

Szemléletformáló füzetek
DJP Mentorok részére
2017

2.SZ. // Fogalomtár

melléklet

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Regionális
Fejlesztési Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



3D nyomtatás

A 3D nyomtatás technológiája alapvetően eltér a tárgyak szokásos megmunkálásától, hiszen míg hagyományosan egy darab nyers alapanyagból szedik le különböző eszközökkel vagy eljárásokkal a felesleges részeket, itt vékony rétegek egymásra rakásával készül el a késztermék.

A nyomtatási folyamat az elkészítendő tárgy számítógépes modelljének létrehozásával kezdődik, majd a nyomtatáskor a nyomtató ennek alapján készíti el a készterméket úgy, hogy azt folyamatosan építi fel a rétegek egymáshoz kötésével, tapadásával. A nyomtatók számtalan anyagból képesek ma már nyomtatni, a késztermék alapanyaga lehet folyadék, por vagy akár lemez is.

3G

A 3G – a vezeték nélküli mobilinternet-szabvány harmadik generációja – hozta el a XXI. század első évtizedében a mobilinternet szolgáltatást. A Magyarországon 2005-ben megjelent 3G tette lehetővé a mobilinternet mellett a mobil videóhívásokat is. Az új mobilszolgáltatások megjelenése átalakította magukat a mobilkészülékeket is, a 3G-korszak hajnalán születtek meg az első érintőképernyős okostelefonok.

4G

A 2010-es években indult legújabb mobiltechnológia, amely az LTE és LTE Advanced szabványnak köszönhetően a korábbiaknál jelentősen gyorsabb, szélessávú internetelésre is kiválóan alkalmas. Magyarország a világ harmadik legjobb 4G/LTE mobilhálózataival rendelkezik, Európában pedig a legjobb.

5G

Az ötödik generációs digitális mobiltechnológia bevezetése – az iparági szabvány elfogadása után – 2020-ra várható. Ez a technológia jelentősen gyorsabb lesz elődjénél, egyszerre jóval több eszközt szolgál majd ki, jelentősen nagyobb adatmennyiséget továbbít szignifikánsan rövidebb idő alatt. Az új technológia azonban nem csak a meglévő képességeknél lesz nagyságrendekkel jobb, de újabb tulajdonságok megjelenésével, elsősorban a várakozások szerint minimális válaszidőnek köszönhetően ugrásszerű előrelépést hoz a mobiltávközlésben, az iparban, a közlekedésben, az orvostudományban.

Adatvédelem

Az információs önrendelkezésre, a személyes adatok védelmére vonatkozó magatartás. A magyar köznyelvben az adatvédelem körébe nem tartoznak bele a közadatok védelmére vonatkozó előírások, mely már az adatbiztonság hatásköre.

B2B

Bussiness to bussiness: két vagy több cég, intézmény között létrejövő elektronikus kereskedelmi kapcsolat. Például nagykereskedő és kiskereskedő között, vagyis az eladó és a vevő is üzleti intézmény, fogyasztó nem vesz részt az interakcióban.

B2C

Bussiness to consumer: egy vállalat és egy fogyasztó közt létrejövő elektronikus értékesítés (pl. könyv-, CD-rendelés). Az elnevezés elkülöníti a B2B, a vállalat és vállalat közti, valamint a B2G, vállalat és kormány közt létrejövő interakciótól.

Banner

Az egyik leggyakoribb online reklámeszköz. A banner gyakorlatilag ugyanúgy működik, mint egy újsághirdetés, azzal az előnnyel, hogy a banner animációt is tartalmazhat, és egyben egy link is, azaz ha egy érdeklődő rákattint, akkor a kattintást követően rögtön a hirdető honlapján találja magát.

Belső motiváció

Az újdonság és a kihívás iránti érdeklődés működteti, központjában áll a felfedezés, megismerés, teljesítés és énhatékonyság érzése.

Big Data

Az egyre nagyobb mennyiségű adat automatizált gyűjtése és feldolgozása, mely szinte az élet minden területén hatalmas új lehetőségeket hoz a cégek, de az országok, települések számára is új üzleti modellek kialakításához, meglévő termékek és szolgáltatások fejlesztéséhez.

Blended learning – vegyes vagy kombinált képzés

Olyan tanulási forma, mely során a képzés személyes részvétel mellett távoktatási, e-learning tananyaggal egészül ki, vagyis a blended képzés a hagyományos, tisztán jelenléti képzéshez képest a tanulás kereteit időben és térben is kitágítja.

Blog

A blog személyes online napló, alapvetően szöveges formában, míg a videóblog mozgóképes – videós – tartalommal. Blogot vagy videóblogot bárki indíthat ingyenesen igénybe vehető online felületeken, amelyeken a blog tulajdonosa közzéteheti az előállított tartalmat. A blogok általában interaktív felületek, azaz az olvasók kommenteket fűzhetnek a megjelentekhez. A blogok működtetése minimális számítógépes ismeretet igényel – természetesen a blog megírásához, a fotók, rajzok, illusztrációk, illetve a videóblog esetében a videó elkészítéséhez már szükséges bizonyos eszközök magabiztos kezelése.

Bluetooth

A Bluetooth technológiát vezeték nélküli hálózatok, eszközök összekapcsolására használják, különböző, általában nem fix helyen lévő eszközök, illetve kis energiafogyasztású berendezések esetén. Tipikus bluetooth kapcsolat: a beépített autós kihangosító rendszer és a telefon; telefon és fülhallgató; telefon és fényképezőgép között.

BYOD (Bring Your Own Device)

Saját eszközök használata.

Célcsoport

A marketingkommunikációban és a piackutatásban is gyakran használt fogalom, alapvetően azokat az embereket, szervezeteket jelöli, akiket a marketing tevékenység során el kívánunk érni. Egy kommunikációs kampány során azok összessége, akiktől a kampány hatására valamilyen cselekvést várunk el.

Chatbot

Csevegő alkalmazásokon keresztül, automatizált, de a feltett kérdéseket értelmezni tudó és azokra egyedi válaszokat adni képes program.

Cyberbullying

Online megfélemlítés, illetve zaklatás, az interneten elkövetett különböző típusú jogsértő cselekmény összefoglaló elnevezése.

DESI index

Az Európai Unió tagországainak digitális fejlettségére vonatkozó, az Európai Bizottság által publikált mutató. Öt terület mentén vizsgálja az adott ország digitális előrehaladottságát: 1. Kapcsolat, 2. Humán tőke, 3. Internethasználat, 4. Digitális technológiák integrálása, 5. Digitális közszolgálat.

Desktop

Az asztali számítógép megnevezése.

Digitális átalakulás

A folyamatos technológiai és piaci innováció okozta paradigmaváltás, egyre szélesebb körben elterjedő digitalizálás az élet egyre több területén.

Digitális eszközök és szolgáltatások

A digitális hálózatok használatával igénybe vehető informatikai és kommunikációs eszközök, illetve elektronikus szolgáltatások.

Digitális írástudatlanság

E csoportba tartoznak a társadalom azon tagjai, akik pénzügyi erőforrások és/vagy motiváció híján sem számítógépes, sem pedig internetes ismeretekkel nem rendelkeznek, ilyen tudásra sem az iskolarendszerben, sem azon kívül nem tettek szert. A digitálisan írástudatlanok a szükséges minimális ismeretek hiányában semmilyen módon nem jelennek meg a digitális térben, és így nem részesülhetnek annak előnyeiből sem.

Digitális írástudás

Azon kompetenciák, készségek, ismeretek összessége, melyek egy felhasználót képessé tesznek a digitális technológiák – így a számítógép és az internet – használatára. Digitális írástudónak nevezhetjük azokat az állampolgárokat, akik rendelkeznek azzal a tudással, amely lehetővé teszi számukra az IKT eszközök használatát és alkalmazását. A digitális írástudás fejlesztése ezeknek a képességeknek, tudásnak a megszerzésére és fejlesztésére irányul.

Digitális lábnyom

A digitális lábnyomnak a digitális térben hagyott nyomokat nevezzük, melyek alapján a digitális térben is következtetni lehet az elvégzett tevékenységekre. A digitális lábnyomok egyik része szándékos, ilyeneket hagynak a felhasználók a közösségi oldalakon, amikor kommentelnek, fotókat töltenek fel vagy tetszést nyilvánítanak. Hasonlóképpen ott maradnak a lábnyomok, amennyiben a felhasználó blogot ír vagy saját internetes oldalt működtet. Speciális alkalmazások, beállítások használata nélkül digitális lábnyomok keletkeznek – akár szándékolatlanul is – az interneten gyakorlatilag minden internetes aktivitással. Mindemellett digitális lábnyom keletkezik akkor is, ha valaki térfigyelő kamerák előtt sétál el, ha arcfelismerő rendszer mellett halad el vagy egyszerűen csak ha használja a mobiltelefonját.

Digitális Jólét Program (DJP)

Az internetről és a digitális fejlesztésekről szóló nemzeti konzultáció (InternetKon) eredményei alapján hozta létre a kormány a végrehajtásról szóló Digitális Jólét Programot, melyet a 2012/2015. (XII. 29.) korm. határozattal erősített meg. A miniszterelnök a 3/2015. (XII. 29.) ME utasítással dr. Deutsch Tamást a magyar internet fejlesztésével kapcsolatos kormányzati feladatok, azaz a Digitális Jólét Programja összehangolásáért és megvalósításáért felelős miniszterelnöki biztossá nevezte ki.

2017 nyarán indult el a DJP 2.0, miután a kormány, széles körű szakmai és társadalmi egyeztetést követően, az 1456/2017. (VII. 19.) korm. határozattal döntött a Digitális Jólét Program kibővítéséről. A Digitális Jólét Program 2.0 több mint 20 új fejlesztési programot tartalmazó stratégia a magyar gazdaság, az állami működés és a magyar társadalom digitális fejlesztésének szinte valamennyi területén megfogalmazza a digitalizációt támogató programokat.

Digitális Jólét Koordinációs Központ (DJKK)

A Neumann Nkft. szervezeti egysége, amelynek feladata a DJP Hálózat működtetése, felügyelete és koordinációja.

Digitális kompetencia

Azon kompetenciák összessége, melyek az IKT (információs és kommunikációs technológiák) eszközök használatához, azaz általában a digitalizált világban történő bármilyen tevékenységhez szükségesek.

Digitális Kompetenciák Értelmezésének és Fejlesztésének Európai Keretrendszere, DIGCOMP (European Digital Competence Framework for Citizens)

A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének irányadó európai keretrendszere a „The Digital Competence Framework” (DigComp). 5 fő területe: 1. Információs és adatműveltség, 2. Kommunikáció és közös munka, 3. Digitális tartalomfejlesztés, 4. Biztonság, 5. Problémamegoldás.

Az Európai Bizottság által kifejlesztett keretrendszert a technológiai és a társadalmi változások nyomán folyamatosan fejlesztik: hamarosan megjelenik a DigComp 2.1 változata, amiben már nyolc szint szerepel és a területek elnevezése is pontosításra került.

Digitális megosztottság

Társadalmi megosztottság, amely választja a digitális korszak eszközeit nap szinten használókat a digitálisan írástudatlanoktól. A másodlagos digitális megosztottság a magas szintű digitális szolgáltatásokat használókat választja el az alapszintű felhasználói tudással rendelkezőktől. A digitális szakadék önmagát erősítő jelenség: a digitális írástudással nem rendelkező családokban születő gyermekek alaphelyzetben hátrányt szenvednek el.

Digitális ökoszisztéma

Magába foglalja a digitalizáció minden aspektusát a társadalmi folyamatoktól kezdve egészen az egyéni szintig.

Digitális Pedagógiai Módszertani Központ (DPMK)

A DPMK Magyarország Digitális Oktatási Stratégiájának (DOS) szakmai implementációját támogató szervezet. Feladata a köznevelés, a szakképzés és a felsőoktatás digitális átalakításának módszertani támogatása, szakmai háttérének és szakértői bázisának biztosítása, valamint a DOS megvalósításához kapcsolódó pályázatok és kiemelt projektek szakmai felügyelete.

Digitális tanulás

Digitális és interaktív eszközök, szoftverek és tananyagok gyakorlati alkalmazása a tanulásban.

Digitális társadalom

Információ-, kommunikáció- és tudásalapú társadalom, amely az információs és kommunikációs technológia széles körű alkalmazásán alapszik.

Diszruptív technológia

Az olyan technológiai változásokat, melyek által hozott eredmények – hatékonyságnövekedés, üzleti modellváltás, új iparágak születése – először munkahelyek tömegének elvesztésével, meglévő üzleti modellek lerombolásával, felforgatásával járnak, diszruptív technológiáknak nevezzük. Ilyen változást hozott a gőzgép megjelenése, ami miatt összeomlott a hagyományos kézi munkára támaszkodó mezőgazdaság és ipar, az autó elterjedése véget vetett a lovas kocsik korszakának, az e-mail gyakorlatilag eltörölte a postán küldött képeslapokat, a mobiltelefonok lerombolták a vezetékes telefonok piacát, a hagyományos hanglemezek piacát a CD megjelenése tette tönkre, majd a CD-ét a digitális hangrögzítés és tárolás, és a lista még tetszés szerint hosszán bővíthető. A diszruptív technológiák közé szokás sorolni sok egyéb mellett a megosztáson alapuló gazdaság vagy az önvezető autók megjelenését is.

DJP Hálózat (Digitális Jólét Program Hálózat)

A DJP Hálózat (korábbi néven: eMagyarország Hálózat) biztosítja a digitális készségekkel még nem rendelkező magánszemélyek számára országos szinten, de különös tekintettel a hátrányos helyzetű térségekben és a kistelepüléseken az informatikai eszközökhöz való hozzáférést, és az ott dolgozó szakembereken keresztül a megfelelő szakértelmet, hozzáértést.

DJP Megyei Mentorok

Azon mentorok, akiknek feladatuk az adott megyében működő digitális kompetenciafejlesztő programok, DJP Mentorok és Közösségi Internet Hozzáférési Pontok (KIHOP-ok) tevékenységének koordinálása, módszertani támogatása, motivációs kampányok megtervezése, módszertani segítségnyújtás, valamint az elektronikus közigazgatási és közszolgáltatások népszerűsítése.

DJP Mentor

Digitális Jólét Program Mentor, a korábbi eTanácsadó új megnevezése, a DJP Hálózat kulcsfontosságú szereplője. Ő az, aki lokálisan meg tudja szólítani az állampolgárokat, ismeri a helyi igényeket, és aktívan tesz azért, hogy a digitális írástudás szintje folyamatosan emelkedjen és egyre több személy kerüljön kapcsolatba a digitális ökoszisztémával.

DJP Mentorálás és digitális közösségfejlesztési képzési program

Olyan 70 órás blended e-learning alapú képzés, mely a korábbi eTanácsadási Alapismeretek képzési program továbbfejlesztett változataként felkészíti a DJP Pontok mentorait arra, hogy hasonló szakmai színvonalon, megalapozott tervekkel, jól látható támpontok figyelembevételével és közösségformáló szemlélettel végezhessek mentori tevékenységüket.

DJP Pont

A DJP Hálózat helyi szintű egysége. A DJP Pontokon az állampolgárok olyan szolgáltatásokban vehetnek részt, mint például a tanácsadás, internetezés, képzések és egyéb, a digitalizációhoz köthető tevékenységek.

DJP Regionális Mentorok

Azon Mentorok, akiknek feladatuk az adott régióba tartozó megyék kompetenciafejlesztő programjainak és a DJP Megyei Mentorok munkájának összehangolása, a DJP Hálózat regionális feladatainak ellátása, illetve a DJKK elvárásainak megjelenítése a DJP Megyei Mentorok felé. Módszertani támogatást biztosít és támogatja a DJP Megyei Mentorok munkáját.

Dolgok/tárgyak internete (Internet of Things – IoT)

Az IoT a hálózatba kapcsolt eszközök gyűjtőfogalma. Hétköznapi tárgyainkat, szolgáltatásba vagy termelésbe bevont eszközeinket az interneten keresztül is elérhetjük, felügyelhetjük, irányíthatjuk. Becslések szerint 2021-re a hálózatba kapcsolt 28 milliárd eszközből 16 milliárd már IoT lesz. A machine-to-machine (M2M) és az IoT technológia alapvetően hasonló jelentéstartalommal bír, bár az IoT a pusztán igen/nem kapcsolaton túl annál intelligensebb, összetettebb kommunikációt jelöl. A gépek közötti kommunikáció lehet igen egyszerű vagy sokkal bonyolultabb, amikor számos érzékelő, a környezeti hatások alapján a IoT rendszer maga végez el beavatkozásokat, illetve ad ki riasztásokat, értesítéseket.

Domén (Domain)

Webcím, melyet egy böngészőprogram címsorába gépelve elérjük az adott honlapot.

e-Egészségügy (e-Health)

Az e-Health a digitális technológiák alkalmazása az egészségügyben. Bővebben: az egészségügyi ellátórendszer működési és működtetési területein értelmezett, az elérhető és új infokommunikációs technológiák felhasználása által lehetővé vagy jobbá tett megoldások, eljárások, módszerek, folyamatok és hozzájuk tartozó üzleti modellek, amelyek az adott terület szolgáltatásai hatékonyságának, hatásosságának, minőségének és elérhetőségének növeléséhez, valamint a területen új szolgáltatások kialakulásához és minőségek létrejöttéhez járulnak hozzá.

Egész életen át tartó tanulás (Life Long Learning, LLL)

Minden olyan tanulási, illetve ismeret- és tapasztalatszerzési tevékenység összefoglaló elnevezése, melyet tudás, készségek és/vagy kompetenciák elsajátítása érdekében végzünk életünk bármely szakaszában (élethosszig tartó tanulásnak is szokták nevezni).

Egyéni tanulási portfólió

A tanuló munkáinak különböző szempontok alapján összeállított gyűjteménye, mely alkalmas a tanulók egyéni fejlődésének nyomon követésére. A DJP mentorképzés során az e-learning keretrendszerben elvégzett feladatok eredményei, önértékelő kérdőív, a jelenléti és e-learning képzés során létrejövő tanulási eredmények feltöltése személyenként beazonosíthatóan történik, így egyéni tanulási portfólió jön létre.

e-kormányzati szolgáltatások

Mindazon szolgáltatások gyűjtőneve, amelyeket valamely központi közigazgatási intézmény, hivatal vagy helyi önkormányzat a lakosság, vagy a vállalkozások számára elektronikus formában (internetes és/vagy mobiltelefonos platformon) nyújt.

e-közigazgatás

A közigazgatás ügyfélkapcsolatainak elektronikus formája az infokommunikációs technológia közműszerű használata révén. Minden olyan tevékenység, amely az ügyfél és a közigazgatás kapcsolattartásának elektronikus formája, beleértve a tárgyi és jogi feltételeket is. Célja az állami feladatellátás gyors, naprakész, egyszerű, könnyen hozzáférhető, költséghatékony támogatása.

e-learning felület

Az e-learning keretrendszerbe feltöltött e-learning tananyagokat tartalmazó elektronikus felület.

e-learning keretrendszer

A képzés oktatói és résztvevői, valamint képzéstámogatói felület együttes megnevezése.

Elektronikus kereskedelmi szolgáltatások

Olyan digitális alapú, információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, amelyek célja valamely áru vagy szolgáltatás üzletszerű értékesítése, beszerzése, igénybevétele.

Értesítési-eltávolítási eljárás (notice and take down)

Jogsértő internetes tartalmak eltávolítására szolgáló eljárásrend, amely a sérelmet szenvedett és a tartalmat közzétevő szolgáltató közötti egyeztetésre építve a jogsértő állapot gyors megszüntetését célozza.

eMagyarország Program

2003-ban indult program, melynek célja az volt, hogy közösségi internet-hozzáférést biztosítson az ország egész területén.

Európai Képesítési Keretrendszer (EKKR) (European Qualifications Framework, EQF)

Az EKKR egy olyan 8 szintű, közös európai keretrendszer, amely összekapcsolja egymással a különböző országok képesítési rendszereit, és olyan fordítási eszközként működik, amely kölcsönösen megfeleltethetővé és összehasonlíthatóvá teszi az Európa különböző országaiban és oktatási, képzési rendszereiben megszerezhető képesítéseket.

Facilitátor

A folyamatokat és megbeszéléseket levezető személy, aki nem szól bele a szakmai tartalomba, de jelenlétével biztosítja a résztvevők egyenlőségét, a szabályok betartását és közben segíti a csoportot a lehető legjobb eredményhez való eljutásra.

Feketelista/Fehér lista (Back list/white list)

A gyermekek fejlődésére ártalmasnak vélt, illetve kifejezetten a gyermekek számára készített tartalmakat, internetes oldalakat tartalmazó listák.

Felhő alapú szolgáltatások (cloud computing)

A felhő alapú számítástechnika az informatika egyik legdinamikusabban fejlődő ágazata. Többféle felhő alapú szolgáltatás van, a közös bennük az, hogy a szolgáltatásokat nem egy a felhasználónál lévő fizikai tároló (hardver) segítségével kell üzemeltetni, hanem a szolgáltató eszközein elosztva, a szolgáltatás üzemeltetési részleteit a felhasználótól elrejtve. A felhő alapú szolgáltatásokat a felhasználók legtöbbször az interneten keresztül érhetik el, ezek a megoldások jelentik a távmunka vagy az otthoni munkavégzés alapját.

Fintech

Fintech vállalkozásnak azokat a cégeket nevezzük, amelyek az IT és a mobiltechnológia kínáta lehetőségeket felhasználva az ezeken szocializálódott nemzedékek igényei alapján változtatják meg a pénzügyek általunk ismert világát. A fintech világ szereplői teljesen automatizált, éjjel-nappal, a hét minden napján működő, egy okostelefonról elérhető pénzügyi szolgáltatásokat kínálnak.

Foglalkoztathatóság

A foglalkoztathatóság vagy alkalmazhatóság (angolul employability) annak valószínűsége, hogy az oktatási rendszerből kikerülő tanuló vagy hallgató munkát talál. Összetevői: szakértelem, képességek, kompetenciák és önbizalom.

Fórum

Olyan honlap vagy a honlapnak egy része, mely lehetőséget ad az azt használók körében (általában egy adott témához kapcsolódó) kapcsolattartásra, problémák kifejtésére, megvitatására, nyilvános megbeszélések lefolytatására. Az e-learning keretrendszerben is működik fórum, melyben lehetőséged van a többi mentorral, illetve az oktatóval beszélgetni, tőlük kérdezni, velük egyeztetni.

GINOP

Gazdaságfejlesztési és Innovációs Operatív Program.

GINOP 3.3.1

Közösségi internet-hozzáférési pontok fejlesztésére, valamint a szolgáltatási portfóliójuk bővítésére vonatkozó program.

GINOP 3.3.2

Online kormányzati, közigazgatási és e-egészségügyi szolgáltatások terjedésének és a Digitális Jólét Program kiterjesztésének elősegítésére vonatkozó program.

GINOP 3.3.3

„Online kormányzati, közigazgatási és e-egészségügyi szolgáltatások terjedésének és a digitális jólét megteremtésének elősegítése országos, illetve helyi civil és szakmai szervezetek támogatásával” című program.

GINOP 6.1.2

A GINOP 6.1.2. projekt alapvető célja az elsődleges és másodlagos digitális megosztottság csökkentése, a hátrányos helyzetű felnőtt korú lakosság digitális készségeinek fejlesztése volt.

Hotline

Egyes jogellenes, illetve a gyermekekre káros tartalmak bejelentésére szolgáló, az önszabályozás egy formájaként értékelhető olyan szolgáltatás, amely a kifogásolt tartalom közzétevőjéhez intézett felhívás útján igyekszik azok eltávolítását elérni.

IKER

Infokommunikációs Egységes Referenciakeret. Célja, hogy támogassa az állampolgárokat és képzőket a digitális kompetenciák értelmezésében és fejlesztésében.

Információs és kommunikációs technológiák (IKT)

Az információs és kommunikációs technológiák olyan eszközök, technológiák, amelyek lehetővé teszik az információk feldolgozásának, tárolásának, továbbításának és kezelésének digitális megoldásait.

IKT-biztonság

Az információk és információs rendszerek rendelkezésre állásának, hitelesíthetőségének, bizalmasságának, sértetlenségének védelme, valamint egy esetleges kiesés esetén a rendszerek működésének helyreállíthatóságához szükséges védelmi, figyelési/érzékelési és reagálási képességek összessége.

Információs társadalom

Az ipari társadalmat követően kialakuló forma, amelyben az információ előállítása, elosztása, terjesztése, használata és kezelése központi szerepet kap.

Interdiszciplináris képzések

Tartalmilag több tudományágat vagy egymástól elkülönülő szakmai területet – például mezőgazdaság és informatika – is átfogó képzések.

InternetKon

A Digitális Jólét Program előzménye: a 2015 januárjában kezdődött nemzeti konzultáció, melynek során a kormány a polgárokkal, a szakmai és a civil szervezetekkel, valamint a vállalkozásokkal kívánta megvitatni a magyar digitális fejlesztéseket és az internet-hozzáférést érintő kérdéseket. A 2015 őszi záruló folyamat során egyértelmű igényt fogalmaztak meg a polgárok arra vonatkozóan, hogy a világháló legyen mindenki számára hozzáférhető és megfizethető, segítse az oktatást és a felnövekvő nemzedéket abban, hogy sikerrel megállják a helyüket a munkaerőpiacon, és ne jelentsen fenyegetést a gyermekek biztonságára.

Internetpenetráció (mobil szélessáv-penetráció)

100 lakosra jutó internet-előfizetések aránya, avagy a 100 lakosra jutó mobil szélessávú előfizetések aránya, százalék.

Ipar 4.0 – a negyedik ipari forradalom

Az Ipar 4.0 a teljes körű digitalizáció következtében a teljesen automatizált gyártási módszereket használó, alapvetően robotizált ipar elnevezése. A jelenlegi már zajló negyedik ipari forradalom drámai mértékben alakítja át a munkavégzést, az ipart, a közlekedést, az egészségügyet és szükségszerűen az oktatást is.

Játékosítás (Gamification)

Játékelemek, játékdinamika és játékmechanika alkalmazása nem játékos közegben. A játékosítás célja a viselkedés megváltoztatása. A játékosítást leggyakrabban oktatási, szervezetfejlesztési, munkaoptimalizálási, marketing és egészségügyi szituációkban alkalmazzák.

Játékmechanika és -dinamika

A játékokba beleépített szabály- és elemrendszer (például gyűjthető pontok, szintlépések, narratív történeti keret stb.), valamint a játéknak a játékos szemszögéből megtapasztalt menete (lehetséges választások, nehezedő feladatok stb.).

Jó gyakorlatok (Best practice)

Már megvalósult programok, események, fejlesztések vagy egyéb aktivitások, amelyek hatékonyan és sikeresen adtak megoldást egy specifikus kihívásra.

Jogosultsági kör

Egy adott tartalom hozzáférhetőségére, szerkeszthetőségére vagy kezelésére vonatkozó szabályrendszer. Általában látogatói, felhasználói vagy adminisztrátori szerepköröket jelent.

Képzés bemeneti követelményei

Egy adott képzés megkezdéséhez szükséges már meglévő végzettség, tudás és kompetenciák összessége. ADJP Mentorálás és digitális közösségfejlesztési képzési program esetében középfokú végzettség és az IKER mind az öt részterületén legalább 2. szintű digitális kompetenciák.

Klasszifikáció

Általános jelentése osztályozás, besorolás. A digitális média esetén az egyes internetes tartalmakat, weboldalakat az általuk hordozott, gyermekekre és fiatalokra gyakorolt káros tartalmuk alapján a megfelelő korhatári kategóriába sorolása.

Kkv (kis- és közepes méretű vállalkozások)

A kisvállalkozások olyan vállalkozások, melyek 10 főnél több, de 50 főnél kevesebb alkalmazottat foglalkoztatnak, és éves árbevételük és/vagy mérlegfőösszegük nem haladja meg a 10 millió eurót. A középvállalkozásoknál 50 és 250 fő közötti foglalkoztatotti létszám mellett 50 millió euró a maximális árbevétel. A 10 fő alatti cégeket mikrovállalkozásoknak nevezzük.

Kommunikációs terv

A kommunikációt megalapozó dokumentum, mely tartalmazza, hogy kiknek mit, milyen csatornán keresztül, milyen eszközökkel és milyen forrás felhasználásával kívánunk kommunikálni.

Kompetencia

A kompetencia átfogó fogalom: a tudás, a képességek és attitűdök olyan rendszere, amely lehetővé teszi valaki számára, hogy egy adott terület összetett feladatait eredményesen megoldja.

Kontaktnap

Más néven jelenléti képzési nap. A képzés olyan napjai, amikor az oktató és a tanuló egyidejű, személyes jelenlétével támogatott, jelen idejű ismeretátadásra ad lehetőséget.

Konvergencia régiók

Az Európai Unió pályázati szempontból az egyes földrajzi régiókat három kategóriába sorolja, ezek a kevésbé fejlett/konvergencia, az átmeneti és a fejlettebb régiók. A kevésbé fejlett/konvergencia régiók közé az EU azokat sorolja, ahol az egy főre jutó GDP összege elmarad az EU átlagos GDP-jének a 75%-ától. Az átmeneti régiókban az egy főre jutó GDP összege az európai uniós GDP átlagának a 75-90%-a, míg fejlettebb régióknak azok számítanak, ahol az egy főre jutó GDP összege több, mint az európai uniós GDP átlagának 90%-a. Magyarország hét földrajzi régiója közül hat az úgynevezett kevésbé fejlett/konvergencia régiók közé tartozik, míg a Közép-Magyarországi régió (Budapest és Pest megye) a fejlettebb régiók közé. Az EU regionális politikájának egyik fő célja a legelmaradottabb régiók támogatása és fejlesztése. A célkitűzés elérése érdekében a fejletlen régiókban az európai uniós támogatások intenzitása magasabb.

Közösségi média

Az olyan internetes szolgáltatások gyűjtőneve, melyek nem egy központi szerkesztőség által készített anyagok megjelenítésére, hanem közösségi szolgáltatásokra – azaz a közösség tagjai által készített tartalmak megosztásán és kommentálásán – alapulnak. A közösségi médiafelületeken mindenki maga oszthat akár saját információkat, véleményeket, észrevételeket; vagy mások által előállított tartalmakat, amelyeket az olvasók tovább oszthatnak, véleményezhetnek (kommentálhatnak). A közösségi felületeken mindenki hangot adhat véleményének és jelezheti,

hogy a mások által megosztott tartalmak közül neki mi tetszik vagy nem tetszik. A közösségi média halmazába szöveges, képes, videós felületek tartoznak, mint a közösségi oldalak, a blogok és videóblogok, podcastok és a wiki oldalak is.

Kulcskompetenciák

A kulcskompetenciák azok a kompetenciák, amelyekre minden egyénnek szüksége van a személyes önmegvalósításhoz és fejlődéshez, az aktív élethez, a társadalmi beilleszkedéshez és a foglalkoztatáshoz. Az Európai Parlament és Tanács ajánlásában (2006) az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges nyolc kulcskompetenciát fogadott el: anyanyelven folytatott kommunikáció, idegen nyelveken folytatott kommunikáció, matematikai kompetenciák és alapvető kompetenciák a természet- és műszaki tudományok terén, digitális kompetencia, a tanulás elsajátítása, szociális és állampolgári kompetencia, a kezdeményezőkézség és a vállalkozói kompetencia, a kulturális tudatosság és kifejezőkézség.

M2M (Machine-to-Machine)

Az IoT fontos területe az M2M (machine-to-machine), amely emberi közreműködés nélküli adatáramlást jelent és kizárólag gépek között zajlik. Ennek feltétele, hogy az adott eszköz megfelelő érzékelővel rendelkezzen és beköthető legyen a hálózatba.

Magyar Képesítési Keretrendszer (MKKR)

Az MKKR célja, hogy az EKKR-rel kompatibilis rendszerbe foglalja a különböző szinteken és formákban folyó képzések végén Magyarországon kiadott képesítéseket, elismerje a nem formális keretek között és informális tanulóssal megszerzett tanulási eredményeket, kompetenciákat, meghatározza az egyes szintekhez kapcsolódó követelményeket, s ezáltal megteremtse az egész életen át tartó tanulás gyakorlati megvalósításához szükséges egyik jelentős támogató eszközt.

Értelmezésében az MKKR kompetencia-keretrendszer, és ehhez a pedagógiai kompetencia fogalmat használja. Ezért a kompetencia három alapösszetevőjével (tudás, képességek, attitűd) és emellett a kompetenciát jellemző elemként az önállóság és felelősségvállalás dimenziójával jellemzi az egyes szinteket.

Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája (DOS)

A köznevelési, a szakképzési, a felsőoktatási és a felnőttképzési rendszer digitális átalakításának stratégiáját megfogalmazó dokumentum, melyet a 1536/2016. (X. 13.) korm. határozat deklarált.

Médiatudatosság

A média-, illetve az internethasználathoz szükséges azon készségek és képességek összessége, amely birtokában az érintett felelősen, biztonságosan és kreatívan képes élni a technológia biztosította lehetőségekkel.

Megosztáson alapuló gazdaság (sharing economy)

A „sharing economy”, azaz a közösségi gazdaság (vagy a lényegét talán jobban kifejező magyar megfogalmazásban: a megosztásra alapuló gazdaság) alapgondolata, hogy ha a résztvevők megosztják egymással éppen kihasználatlan dolgaikat (tárgyaikat, eszközeiket, erőforrásaikat, vagy akár pénzüket), akkor az hasznos lesz mindkét fél számára. A közösségi gazdasági modell az információtechnológiai hálózatok fejlődésével, a gyakorlatilag mindenki által, mindenhol, folyamatosan elérhető online szolgáltatásokkal és technológiákkal vált széles körben alkalmazhatóvá. A megosztáson alapuló gazdaság olyan szektorokban lehet nagyon sikeres, ahol a hagyományos megoldások hosszú és bonyolult értékláncokat és ezzel jelentős rárakódó költségeket eredményeztek.

Mentorálás

A mentorálás célja a képzésben résztvevők (mentoráltak) lemorzsolódásának megakadályozása. A mentorálási képzésben résztvevő állampolgárokat a programban való részvétel teljes időtartama alatt végigkíséri, és segíti a jelentkezéstől (regisztrációtól) egészen a képzés befejezéséig.

Metaadat

A multimédiás tartalmakhoz rendelt kulcsszavak és címkék, melyek nagymértékben megkönnyítik a kereshetőséget és a kategorizálást.

Mobil szélessáv

A vezeték nélküli mobilhálózatok nagy sebességű internetelérése. Alkalmas nagyobb adatigényű szolgáltatások gyors kiszolgálására (pl. videók, tv-adások, filmek stb.)

Multimédiás tartalmak

Többféle tartalmat – így például szöveget, képet, hangot, mozgóképet – egyben használó és megjelenítő tartalmak.

Neumann János Nonprofit Közhasznú Kft.

A Neumann Nkft.-t a 2017. június 8-i 127/2017. korm. rendelet és a 1308/2017. korm. határozat jelölte ki a feladatra, átvéve a Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség (KIFÜ) ezzel összefüggő hatásköreit. A Neumann Nkft. keretei között működik a Digitális Jólét Koordinációs Központ.

Nickname (álnév, becenév)

Az online közösségi médiában gyakran használt lehetőség, melynek lényege, hogy a felhasználó személyes adatai helyett csak választott becenevét ismerik meg olvasói, vitapartnerei, míg regisztrációkor megadott személyes adatait csak a szolgáltató ismeri.

Operatív terv

A tervezés legalsó szintjén elkészülő dokumentum, mely tartalmazza az operatív célokat, ütemtervet, kapcsolódó kapacitásigényeket és erőforrásokat. Az operatív terv a képzésen tanultak alapján a képzés végére egyénileg elkészítendő dokumentum. A DJP mentori képzés során a tervet egységes sablon alapján, de a DJP Pont helyi sajátosságait és igényeit figyelembe véve kell elkészíteni.

Önfoglalkoztatás

Az önfoglalkoztatás a hagyományostól eltérő munkavégzés egyformája, amikor az önfoglalkoztató alárendeltség nélkül, saját maga végez tevékenységet egy másik független gazdasági szereplő részére a köztük szabadon kialakított összegért. Ebbe a körbe tartoznak a különböző mezőgazdasági termelők és a szellemi szabadfoglalkozásúak, amennyiben foglalkoztatásukat maguk szervezik.

Önvezető autó

Az önvezető autó olyan autó, ami emberi beavatkozás nélkül, digitális technológiák segítségével képes részt venni a közúti közlekedésben. Az önvezető autó érzékeli a környezet részleteit, önmagát navigálja és képes az együttműködésre a közlekedésben résztvevő többi önvezető autóval, vagy akár az ember által vezetett, de okoseszközökkel felszerelt járművekkel is. Az egymással együttműködő okos- és/vagy önvezető autók képesek lesznek egymást tájékoztatni az útviszonyokról, a vészhelyzetekről, jegesedéséről, vagy bármilyen más egyéb információról. A várakozások szerint az önvezető autók elterjedésével a közlekedés a mainál lényegesen biztonságosabb, hatékonyabb és tisztább lesz.

Podcast

A podcast olyan hang- vagy videóanyag, amit készítője az interneten tesz közzé. A podcast a rádióadásra emlékeztető tartalom, ami feltöltést követően online érhető el, azonban az egyes podcastokat általában le is lehet tölteni, így meg lehet őket hallgatni offline környezetben is. A podcast csatornákra fel lehet iratkozni, kvázi elő lehet fizetni rájuk, így az újabb „epizódokról” értesítést kaphat az érdeklődő.

Public Relations (PR)

Kölcsönös előnyökön alapuló kommunikáció és kapcsolatok tudatos szervezése, melynek célja az egyének, szervezetek és környezetük közötti megértés és bizalom megteremtése és fenntartása.

Reszponzivitás

Fejlesztési megközelítés, melynek célja az, hogy egy adott felületet (például weboldalt) kényelmesen meg lehessen tekinteni eltérő képernyőmérettel rendelkező IKT eszközről is (számítógép, táblagép, telefon stb.)

Robotika

A technológiai fejlődés, az automatizáció, a mesterséges intelligencia az élet egyre több területén jelenik meg. Számos munkát, tevékenységet már ma vagy a közeli jövőben robotok fognak elvégezni az emberek helyett, beleértve a tudományos területeken használt nanorobotokat, a háztartási robotokat, a kedvtelési célú robotokat, az ipari robotokat, az androidokat, a cyborgokat, vagy akár az ember nélküli járműveket. A robotok a munka mellett már megjelentek a sport és a művészetek területein is, írt már robot regényt, zeneművet és győzött már le robot sakkvilágbajnokot.

Sávszélesség

Annak jelölése, hogy egy távközlési vonalon milyen gyorsan képes áthaladni az adatforgalom. Az internetezés élménye függ a vonal sebességétől, azaz a sávszélességtől, azaz minél nagyobb a sávszélesség, annál rövidebb idő alatt letölthetők nagyméretű fájlok. Mértékegysége: bit/sec (bps), azaz az 1 másodperc alatt átvitt bitek száma. A szolgáltatócsomagban / jellel jelölt két sebesség esetén az első a letöltési irányú, a második a feltöltési irányú sebességet jelenti. A sávszélességnél a szolgáltatók névleges (maximum) és garantált (minimum) értékeket határoznak meg mindkét irányban.

SEO – keresőoptimalizálás

A SEO (Search Engine Optimization) célja, hogy az adott weboldal az egyes internetes keresőkben minél jobb helyezést érjen el, vagyis a keresések során a keresési listák elejére, az első oldalra kerüljön. Mivel a legtöbb internetező a keresési eredmények között az első oldal eredményeit nézi meg, a keresőoptimalizálás megnövelheti az adott oldal látogatottságát. A SEO egyik fő eszköze az, hogy az adott weboldalt kulcsszavakkal és a megfelelő strukturális és tartalmi feltételek kialakításával tegye a keresőmotorok számára jól olvashatóvá.

SEM – keresőmarketing

A SEM (Search Engine Marketing), vagyis a keresőmarketing célja, hogy az adott weboldal minél láthatóbbá váljon a keresőmotorok oldalain. A SEM egyik alapvető eszköze a SEO, vagyis a keresőoptimalizálás. A SEM azonban több, mint a SEO, hiszen a keresőmarketing eszközrendszere kiterjed többek között az adott weboldal partnerségi hálózatára, a linképítésre, de a keresőoldalakon való fizetett megjelenésekre is.

Spam

A számítógépes visszaélések egyik fajtája. Olyan kéretlen, reklám tartalmú levél, melyet a címzett kérése vagy beleegyezése nélkül küldenek a virtuális térben. A spam küldését a törvény bünteti.

SZIP

Szupergyors Internet Program. Elsőrendű célja, hogy 2018 végéig minden háztartás számára elérhetővé váljon a szupergyors (legalább 30 Mbps sávszélességű) internetet biztosító Új Generációs Hálózatok (NGA) kiépítése.

Szélessávú hálózatok

A hírközlési infrastruktúra részei, amelyek nélkülözhetetlenek az internetszolgáltatáshoz és az interneten nyújtott elektronikus szolgáltatásokhoz. A szélessávú hálózatok közé tartoznak vezetékes, kábeltelevíziós és mobilhálózatok is.

Szélessávú mobilinternet

A mobiltelefon-szolgáltatók által nyújtott internetszolgáltatás, a 3G és ma már elsődlegesen 4G vagy az annál is stabilabb kapcsolatra képes 4G+ hálózatokon. A mobilinternet szolgáltatás nagy előnye, hogy gyakorlatilag az ország bármely részén elérhető és a roaming (barangolás) szolgáltatásnak köszönhetően a határon túl is igénybe lehet venni más országok szolgáltatóinak hálózatán. 2017 nyarától az EU területén barangolva mindenki a saját hazai mobil adatforgalmi keretét használhatja – külön díjak nélkül. (Korlátlan belföldi mobilnetes csomagok esetében a szolgáltatók a díjmentes roamingra havi 7, 8 GB-os nagyságrendű korlátot alkalmazhatnak.)

Szupergyors internet

A szupergyors internet a „super fast internet” angol nyelvű szakkifejezés tükörfordítása. A szakirodalom általánosan elfogadott definíciója szerint a legalább 30 Mbps átviteli képességű szolgáltatást jelenti.

Szűrőszoftver

A gyermekek káros tartalmaktól való megóvását szolgáló technikai megoldás, amely alkalmazása az internethasználat során a káros tartalmak hozzáférhetetlenné tétele mellett számos egyéb beállításnak köszönhetően (például időkorlát) képes elősegíteni a gyermekek online biztonságát.

Tudásalapú gazdaság

Az információs társadalom gazdasági metszete, amelyben a gazdasági növekedés és a termelékenység legfontosabb mozgatóereje a tudás, amely elsősorban a technológiában, illetve szellemi tőkében testesül meg. A tudásalapú gazdaság termelési folyamatai az információ és a

tudás felhasználásán és elosztásán alapulnak. A tudásalapú gazdaságban a jólét, a teljesítmény és a foglalkoztatottság növekedését a tudásintenzitás és a magas technológia dinamikus fejlődése határozza meg.

Tudástár

Olyan online felület, amely alkalmas digitális tartalmak tárolására, szerkesztésére, megosztására és értékelésére.

Távmunka

Elsődlegesen szellemi tevékenység, amelyben a munkavállaló otthon vagy egy külső munkahelyen (például teleházakban vagy távmunkaközpontokban), számítógép és internet segítségével önállóan old meg feladatokat a földrajzilag elkülönült helyen lévő munkáltató megbízásából.

Távoktatás

A távoktatás olyan oktatási forma, ahol a tanár és a diák nem tartózkodik egy helyen. A távoktatás egyre elterjedtebb formája az e-learning, amikor a kapcsolattartás, az ismeretek átadása és az elsajátított tudás számonkérése is online, egy elektronikus felületen keresztül történik.

Vezeték nélküli internetelés

A vezeték nélküli technológiák közé tartozik a mobilinternet szolgáltatás, illetve a rendkívül elterjedt WiFi is. A mobilszolgáltatók az általuk használt frekvenciahasználatért frekvenciahasználati díjat fizetnek az államnak, míg a WiFi által használt frekvencia szabadon, díjmenetesen használható fel.

Wi-Fi (WiFi, wifi)

Vezeték nélküli mikrohullámú kommunikációt megvalósító helyi hálózat (WLAN) szabvány-rendszere, amelynek segítségével a felhasználók kapcsolódhatnak a világhálóra. Az IEEE 802.11 vezeték nélküli adatátviteli protokoll, mely a nyílt rendszerek összekapcsolására vonatkozó referenciamodell (OSI) fizikai és adatkapcsolati rétegeit definiálja.

Véleményvezér

Egy adott társadalmi csoport azon tagjai, akik a többiek számára is elfogadott módon meghatározzák a csoport egy-egy témához való viszonyulását, véleményét. Egy-egy vitatott kérdésben a közösségen (csoporton) belül nagyobb presztízzsel rendelkeznek, mint a többiek. Ahhoz, hogy valaki véleményvezérré válhasson, nyitottabbnak kell lennie a kívülről jövő információra, mint társainak.

Weboldal

Olyan dokumentum, amely egy internetes böngészőben egy oldalként jelenik meg. Tartalmazhat szöveget, képet, hangot, animációt, videót, illetve aktív, az oldal megjelenésekor elinduló programot is.

Webszerver (szerver)

Az internet egyik legalapvetőbb „építőeleme”, a weblapokat, levelezést, fájlokat kiszolgáló, folyamatosan üzemben lévő, az internetre kapcsolt számítógép.

Kedves Mentor!

Végül engedj meg a kézikönyv használatával kapcsolatban néhány technikai megjegyzést.

A kézikönyv anyagát 2017. október 13-án zártuk le, így elképzelhető, hogy azóta megváltozott egy-egy jogszabály, gazdasági adat vagy internetes elérhetőség.

Kérjük, a füzetek nyomtatása során gondolj környezetünkre, és amennyiben lehet, takarékoskodj a papírral. Ha nem a teljes füzetet szeretnéd kinyomtatni, hanem csak egy-egy oldalt vagy fejezetet, akkor a PDF olvasó „Nyomtatás” menüpontjában állítsd be a kívánt oldalak oldalszámát.

Ha DJP mentori munkád során bármilyen nehézségbe ütközöl, vagy olyan megoldásra találsz, amelynek más kollégák is hasznát vehetnék, kérjük, fordulj hozzánk bizalommal az alábbi elérhetőségeken:

Digitális Jólét Koordinációs Központ Ügyfélszolgálat:

telefonszám: +36 70 6695648

e-mail cím: ugyfelszolgalat.djkk@neum.hu

facebook: <https://www.facebook.com/groups/1908308209418637/>

GINOP 3.3.1–16 azonosítószámú projekt „Digitális Jólét Program Pontok fejlesztése” című pályázat ügyfélszolgálat:

e-mail cím: ugyfelszolgalat.ginop331@kifu.gov.hu

weboldal: www.kifu.gov.hu

IMPRESSZUM

Szerkesztette: Szenes Gábor

Kézirat lezárva: 2017. október 13.

Kiadó: Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség

© Copyright - Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség 2017

Minden jog fenntartva / All rights reserved

Kapcsolat: info@kifu.gov.hu