

Włodzimierz Gogołek

Lato 2010

Administrator sieci

Osoba o odpowiednich kwalifikacjach →IT zarządzająca →siecią komputerową i jej zasobami w ramach instytucji/firmy.

Adres mailowy

Jednoznaczny, sformalizowany identyfikator umożliwiający wymianę →maili. AM. lokalizuje ściśle określone miejsce (wydzielony obszar dysku) na →serwerze pocztowym, które pośredniczy w wymianie korespondencji elektronicznej (→poczta elektroniczna).

Adres strony WWW (ang. URL - Uniform Resource Locator)

Jednoznaczny, sformalizowany opis umożliwiający wyróżnienie, identyfikację →stron WWW. ASW wskazuje na lokalizację konkretnego obiektu w zasobach Sieci jak i sposób dostępu do niej (→protokół). Jest to możliwe dzięki wprowadzeniu jednolitego standardu adresacji i nazewnictwa, tzw. →domen. Wiedza o tym organizacyjnym wymaganium i umiejętnym jego wykorzystaniu ma znaczenie funkcjonalne, komunikacyjne i promocyjne. URL ma czytelną formę znakową – np. <http://www.encyklopedia.pl/haslo/>. Adres strony w postaci znakowej stanowi swoisty pomost informacyjny pomiędzy marketingowym wymiarem świata realnego i wirtualnego. Znakowa forma nazw (→domena) jest przypisywana do numerycznego →adresu komputera.

Adres komputera (Adres IP)

Cyfrowy identyfikator komputera w Internecie. IPv4 - cztery grupy cyfr o wartości 0 - 255 – np. 220 03 12 234. Ze względu na ograniczoną pulę wartości tego identyfikatora (ok. 4 miliardy), powoli wprowadzany jest nowy, znacznie pojemniejszy standard IPv6.

Analogowa informacja

Forma informacji w postaci ciągłej. Najmniejsza zmiana wartości malejącego lub rosnącego sygnału niosącego AI. jest niemierzalna. Zapis informacji w postaci analogowej jest wierniejszy od zapisu informacji w postaci cyfrowej.

Archiwizacja

W odniesieniu do zapisu cyfrowego, najczęściej polega na cyklicznym kopiowaniu określonych zbiorów informacji na cyfrowe nośniki informacji, np. →flasze, dyskietki, taśmy magnetyczne (streamery) w celu ich przeniesienia w bezpieczne (ogień, wilgoć, pole magnetyczne, wstrząsy) miejsce. Często fizyczne przeniesienie zbiorów zastępuje się ich transmisją do innego urządzenia w odległym geograficznie miejscu.

Aplikacja

Popularna nazwa →programu komputerowego. Najczęściej A. jest funkcjonalnie niezależna od innych programów.

Bajt

Podstawowa jednostka →cyfrowej informacji i wielkości pamięci komputerowej, która składa się z ośmiu →bitów. Przyjmuje wartości od 0 do 255. Wartościom tym przyporządkowuje się, zależnie od potrzeby, kody znaków (np. ASCII), barwy, liczby.

Baner

Najpopularniejsza forma graficznej reklamy internetowej w postaci niewielkiego, względem ekranu →monitora, prostokąta. Zawiera statyczne, także animowane elementy graficzne i zazwyczaj jest →linkiem do określonej →strony.

Baza danych

Uporządkowany zasób informacji, w dowolnej formie →multimedialnej, którego integralnym uzupełnieniem jest program komputerowy do tworzenia BD., jej aktualizacji i wyszukiwania informacji.

Bezpieczeństwo teleinformatyczne

Reguły związane z tworzeniem informacji w postaci cyfrowej oraz ogólne zasady obiegu, dostępu, modyfikowania, przechowywania i niszczenia informacji. W szczególności dotyczą one ochrony →kryptograficznej, elektromagnetycznej, technicznej (niezawodność) i organizacyjnej eksploatowanych systemów teleinformatycznych.

Bit

Najmniejsza ilość (porcja) →informacji. W technologii cyfrowej reprezentowana przez zero lub jedynekę (np. w logice matematycznej przez TAK lub NIE).

Biometryka

Nauka zajmująca się identyfikacją przy pomocy charakterystycznych cech ludzkiego ciała. Są to: wzór linii papilarnych, geometria twarzy, dłoni itp., a także wzór tęczówki oka, charakterystyka głosu, obraz termiczny niektórych części ciała, cechy ręcznego podpisu, szybkość pisania na klawiaturze, zapach, DNA i inne cechy człowieka.

Blog

Neologizm pochodzący od angielskiego słowa weblog (Web – →Sieć WWW; log – dziennik, rejestr). Blogi najczęściej tworzone są na specjalistycznych →stronach WWW. Zapisywane są tam w postaci dziennika (pamiętnika) zawierającego →multimedialne wytwory informacyjne. Strona z blogami zawiera narzędzia służące do ich tworzenia oraz odbierania i publikowania komentarzy. Pierwotną ideą blogu była niezależność publikowanych na nim, przez indywidualne osoby, informacji (autorskich zapisków ułożonych w odwrotnym porządku chronologicznym). Obecnie blogi zdominowane są przez komercję (np. tzw. firmowe blogi, blogi pisane na zamówienie).

Blogosfera

Zjawiska związane z →blogami - wirtualny obszar wymiany informacji między twórcami a czytelnikami.

Blu-Ray

Format dysków wymiennych o pojemności umożliwiającej zapisanie filmu w wysokiej rozdzielczości (HD). Pojemność B-R /BD wynosi od 25 do 400 GB. Najczęściej B-R/BD mają pojemność 50 GB.

Bluetooth

Technologia łączności bezprzewodowej niskiej mocy. B. najczęściej służy do wymiany informacji między urządzeniami elektronicznymi na niewielkie odległości (samochód, pokój, sala). Zasięg i szybkość (względnie niska) transmisji zależy od klasy (1-3) i wersji (1-4).

CD (ang. Compact Disc)

Format dysków wymiennych (płyt) o pojemności umożliwiającej zapisanie utworów muzycznych z jednej płyty winylowej. Pojemność CD. wynosi od 125 do 800 MB. Najczęściej CD mają pojemność 700 MB. CD. Ma stosunkowo niewielką trwałość przechowywania informacji (kilka, kilkanaście lat). Technologia CD. jest stopniowo wypierana przez pojemniejsze płyty i pamięci →flash.

CD-ROM (ang. Compact Disc - Read Only Memory)

Wersja płyty →CD (dysk wymienny), której zawartość została fabrycznie wytłoczona i nie można jej zmienić (płyta „tylko do czytania”).

CD-RW (ang. Compact Disc-ReWritable)

Wersja standardu płyty CD, którą można wielokrotnie zapisywać i kasować.

CD-R (ang. Compact Disc-Recordable)

Wersja płyty →CD, która jest zapisywana tylko raz i po zapisaniu nie można zmienić jej zawartości (można dopisywać nowe materiały na pozostałym wolnym miejscu).

Certyfikacja

W IT procedura weryfikacji zgodności treści zapisu z przyjętymi wymaganiami. Zapisem może być m.in. klucz publiczny (np. stosowany w →podpisie elektronicznym, w procesie →szyfrowania), →program komputerowy, →strona internetowa. Spełnienie rygorów wymagań kontroluje centrum certyfikacji – instytucji zaufania publicznego. Certyfikowany zapis jest zapisem godnym zaufania – np. certyfikowany program komputerowy jest bezbłędny; klucz jest ważny i jest własnością wskazanej osoby.

Cloud Computing

Usługa →internetowa lub →oprogramowanie, które użytkownik może wykorzystać za pośrednictwem Sieci przy użyciu →przeglądarki internetowej w →komputerze klasy →PC, telefonie komórkowym lub innym urządzeniu. Usługa dostarczana jest zdalnie, przez łączność sieciową, z umownej chmury komputerowej, którą tworzą odległe komputery. CC. jest wykorzystywany, najczęściej nieświadomie, przez użytkowników Internetu. Dzieje się to podczas korzystania z wyszukiwarek, backupowych usług dostępnych w Internecie, zdalnych edytorów tekstów i arkuszy kalkulacyjnych (np. usługi Google Docs czy Microsoft Office Live). CC. daje możliwość pracy nad swoimi dokumentami w każdym miejscu i na każdym komputerze bez instalowania oprogramowania, a także dzielenia się dokumentami, publikowania i udostępniania ich innym osobom.

CMS (ang. Content Management System)

→Aplikacja pozwalająca w efektywny sposób tworzyć, publikować i zarządzać treścią witryn/serwisów WWW przez osoby bez przygotowania technicznego. CMS umożliwia bezpośrednie wprowadzanie informacji do „szablonów”. Redaktor dbający

o aktualność określonych informacji wyświetlanych na zarządzanej przez niego Stronie, za pośrednictwem CMS-a bezpośrednio publikuje swój materiał na Stronie.

Cookie

Niewielki zbiór danych o niektórych czynnościach wykonywanych przez użytkownika odwiedzającego określoną →Stronę. C. jest tworzony na polecenie odwiedzanej strony i zapisywany przez →przeglądarkę na →dysku komputera użytkownika. Operacja ta jest wykonywana autonomicznie przez maszynę w czasie, gdy użytkownik jest połączony z określoną Stroną. Na podstawie przekazywanych zbiorów C., →oprogramowanie na Stronie tworzy opis zachowania (m.in. preferencje) konkretnego użytkownika →Sieci. Opis ten odczytywany jest przez Stronę podczas kolejnych odwiedzin. Podstawowym celem C. jest poprawienie procesu komunikacji między internautą a Stroną, z którą użytkownik współpracuje. Dzięki informacjom zgromadzonym w C. następuje zwiększenie m.in. intuicyjności i interakcji Strony, ograniczenie powtórzeń wyświetlanych informacji. Zagrożenia, które są przypisywane C., to niebezpieczeństwo wynikające z możliwości relatywnie łatwego przechwycenia i odczytania w ten sposób zgromadzonych i udostępnianych informacji.

Cyberatak

Zamierzone działanie mające na celu zmianę, zakłócenie, oszukanie, degradację lub zniszczenie systemów komputerowych, →sieci, →programów służących rezydentnej pracy lub umożliwiających wykorzystanie tych systemów albo sieci. CA. ma związek z technologią, polityką, prawem i etyką. (Technology 2009).

Cyberprzestrzeń → Wirtualny świat

Cyfrowa informacja

Forma informacji w postaci dyskretnej. Wartość liczbowa odzwierciedlająca wyróżnialną (zależnie od potrzeb i możliwości technicznych) część opisywanego obiektu np. →piksela w obrazie, próbki w dźwięku. Zawsze zapis CI jest uproszczeniem zapisu →analogowej informacji np. zmiana poziomu dźwięku zapisu muzyki na płycie najczęściej mierzona jest, co 1, w skali od 0 do 2^{16} , w telefonie: 0 – 2^8 . W postaci cyfrowej można zapisać, w sposób uproszczony, każdą informację →multimedialną. Fundamentalną zaletą CI jest to, iż transmisja CI nie wnosi zauważalnych dla odbiorcy zakłóceń.

Cyfryzacja

Proces zamiany →analogowej informacji na →cyfrową informację. Konsekwencją C. jest strata jakości oryginalnej informacji (strata nie dotyczy tekstu).

Czat

Popularne określenie procesu wymiany →informacji (pogawędka) w formie pisanej za pośrednictwem →Sieci. Wykorzystuje się do tego celu urządzenia z klawiaturą i ekranem (komputery, niektóre telefony komórkowe), wyposażone w odpowiednie →oprogramowanie.

Digitalizacja → Cyfryzacja

Diginetmedia

Zjawisko polegające na tworzeniu komunikatów, przez urządzenia elektroniczne, w szczególności przez komputery. Komunikaty te są przekazywane między urządzeniami, a także przesyłane ludziom. W tworzeniu informacji źródłowej człowiek nie bierze udziału.

Domena

Unikalny adres internetowy zgodny z jednolitym standardem nazewnictwa i adresacji urządzeń i procesów w →Internecie. Zarządzanie D. ma znaczący wpływ na procesy związane z komunikacją pomiędzy osobami i instytucjami, a także między narodowymi i globalnymi strukturami. →Adres strony WWW. (D. Hrynshyn, 2008)

Dostawca usług internetowych (ang. ISP - Internet Service Provider).

Instytucja zajmująca się udostępnianiem Internetu za pośrednictwem łączy stałych (telekomunikacja, telewizja kablowa i inne) lub bezprzewodowo (radio, satelita, Tel. komórkowy). Często ISP oferuje dodatkowe usługi np. w zakresie bezpieczeństwa polegającego na ochronie sieci klienta i jego użytkowników; rozrywki/odpoczynku; wiadomości; serwisów medialnych.

Drukarka

Drukujące urządzenie elektromechaniczne. Najczęściej drukowane elementy (znaki, grafika) tworzone są z mozaiki punktów. Ich liczba (liczona miarą dpi – liczba punktów na cal) decyduje o jakości drukowanego obrazu. Wykorzystywane jest kilka technologii tworzenia wydruków m.in.: drukarki igłowe, atramentowe, laserowe i termiczne. Pełną paletę barw uzyskuje się poprzez nanoszenie na papier (lub inny nośnik) odpowiedniej mieszanki umownych punktów z palety kilku podstawowych barw – najczęściej są to barwy CMYK (odcień niebieskiego, purpury, żółci i czerń).

DTP (ang. Desktop Publishing)

Oprogramowanie, które służy do kompletnego profesjonalnego przygotowania materiałów (wcześniej wykonanych w edytorze tekstu) do druku (tak zwany skład). Przykłady DTP: Corel Ventura, Adobe PageMaker, QuarkXpress

Dysk

Potoczna nazwa rodziny urządzeń służących do zapisu (poza →CD-ROM), przechowywania i odczytu danych.

DVD (ang. Digital Versatile Disc)

Cyfrowy wymienny nośnik (w postaci dyskietki) →informacji cyfrowej. W podstawowej wersji ma pojemność 4,7 GB. Stosując dwustronny zapis i nieco inne wymiary, pojemność DVD osiąga 17 GB. Dyski DVD, podobnie jak →CD, dostępne są w wersjach R, RW oraz mało popularnej wersji DVD RAM (wymagającą specjalnych napędów), która charakteryzuje się m.in. znacznie większą dopuszczalną liczbą zapisów (do 100 000) od DVD RW (ok. 1000 razy).

Dziennikarstwo obywatelskie

Niekontrolowana, samodzielna aktywność internautów w publikowaniu własnych materiałów informacyjnych w →Internecie. Jest ona immanentną cechą →Web 2.0.

Dziennikarstwo online

Wszelkie prace związane z działalnością dziennikarską, której wyniki publikowane są w →Sieci.

Dysk twardy (ang. HDD – Hard Disk Drive)

Urządzenie elektromechaniczne, tzw. pamięć masowa, służące do gromadzenia i udostępniania dużych ilości informacji (2010 r. – terabajty). Najczęściej DT. instalowany jest w →komputerach i innych urządzeniach wymagających przechowywania dużych ilości →informacji. Dotychczasową mechaniczną wersję DT. zastępują dyski półprzewodnikowe/magnetyczne →SSD.

E-commerce

Wszelka działalność komercyjna (usługi, handel, transakcje finansowe) wykorzystująca potencjał →Internetu.

E-gazety

Synonim prasy online (e-prasa, e-gazety, elektroniczne gazety). EG. są to wszelkie formy publikowania informacji w Internecie, które stanowią całość lub część drukowanej postaci dzienników i czasopism. Treści EG. są uzupełniane na bieżąco aktualizowanymi informacjami w formie →multimedialnej. Szczególnymi rodzajami gazet online są gazety wirtualne – publikowane tylko w →Sieci – niemające swoich odpowiedników w formie drukowanej oraz cyfrowe repliki będące elektroniczną kopią wydań drukowanych.

Elektroniczna gazeta → E-gazety

E-learning

Wszelkie formy edukacji wspomaganą komputerem: *nauczanie* →*offline* – wspomaganie samodzielnego uczenia się, specjalistycznym →oprogramowaniem wraz z zasobami informacyjnymi dostępnymi za pośrednictwem →komputera lub podobnych urządzeń; *nauczanie* →*online* – podobne jak nauczanie offline uzupełnione o korzystanie z potencjału sieci lokalnej, korporacyjnej lub Internetu; *moderowanie* – pomoc w wyborze wykorzystywanych przez uczących się zasobów istniejących w Internecie; *komunikacja* nauczyciela z uczniem oraz uczących się i nauczycieli między sobą.

Email → Poczta elektroniczna.

Emotikony

Niewerbalne informacje graficzne uzupełniające przekaz tekstowy, pomagają w procesie wzajemnej komunikacji. Są one postrzegane jako porównywalne do przekazów mimiki (przekaz niewerbalny) podczas rozmowy *face-to-face* i mają znaczący wpływ na interpretację przekazywanych tekstów.

Flash

- Pamięć. Technologia budowy pamięci, częściej określenie pamięci przenośnej, następcy dyskietek. Inne nazwy tej pamięci to USB Flash Drive, Pamięć USB, Flash Disk, FlashDrive, Flash Memory Stick. F. jest niewielki, lekki i coraz bardziej pojemny (do setek gigabajtów). Technologia ta wykorzystywana jest do konstrukcji →SSD (następca dysku twardego) oraz

pamięci do innych, poza komputerami, elektronicznych urządzeń mobilnych (m.in. aparaty cyfrowe, komórki, kamery wideo).

- Format prezentacji multimedialnych w →Internecie opracowany przez firmę Macromedia (teraz: Adobe). Technologia tworzenia i odtwarzania materiałów multimedialnych na →stronach WWW.

Fora

Umowne miejsca w → Internecie (usługa dostępna za pośrednictwem →przeglądarki) do wymiany →informacji, w których uczestnicy stosują, zazwyczaj zgodnie akceptowaną, kategoryzację swojej społeczności i poruszanych tematów. Jedna z form →Web 2.0.

Format pliku

Standard zapisu dowolnej całości informacji (np. list, obraz, piosenka) w postaci cyfrowej. Każda multimedialna informacja cyfrowa jest wyróżniana ostatnią częścią nazwy (rozszerzenie), może być zapisana w dowolnym formacie – odpowiednim dla danej formy np. tekst: nazwa.txt, nazwa.doc.; obraz: nazwa.bmp. (→plik).

Grupy społecznościowe

Komunikujący się między sobą użytkownicy →Sieci, którzy mają wspólne zainteresowania. Łączność pomiędzy członkami grup odbywa się za pośrednictwem wszelkich form indywidualnej wymiany informacji →online i →offline, od →poczty elektronicznej, przez listy dyskusyjne, portale społecznościowe, do wideokonferencji włącznie.

Gry komputerowe

→Programy i usługi sieciowe służące rozrywce. Korzystanie z nich może odbywać się →offline - na samodzielnie pracującym urządzeniu elektronicznym (→komputer, konsola, telefon komórkowy) lub →online – za pośrednictwem →Internetu (często odpłatnie i za pieniądze) na dedykowanych temu celowi →serwerach. Istotą GK. jest rywalizacja pomiędzy graczem, a →komputerem lub/i innymi graczami. GK. stanowią znaczącą część globalnej działalności komercyjnej w →Sieci.

Haker

Osoba, często o wysokich umiejętnościach informatycznych, dysponująca odpowiednimi narzędziami (sprzęt, →oprogramowanie, dostęp do →Internetu) umożliwiającymi zdalne, przez →Sieć, włamania do →komputerów swoich ofiar. Celem ataków hakerskich bywają: destrukcja, podsłuch, fałszowanie informacji oraz kompromitowanie ofiary (np. zmieniając treść jej →strony), także manifestacja własnych umiejętności.

Hardware (ang. *hard* i *ware*),

Sprzęt - wszystkie fizyczne składowe → IT.

Hasło

W odniesieniu do →IT - krótki, poufny tekst służący do identyfikacji w →Sieci. W celu uzyskania jak największego bezpieczeństwa tekst ten powinien być jak najbardziej skomplikowany (cyfry, litery, znaki specjalne), jak najdłuższy, często zmieniany i niedostępny dla innych osób. Większe bezpieczeństwo haseł uzyskuje się przez

stosowanie tak zwanych haseł jednorazowych (listy-zdrapki, tokeny, SMSy) lub →biometrikę.

Hipertekst

Język/sposób/forma zapisu →Strony. Potocznie mówi się, iż Strony są napisane w HTML-u. Jest to format/język zapisu informacji, który standaryzuje odczytywanie zawartości Stron przez →przeglądarki WWW. Dzięki temu uzyskuje się interaktywny sposób gromadzenia i prezentacji informacji powiązanych ze sobą odnośnikami (linkami).

Hiperłącze →link

Host

Każdy komputer podłączony do sieci, który posiada unikalny adres →IP może być hostem – miejscem, w którym uruchamiane są usługi sieciowe (→mail, →Strony itp.).

HTML → Hipertekst

HTTP (ang. *Hypertext Transfer Protocol*)

Standard/protokół przesyłania dokumentów →hipertekstowych w →Interecie.

Ikona

W odniesieniu do informatyki, jest to symboliczny obrazek, niewielka ilustracja symbolizująca czynność lub zasób cyfrowy. →Interfejs graficzny

Infobroker

Instytucja lub osoba zajmująca się usługami polegającymi na pomocy w korzystaniu z →onlinowych zasobów informacyjnych. I. pełni rolę pośredniego ogniwa →komunikacji sieciowej – pomiędzy zasobami →Internetu a ich użytkownikami. Pełni funkcję swoistego tłumacza wspomagających komunikację osób/instytucji zainteresowanych korzystaniem z →zasobów sieciowych.

Informacja

Każdy czynnik organizacyjny (niematerialny), który może być wykorzystany do bardziej sprawnego lub bardziej celowego działania przez ludzi, inne organizmy żywe lub maszyny. Ów czynnik powoduje zmniejszenie niewiedzy, im więcej informacji, tym niewiedza w większym stopniu maleje. W odniesieniu do →IT, I. jest cyfrową reprezentacją każdej z form →multimediów. (Müller, 1974).

Informatyka

Wiedza obejmująca przedsięwzięcia związane z →przetwarzaniem informacji. Obejmuje wszelkie aspekty naukowe, badawcze, projektowe, wdrożeniowe i eksploatacyjne związane ze sprzętem informatycznym (→hardware) i oprogramowaniem (→software).

Interaktywność

W odniesieniu do →IT, jest to możliwość prostej i szybkiej wymiany informacji pomiędzy użytkownikiem a →komputerem/→Siecią.

Interfejs

Standaryzowane zasady przekazywania informacji.

- **Sprzętowy** – standaryzowane urządzenia (złącza) i zasady/standardy przesyłania →informacji (protokoły) służące wymianie informacji w sprzęcie teleinformatycznym (→port).
- **Użytkownika** – zespół rozwiązań sprzętowych (m.in. wykorzystanie →myszki) i programowych, które ułatwiają wymianę →informacji pomiędzy →komputerem i jego użytkownikiem. I. powinien charakteryzować się m.in. intuicyjnością, tolerancją dla błędów użytkownika i wykorzystaniem graficznych elementów w procesie komunikacji → interfejs graficzny, →ikony. Uzyskano dzięki temu tzw. przyjazność, spolegliwość komputerów.
- **Graficzny (GUI - Graphical User Interface)**, środowisko graficzne wykorzystywane podczas komunikacji z →komputerem, w którym dominującą rolę w przekazywaniu informacji pełni prezentacja przez komputer obrazów (→ikony) i wskazywanie →kursorem ikon w celu wykonania określonej operacji.

Internauta

Użytkownik →Internetu. Osoba, która w przyjętym okresie (zazwyczaj minimum 30 dni) przynajmniej raz korzystała z Internetu.

Internet

Internet stanowi zbiór infrastruktury (łączność przewodowa i bezprzewodowa) oraz wszystkich narzędzi technicznych i programowych, które są wykorzystywane do przesyłania →informacji między →komputerami. Jest to jedna z form cyfrowej łączności elektronicznej, w której stosowany jest ogólnosiwiatowy standard zawartości przesyłanych pakietów informacji – TCP/IP. I. uzupełniony o →zasoby sieciowe nazywany jest →siecią WWW.

Intranet

Sieć komputerowa obejmująca urządzenia pracujące w ramach wyróżnionej organizacji. Mogą być w niej dostępne wszystkie usługi Internetu. I., przez izolację od Internetu, zapewnia większe bezpieczeństwo →informacji firmowych.

IP (ang. Internet Protocol)

Standard wymiany informacji w sieciach lokalnych (→LAN) i w →Internecie.

IT (ang. Information Technology)

Technologie informacyjne - metody, środki i narzędzia (sprzęt teleinformatyczny i oprogramowanie) służące do posługiwania się →informacjami. Funkcjonalna sfera IT to metody i narzędzia, gromadzenia, transmisji, →przetwarzania informacji, jej selekcji i wyszukiwania. IT łączą potencjał →Informatyki i →Internetu. (Gurbiel, 2002).

Karta rozszerzająca

W odniesieniu do →komputera, jest to wymienne urządzenie elektroniczne, które służy do zmiany/uzupełnienia potencjału sprzętowego komputera np. KR. dźwiękowa

zapewnia odpowiednią jakość dźwięku generowanego i odbieranego przez komputer. KR. graficzna wspomaga generowanie obrazów widocznych na ekranie monitora. Dla →PC są to karty rozszerzające, dla mobilnych komputerów – karty PC.

Klawiatura komputerowa (klawiatura)

Urządzenie do wprowadzania → informacji do →komputera za pośrednictwem klawiszy alfanumerycznych.

Kompresja

Operacja mająca na celu zmniejszenie rozmiaru →pliku (liczby zajmowanych przez plik →bajtów). K. stratna (dot. dźwięku, obrazu, wideo), zależnie od stopnia kompresji, powoduje bezpowrotną utratę jakości kompresowanego pliku. K. bezstratna zawsze stosowana do →plików tekstowych, także do plików wideo, dźwiękowych i obrazów, zwykle mniej skuteczna lub okupiona niską wydajnością (długim czasem operacji) w czasie zapisu/odczytu, gwarantuje, iż plik po dekompresji jest identyczny z plikiem oryginalnym – przed kompresją.

Komputer

Urządzenie/maszyna różnej skali integracji, wielkości i możliwościach operowania informacjami. Zależnie od gabarytów i możliwości funkcjonalnych najczęściej są to: →netbooki, laptopy/→palmtopy (zasilane bateryjnie), →PC, a także →serwery i superkomputery. O możliwościach obliczeniowych komputera decyduje przede wszystkim →procesor, pamięć →RAM. Potencjał K. można zmienić stosując →karty rozszerzające. K. dysponują potencjałem gromadzenia, →przetwarzania i generowania/udostępniania informacji. K. ma wbudowane podzespoły do przewodowej i bezprzewodowej (głównie komputery mobilne/przenośne) komunikacji z innymi urządzeniami. Wszystkie użytkowe funkcje K. są efektem realizacji, przez K., poleceń wynikających z działania →systemu operacyjnego i innych →programów.

Komunikacja sieciowa

Proces wymiany →przetwarzanych informacji. KS. odnosi się do podmiotów biorących udział w akcie komunikacji, przy czym przynajmniej jednym z nich jest Sieć.

Kryptografia →Szyfrowanie

Kursor (wskaźnik)

Wyróżniony fragment ekranu →monitora, najczęściej strzałka lub migająca pionowa kreska wielkości wielkiej litery I, którego położenie ustalone jest zazwyczaj →myszką, także strzałkami na →klawiaturze lub innymi →manipulatorami (np. instalowanymi w laptopach).

LAN (ang. *Local Area Network*)

Niewielka →sieć komputerowa, pracująca w jednym budynku (mieszkaniu). W celu wyróżnienia technologii łączenia ze sobą komputerów – lokalna sieć bezprzewodowa nazywana jest WLAN (*Wireless LAN*).

Laptop → Komputer

Link/hiperłącze

Wyróżnione na stronie słowa/frazy (podkreślenie/kolor/wielkość) lub inne elementy →strony – rysunki/→ikony. L. jest odnośnikiem/łączem do innych informacji w Sieci. Wskazanie L. można porównać do zainicjowania czynności odszukania hasła w encyklopedii, z tym że w WWW odbywa się to automatycznie: wystarczy owo hasło wskazać →kursorem i kliknąć. Powoduje to, iż →przeglądarka samodzielnie łączy się ze stroną lub jej fragmentem, która stanowi rozwinięcie wyróżzonego słowa-tematu/obrazka.

Login

Jawny identyfikator użytkownika urządzenia/→komputera/→Sieci. Zazwyczaj nazwa użytkownika. Najczęściej występuje w parze z niejawnym →hasłem.

Mail → Poczta elektroniczna

Malware

Ogólne określenie programów komputerowych (m.in. wirusy, robaki, trojany, hoaxy), które powodują zagrożenia poprawnego wykorzystywania potencjału →IT, w szczególności →komputerów (także niektórych telefonów komórkowych). M. wykorzystywane są do niszczenia, modyfikowania i nieupoważnionego manipulowania zasobami informacyjnymi przechowywanymi na cyfrowych nośnikach informacji. Potocznie M. nazywane jest →wirusami komputerowymi.

Manipulator →Myszka, →Kursor

Media strumieniowe

Technologia przesyłania danych w sposób umożliwiający ciągłą transmisję przekazu →multimedialnego. Ma ona coraz większe znaczenie wraz ze wzrostem →pasma dostępu do Internetu. Jakość przesyłanego materiału zależy od wielkości →strumienia informacji. Dzięki zastosowaniu strumieniowego przesyłania danych (film, muzyka) odbiorca może widzieć/słyszeć je na bieżąco, w trakcie przesyłania. Dane odbierane od nadawcy są szybciej gromadzone w →komputerze niż wyświetlane, dzięki temu użytkownik może oglądać na bieżąco otrzymywany przekaz filmu lub dźwięku. Teoretycznie, w większości rozwiązań, rejestracja tak odbieranego materiału na komputerze odbiorcy jest niemożliwa. Media strumieniowe stanowią swoistą ochronę przed nieuprawnionym wykorzystywaniem materiałów multimedialnych.

Moc obliczeniowa

Parametr →komputera. Liczba wystandaryzowanych operacji (tzw. MIPS i FLOPS), które może wykonać komputer w czasie sekundy. MO. jest zależna od szybkości taktowania →procesora/ów zainstalowanych w komputerze, liczby →procesorów, ich budowy i konstrukcji →programów obsługujących te procesory.

Monitor

Monitor jest podstawowym urządzeniem wyjściowym służącym do wizualizacji informacji generowanych przez →komputer. Obraz wyświetlany na monitorze tworzony jest w karcie graficznej komputera. Jej parametry powinny zapewniać wykorzystanie wszystkich możliwości monitora (głównie rozdzielczość liczoną liczbą

→pikseli i liczbą barw). M. budowane są w kilku technologiach, dotychczas najbardziej powszechne to: CRT (ang. *Cathode-Ray Tube*), podobne do tradycyjnych odbiorników telewizyjnych, cechy charakterystyczne: duże gabaryty, duży pobór energii, niezauważalny efekt smużenia, dostatecznie duża rozdzielczość. CRT to technologia stara – wyeliminowana z rynku; LCD (ang. *Liquid Crystal Display*) – ekrany ciekłokrystaliczne, cechy charakterystyczne: płaskie, pobierają względem innych monitorów mniej energii, mają względnie słaby kontrast wyświetlanego obrazu, smużenie (w stopniu zależnym od technologii/ceny), kąt widzenia mniejszy od 180°. Technologia LCD staje się obecnie dominującą na rynku monitorów komputerowych (także telewizorów).

MP3

Najczęściej stosowany format →cyfrowego zapisu dźwięku z →kompresją stratną. Stopień kompresji jest regulowany i ma bezpośredni związek ze →strumieniem informacji.

Multimedia

W →IT - wszystkie formy →cyfrowej informacji: tekst, grafika, obraz, dźwięk, ruchome obrazy i wideo.

Myszka

Urządzenie – manipulator, połączone przewodowo lub bezprzewodowo z →komputerem, umożliwia w sposób przyjazny zmianę położenia →kursora na ekranie →monitora. Podobne funkcje pełnią manipulatory: Trackball (obracanie kulki nieco mniejszej od orzecha), TouchPad (przesuwanie palca po wyróżnionej powierzchni) i TrackPoint (naciskanie, w dowolnym kierunku płaszczyzny, wystającego z klawiatury dżojstika). →Interfejs użytkownika.

Netbook

Przenośny/mobilny →komputer o niewielkich wymiarach, zasilany akumulatorem, zazwyczaj o nieco gorszych parametrach od komputera klasy →PC. Projektowany z myślą o zastosowaniach w komunikacji przez →Internet (stąd „net” w nazwie), dysponuje rozbudowanymi podzespołami do łączności bezprzewodowej – bluetooth, Wi-Fi, przy rezygnacji z napędu CD/DVD →UMPC.

Netykieta

Zbiór ogólnie akceptowanych zasad korzystania z →Internetu (swoisty „savoir-vivre komunikacji przez Sieć”). Owe zasady mają na celu przede wszystkim zwrócenie uwagi na to, by użytkownicy Sieci wzajemnie sobie nie szkodzili.

Offline

Stan/rozwiązanie/sposób korzystania, w którym wymiana →informacji za pomocą komputerów nie odbywa się w czasie rzeczywistym, np. →poczta elektroniczna lub poczta tradycyjna – papierowa.

Online

Stan/rozwiązanie/sposób korzystania, w którym wymiana →informacji za pomocą →komputerów odbywa się bezpośrednio (podobnie jak podczas rozmowy telefonicznej) za pomocą komputerów, np. →czat

Oprogramowanie → program

Palmtop

Urządzenie elektroniczne mieszczące się w dłoni, które pełni rolę telefonu komórkowego i dysponuje niektórymi funkcjami →komputera.

Pamięć Flash → flash

Urządzenie pełniące funkcje pamięci komputerowej. PF. lub inaczej: pendrive, flash, pamięć →USB, Flash Disk, FlashDrive, Flash Memory Stick jest urządzeniem wymiennym/przenośnym. PF. o większych pojemnościach nazywane →SSD pełnią funkcje pamięci dyskowych.

Pasmo dostępu do Internetu

Maksymalna liczba →bitów przesyłana w czasie jednej sekundy pomiędzy →komputerami połączonymi →Internetem.

PC (ang. *Personal Computer*)

Skrót angielskiej nazwy personalnego/osobistego →komputera. Domyślnie terminem PC („pecet”) określa się stacjonarne domowe/firmowe komputery („desktopy”).

Pendrive → pamięć flash

Piksel (ang. *picture elements*)

Najmniejszy wyróżniany (zależnie od potrzeb i możliwości technicznych) fragment obrazu, który jest zamieniany na postać cyfrową (→ cyfrowa informacja) lub na obraz wyświetlany, np. na →monitorze →komputera.

Piractwo komputerowe

Wszelkie zabiegi i narzędzia służące nielegalnemu (łamanie praw autorskich) upowszechnianiu chronionych prawem →informacji (filmy, książki, muzyka, →programy komputerowe).

Platforma cyfrowa

Technologia emisji programów telewizyjnych i radiowych za pośrednictwem fal radiowych. Sygnał nadawany przez stacje RTV, także z udziałem łączy satelitarnych, jest w postaci cyfrowej. Liczba użytkowników praktycznie jest nieograniczona, a jakość sygnału, a tym samym odbieranych programów RTV (zależnie od odległości od nadajnika i parametrów odbiornika) może być różna.

Platforma internetowa

Technologia nadawania/udostępniania programów RTV za pośrednictwem →Internetu. Jakość odbieranych →strumieniowo materiałów jest uwarunkowana →pasmem dostępu do Internetu i praktycznie nie zależy od odległości. Liczba odbiorników jest ograniczona pasmem internetowym, jakim dysponuje nadawca.

Plik

Jednorodny, o określonej nazwie, zbiór →multimedialnych →cyfrowych informacji. W skład nazwy wchodzi tzw. rozszerzenie wskazujące rodzaj informacji (np. tekst - .txt, obraz - .bmp, dźwięk - mp3). →**Format pliku**

Ploter

Urządzenie funkcjonalnie bardzo podobne do →drukarki. Jego główną funkcją jest rysowanie. P. służy do tworzenia małych i wielkoformatowych kolorowych obrazów.

- **Plotery tnące/wycinające**, w ich konstrukcji pisak zastąpiono nożem, a materiał przeznaczony do nanoszenia rysunku (arkusz papieru) może być np. w postaci samoprzylepnej folii.
- **Plotery grawerująco-frezujące**. P. tnące wzbogacono o możliwość ruchu specjalnych noży w trzecim wymiarze – w pionie. Ploter staje się urządzeniem z funkcją rzeźbienia, którą wykorzystuje się np. do produkcji stempli, grawerowania oznaczeń na materiałach reklamowych (np. w gadżetach z plastiku lub drewna), a także w produkcji elementów mechanicznych stanowiących podzespoły urządzeń.

Poczta elektroniczna

Usługa → sieciowa (→mail, e-mail) polegająca na przesyłaniu, zgodnie z ściśle określonymi zasadami (protokoły), informacji pomiędzy co najmniej dwoma →komputerami. Informacje te mogą zawierać treści →multimedialne. W procesie przesyłania informacji pośredniczy, dysponujący indywidualnymi skrzynkami pocztowymi (o różnych wielkościach), →serwer pocztowy, który może archiwizować tak rozumianą korespondencję elektroniczną.

Podcast

System pośredniego udostępniania w →Sieci, wcześniej nagranych, materiałów radiowych w formie cyfrowej, zazwyczaj w postaci pojedynczych odcinków (np. audycja radiowa dostępna w formacie →MP3). Autorami tych materiałów są firmy i osoby prywatne (→Web 2.0). Podobny system odnośnie materiałów wideo nazywany jest *videocastem*.

Podpis elektroniczny

Zabezpieczenie korespondencji elektronicznej (automatyczne wykonanie stosownych procedur) polegające na wykluczeniu jej zamierzonej lub przypadkowej modyfikacji (integralność) oraz gwarancji tego, iż adresat może mieć pewność, że podpisany nadawca jest faktycznie nadawcą korespondencji (autentyczność).

Port

Gniazdo (wymienne nazywane →interfejsem) w →komputerze, służące do podłączenia urządzenia zewnętrznego komputera (np. →drukarka, →monitor). Istnieje wiele standardów P.: szeregowy, równoległy, monitora, klawiatury, →USB, FireWire (najszybszy) i inne. P. różnią się głównie szybkością transmisji informacji. Obecnie najpopularniejszym i jednym z najszybszych jest port USB.

Portal

Rodzaj →Strony, na której udostępniany jest jeden punkt interakcji z całym, oferowanym przez autora P., potencjałem informacyjno-usługowym. Zazwyczaj na P. składają się: wewnętrzna →wyszukiwarka, →zasoby informacyjno-usługowe, katalog tych zasobów, →linki do wyróżnionych innych →stron (np. sklepy, giełdy) oraz darmowe usługi: →mail, miejsce na prywatną →stronę, →fora, listy dyskusyjne.

Portal horyzontalny – →portal wielotematyczny.

Portal wielotematyczny

→Portal będący serwisem informacyjnym obejmującym więcej niż jedną dziedzinę wiedzy, różną tematykę.

Protokół

Formalny opis zawartości cyfrowego zapisu wyróżnionej części/pakietu →informacji. Zasada kolejności i wielkości umieszczania fragmentów informacji w pakiecie, np. adres, treść, nadawca, suma kontrolna.

Procesor

Układ elektroniczny, który →przetwarza informacje zgodnie z poleceniami zawartymi w →programie. Współczesne P. coraz częściej składają się z wielu rdzeni/pojedynczych układów procesorowych zintegrowanych w jednym module/układzie.

Program/oprogramowanie

Zbiór instrukcji/poleceń/komend, których wykonanie, przez →komputer, spełnia realizację oczekiwanego zadania. P. w wersji źródłowej (czytelny dla człowieka opis czynności, które ma wykonać komputer) jest dziełem programisty. Wersja źródłowa P. jest tłumaczona (specjalnym innym programem - kompilatorem) na język wewnętrzny. P. wykonywane przez komputer muszą być w języku wewnętrznym. Są one (praktycznie) nieczytelne dla człowieka. Stanowi to o wadze dysponowania źródłową wersją P. Daje ona możliwość modyfikacji P. i sprawdzenia jakie funkcje są przez P. wykonywane.

Przeglądarka (ang. *browser*)

Podstawowe narzędzie pośredniczące między użytkownikiem a →Siecią z zaawansowanymi elementami → interfejsu użytkownika. Funkcje różnych P. (np. Internet Explorer, Firefox) są podobne – umożliwiają obsługę komputera podczas wykonywania operacji niezbędnych do korzystania z →zasobów Sieci.

Przetwarzanie informacji

Wszelkie działania operowania na informacjach, mające na celu ich celową modyfikację. W →IT wykorzystywane są do tego celu komputery, które zaprzęgając potencjał →technologii informacyjnych sprowadzają PI. do wykonywania operacji arytmetycznych i logicznych.

RAM (ang. *Random Access Memory*)

Układ elektroniczny (jedna z pamięci komputera), w postaci niewielkiego wymiennego modułu. Służy do przechowywania informacji (dane i programy) sterujących pracą →procesora. Fundamentalnymi cechami RAM są jej: szybkość – czas zapisywania, odszukiwania i odczytywania informacji, a także nietrwałość – brak zasilania wymazuje zawartość RAM.

ROM (ang. *Read Only Memory*)

Układ elektroniczny (jedna z pamięci komputera), z której można tylko czytać. Jej funkcje są niemal identyczne z →RAM, z jedną zasadniczą różnicą – zawartości tej pamięci nie można zmieniać, jest ona zapisana firmowo, na trwałe, w fabryce. Podobnie jak książka jest „tylko do czytania”. Stanowi to o trwałości i niezmienności

zapisanych w niej informacji. Zapisywane są tam m.in. programy do uruchamiania komputera i ładowania →systemu operacyjnego.

Rozdzielczość

Jeden z parametrów określających jakość cyfrowego obrazu. Wskazuje liczbę →pikseli, na które został podzielony oryginalny obraz, podczas jego zamiany na postać cyfrową. Miarą rozdzielczości jest parametr: H x V (ang. *Horizontal x Vertical*) – mówi on o liczbie pikseli w poziomie (H) i w pionie (V). Iloczyn tych wielkości jest parametrem pozwalającym na ocenę rozdzielczości np. określonego aparatu fotograficznego czy →monitora.

Router

Urządzenie elektroniczne przekierowujące ruch informacji przesyłanych pomiędzy →komputerami i innymi urządzeniami podłączonymi do →Sieci.

Semantyczna Sieć

Projekt narzędzi do logicznej komunikacji z →Siecią – wyszukiwania →informacji za pośrednictwem naturalnego dialogu człowieka z maszyną, np. łącząc informacje dotyczące leków, klinicznych badań nad ich skutecznością i opinie pacjentów.

Serwer

→Komputer lub zestaw sprzężonych ze sobą bezpośrednio komputerów z zainstalowanym odpowiednim →oprogramowaniem/programem umożliwiającym współdzielenie swoich zasobów – głównie →mocy obliczeniowej, zasobów dyskowych i urządzeń peryferyjnych, także łączności cyfrowej, w tym →Internetu – z pozostałymi →komputerami połączonymi do tej samej →Sieci. Najczęściej S. dedykowane są do obsługi →aplikacji, →baz danych, stron WWW, →poczty elektronicznej, łączności i Internetu.

Sieć komputerowa

Funkcjonalne łączenie odległych od siebie komputerów w ramach mieszkania, firmy (→LAN), miasta, a także całego globu (→WAN). Podstawowe zalety SK. to dostęp do wspólnych zasobów: →programy, →bazy danych, →Internet, →poczta elektroniczna.

Sieć WWW

(WWW, Web, Sieć) tworzą połączone ze sobą w skali świata – →Internetem – pojedyncze →komputery, różnej wielkości lokalne sieci (→LAN) wraz z zasobami (→zasoby sieciowe). Powszechnie S. WWW utożsamiana jest z →Internetem.

Skaner

Urządzenie zewnętrzne komputera zamieniające rzeczywisty obraz na postać cyfrową (→cyfrowa informacja, →piksel).

Software (ang. *soft i ware*)

→Oprogramowanie. Wszystko to, co w →IT jest niewidoczne, czego praktycznie nie można dotknąć.

Spam

Określenie niechcianego maila. Najczęściej jest to reklama lub poczta zawierająca złośliwe programy. Jako polskie rozwinięcie tego skrótu można przyjąć: *Szczególnie PAskudne Maile*.

Spółeczeństwo informacyjne

Spółeczeństwo przygotowane i zdolne do użytkowania → technologii informacyjnych, wykorzystujące łączność cyfrową do komunikacji i zdalnego → przetwarzania informacji. Zasadniczym czynnikiem dochodu narodowego i źródłem utrzymania większości obywateli SI. jest przetwarzanie informacji.

Raport IBM Community Development Foundation, [w:] Spółeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2004–2006, Warszawa 2008, s. 7.

SSD (ang. Solid State Disc)

Urządzenie przejmujące funkcje → dysku twardego. Bazuje na technologii → pamięci flashowych. W porównaniu z dyskiem twardym – jest droższe, nie zawiera ruchomych części, szybciej zapisuje i odczytuje informacje, pobiera mniej energii elektrycznej i jest bardziej wytrzymałe na wstrząsy mechaniczne.

Strona → Strona internetowa

Strona WWW → Strona internetowa

Strona internetowa

Najpowszechniejsza forma → zasobów sieciowych prezentowana w → HTML-u. Każda S. (ang. *site*) zawiera zazwyczaj jeden monotematyczny zbiór informacji w postaci dokumentu → hipertekstowego. Jest ona podzielona na części - stronicę (*pages*). S. może zawierać informacje w każdej formie multimedialnej.

Strumień

W odniesieniu do → IT - technologia udostępniania materiałów dźwiękowych i wideo (→ Media strumieniowe). Jakość w ten sposób odbieranych materiałów zależy od liczby przesyłanych bitów/sekundę. Czym większy strumień (większa liczba bitów na sekundę), tym lepsza jakość odbieranej muzyki lub materiału wideo.

Szyfrowanie (Kryptografia)

W odniesieniu do → IT, w trosce o poufność → informacji przesyłanej w → Sieci, także gromadzonej na nośnikach informacji, stosuje się szyfrowanie. Podstawową zasadą tej obszernej dziedziny wiedzy jest to, aby wyróżniona grupa osób mogła zachować prywatność swojej korespondencji dzięki wykorzystaniu sekretnej metody. Oryginalna informacja jest przekształcana za pomocą określonego procesu (→ programu napisanego wg specjalnego algorytmu) w taki sposób, iż otrzymany szyfrogram nie jest możliwy do odczytania przez nikogo, kto nie zna sposobu odszyfrowania tak przekształconej informacji. Adresat, który zna ów sposób (tzw. klucz), bez trudu może wykonać operację odwrotną – odszyfrowanie otrzymanej informacji.

System operacyjny

Oprogramowanie dysponujące pełną kontrolą nad → komputerem (Np. Windows, Linux). SO. umożliwia przyjazną współpracę z komputerem (łatwe korzystanie z jego potencjału → interfejs graficzny), ułatwia optymalne wykorzystanie możliwości sprzętu (podzespołów komputera: → procesora, → RAM-u, → dysków), a także

zarządzanie pracą urządzeń zewnętrznych (np. →drukarka, →ploter), zapewnia nadzór i możliwość jednoczesnego uruchamiania wielu →programów (wielozadaniowość i wielodostępność). SO. Jest dostosowany do typu i →mocy obliczeniowej komputera (np. na →PC – Windows, Linux).

Tablet

- Urządzenie służące do wprowadzania →informacji do →komputera. Najczęściej wspomaga ono pracę grafika, który za pośrednictwem specjalnego pióra, podobnie jak ołówkiem, rysuje po specjalnej powierzchni (podkładka, tabliczka) wielkości mniejszej od A4 (do korekt fotografii) aż do A0 (w biurach projektowych). Efekt rysowania, każdego ruchu elektronicznego ołówka, jest natychmiast widoczny na ekranie komputerowego monitora. Współcześnie jest to urządzenie wyposażone w bezprzewodowe pióro dysponujące kilkoma funkcjami, minimum są to: rysowanie, gumka, areograf (różna gęstość nakładanej farby), pędzel.
- Komputer podobny do →netbooka, składa się tylko z płaskiego dotykowego ekranu pełniącego funkcje →klawiatury i →myszki. T. umożliwia wykonywanie wszystkich czynności, które można wykonywać na komputerach, np. iPad.

Tag

Nazwa lub wartość powiązana z wyróżnionym fragmentem →informacji.

Powszechnie rozumiany jest jako nazwa kategorii danych w →bazach danych oraz w →Sieci. Często T. w odniesieniu do Sieci przypisuje się atrybuty (np. wielkość znaków) odzwierciedlających/klasyfikujących popularność określonej nazwy.

Technologie Informacyjne →IT

Telewizja cyfrowa →platforma cyfrowa

UMPC (*Ultra-Mobile PC*)

Przenośny/mobilny →komputer, nierzadko o wysokich parametrach komponentów, lecz skoncentrowany na małych wymiarach i wadze oraz długim czasie pracy na bateriach. Najczęściej komunikacja z UMPC odbywa się przez ekran dotykowy.

USB

Jeden z rodzajów →portów umożliwiających komunikację między →komputerem a innymi urządzeniami. Powszechne, ale mylne określenie, →pamięci flashowej.

UPS

Urządzenie wyposażone w akumulator pośredniczące w zasilaniu dowolnego urządzenia wymagającego podłączenia do źródła energii elektrycznej. W przypadku zaniku zasilania, UPS podtrzymuje zasilanie na czas niezbędny na stosowną reakcję – kontrolowane wyłączenie pozbawionych zasilania urządzeń lub uruchomienie agregatu prądotwórczego.

Usługa sieciowa

Składowa →zasobów sieciowych. Dawniej: używający odpowiedniego protokołu i aplikacji dostęp do zasobów na zasadzie klient-serwer. Teraz: usługa świadczona za pośrednictwem →przełęczarki, np.: bankowość internetowa, handel w Sieci;

→Strony umożliwiające pisanie →blogów; korzystanie z usług →Cloud computingu; zdalne dyski.

VoIP (ang. *Voice over Internet Protocol*)

Telefonia przez Internet - usługa bazująca na łączności za pośrednictwem →Internetu – Dzięki odpowiedniemu sprzętowi korzystanie z tej usługi jest niemal identyczne jak za pośrednictwem tradycyjnych aparatów telefonicznych. Koszty rozmów VoIP z użyciem tradycyjnych telefonów, są wielokrotnie niższe od kosztów przez tradycyjne łącza telekomunikacyjne. Rozmowy przez VoIP, bez użycia tradycyjnych telefonów, z wykorzystaniem komputerów lub specjalistycznych aparatów telefonicznych, poza kosztem dostępu do Internetu, są bezpłatne.

VOD (ang. *Video-On-Demand*)

Wideo na żądanie. Zgromadzone wcześniej w pamięciach →serwerów materiały wideo (audycje telewizyjne, filmy) są udostępniane za pośrednictwem →Internetu zainteresowanym odbiorcom na ich żądanie.

WAN (ang. *Wide Area Network*)

→ Sieć komputerowa rozległa, która łączy mniejsze sieci w ramach państw, kontynentów i całego świata. Najbardziej znaną siecią tej klasy jest →Internet.

Web 2.0

Dynamicznie zmieniający się zakres zasobów informacyjnych i usług w →Sieci, historycznie oparty na indywidualnej, niezależnej kreatywności pojedynczych użytkowników →Internetu i →grup społecznościowych. Web 2.0 jest łatwym w obsłudze, najczęściej bezpłatnym kompletem narzędzi służących zarówno do komunikacji, jak i autoprezentacji - prostego tworzenia i dodawania treści w Internecie oraz wspólnej pracy nad zawartością →strony. Web 2.0 uzupełnił wcześniejszy model jednokierunkowego, podobnego do starych mediów, przekazu. Treści składające się na zasoby Web 2.0 tworzą indywidualne osoby. Dzięki spolegliwym technologiom twórczość ta nie wymaga technicznej wiedzy – liczy się determinacja autorów. Powstające zasoby – UGC (*user-generated content*) lub CGM (*consumer generated media*) – najczęściej obejmują takie formy aktywności internautów, jak np. wideo, →blogi, strony z wiadomościami, →podcasty, →fora, →Wikipedia. Obecnie Web 2.0 zdominowany jest przez działania komercyjne (np. promocja firm, osób, produktów).

Wikipedia

Projekt internetowej encyklopedii tworzonej przez użytkowników →Internetu, z udziałem niewielkiej (formalnej) ingerencji moderatorów. Projekt realizowany jest w wielu narodowych wersjach językowych. Mimo powtarzających się prób wandalizmu niektórych autorów haseł, W. powszechnie uznawana jest za wartościowe źródło informacji encyklopedycznych.

Windows →system operacyjny

Wirtualny świat

Pochodna pojęcia „wirtualna rzeczywistość”, który określa kreację grafiki komputerowej. WŚ. nazywany wymiennie „cyberprzestrzenią” stwarza, w formie multimedialnej, przy pomocy narzędzi teleinformatycznych, iluzję świata

rzeczywistego ułatwiającego gromadzenie i udostępnianie → informacji w → komputerach oraz komunikację pomiędzy człowiekiem i komputerem.

Wirus komputerowy

Program komputerowy, który w sposób niekontrolowany niszczy zasoby informacyjne komputera. → Malware.

Witryna

→ Strona zazwyczaj prezentująca w Internecie firmę, osobę.

Wortal

→ Portal monotematyczny, portal wertykalny dotyczący jednej tematyki.

WWW → Sieć WWW

Wykluczenie informacyjne

Stan, w którym istnieje umowny podział globalnej społeczności na tych, którzy potrafią, mogą i chcą korzystać z potencjału → IT i pozostałych, którzy mają zaledwie uświadomione potrzeby w tym zakresie lub nie mają ich wcale.

Wyszukiwarki (ang. *search engines*)

→ Program służący do identyfikacji miejsc (→ adresów stron) w → Internecie zawierających poszukiwane → informacje. Korzystanie z W. polega na połączeniu → komputera via → Internet z innym komputerem, w którym jest zainstalowany system dysponujący odpowiednią bazą o zasobach → Sieci - → indeksem. Indeks jest zasobem informacyjnym (aktualizowanym co określony czas) o zawartości poszczególnych stron w całej lub wyróżnionej części Sieci. Korzystając z indeksu, wyszukiwarka udostępnia zainteresowanym dane o adresach Stron. Jest to możliwe dzięki temu, iż w indeksie do poszczególnych słów kluczowych/hasła są dołączone adresy Stron, w których hasła te występują (podobnie jak w książce telefonicznej do nazwisk są przyporządkowane numery telefonów). Proces uzyskania takiego spisu nazywa się indeksacją. Najpopularniejsze wyszukiwarki to Google i Bing.

Zasoby Sieci

Zbiory informacji oraz usługi. Zbiory w zależności od formy są określane jako → Strony, → bazy danych, → serwery ftp, a w zależności od treści jako – media, encyklopedie, informacje dostępne w → Web 2.0 (→ blogi, → fora itp.). Usługi dostępne w → Sieci to m.in. banki internetowe, esklepy, także onlinowe → gry komputerowe oraz wiele funkcji dostępnych w → Web 2.0.

Bibliografia

Gogołek W., *Wprowadzenie do informatyki dla humanistów*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2007.

Gogołek W., *Komunikacja Sieciowa Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*,

Wydawnictwo ASPRA, Warszawa 2010.

Gogołek W., *Technologie Informacyjne Mediów*, wyd. II zmienione, Wydawnictwo ASPRA-JR, Warszawa 2006.

Gogołek W., *Technologie Informacyjne Mediów*, Wydawnictwo ASPRA-JR, Warszawa 2005.

Gurbiel E. i in., *Technologia informacyjna. Poradnik i program*, Warszawa 2002; G. Koba, *Technologia informacyjna*, Tomaszów Mazowiecki 2002; S. Juszczak, *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej jako element przestrzeni edukacyjnej*, [w:] *Dydaktyka informatyki. Problemy teorii*, red. W. Furmanek, A. Piecuch, Rzeszów 2004; S. Juszczak, *Cele i zadania technologii informacyjnej*.

Hrynyshyn D., *Globalization, Nationality and Commodification: the Politics of the Social Construction of the Internet*, „New Media & Society” 2008, vol. 10, nr 5, s. 751–770.

Müller Janusz, *Informacja w cybernetyce*, Wyd. MON, Warszawa 1974.

Technology, Policy, Law, and Ethics Regarding U.S. Acquisition and Use of Cyberattack Capabilities, red. W.A. Owens, K.W. Dam, H.S. Lin, Committee on Offensive Information Warfare, National Research Council, 2009, s. 1, <http://www.nap.edu/catalog/12651.html> [lipiec 2009].