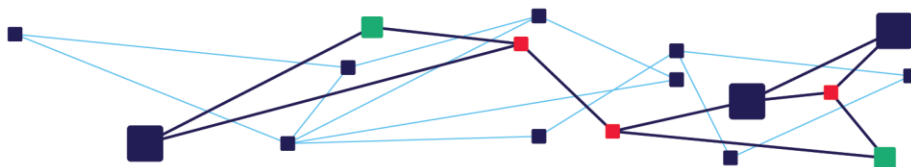


FOGALOMTÁR

I. Sharing Economy jelentés

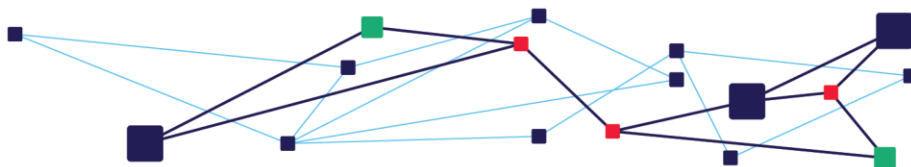
	Fogalom	Definíció
1.	Adóoptimalizálás	Globális vállalatok, vállalatcsoportok gyakorlata, amelynek során működésüket úgy strukturálják, hogy adófizetési kötelezettségeik elsősorban különböző adóparadicsomokban keletkezzenek. Mivel a digitális nagyvállalatok működésében a fizikai korlátok nélkül megosztható, átruházható adatok, jogok forgalmának van meghatározó szerepe, a digitális ágazat globális szereplői különösen könnyen képesek az adóoptimalizálásra.
2.	Airbnb	Globális vállalat, amely egy sharing economy modellben szálláshelyek bérbeadását szolgálja ki.
3.	Creative destruction / schöpferische Zerstörung	Kreatív rombolás – az a jelenség, amelynek során az innovatív technológia, illetve az innovatív megoldások megjelenésükkel lerombolják az addigi viszonyrendszereket. Másképp fogalmazva: a kreatív rombolás dogmája szerint az innováció szükségszerűen pusztítással jár és veszteseket (is) termel. A kreatív rombolás (alapvetően marxista ihletésű) elméletét az 1940-es években Joseph Schumpeter népszerűsítette.
4.	Digitális monopólium	A digitális gazdaság körülményei közt létrejött monopólium. A tapasztalatok azt mutatják, hogy amint egy platform eléri a kritikus felhasználói tömeget, jó eséllyel egyeduralkodóvá válik. A digitális ökoszisztéma így különösen kedvez a monopóliumok kialakulásának. A digitális monopóliumok különösen összetett szabályozási kérdéseket vetnek fel.
5.	Disruptív technológia	Lsd. <i>Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása</i>
6.	Elektronikus kereskedelem / e-commerce	Az e-kereskedelem termékek vagy szolgáltatások interneten keresztül történő adásvételét jelenti. A mikro- és kisvállalkozások számára a földrajzi kötöttségek feloldása, a könnyű és gyors elérhetőség miatt mind a beszerzés, mind az értékesítés esetében komoly lehetőségeket rejt az internetes értékesítés. A szűk értelemben vett elektronikus kereskedelem jogi definícióját az <i>elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről</i> szóló 2001. évi CVIII. törvény (Ei.ker.tv.) adja meg. E szerint az „elektronikus kereskedelmi szolgáltatás: olyan információs társadalommal összefüggő szolgáltatás, amelynek célja valamely birtokba vehető forgalomképes ingó dolog - ideértve a pénzt és az értékpapírt, valamint a dolog módjára hasznosítható természeti erőket -, szolgáltatás, ingatlan, vagyoni értékű jog (a továbbiakban együtt: áru) üzletszerű értékesítése, beszerzése, cseréje vagy más módon történő igénybevétele”.
7.	Együttműködési platformok/peer-to-peer platformok	Közvetítők, akik – online platform útján – kapcsolatot létesítenek a szolgáltatók és a felhasználók között, valamint megkönnyítik köztük az ügyletet. ¹

¹ A közösségi gazdaságra vonatkozó európai menetrend (2016). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=CELEX:52016DC0356>



	Fogalom	Definíció
8.	Elektronikus kereskedelmi szolgáltatások	Olyan digitális alapú, információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, amelyek célja valamely áru vagy szolgáltatás üzletszerű értékesítése, beszerzése, igénybevétele.
9.	Felelősségkorlátozás / safe haven	Az európai és a hazai jogban az internetes gazdaság egyes szereplői (ld. lejjebb: közvetítő szolgáltatók) számára biztosított kedvezmény, amely lehetővé teszi számukra, hogy a rajtuk keresztül folytatott információ- és áruforgalom jogi kockázatait – meghatározott feltételek mellett – ne kelljen viselniük. A felelősségkorlátozás a legnagyobb szereplők esetében újabban alapvető kérdéseket vet fel. (Ti. hogy méltányos-e az a szabályozási környezet, amely olyan globális nagyvállalatok, mint a Google, a Facebook vagy az Uber számára úgy teszi lehetővé bevételek elérését, hogy működésük káros következményeivel nem feltétlenül kell szembenézniük.)
10.	Kétoldalú piac	Olyan piac, amelyen fogyasztói csoportok egy közvetítő platformon keresztül bonyolítanak tranzakciókat egymással. A közvetítő platform értékét a felhasználók számára elsősorban a hozzá csatlakozott többi felhasználó adja. Bár a kétoldalú piacok működésére az offline világban is akadnak példák (pl. ismerkedési helyként működő bárok, amelyek esetében a piac egyik oldalát a férfi, másik oldalát a női vendégek alkotják), a jelenség igazából a hálózatos iparágakra, ezen belül pedig a digitális gazdaságra jellemző. A kétoldalú piacok közgazdasági elmélete a 2000-es évek első évtizedére alakult ki, a jelenséget először átfogóan Jean Charles Rochet és Jean Tirole írta le.
11.	Közösségi gazdaság/ megosztásalapú gazdaság/megosztáson alapuló gazdaság/ sharing economy/collaborative economy	A közösségi gazdaság kifejezés olyan üzleti modellre utal, amelynek keretében a tevékenységeket olyan együttműködési platformok könnyítik meg, amelyek nyitott hozzáférésű piacteret hoznak létre a gyakran magánszemélyek által kínált áruk és szolgáltatások időleges használatához. A közösségi gazdaság résztvevői három kategóriába sorolhatók: i. eszközt, erőforrást, időt és/vagy készséget megosztó szolgáltatók, akik lehetnek szolgáltatást alkalmasszerűen kínáló magánszemélyek („magánszemélyek”) vagy szakmai minőségben eljáró szolgáltatók („szakmai szolgáltatók”), ii. mindezek felhasználói, valamint iii. közvetítők, akik – online platform útján – kapcsolatot létesítenek a szolgáltatók és a felhasználók között, valamint megkönnyítik köztük az ügyletet („együttműködési platformok”). A közösségi gazdaság keretében zajló ügyletek általában nem járnak tulajdonjog átruházásával, elvégzésük nyereségorientált vagy nonprofit formában is történhet. ²

² A közösségi gazdaságra vonatkozó európai menetrend (2016). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=CELEX:52016DC0356>

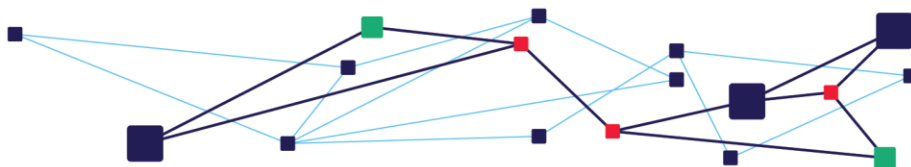


	Fogalom	Definíció
12.	Közösségi gazdaság/ megosztásalapú gazdaság/megosztáson alapuló gazdaság/ sharing economy/collaborative economy	Olyan társadalmi-gazdasági rendszer, amely lehetővé teszi áruk és szolgáltatások közvetített cseréjét egyének és szervezetek között, annak érdekében, hogy növeljék a ki nem használt erőforrások hatékonyságát. ³
13.	Közösségi gazdaság/ megosztásalapú gazdaság/megosztáson alapuló gazdaság/ sharing economy/collaborative economy	Gazdasági rendszer, amely a kihasználatlan eszközök vagy szolgáltatások megosztására épül, ingyen vagy pénzügyi ellenszolgáltatásért cserébe, közvetlenül magánszemélyektől. ⁴
14.	Közösségi gazdaság/ megosztásalapú gazdaság/megosztáson alapuló gazdaság/ sharing economy/collaborative economy	A közösségi gazdaság kifejezése legtöbbször azoknak a digitális kereskedelmi és nonprofit platformoknak széles skáláját jelöli, amelyek elősegítik a különböző szereplők közötti cserék megvalósulását különböző interakciós lehetőségek (P2P, P2B, B2P, B2B, G2G) által, és széles körben lehetővé teszik azokat a fogyasztási és termelési tevékenységeket, amelyek kihasználják a tőkeeszközökben (pénz, ingatlan, felszerelés, autó stb.), árukban, szakértelemben és az időben rejlő kapacitásokat. ⁵

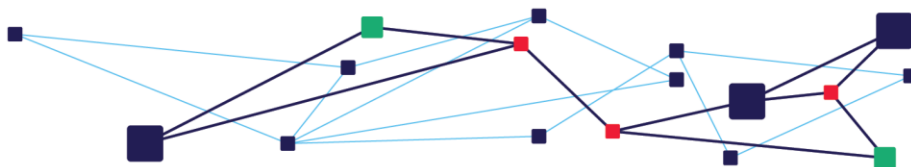
³ Munoz, P., Cohen, B. (2017): Mapping out the sharing economy: A configurational approach to sharing business modeling. Technological Forecasting & Social Change, 125., 21–37. <http://doi.org/gcsjp4> In: Dudás Gábor, Boros Lajos: A közösségi gazdaság (sharing economy) definiálásának dilemmái. Tér és Irodalom 33. évf., 1. szám, 2019, 12. o. http://real.mtak.hu/91654/1/dudas_kozossegi.pdf

⁴ Botsman, R. (2013): The sharing economy lacks a shared definition. <https://www.fastcompany.com/3022028/the-sharing-economy-lacks-a-shared-definition> In: Dudás Gábor, Boros Lajos: A közösségi gazdaság (sharing economy) definiálásának dilemmái. Tér és Irodalom 33. évf., 1. szám, 2019, 12. o. http://real.mtak.hu/91654/1/dudas_kozossegi.pdf

⁵ Codagnone, C., Biagi, F., Abadie, F. (2016): The passions and the interests: unpacking the ‘sharing economy’. Institute for Prospective Technological Studies, JRC Science for Policy Report EUR 27914 EN. <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101279/jrc101279.pdf> In: Dudás Gábor, Boros Lajos: A közösségi gazdaság (sharing economy) definiálásának dilemmái. Tér és Irodalom 33. évf., 1. szám, 2019, 13. o. http://real.mtak.hu/91654/1/dudas_kozossegi.pdf



	Fogalom	Definíció
15.	Megosztáson alapuló gazdaság (Sharing economy)	A sharing economy egy P2P alapú, melynek segítségével termékeket és szolgáltatásokat oszthatunk meg. Ez a megosztás azonban igen széleskörű. Nem csak egyéni megosztásról van szó, ezen túlmenően közösségről is. Az informatikát és a legújabb technológiát kihasználva, egészen a már említett személyes megosztásig számos platform létezik. A megosztás célja, hogy megfelelően használják fel az erőforrásokat (optimalizáció), mindezt úgy, hogy közben a termékek és szolgáltatások minősége és értéke folyamatosan nőjön. Ez a minőségi növekedési tendencia éppúgy jelen van az üzleti életben, mint személyes terünkben.⁶ A sharing economy a 2000-es évek közepén lépett útjára, lényege, hogy a felhasználók megosztják egymással kihasználatlan kapacitásaikat, legtöbbször saját oldalaikon, melynek legfőbb lényege a bizalom. Új üzleti struktúraként jelent, amely a kimerülő energiaforrások és a folyton növekvő népesség problémájára keresett megoldást. Ma az egyik legfelkapottabb gazdasági trend. Rengeteg iparágban használatos és sokan részt vesznek benne, például egyének, vállalatok, non-profit szervezetek. A modellekben megtalálható a kölcsönzés, a cserekereskedelem, a bérbeadás, az ajándékozás, a csere, illetve olyan közösségi birtoklási formák, mint amilyenek a termelőszövetkezeti struktúrák. „A rendszer alap gondolata szerint, ha egy gazdasági jószágról információt osztanak meg, akkor ezen jószág értéke mind a magánszemélyek, mind a vállalkozások, mind pedig a közösség számára nő.” Egyre kevésbé van jelentősége a birtoklásnak és fontosabb lesz az elérés. Lényeges szempont továbbá a fenntartható fejlődés, továbbá a személyes interakció. A rendszer megosztás alapú gazdaság. A sharing economy térnyerésénél fontos, hogy csak az eszközhasználatért kell fizetni, és a felhasználónak nem kell vállalnia a fenntartás költségeit. Sikerességük másik oka a méretgazdaságosságukból fakadó jelentős költségelőny. Ugyanakkor a sharing economy cégek működése számos problémát és szabályozási igényt vet fel, például adózás és foglalkoztatás tekintetében szürke zónának számítanak.
16.	Technológiai stagnálás	A technológiai innováció lehetőségeinek beszűkülése. A technológiai stagnálás során a valódi innováció helyét az emberi életminőséget érdemben nem javító látszatinnováció veszi át. (populáris példa: „egy iPhone-ban nagyobb számítástechnikai kapacitás van, mint az egész Apollo-programban, és nézzék meg, mit kezdenek vele a fogyasztók...”) A technológiai stagnálás elméletének legismertebb képviselője Peter Thiel, aki a jelenséget (egyebek mellett) The end of the future c. 2011-es cikkében írta le.
17.	Uber	Globális vállalat, amely egy sharing economy modellel jelent meg a személyszállítás piacán. A vállalat megítélése meglehetősen ellentmondásos.



II. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje

	Fogalom	Definíció
1.	Alapkészségek (Life skills)	A hagyományosan az írni, olvasni tudás és a számolási készség mellett újabban alapkészségként definiálják az IKT technológiához kapcsolódó kompetenciák meglétét is.
2.	Alkotópedagógia⁷	Az alkotópedagógia olyan módszertani megközelítés, amely a tudomány és a technológia megismerése iránt érdeklődőkkel való együttműködés során, az ismeretek létrehozása érdekében • újraértelmezi a meglévő technológia használatát (új nézőpont alapján közelít), • él a technológia új célokra történő felhasználásának szabadságával (adaptáció), • különböző komponenseket és ötleteket választ ki a problémák megoldására (design) konkrét terméket hoz létre a probléma összetett értelmezése és a tudás megszerzése (making) során.
3.	Biztonságtudatos magatartás	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
4.	Diagnosztikus értékelés	Állapotjelző értékelési forma, amely jellemzően a tanulási folyamat kezdetén segít abban, hogy képet alkothassunk az értékeltek előzetes tudásáról. A mérés eredménye a pedagógiai munka tervezési folyamatában hasznosítható.
5.	Digital Competence Framework (DigComp 2.1)	A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének európai keretrendszere. Az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges 8 kulcskompetencia egyike a digitális kompetencia. A keretrendszer célja a digitális kompetencia különböző aspektusainak definiálása a digitális szakadék megszüntetésért vívott fejlesztési célok meghatározása érdekében. A DigComp 5 területen (információ, kommunikáció, tartalomkészítés, biztonság, problémamegoldás) és azokon belül 3 szinten bemutató önértékelési táblázat és keretrendszer. Az aktualizálás során a DigComp 2.0 további területekkel egészült ki. ⁸ vagy A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének irányadó európai keretrendszere a „The Digital Competence Framework” (DigComp). Az Európai Bizottság által kifejlesztett DigComp modell 5 fő területet vázol fel a digitális kompetencia esetében: 1. Információ és adatműveltség, 2. Kommunikáció és közös munka, 3. Digitális tartalomfejlesztés, 4. Problémamegoldás, 5. IT-biztonság.
6.	DigCompOrg⁹	Az Európai Bizottság JRC-IPTS intézete által az oktatási intézmények digitális kompetenciáját meghatározó kritériumrendszer. Hét témakörben összesen 74 kritériumot ír le az intézményi fejlesztéshez kapcsolódva. ¹⁰

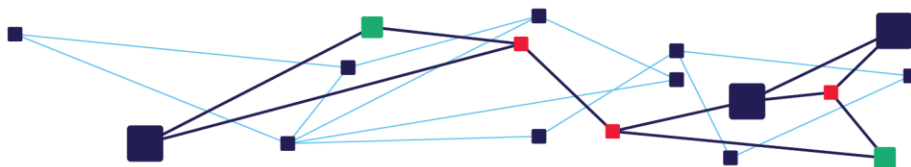
⁶ https://hu.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Sharing_economy

⁷ [Shawn M. Bullock and Andrea J. Sator: Maker Pedagogy and Science Teacher Education](#) (76–77. old.)

⁸ <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

⁹ Kampylis, P., Punie, Y. & Devine, J. (2015); Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations; EUR 27599 EN; doi:10.2791/54070

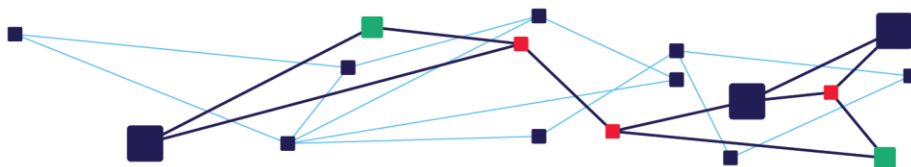
¹⁰ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg/framework>



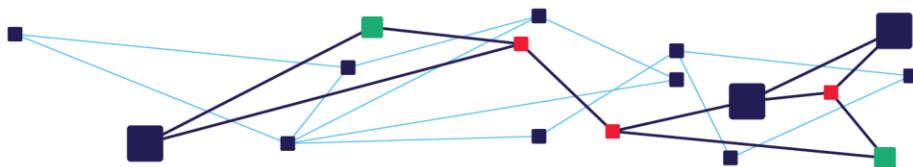
	Fogalom	Definíció
7.	Digitális írástudás	Az infokommunikációs eszközök használatának készségszintű ismerete. Digitális írástudónak nevezhetjük azokat az állampolgárokat, akik rendelkeznek azokkal a kompetenciákkal, amelyek lehetővé teszik számukra az infokommunikációs eszközök használatát és alkalmazását. Napjainkban a digitális kompetenciát három dimenzió együtteseként definiálják: • technológiai dimenzió, amelyben a problémamegoldás képessége és a változó technológiai környezethez való rugalmas alkalmazkodás kap elsősorban szerepet; • kognitív dimenzió, amelynek lényege az információk „olvasása”, szelekciója, értelmezése, értékelése és bemutatása; • etikai dimenzió, másokkal való kapcsolat és kommunikáció a technológia felelősségteljes alkalmazásával. A digitális írástudás fejlesztése ezeknek a képességeknek, tudásnak a megszerzésére és fejlesztésére irányul. vagy Azon kompetenciák, készségek, ismeretek összessége, melyek egy felhasználót képessé tesznek a digitális technológiák – így a számítógép és az internet – használatára. A digitális írástudás fejlesztése ezeknek a képességeknek, tudásnak a megszerzésére és fejlesztésére irányul.
8.	Digitális írástudó	Azok a személyek, akik rendelkeznek azzal a tudással, amely lehetővé teszi számukra az IKT eszközök használatát és alkalmazását.
9.	Digitális(an) írástudatlan(ság)/ Digitális analfabéta	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.
10.	Digitális kompetencia	A digitális kompetencia¹¹ tágabb értelemben az IKT (információs és kommunikációs technológiák) magabiztos, kritikus és kreatív használata a munka, foglalkoztatás, tanulás, pihenés, társadalmi befogadás és/vagy részvétel területén kitűzött célok eléréséhez¹². A digitális kompetencia fogalmi modellje szerint a kompetenciát a technológiai – alkalmazkodás a változó technológiai környezethez –, a kognitív – az információk szelekciója, értelmezése, értékelése, bemutatása – és az etikai – kommunikáció a technológia felelősségteljes alkalmazásával – dimenzió együtteseként határozhatjuk meg. A digitális kompetencia olyan transzverzális kulcskompetencia, amely képessé teszi és hozzásegíti a tanulókat más kulcskompetenciák (pl. nyelv, matematika, a tanulás elsajátítása, kulturális tudatosság) magabiztos elsajátításához. A digitális kompetencia területei az alábbiak:

¹¹ Measuring digital skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence, European Commission, 2014.

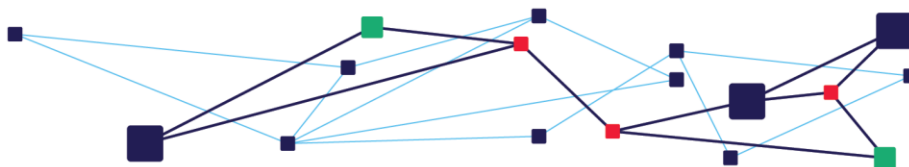
¹² DIGCOMP: A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének európai keretrendszere, 2013. 2.o.



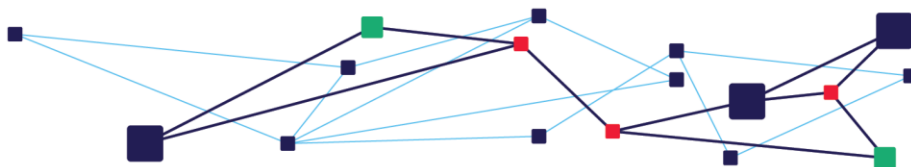
	Fogalom	Definíció
		1. Információ: Digitális információk azonosítása, elhelyezése, visszanyerése, tárolása, rendszerezése és elemzése elbírálva annak relevanciáját és célját. 2. Kommunikáció: Digitális környezetben történő kommunikáció, online eszközök segítségével forrásanyagok megosztása, digitális eszközök segítségével kapcsolat létesítése és együttműködés másokkal, közösségekben és hálózatokban való részvétel, határokon átnyúló kulturális tudatosság. 3. Tartalom készítés: Új tartalmak (a szövegszerkesztéstől a képek keresztül és videókig) készítése és szerkesztése; korábbi tudás és tartalmak beépítése és átdolgozása; kreatív kifejezőmód használata. 4. Biztonság: Személyes védelem, adatvédelem, digitális személyazonosság védelme, biztonsági intézkedések, biztonságos és fenntartható használat. 5. Problémamegoldás: Digitális szükségletek és forrásanyagok azonosítása, megalapozott döntések meghozatala a célnak és a szükségleteknek megfelelő eszközökkel kapcsolatban, koncepcionális problémák digitális úton történő megoldása, kreativitás a technológiák használata és a probléma-megoldás terén, saját és mások kompetenciáinak frissítése. A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének irányadó európai keretrendszere a The Digital Competence Framework (DigComp). vagy A digitális kompetenciák a digitális technológiák teljes körének az információszerzés, a kommunikáció és az alapvető problémamegoldás céljából való magabiztos és kritikus használatát foglalja magában. Ezek olyan ismeretek, készségek és attitűdök, amelyek a mai digitális korban elengedhetetlenek a társadalom számára és melyeknek fejlesztését az Európai Parlament és Tanács is célul tűzte ki.
11.	Digitális megosztottság	A fogalom azt a rést vagy hiányt írja le (digital gap, digital divide), amely az az információs- és kommunikációtechnológiai eszközökhöz (ICT) való hozzáférés miatt, illetve a hozzáférés hiányának következtében alakul ki. A másodlagos digitális megosztottság pedig a magas szintű digitális szolgáltatásokat használókat választja el az alapszintű felhasználói tudással rendelkezőktől. A fogalom – a megjelenése óta – több átértelmezésen is átesett. Az utóbbi évtizedben, jellemzően az alábbi négy változó alapján vizsgálják a társadalmi szereplők közötti, digitalizáción alapuló megosztottságot: • milyen személy (ki) használja az eszközt (például: természetes vagy sem); • milyen jellemzőkkel írható le a használó (például: nem, kor, iskolázottság, földrajzi elhelyezkedés); • milyen módon kapcsolódik a digitális forrásokhoz (például: hozzáférhetőségének mértéke, interaktivitás szintje); • milyen eszközzel kapcsolódik (például: telefon, számítógép). Fontos megjegyezni, hogy a megosztottság, illetve az annak mélységét jelző szakadék számos negatív hatása mellett pozitív hozadékkal is bírhat, amennyiben például jelentőséget tulajdonítunk



	Fogalom	Definíció
		a közvetlen kommunikációnak, a nem virtuális térben kiépülő kapcsolatteremtésnek.
12.	Digitális szakadék	Ma már inkább digitális megosztottságnak nevezzük, mivel egy dinamikus, jellemzően szocioökonómiai mutatók mentén változó jelenségről van szó, nem egy statikus, állandó állapotról. Egy olyan új társadalmi megosztottságot, egyenlőtlenséget ír le, ami a modern infokommunikációs eszközök és hálózatok hozzáféréseinek, a modern IKT eszközök használatának, valamint a használat minőségének különbségeit mutatja be például életkor, településtípus, iskolai végzettség, jövedelmi helyzet stb. mentén. Ennek értelmében beszélhetünk hozzáférési megosztottságról (kik férnek hozzá üvegszálak internetkapcsolathoz és kik nem), használati megosztottságról (kik használják az internetet és kik nem), valamint használat minőségében mutatkozó megosztottságról (például kik használnak az internetezőkön belül e-közigazgatási szolgáltatásokat és kik nem).
13.	Digitális szövegértés	Az OECD PISA 2009-es felmérésében a hagyományos, papíralapú szövegértés tesztek mellett a digitális szövegértést is mérték, a vizsgálat alapján Magyarország a nyomtatott szöveg értésében elért eredményei alapján a középmezőnybe tartozik, a digitális szövegértésben azonban jelentősen gyengébben teljesített, mint a felmérésben részt vevő OECD- és partnerországok – az eredmények a széles sávú interneteléréssel rendelkező háztartások arányához képest is gyengék.
14.	Egész életen át tartó tanulás (Life Long Learning, LLL)	Egész életen át tartó tanulás. A fogalom arra utal, hogy a tanulási folyamat nem zárul le az iskolák befejezésével, hanem egész életünk során meghatározó folyamat lesz. A piacgazdaság ugrásszerű fejlődésének köszönhetően a versenyképesség alapvető feltételévé vált a folyamatos fejlődés, a naprakész tudás, elkerülhetetlenné vált az élethosszig tartó tanulás. Ehhez nagymértékben hozzájárult a digitális technológiai innováció, mely hétköznapi helyzetekben is folyamatos tanulásra készíteti a felhasználókat. A csak az iskolarendszerben elsajátított tudás kevésnek bizonyult a munkaerőpiaci igényekhez képest. vagy 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).
15.	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.

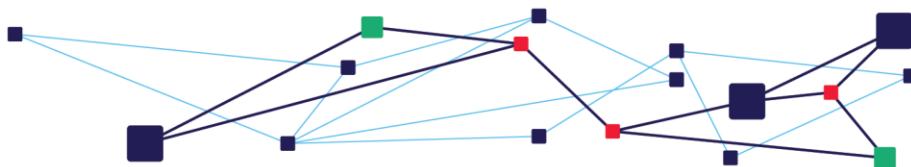


	Fogalom	Definíció
16.	Egyirányú közlés	Annak a jelenségnek a megnevezése, miszerint a tömegkommunikációban a médiainstémények felől érkező, a médiaszövegek által megfogalmazott üzenetekre a befogadó részéről nem érkezik (nem érkezhets) adekvát válasz, vagyis a kommunikáció során nincs tényleges visszacsatolás.
17.	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.
18.	Fejlesztő (formatív) értékelés	A tanulók fejlődésének, tudásának gyakori, interaktív módon történő értékelését jelenti, amelynek célja a tanulói igények meghatározása és a nevelés-oktatás azokhoz történő igazítása. Kapcsolódó oldalak: Értékelés digitális környezetben Digitális technológia az értékelésben vegyes és digitális munkarend idején
19.	Felnőttkori tanulás	A DOS értelmezésében az egész életen át tartó tanulás (Lifelong Learning) részeként kiterjed minden olyan formális, informális és nem formális – akár általános, akár szakmai jellegű – tanulási tevékenységre, amelyet felnőttek végeznek eredeti tanulmányaik kiegészítése céljából. Ebben a megközelítésben a DOS felnőttkori tanulás pillérének fókuszja túlnyúlik a felnőttképzési törvény hatálya alá tartozó tevékenységeken.
20.	Formális tanulás	Az oktatási rendszerekben zajló szervezett, strukturált ismeretszerzés, tanulási folyamat. Például: közoktatás, felsőoktatás, OKJ bizonyítvány megszerzését célzó tanfolyam.
21.	IKER – Infokommunikációs Egységes Referenciakeret (2018)	Az IKER 2018 A Digitális Jólét Programban (DJP 2.0.), a Digitális Munkaerő Programban (DMP) és a Digitális Oktatási Stratégiában a digitális kompetencia-fejlesztés nevesített általános kerete az Infokommunikációs Egységes Referenciakeret (IKER). Az IKER a digitális kompetenciák, mint kulcskompetenciák értelmezésére és fejlesztésére szolgáló eszköz, mely a DigComp 1.0 öt fő területét használja, négy szintje pedig illeszkedik a Magyar Képesítési Keretrendszer 1-4. szintjeihez, azaz tudás, képesség, attitűd, autonómia és felelősség mentén fogalmazza meg az elvárt eredmények eléréséhez szükséges tevékenységeket. A DOS szerint a digitális kompetencia fejlesztése és kialakítása tekintetében a Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség (KIFÜ) Infokommunikációs Egységes Referenciakeret (IKER) területei, szintjei és szintleíró kategóriáira vonatkozó jellemzői az irányadóak.
22.	Információs műveltség	A virtuális tér ismeretére és használatára vonatkozó felhasználói tudás. Az információs műveltséggel rendelkező felhasználó érti az információ technológiai, szociális, gazdasági és jogi vonatkozásait, képes az információk keresésére, szűrésére, felhasználására. Megérti a szellemi tulajdonra, a szerzői és felhasználási jogra vonatkozó felhasználási lehetőségeket, és ennek szellemében cselekszik.



	Fogalom	Definíció
23.	Informális tanulás	Kötetlen formában (pl. a családban vagy közösségben) történő tanulási folyamat, információszerzés. A mindennapi élet természetes velejárója. Általában nem direkt tanulási tevékenység során történő ismeretszerzés. A DOS célkitűzése, hogy az informális úton megszerzett kompetenciák elismerését támogató rendszert alakítson ki.
24.	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.).
25.	Képesség	A kompetencia fogalma gyakran összekeveredik (az angol competence szó képességre fordítása miatt) a képesség különböző értelmezéseivel. A képesség fogalma a pszichológiában és a pedagógiában egyaránt központi fogalom, mindkét tudományágban különböző szakterületeken többféle értelmezésben is előfordul. Ezek az értelmezések megegyeznek abban, hogy a képességet az egyének pszichikus tulajdonságának tekintik, amely valamilyen tevékenység gyakorlása révén fejlődik ki, és a tevékenység végzésében nyilvánul meg. A Magyar Képesítési Keretrendszer is ebben az értelemben használja a képességet, mint három „képességelem” együttesét: a tényleges cselekvésekben megnyilvánuló motoros készségek, egy adott feladatra vagy tudásterületre vonatkozó specifikus gondolkodási tevékenységek, kognitív készségek, a gondolkodásunkra általában jellemző területáltalános kognitív képességek. ¹³
26.	Kompetencia	Az OECD DeSeCo (Defining and Selecting Key Competencies) program fogalomértelmezésében a kompetencia: képesség a komplex feladatok adott kontextusban történő sikeres megoldására. A DeSeCo program a kompetenciákat három kategóriába sorolta: az autonóm cselekvéssel, az eszközök interaktív használatával és a szociálisan heterogén környezetben való működéssel kapcsolatos kompetenciák. Az Európai Unió a kulcskompetenciák referencia keretéről szóló ajánlásában a kompetenciákat azonban másképpen: az adott helyzetben megfelelő ismeretek, készségek és attitűdök többfunkciós ötvözeteként határozza meg. A magyar pedagógiában a kompetencia fogalma a készségek és képességek együttesét jelenti, amelyek segítségével valaki problémamegoldásra képes egy adott területen. Jelenti továbbá az illetőnek azt a hajlandóságát is, hogy a problémamegoldásra való képességét alkalmazza és kivitelezze. A Nemzeti Alaptanterv glosszáriuma szerint kompetencia az ismeretek, készségek olyan ötvöze, amely megfelelő attitűdökkel társulva biztosítja, hogy az egyén képes és kész legyen egy adott helyzetben hatékonyan és sikeresen cselekedni. A NAT a különböző kompetenciarendszerek közül az európai uniós kulcskompetencia ajánlást veszi alapul, amely szerint a kompetencia egy olyan dinamikus alakuló komplex kognitív és pszichikus struktúra, mely az ismeretek,

¹³ Pajkossy Péter: OKKR-Képesség deskriptor Fogalomértelmezés és javaslatlattertel a szintek leírására TÁMOP „4.1.3.-08/1-2008-0004 A felsőoktatási szolgáltatások rendszerszintű fejlesztése” című program keretében készült munkaanyag



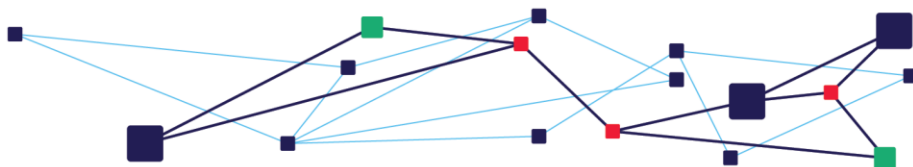
	Fogalom	Definíció
		képességek, készségek és attitűdök rendszeréből épül fel, és az egyént adott tevékenységek elvégzésére teszi képessé¹⁴¹⁵¹⁶ A kompetenciának különböző összetevői vannak: • Ismeretek és tudás, amelyet az egyén képes alkalmazni a gyakorlatban • Kognitív és gyakorlati készségek és jártasságok • Magatartási és szociális komponensek • Hozzáállás, attitűd • Személyiségjegyek • Motiváltság
27.	Kompetenciafejlesztés	Sem a folyamatosan fejlődő digitális szolgáltatások, sem az ezekhez kapcsolódó üzleti lehetőségek nem használhatóak ki a digitális kompetenciák folyamatos fejlesztése nélkül. A magyar mikro- és kisvállalkozások alacsony általános digitális felkészültsége amellet, hogy jelentős piaci hátrányt jelent a vállalkozások számára, hosszabb távon komoly versenyképességi deficitet jelent a magyar nemzetgazdaságnak is. Ebből – és a mikro- és kisvállalkozások nemzetgazdaságban, foglalkoztatottságban betöltött súlyából következően a közeljövő kiemelten fontos feladata a magyar mikro- és kisvállalkozások digitális felkészültségének javítása.
28.	Kompetenciaterkép	Az ismeretek és készségek mellett az évfolyamokat és a tantárgyakat is kijelöli, amelyek a digitális kompetencia fejlesztésében szerepet játszanak (IKER).
29.	Kulcskompetencia	“A kulcskompetencia az ismeretek, készségek és attitűdök transzferábilis, többfunkciós egysége, amellyel mindenkinek rendelkeznie kell ahhoz, hogy személyiségét kiteljesíthesse és fejleszthesse, be tudjon illeszkedni a társadalomba és foglalkoztatható legyen. A kulcskompetenciákat, a kötelező oktatás illetve képzés időszaka alatt kell elsajátítani. A későbbiekben, az egész életen át tartó tanulás során mindenféle tanulás alapját ezek a kompetenciák képezik.”¹⁷ 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. A kulcskompetenciák azok a kompetenciák, amelyekre minden egyénnek szüksége van a személyes önmegvalósításhoz és fejlődéshez, az aktív polgársághoz, a társadalmi beilleszkedéshez és a foglalkoztatáshoz.

¹⁴ A Kormány 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelete a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról

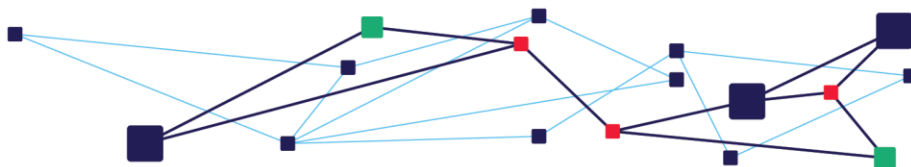
¹⁵ [Mi a kompetencia? Kompetenciafejlesztés felnőttkorban - Proman Consulting](#)

¹⁶ <http://ofi.hu/tudastar/hidak-tantargyak-kozott/kompetencia-fogalmanak>

¹⁷ <https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto#11>

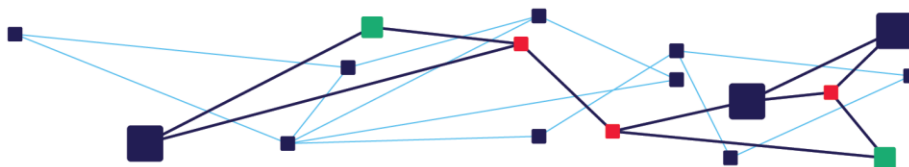


	Fogalom	Definíció
30.	Másodlagos digitális megosztottság	Eltérő digitális kompetenciaszintű felhasználók között jelentkező kompetenciakülönbség.
31.	Médiaoktatás	A médiaműveltség fejlesztésének gyakorlata. Annak értelmezése, hogy mi a feltétele (módja és lehetősége) annak, hogy befogadjuk, amit a média kínál. Végiggondoljuk, mit is teszünk valójában, amikor a médiaszövegekkel találkozunk. Annak tanulmányozása, hogyan épül fel, miképpen és milyen céllal működik, illetve miképpen tudja betölteni a média azokat a funkciókat, amelyekre használjuk, illetve hogyan készítenek új eszközök és szövegtípusok használatára. Annak vizsgálata, milyen következményekkel jár (járhat) az intenzív vagy éppen a kerülő médiahasználat, s módosíthatóak-e azok a szerepek és funkciók, amelyeket a média betölt a társadalomban, továbbá annak értelmezése, hogy miért és milyen módon szabályozandó és szabályozható a média.
32.	Mentorálás	A mentorálás célja a képzésben résztvevők (mentoráltak) lemorzsolódásának megakadályozása. A mentorálási képzésben résztvevő állampolgárokat a programban való részvétel teljes időtartama alatt végig kíséri, és segíti, a jelentkezéstől (regisztrációtól) egészen a képzés befejezéséig.
33.	Narratíva	A megértést segítő elbeszélés. A fogalom a logikai-tudományossal szemben az elbeszélő (vagy narratív) gondolkodási formára utal, amely szinte mindenfajta tudást a történetmondásból és megértésből származtat.
34.	Nonformális (nem formális) tanulás	Az iskolarendszeren kívül történő, de szervezett keretek között zajló tanulási folyamat. Például: vállalati továbbképzés, nyelvi, zenei kurzusok, vizsgára felkészítő oktatás, sport. A DOS célkitűzése, hogy a nonformális úton megszerzett kompetenciák elismerését támogató rendszert alakítson ki.
35.	Nyilvánosság	Olyan sajátos kommunikációs aréna, amelyben információk, vélemények jelennek meg és ütköznek egymással. Függ az adott társadalom hatalmi berendezkedésétől és a kommunikáció rendelkezésre álló médiumaitól. A kortárs nyilvánosság egyaránt meghatározó szereplője a média és a médiahasználó.
36.	Online kollaborációs tér	Olyan virtuális közösségi tér, melynek célja általában valamilyen közös cél (pl. kutatási téma, projekt) megvalósítása érdekében történő együttműködési lehetőség tértől és időtől függetlenül.
37.	Transzverzális kompetencia	A kulcskompetenciák közül azok, amelyek lehetővé teszik az egyén számára az alkalmazkodást a változásokhoz: önálló tanulás elsajátítása, szociális kompetenciák, kooperatív készség, kritikus gondolkodás és a digitális kompetencia. Ezek azok a kompetenciák, amelyeket az iskolarendszerben alapozunk, de az egész életen át tartó tanuláshoz elengedhetetlenül szükségesek.

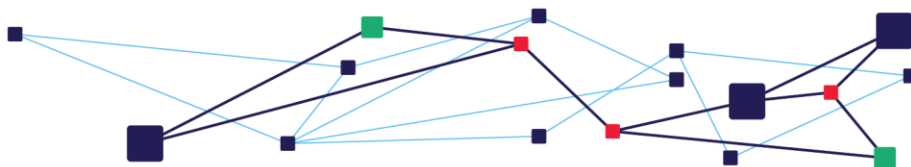


III. Digitális Munkaerő Program (DMP)

	Fogalom	Definíció
1.	Blended learning	Lsd. DJP Mentor
2.	Design thinking	A designgondolkodás (tervezési gondolkodás) olyan problémamegoldási és fejlesztési folyamatmodell, aminek a célja, hogy a kreativitást hatékonyan állítsa a problémák megoldásának szolgálatába. A problémamegoldást egy többlépcsős folyamatban valósítja meg, amelynek főbb pontjai: • a probléma definiálása és elemzése, • az ötletelés, • a prototípusok készítése, a tesztelés és ennek tapasztalataival a folyamat újrakezdése a probléma pontosabb meghatározásával.
3.	Digitális gazdaság	A digitális gazdaság alapja az informatika, a digitalizáció. A digitalizáció során az informatikai eszközök, a új generációs információs technológiák (például számítási felhő, nagy adattömeg, robotika, 3D nyomtatás) beépülnek a különböző iparágak termékeibe, szolgáltatásaiba, termelési- és értékláncaiba. Ma már nagyon kevés olyan iparág van, ahol a digitalizáció ne lenne jelentős mértékű, azaz ma már nem csak az IT, a telekommunikáció, a média tartozik a digitális gazdaság körébe, hanem a banki szektor, az autóipar, sőt egyre inkább a mezőgazdaság is. A digitális gazdaság növekedését az informatikus munkaerőhiány gátolja, így a digitális oktatásra kiemelt szerep vár. A digitális gazdaság jelenleg Magyarországon a GDP több mint 20 százalékát adja, amelyben a foglalkoztatottak 15 százaléka dolgozik.
4.	Digitális munkaerő	A magyar nemzetgazdaság és a vállalkozások versenyképessége szempontjából egyre kritikusabb mértékű a digitálisan felkészült munkavállalók hiánya. Már rég nem pusztán a hiányzó 22 ezer informatikus, hanem több százezer, digitális értelemben magasan képzett szakember pótlására van szükség. Ebben az értelemben a digitális munkaerő lefedi mindazon munkavállalókat, akik rendelkeznek a digitális alapkompétenciákkal, illetve természetesen ennél magasabb szintű digitális készségekkel (így tehát például a munkájukban napi szinten IT megoldást használók, IT szakértők, programozók, üzemeltetők, IT mérnökök).
5.	Digitális Munkaerő Program (DMP)	A program célja a magyar munkaerő digitális kompetenciáinak fejlesztése, amely az alapkompétenciák elsajátításától a felhasználói ismeretek bővítésén át az informatikus képzés megújításáig számos intézkedést tartalmaz. Gyors és hatékony eszközökkel csökkenteni kell a digitális gazdaság munkaerő hiányát, elő kell segíteni a magyar informatikusok és digitális szempontból magasan képzett szakemberek pótlását. A program ezért beavatkozásokat határoz meg a felnőttképzés rendszerének átalakítására, a rövid ciklusú képzések elérhetővé tételére, a szakképzési és felnőttképzési rendszer tananyagaiban, szakmai- és vizsgakövetelményeiben a digitális kompetenciák szükséges mértékű megjelenítésére. A program elérhető: Digitális Munkaerő Program



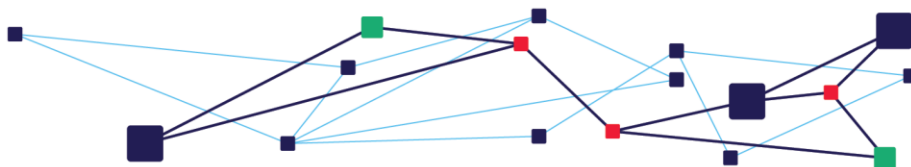
	Fogalom	Definíció
6.	DMP képzési program	A fogalom új képzési, motivációs, szemléletformáló és támogató programot takar, ami azt a célt szolgálja, hogy a megfelelő számú informatikus, illetve digitális szakember képzése, illetve a munkaerőpiacra történő belépése sikeresen megtörténjen. Új képzési utak kialakítására van szükség, amely ideiglenesen, de a rövid ciklusú, nem hagyományos informatikus-képzési programokra helyezi a hangsúlyt. Ezzel párhuzamosan el kell végezni a hagyományos képzési rendszerek kapacitásbővítését és tartalmi frissítését.
7.	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.
8.	Ipar 4.0	Lsd. Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása
9.	Ipar 4.0 Nemzeti Technológiai Platform	Lsd. Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása
10.	Irinyi Terv	A Kormány célja, hogy néhány éven belül Magyarország legyen az az EU-tagállam, ahol a bruttó nemzeti összterméken belül a legnagyobb szeletet az ipari termelés adja. Ennek az újraiparosításnak a feladatait foglalja össze az NGM Irinyi terve (lásd http://www.kormany.hu/download/d/c1/b0000/Irinyi-terv.pdf , 2016). Magyarország szeretné megőrizni jelentős szerepét az európai járműiparban, tovább erősíteni az elektronikai ipar, a digitális technológia és az egészséggazdaság területeit.
11.	Munkaerőpiaci digitális nyomon követési rendszer	A munkaerőpiaci digitális képességekre vonatkozó elvárásai annyira új keletűek, hogy a mérésükre, tanúsításukra nem alakult még ki széles körben elfogadott, megfelelően szabályozott referenciakeret és eljárásrend. Szükség van a digitális gazdaság és a digitális munkaerőpiac átfogó monitoring rendszerének kialakítására, aminek segítségével a munkaerőpiaci folyamatok, igények naprakészen követhetők. Ez a hazai tudásbázis lehetővé teszi a nemzetközi összehasonlítást, a munkaerőpiaci digitális ismeretekre, képességekre vonatkozó elvárásainak előrejelzését, mérését, illetve a beavatkozások tervezését. A rendszer képes lesz a teljeskörű szakképzési, felnőttképzési, felnőttoktatási képzettségi szint, és ezek munkaerő-piaci beválásának nyomon követésére, támogatni fogja a pályatanácsadást, a pályaeorientációt és a pályaszocializáció folyamatait.
12.	Önfoglalkoztatás	Az önfoglalkoztatás a hagyományostól eltérő munkavégzés egy formája, amikor az önfoglalkoztató alárendeltség nélkül, saját maga végez tevékenységet egy másik független gazdasági szereplő részére a közöttük szabadon kialakított összegért. Ebbe a körbe tartoznak a különböző mezőgazdasági termelők és a szellemi szabadfoglalkozásúak, amennyiben foglalkoztatásukat maguk szervezik



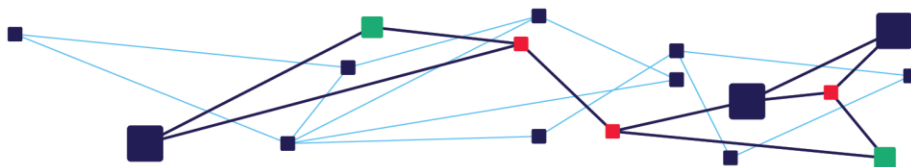
	Fogalom	Definíció
13.	Szakma-szerkezet	A szakmaszerkezeti rendszer lényege, hogy a munkaerőpiacról szóló ismereteket és a meglévő szakképzési kapacitásokat összehangolja annak érdekében, hogy a munkaerőpiachoz illeszkedő képzési szerkezet alakuljon ki. A szakmaszerkezet a gazdaság változásának gyorsítását segíti: láthatóvá teszi, hogy milyen ütemű a foglalkozási megoszlás változása, illetve a rendelkezésre álló eszközökkel megpróbálja befolyásolni a foglalkozási struktúrát. A szakképzésről szóló 2011. évi CLXXXVII. törvény 84. §-a értelmében a Kormány hozza meg a megyei fejlesztési és képzési bizottságok és az Emberi Erőforrások Minisztériuma által tett javaslatokon alapuló szakmaszerkezeti döntést fenntartókra lebontva. A döntésben foglaltak a rendszer valamennyi résztvevőjére egyaránt vonatkoznak és kötelező érvényűek mindenkire, aki állami támogatást kíván igénybe venni feladatai ellátásához.

IV. Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása

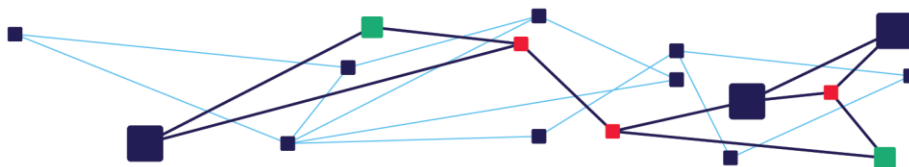
	Fogalom	Definíció
1.	Autonóm járművek és okos közlekedés	Az autonóm járművektől „melyek a mesterséges intelligencia segítségével, emberi beavatkozás nélkül képesek közlekedni a közúti forgalomban”, rengeteg újítást várunk: pl. a balesetek számának csökkenését, vagy a forgalom felgyorsulását. De kulcsszerepet játszanak a közlekedő személyek által generált adatok is: az adatok kiaknázásával ugyanis óriási lehetőségek nyílnak a közlekedésszervezés szempontjából (is). A Leedsi Egyetem, a Washingtoni Egyetem és az amerikai Oak Ridge Nemzeti Laboratórium kutatói által készített Transportation Research tanulmánya szerint 2019-re az autók képesek lesznek emberi felügyelettel, de önállóan haladni az autópályákon, 2025-re a városi és mellékutakon, legkésőbb 2035-re pedig már felügyelet nélkül is használhatóak lesznek.
2.	Big Data	Lsd. DJP Mentor
3.	Blockchain	Lsd. Blockchain
4.	Digitális mezőgazdaság	A digitális agrárfejlesztések legnagyobb mozgatórugója az adatokhoz való hozzáférés és azok elemzése lesz. Pl. az időjárással, termés érettségi fokkal, talaj tápanyagtartalommal, levegőminőséggel kapcsolatos adatok elemzése révén növelhető a terméshozam. A műholdadatok, az időjárás-állomások és a gépek adatai által növelhető a mezőgazdasági munka hatékonysága. A digitális alkalmazások segítségével pedig információt kaphatunk a környezeti feltételekről és a mezőgazdasági termékekről. A PA Consulting Group felmérése szerint a digitális mezőgazdaság 2016-os 5 milliárd dolláros világszintű piaca 2021-ig meg fog háromszorozódni. A vállalatok közel 90%-a növekvő forgalmat vár a digitalizálással, 65%-uk abból indul ki, hogy 2021-re az adatokhoz való hozzáférés, és az adatok birtoklása lesz legfontosabb.



	Fogalom	Definíció
5.	Digitális transzformáció	A 4. ipari forradalomként (Ipar 4.0) emlegetett robbanásszerű technológiai fejlődés hatásaként az iparban, a gazdaságban és a társadalomban bekövetkező paradigmaváltás.
6.	Diszruptív technológia	Az olyan innovatív technológiai változásokat, szolgáltatásokat vagy megoldásokat, amelyek által hozott eredmények viszonylag rövid idő alatt alapvetően átrendezik a piaci erőviszonyokat – hatékonyságnövekedés, üzleti modellváltás, új iparágak születése – először munkahelyek tömegének elvesztésével, meglévő üzleti modellek lerombolásával, felforgatásával járnak, ezzel kiszorítva a korábbi technológiai környezetben biztos pozícióval rendelkező szereplőket, diszruptív technológiáknak nevezzük. A „diszruptív technológia” fogalmát Clayton M. Christensen vezette be <i>The Innovator's Dilemma</i> c. 1997-es munkájában. 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-t a digitális hangrögzítés és tárolás, és a lista még tetszés szerint hosszan bővíthető. A diszruptív technológiák közé szokás sorolni sok egyéb mellett a sharing economyt vagy az önvezető autók megjelenését is.
7.	e-Egészségügy (e-Health)	Lsd. Balassa-program
8.	Fintech	Lsd. Fintech
9.	Insurtech:	A fintech kifejezés párja, amely a biztosításokkal kapcsolatos digitális innovációkat jelöli meg.
10.	Iparági digitalizáció	Soha nem látott méretű változás zajlik az IT-iparágban: a digitalizáció teljesen átrendezi a versenyzők sorait, és az iparági trendeket. Digitalizációs fejlesztések alkalmazásával könnyebben nyomon követhetővé válnak a cégeknél végbemenő folyamatok. Az adatok gyűjtése és elemzése által az információ valós időben és rendszerezettebben érhető el. A szolgáltatási színvonal és mennyiség kevesebb erőforrással érhető el, így növelhető a termelékenység és csökkenthetők a költségek. A digitalizációs változások ugyanakkor világszerte kihívás elé állítják a vállalatokat. 2020-ra 30 milliárd okos eszköz lesz összekapcsolva, az általuk közvetített adatok 40%-át pedig felhő alapú szolgáltatásokban fogják tárolni. A megfelelő technológiák alkalmazásával a cégek igazi nyertesei lehetnek a digitalizációnak. Alkalmazásukkal csökkenthető egy termék piacra kerülésének ideje, elérhető a személyre szabott tömegtermelés és növelhető a versenyképesség.
11.	Ipar 4.0	Az ipar 4.0 a kiber-fizikai rendszerek egyfajta megjelenése az ipari gyártási folyamatokban. Német gyökerei vannak, két dimenzió mentén: a gyárak vertikálisan és horizontálisan integráltak. A vízió szerint: ha minden automatizált és a termelésirányítást automatizált rendszerek végzik, akkor egy gép képes a paraméterek apró változtatására is, azaz egyedi tömeggyártásra képesek ugyanolyan



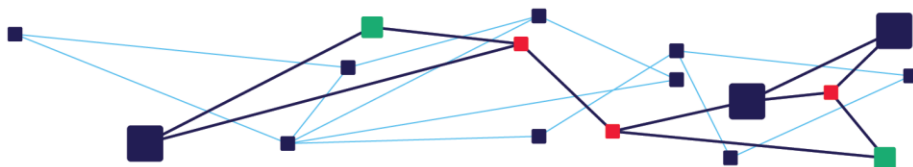
	Fogalom	Definíció
		hatékonysággal, mint a tömegtermékek esetében. Végeredményként a felhasználó tudja konfigurálni magát a terméket. Előtérbe kerülnek a robotok és a szimulációk. Az ergonómiai szimuláció segítségével olyan vizsgálatokat végezhetünk el, amelyek szükségesek ahhoz, hogy a munkaerő egészségére vigyázzunk és maximalizáljuk a teljesítményt. vagy A fogalom a németországi High Tech Stratégia 2020 publikálását követően terjedt el 2016-tól. Alapvetően a 4. ipari forradalommal azonosítjuk, amikor a termelékenység és a hatékonyság növelése érdekében a robotizáció, a nagy adattömegekre alapozott folyamatok, a mesterséges intelligencia újításai határozzák meg a termelést. A negyedik ipari forradalom a technológiai innovációk fúziója, ami elmosza a fizikai, digitális és biológiai szférák közötti éles határvonalakat. vagy A teljes körű digitalizáció következtében a teljesen automatizált gyártási módszereket használó, alapvetően robotizált ipar elnevezése.
12.	Ipar 4.0 Nemzeti Technológiai Platform	2016-ban mintegy 40 hazai vállalkozás, kutatóintézet, szervezet és oktatási intézmény részvételével alakult meg az Ipar 4.0 Nemzeti Technológiai Platform. A Platform létrehozása mögött az a felismerés áll, hogy az ipar Magyarországon is egy új technológiai korszakváltásba lépett, amelyben az internet-gazdaság alapjaiban alakítja át a gyártási és a kapcsolódó logisztikai rendszereket. E folyamat a fizikai és a digitális világ közötti hidak kiépítését, különleges innovációs alkalmazkodást, minden korábbinál gyorsabb válaszokat, bátor innovációs lépéseket kíván a gazdaság minden szereplőitől.
13.	Proptech:	A technológiai fejlődés az ingatlanok világát sem kerüli el, sőt az ingatlanpiac az egyik legjobb terep ahhoz, hogy a különböző okoseszközök segítségével egyszerűbbé váljon a mindennapi élet. Property Technology kifejezésből született "PropTech" és a Real Estate rövidítéseként használt "RE Tech" hasonló jelentéssel bír, előbbi inkább Európában, utóbbi inkább az Egyesült Államokban terjedt el. A lényege mindkettőnek, hogy a rendelkezésre álló technológiák alkalmazásával segítsék az ingatlanpiachoz kapcsolódó tranzakciók hatékonyságát, akár a fejlesztők, akár a közvetítők, akár a magán- és intézményi befektetők/vásárlók személyében. A PropTech a különböző meghatározások szerint a FinTech, vagyis a Financial Technology része, mivel az ingatlan is egy olyan eszközosztály, amihez fontos befektetések kapcsolódnak. A PropTech egyre nagyobb méreteket öltött az elmúlt években, több milliárd dollárnyi beruházás zajlik Európában is. Az érdeklődés és a pozitív várakozás is egyre nagyobb mértékű a témában.



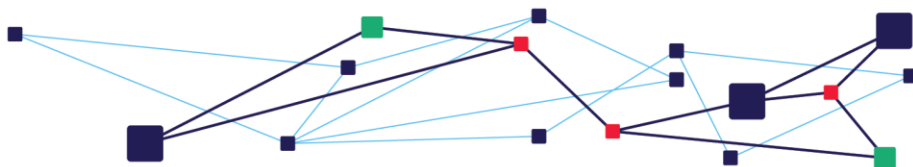
	Fogalom	Definíció
14.	Smart Factory	„Intelligens gyár”, vagy az egyszerűbb eszközöknél használt kifejezéssel élve: az „okos gyár”. A fogalom az Industrie 4.0 (Ipar 4.0) jövőbe mutató témakörhöz tartozik, s egy olyan termelési környezetet vizionál, melyben a gyártó- és vezérlő berendezések messzemenően saját maguknak hangolják össze és szervezik meg a működésüket - emberi beavatkozás nélkül. Ennek technológiai alapját az ún. kiber-fizikai rendszerek alkotják, melynek elemei a „dolgok internete” (IoT) segítségével kommunikálnak egymással. Ennek a foratókönyvnek része az is, hogy a termék (pl. a munkadarab) és a gyártó berendezés kommunikál egymással: a termék a gyártóberendezés által olvasható, értelmezhető formában maga szolgáltatja a gyártási információt – pl. RFID chip segítségével. Ezeknek az adatoknak az alapján halad végig a termék a gyártósoron, s ezekre az adatokra épül a gyártási fázisok vezérlése. A megvalósításhoz kísérletek folynak más adatátviteli technikákkal is, mint pl. WIFI, Bluetooth, QR-kódok, stb.

V. Elektronikus akadálymentesítés

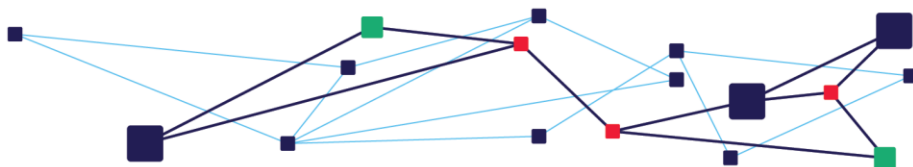
	Fogalom	Definíció
1.	Digitális akadálymentesítés (Infokommunikációs akadálymentesítés)	A digitális akadálymentesítés két fő területet érint: a fizikai (pl. Braille billentyűzet, fejegér, lábegér), hardver elemek elérhetőségét, kezelhetőségét, valamint a digitális szolgáltatások, szoftverek (pl. pislogás vezérelt és figyelem monitorozó alkalmazások, kontraszt, méret és színállítási megoldások) kezelhetőségét. Olyan digitális megoldások, ill. tevékenység összefoglaló megnevezése, mely arra irányul, hogy a fizikai, értelmi és érzékszervi fogyatékkal élő emberek is egyenlő esélyekkel használják az infokommunikációs eszközöket. Ez a tudatos tevékenység arra irányul, hogy a fogyatékkal élők számára olyan körülményeket biztosítsanak, amelyek lehetővé teszik minden olyan tevékenység elvégzését a törvényi előírásnak megfelelően, amelyben akadályoztatva vannak: 1998. évi XXVI. törvény a fogyatékos személyek jogairól és esélyegyenlőségük biztosításáról 4. § ha) a szolgáltatás egyenlő eséllyel hozzáférhető akkor, ha igénybevétele - az igénybe vevő állapotának megfelelő önállósággal - mindenki, különösen a mozgási, látási, hallási, mentális és kommunikációs funkciókban sérült emberek számára akadálymentes, kiszámítható, értelmezhető és érzékelhető, 4. § hc) az információ egyenlő eséllyel hozzáférhető akkor, ha az mindenki, különösen a mozgási, látási, hallási, mentális és kommunikációs funkciókban sérült emberek számára kiszámítható, értelmezhető és érzékelhető, az ahhoz való hozzájutás pedig az igénybe vevő számára akadálymentes. A világ legtöbb országában Web Akadálymentesítési Útmutató 2.0 (WCAG 2.0) webes szabvány szerinti akadálymentességi szabványt tekintik a jogi szabályozás alapjának. A hazai pályázatokon általában a legalacsonyabb, „A” szintű akadálymentességet várják el, de egyre többször már az eggyel magasabb „AA” (két A) szint elérését írják elő. Informatikailag akadályozottnak számítanak olyan nem fogyatékos személyek is, akik a munkavégzés során valamilyen okból kifolyólag az átlagfelhasználótól eltérő informatikai megoldásokat igényelnek (pl. szerelőcsarnok zajában dolgozók, a honlap nyelvét idegen nyelvként használók, technológiai



	Fogalom	Definíció
		hátrányban lévő emberek, idősek, átmenetileg sérült, balesetet szenvedett dolgozók). vagy Olyan digitális megoldások, illetve tevékenységek összefoglaló megnevezése, amelyek arra irányulnak, hogy a mozgás-, a látás-, a hallás-, az értelmi sérültek vagy kommunikációs funkcióikban akadályozott emberek is egyenlő esélyekkel használhassák az infokommunikációs eszközöket. A digitális akadálymentesítés két fő területet érint: • a fizikai, a hardverelemek elérhetőségét, kezelhetőségét (pl. Braille billentyűzet, fejegér, lábegér), valamint • a digitális szolgáltatások, szoftverek kezelhetőségét (pl. szemvezérelt és figyelem-monitorozó alkalmazások, kontraszt, méret és színállítási megoldások). Szabályozás: • 1998. évi XXVI. törvény a fogyatékos személyek jogairól és esélyegyenlőségük biztosításáról • Web Akadálymentesítési Útmutató 2.0 (WCAG 2.0)
2.	Digitális piactér	Olyan digitális platform, amelyen keresztül szolgáltatások, áruk forgalma zajlik. A digitális piactéren az eladói oldalon professzionális, félprofesszionális szereplők és magánszemélyek egyaránt megjelenhetnek. Digitális piactér például az eBay vagy a Vatera.
3.	Digitális tudásfejlesztés	A 21. században a digitalizáció a sikeresség és gyarapodás egyik legfontosabb eszköze. A digitális alapkompentenciák hiánya napról napra erőteljesebben rontja az érintett polgárok munkaerő-piaci kilátásait, ami egyrészt elmélyíti a társadalmi egyenlőtlenségeket, másrészt gyengíti a gazdaság versenyképességét is. Ezért a Digitális Jólét Program egyik legfontosabb célkitűzése, hogy minden polgárnak, minden vállalkozásnak esélye legyen arra, hogy egyet előre lépjen a digitális felkészültségében. A digitalizációtól nem megvédeni kell a polgárokat és vállalkozásokat, hanem fel kell rá készíteni őket. Ennek érdekében a polgárok és a vállalkozások digitális kompetenciáinak folyamatos fejlesztése érdekében a Digitális Jólét Program 2.0 keretében - a jelenleg zajló kompetenciafejlesztési programokra építve – kerül(t) kidolgozásra a digitális kompetenciafejlesztés hosszú távú, részletes koncepciója és a digitális kompetenciák részletes mérési rendszere. Aki elzárkózik az internetről, annak kommunikációs és motivációs eszközökkel, országos és helyi civil szervezetek bevonásával, a Digitális Jólét Koordinációs Központ koordinációs és módszertani támogatása mellett igyekszünk felhívni a figyelmét a digitális kompetenciák fontosságára. Azoknak, akiket a digitális kompetenciák hiánya tart távol a digitális világtól, a Digitális Jólét Program Hálózatban dolgozó Digitális Jólét Program Mentorok segítségével válik elérhetővé a digitális világgal való ismerkedés, és az alapszintű digitális kompetenciák ingyenes elsajátítása. Azoknak, akik alapszintű digitális kompetenciákkal rendelkeznek már, az ún. IKER keretrendszer segítségével a digitális kompetenciái mérhetővé és fejleszthetővé válnak.



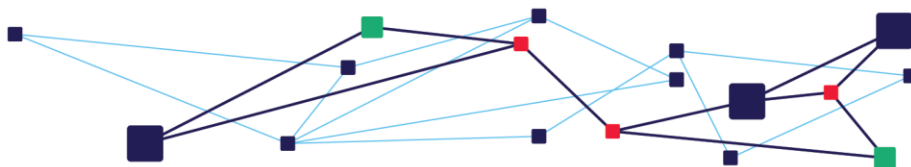
	Fogalom	Definíció
4.	Elektronikus kereskedelem / e-commerce	Lsd. <i>Sharing Economy jelentés</i>
5.	Elektronikus szolgáltatás-kereskedelem	Az elektronikus kereskedelemnek az a szegmense, amelyben nem fizikai áruk értékesítése zajlik. Az elektronikus szolgáltatás-kereskedelemnek két meghatározó formája van: - az offline térben nyújtott szolgáltatások digitális közvetítése, megrendelése (pl. online repülőjegyfoglalás, szállodafoglalás) - teljes egészében a digitális térben lezajló adatcsere és nyilatkozatok révén megvalósuló szolgáltatások (pl: elektronikus biztosításkötés, elektronikus banki szolgáltatások). Nem soroljuk az elektronikus szolgáltatás-kereskedelem körébe az internetes média- és más tartalomszolgáltatásokat. Ennek oka, hogy a DJP szerkezetében ezek külön kérdéskört alkotnak.
6.	Információs társadalommal összefüggő szolgáltatások	Az El.ker.tv. kategóriája, amely lényegében minden internetes szolgáltatást lefed: „ <i>elektronikus úton, távollevők részére, rendszerint ellenszolgáltatás fejében nyújtott szolgáltatás, amelyhez a szolgáltatás igénybe vevője egyedileg fér hozzá</i> ”
7.	Kényszerkötődés / lock in effect / vendor lockin	Az a jelenség, amikor egy fogyasztó nem tud egyik digitális platformról/szolgáltatásról egy másikra váltani anélkül, hogy érzékeny veszteséget ne lenne kénytelen elkönyvelni (a digitális szolgáltatások körében pl: felhasználói adatok elvesztése, műsortár elvesztése, kedvezmények elvesztése, etc...). A kényszerkötődés kialakításával monopolhelyzetben lévő piaci szereplők érdemben képesek versenytársak piacra lépését korlátozni.
8.	Kényelmi díj / kényelmi felár / kényelmi szolgáltatás	Kényelmi díjon, illetve kényelmi feláron azt a fogyasztói árkülönbséget értjük, amely az „analóg” és a „digitális” csatornákon párhuzamosan értékesített termékek esetén a „digitális” csatornán felárként jelentkezik a fogyasztónál. Emellett kényelmi díj alatt értjük azokat a díjtételeket is, amelyeket a nemzeti mobilfizetési rendszerről szóló jogszabályok kifejezetten ilyenként határoznak meg. Kényelmi szolgáltatáson a kényelmi díjjal / kényelmi felárral terhelt szolgáltatást értjük.
9.	Közvetítő szolgáltató	Olyan, az e-kereskedelemben részt vevő szolgáltató, amely a közreműködésével terjesztett tartalomért vagy megkötött ügyletekért nem tartozik felelősséggel. A közvetítő szolgáltatók körét és a felelősség alóli mentesülésük eseteit a magyar jogban az El.ker.tv. rögzíti. Ennek alapján a közvetítő szolgáltatók a következők: „<i>az információs társadalommal összefüggő szolgáltatást nyújtó szolgáltató, amely</i> <i>la) az igénybe vevő által biztosított információt távközlő hálózaton továbbítja, vagy a távközlő hálózathoz hozzáférést biztosít (egyszerű adatátvitel és hozzáférés-biztosítás);</i> <i>lb) az igénybe vevő által biztosított információt távközlő hálózaton továbbítja, és az alapvetően a más igénybe vevők kezdeményezésére történő információtovábbítás hatékonyabbá tételét szolgálja (gyorsítótárolás);</i> <i>lc) az igénybe vevő által biztosított információt tárolja (tárhelyszolgáltatás);</i>



	Fogalom	Definíció
		<i>Id) információk megtalálását elősegítő segédeszközöket biztosít az igénybe vevő számára (keresőszolgáltatás); le) alkalmazásszolgáltató"</i>
10.	Nemzeti mobilfizetési rendszer	A nemzeti mobil fizetési rendszerről szóló 2011. évi CC. törvény („Nmftv.”) és végrehajtási rendelete által meghatározott rendszer, amely elsősorban közszolgáltatások igénybevételénél biztosít fizetési megoldást a fogyasztók számára. A nemzeti mobilfizetés rendszerének központi eleme a Nemzeti Mobilfizetési Zrt. által üzemeltetett platform, amelyhez egyik oldalon a szolgáltatók (pl: parkolási társaságok, közútkezelő), a másik oldalon pedig jellemzően a fogyasztókat kiszolgáló viszonteladók kapcsolódnak.
11.	Távollévők között létrejött szerződés	Olyan jogügylet, amelyet a felek pl. az interneten keresztül kötnek meg. A távollévők közti fogyasztói szerződésre a fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól 45/2014. (II. 26.) Korm. rendelet állapít meg speciális rendelkezéseket. A rendelet a távollévők közt létrejött szerződésre külön fogalommeghatározást is ad („távollévők között kötött szerződés: olyan fogyasztói szerződés, amelyet a szerződés szerinti termék vagy szolgáltatás nyújtására szervezett távértékesítési rendszer keretében a felek egyidejű fizikai jelenléte nélkül úgy kötnek meg, hogy a szerződés megkötése érdekében a szerződő felek kizárólag távollévők közötti kommunikációt lehetővé tévő eszközt alkalmaznak”)
12.	Webáruház / webshop	Egy adott kereskedő digitális értékesítési felülete, amelyen keresztül megrendeléseket fogad és teljesít. (Pl: https://edigital.hu/ , http://www.mediamarkt.hu/)

VI. Digitális Jólét Pénzügyi Program

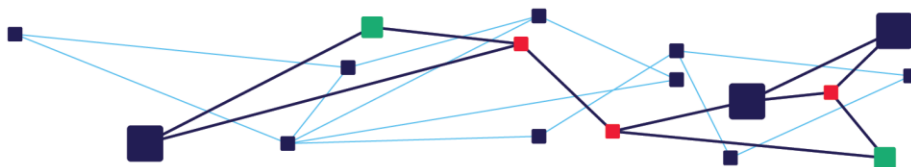
	Fogalom	Definíció
1.	Alapkezelő	A GINOP 8.2.7.-17 felhívásban megjelenő tőketermékek az alapkezelőn, mint közvetítőkön keresztül érhetők el.
2.	DJPP	Digitális Jólét Pénzügyi Programok, melynek keretében lehetőség nyílik a hitel- és tőketermék mint pénzügyi eszközök megvalósítására.
3.	DJP Hiteltermék	A Hitelprogramra történő pályázatra a GINOP 8.2.6.-17 felhívás ad lehetőséget a kijelölt MFB Pontok által, a kis- és közepes vállalkozások számára a kevésbé fejlett régiókban. Igényelhető összeg 5 – 200 millió Ft. A hiteltermék egyfajta Működési célú hitel, amely 0 százalékos kamat és egyéb költségek mellett érhető el. Figyelembe veszi a digitalizációs célú fejlesztések speciális igényeit, így például a szoftverfejlesztéshez kapcsolódó bérköltségek, vagy külpiazi megjelenéshez kapcsolódó költségek az egyéb hiteltípusokhoz képest kedvezőbb feltételek mellett számolhatók el. A DJP célkitűzéseire, illetve a DJP részstratégiák valamelyikéhez való illeszkedést minden esetben igazolni kell.
4.	DJP Tőketermék	A Tőkeprogramra történő pályázatra 2021. december 31-ig volt lehetőség, amely keretében a GINOP 8.2.7.-17 felhívás lehetőséget adott az alapkezelőn keresztül a kis- és közepes vállalkozások számára a kevésbé fejlett régiókban. Igényelhető összeg 10 – 500 millió Ft.



	Fogalom	Definíció
		Tőkebefektetés célja a digitális átállást, digitális megoldások alkalmazását tervező érettebb cégek és a gazdaság és társadalom különböző területein hasznosítható, piacképes ötletekkel rendelkező, kezdeti életszakaszban lévő vállalkozások támogatása. A DJP célkitűzéseire, illetve a DJP részstratégiák valamelyikéhez való illeszkedést minden esetben igazolni kell.
5.	DJP célkitűzések	A DJP az alábbi négy nagy területen határoz meg stratégiai célokat: - digitális infrastruktúra fejlesztése; - a digitális kompetenciák fejlesztése; - a digitális gazdaság; digitális állam megteremtése; egyéb digitalizációs fejlesztések).
6.	DJPP tanúsítvány	Az előminősítési folyamat végén előállított bizonyítvány, mely 6 hónap érvényességgel igazolja a vizsgált projekt ötlet Digitális Jólét Programhoz való illeszkedését.
7.	Döntés közzététele	Az előminősítési folyamat során meghozott, illeszkedést alátámasztó döntést a honlapon közzé kell tenni. Így a tőkeprogram esetében az ügyfél és az alapkezelő által; a hitelprogram esetében pedig az ügyfél és az MFB Pont által elektronikusan is elérhető a tanúsítvány.
8.	Előminősítés	A DJPP keretén belüli eljárás, melynek során a támogatást igénylő projekt ötletek vizsgálata történik. Ennek eredményeként megállapításra kerül a Digitális Jólét Programhoz történő illeszkedés.
9.	Előminősítő funkció	A DJPP-ben a DJ Nkft.-nek előminősítő funkcióval bír, amely biztosítja, hogy csak a DJP céljaihoz illeszkedő projekt kapjon kedvezményes hitel- vagy tőke típusú forrást. Az előminősítéshez megfelelő szakértői háttér elengedhetetlen.
10.	Felhordó szerep	A DJPP-ben a DJ Nkft. Felhordó szerepet tölt be, azaz a különböző, DJP-hez köthető intézkedésekben résztvevő vállalkozások számára – amennyiben arra alkalmasak – kedvezményes finanszírozási lehetőséget kínál a fejlődéshez és a társaságokat a programban résztvevő pénzügyi közvetítők felé irányítja (pl. Startup Hungary Koordinációs Központ vállalkozói kompetencia fejlesztését célzó programjában résztvevők „továbbkísérése” a finanszírozás felé).
11.	InnovFin	Innovációs hitelek fedezet oldali biztosítékaul szolgáló garanciaeszköz. Innovációs projektekhez fedezetet biztosító 5 milliárd Ft-os hitelkeret. 2017 januárjától érhető el az Európai Stratégiai Befektetési Alap finanszírozásával az UniCredit Banknál.
12.	MFB pont	A GINOP 8.2.6.-17 felhívásban megjelenő hiteltermékek a kijelölt MFB Pontokon, mint közvetítőkön keresztül érhetők el.
13.	Nyomonkövetés	A DJPP-ben a finanszírozói döntést követően a DJP intézményi háttér segíti a cégek fejlődését, követi a DJP célok teljesülését.

VII. Közzététel, újrahazsnosítás, nemzeti adatpolitika

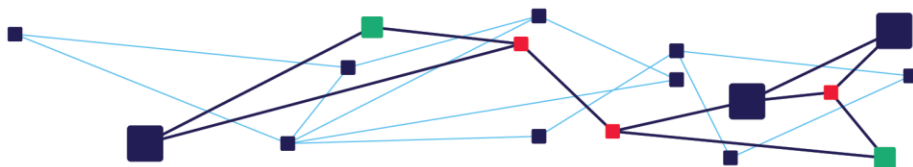
	Fogalom	Definíció
13.	Adat	Az információ hordozója, a tények, fogalmak vagy utasítások formalizált ábrázolása, amely az emberek vagy automatikus eszközök számára közlésre, megjelenítésre vagy feldolgozásra alkalmas. [2013. évi L. törvény 1. § (1) bekezdés 1. pont]
14.	Közzététel	Az Infotv-ben meghatározott közérdekű adat és közérdekből nyilvános adat. [2012. évi LXIII. törvény 4. § 4. pont]



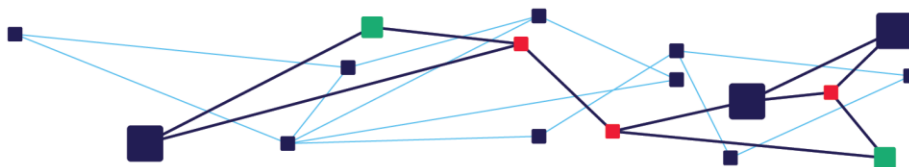
	Fogalom	Definíció
15.	Közérdekből nyilvános adat	A közérdekű adat fogalma alá nem tartozó minden olyan adat, amelynek nyilvánosságra hozatalát, megismerhetőségét vagy hozzáférhetővé tételét törvény közérdekből elrendeli. [Infotv. 3. § 6. pont]
16.	Közérdekű adat	Az állami vagy helyi önkormányzati feladatot, valamint jogszabályban meghatározott egyéb közfeladatot ellátó szerv vagy személy kezelésében lévő és tevékenységére vonatkozó vagy közfeladatának ellátásával összefüggésben keletkezett, a személyes adat fogalma alá nem eső, bármilyen módon vagy formában rögzített információ vagy ismeret, függetlenül kezelésének módjától, önálló vagy gyűjteményes jellegétől, így különösen a hatáskörre, illetékességre, szervezeti felépítésre, szakmai tevékenységre, annak eredményességére is kiterjedő értékelésére, a birtokolt adatfajtákra és a működést szabályozó jogszabályokra, valamint a gazdálkodásra, a megkötött szerződésekre vonatkozó adat. [Infotv. 3. § 5. pont]
17.	Közfeladatot ellátó szerv	Állami vagy helyi önkormányzati feladatot, valamint jogszabályban meghatározott egyéb közfeladatot ellátó szerv vagy személy. [2012. évi LXIII. törvény 4. § 5. pont]
18.	Nemzeti adatvagyon	A közfeladatot ellátó szervek által kezelt közérdekű adatok, személyes adatok és közérdekből nyilvános adatok összessége. [2010. évi CLVII. törvény 1. § 1. pont]
19.	Nemzeti vagyon	Az állam és a helyi önkormányzatok tulajdonában álló vagyon. [Alaptörvény 38. cikk (1) bekezdés]
20.	Nyílt formátum	<i>Lsd. Nyílt Forráskód</i>
21.	Személyes adat	Az érintettel kapcsolatba hozható adat - különösen az érintett neve, azonosító jele, valamint egy vagy több fizikai, fiziológiai, mentális, gazdasági, kulturális vagy szociális azonosságára jellemző ismeret -, valamint az adatból levonható, az érintettre vonatkozó következtetés. [Infotv. 3. § (2) bekezdés]
22.	Újrahasznosítás	A közadat felhasználása olyan kereskedelmi vagy nem kereskedelmi célra, amely kívül esik azon a közfeladat ellátása keretén belüli eredeti, a közfeladat ellátását előíró jogszabályból eredő célkitűzésen, amire az adatot előállították. [2012. évi LXIII. törvény 4. § 8. pont]

VIII. Digitális közigazgatás

	Fogalom	Definíció
1.	EKEIDR	Egységes Központi Elektronikus Irat- és Dokumentumkezelési Rendszer: a kormányhivatalok által alkalmazott egységes iratkezelő, folyamat támogató, és ügyfélszolgáltató modulokat tartalmazó szakrendszer
2.	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.
3.	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.



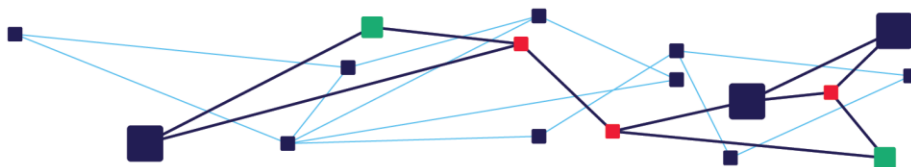
	Fogalom	Definíció
4.	E-papír	Általános célú elektronikus kéreleműrlap, mely csak az ügyfél azonosításához szükséges hiteles információk kapcsán tartalmaz informatikai támogatást. Azokat az ügyeket támogatja, ahol ügyszpecifikus űrlap nem került kialakításra.
5.	EÜF	Elektronikus Ügyintézési Felügyelet: az E-ügyintézési törvényben foglalt kötelezettségek kikényszerítésére hivatott, jelentős szankcionálási jogosultságokkal rendelkező hatóság (jelenleg: a belügyminiszter)
6.	E-ügyintézési törvény	Az elektronikus ügyintézés és a bizalmi szolgáltatások általános szabályairól szóló 2015. évi CCXXII. törvény.
7.	E-government (e-kormányzat)	Az e-kormányzati szolgáltatások a központi és/vagy területi közigazgatási szervek által biztosított internetes elérésű szolgáltatásokat jelentik. Jelentőségük abban áll, hogy a közigazgatás oldalán jelentkező költségcsökkentés mellett a felhasználói oldalon is kényelmesebb, időkímélőbb ezek használata. Az e-kormányzati szolgáltatások az adminisztratív szervezetekkel gyakorlatilag nem rendelkező mikro- és kisvállalkozások számára a szükséges adminisztrációra fordított idő csökkentésén keresztül jelentős költségmegtakarítást tehetnek lehetővé.
8.	IJR	Integrált Jogalkotási Rendszer; Az IJR elsődleges célja a minőségi jogalkotás folyamatának magasabb szintű kiszolgálása. Ennek érdekében az IJR projekt keretében első lépésként kidolgozásra kerül egy egységes, bármely jogszabályt leírni képes adatstruktúra. Az adatstruktúrát felhasználva meglévő rendszerek továbbfejlesztésével, újragondolásával, átalakításával, valamint újonnan kialakításra kerülő rendszerekkel, valamint ezek integrációjával kialakításra kerül egy olyan informatikai rendszer, amely Magyarországon informatikai adatszerkezet szempontjából egységesíti a jogszabályok strukturált tárolását legalább adatcsere szintjén, valamint több ponton összekapcsolja a publikációs folyamatot és az Országgyűlés Hivatala törvényalkotási folyamatot támogató rendszereit.
9.	Intelligens elektronikus űrlap	Technológiai alap a folyamatok intelligens megszervezéséhez. Segítségével a beadvány/kérelem kitöltése közben lehetséges online kapcsolat útján, elektronikus nyilvántartásból közvetlen adatátvitel az űrlapmezőbe. Ügyszpecifikusan kell megtervezni és kialakítani.
10.	Interoperabilitás	A különböző informatikai rendszerek együttműködésre való képessége. Az együttműködésre kötelezett közigazgatási és egyéb szervek vonatkozásában az ehhez kapcsolódó alapvető előírásokat az E-ügyintézési törvény Harmadik Része tartalmazza.
11.	KEÜSZ	Központi elektronikus ügyintézési szolgáltatás; olyan SZEÜSZ, melyet az állam kijelölt állami szolgáltató útján biztosít és amelyek igénybevételével az E-ügyintézési törvény szerinti – külső kommunikációval kapcsolatos - kötelezettségek teljesítésére bármely eljáró szerv külön szakrendszerei fejlesztés nélkül képes. Bármely szakrendszerei fejlesztésnél előírás a KEÜSZ-ökhöz való csatlakozás biztosítása.
12.	KÖFOP	Közigazgatás- és Közszolgáltatás-fejlesztés Operatív Program
13.	Önkormányzati ASP rendszer	Az önkormányzati ASP rendszer lényege, hogy az ún. távoli szolgáltatásnyújtás-szolgáltatás (application service provider; ASP) technológia segítségével az önkormányzatok számára központilag, ingyenesen biztosítja a feladatellátás egyes elemeinek (iktatás, gazdálkodás, helyi adók, ingatlanvagyon-kataszter stb.) informatikai támogatását ún. szakrendszerek rendelkezésre bocsátásával. A böngészőben megnyíló felületen minden önkormányzat egységes formában férhet hozzá a nyújtott szolgáltatásokhoz, és – bár az adatok



	Fogalom	Definíció
		tárolása központilag történik – minden önkormányzat csak a saját adatait láthatja. A szakrendszerek adataiból származó egyes – jogszabályban tételesen meghatározott, személyes adatnak nem minősülő – adatokat az önkormányzati ASP rendszer egy központi Adattárházba gyűjti, amely a projekt része. Az Adattárházban összegyűlt adatok segítségével – a csatlakozások teljes körűvé válásával – a rendszer képessé válik az önkormányzatoknál zajló egyes folyamatokról átfogó helyzetkép biztosítására a költségvetési tervezéshez, a kormányzati döntések megalapozásához és az önkormányzati eladósodási folyamatok megelőzéséhez.
14.	PARLEX	Törvényalkotás Parlamenti Informatikai Rendszere; az Országgyűlés Hivatala törvényalkotási folyamatot támogató rendszere.
15.	Szakrendszer	Ágazati eljárás vagy eljáráscsoport belső (back-office) folyamatait (munkafolyamat: workflow) az adott ügýtípushoz illeszkedően támogató informatikai szakrendszer.
16.	SZEÜSZ	Szabályozott elektronikus ügyintézési szolgáltatás – kormányrendeletben meghatározott szabályoknak megfelelően működő, bejelentés-köteles, az elektronikus ügyintézés biztosítása során felhasználható szolgáltatás; az elektronikus ügyintézési szolgáltatások építőeleme.

IX. Digitális Jólét Szoftver Alapcsomag

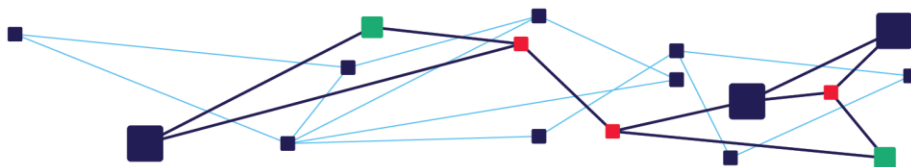
	Fogalom	Definíció
1.	DJP2030 stratégia	A Digitális Jólét Program 2030 az a stratégiai keret, mely meghatározza a Digitális Jólét Program jövőbeli céljait és fókuszterületeit. Épít a DJP 1.0, valamint 2.0 sikereire, de észleli a fejlődési kihívásokat és még meglévő versenyhátrányokat is. Ezért a DJP továbbvitelének, a Digitális Jólét Program 2030-nak egyik fő feladata, hogy olyan új megoldásokra és intézményekre tegyen javaslatot, amelyek a nemzetközi együttműködésben is hatékonyan tudják értelmezni, kezelni a digitalizáció teremtette globális kihívásokat és lehetőségeket. A DJP kiindulási pontja, hogy az állam felelős a polgárok digitális jólétéért is, így a DJP2030 központi témája a digitális államkormányzás. Ezen program része a Digitális Jólét Szoftver Alapcsomag továbbfejlesztése is.
2.	Digitális Jólét Szoftver Alapcsomag (DJSZA)	A Digitális Jólét Szoftver Alapcsomag (röviden DJSZA) egy ingyenesen letölthető és használható, magyar nyelvű operációsrendszer és felhasználói szoftverek együttese, mely az előfizetéssel használható szövegszerkesztőket, táblázatkezelőket, internetböngészőket, levelező- és egyéb irodai programokat hivatott helyettesíteni. Emellett, a közhivatali ügyek elektronikus úton történő intézésére alkalmas felhasználói szoftvereket is tartalmazza. Elérhetősége, weboldala: https://szoftveralapcsomag.hu/
3.	Digitális kompetencia	Lsd. <i>Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje</i>
4.	DJSZA Domain tiltólista	A domain tiltólista a DJSZA biztonságos webböngészést elősegítő kiegészítője. A tiltólista olyan weboldalakat gyűjt össze és tilt le, amelyek káros tartalmakkal rendelkeznek, például pornográfia, illegális cselekményekre való buzdítás, torrentelés, vagy rosszindulatú szoftverek.



	Fogalom	Definíció
		Ezek a tiltott weboldalak felhasználó típushoz szabottak és a felhasználó által módosíthatók, viszont kezdetben biztonságos alapot adnak a webböngészéshez.
5.	Elektronikus ügyintézés szoftverek	A DJSZA egyik fontos célja az elektronikus ügyintézés megkönnyítése. Ehhez a fejlesztők összegyűjtötték az ügyintézéshez kapcsolódó fontosabb linkeket a webes böngésző könyvjelzői közé. Továbbá beépítésre került az Általános Nyomtatványkitöltő Keretprogram (ÁNYK), az eSzemélyi kliens, a Kormányzati Elektronikus Aláírás-Ellenőrző Szolgáltatás (KEAASZ), és online számlázó alkalmazások.
6.	DJSZA felhasználói profilok	A DJSZA különböző profilokat ajánl fel felhasználóinak, melyek különböző célcsoportok igényeit elégítik ki. A szépkorú felhasználók számára a csomag profilja a könnyebb olvashatóságot és áttekinthetőséget veszi figyelembe, míg a gyerekeknek és családoknak szánt profil a gyermeket védelméért tűzfal beállításokkal tiltja a károsnak ítélt tartalmak elérését, illetve a szülők elektronikus ügyintézésére is fókuszál.
7.	Linux disztribúció	A DJSZA alapját egy módosított Linux operációs rendszer képezi. A Linux egy nyílt forráskódú és ingyenesen hozzáférhető operációs rendszer, melynek egyik disztribúcióját, a Mint-et vették alapul a DJSZA fejlesztői az alapcsomag kidolgozásakor. (A disztribúció egy olyan összeállítás, amely az alaprendszeren túl bizonyos szempontok alapján összeválogatott és tesztelt programokat tartalmaz.) Az alapcsomag tehát egy egyedi igényekre szabott Linux disztribúció formájában érkezik a felhasználókhoz.
8.	Videósegédletek	A videósegédletek olyan, a DJSZA weboldalán elérhető oktató videók, amelyekből a felhasználók tájékozódhatnak, ha szükségük lenne segítségre az alapcsomag telepítéséhez vagy használatához. A segédletek több fontos témát is lefednek; segítséget nyújtanak a telepítéshez, felhasználói fiók létrehozásához, email fiók beállításához és a fájlböngésző használatához. A videósegédletek elérhetők: https://szoftveralapcsomag.hu/index.php/felhasznaloi-tamogatas/

X. Nemzeti digitális ipar esélyegyenlőségének megteremtése

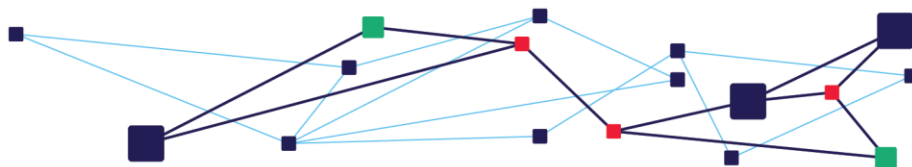
	Fogalom	Definíció
1.	Captured state	a type of systemic political corruption in which private interests significantly influence a state's decision-making processes to their own advantage Rendszeres vesztegetési tevékenység eredménye, mely során magán érdekek gyarapítása érdekében jelentős mértékben befolyásolták a kormányzat döntéshozói folyamatait.
2.	Digitális fejlesztési terv	Az intézményi digitális fejlesztési terv (röviden: DFT) az intézmény azon dokumentuma, amely a digitális átalakulásának folyamatát és lépéseit rögzíti. A DFT főbb tartalmi elemei: a) helyzetelemzés, a fejlesztési szükségletek bemutatása; b) a fejlesztési célok meghatározása; c) a fejlesztési feladatok, tevékenységek azonosítása, meghatározása; d) a megvalósítás érdekében tervezett szakmai együttműködések leírása. A DFT akkor tekinthető teljesnek, ha az átalakítás infrastrukturális és humán lépéseit egyaránt tartalmazza.



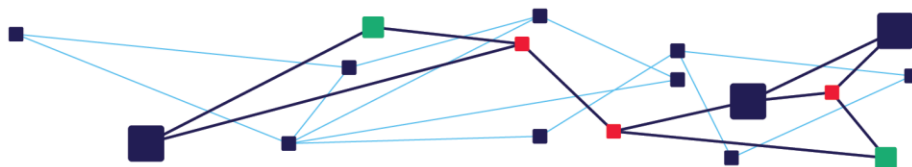
	Fogalom	Definíció
3.	Dobozos termék	Sok felhasználó részére, azaz az egyedi rendszerekhez képest bővebb felhasználói funkcionálisokkal működő program, mely a telepítés után rögtön használatba vehető. Dobozos termék telepítése esetében nem szükséges egyeztetni a program funkcionálitási körét a fejlesztőkkel, bár néhány esetben modulokból kiválaszthatóak a szükséges funkcionálisok.
4.	Forráskód	Lsd. Nyílt Forráskód
5.	Kkv (kis- és közepes méretű vállalkozások)	Lsd. Mikrovállalkozások és a közép-magyarországi régióban működő kis- és középvállalkozások digitális fejlesztéseinek támogatása
6.	Magyar cég	Magyarországi székhelyű, és magyar adószámmal rendelkező vállalkozás.
7.	Nyílt forráskódú szoftver	Lsd. Nyílt Forráskód
8.	Nyílt szabvány	Lsd. Nyílt Forráskód
9.	Operációs rendszer	(röviden OS az angol operating system alapján) Operációs rendszernek nevezzük a számítástechnikában a számítógépeknek azt az alapprogramját, mely közvetlenül kezeli a hardvert, és egy egységes környezetet biztosít a számítógépen futtatandó alkalmazásoknak (például szövegszerkesztők, játékok stb.).
10.	Support	A support, azaz a támogatás kifejezés a technikusok, vagy felhasználók részére nyújtott személyes segítségnyújtás a hardverek, operációs rendszer és egyéb programok tekintetében. A szolgáltatás gyakran telefonos ügyfélszolgálat formájában valósul meg, de nem példátlan az e-mailek formájában történő segítségnyújtás, vagy személyes kiszállás sem.
11.	Smart Factory	„Intelligens gyár”, vagy az egyszerűbb eszközöknél használt kifejezéssel élve: az „okos gyár”. A fogalom az Industrie 4.0 (Ipar 4.0) jövőbe mutató témakörhöz tartozik, s egy olyan termelési környezetet vizionál, melyben a gyártó- és vezérlő berendezések messzemenően saját maguknak hangolják össze és szervezik meg a működésüket - emberi beavatkozás nélkül. Ennek technológiai alapját az ún. kiber-fizikai rendszerek alkotják, melynek elemei a „ dolgok internete ” (IoT) segítségével kommunikálnak egymással. Ennek a forgatókönyvnek része az is, hogy a termék (pl. a munkadarab) és a gyártó berendezés kommunikál egymással: a termék a gyártóberendezés által olvasható, értelmezhető formában maga szolgáltatja a gyártási információt – pl. RFID chip segítségével. Ezeknek az adatoknak az alapján halad végig a termék a gyártósoron, s ezekre az adatokra épül a gyártási fázisok vezérlése. A megvalósításhoz kísérletek folynak más adatátviteli technikákkal is, mint pl. WIFI, Bluetooth, QR-kódok, stb.
12.	Szabad szoftver	Lsd. Nyílt Forráskód
13.	Zárt forráskódú szoftver	Lsd. Nyílt Forráskód

XI. Mikrovállalkozások és a közép-magyarországi régióban működő kis- és középvállalkozások digitális fejlesztéseinek támogatása

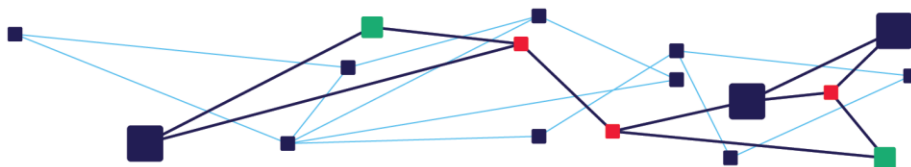
	Fogalom	Definíció
1.	Cloud Computing (Felhőszolgáltatás)	Felhőalapú számítástechnika, az informatika egyik egyik legdinamikusabban fejlődő ágazata. Többféle felhőalapú szolgáltatást különböztethetünk meg, a közös bennük az, hogy a szolgáltatásokat nem egy meghatározott hardvereszközön üzemeltetik, hanem a szolgáltató eszközein elosztva, annak



	Fogalom	Definíció
		üzemeltetési részleteit a felhasználótól elrejtve. A felhőalapú szolgáltatásokat a felhasználók hálózaton keresztül érhetik el, publikus felhő esetében az interneten keresztül, privát felhő esetében a helyi hálózaton vagy ugyancsak az interneten. . A mikro- és kisvállalkozások számára méretükből fakadóan mind biztonsági, mind finanszírozási szempontból különösen előnyös lehet a felhőszolgáltatások használata.
2.	Crowdfunding (Közösségi finanszírozás)	A közösségi finanszírozás egy a digitalizáció fejlődésével gyors növekedésnek indult finanszírozási forma, melynek lényege, hogy sok „kisbefektető” (vásárló, hitelnnyújtó) egy online felületen keresztül közösen finanszíroz meg előre egy projektet. A közösségi finanszírozás elsősorban a gyors növekedést és jelentős gazdálkodási kockázatokat hordozó startup ötletek finanszírozásában tölt be növekvő szerepet, ugyanakkor a mikro- és kisvállalkozások hagyományosabb világában is kezd teret nyerni, mivel abban is segít, hogy részben még a gyártás, és forgalomba hozatal előtt felmérhető legyen a piac érdeklődése.
3.	Digitális fejlesztési terv	Az intézményi digitális fejlesztési terv (röviden: DFT) az intézmény azon dokumentuma, amely a digitális átalakulásának folyamatát és lépéseit rögzíti. A DFT főbb tartalmi elemei: • helyzetelemzés, a fejlesztési szükségletek bemutatása; • a fejlesztési célok meghatározása; • a fejlesztési feladatok, tevékenységek azonosítása, meghatározása; • a megvalósítás érdekében tervezett szakmai együttműködések leírása. A DFT akkor tekinthető teljesnek, ha az átalakítás infrastrukturális és humán lépéseit egyaránt tartalmazza.
4.	Diszrupció	Azt a jelenséget, amikor a technológiai, valamint üzleti modellekben jelentkező változásokat, melyek eredményei a hatékonyság növekedése, új iparágak születése mellett meglévő üzleti modellek lerombolásával, és ezzel munkahelyek tömegének elvesztésével járnak, diszrupciónak nevezzük. A diszrupció jelensége fokozottan fenyegeti, a mind digitális kompetencia szintjét, mind technikai felkészültségét, mind finanszírozási lehetőségeit tekintve hátrányban lévő magyar mikro- és kisvállalati szektort.
5.	E-commerce (e-kereskedelem)	Lsd. Sharing Economy jelentés
6.	E-government (e-kormányzat)	Lsd. Digitális közigazgatás
7.	Dolgok/tárgyak internete (Internet of Things – IoT)	Az internetes adatforgalom kilépett a számítógépek világából, és mára számtalan, az interneten keresztül automatikusan adatot közlő elektronikai eszköz (érzékelő, szenzor) csatlakozik a hálózathoz. Ezeknek az internetalapú eszközöknek a milliárdjai, és az általuk ontott adatok szinte minden iparágat át fognak alakítani, a kereskedelemben, oktatásban, mezőgazdaságban, építőiparban, informatikában működő mikro- és kisvállalkozások hatékony működése sem lesz elképzelhető a Dolgok internete alkalmazása nélkül. vagy



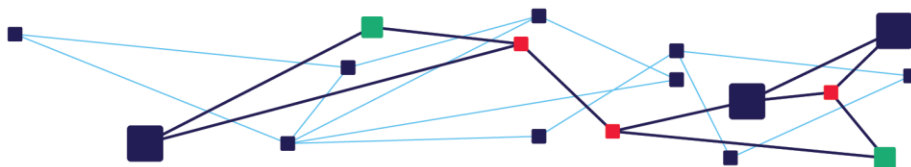
	Fogalom	Definíció
		Az IoT a hálózatba kapcsolt eszközök gyűjtőfogalma. Hétköznapi tárgyainkat, szolgáltatásba vagy termelésbe bevont eszközeinket az interneten keresztül is elérhetjük, felügyelhetjük, irányíthatjuk. Becslések szerint 2021-re a hálózatba kapcsolt 28 milliárd eszközből 16 milliárd már 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 alapján a környezeti hatások alapján a IoT rendszer maga végez el beavatkozásokat, illetve ad ki riasztásokat, értesítéseket. vagy Az IoT a hálózatba kapcsolt eszközök gyűjtőfogalma. A tárgyak internete (Internet of Things - IoT) egy hálózat, melyben a használati tárgyak egymással összekapcsolva kommunikálnak. Az IoT az adatok tárolását is megoldja: a hálózat köti össze a tárgyakat az adattároló felhővel, amely az adatok tárolására szolgál biztonságos, védett közegben. Az Internet of Things terjedése megállíthatatlan: 2017-ben az egymással kommunikáló eszközök száma elérte a 20 milliárdot, 2020-ra pedig várhatóan 31 milliárd ilyen eszköz lesz világszerte. 10 év alatt az IoT eszközök száma közel ötszörösére fog nőni.
8.	Kompetenciafejlesztés	<i>Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje</i>
9.	Mikro- kis- és középvállalkozás	A vállalkozások az Európai Unió jogrendszeréből a magyar jog átvette a vállalkozások méret, alkalmazotti létszám és árbevétel szerinti csoportosításának gyakorlatát. E szerint a csoportosítás szerint vezethetjük be a kis- és középvállalkozások fogalmát, röviden KKV-ket, melyek manapság fontos szerepet töltenek be az egyes nemzeti gazdaságok szerkezetében, és sajátosságaikat és szükségleteiket tekintve eltérnek a nagyvállalatoktól és a multinacionális vállalatoktól. Mivel a kis- és középvállalkozások (KKV) statisztikai besorolása egységes európai sztenderdek szerint történik, az európai összehasonlításban alacsony árbevételű magyar vállalkozások esetében az összes vállalkozás 99,8 százaléka számít KKV-nak. A KKV kategórián belül középvállalkozásnak minősül: a) 50 és 250 fő közötti foglalkoztatotti létszámmal rendelkezik b) 50 millió euró a maximális árbevétel A KKV kategórián belül kisvállalkozásnak minősül: c) 10 főnél több, de 50 főnél kevesebb alkalmazottat foglalkoztat d) éves árbevételük és/vagy mérlegfőösszegük nem haladja meg a 10 millió eurót A KKV kategórián belül mikrovállalkozásnak minősül az a vállalkozás, amelynek a) összes foglalkoztatotti létszáma 10 főnél kevesebb, b) éves nettó árbevétele vagy mérlegfőösszege legfeljebb 2 millió eurónak megfelelő forintösszeg. Az összes magyar vállalkozás 94,2 százaléka mikrovállalkozás, melyek digitális felkészültsége jelentősen elmarad mind a hazai, mind a külföldi versenytársakétól.
10.	Online banking	Napjainkra a bankok szinte teljes szolgáltatási palettájukat az interneten keresztül is elérhetővé tették. Az online banking alkalmazások használata részben a banki ügyintézésre fordított idő csökkenésén, részben a gyakran kedvezőbb díjtételeken keresztül is kedvező az adminisztratív szervezetekkel kevésbé rendelkező mikro- és kisvállalkozások számára.



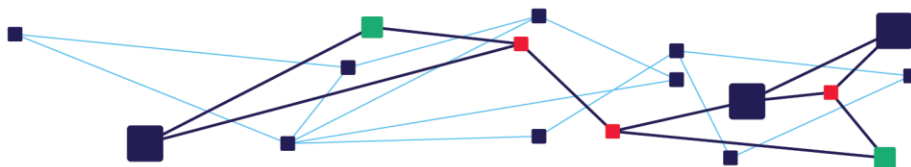
	Fogalom	Definíció
11.	Táv munka	Elsődlegesen szellemi tevékenység, amelyben a munkavállaló otthon vagy egy külső munkahelyen (például teleházakban vagy távmunkaközpontokban), számítógép és internet segítségével önállóan old meg feladatokat a földrajzilag elkülönült helyen lévő munkáltató megbízásából. A technológiai fejlődés egyre szélesebb és folyamatosan bővülő lehetőséget biztosít arra, hogy egy vállalkozás munkavállalói munkájukat távolról végezhessék el, ami a vállalkozás oldalán költségcsökkentést, a munkavállaló oldalán időmegtakarítást és kényelmet jelent. A mikro- és kisvállalkozások számára – rugalmas munkaszervezetükből, és működésükből fakadóan – bizonyos munkaterületeiken jelentős hatékonyságnövelést hordozhat a távmunka tudatos alkalmazása.

XII. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése

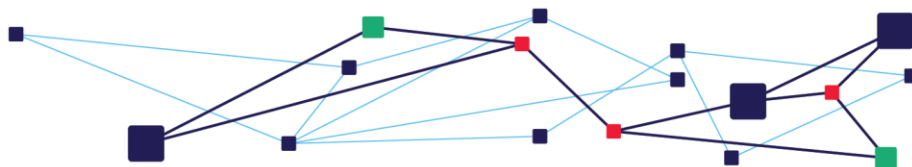
	Fogalom	Definíció
1.	Algoritmus	Olyan parancskészlet, amely célja egy probléma megoldása, vagy egy feladat elvégzése. A közösségi oldalakon rendkívül gyakran kerülnek marketing-célokra használatra, de erős vélemény-befolyásolási képességük is ismert.
2.	Általános szerződési feltétel	A Ptk. 6:77.§ (1) alapján: Általános szerződési feltételnek minősül az a szerződési feltétel, amelyet az alkalmazója több szerződés megkötése céljából egyoldalúan, a másik fél közreműködése nélkül előre meghatározott, és amelyet a felek egyedileg nem tárgyalnak meg. A digitális platformok a regisztráció során kivétel nélkül ilyen szerződéses feltételeket alkalmaznak.
3.	Audiovizuális médiatartalom	Az Mttv. 203. § 1a. pontja szerint hangos vagy néma mozgóképeket, állóképeket tartalmazó műsorszámokat - ideértve többek között az egész estés filmeket, a videóklipet, a sporteseményeket, a dokumentumfilmeket és a tizennégy év alatti kiskorúakhoz szóló műsorszámokat - bemutató médiaszolgáltatás.,
4.	Célcsoport	A médiaszöveg befogadónak az a köre, amelyet egy (médiá)intézmény, valamely műsor vagy műsorszám révén, vagy egy kommunikációs kampány során, elsődlegesen meg akar szólítani, illetve akiktől a kommunikáció hatására valamilyen cselekvést várunk el.
5.	Chatbot	Olyan szoftver, amely képes az emberi beszéd utánzására.
6.	Chat-szolgáltatás	Olyan közösségi média szolgáltatás, amely lehetővé teszi a felek közötti interakciót audiovizuális, illetve szöveges üzenetek továbbításának a megteremtésével.
7.	Cookie	Weboldaltól származó adat, amelyet a webböngésző tárol, és amelyet a weboldal egy későbbi időpontban lekérdezhet. A cookie-k arra szolgálnak, hogy a kiszolgálónak jelezzék, hogy a felhasználók visszatértek az adott weboldalra.
8.	Digitális jelenlét költségei	A hirdető számára a médiaköltségen túl kiadást jelent a megfelelő saját felületek üzemeltetése is. Ilyen felület általában a weboldal (akár mobil, tablet formátummal) valamint a social media felületeken kialakított saját kezelésben álló oldalak. Ennek a feladatnak vannak technikai díjai, de a legnagyobb tétel általában személyi jellegű. Az erre fordított költségek beleszámítanak a digitális reklámpiac bevételeibe.



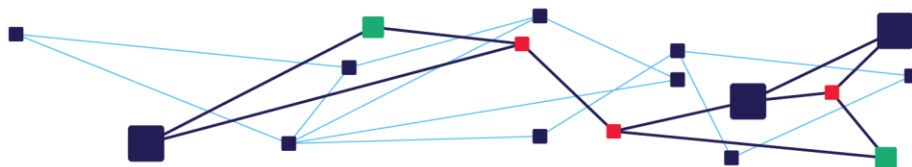
	Fogalom	Definíció
9.	Digitális lábnyom	Lsd. <i>Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)</i>
10.	Digitális médiaműveltség	A médiával átszőtt életben való boldogulás kulcsa a digitális médiaműveltség: azoknak az ismereteknek és képességeknek az összessége, amelyek szükségesek ahhoz, hogy a médiából jövő üzeneteket megértsük; a médiakörnyezetet tudatosan, felelősen, az életünk építésére használhassuk, és képesek legyünk felmérni a vele járó kockázatokat. A digitális médiaműveltség az online világban való eligazodás záloga, egy olyan „védőfelszerelés”, amely nemcsak megkönnyíti az online terek kényelmes használatát, de megfelelő védelemmel is felvértez ebben az új kommunikációs környezetben. Nélkülözhetetlen ahhoz, hogy hatékonyan tudjuk kiszűrni a fullasztó információs áradatból a számunkra fontos, keresett információkat, de segít a káros, veszélyes üzenetek (például vírusok) támadásaival szemben is. Nemcsak az információhoz való hozzáférés technikai tudását nyújtja, hanem ennél jóval szélesebb hozzáférést kínál az online környezet működésének, életünket befolyásoló jelenségeinek megértéséhez. Kulcs ahhoz, hogy a digitális technológia által újrarájzolt környezetben egészséges és teljes életet élhessünk.
11.	Digitális reklámpiac	A digitális médiatípusban érintett médiumokat kiadó reklámközzétevő vállalkozások olyan bevételeinek összessége, amelyeket reklámozók/hirdetők (függetlenül annak céljától, tehát akár üzleti, társadalmi, közszolgáltatási, non-profit vállalkozás is lehet) az érintett médiumban való megjelenésekért fizettek. A bevételekbe beletartozik minden olyan költség, amely kifejezetten az adott hirdetés megjelentetéséhez kapcsolódik, ezen hirdetés hiányában nem létezett volna, és a reklám közzé tévő ezt továbbhárítja (pl technikai költségek). Az összesítésben csak a valós, kifizetett bevételek szerepelnek, a kedvezményekkel és jutalékokkal csökkentve (net2).
12.	Digitális zene-, podcast- és videoszolgáltatás	Olyan tartalomszolgáltatás, amely a világ minden tájáról származó alkotók több millió dalához és egyéb tartalmához nyújt hozzáférést. <i>E speciális, nem szabályozási, nem jogi meghatározottságú szolgáltatástípusnál, a legjelentősebb ilyen szolgáltató a saját szolgáltatásával kapcsolatban meghatározott öndefiníció. További információk elérhetőek: https://support.spotify.com/hu/article/what-is-spotify/</i>
13.	Egyszerű továbbítás (közvetítő szolgáltatás)	Olyan szolgáltatás, amely a szolgáltatás igénybe vevője által küldött információnak hírközlő hálózaton keresztül történő továbbításából vagy a hírközlő hálózathoz való hozzáférés biztosításából áll.
14.	EUMSZ	Az Mttv. 203. § 40. pontja a médiaszolgáltatás az Európai Unió működéséről szóló szerződés.
15.	Felhasználói profil	A közösségi média felhasználói által létrehozott személyes oldalak, amelyen személyes adatok, szöveges és audiovizuális tartalmak is megoszthatóak. A felhasználók megtekinthetik egymás személyes profilját és interakcióba léphetnek egymással.
16.	Független és plurális média	A demokratikus társadalmakban elfogadott alapelv, miszerint sem a politika, sem a gazdaság ne tudja saját érdekeinek megfelelően befolyásolni a média működését. A sokoldalú és kiegyensúlyozott tájékoztatás és tájékozódás alapfeltétele a médiarendszer pluralitása, vagyis, hogy minden médiaágazatban legyen több, egymással versenyző, a közönséget más-és más társadalomszemlélet/ethosz nézőpontjából informáló hírforrás.
17.	GDPR	Lsd. <i>Információbiztonság és kibervédelem</i>



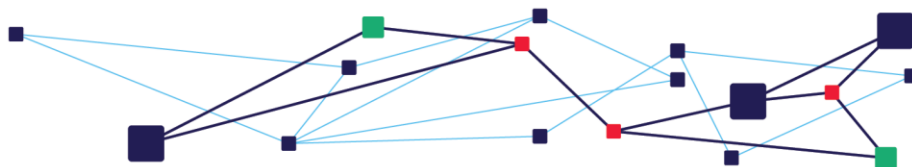
	Fogalom	Definíció
18.	Gyorsítótárazás (közvetítő szolgáltatás)	Olyan szolgáltatás, amely a szolgáltatás igénybe vevője által küldött információk hálózaton keresztül történő továbbításából áll, az információ automatikus, közbenső és átmeneti tárolásával, azzal a kizárólagos céllal, hogy az információ későbbi továbbítását a szolgáltatás más igénybe vevői számára azok kérésére hatékonyabbá tegye.
19.	Kamu-profil	Fiktív vagy hamis adatokkal létrehozott felhasználói profil a közösségi médiában.
20.	Követő	A különböző influenszerek profiloldalát kedvelő, vagy arra feliratkozó személyek összessége. Az Instagram-platformra jellemző leginkább, amelyen a „követőbázisnak” jelentős anyagi értéke van.
21.	Lekérhető (on-demand) médiaszolgáltatás	Az Smtv. 1. § 4. pontja szerint olyan médiaszolgáltatás, amelyben a médiaszolgáltató által összeállított műsorkínálat alapján a felhasználó egyéni kérés alapján, az általa kiválasztott időpontban tekintheti, illetve hallgathatja meg a műsorszámokat. A lekérhető médiaszolgáltatások közé tartozik a „video-on-demand” („VOD”) és az előfizetői alapú VOD („subscription video-on-demand”, „SVOD”) szolgáltatások.
22.	Lineáris médiaszolgáltatás	Az Smtv. 1. § 5. pontja szerint a médiaszolgáltató által nyújtott, műsorszámok műsorrend alapján történő egyidejű megtekintését, illetve meghallgatását lehetővé tevő médiaszolgáltatás.
23.	Médiafüggőség	Internet- és a számítógépes játékkülfüggőség, az információfüggőség, a mobil-és közösségi médiafüggőség általános megnevezése. A függőség elsődleges tünet-együttese szerint a függők mindent elhanyagolnak - egészségüket, családjukat, munkájukat is - és amikor nem tudnak elég időt digitális környezetben lenni, valóságos fizikai elvonási tüneteket produkálnak.
24.	Médiakonvergencia	Különböző hálózati platformok azon képessége, hogy alapvetően hasonló szolgáltatási fajtákat hordozzanak, illetve olyan fogyasztói eszközök összefonódása, mint például az okostelefon, televízió és a komputer.
25.	Médiaműveltség vagy médiatudatosság (media literacy)	Azok a társadalmi kommunikációban való részvétel lehetőségeit, módját és minőségét meghatározó képességek, amelyek elsősorban a média társadalmi szerepével, működésmódjával kapcsolatos tájékozottságon, a tudatos használaton, a kritikai médiaszöveg-értésen, az esetleges káros hatásoknak való kitettséggel szemben kialakított immunitáson és a kreatív kommunikációhoz, részvételhez szükséges kompetenciákon alapulnak. A médiaműveltség azon képességek összessége, amelyek szükségesek a médiatartalmak/üzenetek céljainak, a közösség értékrendjére, normáira gyakorolt hatásainak felismeréséhez, továbbá a tartalomgyártók és közvetítők érdekeinek, szerepének - és így módon a nyilvánosság működésmódjának - a kritikus értelmezésére. Mivel a „műveltség” kifejezés rendszerint az oktatási környezetekben (iskolában) elsajátítható/fejleszthető képességekre utal, gyakran inkább a médiatudatosság fogalmával utalunk a média, és különösen a felelős, biztonságos és értékteremtő internethasználatához szükséges készségek és képességek összességére -, függetlenül attól, hogy ezeket a képességeket valaki autodidakta módon vagy/és szervezett oktatási keretekben sajátítja el és fejleszti.
26.	Médiareprezentáció	Annak a módja és mértéke, ahogy a világ jelenségei, történései, illetve az egyes társadalmi csoportok a médiában megjelenítésre kerülnek.



	Fogalom	Definíció
27.	Médiaszolgáltatás	Az EUMSZ 56. és 57. cikkében meghatározott, önálló, üzletszerűen - rendszeresen, nyereség elérése érdekében, gazdasági kockázatvállalás mellett - végzett gazdasági szolgáltatás, amelynek, illetve amely egy elválasztható részének elsődleges célja, hogy egy mediaszolgáltató szerkesztői felelősségi körébe tartozó műsorszámokat tájékoztatás, szórakoztatás vagy oktatás céljából a nyilvánossághoz eljuttassa valamely elektronikus hírközlő hálózaton keresztül.
28.	Médiatartalom	Az Mttv. 203. § 42. pontja és az Smtv. 1. § 7. pontja szerint valamennyi mediaszolgáltatás során, valamint sajtótermék által kínált tartalom.
29.	Médiatartalom-szolgáltatás	Az Smtv., valamint az Mttv. rendszere a mediaszolgáltatást és a sajtótermék kiadását összefoglalóan médiatartalom-szolgáltatásnak nevezi.
30.	Metatag	A multimédiás tartalmakhoz rendelt kulcsszavak és címkék, melyek nagymértékben megkönnyítik a kereshetőséget és a kategorizálást.
31.	Metaverzum	Kiterjesztett valóságot jelent. Mark Zuckerberg, Facebook-alapító a tavalyi évben mutatta be a Metaverzum létrehozására irányuló tervét, amely egy okos szemüvegekkel elérhető kiterjesztett valóságot jelent. A terv részletei nem ismertek, az azonban bizonyos, hogy körülbelül 10ezer Meta munkavállaló fog rajta dolgozni.
32.	Mttv.	A mediaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról szóló 2010. évi CLXXXV. törvény.
33.	Multimédiás tartalmak	Olyan tartalmak, amelyek többféle csatornát is használnak (például hangot, szöveget, képet, animációt stb.) az információ átadására.
34.	Online kollaborációs tér	Olyan virtuális közösségi tér, melynek célja általában valamilyen közös cél (pl. kutatási téma, projekt) megvalósítása érdekében történő együttműködési lehetőség tértől és időtől függetlenül.
35.	Online-keresőprogram	A P2B rendelet 2. cikk 5. pontja szerint olyan digitális szolgáltatás, amelynek segítségével a felhasználók kéréseket vihetnek be azzal a céllal, hogy elvileg az összes weboldalon vagy egy adott nyelvhez tartozó összes weboldalon kulcsszó, hangalapú kérdés, kifejezés vagy egyéb formában megadott lekérdezés alapján bármilyen témában kereséseket végezzenek, és amely bármilyen formátumban olyan eredményeket ad meg, amelyekben megtalálhatók a keresett tartalommal kapcsolatos információk.
36.	Online-keresőprogram-szolgáltató	A P2B rendelet 2. cikke szerint bármely természetes vagy jogi személy, aki vagy amely online keresőprogramot biztosít, vagy kínál igénybevételre fogyasztók részére.
37.	OTT-szolgáltatások („Over-the-top”)	Azon szolgáltatások, melyek esetében az interneten keresztül szolgáltatást nyújtó szolgáltató nem felelős a végfelhasználóhoz, fogyasztóhoz történő elektronikus hírközlő hálózaton történő jelátvitel minőségéért: a felhasználó a „nyílt interneten” keresztül éri el az OTT-szolgáltatást. Az OTT-szolgáltató ennél fogva az internetszolgáltatótól elkülönült szolgáltató. Az OTT-szolgáltatások két nagy csoportja van: (i) hang- és üzenetküldő szolgáltatások, illetve (ii) a tartalomszolgáltatások (audio- és audiovizuális).
38.	P2B rendelet	Az online közvetítő szolgáltatások üzleti felhasználói tekintetében alkalmazandó tisztességes és átlátható feltételek előmozdításáról szóló 2019/1150(EU) rendelet.
39.	Page Impression (oldalletöltés)	A mérésbe bevont felületre adott időszakban érkezett összes oldalletöltés mérőszáma – függetlenül a lekérések szándékoltaságától, tartamától vagy hosszától vagy a lekérők számosságától.



	Fogalom	Definíció
40.	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.
41.	Posztolás	Tartalom (pl. audiovizuális vagy szöveges) közzététele a közösségi média valamely platformján.
42.	Real User (egyedi látogatószám)	Azon látogatók becsült száma, akik adott időszakon belül a mért felületen oldallekérést indítottak. Az érték azért becsült, mert ebben a számban minden fogyasztó (ember) csak egyszer számolt, az esetleges időszakon belüli többszöri látogatásokat (akár több eszközről is) kiszűri a becslési eljárás.
43.	Regisztráció	A közösségi oldal leendő felhasználója a személyes adatai megadásával és a platform által meghatározott feltételek elfogadásával „regisztrál” a felületre és ezáltal részese lesz a közösségi oldal által nyújtott felhasználási élménynek. Ezzel szerződéses jogviszony keletkezik.
44.	Reklám-segítő, támogató szolgáltató	A digitális reklámpia területén az hirdetési környezetben nem csupán a grafikai sajátosságok, a kommunikációs üzenet meghatározása jelentős feladat, de a megjelenést biztosító, támogató részek kialakítása, meghatározása is. Mivel ez a tevékenység egy új jelenség, így fontos külön megfogalmazni. (pl. DMP-szolgáltató elemző, programozók, UX, CX tervező stb.).
45.	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.).
46.	Sajtótermék	Az Smtv. 1. § 6. pontja szerint a napilap és más időszaki lap egyes számai, valamint az internetes újság vagy hírportál, amelyet gazdasági szolgáltatásként nyújtanak, amelynek tartalmáért valamely természetes vagy jogi személy szerkesztői felelősséget visel, és amelynek elsődleges célja szövegből, illetve képekből álló tartalomnak a nyilvánossághoz való eljuttatása tájékoztatás, szórakoztatás vagy oktatás céljából, nyomtatott formátumban vagy valamely elektronikus hírközlő hálózaton keresztül.
47.	Sharenting	Azon eseteket takarja, amikor a szülők rendkívül gyakran osztanak meg tartalmat a gyermekükről a közösségi média felületein.
48.	SEM tevékenység Search Engine Marketing	A digitális kommunikáció során az üzenetek fogyasztókhoz való eljuttatásának egy fontos eleme a kereső-megoldások marketing támogatása annak érdekében, hogy a releváns keresések találati listájában a hirdető kommunikációja az első helyeken szerepeljen. Az erre fordított költségek beleszámítanak a digitális reklámpia bevételeibe.
49.	SEO tevékenység Search Engine Optimalisation	A digitális kommunikáció során az üzenetek fogyasztókhoz való eljuttatásának egy fontos eleme a kereső-megoldások technológiai támogatása annak érdekében, hogy a releváns keresések találati listájában a hirdető kommunikációja megfelelő helyen szerepeljen. Az erre fordított költségek beleszámítanak a digitális reklámpia bevételeibe.
50.	Smtv.	A sajtószabadságról és a médiatartalmak alapvető szabályairól szóló 2010. évi CIV. törvény.



	Fogalom	Definíció
51.	Tárhelyszolgáltatás (közvetítő szolgáltatás)	Olyan szolgáltatás, amely a szolgáltatás igénybe vevője által küldött és a szolgáltatás igénybe vevőjének kérésére tárolt információ tárolásából áll.
52.	Tudástár	Olyan online felület, amely alkalmas digitális tartalmak tárolására, szerkesztésére, megosztására és értékelésére.
53.	Tudatos és biztonságos médiahasználat	Az információ használatához és a hozzáféréshez kapcsolódó jogi, szociális és gazdasági összefüggések megértése és alkalmazása, az adatok jogszerű és etikus felhasználása, az információs műveltség része. Olyan tudatos, preventív magatartás az online térben, amelynek segítségével a felhasználó a világhálón megőrizheti identitását, védheti személyes adatait, elkerülheti az információk jogtalan felhasználását vagy akár rosszindulatú programokat detektálhat.
54.	Újmédia	„Az új média a digitális hálózati kommunikáció révén létrejövő médiatípus átfogó neve. Az új média fogalma magába foglalja a multimédia és interaktív média jellegű tartalmakat, az újszerű egyéni és közösségi cselekvési formákat egyaránt.” ¹⁸ „Az újmédia fogalma nem csupán egy korszak (modern, poszt- és késő modern) kronologikusan fejlődő médiakörnyezet – (offline, online eszközök és hálózati alkalmazások) változatait jelenti, hanem az adatbázis-logikán alapuló felhasználói (civil) tartalomszervezés/előállítás egyéni és közösségi lehetőségét is, melyben a narratívaalkotás sajátos, egyedi változatai jelennek meg.” ¹⁹
55.	Virtuális valóság (VR, Virtual Reality)	Szimulált környezet, mesterségesen létrehozott világ, amely a valós világ jelenségeit kívánja számítógépes modell segítségével megjeleníteni. Tulajdonságai: 1. A jelenlét hite. 2. A felhasználó kölcsönhatásba kerülhet a virtuális valóság tárgyaival. 3. Az elképzelt világ kiismerhető és öntörvényűen megváltoztatható a felhasználó és a tervező fantáziájának függvényében. ²⁰ A felhasználó a virtuális térben ún. avatárjával van jelen. Minden esemény jelen idejű. A virtuális valóság az oktatási környezetben kollaboratív, valamint interaktív demonstrációs és szimulációs platformként használható.
56.	„Zéró áras” üzleti modell	A közösségi oldalak által rendkívül gyakran alkalmazott modell, amelynek az a lényege, hogy az egyes cégek különböző tartalmakkal magukhoz vonzzák a fogyasztókat, majd ezen fogyasztóknak célzott reklámokat jelenítenek meg.
57.	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.

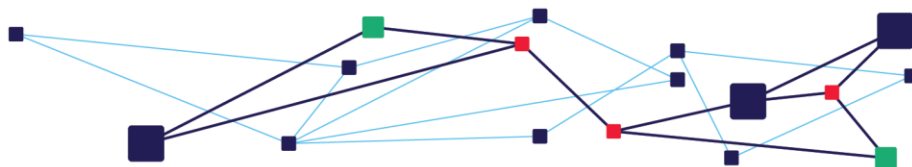
XIII. Közösségi média

	Fogalom	Definíció
1.	Digital Services Act”, (DSA)	A digitális szolgáltatások egységes piacáról (digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály) és a 2000/31/EK irányelv módosításáról szóló COM(2020)825 rendelettervezet.

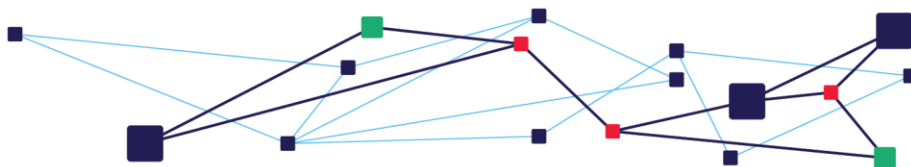
¹⁸ Szakadát István: Új média, hálózati kommunikáció. In: S. Nagy Katalin (szerk.): Szociológia. Egyetemi jegyzet, Budapest: Typotex, 2006. 165-178

¹⁹ Forgó Sándor: A hálózatalapú tanulás

²⁰ Kabdebó György: A látszólagos valóság. = Természet Világa, 1995. 9. füzet, 401-404. p. nyomán



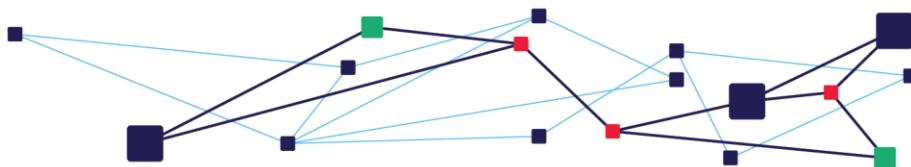
	Fogalom	Definíció
2.	Ekertv.	Az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény Ekertv.
3.	Értesítési-eltávolítási eljárás (notice and take down)	Jogsértő internetes tartalmak eltávolítására szolgáló eljárásrend, amely a sérelmet szenvedett és a tartalmat közzétevő szolgáltató közötti egyeztetésre építve a jogsértő állapot gyors megszüntetését célozza.
4.	Fake news	Álhírek, megbízhatatlan hírek.
5.	Felhasználók által létrehozott tartalom („User-generated content”, vagy „user-created content”)	A felhasználók által online platformokon kép- és hangfelvétel, videofelvétel, szöveg, fotó vagy bármely egyéb formában feltöltött, megosztott vagy bármely egyéb módon megjelenített tartalom.
6.	Influenszer (influencer) hirdetés	Olyan tartalmak, amelyek hirdetői üzleti célok támogatására készültek, és elsősorban social media csatornákon megjelenő ismert emberek kommunikációjában helyezik el hirdetői üzeneteiket.
7.	Influenszer (influencer) (Véleményvezér)	Olyan, digitális környezetben befolyás gyakorlására, fogyasztói vélemény formálására képes tartalomgyártó, aki a saját maga akár eseti, akár állandó üzleti partnere termékét, szolgáltatását, márkáját, vagy általában a tevékenységét népszerűsítő, a többi felhasználó véleményének befolyásolására alkalmas tartalmat hoz létre saját weboldalán, közösségi média oldalán és bármely egyéb online platformon, jellemzően ellenérték fejében.
8.	Információs társadalommal összefüggő szolgáltatás	Az Ekertv. 2. § f) pontja szerint elektronikus úton, távollevők részére, rendszerint ellenszolgáltatás fejében nyújtott szolgáltatás, amelyhez a szolgáltatás igénybe vevője egyedileg fér hozzá.
9.	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.
10.	Közvetítő szolgáltatás	A digitális szolgáltatások egységes piacáról (digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály) és a 2000/31/EK irányelv módosításáról szóló COM(2020)825 rendelettervezet („Digital Services Act”, „DSA”) 2. cikk f) pontja szerinti szolgáltatások, azaz ▪ egyszerű továbbítás ▪ gyorsítótárazás - tárhelyszolgáltatás
11.	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.



	Fogalom	Definíció
12.	Online óriásplatformok („Very large online platform”, „VLOP”)	A DSA 25. cikk (1) bekezdése szerint szolgáltatásaik az Európai Unió területén havonta átlagosan legalább 45 millió aktív felhasználónak szolgáltatást kínáló online platformok.
13.	Online platform	A DSA 2. cikk h) pontja szerint olyan tárhelyszolgáltató, amely a szolgáltatás igénybe vevőjének kérésére információkat tárol és nyilvánosan terjeszt, kivéve, ha ez a tevékenység egy másik szolgáltatás kisebb és kizárólag kiegészítő eleme, ami objektív és technikai okokból nem használható a másik szolgáltatás nélkül, és az ilyen elem másik szolgáltatásba való integrációja nem a rendelet alkalmazhatóságának elkerülésére szolgál.
14.	Tartalom, Tartalom-előállító	Tartalomnak tekintünk minden olyan szöveget, képet, videót, installációt vagy egyéb formátumot, amely eljut zárt körön kívüli tartalom-fogyasztókhoz. A Reklámok is beletartoznak ebbe a típusba. Minden olyan személy, vállalat, intézmény, aki, amely tartalmat állít elő befogadás, fogyasztás céljából. Ez a fogyasztás lehet ismereteket átadó, véleményformáló, véleményközlő, tájékoztató, szórakoztató. Nincs műfaji, műszaki vagy technológiai különbségtétel az egyes tartalmak és előállítói között. A tartalom előállításának feltétele a tartalmi befolyásoló, sem üzleti előnyöket kereső szándék. Az egyes Tartalom-előállítók között nem lehet és kell különbséget tenni a választott csatornák jellemzői alapján.
15.	Tartalomintegrálás (pl blog.hu, YT, FB)	Olyan tevékenység, amely felületet, lehetőséget biztosít mások által készített tartalmak elérésére önálló márkanév (brand) alatt. Amennyiben kizárólag értékesítési platformként működik, akkor nem tartozik ebbe a csoportba (pl kábelszolgáltató, lapterjesztő).
16.	Tartalomipar	Médiatartalomszolgáltatások (televíziós, rádiós médiaszolgáltatások, valamint nyomtatott és online sajtó) összessége.
17.	Web 2.0 eszközök	Társas hálózatok, blogok, wikik, tweetek.

XIV. Smart City

	Fogalom	Definíció
18.	ESCO finanszírozás	Előnye, hogy a megrendelő önerő nélkül az energiahatékony rendszer és a hozzáértő üzemeltetés megtakarításaiból fizeti az ESCO (Energy Serving/Saving Company) vállalatot. Az elmúlt húsz évben intenzíven terjedő konstrukció, melynek lényege, hogy a megrendelő beruházása (részben, vagy egészben) önerő nélkül energia- és költségmegtakarítást eredményez. Az ESCO vállalat kockázati alapon vesz részt a beruházás finanszírozásban, pótolva a tulajdonosok forráshiányát. Az energiatakarékos rendszerek üzembe helyezése garantálja az energiamegtakarítást, és a megtakarított energiaköltségek képezik a megterület a vállalat számára. Az ESCO konstrukció előnye a hosszú távú finanszírozás, a hitelterhek fedezetéül szolgáló megtakarítás, és a magas színvonalú műszaki megvalósítás.
19.	Living lab	Az okos város tervezés és fejlesztés egyik módszere („városi laborok”). A nyílt innováció filozófiája szerint jobb eredményeket, fejlesztéseket lehet nyújtani azáltal, hogy az innovációs folyamatokat a vállalati határokon túlra is kiterjesztik, azaz bevonják a jelenlegi és jövőbeli felhasználókat is a fejlesztési folyamatokba. A fejlesztés középpontjában a felhasználók állnak, illetve a felhasználók együttműködési intelligenciájának felhasználása. A fejlesztési eredmények nem csak egy szűk közösség hasznát szolgálják.

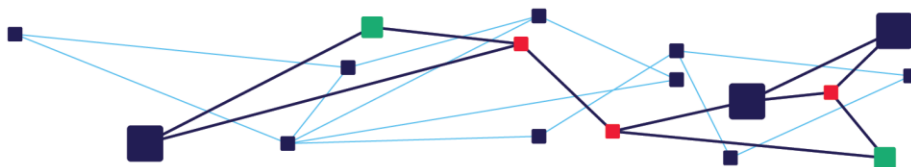


	Fogalom	Definíció
20.	Okos épület	Az épületben található különböző berendezések és rendszerek (gépészeti-, villamossági-, biztonsági rendszerek) működése olyan egységet alkot, amely az épület energia fogyasztását optimalizálja, ügyel az épületben élők és az ott található értékek biztonságára, és szolgálja a benne élők kényelmét.
21.	Okos város alrendszerek	A nemzetközi szakirodalomban fellelhető számos klasszifikáció közül a hazánkban elfogadott felosztás az alábbi: - okos mobilitás - okos környezet - okos gazdaság - okos emberek - okos életkörülmények, életminőség - okos kormányzás A DJP fogalomhasználatában a klasszifikáció, országspecifikusan kiegészül az - okos turizmus alrendszerrel.
22.	Okos város módszertan	„települések vagy települések csoportjának olyan településfejlesztési módszertana, amely a természeti és épített környezetét, digitális infrastruktúráját, valamint a települési szolgáltatások minőségét és gazdasági hatékonyságát korszerű és innovatív információtechnológiák alkalmazásával, fenntartható módon, a lakosság fokozott bevonásával fejleszti”
23.	Okos város (normatív fogalom)	„...olyan település, amelyik az integrált településfejlesztési stratégiáját okos város módszertan alapján készíti és végzi” ²¹ .
24.	Okos Város és Okos Térség közigazgatási mintaprojektek	Okos Város megoldások tesztelése, az ügyfél-elégedettség és a hatékonyság mérése, a szabályozási és a finanszírozási modellek, valamint a képzés-fejlesztés megalapozása érdekében.
25.	Okos város (szakirodalmi fogalom)	Az okos város modell a fenntarthatóság, a hatékonyság és a széleskörű részvétel fejlesztési prioritásai mentén csoportosít szolgáltatásokat, döntési mechanizmusokat és infokommunikációs megoldásokat, röviden a digitális technológiák és a városi szolgáltatások integrációja. A jellemzően technológiai megoldások komplex, életminőségről, hatékonyságról, ökológiai és gazdasági fenntarthatóságról szóló célok eszközei. Az okos város prioritásai: - a szolgáltatások minőségének és hatékonyságának javítása - az energia és más erőforrások takarékosabb felhasználása - a polgárok bevonása és az életminőség javítása - gazdaságilag önfenntartó rendszerek megalkotása.

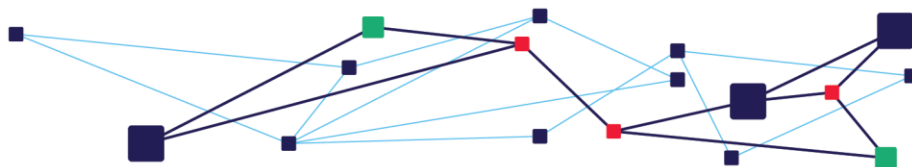
XV. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)

	Fogalom	Definíció
1.	2000Y – bomba	A hackerek, akiknek az volt a feladatuk, hogy minél kevesebb karakter foglaljon el helyet a számítógép memóriájában két karakterre csökkentették az „évet” kifejező karakterek számát, amely 2000-ik év beköszöntével azt a félelmet keltette, hogy a számítógépek az évet nem

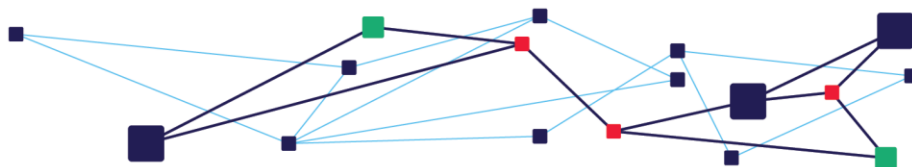
²¹ 314/2012. (XI. 8.) Korm. rendelet 2.§ 5b.



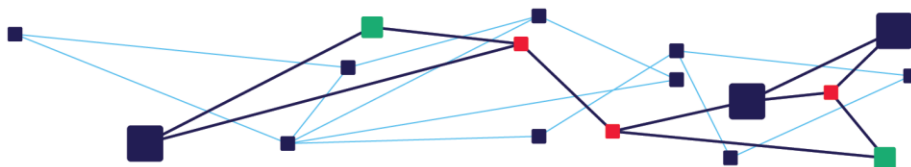
	Fogalom	Definíció
		képesek kezelni, és nem megfelelő beállítása miatt kiszámíthatatlan műveleteket hajtanak majd végre.
2.	Adware	A számítógépes visszaélések egyik fajtája. Interneten terjedő reklámprogram.
3.	APT-attack	APT (Advanced Persistent Threat) – támadás. Tartósan fenyegető támadás. Tulajdonképpen egy támadássorozat, amely a célzott szerver védelmi rendszere gyengeségeinek kiismerésére törekvést jelent. Vagy a védelmi rendszert vagy a felhasználót veszik célba, vagy mindkettőt egyszerre. A védelmi rendszert jellemzően imitált támadást intéznek. A felhasználó irányába ez elsősorban adtahalászatot jelent. A támadássorozat utolsó fázisa az informatikai rendszer működésének megzavarása, sabotálása, például egy terheléses támadással.
4.	ATM-skimmer: (vagy „insert skimmer”)	ATM-skimmer: a skimmer modernebb változata, amely a bankkártyán levő chip adatainak leolvasására alkalmas
5.	ATM-shimmer	Illegális mágnescsík leolvasó berendezés, amelyet az ATM-ekbe építenek, ragasztanak be abból a célból, hogy a bankkártya behelyezését követően a mágnescsíkon szereplő adatok megismerhetővé váljanak.
6.	Bionika	Mesterséges ideghálózatokon alapuló gépi intelligencia. Új, több szaktudományt átfogó tudományág, amelynek célja az élő természetben kifejlesztett megoldások átültetése a műszaki gyakorlatba.
7.	Bitcoin	Lsd. Blockchain
8.	Biztonságtudatos magatartás	Az információ használatához és a hozzáféréshez kapcsolódó jogi, szociális és gazdasági összefüggések megértése, az adatok jogszerű és etikus felhasználása, az információs műveltség része. Olyan tudatos, preventív magatartás az online térben, amelynek segítségével a felhasználó a világhálón megőrizheti identitását, személyes adatait védheti, az információk jogtalan felhasználását kerülheti el vagy akár rosszindulatú programokat detektálhat. A biztonságtudatos magatartással az internetes csalások pl. az adatvesztés, a jogosulatlan adatkezelés és adattovábbítás, cyberbullying ellen védekezhet a felhasználó. Ilyen megoldások pl. titkosítás, adatmentés, kétfaktoros azonosítás, vírusvédelem, személyes profil kialakításának lehetőségei.
9.	Botnet	A „robot network” szavak összevonásából keletkezett rövidítés. A robottálozatot olyan számítógépek alkotják, amelyek botnet malware-rel fertőzöttek. A malware-eket jellemzően a felhasználók gondatlanul, felkészületlenül, akaratlanul telepítik számítógépeikre, amikor az e-mailekben kapott gyanús fájlokat megnyitják, olyan programok töltenek le és telepítenek, amelyek botnet-malware-t rejtenek magukban vagy fertőzött web-oldalra lépnek vagy más módon. A fertőzött számítógépeket, amelyek összekapcsolódnak zombi-számítógépeknek hívják. A robot hálózatokat tipikusan terheléses támadásra, azzal való fenyegetésre vagy spamek küldésére alkalmazzák
10.	CEO (Chief Executive Officer)	Csalás, E-maillal történő támadási praktika, amelynek lényege munkavállalók segítőkészségének kihasználása. Az elkövető, mint külső hatóság, szervezet vagy vezető keresi meg a felhasználót más személyek adatai (phishing) vagy más a vállalkozás, intézmény adatai, tervei, beruházásai iránt.
11.	Clickjagging	Klikkelés („kattintás”) megszerzése, begyűjtése megtévesztéssel, hamis hírek közlésével, „szenzációs videók” ígéretével stb. Mivel a web-oldal reklámértékét a kattintások száma jelenti, így a clickjagging népszerű



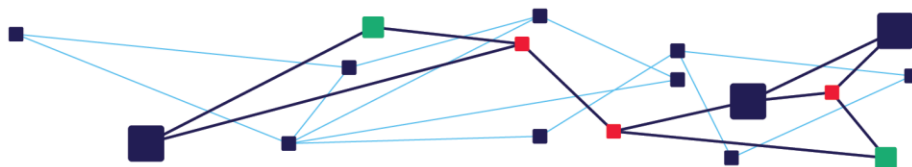
	Fogalom	Definíció
12.	Cloud-szolgáltatás	„Felhő-alapú – szolgáltatás”. A szolgáltató különböző földrajzi helyeken levő eszközein elosztva nyújtja szolgáltatásait (adattárolás, programok elérésének biztosítása stb.). A szerverek bárhol is működnek a világban, folyamatosan kommunikálnak és adatcserét folytatnak egymással, azért, hogy a felhasználók elérhessék a szolgáltatásokat.
13.	Computer-related crime	Számítógépes környezetben elkövetett bűncselekmény elnevezést az Európa Tanács (8) 9 sz. Ajánlása használta.
14.	Cyberbullying (Kiberzaklatás)	Online megfélemlítés, illetve zaklatás, az interneten elkövetett különböző típusú jogsértő cselekmény összefoglaló elnevezése. Gyűlölködő, megalázó, sértő, becsmérlő és ehhez hasonló kifejezések közlése különböző technikai eszközökön és platformon. Közösségi oldalakon, sms-ben, mms-ben, e-mailben, chat-szobákban bármely kommunikációs technikával.
15.	Cybermobbing	Folyamatosan vagy ismétlődésszerűen zajló agresszív kiberzaklatás.
16.	Cybercrime	A virtuális térben elkövetett bűncselekmények összessége.
17.	Defacing	Valamely honlap tartalmának felülírása, kicserélése. Különböző üzenetek, feliratok, képek elhelyezése megtévesztő, fenyegető, gúnyolódási, dezinformációs vagy más célból.
18.	Digitális attitűd vizsgálat	A kognitív és érzelmi viszony mérésére, az okos eszközökhöz való viszony értékpreferenciáinak feltárása céljából, életkori és iskolai végzettség szerint. Eredménye alapján képet kapunk a magyar lakosság a digitális eszközök használatához fűződő viszonyáról (munkahely, társadalmi alkalmazkodás, szabadidő). Megteremti a monitoring rendszerhez szükséges indikátorokat, a szükséges intézkedések tervezéséhez és nyomon követésének alapjait.
19.	Digitális lábnyom	A digitális lábnyomnak a digitális térben hagyott nyomainkat nevezzük. Lábnyomaink alapján a digitális térben is következtetni lehet tevékenységeinkre. Digitális lábnyomaink egyik része szándékos, megjelenünk a közösségi oldalakon, kommentelünk, fotókat töltünk fel, tetszést nyilvánítunk. Hasonlóképpen ott hagyjuk a lábnyomunkat, ha blogot írunk vagy saját internetes oldalt működtetünk. Amennyiben nem alkalmazunk speciális beállításokat, akkor – akár szándékolatlanul is – digitális lábnyomainkat ott hagyjuk az interneten gyakorlatilag minden internetes aktivitással. Mindemellett digitális lábnyom keletkezik akkor is, ha térfelügyelő kamerák előtt sétálunk el, ha arcfelismerő rendszer mellett haladunk el, vagy ha használjuk a mobiltelefonunkat.
20.	Digitális Módszertani Központ Adatbak és	A digitális átalakulás élettani, mentális, egyéni pszichológia hatásait mérő, elemző, a szükséges kormányzati intézkedésekre javaslatot tevő új intézmény.
21.	Domain (név)	Online jelenlétéhez domain-név – azaz közismert nevén “webcím”, mint pl. tarhely.com – szükséges. A honlapok látogatói ezt írják be böngészőjükbe. A domain név egy kiválasztott, tetszőleges előtagból (pl. tarhely) és egy meghatározott listából választható végződésből (pl. hu, eu, com), valamint e kettő közötti pontból áll. A kiválasztott domain (nevek) levelezési cím utótagjaként (@ utáni megnevezés) is használhatóak.



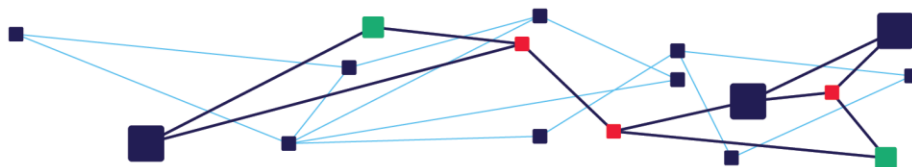
	Fogalom	Definíció
		A kiválasztott domaint regisztrációval lehet a világ(háló)ra kiterjedően lefoglalni.
22.	DoS - és DDoS - támadás	Terheléses támadás, szolgáltatmegtagadással járó támadás a célzott szerver irányába. A támadás alapja – a fentebb már leírt – robot hálózat. A hálózatot szerver vagy szerverek felhasználói vezérik. DoS-támadás esetében egyetlen szerverről történik a támadás. DDoS-támadás több szerver támadja a célzott szervert, jellemzően több száz vagy több ezer zombigéppel, azaz botnet-malwarrel fertőzött számítógéppel. A DDoS-támadásoknak többféle technikai formája létezik.
23.	Drive-by-Downloads	Malware-rel fertőzött web-oldalra utaló felugró ablakra, bannerra kattintva erkölcsileg vitatható tartalmat megjelenítő web-oldalakra kattintva a felhasználó számítógépére tölt le egy malware-t.
24.	File-sharing	Fájlmegosztás. A felhasználók számára különböző fájlformátumok fel- és letöltését lehetővé tevő szolgáltatás. A fájlmegosztó programok centralizált (egy forráshoz, egy szerverhez kapcsolódni tudó) és decentralizált több szerverhez kapcsolódni tudó) kliensek. Legkorszerűbb technikai megoldása a torrent-szerverekhez történő kapcsolódás. A fájlmegosztó programok képesek a felhasználók IP-számaint összekeverni, vagy a felhasználókat anonimizálni. A szerzői alkotás digitalizálása és terjesztése, többszörözése a szerző engedélyéhez kötött.
25.	Geoblocking	Meghatározott földrajzi alapú korlátozás. A bankkártyával kapcsolatos visszaélések elleni hatékonynak tartott pénzügyi védekezés. Jellemzően az európai (EMV zóna) pénzügyi intézetek nem engedélyeznek tranzakciókat olyan területekről, ahol nem megoldott a chip-es azonosítás.
26.	Hacking	„Elektronikus betörés”. Illegális belépés vagy bent tartózkodás a számítógépes hálózatokban. Az első hackerek azok az egyetemi hallgatók voltak, akik a szobányi számítógépek kevés memóriaterületét úgy „növelték”, hogy a felesleges karaktereket törölték. Ez vezetett később a 2000Y-hoz. A hackerek kódfeltörő programmal, social engineering módszerrel, vesztegetéssel, fizikai – pszichikai kényszerrel alkalmazva vagy más módon szerezhetik meg a belépéshez szükséges jelszavakat, amelynek ismeretében lépnek be a számítógépbe vagy azon keresztül egy hálózatba.
27.	Hoax	Láncclevelek, hírek, rémhírek közlése különböző kommunikációs platformokon, eszközökön. Céljuk clickjagging, anyagi haszonszerzés, fenyegetés, félelemkeltés vagy politikai manipuláció.
28.	Identitás	Azonosságtudat; annak tudatosítása, hogy „ki és mi vagyok”. Az identitás kialakulása szocializációs folyamat eredménye. Az egyének mások reakciói megtapasztalva építik fel énjüket. Az identitás fontos alkotóeleme a különböző csoportokkal (nem, életkor, világnézet, nemzetiség, foglalkozás, érdeklődési terület) való azonosulás. Egyre lényegesebb az úgynevezett digitális identitás , vagyis az online környezet számára kialakított (vagy spontán kialakuló) énünk (énjeink), annak (azoknak) anonim vagy nem anonim volta, esetenként a digitális „test” az avatar megválasztása.



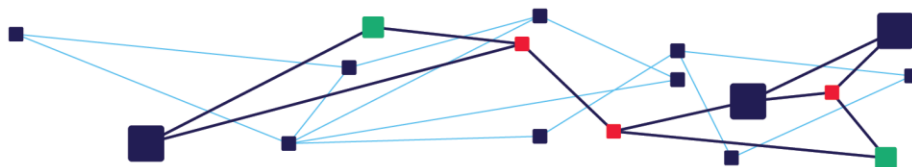
	Fogalom	Definíció
29.	Identitás lopás	A felhasználók (természetes személy, vállalkozások) által megosztott személyes adatokat, fényképet jogellenesen saját céljaira használja.
30.	IP-szám	Az IP-címeket országokként kerülnek kiosztásra, ezáltal tudható, egy-egy cím birtokosa melyik országból használja a világhálót. Az Internetre kapcsolódó felhasználók nagy száma miatt tipikus a dinamikus IP-cím, amelyet a felhasználó a hálózatba történő fellépésekor kap meg és addig birtokol, amíg az Internetet használja. Így egy-egy dinamikus IP-cím rövid idő alatt is többször kerülhet kiosztásra. A szolgáltató naplózza az adott időben mely felhasználó kapta meg az IP-címet. a számítógépe azonosító adata, amelyet a szolgáltató oszt ki a felhasználó számára.
31.	IT személyiséglopás	A személyiséglopás, vagy más néven személyazonosság-lopás során valamilyen eszközzel megszerzik valakinek a személyes adatait és azokat csalárd módon felhasználják, többek között anyagi haszonszerzés (bankszámla kiürítése), szolgáltatások igénybevétele (regisztrációkon keresztül), illegális cselekedetek végrehajtása céljából. A személyiséglopás olyan bűncselekmény, amely az internet széleskörű elterjedésével egyre nagyobb méreteket ölt világszerte. Ennek számos oka van. Egyrészt rengeteg személyes információ érhető el az interneten, mivel az emberek akarva-akaratlanul személyes és különleges adatokat árulnak el magunkról - leggyakrabban a közösségi oldalakon, regisztrációknál és vásárlásoknál. Másfelől a kormányzati és üzleti szervek által tárolt nagyméretű adatbázisokat - felhőszolgáltatásokat, szervereket - folyamatosan támadják hackerek különböző technikákkal (mint pl.: hacking, vírusok küldésével), hogy hozzájussanak ezekhez a személyes adatokhoz. A személyazonosság-lopás szorosan összekapcsolódik az adatahalászatokkal és más pszichológiai manipulációs technikákkal.
32.	Jackpotting	Az ATM-ek belső vezérlésének manipulálása révén az automata az összes benne tárolt bankjegyet kiadja azonosítás és fedezetellenőrzés nélkül. A Tyuptev-malware képes erre.
33.	Korcsere Központok	Generációk közötti együttműködést elősegítő hálózat, melynek keretében az idősebb generáció számára nyújt a virtuális térben segítséget a fiatal generáció, majd valóságos találkozások alkalmával az idősebbek tudják átadni tapasztalataikat.
34.	Malvertising	A web-oldalon levő fertőzött reklámra történő kattintással a felhasználó saját számítógépére tölt le azt.
35.	Malware (malicious software)	Rosszindulatú programok összefoglaló neve, ide tartoznak a vírusok, logikai bombák (logical bombs), férgek worms), trójai programok, zsarolóprogramok (ransomware-ek), kémsoftverek (spyware-ek) és más kártékony programok. A malware-ek általában ugyanazon kártékony hatást idéznek elő a felhasználók számítógépén. Már léteznek olyan malware-ek, amelyek meghatározott célpont, meghatározott működés szabotálásra születtek (pl. a Stuxnet, DuQu-malware-ek). vagy A különböző rosszindulatú megoldások lényege, hogy a gyanútlan internet-használót olyan oldalakra csalogassa, ahol számára érdekes, sokszor nyereménnyel kecsegtető tartalommal találkozik, miközben tudta



	Fogalom	Definíció
		nélkül kártékony szoftvert telepít eszközére, amely annak típusától függően azonnali vagy későbbi kárt tud okozni, például banki vagy személyes adatok elhalasztásával, megfigyelő és adatgyűjtő logaritmusokkal („phishing”, „scam” vagy „malware”).
36.	Médiafüggőség	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
37.	Mirai-malware	Az első olyan malware-ek egyike, az Internethez kapcsolódó, azon keresztül kommunikáló, vezérelhető eszközök, tárgyak közötti kommunikációt támadja meg. A fertőzés következményeként az eszközök, tárgya nem az eredetileg beprogramozott parancsot hajtják végre.
38.	Multitasking	Két vagy több tevékenység adott idő alatt történő párhuzamos végzése.
39.	Neurotechnológiák	A digitális eszközök használata az idegrendszer kognitív-érzelmi szabályozó és információ feldolgozó mechanizmusainak befolyásolására: az agy és számítógép közötti interface (BCI), mélyagyi stimuláció (DBS) és transzkraniális (szó szerint: koponyán túli) stimuláció (TMS).
40.	Online csalások	Az Interneten tartalomközléssel megvalósuló megtévesztések, például nigériai 444, spanyol lottó, holland lottó, iraki levelek és más tévedésbe ejtő közlések. A hiszékeny és könnyelmű felhasználók a megtévesztés hatására vagyoni kárt okozó cselekményt hajtanak végre
41.	Online (digitális) identitás	Az identitás digitális reprezentációja és kölcsönös, online interakciókban való folyamatos konstruálódása – elsősorban a közösségi hálózatokon – vagyis Online elérhető adatkészlet, amely az Én kivetülése és leképeződése a digitalizált színtereken. Online személyiségünket az Interneten részben azok a felhasználói profilok jelenítik meg, amiket mi magunk készítünk, amikor regisztrálunk a különböző platformokra, legyen az közösségi média oldal, játékok, alkalmazások. Minden, amit ezeken az oldalakon - magunkról - megosztunk, mutatunk, láttatunk, hozzájárul ahhoz a képhez, amit online identitásnak nevezünk. Profilképek, avatarok, érdeklődési körök, megosztott képek, videók és egyéb tartalmak, hozzászólásaink, kedveléseink: ezek azok a jegyek, amelyekből kialakul egy kép rólunk, online személyiségünkről, ami sokak szemében nem is különülhet el offline, vagyis “igazi, valóságos” fizikai személyiségünktől. Az online személyiséggel kapcsolatos kockázatok részben abból adódnak, hogy másnak szeretnénk látszani az online térben, mint amilyenek vagyunk. Mivel az online világ nem különül el, hanem része annak az összetett környezetnek, amelyben élünk, az éles kontraszt miatt komoly konfliktusok alakulhatnak ki abból, ha amilyenek mutatkozunk, jelentősen különbözik attól, amilyenek vagyunk. A kockázatok másik (belső, lelki) része azzal a negatív énképpel függ össze, amit csak felerősít, kihangsúlyoz és napirenden tart a lehetőség, hogy online másmilyennek tűnhetünk, mint a fizikai valóságban. Az online identitással kapcsolatos kockázatok harmadik csoportja pedig a digitális identitással, az online környezetben minket leíró adatokkal kapcsolatos, mert az adatok sajátos “emberrabláshoz” hasonlóan eltulajdoníthatóak, így növelve valóságos kiszolgáltatottságunkat.
42.	Online szex (cybersex)	Erotikus tartalmú szövegek és képek elektronikus levélben vagy chat-ben történő küldése, amely a veszélyeztetett korosztályban (gyermekek, serdülők) nagy fokban emeli annak kockázatát, hogy valós veszélyeztetett szexuális kapcsolatok alakuljanak ki. Növeli továbbá az egészséges párvalasztás, családalapítás és gyermekvállalás kockázatát is.



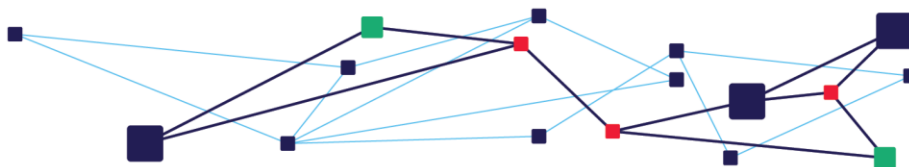
	Fogalom	Definíció
43.	Police malware	A ransomware-eknek azon változata, amellyel a rendőrség nevében zsarolnak felhasználókat.
44.	PUPs (Potentially Unwanted Programs)	A kóros programok egyik fajtája. Kevésbé veszélyesek, de rendkívül elterjedt programok. Jellemzően kémprogramok (spyware-ek), reklámprogramok (adware-ek), tárcsázós programok (dialerek), a Bitcoin-bánya hálózatához kapcsoló programok.
45.	Ransomware	Zsarolóvírus, amely a sértett számítógépén levő adatokat titkosítja, és ennek feloldásáért pénzt követelnek a sértett felhasználótól. Modernkori „védelmi pénz”.
46.	Robotkit	A számítógépes visszaélés egyik fajtája. A rendszerfájlok magjait megfertőző gyökércsomag-vírus, melynek segítségével a cracker könnyen bizalmas adatokat a gyűjthet a feltört rendszerből.
47.	Scareware	Olyan malware, amely azzal téveszti meg a felhasználót, hogy számítógépe, mobilja, más technikai eszköze vírussal fertőzött és ennek törléséhez telepítse és indítsa el a felkínált programot, ezzel a programmal lesz fertőzött a számítógép. mobil.
48.	Smishing, phishing	A smishing vagy SMS phising egy olyan speciális, a felhasználó megtévesztésére irányuló adathalász célú kibertámadás, melyhez az üzenetek SMS-en keresztül terjednek.
49.	Spam	A számítógépes visszaélések egyik fajtája. Olyan kóros, reklám tartalmú levél, melyet a címzett kérése vagy beleegyezése nélkül küldenek a virtuális térben. A spam küldését a törvény bünteti.
50.	Szextel	Erotikus tartalmú szöveges üzenetek küldözgetése mobiltelefonon. A veszélyeztetett korosztályoknál növeli az egészséges párvalasztás, családalapítás és gyermekvállalás kockázatát.
51.	Social engineering	Pszichikai manipuláció. Célja a felhasználó jelszavának, azonosítóinak megismerésére. Az emberi hiszékenységet, segítőkészséget, könnyelműséget használják ki a ravasz, jó fellépésű vagy behízelgő modorú elkövetők, akik különböző praktikákkal (például ígéretekkel, ajándékokkal, beszélgetés kezdeményezésével) tudakolják ki a felhasználók jelszavait, azonosítóit.
52.	Spyware	A számítógépes visszaélések egyik fajtája. Kémprogram.
53.	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.
54.	Virtuális Kapu Program	Az 1996 óta valós tapasztalati élmények átélésével működő önkéntes segítő program (Kapu Program) kiterjesztése a virtuális térre.
55.	Vishing	Olyan speciális, a felhasználó megtévesztésére irányuló adathalász célú kibertámadás, amely telefonos hívásokon keresztül valósul meg.
56.	Zero-day vulnerability	Nulladik napi sérülékenység. Az újonnan megjelent szoftverek még nem ismert biztonsági réseinek kihasználásával végrehajtott támadás. Később a program biztonsági problémáit frissítéssel javítják.



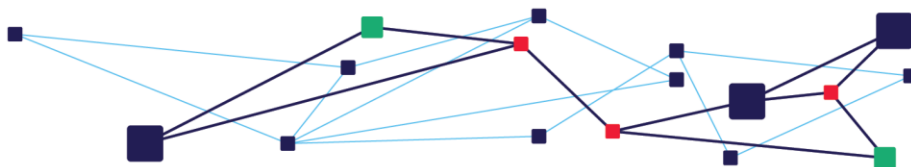
XVI. Egységes kárpát-medencei magyar digitális ökoszisztéma

	Fogalom	Definíció
1.	Digitális ökoszisztéma	Elosztó, alkalmazkodó, nyílt társadalmi-technikai rendszert értünk alatta, amelyet az önszerveződés, skálán való mérhetőség és a fenntarthatóság jellemez, illetve amelyben felhasználók (lakosság, vállalkozások, kormányzat) milliói és eszközök tízmilliói kommunikálnak egymással, tartalmak és alkalmazások tízezreit igénybe véve a nagy adatforgalmat biztosító szélessávú hálózatok segítségével. ²²
2.	eÁllampolgár	A digitális térben boldogulni tudó állampolgár. A magyarországi Digitális Jólét Program határon túli kiterjesztésének egyik legfőbb, hogy a határon túli magyar közösségekben minél több eÁllampolgár legyen.
3.	eKözösség	A határon túli magyar közösségek digitális, online közösségi jelenléte.
4.	Eurorégió	A határokon átnyúló együttműködés lehetséges formája egy vagy több különböző uniós és/vagy szomszédos ország között a közös érdekek határokon átnyúló előmozdítása és a határos közösségek közös javára történő együttműködés érdekében. Gyakran ugyan nem rendelkezik közvetlen politikai hatalommal, azonban tagsága magját a határtérségekben működő helyi és területi önkormányzatok, regionális hatóságok alkotják. A nemzetközi együttműködések (részben) intézményesített formáját képviseli, gyakran saját technikai és adminisztratív testülettel, munkacsoporttal, közgyűléssel rendelkezik. Lehet nonprofit egyesület, de működhet kétoldalú államközi egyezményeken alapuló módon is.
5.	Európai területi együttműködési csoportosulás (ETT) / European grouping for territorial cooperation (EGTC)	Az ETT az Európai Unió első olyan jogi eszköze, mely jogi személyiséget és keretet nyújt az európai önkormányzatok és régiók együttműködésére, az uniós támogatások hatékony felhasználására. A csoportosulás legalább két tagállam vagy harmadik államok szereplőit (helyi önkormányzat, regionális hatóság vagy az állam) fogja közös szervezetbe. Az ETT jogi személyiséggel és teljes jogképességgel rendelkezik, önálló jogalanyként léphet fel. A csoportosulás saját költségvetéssel, szervezettel és szerződő képességgel rendelkezik, ingó, ingatlan vagyont szerezhet, bíróság előtt eljárhat. A tagok közösen választják meg az igazgatót, illetve hozzák létre a tagok képviselőiből álló közgyűlést.
6.	eVagyon	A Kárpát-medencében található magyar vagyon leltározására, digitalizációjára irányuló igény.
7.	Határon átnyúló együttműködés (CBC = cross-border cooperation)	A határon átnyúló együttműködés az Európai Unió kohéziós politikájának része, az Európai Területi Együttműködés (ETE) elnevezésű célkitűzésen belül található ETE-programok három kategóriájának egyike. Támogatja a legalább két különböző tagállam NUTS3 régiói közötti együttműködést közvetlenül a határokon vagy azok szomszédságában. Célja a határ menti régiókban közösen azonosított kihívások kezelése és a határtérségekben tapasztalt potenciálok kihasználása.

²² NEMZETI INFOKOMMUNIKÁCIÓS STRATÉGIA 2014-2020 11.o.



	Fogalom	Definíció
8.	Határon átnyúló együttműködési programok	A határon átnyúló együttműködési programok a határon átnyúló együttműködések támogatására létrejött többéves, az EU aktuális költségvetési ciklusainak időtartalmához igazodó tervek. Céljuk a határtérségek társadalmi-gazdasági fejlődésének előmozdítása, a közös kihívások kezelése, a személyek, áruk és a tőke áramlása számára jobb feltételek megteremtése. A magyar határok mentén létező programok: Ausztria-Magyarország Határon Átnyúló Együttműködési Program, Szlovákia-Magyarország Határon Együttműködési Program, a Magyarország-Szlovákia-Románia-Ukrajna Határon Átnyúló Együttműködési Program, a Románia-Magyarország Határon Átnyúló Együttműködési Program, a Magyarország-Románia Határon Átnyúló Együttműködési Program, a Magyarország-Szerbia Határon Átnyúló Együttműködési Program, a Magyarország-Horvátország Határon Átnyúló Együttműködési Program, a Szlovénia-Magyarország Határon Átnyúló Együttműködési Program. A szerb program forrása az Előcsatlakozási Támogatási Eszköz (IPA), míg a több országra kiterjedő programé az Európai Szomszédságpolitikai Eszköz (ENPI). A többi, uniós belső határokhoz kötődő programnál a finanszírozás az Európai Regionális Fejlesztési Alapból történik.
9.	Határon túli magyar közösségek	A Magyarország jelenlegi államhatárain kívül élő, magukat magyar nemzetiségűnek vallók közösségei. Elsődlegesen az anyaországgal szomszédos államokban, az egykori történelmi Magyarország területén belül élő szórvány és tömb magyar közösségek gyűjtőneve, de egyes értelmezések szerint ide tartoznak a számszerűleg kisebb egyéb magyar közösségek, diaszpórák (pl. amerikai magyarok) is,
10.	Kettős állampolgárság	Olyan állampolgári jogi kategória, amelynek értelmében egy természetes személy többes állampolgársággal rendelkezhet. Az állampolgár két ország állampolgárságát is megszerezheti, és mindkét érintett ország saját állampolgárának tekintheti az adott személyt. A kettős állampolgárság intézménye 2010 óta Magyarországon is alkalmazott, bevett jog.
11.	Magyar Állandó Értekezlet (MÁÉRT)	A MÁÉRT a Magyar Állandó Értekezlet rövidítése. A MÁÉRT-et a parlamenti, illetőleg tartományi képvisellel rendelkező határon túli magyar szervezetek, a magyarországi parlamenti pártok, a Magyar Kormány, valamint a nyugati magyarság képviselői alkotják, minden esetben biztosítva a térség valamennyi magyar nemzeti közösségének részvételét az évente legalább egy alkalommal megrendezett ülésen. A MÁÉRT a szomszédos államokban élő magyar közösségek nemzeti önazonosságtudatának megőrzése és erősítése érdekében működő egyeztető testület. Kezdeményezései és javaslatai alapján került elfogadásra többek között a státustörvény és a kettős állampolgárság intézménye.
12.	Nemzetpolitika	A magyar állam nemzetpolitikájának célja a magyar-magyar kapcsolatok építése, a szomszédos államokban kisebbségben élő magyarok helyzetének támogatása az illető országok többségi nemzeteivel együttműködve, valamint Magyarország és a határon túli magyarok együttes érdekeinek képviselete nemzetközi szinten.
13.	Őshonos kisebbség	Olyan etnikulturális közösség, amely történelmi léptékben bizonyítottan régóta (legalább egy évszázada) lakik egy jól körülhatárolható területen (országban, régióban), nyelvi, kulturális és egyéb szociokulturális jegyeiben jól elkülönül az adott államban élő többségi közösségtől.
14.	Szórvány magyar területek	Olyan etnikai szállásterületek, amelyeken belül a magukat magyar nemzetiségűnek vallók abszolút kisebbségben vannak, és ők nagy arányban laknak legfeljebb 20%-ban magukat magyarnak valló településeken. Az államalkotó, többségi nemzet által lakott területektől

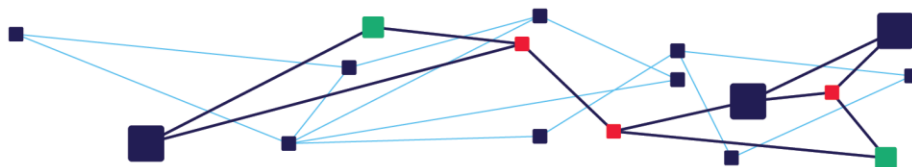


	Fogalom	Definíció
		nem különülnek el, azok közül kerülnek ki, ezért jellemzően magasabb az asszimilációs nyomás és szűkebb körű a helyi magyar közösségek jogainak érvényesítése, gyakorlása. Kiterjedésük kisméretű is lehet, néhány településre is vonatkozhatnak. Jelentősebb szóránközségek (<i>a magyar nemzetiségűek aránya sokkal kisebb a többségi társadalom népességi részesedésénél</i>) élnek Felvidéken, Erdélyben, valamint a Vajdaságban található a történelmi Magyarország területén nagy népességszámú szóránközségek.
15.	Tömb magyar területek	Olyan etnikai szállásterület, amelyen belül a magukat magyar nemzetiségűnek vallók abszolút többségben vannak, és ők nagy arányban laknak legalább 80%-ban magukat magyarnak valló településeken. Az ilyen területek jellemzően szigetszerűen elkülönülnek az államalkotó, többségi nemzet által lakott szomszédos térségektől, településektől, és kiterjedésük térségi jelentőségű, területüket fizikailag összefüggő települések alkotják. A határon túli magyarság a Kárpát-medencén belül két térségben él tömbként (<i>a magyar nemzetiséghez tartozók túlnyomó, jellemzően 80%-ot meghaladó többséget alkotnak egy nagyobb térségben</i>): a Székelyföldön, valamint a Csallóköz térségében (Dunaszerdahelyi járás, Komáromi járás).
16.	Történelmi Magyarország	A kisebb megszakításokkal 1000 és 1920 között, az államalapítástól a trianoni békeszerződésig tartó időszak alatt fennállt magyar állami tér. A mai Magyarország mellett magába foglalta az alábbi területeket is: a ma Ausztria Burgenland tartományát képező Várvidék, a mai Szlovákia teljes területe (Felvidék), a ma Ukrajnához tartozó Kárpátalja, a ma Romániához tartozó táján értelmezett Erdély egész területe, a ma nagyrészt Romániához tartozó Partium, a ma Szerbiához tartozó Vajdaság, a jelenleg többnyire a mai független Horvátországhoz tartozó Horvát-Szlavónország, a ma Szlovéniához tartozó Muravidék. A történelmi Magyarország fogalmába ellenben nem tartozik bele a magyar királysághoz csak ideiglenesen, illetve vazallusi viszonyban kapcsolódott térségek, mint Moldva, Dalmácia, Bosznia vagy Morvaország.

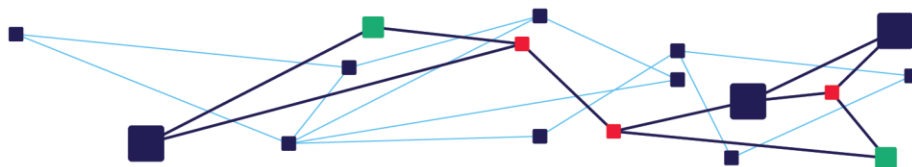
XVII. Információbiztonság és kibervédelem

További fogalmak: <http://lmuha.hu/defins.html>

	Fogalom	Definíció
1.	Adatbiztonság	Az összegyűjtött adatvagyon sérthetlenségét, integritását, használhatóságát és bizalmasságát lehetővé tevő technológiák és szervezési módszerek összessége. Olyan óvintézkedések, amelyek megakadályozzák az adatokhoz való jogosulatlan hozzáférést, nyilvánosságra hozatalt, törlést, módosítást, sérülést. Kulcsszavai: a bizalmasság, a rendelkezésre állás és a sérthetlenség. A bizalmasság védelme a jogosulatlan felhasználás megakadályozására vonatkozó eljárások összessége. A rendelkezésre állás az adatok térbeli és időbeli elérhetőségére vonatkozik. A sérthetlenség az adatok eredeti állapotának megőrzése érdekében hozott intézkedéseket foglalja magában. Nem azonos a személyes adatok védelmével, amely az egyén információs önrendelkezésének biztosítását jelenti.



	Fogalom	Definíció
2.	Adathalás	Adathalászat az idegen rendszerekbe történő behatolásnak az a módja, amikor egy felhasználó más felhasználónak álcázva magát figyelmetlenségét, hanyagságát kihasználva illetéktelenek hozzáférést szereznek egy számítógéphez vagy szerverhez és megpróbál bizonyos személyes adatokat, például azonosítót, jelszót, bankkártyaszámot stb. illetéktelenül megszerezni. vagy Az online környezetben elkövetett csalások egyik típusa. Célja a digitálisan tárolt személyes adatok - például azonosítók, jelszavak, bankkártyaszámok stb. - eltulajdonítása oly módon, hogy az adathalász megtéveszti az adatok tulajdonosát (jellemzően olyan módon, hogy a csaló az áldozat számára ismert szolgáltató, pl. bank vagy hatóság hivatalos oldalának mutatja magát és kér hozzáférést az érzékeny adatokhoz), aki a hivatalosság látszata miatt nem elég óvatos, "beengedi" a rendszerébe az adattolvajt -, hozzáférést ad a számára személyes adatainak eléréséhez.
3.	Adatvédelem	Az informatikai/információs rendszerek adatvesztés elleni védelmét, az adatok folyamatos rendelkezésre állását biztosító szabályzatok, folyamatok és megoldások. 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. Törvényi vonatkozás: 2011. évi CXII. törvény az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról.
4.	Általános Adatvédelmi Rendelet (General Data Protection Regulation – GDPR)	Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről, amely az Európai Gazdasági Térség területén tartózkodó természetes személyek személyes adatait védi és rendelkezik a tagállamok közötti szabad információáramlásról, amely 2018. május 25-én lépett hatályba.
5.	CERT	Eseménykezelő központ, az incidensek adminisztrációját végző szerv
6.	eSafety Label	eBiztonság-minősítés.
7.	GovCERT	Kormányzati eseménykezelő központ, a kormányzati szervek biztonságáért felel
8.	HunCERT	állami eseménykezelő központ, minden hazai rendszer és állampolgár informatikai biztonságát biztosítja
9.	Ibtv.	2013. évi L. törvény az állami és önkormányzati szervek elektronikus információbiztonságáról
10.	Infotv.	2011. évi CXII. törvény az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról
11.	NAIH	Nemzeti Adatvédelmi és Információbiztonság Hatóság, az Infotv. betartását felügyelő független szervezet



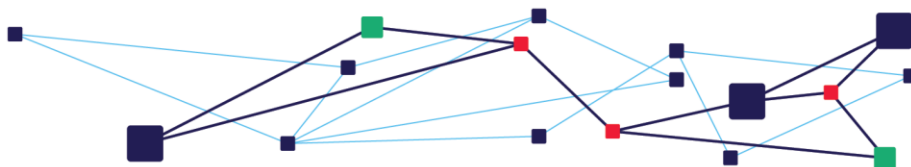
	Fogalom	Definíció
12.	Információbiztonság	Az információ bizalmasságának, sértetlenségének és rendelkezésre állásának megőrzése. Az információbiztonság kritériuma lehet a hitelesség/megbízhatóság, a számon kérhetőség és a letagadhatatlanság.
13.	Információs és kommunikációs technológiák (IKT) biztonság	Az információk és információs rendszerek rendelkezésre állásának, hitelesíthetőségének, bizalmasságának, sértetlenségének védelme, valamint egy esetleges kiesésre való tekintettel a rendszerek működésének helyreállíthatóságához szükséges védelmi, figyelési/érzékelési és reagálási képességek összessége. Az IKER egyik részterülete.
14.	Jogosultsági kör	Egy adott tartalom hozzáférhetőségére, szerkeszthetőségére vagy kezelésére vonatkozó szabályrendszer. Általában látogatói, felhasználói vagy adminisztrátori szerepköröket jelent.
15.	Kukabúvárkodás	A számítógépes visszaélés egyik fajtája. A kiberbűnöző a szemébe dobott információk „kikukázásával” jut jogtalanul adatokhoz.
16.	Nemzeti Kibervédelmi Intézet	2015. október 1-jétől alakult meg a Kormányzati Eseménykezelő Központot (GovCERT-Hungary), a Nemzeti Elektronikus Információbiztonsági Hatóságot, és az E-biztonsági Intelligencia Központot (NBF-CDMA) egységes keretbe foglaló intézet. A szervezet elsődleges feladata az elektronikus állami rendszerek biztonsági szintjének ellenőrzése, illetve fejlesztése, ugyanakkor a fejlesztett és üzemeltetett elektronikus információs rendszerek teljes információbiztonsági életciklusára vonatkozóan feladatkörrel és ellenőrzési hatáskörrel rendelkezik. Szervezeti egységei: Nemzeti Elektronikus Információbiztonsági Hatóság, Kormányzati Eseménykezelő Központ incidenskezelési szakterülete, valamint a Biztonságirányítási és Sérülékenység vizsgálati terület. ²³
17.	Rendelkezésre állás	Az az elektronikus információs rendszer vagy annak elemének tulajdonsága, amely arra vonatkozik, hogy az (ideértve az abban vagy az által kezelt adatot is) a szükséges időben és időtartamban használható. ²⁴
18.	Sérthetetlenség (integritás)	Az információk és a feldolgozási módszerek teljességének és pontosságának megőrzése.

XVIII. Digitális Sport Tudásközpont

	Fogalom	Definíció
1.	Bizonytalan Kimenet Hipotézis	Minden egyéb feltétel esetén a csapatok közötti kiegyensúlyozott versenyzés vonzza a legtöbb nézőt és maximalizálja a bevételeket.
2.	C2C sportszolgáltatások	Szurkoló(k) közös értékteremtése más szurkolókkal, kettő vagy több szurkoló fizikailag, virtuálisan vagy mentálisan részt vesz a másik szórakozás igénybevételében.
3.	Egyesületi sport	A sporttevékenység megszervezésének célja a sportolók hasznának maximalizálása.
4.	Elit sport	Kiugró sportteljesítmény, amelynek eléréséhez szükséges erőforrásokat döntően a költségvetés (közfianzírozás) bocsát rendelkezésre.

²³ DOS 130.o.

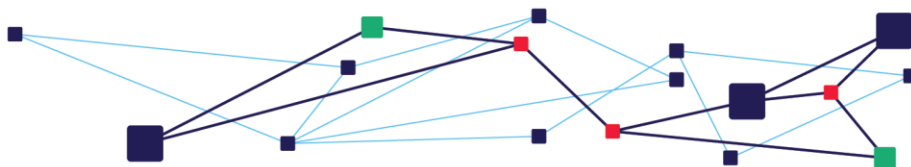
²⁴ Muha Lajos: Az informatikai biztonság egy lehetséges rendszertana, 2008 [In.: Bolyai Szemle, XVII. évf. 4. szám, p.137-156., Budapest: ZMNE BJKMK, ISSN: 1416-1443] alapján



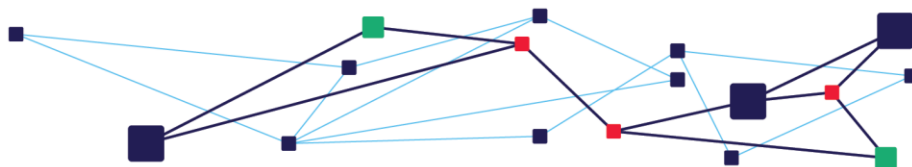
	Fogalom	Definíció
5.	Fan engagement	Pszichológiai állapot, amely a szurkoló klubszolgáltatásokkal/ szolgáltatási rendszerrel létrejövő interaktív tapasztalatok folyamán alakul ki, és amelyet egy dinamikus, interaktív sportszolgáltatási kapcsolat hoz létre, mint közös értéket.
6.	Fizikai aktivitás	Nem munkajellegű, nem versenyző fizikai tevékenység, a vázizmok általi bármilyen testmozgás, amely energiafelhasználást igényel.
7.	Formális sport	A sporttevékenység előállításában nincs külső segítség, Nincs külső segítség, a sportoló nem kerül kapcsolatba a sport részpiacaival.
8.	Informális sport	A sporttevékenység előállításában nincs külső segítség, Nincs külső segítség, a sportoló nem kerül kapcsolatba a sport részpiacaival.
9.	Klubszolgáltatások	A sportpiaci csere tárgya kapcsolatépítés a szurkolókkal, sportolókkal mint fogyasztókkal, klubhoz kötődő termékek, szolgáltatások értékesítése.
10.	Látványsport/ Szórakoztatóipari sport	A sportpiaci csere tárgya mások sportolásának megtekintése.
11.	Minőségi sport	Profi vagy félsport szinten űzött sport, verseny céllal.
12.	Nemzeti Sportinformációs Rendszer (NSR)	A sportágazat nyilvántartó rendszere az EMMI kezelésében.
13.	Résztvételi sport	A sportpiaci csere tárgya a sportolás lehetősége.
14.	Sport	A sport minden olyan fizikai tevékenység, amely esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja, társadalmi kapcsolatok teremtése, avagy különböző szintű versenyeken való eredmények elérése céljából.
15.	Sportinformatikai kutató és tudásközpontok	A sportszervezetek digitalizációs törekvéseit koordináló szervezet.
16.	Sportközgazdaságtan	A sportjavak termelésének és fogyasztásának, valamint a javak létrehozáshoz és megszerzéshez szükséges javak transzferének leírása.
17.	Sportosítás	A testmozgás sporttá történő alakításának folyamata, amelyet felügyeleti intézmények által legitimált szabályok és normák összessége irányít.
18.	Tömegsport, szabadidősport	Sok ember által űzött vagy nagy tömegek körében népszerű sportág.
19.	Üzleti sport	A sporttevékenység megszervezésének célja a sporttevékenység tulajdonosának haszonmaximalizálása.

XIX. Mérők mérője

	Fogalom	Definíció
1.	'Advanced' mutatók	A Mérők mérője mérőeszközben olyan vezetői szempontból alapvetően fontos szakértői értékelésre épülő adatok, melyekhez tématerületi szakértő közreműködésére van szükség.
2.	Átvett adatok	Más szervezettől származó adatok, melyek nem tekinthetők saját adatgyűjtésből származónak.
3.	'Basic' mutatók	A Mérők mérője mérőeszközben a mérőrendszer hozzáférhetőségére, felhasználhatóságára vonatkozó ismerveket is tartalmazó mutatócsoport, melyet jellemzően tématerületi szakértő közreműködése nélkül is meg lehet határozni.



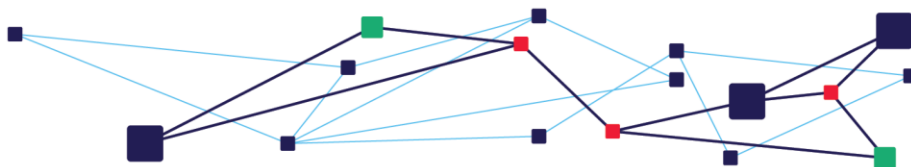
	Fogalom	Definíció
4.	Felhasznált adatok frissessége	A felhasznált adatok frissessége mutató a mérés során felhasznált adatok 'átlagéletkorát' mutatja. Minél kisebb az érték annál naprakészebb a jelentés. A Mérők Mérője projektben alkalmazott kategóriák: <u>Naprakész</u> : az átlagos érték 0-2,99 év között van <u>Mérsékelt naprakész</u> : az átlagos érték 3-4,99 év között van <u>Nem naprakész</u> : az átlagos érték 5 vagy afellett van.
5.	Fenntartható fejlődés	Olyan fejlődés, amelyben a gazdasági növekedés, a környezetvédelem és a társadalmi fejlődés szempontjai azonos hangsúlyt kapnak. A fenntartható fejlődés „ <i>kielégíti a jelen szükségleteit anélkül, hogy csökkentené a jövő generációk képességét, hogy kielégítsék a saját szükségleteiket</i> ” (ahogy az az Egyesült Nemzetek Szervezetének 1987-es Brundtland-jelentés.)
6.	Globális mérés	Több kontinensről származó, legalább 51 országból álló vizsgálati minta.
7.	'Hard' adat	Eset/esemény megtörténtének regisztrációja/számlálása, konkrét, dolgok (fizikai, vagy immateriális javak) darabszáma, mérete.
8.	Használhatóság	A Mérők mérője mérőeszközben a mérés eredményeinek széleskörű alkalmazhatósága a lefedettség, naprakészség és a kapcsolódó eszköztár alapján.
9.	Hivatalos adatok	Olyan adatok, amelyek nemzeti hivataloktól, hatóságoktól vagy államközi szervezetektől származnak.
10.	Hozzáférhetőség	A Mérők mérője mérőeszközben a kiadó szervezet és a mérés legfontosabb adataihoz, elemeihez való nyilvános és alapvetően díjmentes hozzáférés lehetősége.
11.	Indikátor	Olyan érték, amely egy jelenség, folyamat állapotát jelzi. Ezek mérhetik konkrét célok teljesülését vagy lehetővé tehetik az összehasonlítást (például országok között).
12.	Lefedettség	A mérésben szereplő országok területének/népességének/bruttó hazai termékének (GDP) és a világ összes országa területének/népességének/bruttó hazai termékének (GDP) hányadosa.
13.	Leíró adatok	A mérőrendszer általános adatai, melyek nem tartalmazzak a mérőrendszer minőségére vonatkozó ismérvet.
14.	Lokális mérés	Egy ország áll a vizsgálat fókuszában.
15.	Mérőrendszer	Valamely jelenséget, állapotot, változást vizsgáló mutatószámok vagy azok komplex rendszere.
16.	Regionális/szubglobális mérés	2-50 országból álló vizsgálati minta alkalmazása (pl. EU-27, OECD tagországok).
17.	Saját adatgyűjtés	Olyan adatfelvétel, melynek módszertanának kidolgozását vagy magát az adatgyűjtést a mérőeszközt kiadó szervezet végezte, vagy végeztette el és az eredeti adatgazda a szervezet.
18.	'Soft' adat	(Szakértői, lakossági stb.) véleményfelmérésen, értékelésen, becslésen vagy egyéb percepcióra épülő adatgyűjtéseken alapuló adatok.
19.	UN SDG célok	Az ENSZ 2015-ben elfogadott fenntartható fejlődési célrendszere 17 alapvető célt és 169 alcélt tartalmaz, mely a fejlődő és fejlett országok társadalmi, környezeti, gazdasági problémáira épül. A Mérők mérője projekt keretein belül vizsgált mérőrendszerek komplexitásának és fenntarthatósági kapcsolatrendszerének egyik indikátora a 17 alapvető célhoz való kapcsolódások száma. <u>A 17 cél a következő:</u> 1. A szegénység felszámolása



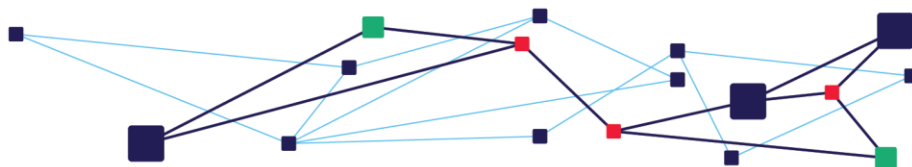
	Fogalom	Definíció
		2. Az éhezés megszüntetése 3. Egészség és jólét 4. Minőségi oktatás 5. Nemek közötti egyenlőség 6. Tiszta víz és alapvető köztisztaság 7. Megfizethető és tiszta energia 8. Tisztességes munka és gazdasági növekedés 9. Ipar, innováció és infrastruktúra 10. Egyenlőtlenségek csökkentése 11. Fenntartható városok és közösségek 12. Felelős fogyasztás és termelés 13. Fellépés az éghajlatváltozás ellen 14. Óceánok és tengerek védelme 15. Szárazföldi ökoszisztémák védelme 16. Béke, igazság és erős intézmények 17. Partnerség a célok eléréséért
20.	Vegyes adatok	Hard és soft adatok használata, azok arányától függetlenül.

XX. Digital Economy and Society Index (DESI)

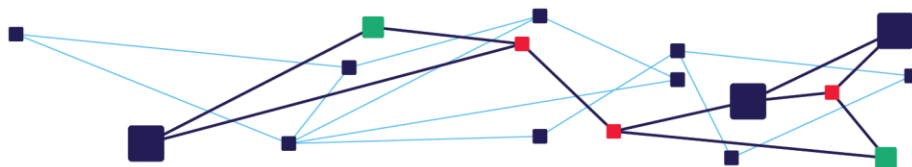
	Fogalom	Definíció
1.	5G	Lsd. DJP Mentor
2.	Big Data	Lsd. DJP Mentor
3.	Basic digital skills	Alapvető digitális készségek. Alap szintű tudás és készség az alábbi négy digitális témakör mindegyikében: információkeresés, kommunikáció, problémamegoldás és szoftverek tartalom létrehozásához.
4.	Basic software skills	Alapvető szoftveres készségek. Alapvető szoftverfunkciók, például a szövegszerkesztés mellett, fejlett táblázatkezelő funkciók alkalmazása, bemutatót vagy dokumentum készítése, amely szöveget, képeket, táblázatokat vagy diagramokat tartalmaz, illetve valamely programozási nyelven programkód írása.
5.	Cloud Computing	Felhőalapú számítástechnika, az informatika egyik egyik legdinamikusabban fejlődő ágazata. Többféle felhőalapú szolgáltatást különböztethetünk meg, a közös bennük az, hogy a szolgáltatásokat nem egy meghatározott hardvereszközön üzemeltetik, hanem a szolgáltató eszközein elosztva, annak üzemeltetési részleteit a felhasználótól elrejtve. A felhőalapú szolgáltatásokat a felhasználók hálózaton keresztül érhetik el, publikus felhő esetében az interneten keresztül, privát felhő esetében a helyi hálózaton vagy ugyancsak az interneten. Ezek a megoldások jelentik a távmunka vagy az otthoni munkavégzés alapját.
6.	DESI index	Digitális Gazdaság és Társadalom Index (angolul: Digital Economy and Society Index, rövidítve: DESI), az Európai Unió által alkotott index, amelynek segítségével összevethető a tagállamok digitális (informatikai, infokommunikációs) gazdasági és társadalmi fejlettsége. Öt terület (pillér) mentén vizsgálja az adott ország digitális előrehaladottságát: 1. Kapcsolat, 2. Humán tőke, 3. Internethasználat, 4. Digitális technológiák integrálása, 5. Digitális közszolgáltat. Az EU Egységes Digitális Piac stratégiájának a része, amelyet az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága (DG CNECT) dolgozott ki.



	Fogalom	Definíció
7.	Digitális Évtized 2021-2030	Az Európai Bizottság 2021. március 9-én mutatta be az Európai Unió 2030-ig megvalósítandó digitális átalakulására vonatkozó jövőképét és terveit. A sikeres digitális transzformáció a klímasemleges, körforgásos és ellenállóképes gazdaságra való átállás megvalósítása is elengedhetetlen, és kulcsfontosságú ahhoz, hogy a világjárványt követően az európai gazdaság és társadalom fenntartható módon működjön. A digitális évtizedet meghatározó digitális iránytű négy fő iránya: Digitálisan képzett lakosság és magasan képzett digitális szakemberek (szakértelem): 2030-ra a teljes felnőtt lakosság legalább 80%-ának rendelkeznie kell alapvető digitális készségekkel, és 20 millió IKT-szakembert kell foglalkoztatni az EU-ban. Biztonságos, jól teljesítő és fenntartható digitális infrastruktúrák: egyebek mellett 2030-ra valamennyi uniós háztartásnak gigabites internet-hozzáféréssel kell rendelkeznie, az 5G hálózatnak minden lakott területet le kell fednie, és el kell érni, hogy Európa kifejlessze az első kvantumszámítógépét. A vállalkozások digitális átalakulása: többek között az a cél, hogy 2030-ra négy vállalkozásból három használjon felhőalapú számítástechnikai szolgáltatásokat, nagy adathalmazokat („big data”) és mesterséges intelligenciát. A közszolgáltatások digitalizálása: 2030-ra valamennyi kulcsfontosságú közszolgáltatásnak elérhetőnek kell lennie az interneten, minden polgárnak hozzá kell férnie elektronikus egészségügyi dokumentációjához, a lakosság 80%-ának pedig elektronikus személyazonosítási megoldást kell alkalmaznia.
8.	Digitális készségek	Az IKT-eszközök magabiztos és kritikus használata az Információ, Kommunikáció, Problémamegoldás és Szoftverhasználat tartalomkészítéshez területeken a DigComp 2.0 keretrendszer szerint. A digitális készségek értékelése az adatfelvételt megelőző 3 hónapban végzett tevékenységek alapján történik. Pl. fájlok másolása; alkalmazások vagy szoftverek letöltése; beállítások módosítása; szövegszerkesztő használata; többféle típusú (szöveg, ábra, kép stb.) elemet tartalmazó fájlok létrehozása; táblázatkezelő használata; táblázatkezelő szoftver fejlettebb funkcióinak használata; fényképek, videók és audiófájlok szerkesztése; kód írása valamilyen programozási nyelven; interneten (pl. közösségi médiában, hírportálon) elérhető információk valóságtartalmának ellenőrzése; adatvédelmi irányelvek elolvasása személyes adatok megadása előtt; helymeghatározás korlátozása vagy tiltása; személyes adatok felhasználásának tiltása; cookie-k használatának korlátozása vagy tiltása; olyan szoftverek használata, melyek korlátozzák az interneten vagy valamely eszközön végzett tevékenységek nyomonkövethetőségét. Az adatfelvételt a nemzeti statisztikai hivatalok végzik a lakosság körében végzett kérdőíves felméréssel.
9.	Dimenzió	Változókat csoportosító mutatóhalmaz, amely lehetővé teszi egy-egy vizsgálati terület komplex jellemzését. A DESI 4 dimenziót vizsgál: • Humán tőke • Internet-hozzáférés • Digitális technológiák integráltsága Digitális közszolgáltatások



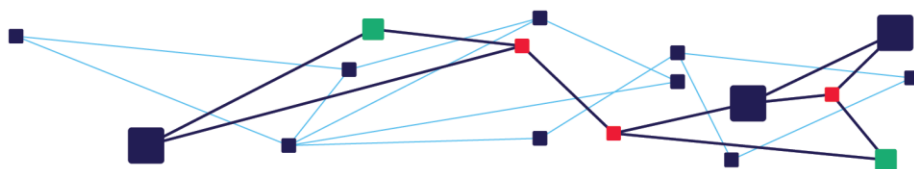
	Fogalom	Definíció
10.	e-Government	e-Kormányzat: Infokommunikációs eszközök és rendszerek használata a magánszemélyeknek és vállalkozásoknak nyújtott közszolgáltatások javításának érdekében. A hatékony e-kormányzat az infokommunikációs technológiák használatán túl a szervezeti felépítés és működési folyamatok újragondolásával, és a változó felhasználói viselkedések figyelembevételével a közszolgáltatások hatékonyságának növelését célozza meg. A jól implementált e-kormányzat biztosítja a magánszemélyek, vállalkozások és szervezetek számára az egyszerűbb, gyorsabb és olcsóbb együttműködést a különböző kormányzati szervekkel.
11.	Elektronikus információcsere	Vállalkozások belső elektronikus információinak megosztása Vállalatirányítási információs rendszer (ERP) vagy valamilyen ERP szoftvercsomag használatával és/vagy különböző funkcionális területek között (pl. könyvelés, tervezés, gyártás, marketing)
12.	e-számla	elektronikus számla, mely alkalmas automatizált feldolgozásra (pl. EDI, UBL, XML)
13.	IKT szakember (ICT specialist)	Az ISCO-08 osztályozáson alapuló tag definíció, amely magában foglalja az olyan munkaköröket, mint az IKT-szolgáltatási menedzserek, az IKT-szakemberek, az IKT-technikusok, és IKT-üzemeltetők.
14.	NGA	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
15.	Open Data	A Nyílt Adat olyan adathalmazokat takar, amelyek egy online felületen összegyűjtve és csoportosítva bárki számára elérhetőek. Legfontosabb jellemzők: • Elérhetőség és Hozzáférhetőség: az adatoknak teljességükben kell elérhetőnek lenniük, nem drágábban, mint azok reális reprodukciós költsége, lehetőleg internetes letöltésként publikálva. Az adatoknak továbbá kényelmes és módosítható formátumban kell szerepelniük. • Újrafelhasználás és Továbbterjeszthetőség: az adatoknak olyan felhasználási feltételekkel kell rendelkeznie, ami megengedi az újrahasznosítást és a továbbterjesztést, beleértve azok más adathalmazokkal történő vegyítését. • Univerzális részvétel: az adatoknak mindenki által felhasználhatónak, újrahasznosíthatónak és továbbterjeszthetőnek kell lennie - egyetlen felhasználási területet, személyt vagy csoportot sem diszkriminálva. Például, a "nem kereskedelmi célú felhasználásra" vonatkozó kikötés, amely megtiltja a "kereskedelmi" felhasználást, vagy a felhasználást csak megadott célra (pl. csak oktatásra) engedélyező korlátozások nem megengedettek.
16.	OSAP 1840	Országos Statisztikai Adatfelvételi Program (OSAP) 1840-es „Az információs és kommunikációs technológiák állományának minőségi és mennyiségi adatai” c. felmérése. Érintett dimenziók: 3 Integration of digital technology / 3 Digitális technológiák integráltsága
17.	OSAP 2003	Országos Statisztikai Adatfelvételi Program (OSAP) 2003-as „Háztartások információs és kommunikációs technológiai (IKT) eszközhasználatáról szóló felmérése” c. felmérése. Érintett dimenziók: 1 Human capital / 1 Humán tőke, 2 Connectivity / 2 Internet-hozzáférés, 4 Digital public services / 4 Digitális közszolgáltatások
18.	Social media	Közösségi média. A közösségi média egy médiaeszköz, ahol az üzenetet közösségi interakciókon keresztül szórják szét. A közösségi média az internetet és az online megjelenési lehetőségeket aknázza ki annak érdekében, hogy a médiamonológokat (egy a sokhoz) átalakítsa dialógusokká (sok a sokhoz).
19.	Very High Capacity Network (VHCN)	Nagy kapacitású hálózat



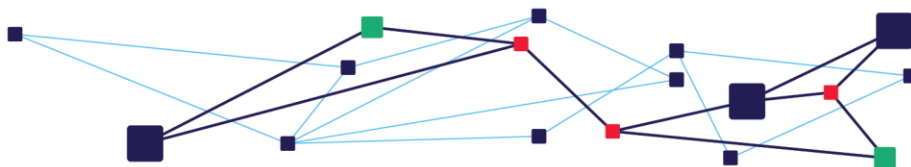
XXI. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra

	Fogalom	Definíció
1.	Alapszintű (hagyományos) szélessáv	Az uniós terminológiában használt min. 144 Kbps letöltési sebességet biztosító hozzáférés.
2.	Csomópont	Általánosságban csomópont, ahol több, legalább két irányból érkező kábelek összekötése történik (megszakító létesítmény), például a helyi hálózati forgalmak gyűjtőpontja és a körzethálózat csatlakoztatásának találkozási pontja.
3.	Digitális Jólét WiFi	Mind a digitális gazdaság, mind a polgárok és a vállalkozások digitális kompetenciáinak fejlesztéséhez, mind pedig az állami digitális szolgáltatások elterjedéséhez nélkülözhetetlen feltétel a megfelelő minőségű digitális infrastruktúra, ezért minden magyarországi településen, legalább egy közintézményben és legalább egy közterületen ingyenes, szélessávú wifi-szolgáltatás lesz igénybe vehető.
4.	Felügyelőmérnök (FEM)	A felügyelő mérnök (FEM) a SZIP programban a szolgáltatók tervezési és kivitelezési munkáját követő, ellenőrző és támogató kolléga, a KIFÜ SZIP programiroda munkatársa. Feladata a tervezés során elsősorban az, hogy a pályázatban megnyert műszaki tartalom kiviteli tervezésének teljességét és szabályosságát ellenőrizze. A kivitelezés során működő FEM-ek pedig azt ellenőrzik, hogy maradéktalanul megvalósul-e a kiviteli tervek szerinti hálózat mind mennyiségi mind pedig minőségi elvárások tekintetében egyaránt.
5.	Fiber to the home (FTTH)	Egészen a lakásig kiépített optikai hálózat, az átviteli sebessége ismereteinek szerint „végtelen”. (A nagytávolságú átviteltechnikában egy fényvezető szálpáron ma már terrabit (tbps) nagyságú sebességet használnak a mindennapokban.)
6.	Garantált sáv szélesség	A garantált sáv szélesség előírása SZIP esetében 7,5 mbps a letöltési irányban és 1,8 mbps feltöltési irányban. A garantált sáv szélességnek minden időben, minden napszakban, a legzsúfoltabb időperiódusokban, amikor szinte mindenki a neten lóg, akkor is rendelkezésre kell állnia. A garantált sáv szélesség az, amellyel mindig számolhatunk, mert nem befolyásolják a forgalmi viszonyok és az sem, hogy rajtunk kívül hányan használják közvetlen környezetünkben a netet.
7.	Gerinchálózat	Nagy kapacitású, nagyvárosok közötti, központi optikai hálózat.
8.	Helyi hálózat	A településen belül a háztartásokat, vállalkozásokat elérő (elérési) hálózat ²⁵ , amely összegyűjti egy település valamennyi lakásának, üzleti vállalkozások telephelyének és intézményeinek forgalmát egy csomópontban. Ahhoz hasonló, többnyire a nyomvonala is, mint a település úthálózata, amely a gépjármű forgalom lebonyolítására és a településből kivezetésére alkalmas. A helyi hálózatok korábban rézvezetőjű kábelekből épültek, a telefon idejében és az internet szolgáltatás kezdetén (adsl), ma már elsősorban fényvezetőjű (optikai) kábeleket építenek a szolgáltatók.
9.	Hybrid fiber-coaxial cable system (HFC)	Fényvezető és koaxiális rézkábelből épített vegyes hálózat. A kábeltévé szolgáltatók eredeti technológiájának, a koaxiális rézkábeles technológiának a továbbfejlesztett, korszerűbb változata. Többféle változata ismert, pl. docsis2, docsis3, ahogy a verziószámok nőnek, úgy egyre rövidebb a kiépített hálózatban a rézvezetőjű szakaszok hossza, és egyre nagyobb a beépített optika.

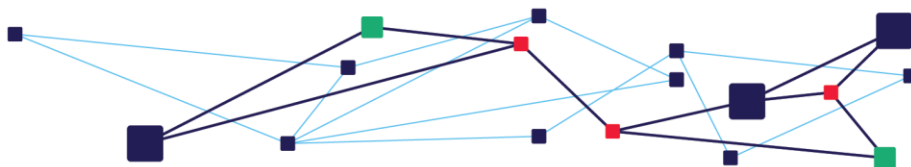
²⁵ Az uniós hagyományos szélessávú statisztikák az NGA eléréseket is tartalmazzák.



	Fogalom	Definíció
10.	Infokommunikáció	Az infokommunikáció az Európai Unió hivatalos szóhasználatában az információ technológia és az elektronikus hírközlés konvergenciáját, integrálódását fejezi ki. Az infokommunikáció mindazon eszközök, technológiák és alkalmazások, illetve azok használat, amelyek az egyén, a vállalkozás és az állam szintjén egyaránt értelmezhető minőség-, hatékonyság- és eredményességjavulást eredményeznek.
11.	Internetpenetráció (mobil szélessáv-penetráció)	100 lakosra jutó internet-előfizetések aránya, avagy a 100 lakosra jutó mobil szélessávú előfizetések aránya, százaléka.
12.	Körszet- vagy felhordóhálózat	A településeket a gerinchálózatba bekapcsoló hálózat. Körszethálózat ma már Magyarországon is kizárólag optikai kábelekből épül.
13.	Lefedettség	Egy címet akkor tekintünk szupergyors internettel lefedettnek, ha az internet szolgáltató – amennyiben a címen lakó ügyfél megrendeli – 15 munkanapon belül képes az ügyfél számára a lakásába/házába kiépíteni és bekapcsolni a 30 mbps, vagy annál nagyobb névleges letöltési sebességű internet szolgáltatást. Lefedettség esetén a szupergyors internet szolgáltatásra alkalmas kábel az ügyfél háza / lakása előtt fut az utcán.
14.	Mapping	A SZIP legelején, 2014. decemberétől 2015. május végéig tartó felmérési folyamat, amelynek a célja az volt, hogy megállapítsa, Magyarországon hány háztartás rendelkezik, illetve nem rendelkezik legalább 30 mbps internet elérés lehetőségével. A SZIP mapping eredménye megközelítőleg egymillió ilyen háztartást tárt fel, melyből egy következő periódusban a megkérdezett szolgáltatók mintegy a felét önerőből, azaz saját tőkéből vállalták megépíteni. A mapping végeredménye lett a SZIP szkópja, azaz 500 ezer igényhely lefedése 2018. végére.
15.	Mobil szélessáv (Mobile broadband)	A vezeték nélküli mobilhálózatok nagy sebességű internet elérése. Alkalmas nagyobb adatigényű szolgáltatások gyors kiszolgálására (pl. videók, tv-adások, filmek, stb.)
16.	Next generation access (NGA)	Az NGA angol szaknyelvi mozaikszó, jelentése „újgenerációs hozzáférési hálózat”. Az NGA a mai tudományos ismeretek szerint főleg és elsősorban a legkorszerűbb fényvezető szálal településen belüli, más néven helyi hálózatok építésének technológiáját jelenti.
17.	Nemzeti Információs Infrastruktúra Fejlesztési Program (NIIF)	Nemzeti Információs Infrastruktúra Fejlesztési Program , a teljes magyarországi kutatási, oktatási és közgyűjteményi intézményrendszer számára biztosít integrált országos hálózati infrastruktúrát és szolgáltatásokat. A NIIF a korszerű szolgáltatások és alkalmazások terén az e-Infrastruktúra komponensek gyakorlatilag teljes választékát biztosítja.
18.	Nemzeti távközlési gerinchálózat NTG	Közigazgatási célú zárt, nagy biztonságú, a publikus forgalmaktól elkülönített, állami hálózat. SZIP kedvezményezettek kötelesek a fejlesztési területükön található intézmények forgalmát, hálózati elérését összegyűjteni, és a járási székhelyen az NTG csomópontban az állami üzemeltető számára átadni.
19.	Nagyobb sáv szélesség	Nagyobb sáv szélesség képes, akár mozgóképes, nagy kiterjedésű tartalmak gyors letöltésére (pl. akár filmek valós idejű megtekintése). A képmegjelenítés fejlődése során, ahogy nő a felbontás (a pixelek száma), úgy nő a digitális képek fajlagos mérete, és háromdimenziós megjelenítéssel ez még tovább növekszik. 4k videó letöltéséhez legalább 15 mbps tényleges (garantált) sáv szélesség szükséges. A SZIP előírása garantált sáv szélességre 7,5 mbps.



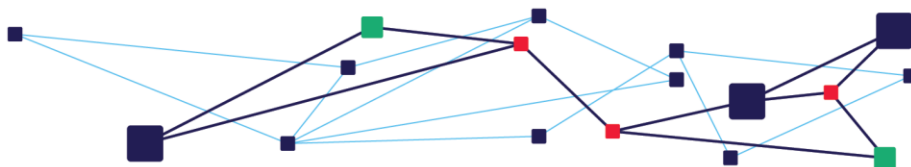
	Fogalom	Definíció
20.	Oszlopos elvezetés	Kábelek fektetése lehetséges a földbe ásva, alépítményben, védőcsőben, vagy oszlopra feszítve, direkt távközlési célú, vagy áramszolgáltatói oszlopsoron. Az oszlopsoros építés költsége kb. egyharmada az alépítményes technológiának.
21.	Optika	Köznyelvi szóhasználatban a fényvezető szálak kábelek elnevezése. A ma általánosan használt kábelek 192 szálakat tartalmaznak, de léteznek még nagyobb kapacitású kábelek is.
22.	Open access	Vonatkozó magyar joganyagban „nyílt nagykereskedelmi hozzáférés” az állami támogatással megépülő hálózatok többszörös kihasználását biztosító, azaz nemzetgazdasági szinten a befektetések hatékonyságát növelő jogi eszköz. A SZIP-ben a támogatott szolgáltatók kötelesek megosztani a beépített szabad kapacitásokat – előre rögzített nagykereskedelmi áron – akár a versenytársaikkal, vagy bármely másik szolgáltatóval.
23.	Önerős vállalás	Az EU eljárásrendnek megfelelően, a mapping keretében a szolgáltatók hároméves fejlesztési tervei felmérésre kerültek. A lefedetlen igényhelyek közül ezekben a hároméves tervekben a szolgáltatók önerős fejlesztési vállalásokat tettek, melyeket egy hivatalos okiratban, a Nemzeti Fejlesztési Minisztériummal kötött megállapodásban rögzítettek 2015. őszén.
24.	Sávszélesség	A sávszélesség, vagy sebesség annak jelölése, hogy egy távközlési vonalon milyen gyorsan képes áthaladni az adatforgalom, ami az internetre csatlakoztatott eszköz, és az elérni vagy letölteni kívánt internetes tartalom átviteléhez, továbbításához szükséges átviteli út kapacitását, nagyságát mutatja. Az internetezés élménye függ a vonal sebességétől, azaz a sávszélességtől. Mértékegysége: bit/sec (bps), azaz az 1 másodperc alatt átvitt bitek száma. A szolgáltató csomagban / 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.
25.	Szélessáv	64 kbps és 2 Mbps közötti adatátviteli sebesség.
26.	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.
27.	Szüpergyors Internet Program (SZIP)	Kormány a Nemzeti Infokommunikációs Stratégia célkitűzéseként, összhangban az Európai Unió Digitális Menetrendjével vállalta, hogy 2020-ra minden háztartás számára, amely igényli, elérhető legyen a legalább 30 Mbps sebességű interneteléréshez való hozzáférés lehetősége és hogy a háztartások legalább 50%-ában 100 Mbps-os internet-hozzáférés álljon rendelkezésre. Az Innovációs és Technológiai Minisztérium szakpolitikai irányításával a célok operatív megvalósítására a Szüpergyors Internet Program (SZIP) megalapítására a KIFÜ-ben került sor 2014-ben, a 1486/2015. (VII. 21.) Korm. határozattal.
28.	Szüpergyors internet	A szakirodalom általánosan elfogadott definíciója szerint a legalább 30 megabit/szekundum átviteli képességű szolgáltatást jelenti.
29.	Újgenerációs (NGA) szélessávú elérés	Összhangban az Európai Digitális Menetrend meghatározásával – a min. 30 Mbps letöltési sebességű hozzáférések.



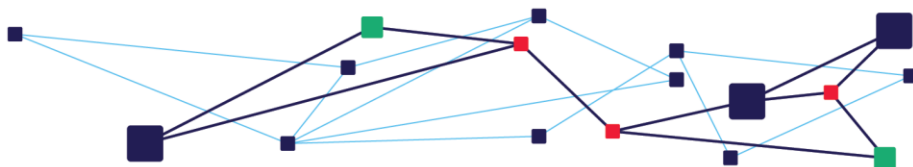
	Fogalom	Definíció
30.	Vezeték nélküli internet elérés	a vezetékek nélküli technológiák az összeköttetés utolsó szakaszán, angol szakkifejezéssel a „last mile-ban”, már nem fényvezető szálon, hanem rádióhullámokkal a levegőben biztosítják az internet csatlakozást. A rádiós kapcsolat lehet licenszelt hullámsávot használó, ahol a frekvenciáért fizetni kell, de ezek védett sávok, és lehet szabad frekvenciás, melynek nincsen licensz díja. Hazánkban legjellemzőbb internet céljára a szabad frekvenciás wlan, köznyelven wifi technológia, speciálisan szolgáltatói célra gyártott eszközökkel megvalósítva.
31.	VDSL (very high bit-rate digital subscriber line)	„Nagysebességű digitális előfizetői vonal”. A korábban telefonhálózatok céljára épített rézvezetőjű kábelekhöz kifejlesztett, digitális átvitelre, internetezésre alkalmas technológia. Elsősorban a már meglévő kábelhálózat tovább használhatósága ösztönözte a szolgáltatókat, takarékoságból és a korábbi befektetések kihasználása érdekében.
32.	Webszerver (szerver)	Az internet egyik legalapvetőbb „építőeleme”, a weblapokat, levelezést, fájlokat kiszolgáló, folyamatosan üzemben lévő, az internetre kapcsolt számítógép.

XXII. Nyílt Forráskód

	Fogalom	Definíció
1.	1236/2016. (V. 13.) Korm. határozat	Kormányhatározat a nyílt szabványokra épülő, illetve nyílt forráskódú szoftverek közsférában történő elterjesztéséhez szükséges intézkedésekről, mely megvalósította a Digitális Jólét Programot és melynek hatására kidolgoztak egy olyan intézkedéscsomagot, amely azt a célt szolgálja, hogy a közigazgatás hatékonyságának megtartása vagy növelése mellett biztosított legyen a közsférában a nyílt szabványokra épülő, illetve nyílt forráskódú szoftverek további, minél szélesebb körű elterjesztése.
2.	1604/2016. (XI. 8.) Korm. határozat	Kormányhatározat a nyílt forráskódú szoftverek közsférában történő elterjesztéséről, valamint a nyílt szabványokra épülő, illetve nyílt forráskódú szoftverek közsférában történő elterjesztéséhez szükséges intézkedésekről szóló 1236/2016. (V. 13.) Korm. határozat végrehajtásából adódó egyes feladatokról, mely elrendeli, hogy az államigazgatásban alkalmazott zárt forráskódú irodai szoftvereket nyílt forráskódú szoftverek váltsák le. Ugyancsak kiemelt célja az állampolgárok ingyenes, államilag támogatott nyílt forráskódú szoftverekkel történő ellátása is.
3.	Digitális függőség	A digitális függőség ebben a kontextusban a digitális óriásvállalatok zárt szoftvereitől való függést jelenti. A zárt forráskódú szoftverek olyan számítástechnikai programok, amelyek licenszei tiltják a szoftver és a forráskód módosítását, visszafejtését és további terjesztését. A zárt forráskódú szoftverek köz- és államigazgatásban történő használatának veszélye, hogy egy-egy licenc kiesése önmagában is képes megbénítani az ország teljes kormányzatát. A digitális függőséget okozó, túlnyomóan zárt forráskódú rendszereket teljes értékűen kiváltó nyílt forráskódú szoftver technológiák széleskörű bevezetése jelentős mértékben növelné a kormányzati adminisztráció függetlenségét.
4.	European Union Public Licence (EUPL)	2007-ben adták ki az európai igényekhez igazított nyílt forráskódú licenszt, az European Union Public Licence-t (röviden EUPL), amelyet azóta széles körben alkalmaznak a közigazgatásban Európa-szerte. Link: https://ec.europa.eu/info/european-union-public-licence_en

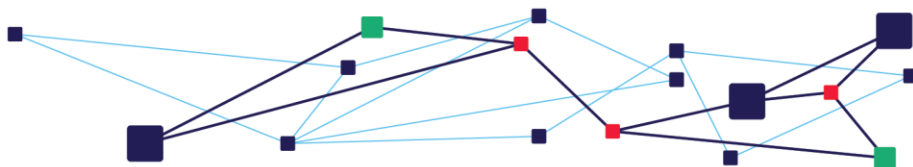


	Fogalom	Definíció
5.	EU Nyílt forráskódú szoftver stratégia 2020-2023	Az Európai Bizottság 2020 októberében tette közzé a 2020-2023 évekre vonatkozó legfrissebb, a nyílt forráskódú szoftvereknek az európai digitális térben való elterjesztéséről szóló stratégiáját. Link: https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/en_ec_open_source_strategy_2020-2023.pdf
6.	Forráskód	Egy olyan szöveg értendő, ami egy leíró nyelv jelöléseinek, vagy egy programozási nyelv definícióinak és/vagy utasításainak sorozatát tartalmazza. (Angolul: source code)
7.	ISA² program	Az Interoperability Solutions for European Public Administrations (ISA ²) program célja, hogy felmérje az európai országok törekvéseit az országhatárokat átívelő digitális szolgáltatások kifejlesztése érdekében, valamint útmutatást és tanácsokat fogalmaz meg a digitális szolgáltatások tekintetében. Mivel a nyílt forráskódú szoftverek kifejezetten alkalmasak effajta nagyszabású projektek végrehajtására, a nyílt forráskódú szoftverek alkalmazása kiemelt pontként szerepel az ISA ² program ajánlásai között.
8.	Nyílt formátum	A nyilvánosság számára az adat újrahasznosítását nem korlátozó, platformfüggetlen és korlátozás nélkül hozzáférhetővé tett elektronikus formátum. [2012. évi LXIII. törvény 4. § 7. pont]
9.	Nyílt Forráskódú Kompetencia Központ	A Nyílt Forráskódú Kompetencia Központ egy megvalósítás alatt lévő szervezet, mely a Szegedi Tudományegyetem, a NISZ Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt. (NISZ Zrt.) és a Digitális Jólét Nonprofit Kft. (DJN Kft.) szakmai együttműködésében jönne létre azzal a céllal, hogy piaci és állami igényekhez igazított nyílt forráskódú szoftver rendszerek által üzembiztos nyílt forráskódú szoftver eszközöket adjon az állampolgárok és az államigazgatás kezébe.
10.	Nyílt Forráskódú Program Iroda	A Nyílt Forráskódú Program Iroda (OSPO) célja a nyílt forráskódú szoftverek kezelésének és stratégiájának felügyelete. Az OSPO Európa-szerte a nyílt forráskódú szoftverek népszerűsítő, technológiai iránymutató és stratégiai tervező eleme. Link: https://fossa.com/blog/building-open-source-program-office-ospo/
11.	Nyílt szabvány	Olyan szabvány, ami nyilvánosan hozzáférhető, és a létrehozásával és felhasználásával kapcsolatos szabályok biztosítják azt, hogy a szabványt bárki használhatja, és senki nem szenved a felhasználásakor igazságtalan hátrányt
12.	Nyílt forráskódú szoftver	A nyílt forráskódú szoftver (OSS) olyan számítógépes szoftver, amelynek licensze biztosítja a felhasználók számára a jogot, hogy a szoftvert és annak forráskódját bárki és bármilyen célra használhassa, tanulmányozhassa, módosíthassa és terjeszthesse. A kód vizsgálatának lehetősége megkönnyíti a szoftverbe vetett közbizalmat.
13.	Szabad szoftver	A szabad szoftver (idegen kifejezéssel freeware) olyan szoftver, amelyet a felhasználó tetszőleges céllal, tetszőleges kívánalmak szerint futtathat, működését tanulmányozhatja és igény szerint módosíthatja; szabadon másolhatja és terjesztheti, segítve ezzel a környezetében élőket; a módosított programot tovább terjesztheti, lehetővé téve ezzel, hogy az egyedi változtatás hasznát egy nagyobb közösség is élvezze.
14.	Zárt forráskódú szoftver	Olyan számítástechnikai program, amelyet a tulajdonos-fejlesztő kizárólagos jogait (copyright) fenntartó, a szoftver másolását vagy újrafelhasználását kizáró zárt licenc alapján bocsátottak ki. (Angolul proprietary software vagy closed source software)

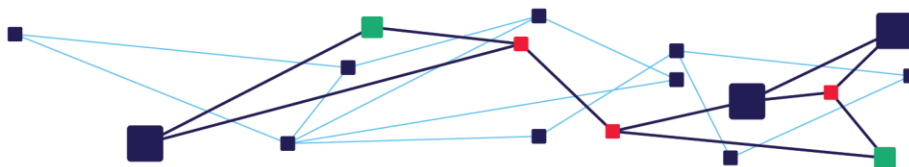


XXIII. Fintech

	Fogalom	Definíció
1.	Buy now, pay later (BNPL)	Olyan szolgáltatás, ami lehetővé teszi a vásárlástól eltérő időben történő fizetést úgy, hogy a fogyasztó kamatmentesen fizetheti vissza az összeget akár részletekben, egy meghatározott időszak után. Sok esetben a vásárló választhatja ki néhány kattintással, mikor és milyen részletekben kíván fizetni a termékért. A gyorsan terjedő e-kereskedelmi fizetési mód népszerű szolgáltatói közé tartozik az Affirm, az Afterpay és a Klarna.
2.	Digitális Jólét Pénzügyi Védjegy	Magyarország Kormánya kezdeményezte egy Digitális Jólét Pénzügyi Védjegy pályázati rendszer kidolgozását, amely egyszerre jelent minőségi garanciát a ma még bizalmatlan felhasználók számára, ösztönzi a ma még távol maradókat a digitális szolgáltatások igénybevételére, illetve a pénzügyi szolgáltatókat a digitális (és akár fintech) megoldások és az ügyfélművelés fejlesztésére. A Digitális Jólét Nonprofit Kft. pályázatot hirdet hitelintézetek és biztosítók részére a Digitális Jólét Pénzügyi Védjegy használatának elnyeréséért. A pozitív elbírálásban részesülő pályázatokban szereplő szolgáltatások viselhetik a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala által bejegyzett védjegyet. Pályázati dokumentáció biztosítók részére: • Védjegyszabályzat • Pályázati tájékoztató • Pályázati adatlap • Elfogadó nyilatkozat • Adatkezelési szabályzat Pályázati dokumentáció hitelintézetek számára: • Védjegyszabályzat • Pályázati tájékoztató • Pályázati adatlap • Elfogadó nyilatkozat • Adatkezelési szabályzat
3.	FinTech Sandbox	Speciális szabályozott teszt környezet az innovátorok számára, amelyben valós feltételek mellett tesztelhetik termékeiket. A sandbox segít csökkenteni a rendszerszintű kockázatokat a piacra lépés előtt, és támogatja a fintech-eket a piacképes, megbízható szolgáltatások és termékek innovációjában.
4.	Fintech	A fintech (financial technology), szoftverek és modern technológia alkalmazásával biztosított pénzügyi szolgáltatásokat jelent. A fintech cégek korán felismerték, hogy a fiatalabb generációk tagjai a gyors és egyszerű mobil- és digitális bankolást preferálják a bankfiókban történő hosszadalmas ügyintézés helyett, ehhez kínálnak pénzügyi szolgáltatásokat és megoldásokat. A fintech cégek ma már közvetlenül a bankokkal versenyeznek a pénzügyi szektor legtöbb területén, de számos példa van a fintech-bank együttműködésre is, az innováció érdekében.
5.	Insurtech	A fintech kifejezés párja, amely a biztosításokkal kapcsolatos digitális innovációkat jelöli meg.
6.	Know Your Customer (KYC, AML)	Olyan kötelező folyamat, amely során a szolgáltató ellenőrzi és hitelesíti az ügyfél személyazonosságát, jellemzően digitális csatornák alkalmazásával (selfie készítés, okmányok befotózása). Minden pénzügyi intézménynek érvényesítenie kell ügyfele személyazonossági igazolását (POI) és címgigazolását (POA), hogy megakadályozza az illegális tevékenységeket, különös tekintettel a pénzmosásra (Anti Money Laundering).



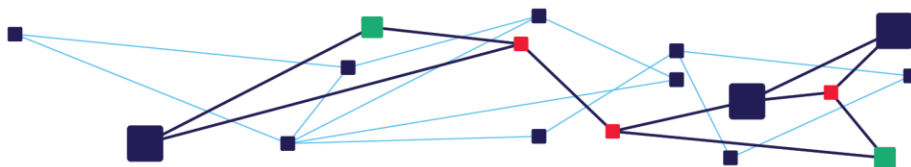
	Fogalom	Definíció
7.	Közösségi finanszírozás - crowdfunding	A közösségi finanszírozás (crowdfunding) a gazdaság megszervezésének egy olyan új módszerét jelenti, amely lehetővé teszi, hogy a fogyasztók és a vállalkozók közvetlen kapcsolatba kerüljenek már a termék létrejötte előtt. A crowdfunding oldal által nyújtott szolgáltatás gazdaságilag a következőképpen épül fel: a projektgazda feltaláló, vállalkozó vagy művész az általa megvalósítani kívánt ötletet – jellemzően egy prezentációs céllal elkészített videóval – bemutatja a nagyközönség számára. Előzetesen megállapít egy összeghatárt, amit elérve a forrásgyűjtést sikeresnek tekinti. Ez az összeg elsősorban attól függ, hogy mennyi forrásra van szüksége az ötlete megvalósításához. Az oldal felhasználói az így közzétett információk alapján eldönthetik, hogy támogatásra érdemesnek tartják-e a projektgazda elképzelését, és mennyi pénzzel járulnak hozzá a cél eléréséhez. A projektgazda döntésére van bízva, hogy milyen típusú ellenszolgáltatással próbálja ösztönözni a támogatókat.
8.	Neobank - digitális bank	Olyan új típusú bankok, amelyek alapítása és üzletpolitikája eltér a hagyományos, fiókok fenntartására épülő modelltől, középpontba kerül a határokon átnyúló működés, digitális szolgáltatások, az applikáció, mint fő ügyintézési csatorna, testre szabható, nemzetközi tranzakciókat rugalmasan támogató kártyaajánlatok. Sok esetben az idegen országban működő neobankok felügyeletében nehézséget jelent, hogy a honossága szerinti ország hatóságánál van csak lehetőség panasszal élni, és ügyfélszolgálat is csak határon túlról érhető el.
9.	Open banking - nyílt bankolás	A PSD2 rendeletnél említett feltételek mellett működő bankrendszer, vagyis a banki szolgáltatások során keletkező adatok megosztására, másodlagos felhasználására épülő fintech többlétszolgáltatások elterjedése, az ügyfél által használt különböző pénzügyi szolgáltatások közötti átjárhatóság, összekapcsolhatóság lehetősége. Ide kapcsolódnak az úgynevezett super app-ok, amelyek több hitelintézetet, szolgáltatót tesznek elérhetővé egy alkalmazásban.
10.	Payment Gateway	A fizetési átjáró interfészként működik a kereskedő webhelye és a fizetés elfogadó között, lehetővé teszi, hogy az ügyfél különböző fizetési módokat használhasson, ezek között szabadon választhasson, a háttérben a fizetési folyamat zavartalanul megtörténhessen.
11.	PSD2-AISP-PISP	Az Európai Unió területén a PSD2 rövid elnevezéssel illetett irányelv (EU 2015/2366) teremtette meg a lehetőséget, hogy fintech cégek rákapcsolódjanak a bankok informatikai rendszereire, az ügyfél felhatalmazása alapján az ügyfél pénzügyi információit lekérjék, azok segítségével többlétszolgáltatást nyújtsanak, ilyen lehet pl. a tranzakciók áttekinthetővé tétele, elemzése, kategorizálása (fogyasztói kosarak) vagy bizonyos szolgáltatások kezdeményezésének lehetővé tétele a banki felületen kívül. Ezeket röviden AISP és PISP szolgáltatóknak nevezik, amelyeket szigorú jegybanki jóváhagyás és felügyelet mellett indíthatnak fintech cégek.



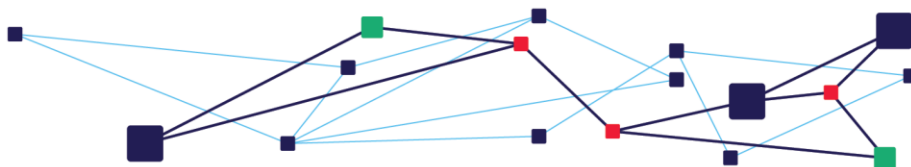
	Fogalom	Definíció
12.	Virtuális kártya	Olyan bankkártya, amely saját számmal rendelkezik, egyenlege szabadon feltölthető, ugyanakkor csak a kibocsátó bank webfelületén vagy mobilalkalmazásában érhető el, fizikai kártyaként nem létezik. Speciális változata az egyszer használatos kártya, amellyel nem megbízható közegben is biztonságosan fizethetünk.
13.	WealthTech	Digitális befektetési szolgáltatások gyűjtőneve, ide tartoznak a befektetési termékek megvásárlását, kereskedelmét támogató applikációk, automatizált befektetési tanácsadó rendszerek.

XXIV. Blockchain

	Fogalom	Definíció
1.	A központi bank által kibocsátott digitális pénz CBDC (Central Bank Digital Currency)	Az adott ország központi bankja által kibocsátott digitális vagy kriptopénz, amely már minden formában megfelel a pénz definíciójának, továbbá mivel a kibocsátó a jegybank, a digitális pénz a monetáris politikának is a része. Valójában a CBDC a nemzeti valuta egy speciális digitális formája, ahol a mögöttes fedezetet a jegybank biztosítja.
2.	Bitcoin	Egyike a nyílt forráskódú kriptovalutáknak, nem függ központi kibocsátóktól és hatóságoktól. Árfolyama széles sávok között ingadozik, mivel nem biztosít árfolyamstabilitást egyetlen nemzeti (központi) bank sem. A Bitcoinnal végrehajtott tranzakciók nyomon követhetők az Internet Surface Web részén, de a tranzakciók mögött állókat azonosítók teszik anonimá.
3.	Blockchain	A blockchain technológia lehetővé teszi, hogy egyéni felhasználók az interneten keresztül bármilyen értéket (pl. pénz, értékpapír, ingatlan) biztonságosan és közel valós időben átruházzanak egymásra, vagy bármilyen dokumentumot, szerződést létrehozzanak egymás között - mindezt harmadik fél közreműködése nélkül. A blockchain egy decentralizált, elosztott főkönyvkezelő rendszer, amely technológiából fakadó megoldásával garantálja a tranzakciók biztonságát, megváltoztathatatlanágát. A pénzügyi szolgáltatási ágazatban globális szinten a blockchain már egyike a 10 legfontosabb technológiai tényezőnek, amely 2020-ig meghatározza a versenyt. Felismerve a technológia jelentőségét, globális szinten a legnagyobb FinTech cégek vezetőinek 62%-a építette be a blockchain-technológiát stratégiájába. A magyar cégek vezetőinek körében ez az arány 49%. A blockchain rendszerek fizetőeszközei a kriptovaluták. Elsőként a pénzügyi szektorban a bitcoin kriptopénz mögötti technológiaként alkalmazták, azóta viszont egyre több felhasználási terület lát napvilágot például az egészségügy, ipar, kormányzat, kereskedelem és közlekedés terén.
4.	Magyarországi Blockchain Koalíció	2022. március 8-án alakult meg. A Blockchain Koalíció 47 alapító szervezete felismerte, hogy a blockchain technológia elért fejlettségi és elfogadottsági szintje alapján erős tényezővé vált a nemzetközi versenyben, alkalmazása stratégiai cél lehet a világ vezető gazdaságai számára. Jelentőségét részben az a sajátossága adja, hogy határokon átnyúló, autonóm rendszereket alapozhat meg, működtetése ezért szuverenitási, szabályozási és kockázati szempontokat is felvet.



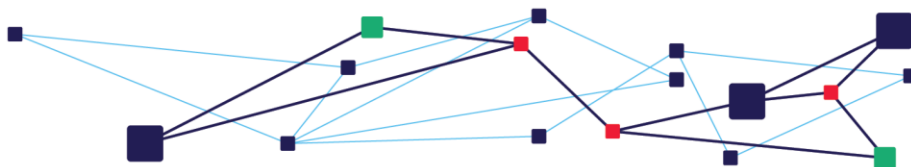
	Fogalom	Definíció
5.	Decentralized Finance (DeFi)	Blockchain alapú, kriptoeszközök kereskedelmére épülő szolgáltatások gyűjtőneve, amelyek decentralizáltan működik, vagyis a döntéseket, rendelkezéseket maga a felhasználók hálózata hozza, nem pedig céges irányító struktúra. A felhasználók gyakran közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz a tranzakciók során (peer-to-peer) és a tagok számára a tranzakciók historikus listája nyilvános.
6.	Kriptopénz bányászat	A blockchain technológia működési alapelve, hogy egymástól független, egyenrangú számítógépek együttműködése tartja fenn a hálózatot, amely lényegében a tranzakciók hitelesítését jelenti. A hálózat így önfenntartó, hiszen mindenki érdeke, hogy a tranzakciók (pl. kriptopénz átutalások, fizetések) hitelesek legyenek, és azok is maradjanak, ehhez a csatlakozó gépek tömegének konszenzust, vagyis többségi egyetértést kell fenntartaniuk, mely tranzakciók voltak helyesek, valósak és jóhiszeműek. A bányászok azok a szereplők a rendszerben, akik saját gépeiket arra használják, hogy a blokkláncra jellemző szabályok alapján gépi számításokat futtassanak, amelyek a blokklánc adatait egymásba fűző kódsorokat képeznek. A bányász haszna, hogy munkájáért kriptopénz jutalmat kap, és ezzel a jutalommal jön létre egy új egység kriptopénz, másrészt az új blokk kerül be a blokkláncba.
7.	Kriptopénz, kriptovaluta, kriptoeszköz	Matematikai alapokkal rendelkező digitális pénz, mely egységeinek létrehozását és a tranzakciók hitelesítését kriptográfiai (titkosító) technológiával végzik, amely a leggyakrabban a blockchain technológia alkalmazásával történik. A jelenleg közismert kriptopénzek működése teljesen független bármely ország központi bankjától, nincs irányító szervezet a kibocsátás, árfolyamszabályozás felett. A kriptopénzekben belül megkülönböztetünk egy szegmenst, az ún. "stablecoin"-okat azaz stabil pénzeket. Ezek jellemzően - ahogy nevük is mutatja - a kriptovilágban ismert extrém volatilitást próbálják kiküszöbölni úgy, hogy valamilyen hagyományos valuta fedezet kerül letétbe minden egyes érme kibocsátásakor, és az árfolyam is gyakran ehhez rögzített (pl. 1 USDT=1 USD) A kriptovaluták szabályozása hiányos a nemzetközi térben, a legtöbb ország nem ismeri el fizetőeszközként, a befektetésekhez nem kapcsolódik árfolyamszabályozás vagy befektetővédelem.
8.	NFT – nem helyettesíthető token	A tokenek speciális fajtája az NFT, általában műalkotások, szűk darabszámú kollekciók, gyűjtemények egyedi elemeit reprezentáló digitális token, amely sok, azonos funkciót ellátó token tömeges kibocsátásával szemben elemenként teljesen egyedileg kerül előállításra, így a technológia biztosítja az adott elem ritkaságát. Minden NFT esetében meta-adatok írják le az egyediség pontos jellemzőit, így meghatározhatók az alkotás kiemelkedő ismertető jegyei. Az NFT-k másik fontos tulajdonsága, hogy korlátozott mennyiségben érhetőek el, mivel a fejlesztőknek lehetősége van arra, hogy erősen korlátozott, például néhány tucat darabszámmal indítsanak útjára egy token.
9.	Okos szerződés - Smart Contract	Olyan önellenőrző és önvégrehajtó digitális szerződés, amelyekben két vagy több szereplő közötti megállapodás feltételei közvetlenül a szerződés kódjába kerülnek. A kód, így maga a szerződés, egy blokkláncon kerül létrehozásra. Az okos szerződések lehetővé teszik több fél közötti anonim tranzakciók és megegyezők létrehozását és akár automatikus végrehajtását közvetítő, illetve központi hitelesítő szervezet nélkül. Minden általa kezelt tranzakció transzparens, visszakövethető és megmásíthatatlan.



	Fogalom	Definíció
10.	Token – digitális zseton	A token valamilyen érték (pl. fizikai tárgy, jog vagy jogosultság) digitális reprezentációja, azaz mindenképp van az adott token mögött valamilyen érték, amely értéket csak a token megszerzésével tudjuk birtokolni. Jellemzően a token kibocsátások már meglévő blokklánc platformokon történnek (pl. Ethereum), így ezek a tokenek a blokklánc platform infrastruktúráját használják, és nem rendelkeznek saját blokklánc rendszerrel.
11.	Wallet - Elektronikus pénztárca	A wallet egy jellemzően független szolgáltató által létrehozott digitális szolgáltatás, amely egy vagy több blokkláncra építve felhasználóbarát módon ad lehetőséget a kriptopénzek/tokenek tárolására és utalására. A digitális pénztárcák lényegében a tranzakciók alapján az egyenleget tárolják, azonosítójuk egy számsor, amelynek ismeretében bárki utalást indíthat a tulajdonos részére. Fontos megkülönböztetés, hogy a pénztárcát biztosíthatja egy kriptovaluta kereskedő úgy is, hogy a felhasználó az online felületen láthatja egyenlegét, de a kapcsolódó titkosító kulcsot nem kapja meg, vagyis pénztárcája felett erősen korlátozott jogokkal bír. A nem letéti pénztárcák jellemzője, hogy a felhasználónak teljes kontrollt biztosítanak a tárolt értékek felett, ugyanakkor a felelősség és a hibalehetőségek is kizárólag a felhasználót terhelik. Népszerű nem letéti pénztárca a MetaMask.

XXV. Digitális Jólét Alapcsomag

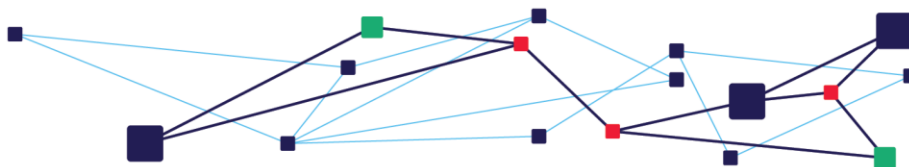
	Fogalom	Definíció
1.	Digitális Jólét Alapcsomag	Az Alapcsomag bevezetésének célja az volt, hogy mindazok, akik ez idáig az internetezés túl magas ára miatt nem tudtak előfizetni a szolgáltatásra, egy minden eddiginél alacsonyabb fogyasztói árú internet-előfizetést érhesse el. Kedvezmény minimum 15%.
2.	Egyetemes szolgáltatás	Az egyetemes elektronikus hírközlési szolgáltatás (a továbbiakban e § alkalmazásában: egyetemes szolgáltatás) körébe tartozik a helyhez kötött hozzáféréseken keresztül megfelelő, Magyarország egész területén megfizethető áron minden fogyasztó részére rendelkezésre álló szélessávú internet-hozzáférési szolgáltatás, illetve hangszolgáltatás - ideértve e szolgáltatások alapját képező csatlakozást is - nyújtása, a fogyasztó erre irányuló észszerű igénye alapján.
3.	Elektronikus hírközlési szolgáltató	Az elektronikus hírközlésről szóló 2003. évi C. törvény (továbbiakban: Eht.) szerinti elektronikus hírközlési hálózat üzemeltetője, valamint elektronikus hírközlési szolgáltatást nyújtó természetes, illetőleg jogi személy
4.	Tanácsadó Testület	A Tanácsadó Testület létrehozásának alapvető célja az volt, hogy szakmai állásfoglalásaival, javaslataival támogassa a Digitális Jólét Alapcsomag elérhetővé tételét, munkájával segítse a Digitális Jólét Nonprofit Kft. pályázati rendszerének hatékony és professzionális működtetését. A Tanácsadó Testület független szakértőkből áll. Tagjait a Digitális Jólét Program kérte fel azzal a céllal, hogy a tagok kiemelkedő szakmai tapasztalatukkal segítsék a Digitális Jólét Alapcsomag megvalósulását. Elbírálják a pályázatot, szakmai támogatást nyújtanak, Tanácsadó Testületi ülés keretében, az Alapcsomag továbbfejlesztésén dolgoznak.



	Fogalom	Definíció
5.	Védjegy	A védjegy egyértelműen és pontosan ábrázolható, lajstromozott megjelölés, amely az egyes áruk és szolgáltatások azonosítására, mások áruitól, illetve szolgáltatásaitól való megkülönböztetésére szolgál. A védjegy, mint árujelző elősegíti azt, hogy a fogyasztók megfelelően tájékozódhassanak a termékek és szolgáltatások kereskedelmi eredetéről. Megjelölés lehet különösen: szó, betű, szám, szóösszetétel (beleértve a személyneveket és a jelmondatokat); ábra (logó), sík- vagy térbeli alakzat; pozíciót ábrázoló megjelölés; mintázat; szín, színösszetétel; hang; mozgást ábrázoló megjelölés; multimédia (mozgást és hangot is tartalmazó) megjelölés; hologram; illetve ezek kombinációi. A védjegy jogosultja számára tíz évre kizárólagos, meghatározott földrajzi területre vonatkozó használati jogot biztosít. A védjegyvoltalom korlátlan alkalommal megújítható 10-10 éves időtartamokra. A védjegy jogosultjának kizárólagos joga van arra, hogy a védjegyét használja, illetőleg a védjegy használatára másnak engedélyt adjon.
6.	Védjegyszabályzat	A Védjegyszabályzat a Digitális Jólét Alapcsomag használatának és működésének szabályzata. A Védjegyszabályzat nyújt útmutatást, mind a pályázó szolgáltatónak, mind a Digitális Jólét Nonprofit Kft. számára. A Védjegyszabályzatban foglaltak szerint köteles eljárni a szolgáltató, és a Digitális Jólét Nonprofit Kft. ennek megfelelően vizsgálja a szolgáltató pályázatát, valamint ellenőrzi azt a későbbiekben.

XXVI. Balassa-program

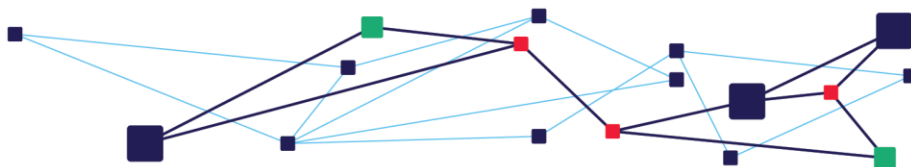
	Fogalom	Definíció
1.	Balassa János Program	Olyan emberközpontú egészségügyi tartalomszolgáltató és kórházi digitális infrastruktúra-fejlesztési program, mely az innovatív digitális megoldásokat a betegek és az egészségükért tenni akaró emberek szolgálatába kívánja állítani az egészségmegőrzés, a betegbiztonság és a betegdukáció területén.
2.	Balassa Portál	Egészségügyi tartalomszolgáltató digitális platform, mely átfogó és érthető, hétköznapi nyelven megfogalmazott útmutatót ad a páciensek számára az egészségügyi ellátásról.
3.	Betegtájékoztatási rendszer	Olyan információs rendszer, amely alkalmas arra, hogy a betegek számára saját betegségükről, vagy a számukra javasolt vizsgálatokról, beavatkozásokról (műtétekről) részletes tájékoztatást adjon. A betegtájékoztatási rendszer nem helyettesítheti, de kiegészítheti az orvos által személyesen nyújtott tájékoztatást. A betegtájékoztatási rendszer tartalmát mindenképpen orvosnak kell kontrollálnia.
4.	Betegbiztonság	Olyan egészségügyi ellátást jelöl, amely során a beteget betegségéből következő fizikai, pszichés következményeken túl egyéb - az alap- vagy fekvőbeteg ellátásból következő - fizikai és/vagy pszichés károsodás nem érheti.
5.	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.



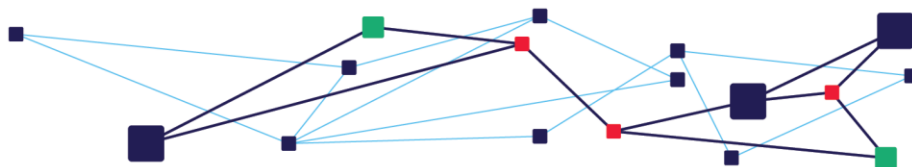
	Fogalom	Definíció
6.	Ügyfélművelés	Az az állapot, amikor az ügyfél egy ügyfélkontaktus során – legyen az értékesítés, tájékoztatás, problémamegoldás – olyan professzionális, kimagasló színvonalú termékkel, szolgáltatással, kiszolgálással találkozik, amely mély és hosszú távon ható pozitív benyomást és erős elköteleződést kelt benne.

XXVII. DJP Mentor

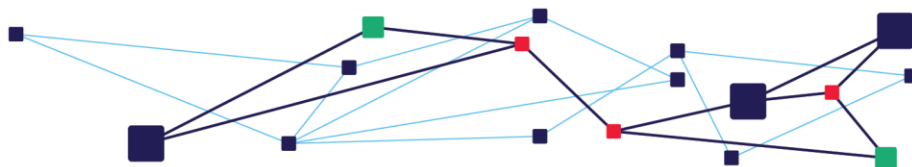
	Fogalom	Definíció
1.	3D nyomtatás	A 3D nyomtatás technológiája alapvetően eltér a tárgyak szokásos megmunkálásától, hiszen míg hagyományosan egy darab nyers alapanyagból szedik le különböző eszközökkel vagy eljárásokkal a felesleges részeket, itt vékony rétegek egymásra rakásával készül el a késztermék. 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.
2.	3G	Magyarországon 2005-ben megjelent újabb generációs digitális mobiltechnológia, amely egyaránt alkalmas beszédre és a korábbiaknál gyorsabb adatátvitelre. Szabványai többek közt az UMTS, a HSDPA, HSPA+.
3.	4G	A 2010-es években indult digitális mobiltechnológia, amely az LTE és LTE Advanced szabványnak köszönhetően a beszéd mellett már jelentősen gyorsabb internetelésre is kiválóan alkalmas.
4.	5G	Ötödik generációs mobilhálózat vagy 5. generációs vezeték nélküli hálózat. Ez a technológia jelentősen gyorsabb elődjénél, egyszerre jóval több eszközt szolgál ki, jelentősen nagyobb adatmennyiséget továbbít szignifikánsan rövidebb idő alatt. Az új technológia azonban nem csak a meglévő képességeknél jobb, de újabb tulajdonságok megjelenésével ugrásszerű előrelépést hoz a mobiltávközlésben a korábbi generációkhoz viszonyítva.
5.	Adatvédelem	Lsd. Információbiztonság és kibervédelem
6.	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.
7.	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 közötti, valamint a B2G, vállalat és kormány közt létrejövő interakciótól.
8.	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, úgy a kattintást követően rögtön a hirdető honlapján találja magát.
9.	Belső motiváció	Az újdonság és a kihívás iránti érdeklődés működteti, központjában áll a felfedezés, megismerés, teljesítés és élnélvéltség érzése.



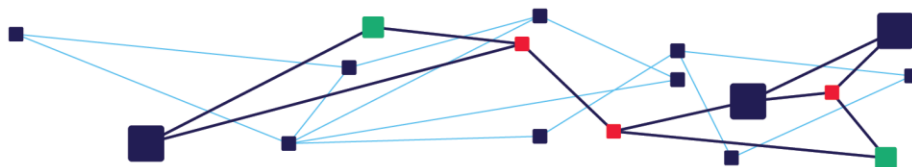
	Fogalom	Definíció
10.	Big Data	Az egyre nagyobb mennyiségű adat automatizált gyűjtése és feldolgozása, mely szinte az élet minden területén hatalmas új lehetőségeket hoz a cégek, de az országok, települések számára is új üzleti modellek kialakításához, meglévő termékek és szolgáltatások fejlesztéséhez. vagy Az egyre fejlettebb és intelligensebb „okos” eszközök és azok összekapcsolása elképesztően nagy mennyiségű „adatot termel”. A „Big Data” tulajdonképpen döntési szabályok gyűjteménye és alkalmazása (az adatfeldolgozás egy olyan módja), ahol nagymennyiségű, sokrétű és strukturálatlan adatról van szó. (Pl. egy video megosztó nem Big Data, hiába nagy a fájlok mérete...). Így tehát a Big Data különböző „tudásterületeket” egyesít a nagy mennyiségű adat adminisztrációja, szervezése és kezelése területén. vagy A big data fogalma alatt azt a komplex technológiai környezetet (szoftvert, hardvert, hálózati modelleket) értjük, amely lehetővé teszi olyan adatállományok feldolgozását, amelyek annyira nagy méretűek és annyira komplexek, hogy feldolgozásuk a meglévő adatbázis-menedzsment eszközökkel jelentős nehézségekbe ütközik. Leegyszerűsítve, a big data, mint fogalom a nagy mennyiségű, nagy sebességgel változó és nagyon változatos adatok feldolgozásáról szól.
11.	Blended learning	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. vagy A blended learning (kevert tanulás) kifejezés egy olyan oktatási forma, melynek során a hagyományos tantermi vagy jelenléti oktatás módszereit együtt használják az internetre és IKT eszközökre támaszkodó e-learning-gel. A blended learning segítségével olyan tananyagokat is oktathatunk távoktatással, amelyekhez szükség van alkalmankénti személyes jelenlétre is. Ilyen alkalmakkor zajlanak a konzultációk és a mentori tevékenységek. Az elektronikusan elvégezhető feladatok esetében az e-learning módszereivel történő oktatás és kommunikációé a főszerep. vagy A blended learning, tanulás- és oktatásméleti, módszertani alapokon nyugvó átfogó infopedagógiai stratégia, amely a tanulást támogató rendszer révén – az emberi lét változatos megismerési, és kommunikatív formáit integrálva – tér- és időkorlátok nélkül biztosítja a tanuló számára az optimális ismeretszerezést. Olyan oktatási technológia, amely a képzéshez változatos, tanulási környezeti elemek (módszerek és eszközök) – hagyományos és virtuális tantermi tanulási formák, személyes és távolsági konzultáció biztosításával, nyomtatott és elektronikus tananyagok segítségével magas-színvonalú (hi-tech) infokommunikációs eszközök – révén a tananyagot kooperatívan, változatos módszerekkel, egyénre szabott formában teszi hozzáférhetővé, biztosítja a tanulók előrehaladási ütemének ellenőrzését. (Forgó Sándor)



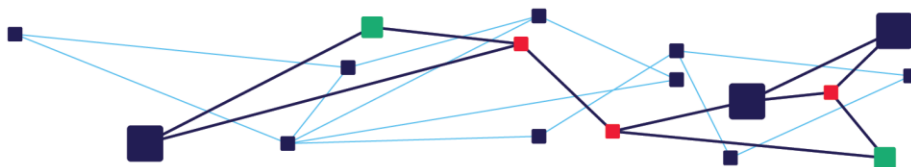
	Fogalom	Definíció
12.	Blog	A blog személyes online napló, alapvetően szöveges formában, míg a videóblogger mozgóképes – videós – tartalommal. Blogot vagy videóbloggerot bárki indíthat ingyenesen igénybe vehető online felületeken, amelyeken a blog tulajdonosa közzéteheti az előállított tartalmat. A blogok általában interaktív felületek, azaz az olvasók kommenteket fűzhetnek a megjelentekhez. A blogok működtetése minimális számítógépes ismeret igényel – természetesen a blog megírásához, a fotók, rajzok, illusztrációk, illetve a videóblogger esetében a videó elkészítéséhez már szükséges bizonyos eszközök magabiztos kezelése.
13.	Bluetooth	A Bluetooth technológiát vezeték nélküli hálózatok, eszközök összekapcsolására használják, különböző, általában nem fix helyen lévő eszközök, illetve kis energiafogyasztású berendezések esetén használnak. Tipikus bluetooth kapcsolat: a beépített autós kihangosító rendszer és a telefon; telefon és fülhallgató; telefon és fényképezőgép között.
14.	BYOD (Bring Your Own Device)	A saját tulajdonú eszközök (laptop, mobiltelefon, tablet stb.) használatát jelenti a munkavégzés vagy az oktatás során, azaz amikor a saját eszközeinkkel érjük el, használjuk a munkahelyi/iskolai hálózatot, az alkalmazásokat, az adatbázisokat stb. A megoldás számos adatbiztonsági kérdést vet fel, de ezek megfelelő szabályozással, eljárásrenddel kezelhetők. Az üzleti világban a módszer általánosan elterjedt gyakorlattá vált, elsősorban költséghatékonysága miatt. (Angol kifejezés. Bring Your Own Device, magyar jelentése: hozd (használd) a saját eszközöd.)
15.	Célcsoport	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
16.	Chatbot	Csevegő alkalmazásokon keresztül, automatizált, de a feltett kérdéseket értelmezni tudó és azokra egyedi válaszokat adni képes program.
17.	Cyberbullying	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
18.	DESI index	Lsd. Digital Economy and Society Index (DESI)
19.	Desktop	Az asztali számítógép megnevezése.
20.	Digitális átalakulás	A folyamatos technológiai és piaci innováció okozta paradigmaváltás, egyre szélesebb körben elterjedő digitalizálás az élet egyre több területén.
21.	Digitális eszközök és szolgáltatások	A digitális hálózatok használatával igénybe vehető informatikai és kommunikációs eszközök, illetve elektronikus szolgáltatások.
22.	Digitális(an) írástudatlan(ság)	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
23.	Digitális írástudás	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
24.	Digitális írástudó	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
25.	Digitális lábnyom	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
26.	Digitális Jólét Koordinációs Központ (DJKK)	A Digitális Jólét Nkft. szervezeti egysége, Feladata: a DJP Hálózat munkájának felügyelete, koordinációja és szakmai/operatív támogatása.



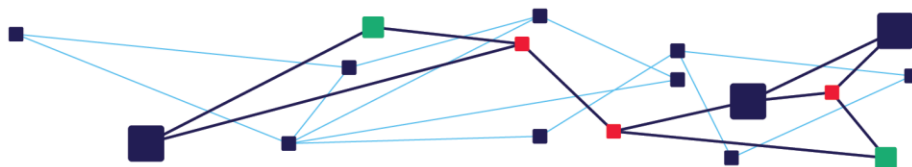
	Fogalom	Definíció
27.	Digitális Jólét Program (DJP)	Az internetről és a digitális fejlesztésekről szóló nemzeti konzultáció (InternetKon) eredményei alapján a Kormány létrehozta a végrehajtásról szóló Digitális Jólét Programot, melyet a 2012/2015. (XII. 29.) Korm. határozattal erősített meg. A miniszterelnök 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.
28.	Digitális Jólét Koordinációs Központ (DJKK)	A Digitális Jólét Nkft. szervezeti egysége, Feladata: a DJP Hálózat munkájának felügyelete, koordinációja és szakmai/operatív támogatása.
29.	Digitális kompetencia	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
30.	DigComp (European Digital Competence Framework)	A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének európai keretrendszere.
31.	Digitális megosztottság	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
32.	Digitális ökoszisztéma	Lsd. Egységes kárpát-medencei magyar digitális ökoszisztéma
33.	Digitális tanulás	Digitális és interaktív eszközök, szoftverek és tananyagok gyakorlati alkalmazása a tanulásban.
34.	Digitális társadalom	Információ-, kommunikáció- és tudáslapú társadalom, amely az információs és kommunikációs technológia széles körű alkalmazásán alapszik.
35.	Digitális Tudásközpontok	A már működő Digitális Jólét Program Pontok (DJP Pontok) tapasztalatait felhasználva 6 vidéki városban (Békés, Kaposvár, Kecskemét, Nyíregyháza, Oroszlány és Veszprém) Digitális Tudásközpontok létesülnek, amelyek felszerelését, kialakítását, szakmai támogatását és koordinációját a Digitális Jólét Program látja el. Digitális Tudásközpontok átadása, Nyíregyháza – 2022.03.09., Veszprém, 2022.03.21., Békés – 2022. 03.29., Kaposvár – 2022.03.31., Kecskemét - 2022.04.01. (az oroszlányi Tudásközpont tervezett átadása 2022. május hónapban várható) Robotika, virtuális valóság, automatizáció, mesterséges intelligencia – a XXI. század legmodernebb vívmányai, amelyeket testközelből ismerhetnek meg a fiatalok és a technológia iránt érdeklődők. Az elsősorban iskolás korú gyermekeket és a fiatal felnőtt korosztályt célzó oktatási és szórakoztató központ a digitalizáció világába vonja be a fiatalokat.
36.	Diszruptív technológia	Lsd. Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása



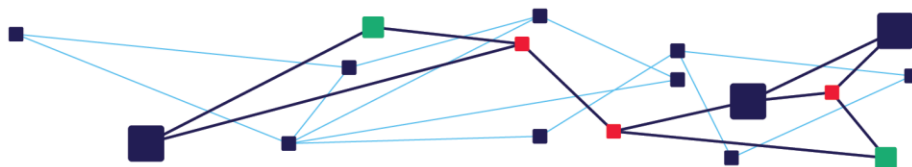
	Fogalom	Definíció
37.	DJP Hálózat (Digitális Jólét Program Hálózat)	A DJP Hálózat eredetileg eMagyarország Pontok Hálózata néven azzal a céllal jött létre, hogy a digitális készségekkel még nem rendelkező magánszemélyek számára országos szinten, de különös tekintettel a hátrányos helyzetű térségekben és a kistelepüléseken biztosítsa az informatikai eszközökhöz való hozzáférést, és az ott dolgozó szakembereken keresztül a megfelelő szakértelmet, hozzáértést. A DJP Program megvalósítása során az országszerte elhelyezkedő DJP Pontok alkotta DJP Hálózatra hárul az a feladat, hogy a felnőtt lakosság számára a digitális kompetenciafejlesztés alapinfrastruktúrájává és az IKT eszközökön keresztül megvalósuló digitális tanulás elterjesztésének hatékony eszközévé váljon
38.	DJP Területi Vezetők	A Digitális Jólét NKft. rész munkaidős alkalmazottai, feladatuk a hozzájuk tartozó 13-18 DJP Ponton a digitális kompetenciafejlesztő programok és DJP Mentorok tevékenységének koordinálása, módszertani támogatása, motivációs kampányok megtervezése, módszertani segítségnyújtás, valamint az elektronikus közigazgatási és közszolgáltatások népszerűsítése.
39.	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.
40.	DJP Pont	A DJP Hálózat helyi szintű egysége, a DJP Mentorok „főhadiszállása”. A DJP Pontokon az állampolgárok olyan szolgáltatásokban vehetnek részt, mint például a tanácsadás, internetezés, képzések és egyéb, a digitalizációhoz köthető tevékenységek.
41.	DJP Regionális Mentorok	A Digitális Jólét Neumann NKft. főállású alkalmazottai, 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 biztosítanak és támogatják a DJP Megyei Mentorok munkáját.
42.	Dolgok/tárgyak internete (Internet of Things – IoT)	Az internetes adatforgalom kilépett a számítógépek világából, és mára számtalan, az interneten keresztül automatikusan adatot közlő elektronikai eszköz (érzékelő, szenzor) csatlakozik a hálózathoz. Ezeknek az internetalapú eszközöknek a milliárdjai, és az általuk ontott adatok szinte minden iparágat át fognak alakítani, a kereskedelem, oktatásban, mezőgazdaságban, építőiparban, informatikában működő mikro- és kisvállalkozások hatékony működése sem lesz elképzelhető a Dolgok internete alkalmazása nélkül. vagy 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 alapján a környezeti hatások alapján a IoT rendszer maga végez el beavatkozásokat, illetve ad ki riasztásokat, értesítéseket. vagy



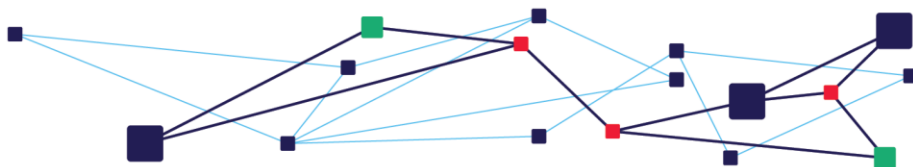
	Fogalom	Definíció
		Az IoT a hálózatba kapcsolt eszközök gyűjtőfogalma. A tárgyak internete (Internet of Things - IoT) egy hálózat, melyben a használati tárgyak egymással összekapcsolva kommunikálnak. Az IoT az adatok tárolását is megoldja: a hálózat köti össze a tárgyakat az adattároló felhővel, amely az adatok tárolására szolgál biztonságos, védett közegben. Az Internet of Things terjedése megállíthatatlan: 2017-ben az egymással kommunikáló eszközök száma elérte a 20 milliárdot, 2020-ra pedig várhatóan 31 milliárd ilyen eszköz lesz világszerte. 10 év alatt az IoT eszközök száma közel ötszörösére fog nőni.
43.	Domain	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
44.	e-Egészségügy (e-Health)	Lsd. Balassa-program
45.	Egész életen át tartó tanulás (Life Long Learning, LLL)	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
46.	Egyéni tanulás portfólió	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
47.	E-kormányzati szolgáltatások	Lsd. Digitális közigazgatás
48.	E-közigazgatás	Lsd. Digitális közigazgatás
49.	E-learning felület	Az e-learning keretrendszerbe feltöltött e-learning tananyagokat tartalmazó elektronikus felület, melyen a DJP Mentor önállóan sajátíthatja el a digitalizált tananyagot.
50.	E-learning keretrendszer	A képzés oktatói és résztvevői, valamint képzéstámogatói felület együttes megnevezése.
51.	Elektronikus kereskedelmi szolgáltatások	Lsd. Sharing Economy jelentés
52.	Értesítési-eltávolítási eljárás (notice and take down)	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
53.	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.
54.	Identitás	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
55.	Facilitátor	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
56.	Feketelista/Fehér lista (Back list/white list)	A gyermekek fejlődésére ártalmasnak vélt, illetve kifejezetten a gyermekek számára készített tartalmakat, internetes oldalakat tartalmazó listák.



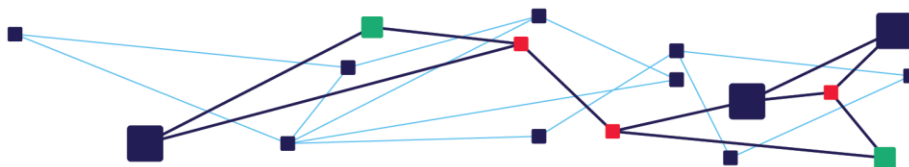
	Fogalom	Definíció
57.	Felhő alapú szolgáltatások (cloud computing)	A felhő alapú számítástechnika az informatika egyik legdinamikusabban fejlődő ágazata. Többféle felhő alapú szolgáltatás van, a közös bennük az, hogy a szolgáltatásokat nem egy a felhasználónál lévő fizikai tároló (hardver) segítségével 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.
58.	Fintech	Lsd. Fintech
59.	Foglalkoztathatóság	Lsd. Digitális Munkaerő Program (DMP)
60.	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.
61.	GINOP	Gazdaságfejlesztési és Innovációs Operatív Program
62.	GINOP 3.3.1	Közösségi internet-hozzáférési pontok fejlesztésére, valamint a szolgáltatási portfóliójuk bővítésére vonatkozó program.
63.	GINOP 3.3.2	Online kormányzati, közigazgatási és e-egészségügyi szolgáltatások terjedésének és a Digitális Jólét Program kiterjesztésének elősegítésére vonatkozó program.
64.	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.
65.	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.
66.	GINOP 3.1.6	Országos szinten hat település bevonásával Digitális Tudásközpontok kialakítására irányuló operatív program.
67.	Hotline	Egyes jogellenes, illetve a gyermekekre káros tartalmak bejelentésére szolgáló, az önszabályozás egy formájaként értékelhető olyan szolgáltatás, amely a kifogásolt tartalom közzétételéhez intézett felhívás útján igyekszik azok eltávolítását elérni.
68.	Infokommunikációs eszközök és szolgáltatások	Az informatikai és kommunikációs eszközök, illetve a hírközlési hálózatok segítségével igénybe vehető elektronikus szolgáltatások.
69.	Információs és kommunikációs technológiák (IKT)	Az információs és kommunikációs technológiák olyan eszközök, technológiák, szervezési tevékenységek, innovatív folyamatok összessége, amelyek az információ- és a kommunikációközlést, feldolgozást, áramlást, tárolást, kódolást elősegítik, gyorsabbá, könnyebbé és hatékonyabbá teszik. Az IKT magában foglalja a teljes körű technológiai tervezést az információhoz való hozzáféréstől a feldolgozáson át az átadásáig: az információ gyűjtésének, tárolásának, továbbításának és prezentálásának hardver-, szoftver- és médiafeltételeit, legyen az információ formája hang, adat, szöveg vagy kép. Magába foglalja a telefont, mobiltelefont.
70.	Információs és kommunikációs technológiák (IKT) biztonság	Lsd. Információbiztonság és kibervédelem



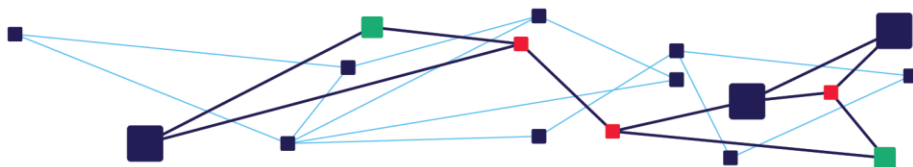
	Fogalom	Definíció
71.	Információs társadalom	Az ipari társadalmat követően kialakuló forma, amelyben az információ előállítása, elosztása, terjesztése, használata és kezelése központi szerepet kap.
72.	Ipar 4.0	Lsd. Iparágak digitalizációjának módszertani támogatása
73.	Internetpenetráció (mobil szélessáv-penetráció)	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
74.	Játékosítás (Gamification)	Valamilyen komoly funkció vagy termék játék-elemmel való színesítése, játékosá tétele. Elsősorban dot-com startupok használják. vagy Játékelemek, játékdinamika és játékmekanika alkalmazása nem játékos közegben. A játékosítás célja a viselkedés megváltoztatása. A játékosítást leggyakrabban oktatási, szervezetfejlesztési, munkaoptimalizálási, marketing és egészségügyi szituációkban alkalmazzák, valamint dot-com startupok használják.
75.	Jó gyakorlatok (Best practice)	A már megvalósult programok, események, fejlesztések vagy egyéb aktivitások, amelyek hatékonyan és sikeresen adtak megoldást egy specifikus kihívásra.
76.	Játékmekanika és -dinamika	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
77.	Jogosultsági kör	Lsd. Információbiztonság és kibervédelem
78.	Keretrendszer	A keretrendszerek valamely terület (pl. egy adott kompetencia) közös, egységes értelmezését szolgáló, valamint fejlesztését támogató eszközök. A fejlesztést akként támogatják, hogy kiindulópontját jelentik az adott területen kidolgozandó tanterveknek, képzési tematikáknak, továbbá iránymutatást nyújtanak az oktatás szervezéséhez, a tanulást támogató eszközök kidolgozásához és a megszerzett, illetve fejlesztett kompetenciák értékeléséhez. A referenciakeret révén ezek összehasonlíthatóvá, átláthatóvá és koherenssé válnak.
79.	Klasszifikáció	Az egyes internetes tartalmakat, weboldalat az átaluk hordozott, gyermekekre és fiatalokra gyakorolt káros tartalmuk alapján történő megfelelő korhatári-kategóriába sorolása.
80.	Kkv (kis- és közepes méretű vállalkozások)	Lsd. Mikrovállalkozások és a közép-magyarországi régióban működő kis- és középvállalkozások digitális fejlesztéseinek támogatása
81.	Kommunikációs terv	A kommunikációt megalapozó dokumentum, mely tartalmazza, hogy kiknek mit, milyen csatornán keresztül, milyen eszközökkel és milyen büdzsé felhasználásával kívánunk kommunikálni.
82.	Kompetencia	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
83.	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.
84.	Közösségi média	Lsd. Közösségi média
85.	Kulcskompetencia	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
86.	M2M (Machine-to-Machine)	Az IoT fontos területe az M2M (machine-to-machine), a mely emberi közreműködés nélküli adatáramlást jelent és kizárólag gépek között zajlik. Ennek feltétele, hogy az adott eszköz megfelelő érzékelővel rendelkezzen és beköthető legyen a hálózatba.
87.	Magyar Képesítési Keretrendszer (MKKR)	Az IoT fontos területe az M2M (machine-to-machine), a mely emberi közreműködés nélküli adatáramlást jelent és kizárólag gépek között zajlik. Ennek feltétele, hogy az adott eszköz megfelelő érzékelővel rendelkezzen és beköthető legyen a hálózatba.



	Fogalom	Definíció
88.	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 deklarál. Alapvető feladat az oktatási rendszer digitális átalakítása, az infrastruktúrára, az eszközellátottságra, a digitális tananyagokra, a digitális pedagógiai módszertanra, a pedagógus digitális kompetenciákra és az iskolai adminisztrációs rendszerekre kiterjedően is. stratégia megalkotásának célja, hogy infrastrukturális, technikai, tartalmi, munkaszervezési és humán erőforrás szempontból felkészítse az oktatás és képzés rendszerét a digitális társadalom és gazdaság igényeinek megfelelő nevelési, oktatási és képzési feladatok ellátására.
89.	Médiaműveltség vagy médiatudatosság (media literacy)	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
90.	Megosztáson alapuló gazdaság (sharing economy)	Lsd. Sharing Economy jelentés
91.	Mentorálás	Lsd. Kompetencia-fejlesztés fenntartható modellje
92.	Metatag	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
93.	Mobil szélessáv (Mobile broadband)	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
94.	Multimédiás tartalmak	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
95.	Nickname (álnév, becenév)	Lsd. Közösségi média
96.	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 elkészítened.
97.	Önfoglalkoztatás	Lsd. Digitális Munkaerő Program (DMP)
98.	Önvezető jármű/autó (autonomous car)	Az önvezető jármű fogalma a digitális technológiáknak köszönhetően részben vagy egészben emberi beavatkozás nélkül a forgalomban közlekedni képes járművet jelenti. Érzékelőinek köszönhetően kommunikál környezetével és információkat gyűjt, majd azok feldolgozásával hozza meg – részben vagy egészben – a vezetéshez szükséges döntéseit. Szabvány határozza meg az automatizáltság, azaz az „önállóság” öt szintjét, amely az ember és a jármű közötti munkamegosztást jelenti. Az első szinten megjelenik néhány vezető-támogató megoldás, míg az ötödik szinten emberi beavatkozás nélkül a jármű teljesen önállóan közlekedik. vagy



	Fogalom	Definíció
		Az önvezető autó (angolul: autonomous car, driverless car, self-driving car, robotic car) 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.
99.	Podcast	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
100.	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.
101.	Reszponzivitás	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
102.	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.
103.	Sáv szélesség	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
104.	Spam	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
105.	SZIP	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
106.	Szélessávú hálózatok	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
107.	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 adatkeretét használhatja – külön díjak nélkül.
108.	Szupergyors internet	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
109.	Szűrőszoftver	A gyermekek káros online elérhető (internetes) tartalmaktól való megóvását szolgáló technikai megoldások - vagyis az eszközökre telepíthető speciális programok vagy alkalmazások -, amelyek internethasználat során az ilyen tartalmak elérésének blokkolása mellett számos egyéb beállításnak köszönhetően (például időkorlát) képes elősegíteni a gyermekek online biztonságát.



	Fogalom	Definíció
110.	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.
111.	Tudástár	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
112.	Táv munka	Lsd. Mikrovállalkozások és a közép-magyarországi régióban működő kis- és középvállalkozások digitális fejlesztéseinek támogatása
113.	Távoktatás	A távoktatás az oktatásnak egy olyan formája, ahol a tanár és a diák nem egy helyen vannak. A hallgató a képzési idő nagyobbik részében egyedül, önállóan tanul, kisebb részében pedig konzultációkon vesz részt. A kapcsolattartás, a konzultáció és a számonkérés egyaránt történhet elektronikus úton – ez esetben e-learningről beszélünk.
114.	Vezeték nélküli internetelérés	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, díjmentesen használható fel.
115.	Véleményvezér	Lsd. Digitalizáció hatásvizsgálata (fiziológiai, mentális, környezeti és evolúciós hatások)
116.	Weboldal	Lsd. Hazai tartalomipar helyzetének erősítése
117.	Webszerver (szerver)	Lsd. Szuper Internet Program (SZIP) infrastruktúra
118.	Wi-Fi (WiFi, wifi)	Vezeték nélküli mikrohullámú kommunikációt megvalósító helyi hálózat (WLAN) szabványrendszere, amelynek segítségével a felhasználók kapcsolódhatnak a világhálóra. IEEE 802.11 vezeték nélküli adatátviteli protokoll, mely a nyílt rendszerek összekapcsolására vonatkozó referenciamodell (OSI) fizikai és adatkapcsolati rétegeit definiálja.