσης από δεδομένα. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται στατιστικές, αναλύσεις δεδομένων και μεθόδοι μηχανικής μάθησης.
57	***Δομή δεδομένων (Data structure)***	Μια δομή δεδομένων είναι ένας τρόπος αποτελεσματικής οργάνωσης των δεδομένων.
58	***Τύπος Δεδομένων (Data type)***	Ένας τύπος δεδομένων είναι ένα χαρακτηριστικό των δεδομένων που υποδηλώνει στον μεταγλωττιστή ή τον διερμηνέα τον τρόπο με τον οποίο ο προγραμματιστής θέλει να χρησιμοποιήσει τα δεδομένα αυτά. Οι συνήθεις τύποι δεδομένων είναι πραγματικός, ακέραιος και Boolean. Ο τύπος δεδομένων περιορίζει τις τιμές που μπορεί να έχει μια μεταβλητή ή μια συνάρτηση αυτού του τύπου. Ο τύπος δεδομένων καθορίζει τις λειτουργίες που μπορούν να γίνουν με τα δεδομένα.
59	***Βάση Δεδομένων (Database)***	Μια βάση δεδομένων είναι ένα σύστημα αποθήκευσης, οργάνωσης και διαχείρισης δεδομένων.
60	***Εκσφαλμάτωση (Debugging)***	Στην επιστήμη των υπολογιστών η εκσφαλμάτωση είναι η διαδικασία εύρεσης (και διόρθωσης) σφαλμάτων σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή. Με τον τρόπο αυτό βελτιώνεται η ποιότητα του εκάστοτε παραγόμενου προϊόντος.
61	***Διαγραφή (Delete)***	Διαγράφω σημαίνει αφαιρώ ένα αρχείο από το σύστημα. Τα αρχεία που δεν έχουν αφαιρεθεί από το δίσκο μπορούν να αντικατασταθούν (overwriting).
62	***Επιφάνεια Εργασίας (Desktop)***	Η επιφάνεια εργασίας είναι μια γραφική αναπαράσταση των συστημάτων αρχείων, στην οποία οι εφαρμογές και τα αρχεία αναπαρίστανται με εικόνες (εικονίδια) που μπορούν να ανοίξουν με ένα απλό ή διπλό κλικ του πλήκτρου του ποντικιού. Η επιφάνεια εργασίας είναι μια γραφική διεπαφή, μια διεπαφή γραμμής εντολών.

63	***Ψηφιακά Δεδομένα (Digital data)***	Τα ψηφιακά δεδομένα είναι η αναπαράσταση πληροφοριών, για παράδειγμα ως αριθμών ή γραμμάτων. Τα ψηφιακά δεδομένα είναι διακριτά και ασυνεχή.
64	***Έγγραφο (Document)***	Ένα έγγραφο αποτελείται από δεδομένα που σχετίζονται με μια συγκεκριμένη εφαρμογή.
65	***Επεξεργασία Εικόνας Εγγράφου (Document Image Processing - DIP)***	Είναι μια διαδικασία που σαρώνει έγγραφα για αποθήκευση.
66	***Τεκμηρίωση (Documentation)***	Η τεκμηρίωση είναι ένα γραπτό κείμενο ή ένα σχέδιο που συνοδεύει το λογισμικό υπολογιστή ή περιλαμβάνεται στον πηγαίο κώδικα. Η τεκμηρίωση εξηγεί τον τρόπο λειτουργίας ή χρήσης του λογισμικού.
67	***Σύστημα Ονοματοδοσίας Διαδικτύου (Domain Name System - DNS)***	Το Domain Name System είναι ένα σύστημα το οποίο χρησιμοποιείται για τη μετατροπή του ονόματος ενός υπολογιστή σε διεύθυνση IP στο διαδίκτυο. Μετατρέπει το όνομα ενός ιστότοπου που γνωρίζουν οι άνθρωποι σε έναν αριθμό που χρησιμοποιεί στην πραγματικότητα το Διαδίκτυο.
68	***Διπλό κλικ (Double click)***	Το διπλό κλικ είναι η ενέργεια του πατήματος και της απελευθέρωσης του αριστερού κουμπιού του ποντικιού δύο φορές σε γρήγορη διαδοχή. Συνήθως το διπλό κλικ σε ένα εικονίδιο έχει ως στόχο το άνοιγμα της αντίστοιχης εφαρμογής.
69	***Λήψη (Download)***	Με τον όρο "download" εννοούμε τη λήψη πληροφοριών από έναν άλλο υπολογιστή ή διακομιστή. Το αντίθετο της λήψης είναι η μεταφόρτωση (upload), δηλαδή η αποστολή δεδομένων σε άλλους υπολογιστές. Με τον όρο λήψη εννοείται ένα αρχείο που προσφέρεται για λήψη ή που έχει ληφθεί, ή η διαδικασία λήψης ενός τέτοιου αρχείου.
70	***Πρόγραμμα Οδήγησης (Driver)***	Ένα πρόγραμμα που ελέγχει μια περιφερειακή συσκευή. Κάθε συσκευή που συνδέεται στον υπολογιστή χρειάζεται ένα πρόγραμμα οδήγησης. Το πρόγραμμα οδήγησης εξασφαλίζει την επιτυχή επικοινωνία μεταξύ του υπολογιστή και της συσκευής.
71	***Προσομοιωτής (Emulator)***	Ο προσομοιωτής είναι ένα τμήμα ενός λογισμικού που επιτρέπει σε μια συσκευή να μιμηθεί τη λειτουργία μιας άλλης. Συνήθως, οι προσομοιωτές χρησιμοποιούνται για να επιτρέπουν σε έναν υπολογιστή να εκτελεί προγράμματα γραμμένα για μια διαφορετική εταιρεία υπολογιστών.

72	***Τελικός Χρήστης (End user)***	Κάποιος που χρησιμοποιεί ένα πρόγραμμα για να εκτελέσει μια εργασία και όχι εκείνος που συντάσσει τα προγράμματα (προγραμματιστής).
73	***Σφάλμα (Error)***	Ένα σφάλμα ή ένα λάθος που μπορεί να προέρχεται είτε από λάθος του λογισμικού είτε από λάθος του χρήστη. Θα μπορούσε να προκαλέσει τη κατάρρευση ενός προγράμματος (διακοπή της λειτουργίας του) ή την παραγωγή απροσδόκητων αποτελεσμάτων.
74	***Excel***	Το Excel είναι ένα πρόγραμμα φύλλων εργασίας που παρήγαγε η Microsoft το 1985. Υπάρχουν εκδόσεις του για Windows και Apple.
75	***Εκτελέσιμο (Executable)***	Ένα αρχείο που μπορεί να εκτελεστεί από το λειτουργικό σύστημα.
76	***Εκτεταμένη μνήμη (Expanded memory/extended memory)***	Αναφέρεται στην πρόσθετη μνήμη σε έναν υπολογιστή που βασίζεται στο MS-DOS.
77	***Αρχείο Εξαγωγής (Export file)***	Ένα αρχείο που αποθηκεύεται από τον υπολογιστή σε μια τυποποιημένη μορφή, ώστε να είναι προσβάσιμο από άλλα προγράμματα, που ενδεχομένως εκτελούνται σε διαφορετικές μάρκες υπολογιστών.
78	***Έκφραση (Expression)***	Σε μια γλώσσα προγραμματισμού, η έκφραση είναι ένας συνδυασμός μιας ή περισσότερων σταθερών, μεταβλητών, τελεστών και συναρτήσεων τα οποία η γλώσσα προγραμματισμού επεξεργάζεται για να παράγει μια άλλη τιμή. Η διαδικασία αυτή, όπως και για τις μαθηματικές εκφράσεις, ονομάζεται αποτίμηση.
79	***Φαξ (Fax)***	Κοινή ονομασία για τη μετάδοση μέσω τηλεομοιοτυπίας ή τηλεφαξ. Αναφέρεται στη μετάδοση εικόνων/εκτυπωμένων κειμένων/σχεδίων μέσω μιας τηλεπικοινωνιακής σύνδεσης, συνήθως του τηλεφωνικού δικτύου. Όταν τοποθετείται σε μια συσκευή φαξ, η αρχική εικόνα/κείμενο/σχέδιο σαρώνεται από μια συσκευή μετάδοσης και μετατρέπεται σε σήματα κώδικα. Τα σήματα αυτά ταξιδεύουν μέσω των τηλεφωνικών γραμμών στη συσκευή φαξ που τα λαμβάνει.
80	***Ανατροφοδότηση (Feedback)***	Γενική αρχή σύμφωνα με την οποία το αποτέλεσμα που παράγεται σε μια εν εξελίξει αντίδραση γίνεται παράγοντας τροποποίησης ή αλλαγής της αντίδρασης αυτής. Είναι η αρχή που χρησιμοποιείται στα αυτορυθμιζόμενα συστήματα ελέγχου.

81	***Επέκταση ονόματος αρχείου (Filename extension)***	Η επέκταση ονόματος αρχείου είναι μια κατάληξη στο τέλος του ονόματος ενός αρχείου. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει τον τύπο ενός αρχείου υπολογιστή και υποδεικνύει ποια εφαρμογή μπορεί να ανοίξει το αρχείο.
82	***Φίλτρο (Filter software)***	Ένα πρόγραμμα υπολογιστή ή υπορουτίνα για την επεξεργασία μιας ροής, που παράγει μια άλλη ροή. Ενώ ένα φίλτρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μεμονωμένα, χρησιμοποιούνται συχνά πολλαπλά φίλτρα σε σειρά για να σχηματίσουν ένα αγωγό (pipeline).
83	***Σημαία (Flag)***	Ένας δείκτης που μπορεί να τεθείσε λειτουργία ή να απενεργοποιηθεί προκειμένου να σηματοδοτήσει αν μια συγκεκριμένη συνθήκη είναι αληθής.
84	***Βρόγχος Για (For loop)***	Στην επιστήμη των υπολογιστών, ένας βρόχος for (ή " επανάληψη για") χρησιμοποιείται για την επαναλαμβανόμενη εκτέλεση συγκεκριμένων γραμμών κώδικα. Στις διάφορες γλώσσες προγραμαμτισμού, υπάρχουν διαφορετικές λέξεις-κλειδιά για τον προσδιορισμό αυτής της δήλωσης -τρόποι προσδιορισμού ενός βρόχου for- αλλά όλες επιτελούν την ίδια λειτουργία. Οι περισσότερες γλώσσες χρησιμοποιούν είτε το "for" είτε το "do" ως λέξεις-κλειδιά.
85	***Επίσημες Μέθοδοι (Formal methods)***	Οι επίσημες μέθοδοι είναι μαθηματικές τεχνικές για τις προδιαγραφές, την ανάπτυξη και την επαλήθευση του λογισμικού και του υλικού. Η χρήση αυτών των μαθηματικών τεχνικών συμβάλλει στην αξιοπιστία και την ευρωστία του λογισμικού και του υλικού.
86	***Τυπική επαλήθευση (Formal verification)***	Η τυπική επαλήθευση είναι η διαδικασία απόδειξης ότι ένα κομμάτι λογισμικού ή υλικού λειτουργεί σύμφωνα με τις προδιαγραφές που προβλέπονται.
87	***Λειτουργικός Προγραμματισμός (Functional programming)***	Ο λειτουργικός προγραμματισμός είναι ένας τρόπος κατασκευής της δομής και των στοιχείων των προγραμμάτων υπολογιστών.
88	***Θεωρία παιγνίων (Game theory)***	Η θεωρία παιγνίων είναι η μελέτη του πώς και γιατί οι άνθρωποι λαμβάνουν αποφάσεις. Χρησιμοποιείται στις κοινωνικές επιστήμες, τη λογική και τις επιστήμες των υπολογιστών.
89	***Γενιά (Generation)***	Στάδιο ανάπτυξης στα ηλεκτρονικά υπολογιστών ή σε μια κατηγορία γλωσσών προγραμματισμού.
90	***Gigabyte***	Το gigabyte (GB) είναι μονάδα μέτρησης για υπολογιστές. Ένα gigabyte είναι 1 δισεκατομμύριο bits.

91	***Καθολική μεταβλητή (Global variable)***	Στον προγραμματισμό υπολογιστών, μια μεταβλητή με καθολική εμβέλεια, σημαίνει ότι είναι ορατή (άρα προσβάσιμη) σε όλο το πρόγραμμα, εκτός αν υπάρχει σκίαση. Το σύνολο όλων των καθολικών μεταβλητών είναι γνωστό ως καθολικό περιβάλλον ή καθολική κατάσταση. Στις μεταγλωττιζόμενες γλώσσες, οι καθολικές μεταβλητές είναι γενικά στατικές μεταβλητές, των οποίων η εμβέλεια (διάρκεια ζωής) είναι ολόκληρος ο χρόνος εκτέλεσης του προγράμματος, αν και στις διερμηνευόμενες γλώσσες (συμπεριλαμβανομένων των διερμηνευτών γραμμής εντολών), οι καθολικές μεταβλητές γενικά δεσμεύονται δυναμικά όταν δηλώνονται, δεδομένου ότι δεν είναι γνωστές εκ των προτέρων.
92	***Κάρτα Γραφικών (Graphics card)***	Η κάρτα γραφικών είναι μια ειδική πλακέτα κυκλώματος η οποία ελέγχει τι εμφανίζεται στην οθόνη ενός υπολογιστή και παράγει τρισδιάστατες εικόνες και γραφικά.
93	***Επεξεργασία Γραφικών (Graphics processing)***	Με τον όρο επεξεργασία γραφικών εννοούμε τη δημιουργία εικόνων, animation και γραφικών και την εμφάνισή τους στην οθόνη του υπολογιστή.
94	***Χάκερς (Hackers)***	Οι χάκερς είναι άτομα που πραγματοποιούν ενέργειες χάκινγκ.
95	***Χάκινγκ (Hacking)***	Η μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε έναν υπολογιστή, είτε για διασκέδαση είτε για κακόβουλος σκοπούς.
96	***Συνάρτηση κατακερματισμού (Hash function)***	Η συνάρτηση κατακερματισμού είναι μια συνάρτηση. Όταν γράφεται ένα πρόγραμμα υπολογιστή, πολύ συχνά, πρέπει να αποθηκεύονται μεγάλες ποσότητες δεδομένων. Τα δεδομένα αυτά συνήθως αποθηκεύονται ως πίνακες κατακερματισμού. Προκειμένου να βρεθούν ξανά τα δεδομένα, υπολογίζεται κάποια τιμή.
97	***Πίνακας κατακερματισμού (Hash table)***	Ο πίνακας κατακερματισμού είναι ένας τύπος εργαλείου για την αποθήκευση πληροφοριών. Στην επιστήμη των υπολογιστών, αυτά τα εργαλεία για την διατήρηση πληροφοριών ή δεδομένων ονομάζονται δομές δεδομένων. Ένας πίνακας κατακερματισμού είναι μια δομή δεδομένων που χρησιμοποιεί μια συνάρτηση κατακερματισμού για να παρακολουθεί το πού τοποθετούνται τα δεδομένα.
98	***Συντάκτης HTML (HTML-editor)***	Ο συντάκτης HTML είναι ένα πρόγραμμα για την επεξεργασία της HTML. Πολλοί συντάκτες HTML χειρίζονται επίσης συναφείς τεχνολογίες όπως η JavaScript. Υπάρχουν επεξεργαστές κειμένου και επεξεργαστές WYSIWYG (what you see is what you get), όπου το περιβάλλον εργασίας προσομοιάζει με το πώς θα εμφανιστεί η ιστοσελίδα σε ένα πρόγραμμα

		περιήγησης ιστού.
99	***Πρωτόκολλο HTTP (HTTP protocol)***	Το HTTP (hypertext transfer protocol) είναι ένα πρωτόκολλο επιπέδου εφαρμογής που χρησιμοποιείται ως το κύριο σύστημα για τη μετάδοση πληροφοριών στον ιστό ή σε μια τυπική αρχιτεκτονική πελάτη-εξυπηρετητή. Τις προδιαγραφές του πρωτοκόλλου διαχειρίζεται το World Wide Web Consortium (W3C).
100	***Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή (Human-Computer Interaction - HCI)***	Η αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή είναι ένας τομέας της επιστήμης των υπολογιστών που εξετάζει τους τρόπους με τους οποίους ο άνθρωπος χρησιμοποιεί έναν υπολογιστή και αλληλεπιδρά μαζί του. Η HCI σχεδιάζει τεχνολογίες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να αλληλεπιδρούν με τους υπολογιστές με νέους τρόπους.
101	***IBM***	Συντομογραφία του International Business Machine. Η IBM είναι πολυεθνική εταιρεία, η παλαιότερη και η μεγαλύτερη κατασκευάστρια εταιρεία υπολογιστών στον κόσμο.
102	***Εικονίδιο (Icon)***	Μια μικρή εικόνα στην οθόνη ενός υπολογιστή που αναπαριστά μια εφαρμογή, ένα πρόγραμμα ή μια λειτουργία που ο χρήστης μπορεί να χειριστεί ή να χρησιμοποιήσει. Τα εικονίδια διευκολύνουν τη χρήση των υπολογιστών, επιτρέποντας στο χρήστη να τα επιλέγει και να κάνει κλικ πάνω τους.
103	***Είσοδος – 'Εξοδος (Input/Output - I/O)***	Στην επικοινωνία μεταξύ ενός υπολογιστή και ενός άλλου υπολογιστή ή ενός ατόμου πραγματοποιείται είσοδος και έξοδος δεδομένων. Η είσοδος είναι ένα σήμα που λαμβάνει ο υπολογιστής και η έξοδος είναι ένα σήμα που αποστέλλεται από αυτόν.
104	***Ακέραιος (Integer)***	Ένα δεδομένο ακέραιου τύπου, ένας τύπος δεδομένων που αντιπροσωπεύει ορισμένο εύρος των ακέραιων αριθμών των μαθηματικών. Οι ακέραιοι τύποι δεδομένων μπορεί να έχουν διαφορετικά μεγέθη και μπορεί να επιτρέπεται ή όχι να περιέχουν αρνητικές τιμές. Οι ακέραιοι αναπαρίστανται συνήθως σε έναν υπολογιστή ως ομάδα δυαδικών ψηφίων (bits). Το μέγεθος της ομάδας από bits ποικίλλει, έτσι ώστε το σύνολο του διαθέσιμου έυρους ακέραιων αριθμών να διαφέρει μεταξύ διαφορετικών τύπων υπολογιστών. Το υλικό των υπολογιστών, συμπεριλαμβανομένων των εικονικών μηχανών, παρέχει σχεδόν πάντα έναν τρόπο αναπαράστασης ενός καταχωρητή επεξεργαστή ή μιας

		διεύθυνσης μνήμης ως ακέραιου αριθμού.
105	***Πνευματική Ιδιοκτησία (Intellectual Property - IP)***	Πνευματική ιδιοκτησία είναι η κυριότητα μιας ιδέας από το πρόσωπο που την επινόησε. Ο εφευρέτης κατέχει τα αποκλειστικά δικαιώματα για αυτή την ιδέα. Αυτό σημαίνει ότι κανείς άλλος δεν μπορεί να την αντιγράψει ή να την επαναχρησιμοποιήσει. Παραδείγματα πνευματικής ιδιοκτησίας αποτελούν τα πνευματικά δικαιώματα, τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τα εμπορικά σήματα και τα εμπορικά απόρρητα.
106	***Διεπαφή (Interface)***	Η διεπαφή είναι αυτό που χρησιμοποιεί κανείς σε ένα λειτουργικό σύστημα για να κάνει τον υπολογιστή να εκτελέσει μια συγκεκριμένη λειτουργία. Ορισμένες συσκευές παρέχουν μια διεπαφή που μπορεί να στέλνει και να λαμβάνει δεδομένα, π.χ. μια οθόνη αφής, ενώ άλλες μπορούν μόνο να στέλνουν δεδομένα, π.χ. ένα ποντίκι.
107	***Εσωτερική Τεκμηρίωση (Internal documentation)***	Η εσωτερική τεκμηρίωση σε ένα λογισμικό υπολογιστή είναι τα σχόλια μέσα στον πηγαίο κώδικα. Τα σχόλια αυτά περιλαμβάνουν σημειώσεις σχετικά με το πώς και γιατί λειτουργούν τα διάφορα τμήματα του κώδικα. Θα πρέπει να παρέχει στους μελλοντικούς προγραμματιστές έναν τρόπο να κατανοήσουν το πώς λειτουργεί ο κώδικας. Το αντίθετο είναι η εξωτερική τεκμηρίωση όπου οι σημειώσεις και οι επεξηγήσεις βρίσκονται σε ξεχωριστό έγγραφο.
108	***Διεθνής Οργανισμός Τυποποίησης (International Organization of Standardization - ISO)***	Ο Διεθνής Οργανισμός Τυποποίησης (ISO) ιδρύθηκε το 1947 για την τυποποίηση τεχνικών όρων, προδιαγραφών, μονάδων... Η έδρα του βρίσκεται στη Γενεύη.
109	***Διαδίκτυο (Internet)***	Το διαδίκτυο είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο επικοινωνίας υπολογιστών. Αποτελείται από πολλά μικρότερα δίκτυα, π.χ. ιδιωτικά, δημόσια ή επιχειρηματικά δίκτυα. Τα διάφορα δίκτυα συνδέονται μεταξύ τους μέσω διαφορετικών ηλεκτρονικών, ασύρματων και οπτικών τεχνολογιών δικτύωσης.

110	***Διαδικτυακό ρομπότ (Internet bot)***	Ένα διαδικτυακό ρομπότ είναι μια εφαρμογή λογισμικού η οποία εκτελεί αυτοματοποιημένες εργασίες μέσω του διαδικτύου. Διεκπεραιώνει απλές και επαναλαμβανόμενες εργασίες πολύ γρήγορα. Τις περισσότερες φορές τα διαδικτυακά ρομπότ χρησιμοποιούνται για το crawling του ιστού, δηλαδή την ανάλυση και την αρχειοθέτηση πληροφοριών από εξυπηρετητές ιστού.
111	***Τεχνολογία Πληροφοριών (IT - Information Technology)***	Η τεχνολογία πληροφοριών (IT) περιλαμβάνει όλη την τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία, την αποθήκευση, την ανταλλαγή και τη χρήση διαφόρων μορφών πληροφοριών, όπως δεδομένα, εικόνες, παρουσιάσεις. Αναφέρεται στο υλικό, τα συστήματα λειτουργίας, το δικτυακό σχεδιασμό και την υποστήριξη.
112	***Java***	Μια γενικού σκοπού γλώσσα προγραμματισμού η οποία βασίζεται σε κλάσεις, είναι αντικειμενοστραφής και έχει σχεδιαστεί ώστε να έχει όσο το δυνατόν λιγότερες εξαρτήσεις υλοποίησης. Ο μεταγλωττισμένος κώδικας Java μπορεί να εκτελεστεί σε όλες τις πλατφόρμες που υποστηρίζουν τη Java χωρίς την ανάγκη επαναμεταγλώττισης.
113	***Java/Javascript***	Η JavaScript είναι μια γλώσσα προγραμματισμού γενικού σκοπού. Είναι η πιο διαδεδομένη γλώσσα προγραμματισμού.
114	***JPEG***	Συντομογραφία του Joint Photographic Experts Group. Η ονομασία JPEG αναφέρεται σε ένα πρότυπο συμπίεσης που δημιουργήθηκε από την εν λόγω ομάδα και είναι πλέον ευρέως αποδεκτό για την αποθήκευση και τη μετάδοση έγχρωμων εικόνων.
115	***Πεδίο-Κλειδί (Key field)***	Ένα πεδίο-κλειδί είναι ένα επιλεγμένο πεδίο μιας εγγραφής το οποίο χρησιμοποιείται για τη μοναδική ταυτοποίηση της εν λόγω εγγραφής. Σε ένα αρχείο εγγραφών είναι το πεδίο που χρησιμοποιείται ως βάση για την ταξινόμηση του αρχείου.
116	***Πληκτρολόγιο (Keyboard)***	Μια συσκευή εισόδου παρόμοια με το πληκτρολόγιο μιας γραφομηχανής, η οποία χρησιμοποιείται για την εισαγωγή οδηγιών και δεδομένων. Υπάρχουν πολλές παραλλαγές στη διάταξη ανάλογα με τη σήμανση, το μέγεθος, τη λειτουργία...
117	***Kilobyte***	Συντομογραφικά "K" ή "KB", το kilobyte είναι μια μονάδα μέτρησης μνήμης που ισούται με 1,024 bytes.
118	***Φορητός Υπολογιστής (Laptop)***	Ένα laptop είναι ένας φορητός υπολογιστής, αρκετά μικρός ώστε να χρησιμοποιείται στην "ποδιά" του χρήστη.

119	***Βιβλιοθήκη (Library - computing)***	Μια συλλογή μη πτητικών πόρων οι οποίοι χρησιμοποιούνται από διάφορα προγράμματα υπολογιστών, συχνά για την ανάπτυξη λογισμικού. Μπορεί να περιλαμβάνουν δεδομένα παραμετροποίησης, τεκμηρίωση, βοηθητικά δεδομένα, πρότυπα μηνυμάτων, έτοιμο κώδικα και υπορουτίνες, κλάσεις, τιμές ή προδιαγραφές τύπων.
120	***Λίστα (List)***	Η λίστα είναι ένας αφηρημένος τύπος δεδομένων που αναπαριστά έναν μετρήσιμο αριθμό ταξινομημένων τιμών. Οι λίστες αποτελούν βασικά παραδείγματα περιεκτών, καθώς περιέχουν άλλες τιμές.
121	***Λογικό Σφάλμα (Logic error)***	Στον προγραμματισμό υπολογιστών ένα λογικό σφάλμα είναι ένα πρόβλημα σε ένα πρόγραμμα που το οδηγεί στο για να λειτουργήσει λανθασμένα. Ως αποτέλεσμα προκύπτει μια μη προβλεπόμενη λειτουργία ή έξοδος. Συχνά όταν προκύπτει λογικό σφάλμα η σύνταξη του προγράμματος είναι σωστή, οπότε το σφάλμα είναι δύσκολο να εντοπιστεί.
122	***Λογικός Προγραμματισμός (Logic programming)***	Ο λογικός προγραμματισμός χρησιμοποιεί τη μαθηματική λογική για τη συγγραφή προγραμμάτων υπολογιστών. Μια γλώσσα λογικού προγραμματισμού αποτελείται από ένα σύνολο κανόνων και γεγονότων. Οι σημαντικότερες γλώσσες λογικού προγραμματισμού είναι η Prolog, η ASP και η Datalog.
123	***Βρόγχος (Loop)***	Ως βρόχος νοείται η επανάληψη της εκτέλεσης ενός ορισμένου συνόλου εντολών.
124	***Κώδικας μηχανής (Machine code)***	Είναι ένα σύνολο εντολών που η κεντρική μονάδα επεξεργασίας (CPU) ενός υπολογιστή μπορεί να κατανοήσει και να εκτελέσει άμεσα, χωρίς καμία μετάφραση. Κάθε τύπος CPU έχει το δικό του κώδικα μηχανής.
125	***Μηχανική Μάθηση (Machine Learning - ML)***	Η μηχανική μάθηση επιτρέπει στους υπολογιστές να μαθαίνουν χωρίς να προγραμματίζονται με ρητό τρόπο. Σχετίζεται με την τεχνητή νοημοσύνη. Οι αλγόριθμοι μηχανικής μάθησης δημιουργούν ένα μαθηματικό μοντέλο με βάση δειγματικά δεδομένα για να κάνουν προβλέψεις ή να λάβουν αποφάσεις. Η μηχανική μάθηση χρησιμοποιείται για φίλτρα spam, οπτική αναγνώριση χαρακτήρων και μηχανές αναζήτησης.
126	***Μαθηματική Λογική (Mathematical logic)***	Η μαθηματική λογική είναι ένας τομέας των μαθηματικών που προσπαθεί να τυποποιήσει τη λογική. Η μαθηματική λογική παρουσιάζει τη συλλογιστική με σύμβολα. Σημαντικά αντικείμενα είναι η εκφραστική δύναμη των τυπικών συστημάτων και η συμπερασματική δύναμη των τυπικών συστημάτων αποδείξεων. Η μαθηματική λογική είναι σημαντική για

		τη θεωρητική επιστήμη των υπολογιστών.
127	***Πίνακας (Matrix)***	Στα μαθηματικά, ένας πίνακας, είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο από αριθμούς τοποθετημένους σε γραμμές και στήλες.
128	***Megabyte***	Συντομογραφικά "Mb", ένα megabyte είναι μια μονάδα μέτρησης μνήμης που ισούται με 1,024 kilobytes
129	***Μνήμη (Memory)***	Η μνήμη του υπολογιστή είναι ένας χώρος προσωρινής αποθήκευσης. Περιέχει δεδομένα και εντολές που χρειάζεται η ΚΜΕ. Για να εκτελεστεί ένα πρόγραμμα πρέπει πρώτα να φορτωθεί από τον αποθηκευτικό χώρο μόνιμης αποθήκευσης στη μνήμη. Η μνήμη αποτελεί σημαντικό εξάρτημα κάθε υπολογιστή.
130	***Μενού (Menu)***	Ένας κατάλογος επιλογών, που εμφανίζεται στην οθόνη, από τον οποίο ο χρήστης μπορεί να διαλέξει, οδηγώντας το βέλος του ποντικιού στην επιλογή που επιθυμεί. Τα μενού χρησιμοποιούνται σε συστήματα γραφικής διεπαφής χρήστη.
131	***Ταξινόμηση με συγχώνευση (Merge sort)***	Η ταξινόμηση με συγχώνευση (ή mergesort) είναι ένας αλγόριθμος που ακολουθεί την λογική "διαίρει και βασίλευε" για την ταξινόμηση μιας λίστας στοιχείων. Η ταξινόμηση με συγχώνευση είναι ένας σταθερός αλγόριθμος ταξινόμησης, ενώ η quicksort δεν είναι. Έχει πολυπλοκότητα χειρότερης περίπτωσης O(n*log(n)). Η ταξινόμηση με συγχώνευση είναι επίσης εξαιρετικά παραλληλοποιήσιμη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση του προβλήματος inversion counting.
132	***Μέθοδος (Method)***	Στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό (OOP), η διαδικασία που συνδέεται με ένα μήνυμα και ένα αντικείμενο. Ένα αντικείμενο αποτελείται από δεδομένα και συμπεριφορές. Τα δεδομένα και οι συμπεριφορές αποτελούν μια διεπαφή, η οποία καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο το αντικείμενο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε από τους καταναλωτές του.
133	***Μόντεμ (Modem)***	Το μόντεμ είναι ένα κομμάτι υλικού (hardware) υπολογιστή. Χρησιμοποιείται για την επικοινωνία μεταξύ απομακρυσμένων υπολογιστών. Το μόντεμ μπορεί να στέλνει και να λαμβάνει δεδομένα. Για την αποστολή δεδομένων μετατρέπει τα ψηφιακά δεδομένα σε αναλογικά δεδομένα (αυτό ονομάζεται

		διαμόρφωση). Για τη λήψη δεδομένων μετατρέπει τα αναλογικά δεδομένα σε ψηφιακά δεδομένα (αυτό ονομάζεται αποδιαμόρφωση).
134	***Πολυδιεργασία (Multitasking)***	Η πολυδιεργασία ή πολυπρογραμματισμός είναι ένα σύστημα στο οποίο ένας επεξεργαστής δύναται να εκτελεί ταυτόχρονα πολλά διαφορετικά προγράμματα (ή διαφορετικά τμήματα του ίδιου προγράμματος).
135	***Φορητός Υπολογιστής Notebook (Notebook computer)***	Ένα notebook είναι ένας μικρός φορητός υπολογιστής. Τα notebooks άρχισαν να παράγονται στις αρχές της δεκαετίας του 1990 και έχουν αυτή την ονομασία λόγω των διαστάσεών τους.
136	***Χαρακτήρας Null (Null character)***	Είναι ένας χαρακτήρας με την τιμή ASCII 0. Ο χαρακτήρας null χρησιμοποιείται από τις γλώσσες προγραμματισμού, κυρίως τη C, για να σηματοδοτεί το τέλος μιας συμβολοσειράς χαρακτήρων.
137	***Συμβολοσειρά Null (Null string)***	Μια συμβολοσειρά, συνήθως γραμμένη με "-", που δεν περιέχει τίποτα ή περιέχει ένα null χαρακτήρα. Μια null συμβολοσειρά χρησιμοποιείται σε ορισμένες γλώσσες προγραμματισμού για να δηλώσει την τελευταία από μια σειρά τιμών.
138	***Αντικείμενο (Object)***	Ένα αντικείμενο μπορεί να είναι μια μεταβλητή, μια δομή δεδομένων, μια συνάρτηση ή μια μέθοδος, και ως τέτοια, είναι μια τιμή στη μνήμη που αναφέρεται μέσω ενός αναγνωριστικού. Στο παράδειγμα του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού που βασίζεται σε κλάσεις, το αντικείμενο αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο στιγμιότυπο της κλάσης, όπου το αντικείμενο μπορεί να είναι ένας συνδυασμός μεταβλητών, συναρτήσεων και δομών δεδομένων. Στη διαχείριση σχεσιακών βάσεων δεδομένων, ένα αντικείμενο μπορεί να είναι ένας πίνακας ή μια στήλη ή μια συσχέτιση μεταξύ δεδομένων και μιας οντότητας της βάσης δεδομένων (όπως η συσχέτιση της ηλικίας ενός ατόμου με ένα συγκεκριμένο άτομο).
139	***Κώδικας Αντικειμένου (Object code)***	Το προϊόν ενός μεταγλωττιστή. Κατά γενική έννοια, ο κώδικας αντικειμένου είναι μια ακολουθία δηλώσεων ή εντολών σε μια γλώσσα υπολογιστή, συνήθως μια γλώσσα μηχανής (δηλαδή δυαδική) ή μια ενδιάμεση γλώσσα όπως η register transfer language (RTL). Ο όρος υποδηλώνει ότι ο κώδικας είναι ο στόχος ή το αποτέλεσμα της διαδικασίας μεταγλώττισης, με ορισμένες πρώιμες πηγές να αναφέρονται στον πηγαίο κώδικα ως "πρόγραμμα-αντικείμενο".

140	***Εκτός σύνδεσης (Offline)***	Χωρίς σύνδεση, με αποτέλεσμα τα δεδομένα να μην μπορούν να μεταφερθούν σε άλλη συσκευή. Το αντίθετο είναι το online.
141	***Σε σύνδεση (Online)***	Σε σύνδεση, με αποτέλεσμα τα δεδομένα να μπορούν να μεταφερθούν σε άλλη συσκευή. Το αντίθετο είναι offline.
142	***Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Open-Source Software - OSS)***	Το λογισμικό ανοικτού κώδικα είναι ένα λογισμικό του οποίου ο πηγαίος κώδικας είναι διαθέσιμος σε όλους. Ο καθένας μπορεί να αλλάξει τον πηγαίο κώδικα για να το κάνει να λειτουργεί διαφορετικά. Το λογισμικό ανοικτού κώδικα αναπτύσσεται συχνά δημόσια και συνεργατικά.
143	***Λειτουργικό Σύστημα (Operating System - OS)***	Ένα λειτουργικό σύστημα είναι μια ομάδα προγραμμάτων που επιτρέπει στους ανθρώπους να αλληλεπιδρούν με έναν υπολογιστή. Διαχειρίζεται τους πόρους υλικού και λογισμικού του υπολογιστή.
144	***Οπτική Ίνα (Optical fiber)***	Μια οπτική ίνα είναι μια λεπτή ίνα από γυαλί ή πλαστικό η οποία μεταφέρει φως από το ένα άκρο στο άλλο. Χρησιμοποιούνται κυρίως στις τηλεπικοινωνίες όπου μεταδίδουν δεδομένα σε μεγάλες αποστάσεις με υψηλό εύρος ζώνης.
145	***Παράλληλη συσκευή (Parallel device)***	Μια συσκευή που επικοινωνεί δυαδικά δεδομένα στέλνοντας τα bits που αντιπροσωπεύουν κάθε χαρακτήρα ταυτόχρονα κατά μήκος ενός συνόλου ξεχωριστών γραμμών δεδομένων.
146	***Παράλληλη επεξεργασία (Parallel processing)***	Αναφέρεται στην αναδυόμενη τεχνολογία υπολογιστών που επιτρέπει περισσότερους από έναν υπολογισμούς συγχρόνως.
147	***Παράλληλη λειτουργία (Parallel running)***	Μέθοδος υλοποίησης ενός νέου συστήματος υπολογιστή κατά την οποία το νέο και το παλιό σύστημα λειτουργούν μαζί για μικρό χρονικό διάστημα.
148	***Παράμετρος (Parameter)***	Πρόκειται για ένα ειδικό είδος μεταβλητής στον προγραμματισμό υπολογιστών το οποίο χρησιμοποιείται σε μια υπορουτίνα προκειμένου να γίνει αναφορά σε ένα από τα δεδομένα που παρέχονται ως είσοδος σε αυτήν.[b] Τα δεδομένα αυτά είναι οι τιμές των παραμέτρων (που συχνά ονομάζονται πραγματικά ορίσματα ή πραγματικές παράμετροι) με τις οποίες πρόκειται να κληθεί/εκτελεστεί η υπορουτίνα. Ένας κατά σειρά κατάλογος παραμέτρων περιλαμβάνεται συνήθως στον ορισμό μιας υπορουτίνας, έτσι ώστε, κάθε φορά που καλείται, να αποτιμώνται τα ορίσματα για τη συγκεκριμένη κλήση και οι τιμές που προκύπτουν να μπορούν να αποδοθούν στις αντίστοιχες παραμέτρους.

149	***Ομοτιμία***	Η ομοτιμία ενός αριθμού είναι η κατάσταση του να είναι είτε άρτιος είτε περιττός. Μια δυαδική αναπαράσταση έχει άρτια ομοτιμία αν περιέχει άρτιο αριθμό από 1 και περιττή ομοτιμία αν περιέχει περιττό αριθμό από 1.
150	***Περιφερειακή Συσκευή (Peripheral device)***	Κάθε είδους εξοπλισμός ο οποίος είναι προσαρτημένος σε έναν υπολογιστή και ελέγχεται από αυτόν.
151	***Προσωπικός Αριθμός Αναγνώρισης - PIN (Personal Identification Number)***	Ο προσωπικός αριθμός αναγνώρισης είναι ένας μοναδικός αριθμός που χρησιμοποιείται ως κωδικός πρόσβασης για την εξακρίβωση της ταυτότητας ενός πελάτη, για παράδειγμα για τραπεζικές συναλλαγές.
152	***Πλατφόρμα (Platform)***	Μια πλατφόρμα είναι ένα λειτουργικό σύστημα. Συνεργάζεται με το υλικό στο οποίο εκτελείται.
153	***Plotter***	Είναι μια συσκευή που ειδικεύεται στην εκτύπωση σχεδίων διανυσματικών γραφικών.
154	***Αναδυόμενο μενού (Pop-up menu)***	Το αναδυόμενο μενού είναι ένα μενού που εμφανίζεται σε ένα παράθυρο όταν επιλεχθεί μια από τις διαθέσιμες επιλογές με το ποντίκι.
155	***Εκτυπωτής (Printer)***	Μια συσκευή εξόδου για την παραγωγή εκτυπωμένων αντιγράφων κειμένου ή γραφικών. Υπάρχουν διαφορετικά είδη εκτυπωτών ανάλογα με τις διαφορετικές ανάγκες του υλικού που πρόκειται να τυπωθεί.
156	***Ουρά προτεραιότητας (Priority queue)***	Ένας αφηρημένος τύπος δεδομένων που είναι παρόμοιος με μια κανονική δομή δεδομένων ουράς ή στοίβας, αλλά όπου επιπλέον κάθε στοιχείο συνοδεύεται από την αντίστοιχη "προτεραιότητα". Σε μια ουρά προτεραιότητας, ένα στοιχείο με υψηλή προτεραιότητα εξυπηρετείται πριν από ένα στοιχείο με χαμηλή προτεραιότητα. Σε ορισμένες υλοποιήσεις, εάν δύο στοιχεία έχουν την ίδια προτεραιότητα, εξυπηρετούνται σύμφωνα με τη σειρά με την οποία καταχωρήθηκαν στην ουρά, ενώ σε άλλες υλοποιήσεις, η σειρά των στοιχείων με την ίδια προτεραιότητα είναι απροσδιόριστη.
157	***Κύκλος επεξεργασίας (Processing cycle)***	Η ακολουθία βημάτων που εκτελούνται επανειλημμένα από έναν υπολογιστή κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος.
158	***Φάσεις κύκλου ζωής προγράμματος (Program lifecycle phase)***	Οι φάσεις του κύκλου ζωής ενός προγράμματος είναι τα στάδια από τα οποία διέρχεται το πρόγραμμα, από την αρχική δημιουργία του έως την ανάπτυξη και την εκτέλεση του. Οι φάσεις αυτές είναι: χρόνος επεξεργασίας, χρόνος μεταγλώττισης, χρόνος σύνδεσης, χρόνος διάθεσης, χρόνος εγκατάστασης, χρόνος

		φόρτωσης και χρόνος εκτέλεσης.
159	***Γλώσσα προγραμματισμού (Programming language)***	Μια γλώσσα προγραμματισμού είναι ένα είδος γραπτής γλώσσας μέσω της οποίας ο υπολογιστής λαμβάνει οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει. Οι γλώσσες αυτές χρησιμοποιούνται για τη συγγραφή προγραμμάτων υπολογιστών. Συνιστούν ένα σύνολο οδηγιών που ακολουθεί ο υπολογιστής για να εκτελέσει ένα συγκεκριμένο έργο.
160	***Πρωτόκολλο (Protocol)***	Ένα συμφωνημένο σύνολο προτύπων για τη μεταφορά δεδομένων μεταξύ διαφορετικών συσκευών. Καλύπτουν την ταχύτητα μετάδοσης, τη μορφή των δεδομένων και το σήμα που απαιτείται για το συγχρονισμό της μεταφοράς.
161	***Λογισμικό δημόσιου τομέα (Public-domain software)***	Οποιοδήποτε πρόγραμμα υπολογιστή που δεν υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα και επομένως μπορεί να χρησιμοποιηθεί ελεύθερα χωρίς χρέωση.
162	***Αναπτυσσόμενο μενού (Pull-down menu)***	Ένας κατάλογος επιλογών που παρέχεται ως μέρος μιας γραφικής διεπαφής χρήστη. Η παρουσία ενός pull-down μενού υποδεικνύεται συνήθως με μια γραμμή δίπλα στη λέξη. Στην περίπτωση που ο χρήστης δείξει μια λέξη με το ποντίκι, εμφανίζεται ένα πλήρες μενού και ο χρήστης μπορεί στη συνέχεια να διαλέξει την επιθυμητή επιλογή.
163	***Ουρά (Queue)***	Στην επιστήμη των υπολογιστών μια ουρά είναι μια δομή δεδομένων που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση δεδομένων πριν από την επεξεργασία τους. Η λειτουργία enqueue προσθέτει το στοιχείο στο τέλος της ουράς. Η λειτουργία dequeue αφαιρεί το στοιχείο στο μπροστινό μέρος της ουράς.
164	***QWERTY***	Τυποποιημένη διάταξη πλήκτρων σε πληκτρολόγιο γραφομηχανής ή υπολογιστή του Ηνωμένου Βασιλείου ή των ΗΠΑ. Τα Q, W, E, R, T και Y είναι τα πρώτα έξι πλήκτρα στην πάνω αριστερή αλφαβητική γραμμή.
165	***RAM***	Ακρωνύμιο του random-access memory (μνήμη τυχαίας προσπέλασης). Είναι μια συσκευή μνήμης με τη μορφή συστοιχίας ολοκληρωμένων κυκλωμάτων (τσιπ). Τα chip της RAM μπορούν να διαβαστούν και να εγγραφούν από τον υπολογιστή, ωστόσο το περιεχόμενό τους χάνεται όταν διακόπτεται η τροφοδοσία.
166	***Μνήμη μόνο για ανάγνωση (Read-only storage)***	Ή μνήμη ROM είναι ένα μόνιμο μέσο αποθήκευσης δεδομένων, έτσι ώστε να μπορούν να διαβαστούν πολλές φορές, αλλά να μην μπορούν να τροποποιηθούν.

167	***Χρόνος Απόκρισης (Response time)***	Ο χρόνος απόκρισης είναι η καθυστέρηση μεταξύ της καταχώρησης μιας εντολής και της εμφάνισης των αποτελεσμάτων της.
168	***Δρομολογητής (Router)***	Ο δρομολογητής είναι ένας υπολογιστής ο οποίος διακινεί δεδομένα μεταξύ δικτύων υπολογιστών. Οι δρομολογητές διασφαλίζουν ότι η ροή δεδομένων μεταξύ των υπολογιστών κατευθύνεται εκεί που πρέπει. Τα δεδομένα συχνά προωθούνται από τον ένα δρομολογητή στον άλλο μέχρι να φτάσουν στον προορισμό τους.
169	***SAA – Αρχιτεκτονική Εφαρμογών Συστημάτων (Systems Application Architecture)***	Πρόκειται για ένα μοντέλο της IBM για υπολογιστές client-server (πελάτης-εξυπηρετητής). Η SAA χρησιμοποιεί την κοινή πρόσβαση χρήστη για να διασφαλίσει ότι οι εντολές και οι κινήσεις πλήκτρων χρησιμοποιούνται με συνέπεια σε διαφορετικές εφαρμογές.
170	***Δειγματοληψία (Sampling)***	Δειγματοληψία είναι η μέτρηση ενός αναλογικού σήματος σε τακτά χρονικά διαστήματα. Το αποτέλεσμα της μέτρησης μπορεί να μετατραπεί σε ψηφιακό σήμα.
171	***Επεκτάσιμη γραμματοσειρά (Scalable font)***	Είναι μια γραμματοσειρά που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε μέγεθος και σε οποιαδήποτε ανάλυση, σε μια οθόνη ή σε μια συσκευή έντυπης εκτύπωσης, όπως ένας εκτυπωτής λέιζερ ή ένας ρυθμιστής εικόνας. Οι επεκτάσιμες γραμματοσειρές είναι πάντα διανυσματικές γραμματοσειρές.
172	***Σαρωτής (Scanner)***	Μια συσκευή η οποία μπορεί να παράγει μια ψηφιακή εικόνα ενός εγγράφου με σκοπό την εισαγωγή και αποθήκευση της στον υπολογιστή.
173	***Αλγόριθμος αναζήτησης (Search algorithm)***	Ένας αλγόριθμος αναζήτησης είναι μια μέθοδος για την εύρεση μιας τιμής-στόχου μέσα σε μια λίστα. Κάθε στοιχείο της λίστας ελέγχεται ως προς την τιμή-στόχο έως ότου βρεθεί μια αντιστοιχία ή έως ότου ελεγχθούν όλα τα στοιχεία της λίστας.
174	***Δευτερέων αποθηκευτικός χώρος (Secondary storage)***	Ο δευτερεύων αποθηκευτικός χώρος είναι επίσης γνωστός ως εξωτερική μνήμη. Σε αντίθεση με τον κύριο αποθηκευτικό χώρο δεν είναι άμεσα προσβάσιμος από την ΚΜΕ. Ο δευτερεύων αποθηκευτικός χώρος διατηρεί επίσης τα δεδομένα όταν η τροφοδοσία διακόπτεται.
175	***Ακολουθία (Sequence)***	Μια ενέργεια ή ένα γεγονός το οποίο οδηγεί στην επόμενη σε σειρά ενέργεια με προκαθορισμένο τρόπο. Η ακολουθία μπορεί να περιέχει οποιονδήποτε αριθμό ενεργειών, αλλά καμία ενέργεια δεν μπορεί να παραλειφθεί.

176	***Σειριακή συσκευή (Serial device)***	Μια συσκευή η οποία επικοινωνεί δυαδικά δεδομένα στέλνοντας τα bits που αντιπροσωπεύουν κάθε χαρακτήρα ένα προς ένα κατά μήκος μιας ενιαίας γραμμής δεδομένων.
177	***Διακομιστής (Server)***	Ένας υπολογιστής που χρησιμοποιείται ως χώρος αποθήκευσης λογισμικού και δεδομένων για χρήση από άλλους υπολογιστές σε ένα δίκτυο.
178	***Συμφωνία επιπέδου υπηρεσιών (Service level agreement)***	Μια συμφωνία επιπέδου υπηρεσιών (SLA) είναι μια δέσμευση μεταξύ ενός παρόχου υπηρεσιών και ενός πελάτη σχετικά με την ποιότητα και τη διαθεσιμότητα της υπηρεσίας, καθώς και τις ευθύνες του παρόχου και του πελάτη.
179	***Λογισμικό (Software)***	Το λογισμικό υπολογιστών ή απλώς λογισμικό είναι ένα σύνολο οδηγιών που υποδεικνύουν σε έναν υπολογιστή τις ενέργειες που πρέπει να κάνει. Το λογισμικό περιλαμβάνει εφαρμογές (π.χ. ένα παιχνίδι, έναν επεξεργαστή κειμένου) και το λειτουργικό σύστημα. Το υλικό του υπολογιστή και το λογισμικό χρειάζονται το ένα το άλλο.
180	***Πράκτορας λογισμικού (Software agent)***	Ένας πράκτορας λογισμικού είναι ένα είδος λογισμικού που είναι ικανό να λαμβάνει απλές αποφάσεις για την επίλυση ενός προβλήματος. Οι πράκτορες μπορούν να εργάζονται μόνοι τους, μαζί με άλλους πράκτορες ή ανθρώπους. Οι πράκτορες είναι επίσης γνωστοί ως bots.
181	***Κατασκευή λογισμικού (Software construction)***	Η κατασκευή λογισμικού είναι η δημιουργία λογισμικού μέσω ενός συνδυασμού κωδικοποίησης, επαλήθευσης, testing (δοκιμής) και εκσφαλμάτωσης. Σχετίζεται με τη σχεδίαση λογισμικού και το testing (δοκιμή) λογισμικού.
182	***Ανάπτυξη λογισμικού (Software deployment)***	Η ανάπτυξη λογισμικού περιλαμβάνει όλες τις δραστηριότητες που πρέπει να συμβούν προτού ένα λογισμικό είναι διαθέσιμο προς χρήση. Μια διαδικασία ανάπτυξης μπορεί να περιλαμβάνει: την έκδοση του λογισμικού, την εγκατάσταση και την ενεργοποίηση του, καθώς και τυχόν σχετικές ενημερώσεις.
183	***Σχεδιασμός λογισμικού (Software design)***	Ο σχεδιασμός λογισμικού είναι η διαδικασία δημιουργίας μιας λύσης λογισμικού για ένα πρόβλημα. Ο σχεδιασμός λογισμικού μπορεί να είναι ένα διάγραμμα ροής ή μια περιγραφή μιας καθορισμένης ακολουθίας γεγονότων.
184	***Ανάπτυξη λογισμικού (Software development)***	Η ανάπτυξη λογισμικού είναι η διαδικασία δημιουργίας ενός λογισμικού υπολογιστή. Περιλαμβάνει τον κύκλο ζωής της έκδοσης του λογισμικού που αποτελείται από την προετοιμασία ενός σχεδίου, την κωδικοποίηση του προγράμματος και την διόρθωση των σφαλμάτων. Ο

		τελικός στόχος είναι η έκδοση λογισμικού ενός προϊόντος που εξυπηρετεί τις επιθυμίες των χρηστών.
185	***Πηγαία γλώσσα (Source language)***	Η γλώσσα στην οποία είναι γραμμένο ένα πρόγραμμα. Διαφέρει από τον κώδικα μηχανής (η μορφή με την οποία οι εντολές του προγράμματος εκτελούνται από τον υπολογιστή). Οι πηγαίες γλώσσες ταξινομούνται σε γλώσσες υψηλού ή χαμηλού επιπέδου, ανάλογα με το αν κάθε συμβολισμός στη πηγαία γλώσσα αντιπροσωπεύει πολλές ή μόνο μία εντολή στον κώδικα μηχανής.
186	***Spamming***	Διαφήμιση μέσω του διαδικτύου με αποστολή σε όλες τις ομάδες ανακοινώσεων, ανεξάρτητα από τη σχετικότητά της.
187	***Spooling***	Το spooling είναι η διαδικασία κατά την οποία οι πληροφορίες που πρόκειται να εκτυπωθούν αποθηκεύονται προσωρινά σε ένα αρχείο, ενώ η εκτύπωση πραγματοποιείται αργότερα. Χρησιμοποιείται για να αποτρέψει έναν σχετικά αργό εκτυπωτή από το να καθυστερεί το σύστημα σε κρίσιμες στιγμές και για να επιτρέψει σε πολλούς υπολογιστές ή προγράμματα να μοιράζονται έναν εκτυπωτή.
188	***Υπολογιστικά φύλλα (Spreadsheets)***	Ένα πρόγραμμα που μιμείται ένα φύλλο χαρτιού με διαγραμμίσεις, χωρισμένο σε στήλες και γραμμές. Ο χρήστης εισάγει τιμές στο φύλλο και στη συνέχεια δίνει εντολή στο πρόγραμμα να εκτελέσει κάποια λειτουργία σε αυτές, όπως, για παράδειγμα, ο υπολογισμός του αθροίσματος μιας στήλης ή η εύρεση του μέσου όρου μιας σειράς αριθμών.
189	***Στόιβα (Stack)***	Η στοίβα είναι μια μέθοδος αποθήκευσης δεδομένων στην οποία το πιο πρόσφατα αποθηκευμένο στοιχείο θα είναι το πρώτο που θα ανακτηθεί. Η τεχνική αυτή ονομάζεται συνήθως "τελευταίο μέσα, πρώτο έξω".
190	***STEM***	Συντομογραφία των λέξεων Science, Technology, Engineering and Mathematics (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά).
191	***Συμβολοσειρά (String)***	Μια ομάδα χαρακτήρων που χειρίζεται ο υπολογιστής ως ενιαίο αντικείμενο. Στην απλούστερη μορφή της, μια συμβολοσειρά μπορεί να αποτελείται από ένα γράμμα ή μια λέξη, αλλά μπορεί επίσης να είναι συνδυασμός λέξεων, διαστημάτων και αριθμών.
192	***Εναλλαγή μνήμης (Swap)***	Εναλλαγή σημαίνει μετακίνηση δεδομένων από και

		προς τη μνήμη.
193	***Συντακτικό σφάλμα (Syntax error)***	Τα συντακτικά σφάλματα είναι σφάλματα που προκαλούνται από λανθασμένη χρήση της γλώσσας προγραμματισμού.
194	***Τηλεργασία (Teleworking)***	Η τηλεργασία ή έξυπνη εργασία είναι η δυνατότητα εργασίας από το σπίτι και όχι σε κάποιο γραφείο. Αν και ο όρος έγινε πραγματικά δημοφιλής το 2020 κατά τη διάρκεια της πανδημίας του Covid-19, εισήχθη για πρώτη φορά τη δεκαετία του 1980.
195	***Δεδομένα δοκιμών (Test data)***	Δεδομένα που έχουν σχεδιαστεί για να διαπιστωθεί αν ένα νέο πρόγραμμα υπολογιστή λειτουργεί σωστά. Τα αναμενόμενα αποτελέσματα καταγράφονται και συγκρίνονται με τα πραγματικά αποτελέσματα που προκύπτουν με τη χρήση του προγράμματος.
196	***Διαμοιρασμός χρόνου (Time sharing)***	Μέθοδος που επιτρέπει σε πολλούς χρήστες να έχουν πρόσβαση στον ίδιο υπολογιστή την ίδια στιγμή. Ο υπολογιστής εναλλάσσεται γρήγορα μεταξύ τερματικών χρηστών και προγραμμάτων, δίνοντας τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να εργάζεται σαν να χρησιμοποιεί μόνο ο ίδιος το σύστημα.
197	***Ίχνος***	Μέθοδος ελέγχου της ορθής λειτουργίας ενός προγράμματος υπολογιστή με την εμφάνιση της μεταβαλλόμενης τιμής όλων των εμπλεκόμενων μεταβλητών κατά την εκτέλεση του προγράμματος.
198	***Πρόγραμμα μεταφραστή (Translator program)***	Ένα πρόγραμμα που μεταφράζει ένα άλλο πρόγραμμα, γραμμένο σε γλώσσα υψηλού επιπέδου ή σε γλώσσα assembly, σε εντολές κώδικα μηχανής τις οποίες μπορεί να υπακούσει ένας υπολογιστής.
199	***Δούρειος Ίππος (Trojan horse)***	Ο δούρειος ίππος είναι ένα ιικό πρόγραμμα που φαίνεται να λειτουργεί κανονικά, αλλά προκαλεί ζημιά σε άλλα αρχεία ή παρακάμπτει τις διαδικασίες ασφαλείας.
200	***Uniform Resource Locator (URL) – Κοινώς διεύθυνση ιστού.***	Μια αναφορά σε έναν διαδικτυακό πόρο η οποία προσδιορίζει τη θέση του σε ένα δίκτυο υπολογιστών και έναν μηχανισμό για την ανάκτησή του. Η διεύθυνση URL είναι ένας συγκεκριμένος τύπος του Uniform Resource Identifier (URI), αν και πολλοί χρησιμοποιούν τους δύο όρους εναλλακτικά. Οι διευθύνσεις URL χρησιμοποιούνται συνήθως για την αναφορά ιστοσελίδων (http), αλλά χρησιμοποιούνται επίσης για τη μεταφορά αρχείων (ftp), το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (mailto), την πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων (JDBC) και πολλές άλλες εφαρμογές.

201	***Μεταφόρτωση (Upload)***	Μεταφόρτωση σημαίνει αποστολή πληροφοριών από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο υπολογιστή ή διακομιστή. Το αντίθετο της μεταφόρτωσης είναι η λήψη, δηλαδή η λήψη πληροφοριών από έναν άλλο υπολογιστή.
202	***Χρήστης (User)***	Ένα άτομο που χρησιμοποιεί έναν υπολογιστή. Για να ταυτοποιηθεί ένας χρήστης έχει ένα λογαριασμό με ένα όνομα χρήστη και στις περισσότερες περιπτώσεις έναν κωδικό πρόσβασης.
203	***Πράκτορας χρήστη (User agent)***	Ο πράκτορας χρήστη είναι ένα πρόγραμμα που λειτουργεί για λογαριασμό ενός χρήστη. Παράδειγμα αποτελεί ένα πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο: Επιτρέπει στον τελικό χρήστη να αλληλεπιδράσει με το περιεχόμενο του Ιστού.
204	***Διεπαφή χρήστη (User interface - UI)***	Η διεπαφή χρήστη επιτρέπει στον τελευταίο να αλληλεπιδράσει με ένα μηχάνημα. Η διεπαφή χρήστη παρέχει είσοδο. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τον τρόπο λειτουργίας του μηχανήματος ή να του δώσει πληροφορίες. Στη συνέχεια το μηχάνημα προβαίνει σε κάποια ενέργεια, η οποία ονομάζεται έξοδος. Η διεπαφή χρήστη χρησιμοποιείται με πολλούς τρόπους: σύστημα λειτουργίας υπολογιστή, χειριστήρια λειτουργίας βαρέων μηχανημάτων, κρεμαστά εργαλεία κ.λπ.
205	***Σχεδιασμός διεπαφής χρήστη (User interface design – Επίσης, user interface engineering.)***	Ο σχεδιασμός διεπαφής χρήστη (UI) είναι ο σχεδιασμός της διεπαφής μηχανημάτων και λογισμικού, όπως ένας υπολογιστής, ένα τηλέφωνο, ένας εκτυπωτής. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη βελτίωση της χρηστικότητας, καθιστώντας την αλληλεπίδραση όσο το δυνατόν πιο απλή και αποτελεσματική.
206	***Φιλικό προς τον χρήστη (User-friendly)***	Όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την ευκολία χρήσης ενός υπολογιστικού συστήματος/πλατφόρμας/ιστοσελίδας, ιδιαίτερα για άτομα που έχουν μικρή εξοικείωση με τους υπολογιστές.
207	***Βοηθητικό πρόγραμμα (Utility program)***	Ένα πρόγραμμα συστήματος το οποίο έχει σχεδιαστεί για να εκτελεί μια συγκεκριμένη εργασία που σχετίζεται με τη λειτουργία του υπολογιστή, όταν του ζητηθεί από τον χρήστη.

208	***Επικύρωση (Validation)***	Η επικύρωση είναι η διαδικασία ελέγχου των δεδομένων εισόδου για να εξασφαλιστεί ότι είναι πλήρη, ακριβή και εύλογα. Παρόλο που θα ήταν αδύνατο να διασφαλιστεί ότι σε έναν υπολογιστή εισάγονται μόνο έγκυρα δεδομένα, ένας κατάλληλος συνδυασμός ελέγχων επικύρωσης αναμένεται να οδηγήσει στον εντοπισμό των περισσότερων σφαλμάτων. Οι συνήθεις έλεγχοι επικύρωσης περιλαμβάνουν: έλεγχο του τύπου των χαρακτήρων, έλεγχο του μήκους του πεδίου, control total check, έλεγχο τιμής hash, έλεγχο της ισοτιμίας, έλεγχο του ψηφίου, έλεγχο του εύρους.
209	***Μεταβλητή (Variable)***	Οι μεταβλητές είναι ουσιαστικά τα ονόματα που δίνονται σε τιμές. Τα περιεχόμενα των μεταβλητών μπορούν να αλλάξουν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης ενός προγράμματος.
210	***Εικονική μνήμη (Virtual memory)***	Μια τεχνική με την οποία ένα τμήμα της μνήμης αποθήκευσης του υπολογιστή χρησιμοποιείται ως επέκταση της μνήμης άμεσης προσπέλασης.
211	***Ιός (Virus)***	Ένα είδος λογισμικού που μπορεί να αναπαραχθεί και να μεταφερθεί από έναν υπολογιστή σε κάποιον άλλον, χωρίς ο χρήστης να το αντιληφθεί. Ορισμένοι ιοί είναι ακίνδυνοι,ωστόσο κάποιοι άλλοι μπορούν να προκαλέσουν ζημιά ή να καταστρέψουν δεδομένα.
212	***Ανιχνευτής Ιστού (Web crawler - spider, spiderbot, ή απλά crawler.)***	Ένα web crawler ή spider είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστή που συλλέγει αυτόματα τα περιεχόμενα μιας ιστοσελίδας. Στη συνέχεια, το πρόγραμμα αναλύει το περιεχόμενο. Οι μηχανές αναζήτησης χρησιμοποιούν συχνά web crawlers.
213	***Wi-Fi***	Το Wi-Fi είναι ένας τρόπος σύνδεσης σε ένα δίκτυο υπολογιστών με τη χρήση ραδιοκυμάτων. Χρησιμοποιείται συχνά για σύνδεση στο διαδίκτυο.
214	***XHTML – Συντομογραφία του eXtensible HyperText Markup Language.***	Η XHTML είναι μια γλώσσα σήμανσης υπερκειμένου που χρησιμοποιείται για το σχεδιασμό ιστότοπων και ιστοσελίδων. Βασίζεται τόσο στην XML όσο και στην THML. Είναι πιο αυστηρή από τη συνηθισμένη HTML, ώστε να επιτρέπει στο πρόγραμμα περιήγησης ιστού να παρουσιάζει την ίδια σελίδα σωστα στους διάφορους φυλλομετρητές ιστού.
215	***Κατάσταση μηδενικής αναμονής (Zero wait state)***	Όρος που αναφέρεται σε κεντρικές μονάδες επεξεργασίας που λειτουργούν χωρίς να περιμένουν τα πιο αργά τσιπ.

2 ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ - Artificial Intelligence (AI) and robotics

a Ρομποτική

1	***Επιταχυντής (Accelerator board)***	Μια πλακέτα επιτάχυνσης είναι μια πλακέτα επέκτασης που παρέχει μια διεπαφή σχεδιασμένη για να αυξάνει την επεξεργαστική ισχύ. Είναι μια συσκευή που επιταχύνει τη μετάδοση ή την επεξεργασία πέραν των δυνατοτήτων της CPU.
2	***Αρθρωτά ρομπότ (Articulate Robots)***	Ένα είδος ρομπότ που έχει περιστρεφόμενες αρθρώσεις οι οποίες συνήθως υποστηρίζουν η μία την άλλη κατά την εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών. Κάθε άρθρωση μπορεί να προγραμματιστεί να περιστρέφεται ή να εκτελεί έναν συγκεκριμένο τύπο κίνησης.
3	***Τεχνητή ζωή (Artificial life)***	Η προσομοίωση της συμπεριφοράς και άλλων χαρακτηριστικών της πραγματικής ζωής συνήθως από υπολογιστές, ρομπότ ή βιοχημικές διεργασίες.
4	***Επαυξημένα Ρομπότ (Augmenting Robots)***	Ένα είδος ρομπότ που μπορεί να φορεθεί από ένα άτομο προκειμένου να ενισχύσει ή να αντικαταστήσει τις φυσικές του ικανότητες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παροχή "ποδιών" σε άτομα με περιορισμένη κινητικότητα ή για την ενίσχυση ατόμων που πρέπει π.χ. να σηκώνουν βαρύ εξοπλισμό στο πλαίσιο της εργασίας τους (π.χ. ανύψωση βαριών σάκων με σκυρόδεμα σε εργοτάξιο).
5	***Γραμμωτός κώδικας (bar code)***	Μοτίβο γραμμών και διαστημάτων το οποίο μπορεί να διαβαστεί από έναν υπολογιστή. Τα bar codes χρησιμοποιούνται ευρέως στο λιανικό εμπόριο, τη βιομηχανική διανομή, τις δημόσιες βιβλιοθήκες. Διαβάζονται από μια συσκευή σάρωσης: ο υπολογιστής προσδιορίζει τον κωδικό από τα πλάτη των ράβδων και των διαστημάτων.
6	***Ρομπότ Baxter (Baxter robot)***	Ένα σύγχρονο βιομηχανικό ρομπότ σχεδιασμένο ειδικά για την ασφαλή αλληλεπίδραση με τον άνθρωπο.
7	***Διεπαφή εγκέφαλου-υπολογιστή (Brain-computer interface)***	Μια άμεση σύνδεση μεταξύ του εγκεφάλου και ενός υπολογιστή, που επιτρέπει στον εγκέφαλο να δίνει απευθείας εντολές στον υπολογιστή ή στον υπολογιστή να παρακολουθεί τον εγκέφαλο.
8	***Αισθητήρας χρώματος (Colour Sensor)***	Ένας αισθητήρας που είναι σε θέση να ανιχνεύει αλλαγές στα χρώματα ή ακόμη και το είδος του χρώματος που υπάρχει μπροστά του.
9	***Συντεταγμένες (Coordinates)***	Ένα σύνολο αριθμών που χρησιμοποιούνται για την περιγραφή μιας θέσης - συχνά πρόκειται για θέσεις δύο ή τριών διαστάσεων.

10	***Κυβερνητική (Cybernetics)***	Η επιστήμη του ελέγχου και της επικοινωνίας - η επιστήμη των συστημάτων ανατροφοδότησης - ενσωματώνει τον έλεγχο, τη μάθηση και την αλληλεπίδραση.
11	***Cyborg***	Ένας κυβερνητικός οργανισμός που περιλαμβάνει ένα μείγμα οργανικών και μηχανικών ηλεκτρονικών εξαρτημάτων.
12	***Αισθητήρας Απόστασης (Distance Sensor)***	Αισθητήρας που είναι σε θέση να ανιχνεύει αλλαγές στην απόσταση μεταξύ αντικειμένων (συνήθως του αντικειμένου που φέρει τον αισθητήρα και ενός άλλου).
13	***Drones***	Ένα drone, είναι ένα μη επανδρωμένο αεροσκάφος που μπορεί να ελεγχθεί εξ αποστάσεως. Παρόλο που αυτό δεν συμβαίνει πάντα, στις μέρες μας ο όρος drone χρησιμοποιείται για να περιγράψει μικρά ελικοειδή οχήματα που ελέγχονται εξ αποστάσεως από τον άνθρωπο και τα οποία συχνά διαθέτουν κάμερες και άλλα περιφερειακά εξαρτήματα. Χρησιμοποιούνται κατά κόρον για τη λήψη αεροφωτογραφιών, την επιτήρηση ή την εξερεύνηση δυσπρόσιτων σημείων. Ορισμένα drones έχουν χρησιμοποιηθεί σε αγωνιστικούς διαγωνισμούς και έχουν γίνει προσπάθειες να χρησιμοποιηθούν για παραδόσεις δεμάτων.
14	***Εκπαιδευτικά ρομπότ (Educational Robots)***	Ρομπότ ειδικά σχεδιασμένα προς χρήση στην εκπαίδευση, συνήθως για τη διδασκαλία των θεμελιωδών αρχών του προγραμματισμού ή άλλων επιστημών. Αν και αυτό μπορεί να μην ισχύει πάντα, τα περισσότερα σύγχρονα εκπαιδευτικά ρομπότ έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι ελκυστικά στον άνθρωπο και μπορούν να προγραμματιστούν με τη χρήση απλών δομικών στοιχείων κώδικα για ευκολία στην εκμάθηση/χρήση
15	***Κωδικοποιητής (Encoder)***	Πρόκειται για μια συσκευή που χρησιμοποιείται στη ρομποτική για τη παραγωγή παλμών κατά την περιστροφή ενός τροχού. Αυτοί οι παλμοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μέτρηση της ταχύτητας.
16	***Ασαφής λογική (Fuzzy Logic)***	Ένα είδος λογικής που ασχολείται με προσεγγιστικές τιμές, σε αντίθεση με τα λογικά σήματα που είναι μόνο αληθή ή ψευδή.
17	***HCI – Αλληλεπίδραση ανθρώπου υπολογιστή (Human Computer Interaction)***	Συντομογραφία του όρου human computer interaction (αλληλεπίδραση ανθρώπου και υπολογιστή). Πρόκειται για την ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ ενός ατόμου και ενός υπολογιστή, μέσω μιας διεπαφής χρήστη, η οποία μελετάται ως κλάδος της εργονομίας.
18	***Hertz***	Συντομογραφικά "Hz", είναι μια μονάδα συχνότητας (ο αριθμός των επαναλήψεων ενός γεγονότος σε ένα δευτερόλεπτο). Η ονομασία προέρχεται από τον Γερμανό

		φυσικό Heinrich Hertz.
19	***Ανθρωποειδή ρομπότ (Humanoid Robots)***	Ενίοτε καλούνται ανδροειδή, τα ανθρωποειδή ρομπότ έχουν το ίδιο σώμα και την ίδια κατασκευή με το ανθρώπινο σώμα (κορμός, πόδια, χέρια, κεφάλι κ.λπ.). Αν και ο σχεδιασμός τους μπορεί να μην είναι ιδανικός για να χρησιμοποιηθούν στην κατασκευαστική βιομηχανία, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για έρευνα και άλλα επιστημονικά πειράματα.
20	***Βιομηχανικά ρομπότ (Industrial Robot)***	Ένα είδος ρομπότ που χρησιμοποιείται στη κατασκευαστική βιομηχανία. Μπορεί να προγραμματιστεί ώστε να εκτελεί αυτόματα και με ακρίβεια συγκεκριμένους τύπους κινήσεων με σκοπό την εκτέλεση μιας εργασίας
21	***Άρθρωση (Joint)***	Ένα μέρος ενός ρομποτικού συστήματος χειρισμού που επιτρέπει κάποιας μορφής περιστροφή (οι άνθρωποι έχουν επίσης αρθρώσεις στον καρπό, τον αγκώνα, τον ώμο, για παράδειγμα).
22	***Joystick***	Το joystick είναι μια συσκευή εισόδου που μεταδίδει στον υπολογιστή την κατεύθυνση και την έκταση της μετατόπισης ενός χειροκίνητου μοχλού. Τα πρώτα μοντέλα ήταν παρόμοια με το joystick που χρησιμοποιείται για τον χειρισμό της πτήσης ενός αεροσκάφους.
23	***Εκτυπωτής λέιζερ (Laser printer)***	Ο εκτυπωτής λέιζερ είναι ένας εκτυπωτής στον οποίο η προς εκτύπωση εικόνα σχηματίζεται μέσω της δράσης ενός λέιζερ σε ένα φωτοευαίσθητο τύμπανο και στη συνέχεια μεταφέρεται στο χαρτί μέσω ενός ηλεκτρικού φορτίου.
24	***Νόμος της ρομποτικής (Law of Robotics)***	Οι νόμοι που όρισε ο Ισαάκ Ασίμοφ στις ιστορίες του για τα ρομπότ - προκειμένου να προσδιορίσει τη συμπεριφορά τους.
25	***Στυλό φωτός (Light pen)***	Ηλεκτρονική συσκευή (που ονομάζεται επίσης οπτικό στυλό) που καθιστά δυνατή την αλληλεπίδραση με έναν υπολογιστή λειτουργώντας επί της οθόνης του.
26	***Αισθητήρας φωτός (Light Sensor)***	Αισθητήρας που είναι σε θέση να ανιχνεύει αλλαγές στα επίπεδα φωτός ενός συγκεκριμένου φάσματος. Ο πιο συνηθισμένος τύπος ωστόσο είναι αυτός που μπορεί να " διακρίνει" το αντίστοιχο φως με το ανθρώπινο μάτι.

27	***Οθόνη υγρών κρυστάλλων (liquid-crystal display - LCD)***	Αυτό το είδος οθόνης βασίζεται στις οπτικές ιδιότητες συγκεκριμένων ουσιών που ονομάζονται υγροί κρύσταλλοι. Το εν λόγω υγρό παγιδεύεται μεταξύ δύο γυάλινων επιφανειών που διαθέτουν πολυάριθμες ηλεκτρικές επαφές μέσω των οποίων μπορεί να εφαρμοστεί ηλεκτρικό πεδίο σε αυτό. Κάθε ηλεκτρική επαφή ελέγχει ένα μικρό τμήμα της οθόνης που προσδιορίζεται ως εικονοστοιχείο. Χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1965.
28	***Μηχατρονική (Mechatronics)***	Ένας συνδυασμός της μηχανικής, της ηλεκτρολογίας, του ελέγχου, της πληροφορικής και της επικοινωνίας.
29	***Αισθητήρας κίνησης (Motion Sensor)***	Εξειδικευμένος αισθητήρας ο οποίος είναι δυνατόν να ανιχνεύει κίνηση σε μια περιοχή χωρίς να χρειάζεται φως για να λειτουργήσεθ (π.χ. συναγερμοί σε καταστήματα και τράπεζες).
30	***Κινητήρας (Motor)***	Ένα μηχανικό εξάρτημα που συνήθως τροφοδοτείται με ηλεκτρική ενέργεια. Μπορεί να περιστρέφεται με πολύ υψηλή ταχύτητα για την παραγωγή ροπής και την άσκηση δύναμης (π.χ. ένας κινητήρας στο εσωτερικό ενός ρομπότ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή ροπής και για να κάνει το ρομπότ να κινεί τα χέρια του).
31	***Πιλοτική εφαρμογή (Pilot running)***	Μέθοδος για την εφαρμογή ενός νέου συστήματος υπολογιστών: σταδιακά αντικαθίσταται το παλιό σύστημα με το νέο σε βάθος χρόνου.
32	***Αισθητήρας πίεσης (Pressure Sensor)***	Ένας αισθητήρας που μπορεί να προσαρτηθεί σε ένα ρομπότ για να του δώσει τη δυνατότητα να μετράει την ποσότητα πίεσης ενός αερίου ή υγρού μέσα σε ένα δοχείο.
33	***Επεξεργαστής (Processor)***	Είναι μια άλλη ονομασία για την κεντρική μονάδα επεξεργασίας (CPU) ή τον μικροεπεξεργαστή ενός υπολογιστή.
34	***Προτροπή (Prompt)***	Η προτροπή είναι ένα σύμβολο το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη και υποδεικνύει ότι ο υπολογιστής είναι έτοιμος για εισαγωγή δεδομένων. Το σύμβολο που χρησιμοποιείται διαφέρει από σύστημα σε σύστημα και από εφαρμογή σε εφαρμογή.
35	***Τετρακόπτερα (Quadcopters)***	Ένας τύπος ελικοπτέρου που χρησιμοποιεί τέσσερις (quad) ξεχωριστούς ρότορες για να πετάξει αντί για έναν μόνο. Είναι ένας σχεδιασμός που συναντάται συχνότερα σε drones.

36	***Raspberry Pi***	Το Raspberry Pi είναι μια σειρά υπολογιστών με μία πλακέτα. Είναι χαμηλού κόστους, υψηλής απόδοσης και με μέγεθος πιστωτικής κάρτας. Το Raspberry Pi αναπτύχθηκε στο Ηνωμένο Βασίλειο από το Ίδρυμα Raspberry Pi. Στόχος του Raspberry Pi Foundation είναι να "προάγει την εκπαίδευση ενηλίκων και παιδιών, ιδιαίτερα στον τομέα της τεχνολογίας, της επιστήμης των υπολογιστών και συναφών θεμάτων. Πολλοί άνθρωποι έχουν χρησιμοποιήσει το Raspberry Pi για να κατασκευάσουν πράγματα όπως κάμερες, κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών, ρομπότ, διακομιστές ιστού και κέντρα πολυμέσων.
37	***Ρομπότ (Robot)***	Ένα ρομπότ είναι μια μηχανή που μπορεί να κινείται και να εκτελεί ορισμένες εργασίες. Τα ρομπότ ελέγχονται από ένα πρόγραμμα ή από ηλεκτρονικά κυκλώματα. Μπορεί να ελέγχονται απευθείας από τον άνθρωπο. Μπορεί να έχουν σχεδιαστεί για να μοιάζουν με τους ανθρώπους, οπότε η συμπεριφορά τους μπορεί να παραπέμπει σε νοημοσύνη ή σκέψη, αλλά δεν έχουν συναισθήματα. Τα περισσότερα ρομπότ κάνουν μια συγκεκριμένη εργασία και δεν μοιάζουν πάντα με τους ανθρώπους. Μπορεί να έχουν πολλές μορφές. Στη μυθοπλασία, ωστόσο, τα ρομπότ συνήθως μοιάζουν με ανθρώπους και φαίνεται να έχουν δική τους ζωή.
38	***Ρομποτικός βραχίονας (Robotic Arm)***	Ένα ρομποτικό εξάρτημα (ρομπότ) το οποίο προσομοιάζει και μπορεί να αναπαράγει τις ενέργειες ενός ανθρώπινου χεριού (π.χ. πιάσιμο, περιστροφή, έκταση). Χρησιμοποιείται συνήθως σε βιομηχανικές εφαρμογές, όπως συγκόλληση, ψεκασμός και συναρμολόγηση τμημάτων άλλου εξαρτήματος.
39	***Αισθητήρας (Sensor)***	Ένας αισθητήρας είναι μια συσκευή που μετρά ένα φυσικό μέγεθος και το μετατρέπει σε "σήμα" το οποίο μπορεί να διαβαστεί από έναν παρατηρητή ή από ένα όργανο. Για παράδειγμα, ένα θερμόμετρο υδραργύρου μετατρέπει τη μετρούμενη θερμοκρασία σε διαστολή και συστολή ενός υγρού που μπορεί να διαβαστεί σε έναν βαθμονομημένο γυάλινο σωλήνα. Οι βιντεοκάμερες και οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές διαθέτουν αισθητήρα εικόνας. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι αισθητήρων. Ορισμένοι χρησιμοποιούνται σε καθημερινά αντικείμενα και ορισμένοι είναι αυτόνομοι.

40	***Έξυπνη κάρτα (Smart card)***	Μια έξυπνη κάρτα είναι μια πλαστική κάρτα με ενσωματωμένο μικροεπεξεργαστή και μνήμη. Μπορεί να αποθηκεύσει, για παράδειγμα, προσωπικά δεδομένα, στοιχεία ταυτότητας και τραπεζικών λογαριασμών, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πιστωτική ή χρεωστική κάρτα. Άλλες πιθανές χρήσεις της είναι ως "κλειδί" πόρτας ξενοδοχείου ή διαβατήριο.
41	***Αισθητήρας ήχου (Sound Sensor)***	Αισθητήρας που είναι σε θέση να ανιχνεύει αλλαγές στον ήχο, συνήθως συγκεκριμένης συχνότητας ηχητικά κύματα
42	***Βηματικός κινητήρας (Stepper motor)***	Ο βηματικός κινητήρας είναι ένας ηλεκτρικός κινητήρας ο οποίος μπορεί να ελέγχεται με ακρίβεια μέσω σημάτων από υπολογιστή. Ο κινητήρας περιστρέφεται κατά μια ακριβή γωνία κάθε φορά που λαμβάνει έναν παλμό σήματος από τον υπολογιστή.
43	***Τερματικό (Terminal)***	Συσκευή που αποτελείται από πληκτρολόγιο και οθόνη για να μπορεί ο χειριστής να επικοινωνεί με τον υπολογιστή. Το τερματικό μπορεί να είναι φυσικά συνδεδεμένο με τον υπολογιστή ή να συνδέεται ασύρματα.
44	***Αισθητήρας αφής (Touch Sensor)***	Ένας εξειδικευμένος αισθητήρας που είναι σε θέση να ανιχνεύει σήματα αφής. Ορισμένοι αισθητήρες αφής ανταποκρίνονται στην πίεση που ασκείται στην επιφάνειά τους, ενώ άλλοι ανταποκρίνονται μόνο στο ανθρώπινο άγγιγμα.
45	***Μορφοτροπέας (Transducer)***	Μια συσκευή που μετατρέπει την ενέργεια από μια μορφή σε μια άλλη - π.χ. ταχύτητα κινητήρα σε ηλεκτρικό σήμα.
46	***Ρομπότ χελώνα (Turtle)***	Η χελώνα είναι ένα μικρό ρομπότ με τροχούς το οποίο ελέγχεται από τον υπολογιστή. Οι κινήσεις της χελώνας καθορίζονται από προγράμματα που γράφονται από έναν χρήστη, συνήθως με χρήση μιας γλώσσας προγραμματισμού υψηλού επιπέδου.
47	***Yaw***	Η περιστροφή ενός ιπτάμενου αντικειμένου γύρω από τον κατακόρυφο άξονά του.

b Τεχνητή νοημοσύνη

1	***Τεχνητή νοημοσύνη (Artificial Intelligence -AI)***	Η ικανότητα (νοημοσύνη) των μηχανών, όπως τα ρομπότ ή ακόμη και το απλό λογισμικό, να εκτελούν εργασίες που εκτελούν οι άνθρωποι.
2	***Επιχειρηματική ευφυΐα (Business Intelligence)***	Η διαδικασία ανάλυσης δεδομένων με σκοπό τον εντοπισμό χρήσιμων πληροφοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στον επιχειρηματικό τομέα για να βοηθήσουν στη λήψη αποφάσεων με βάση τα μαθηματικά.

3	***Κατηγορικά δεδομένα (Categorical Data)***	Δεδομένα που δεν μπορούν να αναπαρασταθούν με αριθμούς (π.χ. χρώμα μαλλιών, όνομα, φύλο κ.λπ.)
4	***Chat Bot***	Ένα ψηφιακό ρομπότ τεχνητής νοημοσύνης που μπορεί να προσομοιώνει την ανθρώπινη συνομιλία με τρόπο που να φαίνεται σχεδόν φυσικός. Χρησιμοποιείται συνήθως σε γραμμές υποστήριξης.
5	***Ταξινόμηση (Classification)***	Η διαδικασία κατηγοριοποίησης δεδομένων με βάση τα χαρακτηριστικά τους.
6	***Υπολογιστική όραση (Computer Vision)***	Ένας τομέας της επιστήμης των υπολογιστών και της τεχνητής νοημοσύνης όπου οι υπολογιστές εκπαιδεύονται να μιμούνται το ανθρώπινο οπτικό σύστημα προκειμένου να εκτελούν εργασίες (π.χ. αυτοκινούμενα αυτοκίνητα που ανιχνεύουν ανθρώπους, ζώα).
7	***Κονσόλα (Console)***	Η κονσόλα είναι ένας συνδυασμός πληκτρολογίου και οθόνης (ονομάζεται επίσης τερματικό).
8	***Emoticon***	Ακρωνύμιο του emotion και του icon. Ένα emoticon είναι ένα σύμβολο που συντίθεται από σημεία στίξης και έχει σχεδιαστεί για να εκφράζει κάποιο είδος συναισθήματος με τη μορφή ανθρώπινου προσώπου. Συνήθως τα emoticons χρησιμοποιούνται σε μηνύματα κειμένου προκειμένου να αναπαραστήσουν μη λεκτικές πληροφορίες που χρησιμοποιούνται κατά την ομιλία.
9	***Αξιολόγηση (Evaluation)***	Ο ορισμός της μεθοδολογίας για τον προσδιορισμό του πόσο καλό ή κακό είναι ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης.
10	***Αναγνώριση προσώπου (Face Recognition)***	Η διαδικασία ταυτοποίησης ενός προσώπου με βάση τα χαρακτηριστικά του με τη χρήση της αναγνώρισης εικόνας.
11	***Συνάρτηση ικανότητας (Fitness Function)***	Μια συνάρτηση που χρησιμοποιείται στους Γενετικούς Αλγορίθμους για την αξιολόγηση του πόσο καλή ή βέλτιστη είναι μια λύση σε ένα πρόβλημα. Χρησιμοποιείται ως μέσο καθοδήγησης του αλγορίθμου προς μια καλή λύση.
12	***Διάγραμμα ροής (Flow chart)***	Το διάγραμμα ροής είναι ένα διάγραμμα, που χρησιμοποιείται συχνά για να δείξει τις πιθανές διαδρομές που μπορούν να ακολουθήσουν τα δεδομένα μέσω ενός συστήματος ή προγράμματος.

13	***Γενετικοί αλγόριθμοι (Genetic Algorithms)***	Γνωστοί και ως εξελικτικοί ή βιολογικοί αλγόριθμοι. Είναι μια μορφή ΤΝ που είναι εμπνευσμένη από τη βιολογική εξέλιξη των οργανισμών. Είναι σχεδιασμένοι με τρόπο που τους επιτρέπει να βρίσκουν μια υπο-βέλτιστη λύση σε ένα πρόβλημα (όχι την καλύτερη λύση, αλλά μια αρκετά καλή λύση) σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα σε σύγκριση με ορισμένες άλλες μεθόδους. Λειτουργούν δημιουργώντας έναν τυχαίο αριθμό λύσεων και συγκρίνοντας την αποτελεσματικότητά μεταξύ τους. Οι καλές λύσεις διατηρούνται, οι κακές απορρίπτονται και νέες τυχαίες εισάγονται στο σύστημα για να αντικαταστήσουν τις απορριφθείσες. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται για αρκετές φορές μέχρι να βρεθεί μια αρκετά καλή λύση.
14	***Αναγνώριση εικόνας (Image Recognition)***	Η διαδικασία ανάλυσης οπτικών στοιχείων, όπως εικόνες και βίντεο, και αναγνώρισης των χαρακτηριστικών τους.
15	***Κέρδος πληροφορίας (Information Gain)***	Μια μέθοδος που χρησιμοποιείται προκειμένου να προσδιοριστεί το πόσο σημαντική είναι μια πληροφορία μέσα σε ένα σύνολο δεδομένων.
16	***Σύστημα βασισμένο στην γνώση (Knowledge-Based System - KBS)***	Συντομογραφικά "KBS", είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστή που χρησιμοποιεί μια κωδικοποίηση της ανθρώπινης γνώσης για να βοηθήσει στην επίλυση προβλημάτων. Ένα ενδεικτικό παράδειγμα είναι τα προγράμματα που παίζουν σκάκι.
17	***Ετικέτες (Labels)***	Η έξοδος ενός μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης ή οι ετικέτες που έχει ένα labelled σύνολο δεδομένων για κάθε ένα από τα δείγματά του.
18	***Κανόνας μάθησης (Learning Rule)***	Μια διαδικασία βασισμένη στα μαθηματικά που επιτρέπει στα τεχνητά νευρωνικά δίκτυα να βελτιώνονται και να παράγουν καλύτερες εξόδους.
19	***Γραμμικό μοντέλο (Linear Model)***	Ένα μοντέλο που ταξινομεί τα δείγματά του χρησιμοποιώντας ένα γραμμικό όριο απόφασης για την ταξινόμηση.
20	***Συνάρτηση απώλειας (Loss Function)***	Ένας τρόπος αξιολόγησης της απόκλισης των προβλέψεων ενός μοντέλου ΤΝ ως προς ένα πρόβλημα. Χρησιμοποιείται με συναρτήσεις βελτιστοποίησης προκειμένου να μειωθεί το σφάλμα των προβλέψεων.
21	***Μηχανική μάθηση (Machine Learning)***	Ένα υποσύνολο της τεχνητής νοημοσύνης που βασίζεται στα μαθηματικά και χρησιμοποιείται στην επιστήμη των υπολογιστών με σκοπό την αυτόματη βελτίωση συστημάτων και αλγορίθμων βάσει δεδομένων.
22	***Νευρωνικά δίκτυα (Neural Networks)***	Ένας συνδυασμός νευρώνων που συνδέονται μεταξύ τους για να σχηματίσουν ένα δίκτυο.

23	***Μη γραμμικό μοντέλο (Non-Linear Model)***	Ένα μοντέλο που ταξινομεί τα δείγματά του χρησιμοποιώντας ένα μη γραμμικό όριο απόφασης.
24	***Αριθμητικά δεδομένα (Numerical Data)***	Τα αριθμητικά δεδομένα είναι δεδομένα που μπορούν να αναπαρασταθούν με αριθμούς.
25	***Πρόβλεψη (Prediction)***	Η έξοδος ενός μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης η οποία βασίζεται στα μαθηματικά.
26	***Πιθανοτικά μοντέλα (Probabilistic Models)***	Μοντέλα μηχανικής μάθησης που χρησιμοποιούν τη δύναμη των πιθανοτήτων για να κάνουν προβλέψεις και ταξινομήσεις δεδομένων.
27	***Παλινδρόμηση (Regression)***	Στατιστική μέθοδος που χρησιμοποιείται για την εκτίμηση της σχέσης μεταξύ μιας εξαρτημένης μεταβλητής και μιας ή περισσότερων ανεξάρτητων μεταβλητών.
28	***Επιβλεπόμενη μάθηση (Supervised Learning)***	Ένας τύπος μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιείται σε ένα σύνολο δεδομένων με ετικέτες και ο οποίος περιέχει παραδείγματα εκπαίδευσης ως σημείο αναφοράς.
29	***Στάδιο εκπαίδευσης (Training Stage)***	Γνωστό και ως φάση εκπαίδευσης, είναι η διαδικασία κατά την οποία ένα μοντέλο ΤΝ αρχίζει να επεξεργάζεται δεδομένα προκειμένου να μάθει από αυτά και να βελτιώσει τις προβλέψεις του αλλάζοντας τα συναπτικά του βάρη.
30	***Μηχανή Turing (Turing Machine)***	Ένα μαθηματικό μοντέλο που αναπτύχθηκε από τον Alan Turing το οποίο χρησιμοποιεί ταινίες και ένα σύνολο κανόνων που μπορούν να καθορίσουν αν μπορεί να οικοδομηθεί η λογική ενός αλγορίθμου υπολογιστή.
31	***Test Turing (Turing Test)***	Ένα τεστ που προτάθηκε από τον Alan Turing για τον προσδιορισμό του κατά πόσον ένας υπολογιστής είναι ικανός να σκέφτεται/συμπεριφέρεται με τρόπο που να μην διακρίνεται από έναν άνθρωπο.
32	***Μάθηση χωρίς επίβλεψη (Unsupervised Learning)***	Ένας τύπος μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιείται σε ένα σύνολο δεδομένων χωρίς ετικέτες.
33	***Οπτικοποίηση (Visualisation)***	Μια μέθοδος που δίνει μορφή στα δεδομένα συνήθως με τη δημιουργία ενός γραφήματος που μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τις εξόδους ενός μοντέλου.

3 CLOUD NETWORKING (ΔΙΚΤΥΩΣΗ ΝΕΦΟΥΣ)

1	***Μοντέλο τιμολόγησης με βάση την διαφήμιση (Advertising-based pricing model)***	Ένα μοντέλο τιμολόγησης κατά το οποίο οι υπηρεσίες προσφέρονται στους πελάτες με χαμηλό ή καθόλου κόστος, με τον πάροχο της υπηρεσίας να αποζημιώνεται από τους διαφημιστές των οποίων οι διαφημίσεις παραδίδονται στον καταναλωτή μαζί με την υπηρεσία.
2	***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***	Μέρος των υπηρεσιών Amazon Web Services (AWS), το EC2 παρέχει κλιμακούμενη υπολογιστική ισχύ στο νέφος, την οποία οι προγραμματιστές μπορούν να χρησιμοποιούν για την ανάπτυξη κλιμακούμενων εφαρμογών.
3	***Amazon Simple Storage Service (S3)***	Μέρος του AWS, το S3 επιτρέπει την αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη φιλοξενία στατικών ιστότοπων.
4	***Apache Hadoop***	Πλαίσιο λογισμικού ανοικτού κώδικα για κατανεμημένη αποθήκευση και επεξεργασία μεγάλων συνόλων δεδομένων.
5	***AWS***	Η οργανωτική μονάδα της Amazon που παρέχει διάφορες υπηρεσίες cloud. Η AWS λειτουργεί από 11 φυσικές τοποθεσίες στη Βόρεια και Νότια Αμερική, την Ευρώπη, την Ασία και την Αυστραλία.
6	***Δίκτυο παράδοσης περιεχομένου (Content delivery network - CDN)***	Ένα κατανεμημένο σύστημα που αποτελείται από διακομιστές σε διακριτές φυσικές τοποθεσίες, διαμορφωμένο κατά τρόπο ώστε οι πελάτες να έχουν πρόσβαση στον πλησιέστερο σε αυτούς διακομιστή στο δίκτυο, βελτιώνοντας έτσι τις ταχύτητες.
7	***Νέφος (Cloud)***	Το νέφος αναφέρεται στην αποθήκευση πληροφοριών όχι στον υπολογιστή του ατόμου αλλά σε μια απομακρυσμένη συσκευή μαζικής αποθήκευσης, η οποία είναι προσβάσιμη μέσω του διαδικτύου. Υπολογιστικό νέφος είναι όταν οι υπηρεσίες υπολογιστών παρέχονται από μια εταιρεία εκτός του τόπου χρήσης τους. Ο χρήστης μπορεί απλώς να χρησιμοποιεί αποθηκευτικό χώρο, υπολογιστική ισχύ ή περιβάλλοντα ανάπτυξης, χωρίς να χρειάζεται να ανησυχεί για το πώς λειτουργούν παρασκηνιακά.
8	***Υπολογιστικό Νέφος (Cloud computing)***	Το υπολογιστικό νέφος είναι όταν οι υπηρεσίες πληροφορικής παρέχονται από μια εταιρεία εκτός του τόπου χρήσης τους. Ο χρήστης μπορεί απλώς να χρησιμοποιεί αποθηκευτικό χώρο, υπολογιστική ισχύ ή περιβάλλοντα ανάπτυξης, χωρίς να χρειάζεται να ανησυχεί για τον τρόπο λειτουργίας τους στο παρασκήνιο.
9	***Φορητότητα του υπολογιστικού νέφους (Cloud portability)***	Η δυνατότητα μετακίνησης εφαρμογών και δεδομένων από έναν πάροχο νέφους σε άλλον. Βλέπε επίσης Vendor lock-in.

10	***Πάροχος Νέφους (Cloud provider)***	Μια εταιρεία που παρέχει πλατφόρμες, υποδομές, εφαρμογές ή υπηρεσίες αποθήκευσης που βασίζονται στο νέφος σε άλλους οργανισμούς ή/και ιδιώτες, συνήθως έναντι αμοιβής.
11	***Cloudsourcing***	Αντικατάσταση των παραδοσιακών λειτουργιών IT με χαμηλού κόστους, εξωτερικές υπηρεσίες νέφους.
12	***Αποθήκευση στο νέφος (Cloud storage)***	Μια υπηρεσία που επιτρέπει στους πελάτες να αποθηκεύουν δεδομένα μεταφέροντάς τα μέσω του διαδικτύου ή άλλου δικτύου σε ένα εξωτερικό σύστημα αποθήκευσης το οποίο συντηρείται από τρίτους.
13	***Cloudware***	Λογισμικό που επιτρέπει τη δημιουργία, ανάπτυξη, εκτέλεση ή διαχείριση εφαρμογών στο νέφος.
14	***Cluster***	Ένα cluster αποτελείται από πολλούς μεμονωμένους υπολογιστές οι οποίοι συνεργάζονται για την επίλυση ενός εκάστοτε προβλήματος. Τα clusters μπορούν να έχουν διάφορες μορφές: Μπορεί να είναι υπολογιστικά συστήματα που συνεργάζονται ή μόνο επεξεργαστές. Οι εν λόγω CPU μπορούν να επικοινωνούν μέσω ενός γρήγορου δικτύου, αλλά να μοιράζονται, για παράδειγμα, τους ίδιους σκληρούς δίσκους. Ανάλογα με το πρόβλημα, το να επιλυθεί με ένα cluster από φθηνότερα εξαρτήματα μπορεί να είναι λιγότερο δαπανηρό από την επένδυση σε καλύτερο υλικό το οποίο κοστίζει περισσότερο.
15	***Καταναλωτικό Νέφος (Consumer cloud)***	Προτάσεις υπηρεσιών υπολογιστικού νέφους οι οποίες προορίζονται για ιδιώτες για προσωπική χρήση, όπως το Dropbox ή το iCloud.
16	***Υπηρεσίες Διαλειτουργικότητας Διαχείρισης Περιεχομένου - Content Management Interoperability Services - CMIS)***	Ένα ανοικτό πρότυπο για τον έλεγχο συστημάτων και αποθετηρίων διαχείρισης περιεχομένου και εγγράφων με χρήση πρωτοκόλλων ιστού.
17	***Αυτο-εξυπηρέτηση Πελατών (Customer self-service)***	Χαρακτηριστικό που επιτρέπει στους πελάτες να παρέχουν, να διαχειρίζονται και να τερματίζουν οι ίδιοι την χρήση υπηρεσιών, χωρίς να εμπλέκεται ο πάροχος, μέσω μιας διεπαφής ιστού ή προγραμματιστικών κλήσεων σε API υπηρεσιών.
18	***Ανατρεπτική Τεχνολογία (Disruptive technology)***	Επιχειρηματικός όρος ο οποίος περιγράφει καινοτομίες που βελτιώνουν προϊόντα ή υπηρεσίες με απροσδόκητους τρόπους. Οι καινοτομίες αυτές αλλάζουν τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση μιας εργασίας και αναδιαμορφώνουν την αγορά για την εν λόγω εργασία. Το υπολογιστικό νέφος θεωρείται ανατρεπτική τεχνολογία λόγω της ελαστικότητας, των ευέλικτων μοντέλων

		τιμολόγησης και του κόστους συντήρησης σε σύγκριση με την παραδοσιακή παροχή υπηρεσιών ΤΠ.
19	***Docker***	Λογισμικό ανοικτού κώδικα που αυτοματοποιεί την ανάπτυξη εφαρμογών μέσα σε εικονικούς περιέκτες λογισμικού.
20	***Elastic computing***	Η δυνατότητα δυναμικής παροχής και αποδέσμευσης υπολογιστικών και αποθηκευτικών πόρων ώστε να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της αιχμής της χρήσης, χωρίς να χρειάζεται να ανησυχεί κανείς για τον προγραμματισμό της χωρητικότητας και τη μηχανική υποστήριξη ανομοιόμορφων προτύπων χρήσης.
21	***Google App Engine***	Μια υπηρεσία που επιτρέπει στους προγραμματιστές να δημιουργούν και να εκτελούν διαδικτυακές εφαρμογές στην υποδομή της Google και να μοιράζονται τις εφαρμογές τους μέσω ενός πλάνου με βάση την κατανάλωση και την πληρωμή κατά χρήση, χωρίς κόστος εγκατάστασης ή επαναλαμβανόμενες χρεώσεις.
22	***Εφαρμογές Google (Google Apps)***	Το προϊόν Software as a Service (SaaS) της Google περιλαμβάνει μια σουίτα παραγωγικότητας γραφείου, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ημερολόγιο, αποθήκευση και κοινή χρήση αρχείων. Το Google Apps for Business περιλαμβάνει μια διεπαφή διαχείρισης επιχειρήσεων και εργαλεία αρχειοθέτησης, καθώς και υποστήριξη για τη συμμόρφωση με τις νομικές διατάξεις για την ανακάλυψη εγγράφων. Το Google Apps for Education περιλαμβάνει πρόσθετα εργαλεία συνεργασίας και αναφοράς για περιβάλλοντα τάξης.
23	***Υλικό ως υπηρεσία (Hardware as a Service - HaaS)***	Βλέπε επίσης IaaS.
24	***Φιλοξενούμενη εφαρμογή (Hosted application)***	Ένα πρόγραμμα λογισμικού εφαρμογών βασισμένο στο διαδίκτυο ή στον ιστό, το οποίο εκτελείται σε έναν απομακρυσμένο διακομιστή και μπορεί να προσπελαστεί μέσω ενός υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο ή ενός thin client. Βλέπε επίσης SaaS
25	***Υβριδικό νέφος (Hybrid cloud)***	Ο συνδυασμός ενός δημόσιου παρόχου cloud (όπως το AWS) με μια ιδιωτική πλατφόρμα cloud. Οι υποδομές του δημόσιου και του ιδιωτικού νέφους λειτουργούν ανεξάρτητα η μία από την άλλη και ενσωματώνονται χρησιμοποιώντας λογισμικό και διαδικασίες που επιτρέπουν τη φορητότητα των δεδομένων και των

		εφαρμογών.
26	***Υποδομή ως υπηρεσία (Infrastructure as a Service -IaaS)***	Υπηρεσίες υποδομής νέφους στις οποίες ένα εικονικό περιβάλλον παρέχεται ως υπηρεσία από τον πάροχο νέφους. Στην υποδομή αυτή μπορεί να περιλαμβάνονται διακομιστές, δικτυακός εξοπλισμός και λογισμικό, συμπεριλαμβανομένου ενός πλήρους περιβάλλοντος επιφάνειας εργασίας, όπως τα Windows ή το Linux.
27	***Εσωτερικό νέφος (Internal cloud)***	Μια ιδιωτική περίπτωση cloud που παρέχεται και υποστηρίζεται από ένα τμήμα πληροφορικής για εσωτερική χρήση.
28	***Microsoft Azure***	Η πλατφόρμα cloud της Microsoft που παρέχει πληθώρα προσφορών Platform as a Service (PaaS) και IaaS, συμπεριλαμβανομένων ειδικών προτύπων της Microsoft και προτύπων τρίτων κατασκευαστών, για την ανάπτυξη εφαρμογών και υπηρεσιών cloud από προγραμματιστές.
29	***Microsoft Office 365***	Το Microsoft Office (ή Microsoft Office System) είναι μια συλλογή προγραμμάτων υπολογιστών που κατασκευάζονται από τη Microsoft. Πρόκειται για μια συλλογή εφαρμογών που σχετίζονται με το γραφείο. Κάθε εφαρμογή εξυπηρετεί έναν μοναδικό σκοπό και προσφέρει μια συγκεκριμένη υπηρεσία στους χρήστες της. Τα προγράμματα έχουν δημιουργηθεί για όλους τους χρήστες. Υπάρχουν διαφορετικές εκδόσεις του λογισμικού για οικιακούς χρήστες και για επαγγελματίες. Ορισμένες εκδόσεις μπορεί να προσφέρουν περισσότερα προγράμματα και ορισμένες εκδόσεις κοστίζουν λιγότερο από άλλες, αλλά καμία δεν είναι δωρεάν.
30	***Middleware***	Λογισμικό που βρίσκεται μεταξύ των εφαρμογών και των λειτουργικών συστημάτων, αποτελούμενο από ένα σύνολο υπηρεσιών οι οποίες επιτρέπουν τη διαλειτουργικότητα για την υποστήριξη κατανεμημένων αρχιτεκτονικών μέσω τη διαβίβασης δεδομένων μεταξύ των εφαρμογών. Έτσι, για παράδειγμα, τα δεδομένα μιας βάσης δεδομένων μπορούν να προσπελαστούν μέσω μιας άλλης βάσης δεδομένων.
31	***Πολυμίσθωση (Multitenancy)***	Η πολυμίσθωση είναι το χαρακτηριστικό ενός υλικού που επιτρέπει τον διαμοιρασμό των πόρων (και του κόστους) μεταξύ πολλών χρηστών.
32	***Υπηρεσία κατ' απαίτηση (On-demand service)***	Ένα μοντέλο βάσει του οποίου ένας πελάτης μπορεί να αγοράσει υπηρεσίες νέφους ανάλογα με τις ανάγκες του- για παράδειγμα, εάν ο πελάτης χρειάζεται να χρησιμοποιήσει πρόσθετους διακομιστές κατά τη διάρκεια

		ενός έργου, μπορεί να το κάνει και να επιστρέψει στο προηγούμενο επίπεδο μετά την ολοκλήρωση του έργου.
33	***OpenStack***	Μια δωρεάν και ανοικτού κώδικα πλατφόρμα λογισμικού υπολογιστικού νέφους που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο ομάδων πόρων επεξεργασίας, αποθήκευσης και δικτύωσης σε ένα κέντρο δεδομένων.
34	***PaaS***	Υπηρεσίες πλατφόρμας νέφους, σύμφωνα με τις οποίες η υπολογιστική πλατφόρμα (λειτουργικό σύστημα και συναφείς υπηρεσίες) παρέχεται από τον πάροχο ως υπηρεσία μέσω του διαδικτύου.
35	***Pay as you go***	Μοντέλο κόστους για υπηρεσίες νέφους το οποίο περιλαμβάνει μοντέλα που βασίζονται τόσο σε χρέωση με βάση τη συνδρομή όσο και με βάση την κατανάλωση, σε αντίθεση με το παραδοσιακό μοντέλο κόστους ΤΠ που απαιτεί προκαταβολικές δαπάνες κεφαλαίου για υλικό και λογισμικό.
36	***Ιδιωτικό νέφος (Private cloud)***	Υπηρεσίες που προσφέρονται μέσω του διαδικτύου ή μέσω ενός ιδιωτικού εσωτερικού δικτύου σε επιλεγμένους χρήστες. Οι υπηρεσίες αυτές δεν είναι διαθέσιμες στο ευρύ κοινό.
37	***Δημόσιο νέφος (Public cloud)***	Υπηρεσίες που προσφέρονται μέσω του δημόσιου διαδικτύου. Αυτές οι υπηρεσίες είναι διαθέσιμες σε όποιον θέλει να τις αγοράσει.
38	***Λογισμικό ως υπηρεσία (Software as a Service - SaaS)***	Υπηρεσίες εφαρμογών νέφους, σύμφωνα με τις οποίες οι εφαρμογές παρέχονται μέσω του διαδικτύου από τον πάροχο, ώστε να μην χρειάζεται να αγοραστούν, να εγκατασταθούν και να τρέξουν στους υπολογιστές του πελάτη. Οι πάροχοι SaaS αναφέρονταν προηγουμένως ως πάροχοι υπηρεσιών εφαρμογών.
39	***Salesforce***	Διαδικτυακή εταιρεία SaaS που είναι περισσότερο γνωστή για την παροχή λογισμικού διαχείρισης πελατειακών σχέσεων (CRM) σε εταιρείες μέσω του διαδικτύου.
40	***“Μετανάστευση” υπηρεσιών (Service migration)***	Η ενέργεια της μετάβασης από μια υπηρεσία ή έναν προμηθευτή cloud σε μια άλλη.
41	***Πάροχος υπηρεσιών (Service provider)***	Η εταιρεία ή ο οργανισμός που παρέχει μια δημόσια ή ιδιωτική υπηρεσία νέφους.
42	***Συμφωνία επιπέδου υπηρεσίων (Service level agreement - SLA)***	Μια συμβατική συμφωνία βάσει της οποίας ο πάροχος υπηρεσιών καθορίζει το επίπεδο της υπηρεσίας, τις ευθύνες, τις προτεραιότητες και τις εγγυήσεις όσον αφορά τη διαθεσιμότητα, την απόδοση και άλλες πτυχές της υπηρεσίας.

43	***Υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης (Social Networking Service - SNS)***	Χρησιμοποιείται στις επιχειρήσεις για συνεργασία, διαμοιρασμό αρχείων και μεταφορά γνώσεων - μεταξύ των πιο διαδεδομένων πλατφορμών είναι το Yammer της Microsoft και το Chatter της Salesforce. Συχνά αποκαλείται εταιρικό κοινωνικό λογισμικό για να διαφοροποιηθεί από τις "παραδοσιακές" πλατφόρμες SNS, όπως το Facebook ή το LinkedIn.
44	***Λογισμικό συν υπηρεσίες (Software plus service)***	Ο συνδυασμός υπηρεσιών που προσφέρονται μέσω υπολογιστικού νέφους με τοπικά εκτελούμενο λογισμικό. Η μέθοδος αυτή επιτρέπει τη χρήση του τοπικού συστήματος για την επεξεργαστική ισχύ, ενώ βασίζεται σε λειτουργίες νέφους για την επαλήθευση αδειών χρήσης λογισμικού, τις φορητές ταυτότητες, τον συγχρονισμό μεταξύ συσκευών και την αποθήκευση αρχείων.
45	***Μοντέλο τιμολόγησης βάση συνδρομής (Subscription-based pricing model)***	Ένα μοντέλο τιμολόγησης που επιτρέπει στους πελάτες να πληρώνουν ένα τέλος για να χρησιμοποιούν την υπηρεσία για μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο.Χρησιμοποιείται συχνά για υπηρεσίες SaaS. Βλέπε επίσης μοντέλο τιμολόγησης με βάση την κατανάλωση.
46	***Utility computing***	Ένα μοντέλο παροχής υπηρεσιών στο οποίο οι υπηρεσίες είναι διαθέσιμες ανάλογα με τις ανάγκες και οι χρήστες χρεώνονται για συγκεκριμένη χρήση, με τρόπο παρόμοιο με τις δημοτικές υπηρεσίες κοινής ωφέλειας, όπως η ηλεκτρική ενέργεια ή το νερό.
47	***Κλείδωμα προμηθευτή (Vendor lock-in)***	Εξάρτηση από έναν συγκεκριμένο προμηθευτή νέφους και χαμηλή δυνατότητα μετακίνησης σε διαφορετικούς προμηθευτές λόγω απουσίας υποστήριξης τυποποιημένων πρωτοκόλλων, API, δομών δεδομένων (schema) ή/και μοντέλων υπηρεσιών.
48	***Κάθετο νέφος (Vertical cloud)***	Ένα περιβάλλον υπολογιστικού νέφους βελτιστοποιημένο για χρήση και κατασκευασμένο γύρω από τις ανάγκες συμβατότητας εξειδικευμένων κλάδων, όπως η υγειονομική περίθαλψη, οι χρηματοπιστωτικές υπηρεσίες και οι κυβερνητικές λειτουργίες.
49	***Εικονικό ιδιωτικό κέντρο δεδομένων (Virtual private data center)***	Πόροι ομαδοποιημένοι σύμφωνα με συγκεκριμένους επιχειρηματικούς στόχους.
50	***Εικονικό ιδιωτικό νέφος (Virtual private cloud - VPC)***	Ένα ιδιωτικό νέφος που υπάρχει μέσα σε ένα κοινόχρηστο ή δημόσιο νέφος, π.χ. το VPC της Amazon που επιτρέπει στο Amazon EC2 να συνδέεται με παλαιές υποδομές μέσω IPsec VPN.

4 ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ- Audiovisual and media production

1	***Ταινία 3D (3D Movie)***	3D (ή 3-D) σημαίνει τρισδιάστατο, ή κάτι το οποίο έχει τρεις διαστάσεις. Για παράδειγμα, ένα κουτί είναι τρισδιάστατο- είναι συμπαγές και όχι λεπτό όπως ένα κομμάτι χαρτί. Έχει όγκο, πάνω και κάτω μέρος, αριστερά και δεξιά (πλευρές), καθώς και μπροστινή και πίσω πλευρά. Μπορείτε να γυρίσετε το κουτί για να το δείτε από μια άλλη πλευρά (που ονομάζεται όψη, επιφάνεια ή απλώς πλευρά). Οι τρισδιάστατες ταινίες είναι ταινίες που δίνουν την ψευδαίσθηση της τρισδιάστατης στερεότητας, συνήθως με τη βοήθεια ειδικών συσκευών προβολής (γυαλιά που φορούν οι θεατές).
2	***Ηθοποιός (Actor)***	Ηθοποιός είναι ένα άτομο που παίζει ή έχει ένα ρόλο (ένα μέρος) σε μια ταινία, τηλεοπτική εκπομπή, θεατρικό έργο ή ραδιοφωνική εκπομπή. Οι ηθοποιοί μπορεί να είναι επαγγελματίες ή όχι.
3	***Adobe Premiere Pro***	Το Adobe Premiere Pro είναι μια εφαρμογή λογισμικού επεξεργασίας βίντεο με βάση το χρονοδιάγραμμα που αναπτύχθηκε από την Adobe Systems και δημοσιεύεται ως μέρος του προγράμματος αδειοδότησης Adobe Creative Cloud.
4	***Ατμόσφαιρα (Ambiance)***	Το συναίσθημα ή η διάθεση μιας συγκεκριμένης σκηνής ή ενός σκηνικού.
5	***Ατμοσφαιρικός φωτισμός (Ambient light)***	Το φυσικό φως (συνήθως απαλό) ή το φως που περιβάλλει ένα θέμα σε μια σκηνή- βλέπε επίσης φωτισμός φόντου.
6	***Animation (Κινούμενο σχέδιο)***	Το κινούμενο σχέδιο είναι ένας τρόπος δημιουργίας μιας ταινίας από πολλές ακίνητες εικόνες. Οι εικόνες τοποθετούνται η μία μετά την άλλη και στη συνέχεια αναπαράγονται σε γρήγορη ταχύτητα για να δώσουν την ψευδαίσθηση της κίνησης.
7	***Audio Visual & Integrated Experiences (AVIXA)***	Ένας όρος του κλάδου που περιγράφει την επόμενη γενιά εταιρειών ενσωμάτωσης AV που αξιοποιούν λύσεις νέων τεχνολογιών, όπως η εικονική πραγματικότητα και η ψηφιακή σήμανση - επισημαίνει τις δυνατότητες ανάπτυξης αυτών των αναδυόμενων και εξελισσόμενων τεχνολογιών και τη σύνδεσή τους με τη δημιουργία καθηλωτικών και διαδραστικών εμπειριών.

8	***Επαυξημένη πραγματικότητα (Augment Reality)***	Ένα ενισχυμένο φίλτρο της πραγματικότητας το οποίο χρησιμοποιεί καινοτόμες τεχνολογίες για την προσθήκη ψηφιακών πληροφοριών ή γραφικών στην εικόνα που έχει ο χρήστης για τον πραγματικό κόσμο μέσω του φακού. Αυτό δημιουργεί μια "σύνθετη εικόνα". Χρησιμοποιείται συχνά για την υπέρθεση εικόνων σε πιθανές τελικές θέσεις με τρόπο που επιτρέπει τη δοκιμή πραγμάτων, όπως η προσαρμογή ή το στυλ.
9	***AVI***	Ένας τύπος αρχείου βίντεο που χρησιμοποιείται στη διαδικασία εγγραφής και συνήθως δεν διανέμεται. Σημαίνει Audio Video Interleave format, και δημιουργήθηκε από τη Microsoft Corporation.
10	***Παρασκήνιο (Background)***	Αναφέρεται σε οτιδήποτε συμβαίνει σε ένα οπίσθιο επίπεδο δράσης (το παρασκήνιο σε αντίθεση με την κύρια δράση ή την προσοχή στο προσκήνιο) - συντομογραφικά b.g.
11	***Bridging shot***	Ένας μεταβατικός τύπος πλάνου που χρησιμοποιείται για να καλύψει ή να "γεφυρώσει" ένα άλμα στο χρόνο ή στον τόπο ή σε κάποια άλλη ασυνέχεια - βλέπε επίσης audio bridge και match-cut.
12	***Σύνθεση μιας σκηνής (Building a scen)***	Χρήση δραματικών μέσων, όπως η αύξηση του ρυθμού, της έντασης και της έμφασης, για την κορύφωση μιας σκηνής.
13	***Γωνία κάμερας (Camera Angle)***	Το σημείο θέασης (POV) ή η προοπτική (συμπεριλαμβανομένου του σχετικού ύψους ή της κατεύθυνσης) που επιλέγεται για τη φωτογράφηση ενός θέματος. Διάφορες γωνίες κάμερας, συνθέσεις ή θέσεις περιλαμβάνουν: μπροστά, πίσω, στο πλάι, πάνω, ψηλά (κοιτάζοντας προς τα κάτω), χαμηλά (κοιτάζοντας προς τα πάνω), ευθεία ή στο ύψος των ματιών (τυπική ή ουδέτερη γωνία), κεκλιμένη (κεκλιμένη ή λοξή) ή υποκειμενική, κ.λπ.
14	***Κίνηση κάμερας (Camera Movement)***	Η χρήση της κάμερας για την λήψη διαφόρων γωνιών και προοπτικών. (Βλέπε παρακάτω τις κινήσεις της κινηματογραφικής κάμερας, συμπεριλαμβανομένων της πανοραμικής κίνησης, της κλίσης, της τροχιάς και του ζουμ - επίσης τις λήψεις με βραχίονα/γερανό, το Steadicam ή χειροκίνητα πλάνα).
15	***CD***	Συντομογραφία του Compact Disc. Αποτελείται από έναν μεταλλικό δίσκο με πλαστική επικάλυψη στον οποίο μπορούν να εγγραφούν ή να διαβαστούν δεδομένα (όπως βίντεο, ήχοι, εικόνες, αρχεία...). Στις μέρες μας τα CD χρησιμοποιούνται όλο και λιγότερο.

16	***CGI***	Computer-Generated Imagery (CGI) είναι η χρήση γραφικών από υπολογιστή, ιδίως σε ταινίες. Οι εικόνες αυτές χρησιμοποιούνται μεταξύ άλλων για ειδικά εφέ, προσομοίωση και διαφημίσεις. Μερικές φορές η συγκεκριμένη τεχνολογία χρησιμοποιείται για την παραγωγή ενός στατικού φόντου, το οποίο στη συνέχεια συγχωνεύεται με την εικόνα- άλλες φορές χρησιμοποιείται για την παραγωγή κινούμενων σχεδίων σε 2D ή 3D.
17	***CMYK***	Σύντμηση των λέξεων cyan-magenta-yellow-black (κυανό-ματζέντα-κίτρινο-μαύρο). Αναφέρεται στον τετραχρωμικό διαχωρισμό που χρησιμοποιείται στις περισσότερες έγχρωμες εκτυπώσεις. Συνήθως στις οθόνες των υπολογιστών χρησιμοποιείται η μέθοδος RGB και έτσι απαιτείται μετατροπή κατά την έξοδο για εκτύπωση σε έγχρωμους εκτυπωτές.
18	***Χρωματικές διορθώσεις (Colour corrections)***	Η χρωματική διόρθωση με τη χρήση χρωματικών gel ή φίλτρων είναι μια διαδικασία που χρησιμοποιείται στον σκηνικό φωτισμό, τη φωτογραφία, την τηλεόραση, τον κινηματογράφο και άλλους κλάδους, με σκοπό την αλλαγή του συνολικού χρώματος του φωτός - συνήθως το χρώμα του φωτός μετράται σε μια κλίμακα γνωστή ως θερμοκρασία χρώματος, καθώς και κατά μήκος ενός άξονα πράσινου-ματζέντας ορθογώνιου προς τον άξονα θερμοκρασίας χρώματος.
19	***Προστασία αντιγραφής (Copy protection)***	Αναφέρεται στις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την αποτροπή της παράνομης αντιγραφής προγραμμάτων υπολογιστών.
20	***Ψηφιακή σύνθεση (Digital compositing)***	Ψηφιακή σύνθεση είναι η διαδικασία ψηφιακής συναρμολόγησης πολλαπλών εικόνων για τη δημιουργία μιας τελικής εικόνας, συνήθως για εκτύπωση, κινηματογραφικές ταινίες ή προβολή στην οθόνη. Αποτελεί εξέλιξη στο ψηφιακό πεδίο της οπτικής σύνθεσης ταινιών.
21	***Dithering***	Το Dithering χρησιμοποιείται συνήθως στην επεξεργασία σημάτων βίντεο και ήχου. Και στα δύο πεδία συνίσταται στη μείωση της ποσότητας πληροφορίας προκειμένου να ληφθούν καλύτερα τελικά προϊόντα.
22	***Κάμερα καταγραφής (Document camera)***	Μια συσκευή που προβάλλει είτε τρισδιάστατα αντικείμενα είτε προ-γραμμένο κείμενο στην τοπική οθόνη ή σε ακροατήρια τηλεδιάσκεψης. Μία από αυτές βρίσκεται σε κάθε μία από τις τέσσερις εξοπλισμένες αίθουσες διαλέξεων για τηλεδιάσκεψη.
23	***Επεισόδιο (Episode)***	Ένα επεισόδιο είναι ένα μεμονωμένο μέρος μιας ιστορίας, ενός ραδιοφωνικού ή τηλεοπτικού προγράμματος. Τα επεισόδια συχνά ακολουθούν μια σειρά, έχουν διάρκεια

		20- 40 λεπτά και βασίζονται στην ίδια πλοκή.
24	***Ηχογράφηση πεδίου (Field recordin)***	Μέθοδος εγγραφής βίντεο και ήχου που περιλαμβάνει τη μεταφορά εξοπλισμού βίντεο και ήχου σε τοποθεσίες εκτός στούντιο. Οι μονάδες επιτόπιας ηχογράφησης του Discovery Commons μπορούν να παρέχουν πόρους πολλαπλών καμερών, ζωντανής διαδικτυακής μετάδοσης και προβολής σε υπολογιστή.
25	***Μεγέθη αρχείων (File sizes)***	Το μέτρο του μεγέθους ενός αρχείου υπολογιστή, το οποίο συνήθως μετράται σε bytes (B), megabytes (MB), kilobytes (KB) και gigabytes (GB). Το βίντεο, ο ήχος, οι φωτογραφίες και τα γραφικά μπορούν να καταλάβουν μεγάλο χώρο σε έναν σκληρό δίσκο. Ένα αρχείο βίντεο MP4 διάρκειας 1 ώρας μπορεί συχνά να έχει μέγεθος 300 MB. Ορισμένοι τύποι αρχείων βίντεο, όπως το AVI, είναι καλύτεροι στην εγγραφή, αλλά είναι πολύ μεγάλοι σε μέγεθος για ανάρτηση στο διαδίκτυο. Άλλοι τύποι αρχείων, όπως το MP4 και το Adobe Flash, είναι πιο συμπιεσμένοι και, ως εκ τούτου, καταλληλότεροι για διανομή και ροή στο διαδίκτυο. Το Camtasia Studio, το Adobe Premiere και παρόμοια προγράμματα επεξεργασίας μετατρέπουν τα μεγάλα μεγέθη αρχείων σε μικρότερα μεγέθη για κοινή χρήση ή ανάρτηση στο διαδίκτυο.
26	***Ταινία (Film)***	Τα φιλμ (ή ταινίες) είναι ένα είδος οπτικής επικοινωνίας που χρησιμοποιεί κινούμενες εικόνες και ήχο για να αφηγηθεί ιστορίες ή να διδάξει στους ανθρώπους κάτι. Οι περισσότεροι άνθρωποι παρακολουθούν ταινίες ως ψυχαγωγία ή ως τρόπο διασκέδασης. Για μερικούς ανθρώπους, διασκεδαστικές ταινίες μπορεί να σημαίνουν ταινίες που τους κάνουν να γελούν, ενώ για άλλους μπορεί να σημαίνουν ταινίες που τους κάνουν να κλαίνε ή να φοβούνται.
27	***Ταχύτητα ταινίας (Film speed)***	Η ταχύτητα του φιλμ είναι το μέτρο της ευαισθησίας ενός φωτογραφικού φιλμ στο φως, η οποία προσδιορίζεται με την ευαισθησιομετρία και μετριέται σε διάφορες αριθμητικές κλίμακες, με πιο πρόσφατη το σύστημα ISO.
28	***Final Cut***	Η τελευταία μονταρισμένη εκδοχή μιας ταινίας όπως θα κυκλοφορήσει - βλέπε επίσης rough cut.
29	***Ανεστραμμένη τάξη (Flipped classroo)***	Μέθοδος διδασκαλίας η οποία απαιτεί από τους μαθητές να δουν μια προηχογραφημένη διάλεξη πριν παρακολουθήσουν μια διαδραστική συνεδρία με έναν καθηγητή. Η μέθοδος αυτή έρχεται σε αντίθεση με την παραδοσιακή μέθοδο κατά την οποία οι μαθητές παρακολουθούν μια διάλεξη στο σχολείο και στη

		συνέχεια επανεξετάζουν την εργασία στο σπίτι.
30	***Πλάνα (Footage)***	Οποιοδήποτε μήκος, τμήμα ή ακολουθία ταινίας (είτε γυρισμένη είτε προς γύρισμα) που μετράται σε πόδια - αναφέρεται επίσης σε μια συγκεκριμένη ακολουθία γεγονότων που απεικονίζονται σε μια κινηματογραφική ταινία.
31	***Εμπρόσθια προβολή (Front projection)***	Η δέσμη ενός προβολέα προβάλλεται στην οθόνη από την πλευρά του κοινού ή από το μπροστινό μέρος της οθόνης. Οι αίθουσες με εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης στο Κέντρο Επιστημών Υγείας Terrance Donnelly στη Mississauga χρησιμοποιούν εμπρόσθια προβολή.
32	***F-stop***	Η κλίμακα μέτρησης του μεγέθους του ανοίγματος του κλείστρου (το άνοιγμα που επιτρέπει την είσοδο του φωτός) σε έναν φακό - οι συνήθεις βαθμοί f είναι 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16 και 22 - όσο μικρότερος ο αριθμός, τόσο μεγαλύτερο το άνοιγμα και τόσο περισσότερο φως αφήνεται να περάσει.
33	***Green Screen***	Green curtain (πράσινη κουρτίνα) ή Green studio wall (πράσινος τοίχος στούντιο) που επιτρέπουν την αφαίρεση του πράσινου χρώματος από το φάσμα του βίντεο, ώστε το πράσινο φόντο να μπορεί να αντικατασταθεί με κάτι άλλο, όπως μια φωτογραφία ή ένα βίντεο από άλλη τοποθεσία.
34	***Χειροκίνητη λήψη (Handheld shot)***	Πλάνο που λαμβάνεται με κάμερα που κρατιέται στο χέρι ή που γίνεται σκόπιμα ώστε να φαίνεται ασταθές, κουνημένο ή ταλαντευόμενο - χρησιμοποιείται συχνά για να υποδηλώσει είτε ντοκιμαντέρ, είτε "ρεαλισμό", ειδησεογραφικό ρεπορτάζ ή ερασιτεχνική κινηματογράφηση - σε αντίθεση με το Steadicam.
35	***HD, Υψηλή ανάλυση (High Definition)***	Το βίντεο υψηλής ευκρίνειας (βίντεο HDTV ή βίντεο HD) είναι ένα βίντεο υψηλότερης ανάλυσης και ποιότητας από το βίντεο τυπικής ευκρίνειας. Αν και δεν υπάρχει τυποποιημένη έννοια για την υψηλή ευκρίνεια, γενικά κάθε εικόνα βίντεο με σημαντικά περισσότερες από 480 κάθετες γραμμές σάρωσης (Βόρεια Αμερική) ή 576 κάθετες γραμμές (Ευρώπη) θεωρείται υψηλής ευκρίνειας. Οι 480 γραμμές σάρωσης είναι γενικά το ελάχιστο όριο, παρόλο που η πλειονότητα των συστημάτων το ξεπερνά κατά πολύ.

36	***HTML5***	Η Hyper Text Markup Language (HTML) είναι μια γλώσσα σήμανσης για τη δημιουργία ιστοσελίδων. Η HTML είναι ένα είδος γλώσσας προγραμματισμού που μπορεί να δημιουργήσει μια νέα ιστοσελίδα. Οι ιστοσελίδες προβάλλονται συνήθως σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο. Μπορούν να περιλαμβάνουν κείμενο, συνδέσμους, εικόνες, ακόμη και ήχο και βίντεο. Η HTML χρησιμοποιείται για τη σήμανση και την περιγραφή καθενός από αυτά τα είδη περιεχομένου, ώστε το πρόγραμμα περιήγησης ιστού να μπορεί να τα εμφανίσει σωστά. Η HTML προσθέτει επίσης μεταπληροφορίες σε μια ιστοσελίδα. Οι μεταπληροφορίες συνήθως δεν εμφανίζονται από τα προγράμματα περιήγησης ιστού και είναι δεδομένα σχετικά με την ιστοσελίδα, π.χ. το όνομα του ατόμου που δημιούργησε τη σελίδα. Τα Cascading Style Sheets (CSS) χρησιμοποιούνται για τη διαμόρφωση των στοιχείων της HTML, ενώ η JavaScript χρησιμοποιείται για τη συμπεριφορά της ιστοσελίδας και επίσης για την αλλαγή της HTML και της CSS.
37	***IMAX***	Το IMAX είναι ένα είδος συστήματος προβολής ταινιών, το οποίο προβάλλει ταινίες σε μια πολύ μεγάλη οθόνη. Παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία το 1970.
38	***Βασικό φως (Key Light)***	Είναι το πρώτο και συνήθως το πιο σημαντικό φως που θα χρησιμοποιήσει ένας φωτογράφος, κινηματογραφιστής ή άλλος συνθέτης σκηνής σε μια ρύθμιση φωτισμού. Ο σκοπός του βασικού φωτός είναι να αναδείξει τη μορφή και τη διάσταση του θέματος.
39	***Φακός (Lens)***	Ένας φακός είναι ένα διαυγές (διαφανές) αντικείμενο (όπως γυαλί, πλαστικό ή ακόμη και μια σταγόνα νερού) που αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο φαίνονται τα πράγματα κάμπτοντας το φως που περνάει μέσα από αυτόν. Μπορεί να κάνει τα πράγματα να φαίνονται μεγαλύτερα, μικρότερα ή ανάποδα. Μερικά μέρη όπου χρησιμοποιούνται φακοί είναι τα γυαλιά οράσεως (γυαλιά οράσεως), οι φακοί επαφής, οι φωτογραφικές μηχανές, οι προβολείς, τα μικροσκόπια, τα τηλεσκόπια, οι μεγεθυντικοί φακοί κ.λπ. Κάθε μάτι διαθέτει επίσης έναν φακό.
40	***Φωτισμός (Lighting)***	Φωτισμός είναι η χρήση του φωτός για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου αποτελέσματος. Ο φωτισμός περιλαμβάνει τη χρήση τόσο τεχνητών πηγών φωτός, όπως λαμπτήρες και φωτιστικά σώματα, όσο και τον φυσικό φωτισμό με τη σύλληψη του φωτός της ημέρας. Ο φωτισμός αποτελεί σημαντικό παράγοντα στη φωτογραφία, τη δημιουργία ταινιών και τα τηλεοπτικά στούντιο.

41	***Έλεγχος φωτισμού (Lighting control)***	Ο διδάσκων μπορεί να ελέγχει το φωτισμό της αίθουσας τόσο στο αμφιθέατρο όσο και στην απομακρυσμένη θέση σε μια τηλεδιάσκεψη χρησιμοποιώντας τα στοιχεία ελέγχου φωτισμού στον πίνακα του αναλόγιου. Τα τρία μπλε κουμπιά αλλάζουν το φωτισμό στην φυσική και την απομακρυσμένη αίθουσα διαλέξεων, ενώ τα τέσσερα γκρι κουμπιά αλλάζουν το φωτισμό μόνο στην φυσική αίθουσα.
42	***Πολυμέσα (Media)***	Η λέξη "Media" είναι ο πληθυντικός της λέξης "medium" (μέσο). Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης συγκεντρώνουν όλα τα μέσα επικοινωνίας, όπως το ραδιόφωνο και η τηλεόραση, οι εφημερίδες, τα περιοδικά και το διαδίκτυο, και προσεγγίζουν ή επηρεάζουν τους ανθρώπους.
43	***Μικροτσίπ (Microchip)***	"Μικροτσίπ" είναι η δημοφιλής ονομασία για το τσιπ πυριτίου ή το ολοκληρωμένο κύκλωμα.
44	***Microfiche***	Είναι το φύλλο φιλμ στο οποίο το τυπωμένο κείμενο μειώνεται φωτογραφικά.
45	***MP4***	Μια μορφή αρχείου βίντεο που συμπιέζει και μειώνει το μέγεθος του αρχείου σε σχέση με την αρχική έκδοση, παρέχοντας παράλληλα αναπαραγωγή καλής ποιότητας. Οι περισσότερες από τις επεξεργασμένες παραγωγές βίντεο του Discovery Commons εξάγονται ως αρχεία MP4.
46	***Πολυμέσα (Multimedia)***	Σύστημα υπολογιστή που συνδυάζει στοιχεία ήχου και βίντεο για τη δημιουργία μιας διαδραστικής εφαρμογής που χρησιμοποιεί κείμενο, ήχο και γραφικά.
47	***Εικονοστοιχείο (Pixel)***	Ο όρος προκύπτει από το picture element (στοιχείο εικόνας). Πρόκειται για μια μεμονωμένη κουκκίδα στην οθόνη του υπολογιστή. Όλες οι εικόνες της οθόνης αποτελούνται από μια συλλογή εικονοστοιχείων, με κάθε εικονοστοιχείο να είναι είτε σβηστό (σκούρο) είτε αναμμένο (έγχρωμο) . Ο αριθμός των διαθέσιμων εικονοστοιχείων καθορίζει την ανάλυση της οθόνης.
48	***Οθόνη Plasma (Plasma display)***	Είναι ένας τύπος επίπεδης οθόνης, ο οποίος χρησιμοποιεί ιονισμένο αέριο μεταξύ δύο πάνελ που περιέχουν σύρματα καλωδίων. Όταν ρεύμα ρέει μέσα από τα σύρματα, ένα εικονοστοιχείο φορτίζεται προκαλώντας τον φωτισμό του.
49	***Post***	Ένας σύνδεσμος προς ένα στοιχείο, όπως ένα βίντεο, που τοποθετείται σε έναν ιστότοπο. Το στοιχείο βρίσκεται κάπου σε έναν διακομιστή και όταν ο χρήστης κάνει κλικ στον αναρτημένο σύνδεσμο, το βίντεο αναπαράγεται από αυτόν τον διακομιστή.

50	***Post Production***	Το post-production είναι μέρος των διαδικασιών κινηματογραφικής παραγωγής, παραγωγής βίντεο και φωτογραφίας. Αποτελεί σημαντικό μέρος στην παραγωγή ταινιών, τηλεοπτικών προγραμμάτων, ραδιοφωνικών προγραμμάτων, διαφημίσεων, ηχογραφήσεων, φωτογραφιών και ψηφιακής τέχνης. Είναι όρος για όλα τα στάδια της παραγωγής που συμβαίνουν μετά το πραγματικό τέλος της κινηματογράφησης. Μαζί με την προπαραγωγή και την παραγωγή, είναι μία από τις τρεις φάσεις της δημιουργίας μιας ταινίας ή ενός προγράμματος.
51	***Κουμπί απορρήτου (Privacy button)***	Ένα κουμπί στον πίνακα αφής στις αίθουσες διαλέξεων που επιτρέπει τη σίγαση των μικροφώνων του διδάσκοντα. Όταν αναβοσβήνει το κουμπί Privacy στον πίνακα αφής, τόσο το μικρόφωνο του αμφιθεάτρου όσο και το ασύρματο μικρόφωνο που είναι συνδεδεμένο στο αμφιθέατρο είναι σε σίγαση. Όταν το κουμπί Privacy δεν αναβοσβήνει, και τα δύο μικρόφωνα είναι ενεργά.
52	***Προβολές (Projector)***	Ένας βιντεοπροβολέας που προβάλει πληροφορίες απο ένα φορητό υπολογιστή, υπολογιστή που βρισκεται σε αναλόγιο ή άλλη ηλεκτρονική οθόνη.
53	***Οπίσθια προβολή (Rear Projection)***	Η δέσμη του βιντεοπροβολέα προβάλλει στην οθόνη από πίσω. Οι εξοπλισμένες με τηλεδιάσκεψη αίθουσες διδασκαλίας στο κτίριο Ιατρικών Επιστημών στην πανεπιστημιούπολη του Αγίου Γεωργίου χρησιμοποιούν οπίσθια προβολή.
54	***Προβολή (Record)***	Μια συλλογή σχετικών στοιχείων ή πεδίων δεδομένων. Μια εγγραφή αποτελεί συνήθως μέρος ενός αρχείου.
55	***Εξ αποστάσεως (Remote) – Τοποθεσία, κοινό ή συμμετέχοντες***	Αναφέρεται στην τοποθεσία, το ακροατήριο ή τον συμμετέχοντα στην τοποθεσία της τηλεδιάσκεψης στην οποία δεν βρίσκεται ο παρουσιαστής.
56	***Τηλεχειριστήριο (Remote control)***	Το τηλεχειριστήριο είναι μια συσκευή που χρησιμοποιείται για να δωθούν εντολές (έλεγχος) από απόσταση σε τηλεοράσεις, συσκευές αναπαραγωγής DVD, κουδούνια κ.λπ. Ένα τηλεχειριστήριο δεν έχει καλώδιο και μπορεί να κρατηθεί με το χέρι. Διαθέτει κουμπιά για την ένταση του ήχου, την αλλαγή τηλεοπτικών καναλιών και άλλα. Για την επικοινωνία με τις συσκευές χρησιμοποιούνται υπέρυθρες ή ραδιοσήματα. Οι μπαταρίες κάνουν τα τηλεχειριστήρια και τα χειριστήρια να λειτουργούν. Κυρίως χρησιμοποιούνται μπαταρίες μεγέθους ΑΑΑ, ΑΑ ή μπαταρίες κερμάτων.

57	***Ανάλυση (Resolution)***	Ο αριθμός των κουκκίδων ανά μονάδα μήκους με τον οποίο μπορεί να αναπαραχθεί μια εικόνα σε μια οθόνη ή έναν εκτυπωτή.
58	***Αντίστροφη κίνηση (Reverse motion)***	Αναφέρεται σε τέχνασμα της κάμερας, που δημιουργείται με την αντίστροφη κίνηση του φιλμ στην κάμερα ή κατά την οπτική εκτύπωση - αλλιώς αντίστροφη δράση.
59	***RGB (κόκκινο-πράσινο-μπλε)***	Συντομογραφία του κόκκινου, πράσινου, μπλε. Αναφέρεται στη μέθοδο σύνδεσης μιας έγχρωμης οθόνης με έναν υπολογιστή, που περιλαμβάνει τα τρία ξεχωριστά σήματα: κόκκινο, πράσινο και μπλε. Όλα τα χρώματα που προβάλλονται από την οθόνη μπορούν να κατασκευαστούν από αυτά τα τρία συστατικά χρώματα.
60	***Σενάριο (Script)***	Αναφέρεται στη γραπτή περιγραφή μιας ταινίας - ένα σχέδιο για την παραγωγή μιας ταινίας που περιγράφει λεπτομερώς την ιστορία, το σκηνικό, τους διαλόγους, τις κινήσεις και τις χειρονομίες των ηθοποιών, καθώς και τη μορφή και την αλληλουχία όλων των γεγονότων της ταινίας.
61	***Σκηνικό (Setting)***	Ο χρόνος (χρονική περίοδος) και ο τόπος στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία της ταινίας, συμπεριλαμβανομένων όλων των άλλων πρόσθετων παραγόντων, όπως το κλίμα (εποχή), το τοπίο, οι άνθρωποι, οι κοινωνικές δομές και οι οικονομικοί παράγοντες, τα έθιμα, οι ηθικές στάσεις και οι κώδικες συμπεριφοράς.
62	***Διαμοιρασμός αρχείου (Share file)***	Εφαρμογή διαμοιρασμού αρχείων για τη μεταφορά μεγάλων αρχείων που είναι διαθέσιμη στο προσωπικό της Ιατρικής Σχολής. Αυτός ο πόρος είναι εξαιρετικός για όσους θέλουν να μοιραστούν μεγάλα αρχεία βίντεο και ήχου με τη σχολή, το προσωπικό, τους φοιτητές τόσο εντός όσο και εκτός του Πανεπιστημίου του Τορόντο. Επικοινωνήστε με τη διεύθυνση discovery.commons@utoronto.ca για πληροφορίες σχετικά με το λογαριασμό. Το Sharefile διαφέρει από το UTMedfiiles.ca, το οποίο είναι το εργαλείο που πρέπει να χρησιμοποιούν όλοι οι εισηγητές για να στέλνουν τις παρουσιάσεις τους και οποιοδήποτε σχετικό υλικό στο προσωπικό της αίθουσας ελέγχου. Το Sharefile μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποστολή αρχείων που δεν σχετίζονται με τη διάλεξη -βιντεοδιάσκεψη.
63	***Shoot***	Η διαδικασία κινηματογράφησης ή φωτογράφησης οποιασδήποτε πτυχής μιας κινηματογραφικής ταινίας με κάμερα - το πλάνο για ένα γύρισμα ονομάζεται πρόγραμμα γυρισμάτων.

64	***Εγγραφή με μια κάμερα (Single Camera Recording)***	Η καταγραφή μιας διάλεξης ή συνάντησης με μία βιντεοκάμερα. Εάν το σενάριο και ο σχεδιασμός είναι καλά, οι εγγραφές με μία κάμερα μπορούν να επεξεργαστούν ώστε να μοιάζουν με εγγραφές με πολλές κάμερες.
65	***Αργή κίνηση (Slow motion)***	Η αργή κίνηση ή slowmo είναι ένα εφέ στη δημιουργία ταινιών με το οποίο ο χρόνος φαίνεται να επιβραδύνεται.
66	***SMART Monitor***	Η διαδραστική οθόνη στο αναλόγιο των αιθουσών διαλέξεων με εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης που επιτρέπει στον παρουσιαστή να χρησιμοποιεί γραφίδα για να σχολιάζει και να προωθεί διαφάνειες. Οι σχολιασμοί εμφανίζονται στις οθόνες της αίθουσας διαλέξεων και καταγράφονται μαζί με την υπόλοιπη παρουσίαση (εάν έχει ξεκινήσει η καταγραφή).
67	***Spoiler***	Πληροφορίες σχετικά με την πλοκή ή το τέλος μιας ταινίας που μπορεί να καταστρέψουν ή να μειώσουν την απόλαυση της ταινίας αν γίνουν γνωστές εκ των προτέρων - συνήθως, οι κριτικοί προειδοποιούν τους αναγνώστες με μια "προειδοποίηση spoiler" ή αποφεύγουν να αποκαλύψουν spoiler εντελώς.
68	***Steadicam***	Μια τεχνική χειροκίνητης κάμερας που χρησιμοποιεί ένα σταθεροποιητικό Steadicam (εισήχθη στα τέλη της δεκαετίας του '70), το οποίο αναπτύχθηκε από τον εφευρέτη Garrett Brown, με μια ειδική, μηχανική εξάρτηση που επιτρέπει στον χειριστή της κάμερας να κάνει σχετικά ομαλές και σταθερές λήψεις, αν και χειροκίνητες, ενώ κινείται παράλληλα με τη δράση.
69	***Storyboard***	Το storyboard είναι ένας τρόπος σχεδιασμού ταινιών, animation ή τηλεοπτικών εκπομπών. Ένα storyboard δείχνει παραδείγματα από αυτά που θέλει να κάνει ο καλλιτέχνης πριν από την παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Επιτρέπει επίσης στους καλλιτέχνες να οργανώσουν τις ιστορίες τους πριν αρχίσουν να κάνουν το κινούμενο σχέδιο. Το storyboarding, με τη μορφή που είναι γνωστό σήμερα, αναπτύχθηκε στην Walt Disney Productions. Χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στην ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους του 1928, Plane Crazy. Η ταινία "Όσα παίρνει ο άνεμος" του 1939 ήταν η πρώτη που έγινε εξ ολοκλήρου με storyboard.
70	***Streaming***	Αναφέρεται στην παράδοση και λήψη διαδικτυακού βίντεο που παρέχεται από μια υπηρεσία host, επιτρέποντας στον χρήστη να δει το βίντεο χωρίς να το κατεβάσει.

71	***Streaming πολυμέσα (media)***	Τα streaming media είναι πολυμέσα τα οποία ο χρήστης λαμβάνει διαρκώ χρησιμοποιώντας μια πλατφόρμα μέσω του Διαδικτύου. Μερικά παραδείγματα είναι το Netflix και το Amazon Prime Video για ταινίες και τηλεοπτικές σειρές και το Spotify και το Apple Music για μουσική και άλλους ήχους.
72	***Μαθητικές κάμερες (Student Cameras)***	Υπάρχουν τρεις κάμερες μαθητών σε κάθε μία από τις αίθουσες διαλέξεων που διαθέτουν εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης. Μία από τις κάμερες είναι ρυθμισμένη σε ευρεία λήψη όλων των φοιτητών και δύο κάμερες καδράρουν αυτόματα τους φοιτητές όταν κάνουν ερωτήσεις. Όταν πατηθεί το κουμπί του μικροφώνου ενός φοιτητή, η κάμερα θα καδράρει την περιοχή από την οποία προήλθε η ερώτηση. Μια δεύτερη κάμερα θα καδράρει το δεύτερο άτομο που θα πατήσει το κουμπί του μικροφώνου και οι κάμερες θα εναλλάσσονται κάθε φορά που θα πατιέται το εκ νέου το κουμπί μικροφώνου κάποιου μαθητή. Όταν το μικρόφωνο του μαθητή είναι ενεργό, το καδραρισμένο βίντεο του μαθητή είναι διαθέσιμο για να το δει ο διδάσκων στην οθόνη ελέγχου (αυτός είναι ο μοναδικός τρόπος με τον οποίο ο διδάσκων μπορεί να δει τον μαθητή εάν το ενεργό μικρόφωνο βρίσκεται σε απομακρυσμένη τοποθεσία). Οι μαθητές που συμμετέχουν δια ζώσης θα βλέπουν επίσης τον μαθητή που βρίσκεται σε απομακρυσμένη θέση στη μεγάλη οθόνη. Όταν το μικρόφωνο του μαθητή απενεργοποιηθεί, η οθόνη θα δείχνει είτε το ευρύ πλάνο των μαθητών στην αίθουσα είτε τον επόμενο μαθητή, εάν υπάρχει άλλη ερώτηση ή σχόλιο στην ουρά.
73	***Στούντιο (Studio)***	Το Discovery Commons διαθέτει μια μικρή τοποθεσία στούντιο βιντεοσκόπησης που είναι στη διάθεση της Ιατρικής Σχολής για την εγγραφή εκπαιδευτικών έργων και τη μετάδοση ζωντανών διαδικτυακών εκπομπών. Οι τεχνικοί οπτικοακουστικών μέσων, οι κάμερες υψηλής ευκρίνειας, ο επαγγελματικός φωτισμός, η πράσινη οθόνη, τα μικρόφωνα και ο τηλεπρομηθευτής είναι μερικοί από τους διαθέσιμους πόρους.
74	***Τηλεπρομηθευτής (Teleprompter)***	Μια συσκευή που χρησιμοποιείται κυρίως στο στούντιο και επιτρέπει στον παρουσιαστή να κοιτάζει σε μια κάμερα και να βλέπει ταυτόχρονα κείμενο ή την παρουσίασή του.
75	***Time-lapse***	Η φωτογραφία time-lapse είναι μια κινηματογραφική τεχνική κατά την οποία κάθε καρέ ταινίας συλλαμβάνεται με ρυθμό πολύ πιο αργό από ό,τι θα αναπαραχθεί. Όταν αναπαράγεται με κανονική ταχύτητα, ο χρόνος φαίνεται να κινείται ταχύτερα και συνεπώς να κάνει lapse.

76	***Τόνος (Tone)***	Η διάθεση ή η ατμόσφαιρα μιας κινηματογραφικής σκηνής, που συχνά αποκαλύπτεται από τον σκηνοθέτη με τον τρόπο σκηνοθεσίας μιας ταινίας, π.χ. σοβαρή, χιουμοριστική, σατιρική, διασκεδαστική κ.λπ.
77	***Πίνακας αφής (Touch Panel)***	Ο πίνακας που βρίσκεται στα θρανία των αιθουσών διαλέξεων που διαθέτουν εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης (και σε πολλές από τις αίθουσες διαλέξεων στο U of T). Στις αίθουσες διαλέξεων με εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης, αυτός ο πίνακας παρέχει πρόσβαση στον έλεγχο του φωτισμού και του ήχου στην αίθουσα, έναν "χάρτη" των μικροφώνων των μαθητών στην αίθουσα και το κουμπί απορρήτου για τα μικρόφωνα των διδασκόντων, μεταξύ άλλων λειτουργιών. Οι διδάσκοντες μπορούν να εξοικειωθούν με τον πίνακα αφής για να έχουν μεγαλύτερο έλεγχο των παρουσιάσεών τους ή μπορούν να αφήσουν το προσωπικό της αίθουσας ελέγχου να τους παρέχει υποστήριξη (ο πίνακας αφής για κάθε αίθουσα υπάρχει ως αντίγραφο στις αίθουσες ελέγχου).
78	***Διανυσματικά γραφικά (Vector graphics)***	Τα διανυσματικά γραφικά είναι γραφικά υπολογιστή τα οποία αποθηκεύονται στη μνήμη του υπολογιστή με τη χρήση γεωμετρικών τύπων. Τα διανυσματικά γραφικά μπορούν να μετασχηματιστούν χωρίς απώλεια της ανάλυσης της εικόνας.
79	***Προσαρμογέας βίντεο (Video adapter)***	Ο προσαρμογέας βίντεο είναι μια πλακέτα επέκτασης η οποία επιτρέπει την εμφάνιση γραφικών και χρωμάτων.
80	***Επεξεργασία βίντεο (Video Editing)***	Επεξεργασία βίντεο είναι η πράξη αλλαγής του βίντεο μέσω της αλλαγής της σειράς ή του περιεχομένου του. Χρησιμοποιείται για την προβολή πληροφοριών σε πράγματα όπως εκθέσεις βίντεο, ταινίες, τηλεόραση και διαφημίσεις (διαφημιστικά σποτ). Η επεξεργασία βίντεο χρησιμοποιείται περισσότερο τα τελευταία χρόνια, επειδή σήμερα, μετά την ευρεία διάδοση των προσωπικών υπολογιστών, περισσότεροι άνθρωποι από ποτέ είναι σε θέση να τη χρησιμοποιήσουν.
81	***Παραγωγή βίντεο (Video Production)***	Καταγραφή ενός γεγονότος ή ενός σεναριακού προγράμματος με τη χρήση βιντεοκάμερας(-ων), φωτισμού και ηχητικού εξοπλισμού. Τα βίντεο μπορούν να εγγραφούν σε στούντιο ή σε άλλο χώρο και μπορούν να περιλαμβάνουν μεγάλη ποικιλία μεταβλητών ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου και τον προϋπολογισμό.
82	***Τηλεδιάσκεψη μέσω Διαδικτύου (Videoconference - web)***	Με τον όρο τηλεδιάσκεψη εννοείται η επικοινωνία από απόσταση μεταξύ τριών ή περισσότερων ατόμων, όπου μεταδίδεται βίντεο και ήχος σε σχεδόν πραγματικό χρόνο. Υπάρχουν διάφορα πακέτα λογισμικού που την καθιστούν δυνατή.

83	***Διαδικτυακή μετάδοση (Webcast)***	Το webcast είναι ένας τύπος αρχείου πολυμέσων που χρησιμοποιείται στο Διαδίκτυο. Διανέμεται με τη χρήση streaming τεχνολογίας σε πολλούς ανθρώπους ταυτόχρονα. Είναι ουσιαστικά το ίδιο με το broadcasting μέσω του διαδικτύου. Πολλοί ραδιοφωνικοί και τηλεοπτικοί σταθμοί, καθώς και σταθμοί που βρίσκονται μόνο στο διαδίκτυο, διαθέτουν webcasts. Οι επιχειρήσεις μπορεί να έχουν webcasts για να κάνουν παρουσιάσεις ή για να εκπαιδεύουν άτομα. Ορισμένοι άνθρωποι μεταδίδουν γάμους ή κηδείες μέσω webcasts.

5 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ - Internet of Things (IoT)

1	***5G***	Η πέμπτη γενιά τεχνολογιών κινητής τηλεφωνίας, σχεδιασμένη για ένα μέλλον όπου πολλά φυσικά στοιχεία του κόσμου θα είναι συνδεδεμένα με το διαδίκτυο. Θα είναι πολύ ταχύτερη από τον προκάτοχό της (4G), και προβλέπεται να δώσει ώθηση στην ανάπτυξη ειδικά στον κλάδο του IoT.
2	***Ενεργοποιητές (Actuators)***	Εξαρτήματα που είναι υπεύθυνα για την κίνηση ή τον έλεγχο ενός μηχανισμού ή ενός συστήματος. Απαιτούν μια πηγή ενέργειας η οποία μπορεί να είναι μια ηλεκτρική τάση ή ένα σήμα που ενεργοποιείται από ένα ηλεκτρικό σύστημα. Υπάρχουν πολλοί τύποι ενεργοποιητών οι οποίοι μπορούν να κάνουν διάφορα πράγματα, όπως να ελέγχουν αντλίες, φώτα, κινητήρες, βαλβίδες και πολλά άλλα.
3	***Διεύθυνση (Address)***	Στη μνήμη ενός υπολογιστή, ένας αριθμός που υποδεικνύει μια συγκεκριμένη θέση, Σε κάθε διεύθυνση μπορεί να αποθηκευτεί ένα μόνο τμήμα δεδομένων.
4	***AIoT***	Όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την τεχνητή νοημοσύνη σε συνδυασμό με το IoT. Χρησιμοποιείται συχνά όταν αναλογιζόμαστε το IoT σε μια κατασκευή συλλογής και ανάλυσης δεδομένων.
5	***APIs (Διεπαφές προγραμματισμού εφαρμογών - Application Programming Interfaces)***	Εργαλεία για τη δημιουργία εφαρμογών που εκτελούν κοινώς επιθυμητές ενέργειες χρησιμοποιώντας μεθόδους που ήδη υπάρχουν. Για παράδειγμα, το Google Maps API επιτρέπει σε οποιονδήποτε να ενσωματώσει ψηφιακούς χάρτες υψηλής ποιότητας σε μια ιστοσελίδα. Μπορούν να θεωρηθούν δομικά στοιχεία που επιτρέπουν την εκτέλεση εργασιών χωρίς να απαιτείται η κατασκευή σύνθετων

		υπωηρεσιών από την αρχή.
6	***ARP (Address Resolution Protocol)***	Εργαλεία για τη δημιουργία εφαρμογών που εκτελούν κοινώς επιθυμητές ενέργειες χρησιμοποιώντας μεθόδους που ήδη υπάρχουν. Για παράδειγμα, το Google Maps API επιτρέπει σε οποιονδήποτε να ενσωματώσει ψηφιακούς χάρτες υψηλής ποιότητας σε μια ιστοσελίδα. Μπορούν να θεωρηθούν δομικά στοιχεία που επιτρέπουν την εκτέλεση εργασιών χωρίς να απαιτείται η κατασκευή σύνθετων υπωηρεσιών από την αρχή.
7	***Αυτοματισμός (Automation)***	Πρόκειται για τη διαδικασία εκτέλεσης μιας ενέργειας χωρίς ανθρώπινη υποβοήθηση. Συχνά αναφέρεται στο βιομηχανικό πλαίσιο μέσω των συστημάτων ελέγχου για μηχανήματα ή διαδικασίες σε εργοστάσια, αλλά καλύπτει επίσης εφαρμογές όπως η ρύθμιση του οικιακού θερμοστάτη ώστε να ενεργοποιείται σε συγκεκριμένη ώρα ή όταν η θερμοκρασία ξεπερνά ένα καθορισμένο όριο.
8	***Εφεδρικά αντίγραφα (Back up)***	Ένα αντίγραφο αρχείου που μεταφέρεται σε άλλο μέσο, συνήθως σε ένα εφεδρικό αποθηκευτικό χώρο. Σκοπός είναι να υπάρχει διαθέσιμο αντίγραφο ενός αρχείου που μπορεί να ανακτηθεί σε περίπτωση βλάβης στο σύστημα.
9	***Bluetooth***	Πρότυπο ασύρματης τεχνολογίας για την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ συσκευών σε μικρές αποστάσεις με χρήση ραδιοκυμάτων.
10	***Bluetooth Low Energy (BLE)***	Τεχνολογία Bluetooth που καταναλώνει λιγότερη ενέργεια από το παραδοσιακό Bluetooth, αλλά με παρόμοια εμβέλεια επικοινωνίας.
11	***Δίκτυο περιοχής σώματος (Body Area Network - BAN)***	Το Δίκτυο Περιοχής Σώματος, γνωστό και ως Ασύρματο Δίκτυο Περιοχής Σώματος (WBAN) ή Δίκτυο Αισθητήρων Σώματος (BSN), είναι ένα ασύρματο δίκτυο φορητών υπολογιστικών συσκευών. Οι συσκευές BAN μπορεί να είναι ενσωματωμένες στο εσωτερικό του σώματος, εμφυτεύματα, ή μπορεί να είναι επιφανειακά τοποθετημένες στο σώμα σε σταθερή θέση, wearable τεχνολογία, ή μπορεί να είναι συνοδευτικές συσκευές τις οποίες οι άνθρωποι μπορούν να μεταφέρουν σε διάφορες θέσεις, σε τσέπες ρούχων, με το χέρι ή σε διάφορες τσάντες.

12	***Brouter***	Το brouter είναι μια συσκευή για τη σύνδεση δικτύων υπολογιστών η οποία ενσωματώνει τις δυνατότητες τόσο μιας γέφυρας ("bridge") όσο και ενός δρομολογητή ("router"). Τα brouters προσφέρουν συνήθως δρομολόγηση σε περιορισμένο αριθμό πρωτοκόλλων, λειτουργώντας με δρομολόγηση όπου είναι δυνατόν και γεφυρώνοντας τα υπόλοιπα πρωτόκολλα.
13	***Φυλλομετρητής (Browser)***	Οποιοδήποτε πρόγραμμα το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να αναζητά και να προβάλλει δεδομένα. Οι φυλλομετρητές συνήθως περιορίζονται σε έναν συγκεκριμένο τύπο δεδομένων, έτσι, για παράδειγμα, ένας φυλλομετρητής γραφικών θα εμφανίζει αρχεία γραφικών που είναι αποθηκευμένα σε πολλές διαφορετικές μορφές αρχείων.
14	***BTLE (Bluetooth Low Energy)***	Το BTLE (Bluetooth 4.0) είναι μια έκδοση του προτύπου ασύρματων επικοινωνιών Bluetooth με χαμηλότερη κατανάλωση ενέργειας, η οποία λειτουργεί συνεχώς, αναγγέλλοντας την παρουσία μιας συσκευής στους τοπικούς αισθητήρες και βελτιστοποιώντας τη διάρκεια ζωής της μπαταρίας για τη συγκεκριμένη συσκευή. Στο IoT, το BLE επιτρέπει ακριβή εντοπισμό θέσης και χαρακτηριστικών χωρίς μειωμένη διάρκεια ζωής της μπαταρίας.
15	***Υπολογιστικό νέφος (Cloud computing)***	Αναφέρεται επίσης ως "νέφος". Ο όρος αυτός περιγράφει το λογισμικό, τα συστήματα και τις υπηρεσίες υπολογιστών που εκτελούνται στο διαδίκτυο χωρίς άμεση διαχείριση από τον χρήστη και όχι σε έναν συγκεκριμένο υπολογιστή. Τα συστήματα στο υπολογιστικό νέφος φαίνεται να εκτελούνται στον υπολογιστή, το τηλέφωνο ή οποιαδήποτε άλλη υπολογιστική συσκευή, αλλά στην πραγματικότητα εκτελούνται μέσω του διαδικτύου σε ένα "νέφος" υπολογιστών που μοιράζονται υπηρεσίες μεταξύ τους.
16	***Παρακολούθηση κατάστασης (Condition monitoring - CM)***	Μια πτυχή της προβλεπτικής συντήρησης. Η παρακολούθηση της κατάστασης αναφέρεται στη διαδικασία παρακολούθησης ενός στοιχείου μιας μηχανής για τη συλλογή δεδομένων που μπορούν να υποδείξουν οποιεσδήποτε σημαντικές αλλαγές που θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε βλάβη ή σφάλμα. Οι τύποι των συνθηκών που παρακολουθούνται μπορεί να ποικίλλουν από τη θερμοκρασία, τις δονήσεις και πολλές άλλες παραμέτρους.
17	***Συνδεσιμότητα ή συνδεσιμότητα στο Διαδίκτυο (Connectivity or Internet Connectivity)***	Αναφέρεται στον τρόπο σύνδεσης κάποιου αντικειμένου στο διαδίκτυο. Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι, όπως το WiFi, το Ethernet κ.λπ. Η επιλογή της μεθόδου συνδεσιμότητας είναι ένας σημαντικός παράγοντας κατά τη δημιουργία του συστήματος IoT.

18	***Κυβερνοασφάλεια (Cybersecurity)***	Ο όρος αυτός αναφέρεται σε κάθε μέθοδο που χρησιμοποιείται για τη διατήρηση μιας ασφαλούς διαδικτυακής παρουσίας. Περιλαμβάνει τους κωδικούς πρόσβασης, τον έλεγχο ταυτότητας δύο παραγόντων, τα δικαιώματα χρήστη κ.λπ.
19	***Dashboard***	Στο πλαίσιο του λογισμικού, ο όρος αυτός αναφέρεται σε κάθε εργαλείο που μπορεί να εμφανίσει στον χρήστη ένα σύνολο δεδομένων με απλουστευμένο και εύκολα ερμηνεύσιμο τρόπο. Συνήθως παρουσιάζονται διαγράμματα, γραφήματα, έλεγχοι και άλλες οπτικοποιήσεις δεδομένων.
20	***Επικοινωνίες δεδομένων (Data communications)***	Αποστολή και λήψη δεδομένων μέσω οποιουδήποτε μέσου επικοινωνίας. Ο όρος υπονοεί συνήθως ότι τα δεδομένα είναι ψηφιακά και όχι αναλογικά.
21	***Συμπίεση δεδομένων (Data compression)***	Η συμπίεση δεδομένων αναφέρεται στις τεχνικές για τη μείωση του όγκου αποθήκευσης που απαιτείται για μια δεδομένη ποσότητα δεδομένων.
22	***Είσοδος δεδομένων (Data input)***	Η εισαγωγή δεδομένων σε ένα υπολογιστικό σύστημα.
23	***Ασφάλεια δεδομεένων (Data security)***	Η ασφάλεια δεδομένων είναι οι προφυλάξεις που λαμβάνονται για την αποτροπή της απώλειας ή της κακής χρήσης δεδομένων, είτε κατά λάθος είτε σκόπιμα. Τα μέτρα αυτά περιλαμβάνουν ενέργειες που διασφαλίζουν ότι μόνο εξουσιοδοτημένο προσωπικό μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα υπολογιστή ή ένα αρχείο.
24	***Νεκρές ζώνες (Dead zones)***	Περιοχές με ελάχιστη ή καθόλου συνδεσιμότητα κινητής τηλεφωνίας ή διαδικτύου. Για παράδειγμα, οι βαθιές υπόγειες περιοχές εξόρυξης που έχουν περιορισμένη συνδεσιμότητα μπορούν να θεωρηθούν "νεκρές ζώνες".
25	***Ψηφιακή μετάδοση δεδομένων (Digital data transmission)***	Τρόπος αποστολής δεδομένων (εικόνες, ήχοι, λέξεις...) με μετατροπή όλων των σημάτων σε αριθμητικούς κώδικες (συνήθως δυαδικούς αριθμούς) πριν από τη μετάδοση και στη συνέχεια επαναμετατροπή τους κατά τη λήψη.
26	***Ψηφιακός μετασχηματισμός (Digital transformation)***	Η διαδικασία χρήσης της τεχνολογίας για την αλλαγή ή τη δημιουργία νέων μεθόδων εκτέλεσης εργασιών. Δεν αποτελεί πλέον απλώς μια πολιτισμική αλλαγή, ο ψηφιακός μετασχηματισμός χρησιμοποιείται σήμερα κυρίως σε επιχειρηματικό πλαίσιο για να περιγράψει τη συνεχιζόμενη αλλαγή στη φύση της εργασίας και της λειτουργίας των οργανισμών

27	***Eccobee***	Μια καναδική εταιρεία που κατασκεύασε τον πρώτο θερμοστάτη στον κόσμο με σύνδεση Wi-Fi, μόνο και μόνο για να περάσει τα τελευταία τρία χρόνια βλέποντας τον κόσμο να χαζεύει τον φουτουριστικό σχεδιασμό της ανταγωνιστικής εταιρείας Nest. Συμπρωταγωνιστής στην αγορά θερμοστατών WiFi, τώρα διευρύνει τις λύσεις για τον εμπορικό χώρο HVAC. Ο έξυπνος θερμοστάτης θα πρέπει να είναι πλέον ένας κόμβος IoT, επειδή μπορεί να συνδεθεί με πολλούς αισθητήρες σε ένα κτίριο.
28	***Edge Computing***	Μέθοδος βελτιστοποίησης των συστημάτων υπολογιστικού νέφους με την εκτέλεση επεξεργασίας δεδομένων στην άκρη του δικτύου, κοντά στην πηγή των δεδομένων. Το Edge computing ωθεί τις εφαρμογές, τα δεδομένα και την υπολογιστική ισχύ (υπηρεσίες) μακριά από κεντρικά σημεία στα λογικά άκρα ενός δικτύου.
29	***Edge Device***	Ένας τύπος συσκευής δικτύου ο οποίος συνδέει ένα εσωτερικό τοπικό δίκτυο (LAN) με ένα εξωτερικό δίκτυο ευρείας περιοχής (WAN) ή το Διαδίκτυο.
30	***Edge of IoT***	Η άκρη του IoT είναι εκεί όπου διαδραματίζεται η δράση. Περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα αισθητήρων, ενεργοποιητών και συσκευών - εκείνα τα τελικά σημεία του συστήματος που αλληλεπιδρούν και επικοινωνούν δεδομένα σε πραγματικό χρόνο από έξυπνα προϊόντα και υπηρεσίες.
31	***EDI - Electronic Data Interchange – Ηλεκτρονική ανταλλαγή δεδομένων***	Συντομογραφία για την ηλεκτρονική διάδοση πληροφοριών ή την ηλεκτρονική ανταλλαγή δεδομένων. Αναφέρεται στη μεταφορά δομημένων πληροφοριών σε ηλεκτρονική μορφή μεταξύ υπολογιστικών συστημάτων σε διαφορετικούς οργανισμούς. Η EDI χρησιμοποιείται κυρίως για την ανταλλαγή πληροφοριών που αφορούν επιχειρηματικές συναλλαγές και για την ηλεκτρονική μεταφορά κεφαλαίων.
32	***eDiscovery***	Η συλλογή, ο εντοπισμός, η αρχειοθέτηση και η παράδοση των ηλεκτρονικά αποθηκευμένων πληροφοριών (ESI) που ζητούνται από νομικές ομάδες και δικαστήρια στο πλαίσιο μιας έρευνας, δικαστικής διαμάχης, ελέγχου, συμμόρφωσης του κλάδου ή άλλης δραστηριότητας.
33	***EIS - Executive Information Systems – Συστήματα υποστήριξης διοίκησης***	Είναι μια εφαρμογή λογισμικού η οποία εξάγει πληροφορίες από τις εφαρμογές υπολογιστών και τα αρχεία δεδομένων ενός οργανισμού και παρουσιάζει τα δεδομένα στη μορφή που επιθυμεί η διοίκηση.
34	***Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (Email)***	Είναι ένα τηλεπικοινωνιακό σύστημα το οποίο επιτρέπει στους χρήστες ενός δικτύου υπολογιστών να στέλνουν

		μηνύματα σε άλλους χρήστες.
35	***Ενσωματωμένο σύστημα (Embedded system)***	Ένας ελεγκτής ο οποίος έχει τη δική του αποκλειστική λειτουργία στο πλαίσιο ενός ευρύτερου συστήματος που είναι ενσωματωμένο στο εσωτερικό μιας ολοκληρωμένης συσκευής. Τα συστήματα αυτά βασίζονται συχνά σε μικροελεγκτές.
36	***Τεχνολογίες συλλογής ενέργειας (Energy-Harvesting Technologies)***	Πρόκειται για τη διαδικασία κατά την οποία η ενέργεια που προέρχεται από εξωτερικές πηγές (π.χ. ηλιακή ενέργεια, θερμική ενέργεια, αιολική ενέργεια, διαβαθμίσεις αλατότητας και κινητική ενέργεια), συλλαμβάνεται και αποθηκεύεται (επίσης γνωστή ως συγκομιδή ενέργειας ή απορρόφηση ενέργειας). Συχνά, ο όρος αυτός χρησιμοποιείται όταν μιλάμε για μικρές, ασύρματες αυτόνομες συσκευές, όπως αυτές που χρησιμοποιούνται στα φορητά ηλεκτρονικά και στα ασύρματα δίκτυα αισθητήρων. Παραδοσιακά, η ηλεκτρική ενέργεια παράγεται σε μεγάλες, κεντρικές μονάδες οι οποίες τροφοδοτούνται από ορυκτά καύσιμα, πυρηνική σχάση ή ρέον νερό. Η μεγάλης κλίμακας περιβαλλοντική ενέργεια, όπως ο ήλιος, ο άνεμος και οι παλίρροιες, είναι ευρέως διαθέσιμη, αλλά δεν υπάρχουν τεχνολογίες για τη συλλογή της με μεγάλη αποδοτικότητα. Οι συλλέκτες ενέργειας δεν παράγουν επί του παρόντος αρκετή ενέργεια για την εκτέλεση μηχανικής εργασίας, αλλά αντίθετα παρέχουν πολύ μικρή ποσότητα ενέργειας για την τροφοδοσία ηλεκτρονικών συσκευών χαμηλής κατανάλωσης. Ενώ τα καύσιμα για την παραγωγή ενέργειας σε μεγάλη κλίμακα κοστίζουν χρήματα (πετρέλαιο, άνθρακας κ.λπ.), τα "καύσιμα" για τους συλλέκτες ενέργειας είναι φυσικά προϊόντα και, ως εκ τούτου, θεωρούνται δωρεάν. Για παράδειγμα, υπάρχουν θερμοκρασιακές διαβαθμίσεις από τη λειτουργία ενός κινητήρα εσωτερικής καύσης και στις αστικές περιοχές υπάρχει επίσης μεγάλη ποσότητα ηλεκτρομαγνητικής ενέργειας στο περιβάλλον λόγω των ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών εκπομπών.
37	***EnOcean***	Μια ασύρματη τεχνολογία συγκομιδής ενέργειας που χρησιμοποιείται κυρίως σε συστήματα αυτοματισμού κτιρίων, ενώ εφαρμόζεται και σε άλλες εφαρμογές στη βιομηχανία, τις μεταφορές, τα logistics και τα έξυπνα σπίτια.
38	***Περιβαλλοντική παρακολούθηση(Environmental monitoring)***	Η διαδικασία συλλογής και ανάλυσης δεδομένων σχετικά με το περιβάλλον τόσο σε μεγάλη όσο και σε μικρή κλίμακα. Σε ένα πλαίσιο IoT, αυτό συχνά περιλαμβάνει την τοποθέτηση αισθητήρων σε συγκεκριμένες περιοχές για τη μέτρηση πραγμάτων όπως η υγρασία του εδάφους

		ή η ποιότητα του νερού.
39	***Παρακολούθηση εξοπλισμού (Equipment monitoring)***	Η διαδικασία συλλογής και ανάλυσης δεδομένων σχετικά με ένα τμήμα ενός μηχανήματος ή ενός εξοπλισμού. Συχνά χρησιμοποιείται για την προληπτική συντήρηση και την αποτροπή διακοπών λειτουργίας.
40	***Ethernet***	Πρωτόκολλο για τοπικά δίκτυα. Το Ethernet αναπτύχθηκε κυρίως από την Xenox Corporation το 1978.
41	***FDDI (ψηφιακή οπτική ίνα - fibre-optic digital)***	Συντομογραφία για τη διεπαφή συσκευής ψηφιακών οπτικών ινών. Πρόκειται για μια σειρά πρωτοκόλλων δικτύου, που αναπτύχθηκε από το Αμερικανικό Ινστιτούτο Εθνικών Προτύπων και αφορούν δίκτυα υψηλών ταχυτήτων που χρησιμοποιούν καλώδιο οπτικών ινών. Το FDDI υποστηρίζει ρυθμούς μετάδοσης δεδομένων έως και 100 Mb ανά δευτερόλεπτο και καθιερώνεται σε πολλές τοποθεσίες ως αντικαταστάτης του Ethernet. Το FDDI είναι ένα από τα πρώτα βήματα που έγιναν για την ανάπτυξη της μετάδοσης δεδομένων.
42	***Μεταφορά αρχείων (File transfer)***	Η μετάδοση ενός αρχείου από ένα μηχάνημα σε ένα άλλο. Αυτά τα μηχανήματα μπορεί να είναι φυσικώς συνδεδεμένα ή όχι, μπορούν να συνδεθούν μέσω του νέφους.
43	***Μορφοποίηση (Formatting)***	Πρόκειται για την προσθήκη πληροφοριών ελέγχου, όπως για παράδειγμα οι αριθμοί διαδρομής και τομέων, οι οποίες επιτρέπουν τη σωστή πρόσβαση στα αποθηκευμένα δεδομένα σε μια μονάδα.
44	***Συσκευή gateway (Gateway device)***	Ένα τμήμα υλικού που λειτουργεί ως σημείο πρόσβασης μεταξύ δύο δικτύων. Σε ένα πλαίσιο IoT, αυτό αναφέρεται στη μονάδα υλικού που συνδέει συσκευές άκρων, όπως αισθητήρες, με το νέφος.
45	***Geotagging***	Η διαδικασία επισήμανσης μιας φωτογραφίας, ενός βίντεο ή άλλου τύπου πολυμέσο με συντεταγμένες, όπως π.χ. η επισήμανση της τοποθεσίας.
46	***GSM (Global System for Mobile Communications)***	Το πιο διαδεδομένο ψηφιακό δίκτυο κινητής τηλεφωνίας και η βάση για την κινητή επικοινωνία, δηλαδή τις τηλεφωνικές κλήσεις και την υπηρεσία σύντομων μηνυμάτων (SMS).

47	***Haystack (Project Haystack)***	Μια πρωτοβουλία ανοικτού κώδικα για τη βελτιστοποίηση της εργασίας με δεδομένα από το Διαδίκτυο των πραγμάτων. Προτυποποίηση των σημασιολογικών μοντέλων δεδομένων και των διαδικτυακών υπηρεσιών με στόχο τη διευκόλυνση της αξιοποίησης της τεράστιας ποσότητας δεδομένων που παράγονται από τις έξυπνες συσκευές που κατακλύζουν τα σπίτια, τα κτίρια, τα εργοστάσια και τις πόλεις μας. Οι εφαρμογές περιλαμβάνουν αυτοματισμούς, έλεγχο, ενέργεια, HVAC, φωτισμό και άλλα περιβαλλοντικά συστήματα. Το Haystack δημιουργεί μια ετικέτα δεδομένων και έναν ορισμό στον οποίο συμφωνούν όλα τα μέρη της κοινότητας Haystack.
48	***Υπερσύνδεσμος (Hyperlink)***	Ο υπερσύνδεσμος είναι το λινκ που οδηγεί από ένα έγγραφο σε ένα άλλο ή από ένα μέρος σε ένα άλλο. Μπορεί να ενεργοποιηθεί κάνοντας κλικ πάνω στο σύνδεσμο με το ποντίκι. Συνήθως ο σύνδεσμος επισημαίνεται με μπλε χρώμα.
49	***Hypertext***	Είναι ένα σύστημα λογισμικού το οποίο επιτρέπει εκτεταμένες παραπομπές μεταξύ συναφών τμημάτων κειμένου και σχετικού γραφικού υλικού.
50	***IAAS (Infrastructure As A Service – Υποδομή ως υπηρεσία)***	Αναφέρεται σε ένα επιχειρηματικό μοντέλο κατά παραγγελία για δυνατότητες πληροφορικής. Αντί να κατέχετε κάποια υποδομή πληροφορικής ή χώρο σε κάποιο διακομιστή, μπορείτε να τα νοικιάζετε και να τα πληρώνετε βάσει χρήσης. Αυτές οι δυνατότητες συνήθως ανήκουν, συντηρούνται και παρέχονται από μια υπηρεσία cloud. Πρόκειται για συγκεκριμένες υπηρεσίες που είναι απαραίτητες για τη σωστή λειτουργία κάθε εφαρμογής του IoT. Οι εν λόγω υπηρεσίες παρέχουν υποστήριξη για βασικά χαρακτηριστικά του IoT.
51	***IIoT (Industrial Internet of Things – Βιομηχανικό Διαδίκτυο των Πραγμάτων)***	Αναφέρεται στη χρήση του Διαδικτύου των πραγμάτων σε βιομηχανικό πλαίσιο. Αυτό περιλαμβάνει εφαρμογές IoT στη κατασκευή, τη διαχείριση ενέργειας, τις αλυσίδες εφοδιασμού και άλλα.
52	***Βιομηχανία 4.0 (Industry 4.0 or Industrie 4.0)***	Η Βιομηχανία 4.0 αναφέρεται στην υπόσχεση της σύνδεσης του ψηφιακού και του φυσικού κόσμου μέσω έξυπνων εργοστασίων. Χάρη στην εμφάνιση των κυβερνο-φυσικών συστημάτων, του διαδικτύου των πραγμάτων και του υπολογιστικού νέφους, ορισμένοι ειδικοί πιστεύουν ότι βρισκόμαστε στα πρόθυρα μιας τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης. Όλες αυτές οι τεχνολογίες εμπίπτουν στην ομπρέλα της Βιομηχανίας 4.0, η οποία αναφέρεται στην πρόσφατη τάση προς την αυτοματοποίηση και την ανταλλαγή δεδομένων στη

		βιομηχανία.
53	***Διαδίκτυο των πάντων (Internet of Everything)***	Ένας όρος που ορίζεται από τη Cisco Systems και ουσιαστικά σημαίνει την εφαρμογή του IoT στα πάντα, δημιουργώντας έτσι νέες δυνατότητες και έξυπνες διαδικασίες σε σχεδόν κάθε τομέα που μπορούμε να σκεφτούμε. Η Cisco το αποκαλεί σύνδεση "ανθρώπων, διαδικασιών, δεδομένων και πραγμάτων".
54	***Διαλειτουργικότητα (Interoperability)***	Ο όρος περιγράφει την ικανότητα ενός συστήματος να μοιράζεται πληροφορίες και υπηρεσίες με ένα άλλο σύστημα, ιδανικά με βάση κοινά πρότυπα. Μεγάλο μέρος της επιτυχίας του IoT βασίζεται στην ικανότητα των συνδεδεμένων συσκευών να λειτουργούν απρόσκοπτα και αποτελεσματικά μαζί.
55	***IoMT (Internet of Medical Things – Διαδίκτυο των ιατρικών πραγμάτων)***	Εφαρμογές του Διαδικτύου των πραγμάτων που χρησιμοποιούνται στην ιατρική θεραπεία, συσκευές, εγκαταστάσεις και άλλα. Για παράδειγμα, οι φορητές ιατρικές συσκευές που μπορούν να παρακολουθούν και να ελέγχουν την υγεία των ασθενών υιοθετούνται σε όλο τον κόσμο και μπορούν να θεωρηθούν μια από τις πιο διαδεδομένες εφαρμογές του IoMT.
56	***IoT (Internet of Things – Διαδίκτυο των Πραγμάτων)***	Οποιοδήποτε σύστημα με δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων μέσω δικτύου χωρίς να απαιτείται ανθρώπινη παρέμβαση. Για παράδειγμα, οι βιομηχανικοί αισθητήρες οι οποίοι συλλέγουν δεδομένα σχετικά με τη δόνηση κάποιου μηχανήματος και στέλνουν τα δεδομένα αυτά στο cloud αποτελούν μέρος του Διαδικτύου των πραγμάτων, όπως και τα έξυπνα ρολόγια που μπορούν να παρακολουθούν τον καρδιακό σας ρυθμό κατά τη διάρκεια της άσκησης και να στέλνουν τις πληροφορίες αυτές σε μια εφαρμογή στο τηλέφωνό σας.
57	***Πλατφόρμα IoT (IoT platform)***	Τεχνολογία πολλαπλών επιπέδων που επιτρέπει την ανάπτυξη, τη διαχείριση και την αυτοματοποίηση των συνδεδεμένων συσκευών σε ένα σύστημα IoT.
58	***ITU-T***	ITU-T είναι το ακρωνύμιο του International Telecommunication Union - Telecommunication Standardization Bureau (Διεθνής Ένωση Τηλεπικοινωνιών - Γραφείο Τυποποίησης Τηλεπικοινωνιών), το οποίο είναι ο τομέας της Διεθνούς Ένωσης Τηλεπικοινωνιών (ITU) που ασχολείται με τη ρύθμιση των τηλεφωνικών και τηλεγραφικών τηλεπικοινωνιών. Μέχρι το 1992 ήταν

		γνωστός ως CCITT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique).
59	***Τοπικό δίκτυο (Local Area Networking - LAN)***	Ένα τοπικό δίκτυο είναι μια σύνδεση στο διαδίκτυο που περιορίζεται σε ένα μόνο δωμάτιο ή κτίριο. Το LAN επιτρέπει τη σύνδεση περίπου 500 συσκευών μεταξύ τους.
60	***Ραδιοδίκτυο χαμηλής ισχύος (Low-Power Radio Network)***	Ένα δίκτυο με περιορισμένη εμβέλεια που επιτρέπει στα έξυπνα αντικείμενα να επικοινωνούν μεταξύ τους ασύρματα- αναφέρεται επίσης ως ασύρματο δίκτυο προσωπικής περιοχής (Wireless Personal Area Network - WPAN). Το πρότυπο IEEE 802.15.4, το Bluetooth είναι ένα άλλο παράδειγμα ραδιοπρότυπου χαμηλής ισχύος.
61	***LTE (Long Term Evolution)***	Ένα πρότυπο κινητής κυψέλης που παρέχει γρηγορότερες ταχύτητες λήψης και μεταφόρτωσης (down- και upload). Παρά το γεγονός ότι διατίθεται στην αγορά ως πρότυπο τέταρτης γενιάς, δεν πληροί όλες τις τεχνικές απαιτήσεις.
62	***M2M (machine-to-machine)***	Το M2M αναφέρεται στην άμεση επικοινωνία μεταξύ μηχανημάτων, με χρήση οποιουδήποτε καναλιού. Μπορεί να περιλαμβάνει βιομηχανικά όργανα, σηματοδότηση, τηλεμετρία και άλλα.
63	***Διεύθυνση MAC (MAC address)***	Συντομογραφία του όρου "διεύθυνση ελέγχου προσπέλασης στο μέσο", ο όρος αυτός αναφέρεται σε ένα μοναδικό αναγνωριστικό που αποδίδεται σε μια συσκευή για επικοινωνίες εντός ενός τμήματος δικτύου, όπως το Ethernet, το Wi-Fi και το Bluetooth.
64	***Μητροπολιτικό δίκτυο (MAN)***	Ένα μητροπολιτικό δίκτυο (MAN) είναι ένα δίκτυο υπολογιστών το οποίο είναι μεγαλύτερο από ένα τοπικό δίκτυο LAN (Local Area Network) ενός κτιρίου, αλλά βρίσκεται σε μια ενιαία γεωγραφική περιοχή, η οποία είναι μικρότερη από την περιοχή που καλύπτει ένα δίκτυο ευρείας περιοχής (WAN).
65	***Δίκτυο πλέγματος (Mesh Networking)***	Με τη δικτύωση πλέγματος, όλες οι συσκευές στο δίκτυο μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, αντί να χρειάζεται να συνδέονται με έναν κεντρικό κόμβο. Αυτό καθιστά το μέγεθος και την περιοχή του δικτύου ουσιαστικά απεριόριστα, γι' αυτό και είναι τόσο χρήσιμο για βιομηχανικές λειτουργίες IoT, όπως μεγάλα συνδεδεμένα δίκτυα αισθητήρων.

66	***Modbus***	Ένα πρωτόκολλο επικοινωνίας που χρησιμοποιείται κυρίως για τη σύνδεση ηλεκτρονικών συσκευών. Το Modbus Master (π.χ. ένας υπολογιστής) ζητά πληροφορίες από τα Modbus Slaves (π.χ. ηλεκτρονικά θερμόμετρα). Έως και 247 Slaves μπορούν να διαβιβάσουν τις πληροφορίες τους σε ένα Master.
67	***Netiquette***	Ο όρος "netiquette" προέρχεται από ένα συνδυασμό των λέξεων "internet" και "etiquette". Αναφέρεται στις κατευθυντήριες γραμμές συμπεριφοράς που έχουν αναπτυχθεί από τους χρήστες του Διαδικτύου. Μεταξύ των κανόνων της δεοντολογίας συγκαταλέγονται: δεν πληκτρολογούνται μηνύματα με κεφαλαία γράμματα (θεωρείται ότι ισοδυναμεί με κραυγή) - οι νέοι χρήστες πρέπει να διαβάζουν το αρχείο με τις συχνές ερωτήσεις (FAQ) πριν θέσουν μια ερώτηση...
68	***Δίκτυο (Network)***	Μέθοδος σύνδεσης υπολογιστών ώστε να μπορούν να μοιράζονται δεδομένα και περιφερειακές συσκευές, όπως εκτυπωτές. Οι κύριοι τύποι δικτύων ταξινομούνται ανάλογα με το πρότυπο και το μέγεθος της σύνδεσης: το δίκτυο μπορεί να είναι τοπικό (LAN), μητροπολιτικό (MAN) ή ευρύ (WAN).
69	***NFC (Near Field Communication – Επικοινωνία τοπικού δικτύου)***	Ένα σύνολο ασύρματων τεχνολογιών που επιτρέπει την απλή και ανέπαφη ανταλλαγή δεδομένων σε πολύ κοντινή απόσταση.
70	***Δεν βρέθηκε - Not found (σφάλμα 404)***	Αυτή η γραπτή ένδειξη υποδεικνύει ότι ο υπολογιστής-πελάτης είναι σε θέση να επικοινωνήσει με τον διακομιστή, αλλά ότι ο διακομιστής δεν έχει βρει αυτό που έχει ζητηθεί ή ότι είναι συντεταγμένος με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να ολοκληρώσει την αίτηση. Το σφάλμα 404 δεν πρέπει να συγχέεται με το "ο διακομιστής δεν βρέθηκε" ή παρόμοια σφάλματα, όπου η σύνδεση με τον διακομιστή δεν μπορεί να επιτευχθεί καθόλου.
71	***Ανοικτός κώδικας (Open Source)***	Η διάχυτη υπολογιστική (επίσης αποκαλούμενη πανταχού παρούσα υπολογιστική) είναι η αναπτυσσόμενη τάση προς την ενσωμάτωση μικροεπεξεργαστών σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης, ώστε να μπορούν να επικοινωνούν πληροφορίες. Τέτοιες υπολογιστικές συσκευές είναι πλήρως συνδεδεμένες και διαρκώς διαθέσιμες.
72	***Διασύνδεση ανοικτών συστημάτων (Open Systems Interconnection -***	Είναι ένας διεθνής οργανισμός προτύπων, ο οποίος ορίζει επτά επίπεδα πρωτοκόλλων επικοινωνίας. Αν και το OSI είναι ένα διεθνές πρότυπο, άλλα πρωτόκολλα, όπως το IBM, χρησιμοποιούνται συχνότερα σε εμπορικά

	OSI)	συστήματα.
73	***Οπτική αναγνώριση χαρακτήρων (Optical Character Recognition - OCR)***	Είναι μια τεχνική για την τοποθέτηση κειμένου σε υπολογιστή μέσω ενός αναγνώστη εγγράφων. Πρώτα, ένας σαρωτής παράγει μια ψηφιακή εικόνα του κειμένου - στη συνέχεια, το λογισμικό αναγνώρισης χαρακτήρων δημιουργεί μια ψηφιακή εικόνα του κειμένου - το τρίτο βήμα είναι η μετατροπή της ψηφιακής εικόνας σε ένα σύνολο εσωτερικών κωδικών που μπορούν να αποθηκευτούν και να υποστούν επεξεργασία από τον υπολογιστή.
74	***Ενημερώσεις OTA (over the air)***	Οι ενημερώσεις OTA είναι ένας μηχανισμός για την απομακρυσμένη ενημέρωση υλικού συνδεδεμένου στο διαδίκτυο με νέες ρυθμίσεις, λογισμικό ή/και υλικολογισμικό. Σε αυτό το σημείο της εξέλιξης του IoT, έχει καθιερωθεί ότι ένας ισχυρός μηχανισμός ενημερώσεων OTA είναι απαραίτητο συστατικό για κάθε επιτυχή σχεδιασμό συστήματος IoT.
75	***Μεταγωγή πακέτων (Packet switching)***	Μέθοδος μετάδοσης δεδομένων μεταξύ υπολογιστών συνδεδεμένων σε δίκτυο. Ένα πλήρες πακέτο αποτελείται από τα δεδομένα που μεταδίδονται και από πληροφορίες σχετικά με τον υπολογιστή ο οποίος πρόκειται να λάβει τα δεδομένα. Το πακέτο ταξιδεύει στο δίκτυο μέχρι να φτάσει στον σωστό προορισμό.
76	***Δίκτυο προσωπικής περιοχής (Personal Area Network - PAN)***	Η διασύνδεση συσκευών τεχνολογιών πληροφορικής εντός της εμβέλειας ενός μεμονωμένου ατόμου, συνήθως εντός εμβέλειας 10 μέτρων. Για παράδειγμα, ένα άτομο που ταξιδεύει με ένα φορητό υπολογιστή, έναν προσωπικό ψηφιακό βοηθό (PDA) και έναν φορητό εκτυπωτή θα μπορούσε να τα διασυνδέσει χωρίς να χρειάζεται να συνδέσει τίποτα στην πρίζα, χρησιμοποιώντας κάποια μορφή ασύρματης τεχνολογίας. Τυπικά, αυτού του είδους το προσωπικό δίκτυο θα μπορούσε επίσης να διασυνδεθεί χωρίς καλώδια με το Διαδίκτυο ή άλλα δίκτυα.
77	***Πλατφόρμα ως υπηρεσία (Platform As A Service - PAAS)***	Πλατφόρμα υπηρεσιών νέφους που παρέχει στους προγραμματιστές ιστοσελίδων όλη την υποδομή που χρειάζονται για την ανάπτυξη και τη λειτουργία μιας εφαρμογής.
78	***Πλεονασμός (Redundancy)***	Προσθήκη εφεδρικών αντιγράφων ασφαλείας σε ένα σύστημα ως δικλείδα ασφαλείας με σκοπό την αύξηση της αξιοπιστίας του.

79	***Απομακρυσμένη παρακολούθηση και έλεγχος (Remote monitoring and control - M&C)***	Συστήματα που έχουν σχεδιαστεί για την επίβλεψη και τη διαχείριση αντικειμένων ή εγκαταστάσεων σε μεγάλη απόσταση με κάποιο βαθμό αυτοματοποίησης. Για παράδειγμα, παρακολούθηση των δικτύων ηλεκτρικής ενέργειας σε μια μεγάλη περιοχή από ένα σημείο εκτός της περιοχής αυτής.
80	***ROI (return on investment – απόδοση της επένδυσης)***	Ο τύπος υπολογισμού του ποσού των χρημάτων που εξοικονομούνται ή κερδίζονται με βάση το κόστος της αρχικής επένδυσης. Πρόκειται για ένα μέτρο για την αξιολόγηση της αποδοτικότητας μιας επένδυσης.
81	***Σφάλμα χρόνου εκτέλεσης (Run-time error)***	Σφάλμα κατά την εκτέλεση.
82	***Αισθητήρες (Sensors)***	Ένας αισθητήρας είναι μια συσκευή που μετρά ένα φυσικό μέγεθος και το μετατρέπει σε "σήμα" το οποίο μπορεί να διαβαστεί από έναν παρατηρητή ή από ένα όργανο. Για παράδειγμα, ένα θερμόμετρο υδραργύρου μετατρέπει τη μετρούμενη θερμοκρασία σε διαστολή και συστολή ενός υγρού που μπορεί να διαβαστεί σε έναν βαθμονομημένο γυάλινο σωλήνα. Οι βιντεοκάμερες και οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές διαθέτουν αισθητήρα εικόνας. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι αισθητήρων. Ορισμένοι χρησιμοποιούνται σε καθημερινά αντικείμενα και ορισμένοι είναι ξεχωριστοί.
83	***Έξυπνα κτίρια (Smart buildings)***	Η χρήση αυτοματισμών για τη βελτιστοποίηση όλων ή ορισμένων εκ των διαδικασιών που λαμβάνουν χώρα στο εσωτερικό ενός κτιρίου: θέρμανση και ψύξη, ασφάλεια, φωτισμός, εξαερισμός, χρήση νερού και άλλα.
84	***Έξυπνα κτίρια (Smart buildings)***	Κτίρια σχεδιασμένα και εξοπλισμένα με στόχο την προσπάθεια ελαχιστοποίησης του κόστους και των περιβαλλοντικών επιπτώσεων. Αυτό επιτυγχάνεται με συνδεδεμένα συστήματα και αποδοτική χρήση της ενέργειας μέσω νέας, αυτοματοποιημένης τεχνολογίας που ανταποκρίνεται έξυπνα σε συγκεκριμένες συνθήκες (διαθέσιμη ηλιακή ενέργεια, θερμοκρασία στο εσωτερικό του κτιρίου κ.λπ.)
85	***Έξυπνες πόλεις (Smart Cities)***	Ένα σκεπτικό που προσπαθεί να δημιουργήσει μια πιο έξυπνη υποδομή πόλης μέσω της χρήσης σύγχρονων τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών. Στόχος είναι η βελτίωση της ποιότητας ζωής, η αποτελεσματικότητα των λειτουργιών και των υπηρεσιών και η οικονομική ευημερία των πολιτών. Τα παραπάνω μπορούν να επιτευχθούν μέσω της δικτύωσης και της ολοκληρωμένης ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ

		ανθρώπων και πραγμάτων.
86	***Έξυπνα δίκτυα (Smart Grids)***	Δίκτυα τα οποία συντονίζουν τη χρήση και τη διανομή ενέργειας. Αυτό ενισχύει την αποδοτικότητα και καθίσταται όλο και πιο σημαντικό λόγω των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, οι οποίες δεν είναι πάντα τόσο αξιόπιστες όσο άλλες μορφές ενέργειας.
87	***Έξυπνο σπίτι (Smart Home)***	Αναφέρεται στη δικτύωση οικιακών συσκευών και συστημάτων μέσω της τεχνολογίας πληροφορικής και επικοινωνιών. Με αυτόν τον τρόπο, οι διαδικασίες μέσα σε ένα σπίτι μπορούν να παρακολουθούνται και να ελέγχονται αυτόματα για τη βελτιστοποίηση της ποιότητας ζωής, του κόστους και της ασφάλειας σε αυτά.
88	***Έξυπνοι μετρητές (Smart Meters)***	Ηλεκτρονικές συσκευές οι οποίες μετρούν και εμφανίζουν την κατανάλωση πόρων (νερού, φυσικού αερίου, ηλεκτρικής ενέργειας κ.λπ.) και κοινοποιούν τις πληροφορίες αυτές σε τρίτους (κυρίως σε συστήματα ελέγχου). Αυτό επιτρέπει την αποτελεσματικότερη διανομή, χρήση και έλεγχο αυτών των πόρων.
89	***Σύγχρονο (Synchronous)***	Σύγχρονο σημαίνει τακτικό: οι περισσότερες επικοινωνίες μέσα σε ένα υπολογιστικό σύστημα είναι σύγχρονες, ελεγχόμενες από το εσωτερικό ρολόι του υπολογιστή.
90	***Αναβάθμιση δεξιοτήτων (Upskilling)***	Η διαδικασία διδασκαλίας νέων δεξιοτήτων στους εργαζομένους για την κάλυψη κενών θέσεων από το τρέχον εργατικό δυναμικό του οργανισμού. Έχει ιδιαίτερη σημασία στο πλαίσιο των αναδυόμενων τεχνολογιών.
91	***Φορέσιμη τεχνολογία (Wearables)***	Ηλεκτρονικές συσκευές που έχουν σχεδιαστεί για να φοριούνται από τους ανθρώπους. Μπορεί να αναφέρεται σε συσκευές παρακολούθησης φυσικής κατάστασης, βηματοδότες, έξυπνα γυαλιά και άλλα.
92	***Δίκτυο ευρείας περιοχής (Wide Area Network - WAN)***	Ένα δίκτυο ευρείας περιοχής είναι μια σύνδεση στο διαδίκτυο που συνδέει υπολογιστές σε μια ευρεία γεωγραφική περιοχή.
93	***WWW παγκόσμιος ιστός (world wide web)***	Ο παγκόσμιος ιστός είναι ένα σύστημα υπερκειμένου για τη δημοσίευση πληροφοριών μέσω του διαδικτύου. Τα έγγραφα WWW είναι αρχεία κειμένου κωδικοποιημένα με τη χρήση HTML έτσι ώστε να μπορούν να περιλαμβάνουν κείμενο, γραφικά, ήχο, βίντεο, μαζί με υπερσυνδέσμους προς άλλα έγγραφα του Παγκόσμιου Ιστού.

94	***ZigBee***	Ένα ραδιοπρωτόκολλο χαμηλής ισχύος για μικρές ποσότητες δεδομένων, βασισμένο στο πρότυπο IEEE 802.15.4. Έχει χαμηλή κατανάλωση ενέργειας, εμβέλεια περίπου 100 μέτρων και εύρος ζώνης 250 kbps. Τα βασικά προϊόντα IoT, όπως ο θερμοστάτης Nest και ο λαμπτήρας Hue, χρησιμοποιούν τσιπ Zigbee.