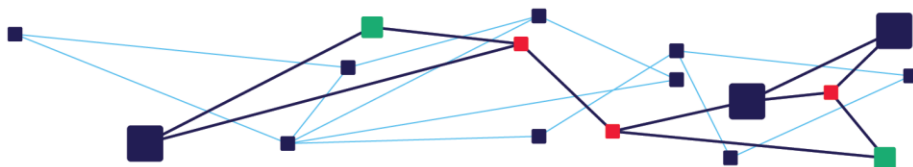


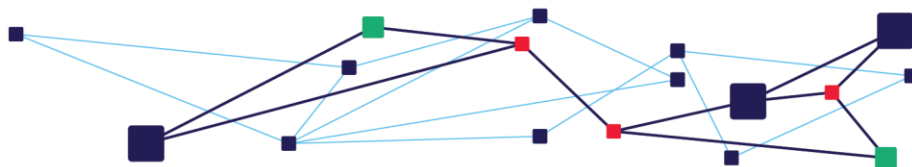
FOGALOMTÁR

I. Digitális Gyermekvédelmi Stratégia (DGYS)

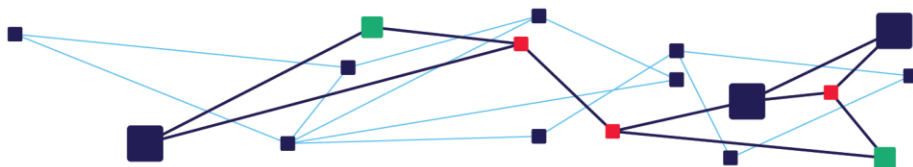
	Fogalom	Definíció
1.	Adathalász	Adathalászat az idegen rendszerekbe történő behatolásnak az a módja, amikor egy felhasználó más felhasználónak álcázva magát figyelmetlenségét, hanyagságát kihasználva illetéktelenek hozzáférést szereznek egy számítógéphez vagy szerverhez és megpróbál bizonyos személyes 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.
2.	Adatlopás	Adatlopásnak azt nevezzük, ha valaki a személyes adatainkat tisztességtelen módon szerzi meg, csalja ki. Egy igazán jól kidolgozott adatlopási kísérletet nem könnyű észrevenni, mert az áldozat profiljának alapos elemzésével számos olyan személyes információhoz juthat az elkövető, amellyel visszaélve könnyen megtévesztheti az áldozatot. • <i>Csaló nyereményjáték:</i> egy cég álprofilján keresztül hirdetnek nyereményjátékot. A cél rendszerint az, hogy a csaló a bankunk használatához kapcsolódó érzékeny, személyes adatainkhoz jusson hozzá. Amikor hamis profilt hoznak létre egy márka nevében, annak a célja a feliratkozók gyűjtése – s majd az ily módon képződő adatbázis értékesítése. • <i>„Lánclevelek”:</i> Az üzenetküldő alkalmazásban automatikusan „tovább küldheti” magát, ha közösségi oldalon terjed, egyszerűen adatokat, feliratkozókat gyűjt. • <i>Adathalász email:</i> ilyenkor érkezik valamilyen szolgáltató, például bank vagy mobilszolgáltató nevében adategyeztetést kérő vagy elmaradt tartozásra figyelmeztető email a postafiókunkba. A bankok ilyen módon sosem kérnek adatokat! • <i>Mobilalkalmazások:</i> a mobilalkalmazások letöltésénél is elővigyázatosnak kell lennünk, mivel sok applikációba építenek bele olyan engedélyeket, amelyekkel hozzáférhetnek személyes adatainkhoz (például a tárolási helyadatainkhoz).



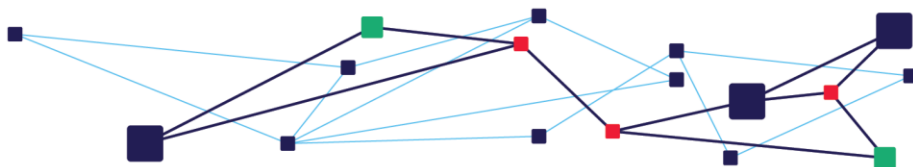
	Fogalom	Definíció
3.	Álhír/fake news	A köznyelvben álhírnek (fake news vagy fake) nevezünk minden hamis (téves, vagy legalább egy lényegi elemében az igazságnak nem megfelelő állítást tartalmazó), a széles körű nyilvánosságba kerülő információt. A sok ember életét befolyásoló, szándékosan megtévesztő, manipulatív, fontos közéleti témákra vonatkozó és tudatosan az igazságnak nem megfelelő, torzított információknak saját megnevezése van, ezek a dezinformációk. A médiában (így az online környezetben) megjelenő álhírek célja többnyire az anyagi haszonszerzés, a dezinformációké elsősorban a közvetett vagy közvetlen politikai befolyásolás. Az álhírek egyik legfontosabb jellemzője, hogy az érzéseinkre, illetve az indulatainkra akarnak hatni, és leegyszerűsített magyarázatokkal dolgoznak. Ha a hír, sőt, már a cím nagyon erős pozitív vagy negatív érzelmet kelt bennünk, kezdetünk gyanakodni. Az álhírek a jó/rossz, nemes/gonosz ellentétpárokat redukálják a rendszerint jóval bonyolultabb, összetettebb valóságot. Sikerük titka, hogy az emberekben rendkívül erős igény van az egyszerű, könnyen érthető magyarázatokra a sokszálú események, jelenségek okának magyarázatára, felelőseinek megnevezésére.
4.	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.
5.	Cyberbullying	A cyberbullying vagy online zaklatás olyan ismétlődő, szándékos ártó magatartás valakivel szemben, vagy sokak ellen (széles körben) kifejtett magatartás, amelynek eleme a kegyetlenség és az érzelmi terror. Egy csoport vagy egyének hajtanak végre, elsősorban valamely komoly nyilvánosságot biztosító közösségi médiafelületen vagy chat alkalmazásban. Az online zaklatás közvetlen célja a megfélemlítés, megalázás, megszégyenítés. Közvetett célja pedig a mások feletti dominancia, a kontroll és az irányítás megszerzése. Az online zaklatás alapja, hogy az internetes kommunikáció során a felek nem mindig képesek szavaik, vagy tetteik (negatív, támadó) hatását felmérni, hiszen a célszemély nem látható, és az elkövető maga is láthatatlan. Ez növeli a támadó viselkedés kockázatát. Az online megfélemlítés, zaklatás napjainkban ismert, jelentősebbnek mondható megnyilvánulási formái az alábbiak: • flaming (égetés): dühös és trágár nyelvezet használatával támadó jellegű hozzászólások küldése nagy nyilvánosság előtt; • harassment (zaklatás): sorozatosan és hosszabb ideig fennálló szándékos sérelemokozás, jellemzően támadó, sértő, felzaklató üzenetek küldésével, amely célja lehet a fiatal megalázása, fenyegetése, nevetségessé tétele, kiközösítése, lejáratása, negatív színben feltüntetése; • denigration (befeketítés): a hírnév rontására alkalmas pletykák vagy szóbeszéd küldése, kipoztolása, terjesztése valakiről; • exclusion (kiközösítés): az online közösség egy tagjának az adott csoportból való kirekesztésére irányuló szándék;



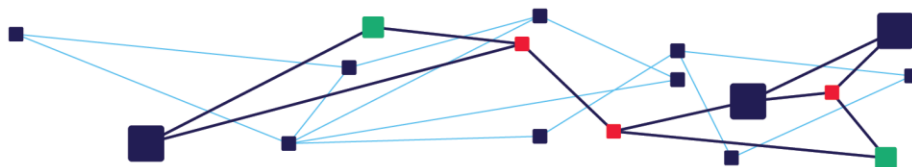
	Fogalom	Definíció
		- outing (kibeszélés): titkok, pletykák vagy egyéb személyes információk engedély nélküli megosztása másokkal; - trickery (trükközés, becsapás): személyes adatok csalással, megtévesztéssel történő megszerzése valakitől, majd ezeknek az információknak, adatoknak a közösséggel való megosztása; - cyberstalking (online megfigyelés): az áldozat online szokásainak megfigyelése, folyamatos figyelemmel kísérése és támadó jellegű kijátszása, fenyegető, megfélemlítő üzenetek küldése és ezek felhasználása félelemkeltésre; - cyberthreats (online fenyegetések): közvetlen fenyegetések, nyugtalanító kijelentések, amelyekből úgy tűnik, hogy a szerző másban vagy esetleg magában kárt kíván tenni (esetleg öngyilkosságot szándékozik elkövetni); - sexting (szexting): saját magáról készített, szexuálisan provokatív kép vagy nyíltan szexuális tartalmú szöveg online elküldése másnak, majd az ilyen felvételek széles nyilvánossággal való megosztása.
6.	Dezinformáció	Dezinformációnak nevezünk minden szándékosan szerkesztett, konstruált, létrehozott tartalmat, legyen az szöveg, kép, videó, hang, amelynek célja a megtévesztés, félretájékoztatás, lejáratás, propaganda, pénzszerzés, lájkvadászat vagy követők szerzése. A tevékenység fenyegetést jelenthet a demokratikus folyamatokra és értékekre, de akár a közélet egy specifikus részét is érintheti, mint például az egészségügy, tudomány, oktatás vagy gazdaság.
7.	Digitális függőségek	Azon addikciók összefoglaló megnevezése, amelyek jellemzője, hogy a digitális függőséggel küzdő személy nem tudja szabályozni digitális tevékenységének (például a közösségi média használatának vagy a játéknak) a gyakoriságát, intenzitását, időtartamát, a tevékenység egyre nagyobb elsőbbséget élvez az élet másfajta szükségleteivel szemben. Az így kialakuló viselkedésmintázat pedig jelentősen károsítja személyes, családi, szociális, oktatási vagy munkahelyi kapcsolatait, eredményességét. A rendellenesség lehet folytonos vagy folyton megújuló, epizodikus.
8.	Digitális gyermekvédelem	Komplex társadalmi szemlélet és gyakorlat, amely az online, hálózati környezetben/kultúrában a - kiskorúakat érintő online kockázati kitettségek azonosítását - azok minimalizálását célzó intézkedéseket, programokat (különösen az online médiatudatosság fejlesztését) - a káros/veszélyes tartalomszolgáltatási és felhasználási módok szabályozását és az áldozathibáztatást kerülő sérelemkezelést jelenti - az állami és egyházi intézmények, az iparági szereplők, illetve a civilszféra és a családok aktív részvételével.
9.	Digitális immunitás	Az online kockázatok (cyberbullying, dezinformáció, gyűlöletbeszéd-radikalizáció, függőségek) és az online megjelenő problémás tartalmak felismerése és kezelésének képessége, beleértve ezek elkerülésének és kordában tartásának képességét is
10.	Digitális írástudás	Lsd. Digitális Oktatási Stratégia (DOS)
11.	Digitális lábnyom	Online tevékenységeink nem maradnak nyomtalanul. Akarva és akaratlanul is adatokat, információkat hagyunk az online térben magunkról minden alkalommal: posztoláskor, megosztáskor, regisztrációkor, útvonalkereséskor, böngészéskor, vásárláskor, hozzászólásokkal, megjelölések jóváhagyásával, filmnézéskor, zenehallgatással. Ezeket a hátrahagyott információkat és személyes adatokat nevezzük digitális lábnyomnak.



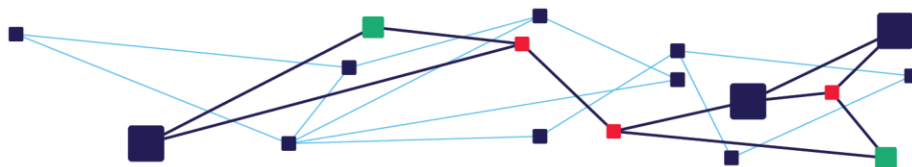
	Fogalom	Definíció
12.	Digitális médiaműveltség	A médiával átszőtt életben való boldogulás kulcsa a digitális médiaműveltség: azoknak az ismereteknek és képességeknek az összessége, amelyek szükségesek ahhoz, hogy a médiából jövő üzeneteket megértsük; a médiakörnyezetet tudatosan, felelősen, az életünk 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.
13.	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 internettől, 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.
14.	Életkornak nem megfelelő tartalom	Az online médiakörnyezetben a szülő gyakran szembesül azzal, hogy gyermekei nem a számukra megfelelő meséket, videókat nézik, játékokkal játszanak és veszélyes kommunikációs csatornákat használnak. Az ugyanakkor, hogy milyen tartalom tekinthető kockázatosnak, sőt adott esetben károsnak az adott gyermek számára, az függ: a gyermek életkorától, amely - ugyan elég széles határok között -, de körülbelül meghatározza nyelvi és gondolkodási képességeit. Ezeket a tényezőket is figyelembe véve határozzák meg a filmek életkori besorolását (karikák) és az időszávok használatát a televíziós csatornákon, illetve a videójátékok életkori besorolásánál (PEGI).



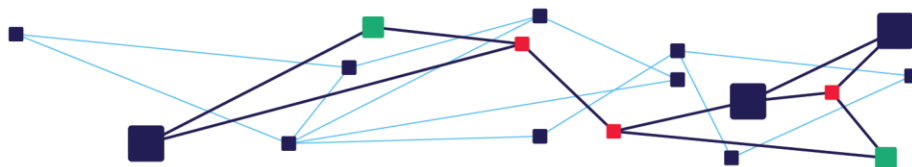
	Fogalom	Definíció
		- attól a mindennapi élményvilágtól, ami körülveszi, az egyéni érzékenységtől, a gyermek lélektani típusától, személyiségétől -, mindez nagyban módosíthatja a szülő elképzelését arról, hogy mi lehet éppen az ő számára megfelelő vagy zavaró, felkavaró, ijesztő, aminek a feldolgozásával nehezen vagy sehogyan sem tud megbirkózni. - attól, hogy a család milyen élményfeldolgozási módszereket vezetett be.
15.	Értesítési-eltávolítási eljárás (notice and take down)	Jogsértő internetes tartalmak eltávolítására szolgáló eljárásrend, amely a sérelmet szenvedett és a tartalmat közlétevő szolgáltató közötti egyeztetésre építve a jogsértő állapot gyors megszüntetését célozza.
16.	Feketelista/Fehér lista (Back list/white list)	A gyermekek fejlődésére ártalmasnak vélt, illetve kifejezetten a gyermekek számára készített tartalmakat, internetes oldalakat tartalmazó listák.
17.	Filter bubble	A web-és közösségi médiahasználat azon jellemzője, miszerint az internet elsősorban azt mutatja meg nekünk, amiről az addig tevékenységünk alapján „feltételezi”, hogy látni szeretnénk. Az elének kerülő tartalmakat szűrő algoritmus előnyben részesíti a figyelemfelkeltésre alkalmasabb, szenzációsabb tartalmakat, hogy nagyobb valószínűséggel maradjunk az oldalon.
18.	FOMO	FOMO , ezzel a négy betűvel jelölik azt a jelenséget, amely egyre több embert érint a fentiek miatt. Fear of missing out , azaz félelem attól, hogy kimaradunk vagy lemaradunk valamiről. Programról, hírről, eseményekről. Ez az érzés valós szorongással jár, igazi stresszhelyzetet okoz és könnyen fajulhat Internet- telefonfüggőséggé vagy depresszióvá. A lehetőségek tárháza korlátlan , az Internet segítségével pillanatok alatt juthatunk információk sokaságához, de erőforrásaink, képességeink korlátozottak , ezért valamiről mindig lemaradunk, a FOMO érzés így bárkit elérhet, aki folyamatosan azt figyeli, mások mit tesznek, hol járnak, kikkel vannak együtt.
19.	Grooming	A grooming (összefoglalóan online pedofília) elkövetői rendszerint hamis profil alatt online felületeken (chat programok, közösségi oldalak) lépnek kapcsolatba a gyermekkorú áldozattal, ahol türelmesen, fokozatosan építik fel az áldozat bizalmát, gyakran érzelmi-szerelmi állapotot és vonzódást elérve a célszemélynél, amely a sextingtől kezdődően akár személyes találkozóig és tényleges, fizikai aktusban vagy bántalmazásban is megnyilvánuló elcsábításig is terjedhet. A grooming hálózatba szervezeten vagy szervezetlenül és eseti formában is megvalósulhat, korántsem szükséges ehhez egy egész hálózat, egyetlen elkövető és áldozata online „találkozása” is vezethet súlyos károkhoz, kifejezetten emberölési vagy kínzási szándékkal áldozatot keresők is használják ugyanis a becserkészés ezen technikáját.
20.	Gyűlöletbeszéd	A gyűlöletbeszéd olyan szóbeli, vagy írásbeli megnyilvánulás, amelynek célja valamely társadalmi csoport megalázása, megfélemlítése vagy a csoport tagjai elleni erőszak vagy előítéletes fellépés kiváltása. A gyűlöletbeszéd elsősorban a nemi, faji-etnikai, nemzeti, vallási, világnézeti vagy szexualitás szerinti csoportokat célozza.



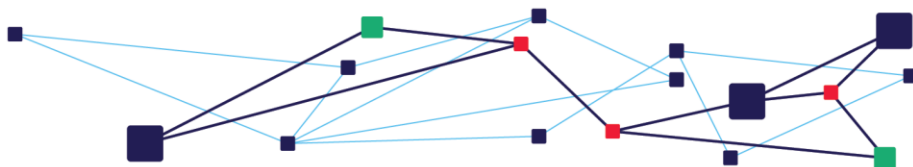
	Fogalom	Definíció
		A gyűlöletbeszéd fenyegető, erőszakra vagy gyűlöletre uszító, a média nyilvános terében nyelvi formában elkövetett kommunikációs bűncselekmény, amelynek nem szükségszerű velejárója a trágárság. Oka leggyakrabban a kinézet és a meggyőződés, célja nem a véleményközlés, kritika vagy a komikus hatás elérése, hanem az, hogy súlyosan megsértse annak a személynek vagy csoportnak az emberi méltóságát, akire irányul. A gyűlöletbeszéd tilalma és a véleménynyilvánítás vagy szólásszabadság gyakorlása könnyen ellentmondásba kerül, ezért a gyűlöletbeszéd szabályozásának, büntethetőségének megítélése nem egyértelmű. A gyűlöletbeszéd a mindennapokban gyakran az online zaklatás, a cyberbullying és a trollkodás eszközeként jelenik meg, ezek a jelenségek azonban nem szükségszerűen kapcsolódnak össze.
21.	Hatékony műszaki megoldás	Olyan, alapvetően technikai jellegű – többnyire tartalomszűrésre alkalmas - megoldások, amelyek azt hivatottak biztosítani, hogy a gyermekek az egészséges fejlődésükre káros tartalmakhoz lehetőség szerint ne férhessenek hozzá.
22.	Hálózati szintű szűrés (level network filtering measures)	A gyermekek káros tartalmaktól való megóvásának egyik, alapvetően az Egyesült Királyságból elterjedt eszköze, amely alapján az internetszolgáltatók által nyújtott szolgáltatások a veszélyesnek ítélt online tartalmakat alapbeállításként szűrik (a szűrés természetesen felhasználói kérésre feloldható).
23.	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.
24.	Információs szűrőbuborék-jelenség	Az információs vagy szűrőbuborék (más néven véleménybuborék) olyan személyre szabott online információs környezet - ilyenek a Facebookon, a Google-n vagy a Youtube-on vagy más platformokon minden felhasználó körül kialakulnak -, amelyek a guglizónak vagy a fészbukozónak elsősorban olyan tartalmakat kínál fel, amelyek valószínűleg érdekli, és kialakult nézeteiben, szokásaiban, érdeklődésében megerősíti. Az azoktól eltérő információk pedig egyre kevésbé kerülnek a látóterébe. A buborék kialakulását és „felfújódását” azonban nehéz érzékelni, hiszen benne vagyunk, jól érezzük magunkat az ismerős környezetben, ahol rengeteg „információs táplálékhoz” juthatunk. A probléma azonban pontosan ezzel van, vagyis az információk látszólagos gazdagságával... jobban végig gondolva ugyanis kiderül, hogy ténylegesen az információ-és véleménykínálat beszűküléséről van szó. A szűrőbuborék-hatás ugyanis olyan „buborékba” zárja a felhasználót, ahonnan egyre kevésbé érzékelhető az események és a vélemények sokszínűsége. Ugyanakkor a szolgáltatókat a legkevésbé sem érdekli, hogy az ismeretségi körünk, kereséseink, érdeklődésünk és más online tevékenységeink eredőjeként egy ezek ismeretére programozott szűrőrendszer (az algoritmus) milyen tartalmakat válogat össze számunkra, és azokat milyen sorrendben jeleníti meg. A cél csupán érdeklődésünk és az aktivitásunk fenntartása - hiszen akkor találkozhatunk a legtöbb - szintén nekünk szóló - reklámmal. A szűrőbuborék tehát következmény, a megszokott üzemmódban nem a gonosz multik ármánya (bár a minket leíró adatbázis felhasználásával bármikor vissza lehet vele élni, emberek százmillióit lehet manipulálni).



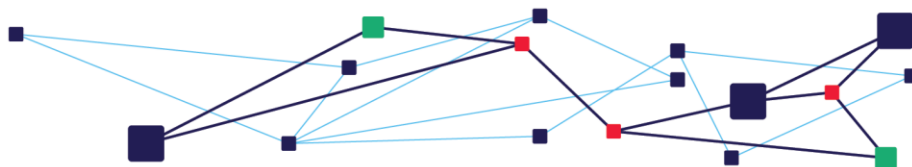
	Fogalom	Definíció
25.	IT személyiséglopás	A személyiséglopás, vagy más néven személyazonosság-lopás során valamilyen eszközzel megszerzik valakinek a személyes adatait és azokat csalárd módon felhasználják, többek között anyagi haszonszerzés (bankszámla kiürítése), szolgáltatások igénybevétele (regisztrációkon 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 adathalászattal és más pszichológiai manipulációs technikákkal.
26.	Kattintásvadász, clickbait tartalmak	Az online tartalmak nagy része gyakran olyan címekkel hívja fel magára a figyelmet, ami kitűnik a többi közül, amely egyre erősebben hat az érzelmekre, egyre harsányabb, kirívóbb, hogy kattintásra ösztönözze a felhasználókat (ezért is nevezik clickbait, vagyis szenzációhajhász, kattintásvadász internetes tartalomnak az ilyen anyagokat). Gyakran valami csodálat, rendkívülit, egyszerűt vagy megdöbbentő dolgot ígérnek.
27.	Klasszifikáció	Az egyes internetes tartalmakat, weboldalakat az álaluk hordozott, gyermekekre és fiatalokra gyakorolt káros tartalmuk alapján történő megfelelő korhatári-kategóriába sorolása.
28.	Médiafüggőség	Internet- és a számítógépes játékfüggőség, 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.
29.	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 ily 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.



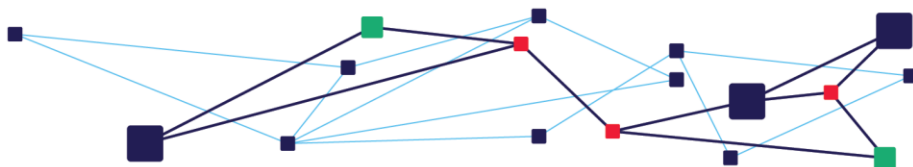
	Fogalom	Definíció
30.	Okos Óvoda Program	Az OkosÓvoda Program keretében magyarországi óvodák és bölcsődék számára pályázati lehetőséget nyílik ingyenesen igénybe vehető honlapszolgáltatásra. A pályázati eljárásban kiválasztott intézmények egységes szolgáltatásként, kész arculati elemeket tartalmazó modulokból a saját igényeinek megfelelően alakíthatja ki honlapját. A program támogatja a digitális kultúra és kompetencia fejlesztését, valamint Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiája (DGYS) által képviselt médiatudatosság, médiaműveltség fejlesztését, illetve kommunikációs csatornáként szolgál a gyermekvédelem és biztonság, szankcióalkalmazás és segítségnyújtás témakörben megjelenő publikációk óvodák és szülők felé történő közvetítésében.
31.	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 amilyennek 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.
32.	Online információ hitelessége	Az online környezetben nagyon sokszor ütközhetünk bele olyan (ál)hírekbe - videókba, képekbe, cikkekbe -, amelynek senki nem ellenőrizte a valódiságát, hitelességét. A világhálón fellelhető tartalmakat ugyanis nagyrészt a felhasználók hozzák létre - bloggerek, vloggerek, youtuberek, influencerek - akik bármilyen külső, előzetes kontroll nélkül osztanak meg tartalmakat. Ebben az információs labirintusban pedig a nézőnek/olvasónak kell kiszűrnie-eltávolítania a hiteles, komolyan veendő tényeket a kaotikusan gomolygó véleménycunamitól.



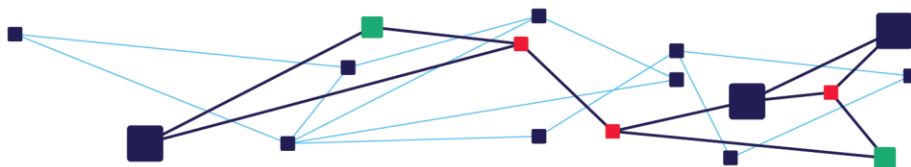
	Fogalom	Definíció
33.	Online reklámmal kapcsolatos kockázatok	A gyerekeknek szánt reklámok tartalmi kockázatot elsősorban akkor hordoznak, ha azok az egészségtelen vagy egészségre káros termékek iránti vágy felkeltésére, serkentésére szolgálnak. A gyerekeket könnyen el lehet csábítani az online környezetben hatékony új, kereskedelmi szempontból innovatív fejlesztésekkel, sikeres marketing-módszerekkel (meglepetés/ajándék/ csatlakozás/állandó követés, vásárlás). Az értékrendet veszélyeztető komolyan veendő kockázat azonban a túlfogyasztás, a márkafetisizmus és azt azzal kapcsolatos hamis értékrend kialakulása is, mivel a túlzott reklámfogyasztás nem tényleges fogyasztói igényeket szolgál ki, hanem mesterségesen gerjesztett szükségletet generál.
34.	Online szerencsejáték-függőség	A szerencsejáték az offline és az online világban is kiválthat függőséget. Ugyanúgy, mint más függőségek esetében, beszélhetünk problémás használatról (túlhasználatról) és függőségről, amely már pszichiátriai kórkép, és szakember beavatkozását, segítségét igényli. Mitől válik valaki függővé? A szerencsejátékok esetében a függőség kialakulására két tényező van hatással: a játékos személyisége, és a játéktermék jellemzői. Az online szerencsejáték általános jellemzője, hogy sok olyan eleme van, ami hajlamosít az addikcióra.
35.	Oversharing	Oversharingnek , vagy túlzott megosztásnak hívjuk azt a jelenséget, amikor az átlagosnál több és/vagy a magánszféránk szempontjából érzékenyebb információt osztunk meg a közösségi média oldalainkon. Azaz nevezhetnénk akár online túltárukozásnak is. Ezeknek a posztoknak, tartalmaknak általában nem túl nagy a jelentősége azokra nézve, akik olvassák, de gyakran a megosztóra nézve se, viszont megmaradnak az online felületeken digitális lábnyomunkként . Lehetnek anyagi következményei, következhet belőle online bántalmazás, kirekesztés és a társas kapcsolatok romlása, és hamis megítélés is következhet belőle.
36.	Problémás digitális médiahasználat és függőség	Az, hogy mit tekintünk normális, problémás vagy függő online médiahasználatnak, nem csupán mennyiségi kérdés: az online tevékenység tartalmától, minőségétől és az egyén általános életvezetésének egészétől függ. A használat módja, finomszerkezete egyénenként határozza meg az „egyenleget”. A soha be nem fejezhető videojáték, az állandó csetelés, tiktokozás könnyen túlnyúlik a támogathatón vagy akár a tolerálhatón is. A „normális” használat azt jelenti, hogy valaki a munka, tanulás, információkeresés vagy a másokkal csak online megszervezhető kommunikáció miatt ül a gép mellett, hogy az online világ csak egy része a szabadidő eltöltésének, és nem veszi át az uralmat az élet majd minden alapvető része fölött. Problémás médiahasználatról akkor beszélünk, amikor felborul az egyensúly a médiahasználat és az élet egyéb területei között. Ez azt jelenti, hogy átmenetileg kitüntetett jelentőségűvé válik egy technológiai eszköz (pl. mobil telefon) vagy alkalmazás (közösségi oldal, chat-alkalmazás, videojáték) valakinek az életében: egyre több időt tölt el vele, és nehezen szakad el tőle, emiatt a tanulását, a munkáját, az étkezéseit, a barátait, a megbeszélte időpontjait elhanyagolja. Internetfüggőség akkor alakul ki, ha valaki már nem képes kontrollálni a netezéssel, filmnézéssel, játékkal töltött idő mennyiségét, és elveszti érdeklődését a világ többi része iránt. Ez megnyilvánulhat az iskolai vagy munkahelyi kötelességek hanyagolásában, teljesítményromlásban; társas kapcsolatok elszegényedésében; az addig kialakult alvás-ébrenléti ciklus felborulásában, erős hangulatingadozásban, tartós depresszív hangulat kialakulásában.



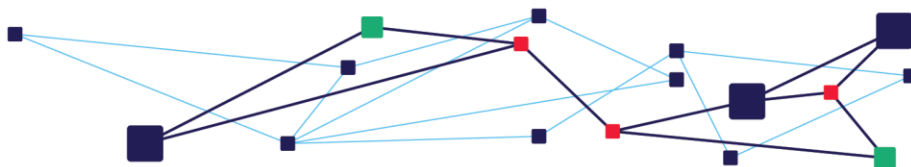
	Fogalom	Definíció
37.	Scam és malware	A különböző rosszindulatú megoldások lényege, hogy a gyanútlan internet-használót olyan oldalakra csalogassa, ahol számára érdekes, sokszor nyereséggel kecsegtető tartalommal találkozhat, miközben tudta nélkül kártékony szoftvert telepít eszközére, amely annak típusától függően azonnali vagy későbbi kárt tud okozni, például banki vagy személyes adatok elhalasztásával, megfigyelő és adatgyűjtő logaritmusokkal („phishing”, „scam” vagy „malware”). A malware kifejezés magába foglal mindenféle rosszindulatú szoftvert, beleértve ezek legismertebb fajtáit, mint a trójaiak, zsarolóvírusok, vírusok, férgek és banki kártevők. A közös tulajdonságuk a szerzőik és alkotóik rosszindulatú szándéka.
38.	Sharenting	Azon eseteket takarja, amikor a szülők rendkívül gyakran osztanak meg tartalmat a gyermekükről a közösségi média felületein.
39.	Személyes adatok védelme	A személyes adatok védelme tehát valójában nem az adat, hanem a mögötte álló személy védelméről szól. Személyes adat minden olyan információ, ami egy személlyel közvetlenül vagy közvetve kapcsolatba hozható, rá vonatkozik. Név, lakcím, születési idő, telefonszám, egészségügyi állapotra vonatkozó adat, a mobiltelefonok IMEI száma, a számítógép IP címe. Az adattvédelmi beállítások olyan mechanizmusok, amelyek lehetővé teszik a felhasználónak, hogy ő döntse el, ki fér hozzá a profil adataihoz, és ki ismerheti meg az általa megosztott tartalmakat. Nagyon fontos, hogy tudjuk, hol találhatók az általunk használt, személyes adatainkat tároló online platformokon az adattvédelmi beállítások, és azokat megfelelően be is tudjuk állítani
40.	Személyiséglopás	Lsd. <i>Digitális Gyermekvédelmi Stratégia (DGYS)</i> (IT személyiséglopás)
41.	Szerzői jog az interneten	A szerzői jog a szerzői művek alkotói számára biztosítja azt, hogy korlátozhatják műveiknek lemásolását és felhasználását egy meghatározott időtartam leteltéig. Ez az időtartam alapesetben a szerző halála utáni 70. évben telik le. A szerzői jogi oltalom alá eső műveket tehát nem használhatjuk fel szabadon, azaz minden esetben utána kell nézni, mi a törvényi előírás egy adott tartalom esetén. A közösségi média és a könnyen kezelhető alkalmazások adta lehetőségek az Interneten fellelhető tartalmak végtelen tárházával könnyen csábítanak minket arra, hogy a mások által megosztott tartalmakat felhasználva hozzunk létre saját tartalmakat. Bár nehezebben ellenőrizhető, de a szerzői jogi védelem az interneten fellelhető tartalmakra is vonatkozik, azaz azok felhasználása esetén szükséges megszerezni a szerzőtől a felhasználási jogokat, ami sok esetben természetesen pénzbe kerül. A jogtalan felhasználás viszont lopásnak számít és a károkozás mértékétől függően szabálysértésnek vagy törvénysértésnek számít és a pénzbírságtól kezdve akár börtönbüntetéssel is büntethető a jogtalan felhasználó. Alapesetben mindig onnan kell kiindulnunk, hogy minden alkotás szerzői jogi oltalom alatt áll és ha nem akarunk fizetni a felhasználásáért, akkor nekünk kell megkeresni azokat az eseteket, amikor vagy amiképp egy mű szabadon felhasználható.



	Fogalom	Definíció
42.	Szexing	A szexing online, szexuális tartalmú üzenetváltást jelent. Az eredetileg a „szex” és „texting” (azaz sms-küldés) szavak összevonásából keletkezett kifejezés a felhasználó által saját magáról készített szexuális tartalmú, provokatív, meztelen vagy félmeztelen képek, videók vagy szexuális felhívást tartalmazó üzenetek online továbbítását jelenti. Tisztában kell lennünk azonban azzal, hogy gyermekpornográfiának minősül, ha valaki tizennyolcadik életévét be nem töltött személyről vagy személyekről pornográf felvételt megszerez vagy ilyet tart. Ez akár három évig terjedő szabadságvesztéssel is büntetendő, míg az, ha valaki kiskorú személyről készít, kínál, átad vagy hozzáférhetővé tesz pornográf felvételt, egy évtől öt évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő. Még súlyosabb eset, ha valaki forgalomba hoz ilyen felvételt vagy azzal kereskedik, ez esetben a büntetés két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztés. Pornográf felvételnek minősül a büntetőjogban az olyan videó-, film- vagy fényképfelvétel, illetve más módon előállított képfelvétel, amely a nemiséget súlyosan szeméremsértő nyíltsággal, célzatosan a nemi vágy felkeltésére irányuló módon ábrázolja.
43.	Szociális függőség	Érdemes külön kezelni a játékalapú függőségtől a szociális-közösségi oldalak jelentette függőség-veszélyt, amelynek lényege a személyes elszigetelődéssel szemben éppen hogy az állandó közösségi jelenlét, a hamis énképek kialakulása és felépítése, valamint a visszacsatolás-függés elemeinek foglalható össze („like hunting”). A közösségi felületek nagyszerű eszközt nyújtanak egyfelől iparilag előállított szépség ideálok és trendek terjesztésére (elég csak a reklámszakma legújabb fegyverére, az influencerekre gondolni, ahol a hirdetésben szereplő híresség saját véleményének feltüntetett, mégis megrendelt és a hirdető által fizetett hirdetés jelenik meg a tartalom-folyamban), másfelől hamis énképek felépítésére és közvetítésére, amivel egy szűkebb körben a naivabb vagy egyéb okból (életkor, anyagi lehetőségek, megfelelni vágyás) kiszolgáltatott szereplők személyisége könnyen idomul (torzul) a követni vágyott példaképhez. A személyiség-változás rendszerint a visszacsatolás-igénnyel jár kézben, hiszen a közösség tagjainak elismerése és egyáltalán a közösséghez tartozás az egész folyamat mögött húzódó talán legjelentősebb motívum, amit a „like”-ok száma fejez ki legközvetlenebbül.
44.	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.

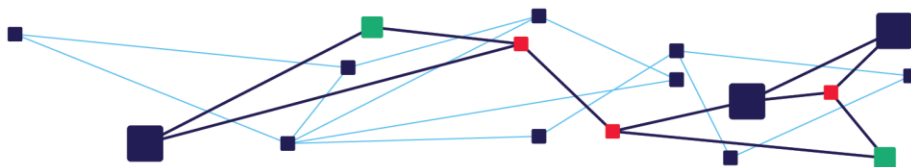


	Fogalom	Definíció
45.	Testképzavar és online médiahasználat	Testképzavarról akkor beszélünk, ha a gyermek, kamasz (vagy akár felnőtt) viszonyulása saját testéhez erősen negatív, de leginkább a valóságtól elrugaszkodott. A testünkhöz való viszonyunk erős hatással van önértékelésünkre, hangulatunkra, szociális viselkedésünkre. A negatív testkép így súlyos károkat okozhat az önmagunkról alkotott képben és a kapcsolatainkban. A testképzavar - aminek a legfontosabb tünete, hogy valaki nem tudja elfogadni saját kinézetét, szörnyűnek (általában elviselhetetlenül túlsúlyosnak) látja magát és szélsőségesen egészségtelenül, (rendszerint) hiányos módon táplálkozik, nagyon gyorsan válhat súlyos, mentális-és egyben fizikai tünet-együttessé, ahol már csak az orvosi közbeavatkozás segíthet. A testképzavar kialakulását nagymértékben segítheti (gyorsíthatja, ha nem is az az eredendő kiváltó oka) a médiában - ma már elsősorban az online környezetben - minket körülvevő számtalan tökéletesre formált test. A hibátlan külsejű mások, akikre valamiféle szépségkultusz jegyében, hasonlítanunk kellene.
46.	Trollkodás	A trollkodás a zaklatás sajátos formája. Fő jellemzője, hogy valaki – saját meggyőződésből, vagy „bérelt trollként” bizonyos érdekek képviselőjeként –, szándékosan össze akarja zavarni az emberek közötti kapcsolatokat, az online kommunikációt. A cél gyakran bizonyos termékek, szolgáltatások, brandek imidzsének, sikerének megakadályozása. Míg az online zaklatás, a cyberbullying elkövetőjének célja egy általa ismert személy bántása, a troll célja a provokáció, az online párbeszéd megakadályozása, függetlenül a megtámadott személyétől.
47.	Visszhangkamra (echo chamber)	Az ismeretbuborékkal ellentétben visszhangkamrát már nem lehet könnyen felszámolni, mert tágabb és sokrétűbb társadalmi háttérrel rendelkezik. A visszhangkamra egyfajta társadalmi struktúraként is értelmezhető, amely elnyomja a fennálló közmegegyezés számára kevésbé elfogadható hangokat. A visszhangkamra kialakulásának hátterében – az ismeretbuboréknál már megismert – biztonságihiány és félelem áll. Az emberek többsége ugyanis fél eltérni a megszokott „normális” dolgoktól, „kilógni a sorból”, ezért inkább csatlakozik egy társadalmilag elfogadott csoport véleményéhez. A hasonló gondolkodású csoporthoz való tartozás igénye egy idő után fontosabbá válik, mint a nyilvánvaló tények és igazságok. Ezt a disszonáns helyzetet azáltal lehet oldani, hogy az adott személy már csak az általa jól ismert és elfogadott forrásokat (személyeket, internetes fórumokat és információkat) „hallja meg”, igyekszik magát elzárni minden más jellegű információtól. Az ilyen módon rögzült gondolkodásmód a további társadalmi kommunikációban már, mint tudatos félelemkeltés jelenik meg, amely nagymértékben megnehezíti a másokkal való párbeszédet és az új jelenségek befogadását – valamint nagymértékben kiszolgáltatja képviselőjét a társadalmi és politikai manipulációknak.
48.	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.

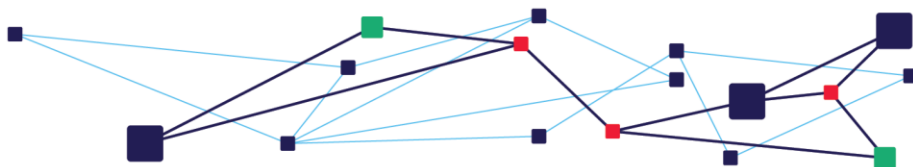


II. Digitális Oktatási Stratégia (DOS)

	Fogalom	Definíció
1.	Adatbiztonság	Az összegyűjtött adatvagyon sérthetetlenségét, 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.
2.	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.
3.	Adware	A számítógépes visszaélések egyik fajtája. Interneten terjedő reklámprogram.
4.	Alapkészségek (Life skills)	<i>A hagyományosan az írni, olvasni tudás és a számolási készség mellett újabban alapkészségként definiálják az IKT technológiához kapcsolódó kompetenciák meglétét is.</i>
5.	Beavatkozás fő területei (DOS)	A digitális kompetenciafejlesztést támogató kimeneti követelményrendszer kialakítása; a digitális kompetenciafejlesztést támogató tananyagok és környezet fejlesztése; a pedagógusok IKT alapú pedagógiai-módszertani gyakorlatának fejlesztése; a digitális infrastruktúra fejlesztése; a digitális központi támogató szolgáltatások kialakítása.
6.	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.



	Fogalom	Definíció
7.	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 értékelését. (Forgó Sándor)
8.	Botnet (robot network)	Hálózatra kapcsolt gépek, amelyek felett átvették az irányítást. Bár a botnet jó célokat is szolgálhat, a köznyelvben általában a számítógépes visszaélések egyik fajtáját értik alatta, amikor különböző vírusokkal és trójai szoftverekkel fertőzött számítógépek fölött a tulajdonosok elveszítik az irányítást, mert a támadó a gépek hálózattá alakított erőforrásait (zombi gépeket) saját céljaira használja.
9.	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.)
10.	Célcsoport	A médiaszöveg befogadóinak az a köre, amelyet egy (média)intézmény, valamely műsor vagy műsortípus révén, vagy egy kommunikációs kampány során, elsődlegesen meg akar szólítani, illetve akiktől a kommunikáció hatására valamilyen cselekvést várunk el.

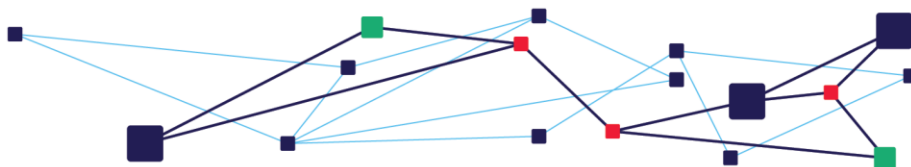


	Fogalom	Definíció
11.	DigComp (European Digital Competence Framework)	A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének európai keretrendszere. Az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges 8 kulcskompetencia egyike a digitális kompetencia. A keretrendszer célja a digitális kompetencia különböző 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 DigCom 2.0 további területekkel egészült ki.¹ 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.
12.	DigCompOrg²	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.³
13.	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

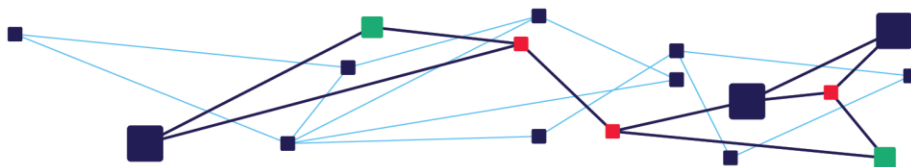
¹ <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

² 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

³ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg/framework>



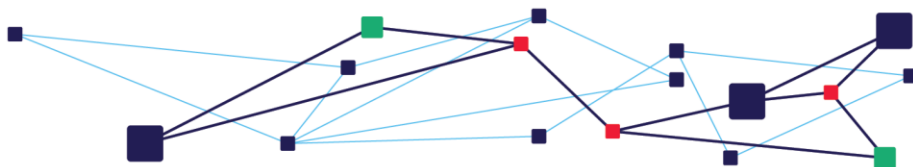
	Fogalom	Definíció
		eggyel magasabb „AA” (két A) szint elérését írják elő. Informatikailag akadályozottnak számítanak olyan nem fogyatékos személyek is, akik a munkavégzés során valamilyen okból kifolyólag az átlagfelhasználótól eltérő informatikai megoldásokat igényelnek (pl. szerelőcsarnok zajában dolgozók, a honlap nyelvét idegen nyelvként használók, technológiai 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 eséllyel 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)
14.	Digitális datalogger	Mérési adatgyűjtő rendszer
15.	Digitális Felsőoktatási Kompetenciaközpont	A DOS felsőoktatási pillérének egyik eszköze, melynek célja, hogy közreműködjön a felsőoktatás szabályozási és akkreditációs feltételeinek felülvizsgálatában, és a képzési kínálat megújításában.
16.	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.
17.	Digitális írástudás	Az infokommunikációs eszközök használatának készség szintű 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



	Fogalom	Definíció
		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.
18.	Digitális írástudó	Azok a személyek, akik rendelkeznek azzal a tudással, amely lehetővé teszi számukra az IKT eszközök használatát és alkalmazását.
19.	Digitális iskola névjegy rendszere	A DOS egyik célkitűzése, hogy kialakítson egy olyan digitális intézményi névjegyet, amely tájékoztatást ad a köznevelési intézmények digitális megfelelési szintjéről, és magába foglalja az adott iskola internet- és IKT eszközellátottságát, tanárainak digitális felkészültségét, digitális oktatási gyakorlatát, digitális szakköri kínálatát stb. A névjegy kialakítása a DigCompOrg keretrendszer alapján valósul meg a nemzetközi összemérhetőség érdekében.
20.	Digitális kompetencia	A digitális kompetencia⁴ 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 eléréséhez⁵. 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: 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 videóig) 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.

⁴ Measuring digital skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence, European Commission, 2014.

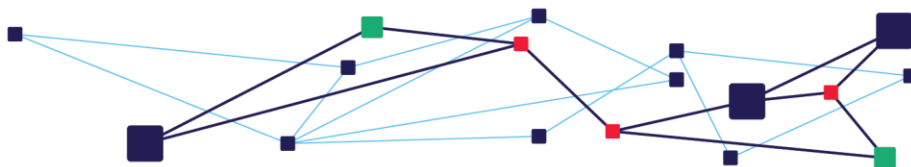
⁵ DIGCOMP: A digitális kompetencia értelmezésének és fejlesztésének európai keretrendszere, 2013. 2.o.



	Fogalom	Definíció
		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.
21.	Digitális kompetencia referenciakeret	A DOS digitális kompetenciafejlesztést támogató kimeneti követelményrendszer kialakítására vonatkozó célkitűzése. A digitális kompetencia, digitális írástudás, digitális műveltség nincs megfelelő mértékben definiálva Magyarországon, ezek a fogalmak nincsenek a hazai viszonyokra, fejlesztési szükségletekre szabva, meghatározva. Cél tehát, hogy állami szabályozás révén meghatározásra kerüljön a digitális kompetenciák egységes, nemzeti referenciakerete, a nyelvi kompetenciák- és vizsgarendszerhez hasonló keretrendszer kialakítása révén. A referenciakeret tartalmazza a digitális kompetenciák szintjeit, az ezeken belül elvárt kompetenciaterületeket, elvárt készségeket és azok szintjeit, illetve rendelkezik a végrehajtásban szerepet játszó intézményrendszerről, felelősségi körökről az Infokommunikációs Egységes Referenciakeret (IKER) alapján. Cél az erős központi koordináció megteremtése a digitális kompetenciák és elvárások szabványosítása, a végrehajtást és a tömeges képzést lehetővé tevő intézményrendszer és infrastruktúra (tananyagok, képzési koncepciók, online vizsgarendszer stb.) kialakítása révén.⁶
22.	Digitális Kompetencia Keretrendszer (DigKomp)	A <i>Digitális Kompetencia Keretrendszer fejlesztéséről és bevezetésének lépéseiről</i> szóló 1341/2019. (VI. 11.) Korm. határozat értelmében létre kell hozni az európai uniós, aktuális állampolgári digitáliskompetencia-keretre (DigComp) épülő hazai digitáliskompetencia-keretrendszert. A DigKomp-nak elnevezett magyar rendszer nemcsak referenciakeretként működik majd, hanem olyan egységes rendszerként, amely a digitális kompetencia meghatározását, fejlesztését, mérését-értékelését, valamint meglétének igazolását és állami elismerését teszi lehetővé.
23.	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.⁷

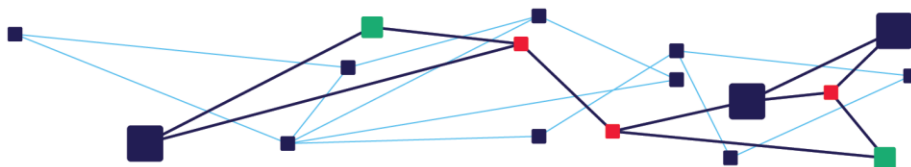
⁶ DOS 41.o.

⁷ NEMZETI INFOKOMMUNIKÁCIÓS STRATÉGIA 2014-2020 11.o.



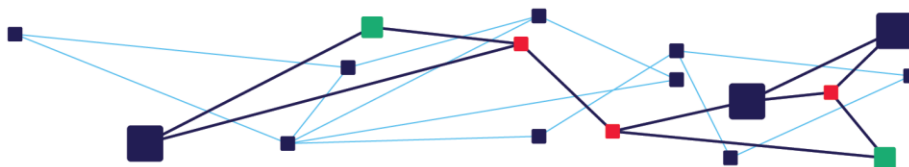
	Fogalom	Definíció
24.	Digitális Pedagógiai Módszertani Központ (DPMK)	A Kormány az oktatás digitális megújítása érdekében úgy határozott ⁸ , hogy létre kell hozni a Digitális Pedagógiai Módszertani Központot, amely kidolgozza a tanulókra, a pedagógusokra, az intézményvezetőkre és valamennyi oktatási intézménytípusra vonatkozó digitális kompetencia követelmények keretrendszerét és mérési-értékelési eszközeit, illetve a Stratégia keretében megvalósítandó fejlesztéseket beválás-vizsgálatokkal megalapozó pilot programokat indít. A DPMK Magyarország Digitális Oktatási Stratégiájának (DOS) szakmai implementációját támogató szervezet. Feladata a köznevelés, a szakképzés és a felsőoktatás digitális átalakításának módszertani támogatása, szakmai háttérének és szakértői bázisának biztosítása, valamint a DOS megvalósításához kapcsolódó pályázatok és kiemelt projektek szakmai felügyelete.
25.	Digitális szakadék	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.
26.	Digitális szövegértés	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).
27.	Digitális transzformáció	A 4. ipari forradalomként (Ipar 4.0) emlegetett robbanásszerű technológiai fejlődés hatásaként az iparban, a gazdaságban és a társadalomban bekövetkező paradigmaváltás.

⁸ 1536/2016. (X. 13.) Korm. határozat a köznevelési, a szakképzési, a felsőoktatási és a felnőttképzési rendszer digitális átalakításáról és Magyarország Digitális Oktatási Stratégiájáról



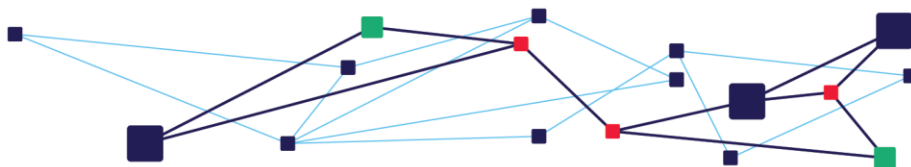
	Fogalom	Definíció
28.	Digitális/virtuális osztályterem	A digitális osztályterem nem más, mint egy keret, amelyet a diákok és a tanár töltenek ki tartalommal. Csupán egy eszköz, amelynek hatékonysága a felhasználókon (elsősorban a tanáron) múlik. A tanórák, az iskola online kiterjesztése több szempontból lehet jó: • kommunikációs felületet jelent a tanár, a diákok, valamint a szülők között; • könnyen és hatékonyan oszthatók meg a tanulást támogató anyagok; • viszonylag egyszerűen gyűjthetők össze, illetve értékelhetők a tanulói produktumok; • a hiányzók (távol lévők) számára is elérhetővé válnak a megosztott tartalmak; folyamatosan elérhető, hivatkozhatók a tartalmak.
29.	Diskurzus	A társadalomtudományban a diskurzus fogalma az intézményesült gondolkodási módra utal. Olyan sajátos keretre, amely megszabja, hogy az adott témáról mit lehet érvényesen és legitim módon mondani. A megválasztott diskurzus határozza meg az alkalmazható kifejezőkészletet, a közlés stílusát is.
30.	Diszruptív innováció	Clayton M. Christensen, a Harvard Business School professzora által alkotott kifejezés, mely az egész életünket átalakító digitális transzformáció technológiai vonatkozásaira utal. Például egy már bevált termék digitális metamorfózisa során kiszorítja és gyökeresen megváltoztatja az eredeti termék felhasználási lehetőségeit és a felhasználó attitűdjét (pl. a telefon-okostelefon).
31.	DOS	Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája
32.	DOS pillérszerkezete	Követi a tanulási életutat a közneveléstől, a szakképzésen, felsőoktatáson át a felnőttkori tanuláshoz, horizontális pillérként tekintve az esélyteremtésre és akadálymentesítésre, a biztonsági kérdésekre, illetve a tanulási életút nyomon követését támogató rendszerek fejlesztésére az oktatás minden szintjére vonatkozóan (módszertan, tanárképzés és tanár továbbképzés, intézményi fejlesztések, infrastruktúra, eszközellátottság, tartalomfejlesztés, tartalmi szabályozás, oktatásirányítás).
33.	e-CF (The European e-Competence Framework)	Európai e-Kompetencia Keret. Az informatikai szakmai kompetenciák szempontjából az Európai e-Kompetencia Keret nyújt támpontokat a vállalkozások számára a munkavállalóknak legmegfelelőbb képzések kiválasztásában.⁹
34.	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

⁹ <http://www.ecompetences.eu/e-cf-overview/>



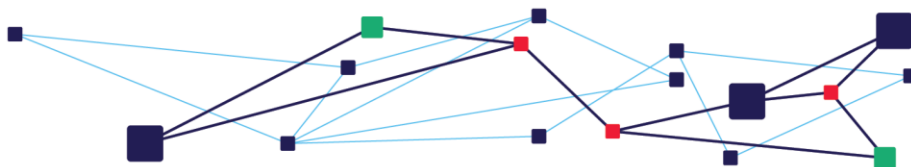
	Fogalom	Definíció
		Minden olyan tanulási, illetve ismeret- és tapasztalatszerzési tevékenység összefoglaló elnevezése, melyet tudás, készségek és/vagy kompetenciák elsajátítása érdekében végzünk életünk bármely szakaszában (élethosszig tartó tanulásnak is szokták nevezni).
35.	Egyirányú közlés	Annak a jelenségnek a megnevezése, miszerint a tömegkommunikációban a médiaintézmények felől érkező, a médiaszövegek által megfogalmazott üzenetekre a befogadó részéről nem érkezik (nem érkezhetsz) adekvát válasz, vagyis a kommunikáció során nincs tényleges visszacsatolás.
36.	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.
37.	E-learning	Az e-learning néven összefoglalható fejlesztések, programok, tananyagok a tanulásszervezés, tanulásirányítás és tanulástámogatás olyan formáit jelentik, amelyek három, jól körülírható forrásból merítenek: a számítógéppel segített tanulás eszközrendszere (computer based learning), az internetes, webalapú tanulás eszközrendszere (web based learning), a távoktatás tapasztalatai és eszközrendszere (distance learning) ¹⁰ .
38.	E-learning felület	Az e-learning keretrendszerbe feltöltött e-learning tananyagokat tartalmazó elektronikus felület, melyen a DJP Mentor önállóan sajátíthatja el a digitalizált tananyagot.
39.	E-learning keretrendszer	A képzés oktatói és résztvevői, valamint képzéstámogatói felület együttes megnevezése.
40.	E-learning képzés	A tanítás-tanulási környezet tisztán online, azaz a virtuális térben megvalósuló formája. Távoktatási kurzus.
41.	E-learning tananyag	A tanulók számára a virtuális térben elérhető tananyag, mely a távoktatás lehetőségét teremti meg.
42.	Elektronikus osztálynapló (e-napló)	Olyan adminisztrációs tevékenységet támogató oktatási szoftver, amely képes az iskolai osztálynapló valamennyi funkciójának digitális adatgyűjtésére, adatrögzítésére, statisztikai adatszolgáltatásra, a tanuló iskolai előmenetelének nyomon követésére. Fontosabb funkciói: szerepkör alapú felhasználó-kezelés, órarend, érdemjegyek és szöveges értékelések rögzítése, mulasztások kezelése, feljegyzések, beírások rögzítése, elektronikus iskolai dokumentumok generálása (pl. teljes iskolai osztálynapló, haladási- és osztályozónapló, félévi, év végi statisztikák, tanárok összesített óralistája, bizonyítványok, pótlapok, törzslapok előállítás, iskolalátogatási igazolás kiállítása stb.).

¹⁰ Komenczi Bertalan: Elektronikus tanulási környezetek. – Eger, Líceum Kiadó, 2014. pp. 62-63.



	Fogalom	Definíció
43.	Digitális megosztottság	Eltérő digitális kompetenciaszintű felhasználók között jelentkező kompetenciakülönbség.
44.	E-portfólió	A megszerzett képesítések adataihoz történő elektronikus hozzáférés, mely a nem formális és informális úton szerzett kompetenciákat is tartalmazza. DOS célkitűzése, a felnőttkori digitális tanulás támogató környezetének megteremtéséhez.
45.	eSafety Label	eBiztonság-minősítés.
46.	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.
47.	Felnőttképzési Információs Rendszer	Ebben a rendszerben valamennyi felnőttképzési engedéllyel rendelkező képzőnek kell adatot szolgáltatnia a 2013. évi LXXVII. törvény alapján engedélyezett képzéseire vonatkozóan a 2015. május 1-jét követően induló képzésekkel kapcsolatban.
48.	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.
49.	FIR	A Felsőoktatási Információs Rendszer. Elektronikus formában létrehozott, közhiteles központi nyilvántartás, amely a felsőoktatással kapcsolatos állami hatáskörök gyakorlásához, a nemzetgazdasági szintű tervezéshez, továbbá a felsőoktatásban részt vevők jogainak gyakorlásához és kötelezettségeinek teljesítéséhez szükséges adatokat tartalmazza. ¹¹
50.	Formális tanulás	Az oktatási rendszerekben zajló szervezett, strukturált ismeretszerzés, tanulási folyamat. Például: közoktatás, felsőoktatás, OKJ bizonyítvány megszerzését célzó tanfolyam.
51.	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 lehetőség van a többi mentorral, illetve az oktatóval beszélgetni, tőlük kérdezni, velük egyeztetni.
52.	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.

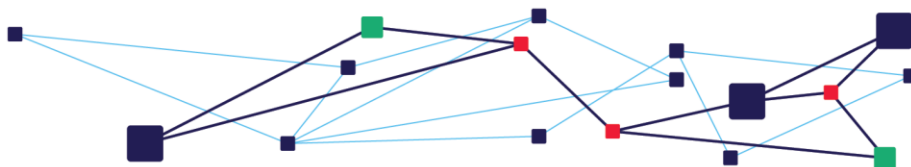
¹¹ <https://www.felvi.hu/felsooktatasiaruhely/fir>



	Fogalom	Definíció
53.	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.
54.	IKER (Infokommunikációs Egységes Referenciakeret)	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.
55.	IKT oktatási környezet (elektromos/virtuális tanulási környezet)	Az IKT az oktatásban elsősorban az oktatás kibernetikai, rendszerelméleti, kommunikáció elméleti alapokon történő megtervezésének olyan átfogó pedagógiai stratégiája, amely biztosítja a tananyag hatékony elsajátítását, korszerű információhordozó anyagok, eszközök és módszerek együttes felhasználásával ¹² . Olyan komplett rendszer, amelyben a tanulást elektronikus infokommunikációs eszközök támogatják. Mindig van virtuális vonatkozása, ezért virtuális tanulási környezetként is definiálják. A virtuális tanulási környezet erőforrásai delokalizáltak, de hiperlinkek aktiválásával elérhetőek. Az IKT tanulási környezet kommunikációs csatornákat nyit meg, melyek által közös tudáskonstrukció építésének lehetőségét kínálja ¹³ .
56.	IKT-ipar	A hardver- és szoftvergyártók, valamint az informatikai és telekommunikációs szolgáltatást nyújtó szektor.
57.	IKT-szektor	Az infokommunikációs eszközök gyártói, szolgáltatói és felhasználói együttesen.
58.	Infokommunikáció	Az Európai Unió hivatalos szóhasználatában az információ technológia és az elektronikus hírközlés integrálódását kifejező fogalom.
59.	Infokommunikációs akadálymentesítés	Lsd. <i>Digitális Oktatási Stratégia (DOS)</i>
60.	Információbiztonság	Az információ bizalmasságának, sértetlenségének és rendelkezésre állásának megőrzése. Az információbiztonság kritériuma lehet a hitelesség/megbízhatóság, a számon kérhetőség és a letagadhatatlanság.

¹² Kis-Tóth Lajos

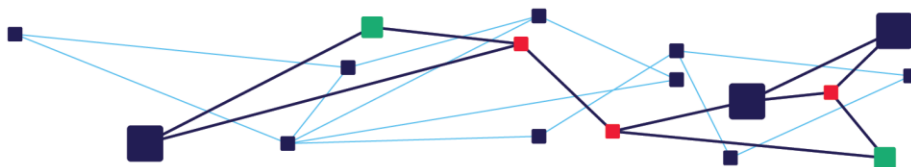
¹³ Komenczi Bertalan: Elektronikus tanulási környezetek. – Eger, Líceum Kiadó, 2014 alapján



	Fogalom	Definíció
61.	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. ¹⁴ 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 média feltételeit, legyen az információ formája hang, adat, szöveg, vagy kép. Magába foglalja a telefon, mobiltelefon, hardver, szoftver területét egészen az internetig. ¹⁵
62.	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.
63.	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.
64.	InternetKon	Lsd. Digitális Jólét Program (DJP) 1.0 és 2.0
65.	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.

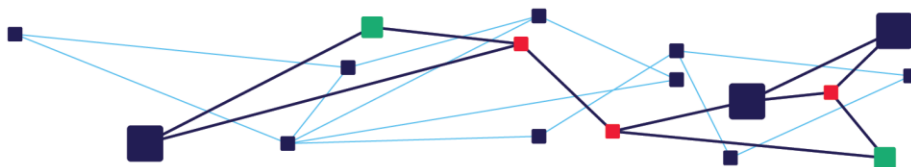
¹⁴ Molnár György http://mellearn.hu/old/events/5konf/prezentaciok/molnar_gyorgy.pdf

¹⁵ Stefan Detschew: Impact of ICT in the developing countries on the economic growth



	Fogalom	Definíció
66.	Kimeneti követelmény leíró szabványok	Adott műveltségi vagy kompetenciaterületen elvárt fejlesztési eredmény definíciójának előírásait meghatározó előírás. A hazai köznevelésben elvárt pedagógiai eredményeket a tartalmi szabályozók (Nemzeti alaptanterv, kerettantervek) határozzák meg. Jellemzően ajánlásokat fogalmaznak meg a kívánt pedagógiai cél elérésének érdekében. Jelenleg hazánkban nincs ilyen kimeneti követelmény leíró szabvány, de a nemzetközi gyakorlatban már létezik. A legáltalánosabb kimeneti követelmény rendszer kompetenciákhoz köthető, mint pl. az OECD PISA. A kimeneti követelmények jellemzően nemzeti hatáskörben meghatározott rendszerek, amelyek között az átjárhatóságot esetenként egyedi megfeleltetések biztosítják, ezért nincsen általánosan elfogadott, nemzetközi közös kerettanterv vagy kimeneti követelmény gyűjtemény. Több fórum is kísérletet tett közösen alkalmazható kimeneti követelmény térképek, katalógusok felállítására azok egészére, de inkább azok egy-egy részterületére vonatkozóan. Az IEEE működtet egy munkacsoportot (WG20) egy megosztható, újrahasználatos kompetencia definíciós adatbázis kialakítása céljából. Az RCD jelenlegi legfrissebb állapota elérhető: P1484.20.1 Reusable Competency Definitions Draft 11. Az IMS Reusable Definition of Competency or Educational Objective (RDCEO) nem a legáltalánosabban elterjedt, de a legáltalánosabban alkalmazható információs modell, amely a kimeneti követelmények tartalma tekintetében nyílt, ugyanakkor alkalmas a kimeneti követelmények technológiai szabványos leírására. A DOS horizontális célrendszerének egyik stratégiai eleme kimeneti követelmény leíró szabványok kialakítása, mely az interoperabilitási szabványrendszer kidolgozásának egyik eleme.
67.	KIR (Köznevelés Információs Rendszer)	Az Oktatási Hivatal által működtetett a köznevelés feladataiban közreműködők által szolgáltatott adatokra épülő, országos, elektronikus nyilvántartási és adatszolgáltatási rendszer. ¹⁶
68.	Kiterjesztett valóság (AR, Augmented Reality)	Valós tér virtuális tartalommal való kiterjesztése.
69.	Kollaboráció	Csoportmunka, együttműködés, online kollaboráció. A digitális pedagógiában is alkalmazott módszer, amely a közösség motiváló erejét használja a tudásépítéshez. A vállalati életben egyre többször fordulnak elő olyan feladatok, amelyek megoldása során egymástól földrajzilag távol lévő munkatársak együttműködése szükséges. A hatékony együttműködést online kollaborációs szoftverekkel is támogatják. Az iskola életben alkalmazott kollaborációs módszerek előnye, hogy a csapattagok segítik egymást a probléma, feladat megoldása során, megosztják a véleményüket és rejtett kognitív erőforrások is felszínre kerülhetnek az együttműködés kapcsán.
70.	Kollaborációs tér	Csoportmunkára alkalmas, rugalmasan alakítható tanulási tér egy oktatási intézményben.

¹⁶ https://www.oktatas.hu/hivatali_ugyek

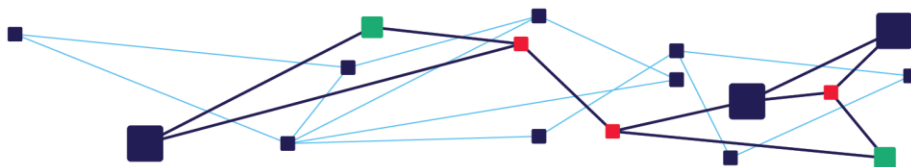


	Fogalom	Definíció
71.	Kompetencia	Az OECD DeSeCo (Defining and Selecting Key Competencies) program fogalomértelmezésében a kompetencia: képesség a komplex feladatok adott kontextusban történő sikeres megoldására. A DeSeCo program a kompetenciákat három kategóriába sorolta: az autonóm cselekvéssel, az 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 dinamikusan alakuló komplex kognitív és pszichikus struktúra, mely az ismeretek, képességek, készségek és attitűdök rendszeréből épül fel, és az egyént adott tevékenységek elvégzésére teszi képessé¹⁷¹⁸¹⁹ 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
72.	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 amelllett, 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.
73.	Kompetenciaterkép	Az ismeretek és készségek mellett az évfolyamokat és a tantárgyakat is kijelöli, amelyek a digitális kompetencia fejlesztésében szerepet játszanak (IKER).

¹⁷ A Kormány 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelete a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról

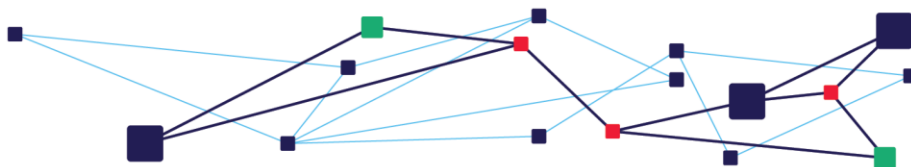
¹⁸ [Mi a kompetencia? Kompetenciafejlesztés felnőttkorban - Proman Consulting](#)

¹⁹ <http://ofi.hu/tudastar/hidak-tantargyak-kozott/kompetencia-fogalmanak>

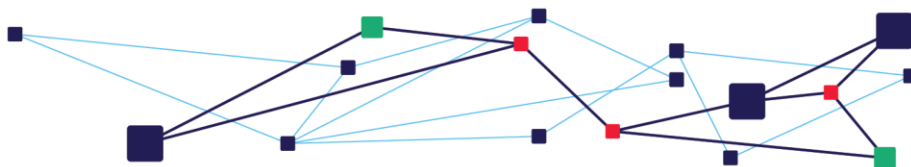


	Fogalom	Definíció
74.	Kontaktnap	Más néven jelenléti képzési nap. A képzés olyan napjai, amikor az oktató és a tanuló egyidejű, személyes jelenlétével támogatott, jelen idejű ismeretátadásra ad lehetőséget.
75.	Köznevelési pillér stratégiai célja (DOS)	Magyarországon a köznevelés biztosítja a társadalom és a munkaerőpiac által elvárt digitális kompetenciák elsajátításának lehetőségét, különös tekintettel a szakképzés, a felsőoktatás és az élethosszig tartó tanulás igényeire, illetve az eredményesség, a méltányosság és a hatékonyság szempontjaira.
76.	Kulcskompetencia	<i>"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."</i>²⁰ 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.
77.	Magyar Képesítési Keretrendszer (MKKR)	Az MKKR célja, hogy az EKKR-rel kompatibilis rendszerbe foglalja a különböző szinteken és formákban folyó képzések végén Magyarországon kiadott képesítéseket, elismerje a nem formális keretek között és informális tanulással megszerzett tanulási eredményeket, kompetenciákat, meghatározza az egyes szintekhez kapcsolódó követelményeket, s ezáltal megteremtse az egész életen át tartó tanulás gyakorlati megvalósításához szükséges egyik jelentős támogató eszközt. Értelmezésében az MKKR kompetencia-keretrendszer, és ehhez a pedagógiai kompetencia fogalmat használja. Ezért a kompetencia három alapösszetevőjével (tudás, képességek, attitűd) és emellett a kompetenciát jellemző elemként az önállóság és felelősségvállalás dimenziójával jellemzi az egyes szinteket.

²⁰ <https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto#11>

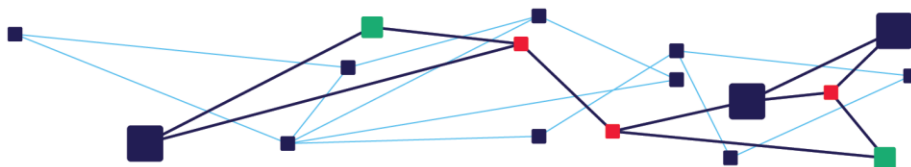


	Fogalom	Definíció
78.	Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája (DOS)	A köznevelési, a szakképzési, a felsőoktatási és a felnőttképzési rendszer digitális átalakításának stratégiáját megfogalmazó dokumentum, melyet a 1536/2016. (X. 13.) Korm. határozat deklarált. Alapvető feladat az oktatási rendszer 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.
79.	Scam és malware	Lsd <u>Digitális Gyermekevédelmi Stratégia (DGYS)</u>
	Man-in-the-Middle (MITM)	A számítógépes visszaélés egyik fajtája. Közbeékelődéses, vagy középre állásos támadás. A támadó a két fél közötti kommunikációs csatornát eltérítve úgy kommunikál, hogy mindkét fél azt hiszi, hogy a másikkal beszélget.
80.	Manipuláció	Mások befolyásolásának az a módja, amikor a célszemély(ek) nincsenek a tudatában annak, hogy értékrendjüket, viselkedésüket vagy cselekedeteiket valaki valamivel kapcsolatban módosítani kívánja.
81.	Másodlagos digitális megosztottság	Eltérő digitális kompetenciaszintű felhasználók között jelentkező kompetenciakülönbség.
82.	Massive Open Online Course (MOOC)	Nyitott oktatási rendszer, melyhez a résztvevők ingyenesen és korlátlanul hozzáférhetnek életkortól függetlenül, ha tanulni szeretnének. Pl. <u>Coursera</u> , <u>Udacity</u> , <u>edX</u> .
83.	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.
84.	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.
85.	Médiareprezentáció	Annak a módja és mértéke, ahogy a világ jelenségei, történései, illetve az egyes társadalmi csoportok a médiában megjelenítésre kerülnek.
86.	MTMI (STEM) szakmák	Mérnöki, természettudományos, matematikai és informatikai szakmák, életpályák.
87.	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.



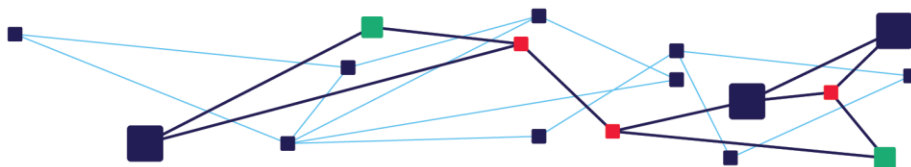
	Fogalom	Definíció
88.	Nemzeti Kibervédelmi Intézet	2015. október 1-jétől alakult meg a Kormányzati Eseménykezelő Központot (GovCERT-Hungary), a Nemzeti Elektronikus Információbiztonsági Hatóságot, és az E-biztonsági Intelligencia Központot (NBF-CDMA) egységes keretbe foglaló intézet. A szervezet elsődleges 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. ²¹
89.	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.
90.	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.
91.	OER (Open Educational Resources)	Szabadon hozzáférhető oktatási tartalmak.
92.	Oktatási Anyakönyv Rendszer	A tanulási életút során megszerzett oktatási tanúsítványoknak közhiteles, elektronikus hozzáférhetővé tételét biztosító rendszer.
93.	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.
94.	Online tanári közösségek	Web 2.0 eszközökkel létrehozott virtuális szakmai közösség, formális és informális alapon működik, demokratikus interakciót és kollaborációt tesz lehetővé. Célja az intellektuális és társas erőforrások megosztása, azaz a tudásmegosztás, egymás munkájának segítése, tanácsadás, tananyagmegosztás, problémakezelés. Az online tanári közösségek a virtuális térben dolgoznak, a témákat a résztvevők határozzák meg, és a közöttük lévő kapcsolat kommunikációs interakciókon keresztül épül ki. Például: eTwinning , Tanárblog , osztalyfonok.hu , sulinet.hu , sulihalo.hu , Online tanári szoba zárt facebook csoport, Gamification a magyar oktatásban, Tanító, Oktatócafé, Magyar tanárok Egyesülete, Történelemtanárok Egylete, Tanít-tani, Tanárblog Iktaziskolában stb.
95.	Reusable Definition of Competency or Educational Objective (RDCEO)	Az RDCEO egy nemzetközi információs modell a kimeneti követelmények technológiai szabványosítására vonatkozóan. A modellhez egy XML Binding kapcsolódik, amely leírja az RDCEO elemeit. Az RDCEO több nemzetközi leíró rendszer figyelembevételével készült (ACRL, CASAS, CPA, Mager, NOICC, O*Net, PASS, SCANS, TATS). A kiterjeszthetőség alapja az IEEE LOM modell.

²¹ DOS 130.o.



	Fogalom	Definíció
96.	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.
97.	RSA-eljárás	Nyílt kulcsú titkosító algoritmus.
98.	SAMR-modell	A technológiai eszközök oktatási alkalmazását a Ruben R. Puentedura által megalkotott SAMR-modell alapján lehet megítélni az adott pedagógus gyakorlata alapján. A modell négy szintet határoz meg. 1. Helyettesítés (substitution): a technológia egy hagyományos eljárást helyettesít az oktatás gyakorlatában anélkül, hogy lényeges változás jönne létre. 2. Kiterjesztés (augmentation): a technológia alkalmazása plusz lehetőséget, funkciót jelent a korábbi gyakorlathoz képest, de lényegében a hagyományos módszertani környezet a jellemző. 3. Módosítás (modification): a technológiával segített pedagógiai átalakulás első lépése, amelynek során a tanulói feladatokat, tevékenységeket a pedagógusok a korszerű lehetőségek szerint módosítják. 4. Újraértelmezés (redefinition): a tanári munka, a tevékenységek újragondolása, újraértelmezése, amelynek során a tanulók számára olyan kreatív, alkotó feladatokat és megoldandó problémákat tervezhetnek, amelyekre korábban nem volt lehetőség.
99.	STEM szakmák	Az MTMI szakmák angol nyelvű megfelelője: Science, Technology, Engineering and Mathematics
100.	Styluss	Aktív toll.
101.	Tanulási életút nyomon követése	A DOS egyik horizontális pillére. A versenyképes oktatás megteremtése, a korai iskolaelhagyás csökkentése, a DOS pilléreiben megjelent stratégiai célok megvalósítása, valamint az „Oktatás és képzés 2020” stratégiában megjelenő oktatási kötelezettségek teljesítése szempontjából egyaránt elengedhetetlen egy olyan összekapcsolt adatbázis létrehozása, amely az egyes tanulók tanulmányairól, eredményeiről rendszerezett, pontos és naprakész információkat tartalmaz. ²²
102.	Tanulás-intenzív felsőoktatás	A DOS egyik célkitűzése a tanulás-intenzív felsőoktatás kialakítása, amely az oktatókra, a hallgatókra, az oktatási módszertanokra, az oktatási eredményességet szolgáló felsőoktatás kialakítására vonatkozik, mely a digitális világ által kínált tanítás-tanulási kultúraváltás miatt szükségszerű. Ennek megvalósítását a digitális tanulás tudományterületeihez kapcsolódó doktori iskolákat működtető felsőoktatási intézmények, kutatóhelyek és vállalatok összefogásával, hálózatosodásával, oktatási innovációk, módszertani kutatások, a nemzetközi online oktatási-kutatási térbe való kilépés támogatásával kívánják megvalósítani.

²² DOS 112.o.

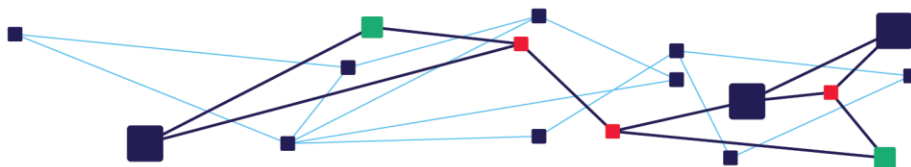


	Fogalom	Definíció
103	Távoktatás	A távoktatás az oktatásnak egy olyan formája, ahol a tanár és a diák nem egy helyen vannak. A hallgató a képzési idő nagyobbik részében egyedül, önállóan tanul, kisebb részében pedig konzultációkon vesz részt. A kapcsolattartás, a konzultáció és a számonkérés egyaránt történhet elektronikus úton – ez esetben e-learningről beszélünk.
104	TCO	Teljes életút költség.
105	Tisztaszoftver Program	A Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség (KIFÜ) és a Microsoft között létrejött megállapodás, amely biztosítja az oktatási szegmens számára bizonyos programok ingyenes hozzáférését. Például (Windows, Office).
106	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.
107	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.” ²³ „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.” ²⁴
108	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. ²⁵ 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.
109	VoIP technológia	Internetprotokoll feletti hangátvitel, amely lehetővé teszi, hogy az internetet telefonhívások bonyolítására használják. Az internetes telefonálás legfontosabb előnye a költséghatékonyság. Hangkártyával, mikrofonnal felszerelt eszköz és szélessávú internetkapcsolat szükséges hozzá. A VoIP egyik célkitűzése a VoIP technológia terjesztése az oktatási intézmények körében.
110	VR megjelenítő	Virtuális valóságot (Virtual Reality) biztosító multimédiás rendszer. A hétköznapi világban leginkább a szórakoztatóiparban találkozhatunk ilyen termékekkel, de a pilóta, vagy katonai kiképzés során is használják. Pl. VR szemüveg, sisak vagy kesztyű

²³ Szakadát István: Új média, hálózati kommunikáció. In: S. Nagy Katalin (szerk.): Szociológia. Egyetemi jegyzet, Budapest: Typotex, 2006. 165-178

²⁴ Forgó Sándor: A hálózatalapú tanulás

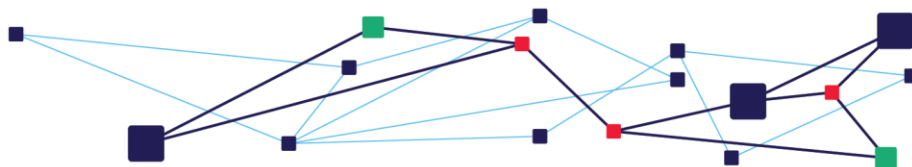
²⁵ Kabdebó György: A látszólagos valóság. = Természet Világa, 1995. 9. füzet, 401-404. p. nyomán



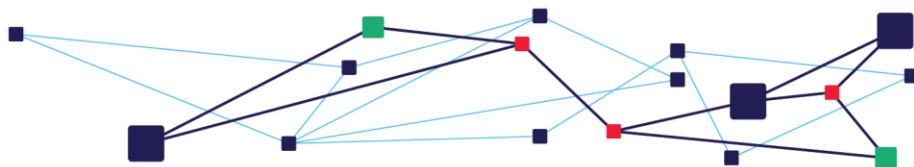
	Fogalom	Definíció
111	Web 2.0 eszközök	Társas hálózatok, blogok, wikik, tweetek.
112	Vezeték nélküli internet elérés	A vezetékek nélküli technológiák közé tartozik a mobilinternet szolgáltatás, illetve a rendkívül elterjedt WiFi is. A mobilszolgáltatók az általuk használt frekvenciahasználatért frekvenciahasználati díjat fizetnek az államnak, míg a WiFi által használt frekvencia szabadon, díjmentesen használható fel.
113	Wi-Fi (WiFi, wifi)	Lsd. Magyarország 5G Stratégiája

III. Digitális Startup Stratégia (DSS)

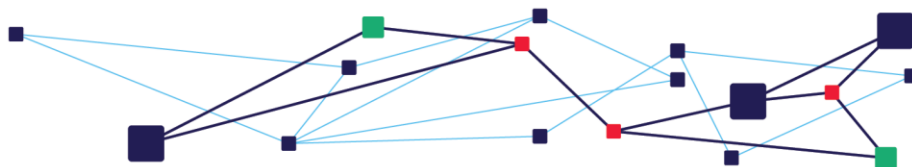
	Fogalom	Definíció
1.	Accelerator	Startup vállalkozások támogatására létrejött magánvállalkozás. Általában néhány tízezer dollár befektetésével, oktatással, a közösséget biztosító co-working irodával és kapcsolati hálójával segíti a startupokat. A leghíresebb accelerator-ok a Y Combinator, a Techstars és a 500Startups.
2.	Angel investor	Üzleti angyal – legtöbbször korábbi sikeres vállalkozó -, aki saját magántőkéjét fekteti egy-egy induló cégbe korai fázisban, régebben jellemzően convertible debt, ma már sokszor számszerűsített részesedés megszerzése fejében. A befektetés néhány tízezer dollártól akár 1-2 millió dollárig is terjedhet.
3.	Antidilution	A term sheet-ek egy lényeges gazdasági jellegű pontja, ami a befektetőket védi egy későbbi, az általuk meghatározottnál kisebb cégértékeléstől. Normális formája a broad-based average antidilution, előnytelen formája a full-ratchet antidilution.
4.	Board	Igazgatótanács, a Board of Directors kifejezés rövidítése. Amerikában némely startupnál létezik a Tanácsadók Testülete is, ezt Board of Advisors-nak hívják.
5.	Bootstrapping	A szó eredete a lift oneself by one's bootstrap kifejezés, ami saját erőből felemelkedni-t jelent. Egy startup legelső, külső tőkebevonást megelőző szakaszát hívják így, amíg az Alapítók külső tőkebevonás nélkül finanszírozzák a vállalkozás működését.
6.	Branding	Kereskedelmi márka építése, beletartozik minden, ami a márka arculatához hozzájárul.
7.	Business Model	Üzleti modell, azaz a csatorna, ahogyan pénzt keresel a vállalkozásoddal.
8.	Cap	Limit, értékhatár valamilyen számszerű értéken. Az amerikai RAP-szlengben a cap jelentése: szétlövök a térded (you'll get capped).
9.	Cap table	Capitalisation table (semmi köze a Cap szóhoz), az egyes befektetési körök részesedésre gyakorolt hatását és a cég részvényeinek értéknövekedését mutatja meg.
10.	CEO	Chief Executive Officer, Nagyfőnök, Vezérigazgató, az Első Számú Operatív Vezető.
11.	CFO	Chief Financial Officer, azaz Pénzügyi Igazgató.
12.	Common stock	Az alapítók által birtokolt, előjogok nélküli részvénytőzsg, szemben a Preferred Stock-kal, ami a befektetőket illető, bizonyos vétőjogokkal járó részvénytőzsg.
13.	Conversion	A term sheet-ek kontroll részének egyik lényeges pontja, a befektetők elsőbbségi részvényeinek vétőjogok nélküli alapítói részvénné konvertálásának szabályait határozza meg.
14.	COO	Chief Operation Officer, a vállalkozás működtetésért felelős vezető megnevezése.



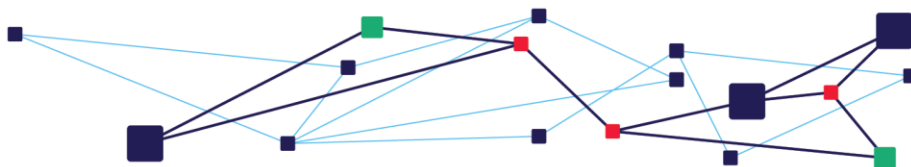
	Fogalom	Definíció
15.	Convertible debt	Részesedésre váltható hitel – Általában üzleti angyalok befektetési formája, előnye, hogy nem kell hozzá céget értékelni, ami korai fázisokban sokszor nagyon nehéz feladat.
16.	Crowdfunding	Egy projekt vagy startup ötlet közösségi finanszírozása (például a Kickstarter.com oldalon keresztül).
17.	CustDev	Customer Development, azaz Üzletfejlesztés. Egy vállalkozás üzleti oldalának teljes egészét tartalmazó gyűjtőfogalom.
18.	Deck (vagy pitch deck)	A befektetőknek összeállított prezentáció elnevezése Amerikában.
19.	Delaware-i C Corp.	A leggyakoribb startup cégforma az Egyesült Államokban (semmi köze Delaware-hez mint offshore helyszínhez). Szinte minden befektető ismeri ugyanis a Delaware-i jogrendszert. A C Corporation a részvénytársasági cégforma egyik változata.
20.	Dilution	Felhígulás, a befektetésekkel (a befektetőnek) feladott részesedés %-ban meghatározott mértéke. Teljesen normális szükségszerűség egy befektetés során, mértéke azonban nagyban befolyásolja a jövőt.
21.	Disruptive startup	Azok a startup vállalkozások, melyek egy-egy iparág teljes működését változtatják meg, azaz "szétrombolják" a korábban érvényes modelleket. A legsikeresebb, leginnovatívabb vállalatokra használják a kifejezést.
22.	Double trigger vesting	A vesting időtartama alatti cégeladásnál azonnali teljes "gyorsított vesting" csak akkor történik, amennyiben a cég eladásán kívül még egy feltétel teljesül (mondjuk kirúgják az alapítót). Lásd még: Vesting.
23.	Down round	Down-roundnak hívják, amikor két egymást követő befektetési körnél a másodikban kisebb a premoney, mint az előző kör postmoney-ja. Az alapítók csökkenő részesedésével jár, mivel nem értékteremtés, hanem értékvesztés ment végbe a startupjuknál
24.	Drag-along (rights)	Magyar term sheet-ekben is szinte kivétel nélkül megjelenő paragrafus, melynek lényege, hogy bizonyos feltételek fennállása esetén egy tulajdonosi kör kikényszerítheti egy másik tulajdonosi kör részvényeinek értékesítését, azaz "húzhatja magával" a vonakodó tulajdonost.
25.	Early adopter	Korai befogadók, azaz a vásárlók azon csoportja, akiknek a legnagyobb szüksége / hajlandósága van a termék / szolgáltatás használatára. Márkanagyköveti aktivitásuk és visszajelzéseik miatt kiemelten fontos csoport.
26.	Elevator pitch	Egy startup összefoglalása 30-40 másodpercben. Eredete az a képzelt szituáció, hogy véletlenül egy liftbe szállsz be egy híres befektetővel, és addig kell felkeltened a figyelmét, amíg a lift felér a 30. emeleten lévő irodájába.
27.	Equity	Tulajdonrész valamilyen vagyonban a kötelezettségek levonása után. A startup világban vállalkozásból szerzett részesedést, részvényt jelent.
28.	Exit	Egy cég teljes eladását jelenti (egyesekek ide sorolják a tőzsdére vitelt (angolul IPO) is, ami általában részleges értékesítés. Az exit minden gyorsan növekvő vállalkozás alapvető célja.
29.	Follow-on financing	Egy befektetés után következő másik (általában nagyobb) befektetés. Amerikában akár 4-5 befektetési kört is megél egy cég, mire profitábilis lesz.
30.	Fund	Alap, befektetési alap. Összeadnak 2-300 millió dollár privát forrást, vagy még többet és az egészet rábízák korábbi sikeres vállalkozókra.
31.	Fundraising	A befektetés keresésének folyamatát jelenti, azt az időszakot, amikor egy cég kockázati tőke bevonására fókuszál a gyorsabb növekedés reményében.



	Fogalom	Definíció
32.	Hacker	Egy startup technológiai, műszaki vagy szakmai irányultságú alapítója. Amerikában a legkiválóbb szoftver-fejlesztőket jelölő teljesen pozitív értelmű kifejezés. Gyakran a későbbi CTO vagy CIO.
33.	Hockey-stick növekedés	Hokiütő-szerű növekedés, azaz egy rövid ideig semmi, aztán kilő az égbe és megy meredeken felfelé – startupokra jellemző növekedési görbe.
34.	Hustler	Egy startup üzleti irányultságú alapítója, aki az üzletfejlesztésért felelős (gyakran a későbbi CEO). A szó eredetileg nem egyértelműen pozitív felhangú ügyeskedőt, stricit, rámenős embert vagy kurvát jelent, de jól leírja egy startup beindításához szükséges kvalitásokat. A startup világban leginkább belevaló, ravasz és kreatív felhangot kap, és nem negatív értelmű.
35.	IPO	Az angol Initial Public Offering rövidítése, ami első nyilvános (részvény) kibocsátást jelent. Az IPO lényegében egy cég tőzsdére vitele.
36.	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.
37.	JEREMIE	Joint European Resources for Micro to Medium Enterprises, azaz Közös Európai Források Mikro- és Közepes Vállalkozásokért – itthon a kockázati tőke szinonímája.
38.	Laggard	Az early adoper ellentéte, az utolsóként megtéríthető vevők, a keményvonalas konzervatívok, az újításokat ellenzők.
39.	Lean	A ma leghatékonyabbnak számító startup módszertan eredetileg a Toyotánál született meg a gyártás hatékonyabbá tételére. A startup világra Eric Ries optimalizálta a 'The Lean Startup' című könyvével.
40.	Liquidation preference	Egy befektető előre meghatározott megtérülési mutatója a befektetési összeg x-szeresében meghatározva. Két formája a participating és a non-participating liquidation preference. Nem azonos az IRR-rel, ami egy %-os megtérülési elvárás mutatószáma. Bővebben itt.
41.	Monetizáció	Az angol monetization szó magyarítása, pénzkeresetet, pénzzé tételt jelent. A startup világban az üzleti modell megjelölésére használják.
42.	Monthly burn rate	Az a pénzmennyiség, amit havonta a startupod felél (az eredeti kifejezésben "eléget"). Befektetők ezzel mérik a befektetési összeg által biztosított működési időt.
43.	MVP	Minimum Viable product – azaz a leggyorsabban elkészíthető első működő prototípus
44.	NDA	Non-Disclosure Agreement, azaz Titoktartási Megállapodás.
45.	One line pitch	Egy startup megfogalmazása egyetlen mondatban. Olyankor használjuk, amikor 15-20 másodpercnél több nem áll rendelkezésre, hogy felkeltsük valakinek a figyelmét...
46.	One-pager	Egy oldalas vezetői összefoglaló, mely szigorúan egy startup meghatározott tényszerű adataira vonatkozik. A cég mögött állóknak szánt szakmai dokumentum – azaz nem marketing anyag.
47.	Option pool	Az alkalmazottaknak, tanácsadóknak és egyéb – nem Alapítói státuszú - résztvevőknek elkülönített részvényopció a cég teljes részvény-pakettjéből.
48.	Pay-to-play	A term sheet-ek egy lényeges gazdasági jellegű pontja, ami kimondja, hogy egy következő befektetés esetén a korábbi befektetők csak akkor tarthatják meg előjogaikat, ha részt vesznek a következő befektetési körben is. Tőkeerős és határozott befektetők maguk szokták kérni.



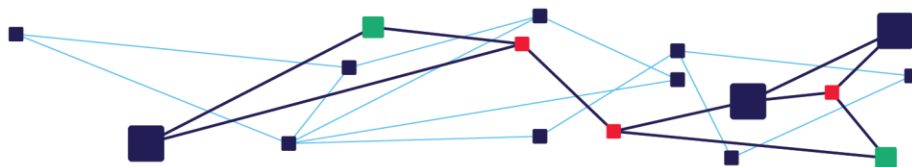
	Fogalom	Definíció
49.	Pitching	A startup lényegi bemutatása tárgyilagosan, lényegre törően, az adott helyzetnek megfelelő lehető legrövidebb idő – általában 1-5 perc alatt. A szó eredetileg hajítás-t jelent.
50.	Pivot	Validált tanulás (tapasztalat) alapján eszközölt lényeges változtatás a startup fókuszának általában egy, ritkábban több lényeges aspektusában.
51.	Postmoney (Valuation), vagy röviden Postmoney	A befektetés utáni cégértékelés. Az összefüggés: premoney + befektetés = postmoney
52.	Preferred stock	Bizonyos előjogokat (általában különböző vétókat) biztosító "elsőbbségi" részvényosztály, melyet a Befektetők kapnak, szemben egy startup alapítói által birtokolt Common Stock-kal.
53.	Premoney (Valuation), vagy (röviden Premoney, Pre)	Egy cég befektetés előtti értéke bármely kockázati tőke jellegű befektetés esetén. Az összefüggés szerint premoney + befektetés = postmoney
54.	Pre-seed fázis	Egy startup életének legkorábbi fázisa, mely az ötlet, a célcsoport, a megoldás és a termék piaci életképességének igazolásáról szól.
55.	Protective provisions	Befektetők részére biztosított vétójogok a befektetési szerződésben (term sheet-ben).
56.	Reverse vesting	A Vesting egy a magyar jogrend szerint könnyen kivitelezhető formája, amikor a Vesting alá tartozó személy azonnal megkapja részesedését a vállalkozásban, azonban idő előtti (általában 4 évnél korábbi) távozása esetén kötelező érvénnyel el KELL adni e részesedés időarányos hányadát a gazdasági társaságnak, melyben részesedést szerzett.
57.	Seed fázis	Egy startup második fázisa, mely általában a prototípus megépítéséről és az ötlet, a megoldás és a célcsoport széles körű validációjáról szól.
58.	Seed investment	Korai fázisú befektetés, mely egy startupot a seed fázisból az ún. "korai vagy startup fázisba" igyekszik eljuttatni. Általában 250 ezer és 2 millió dollár közötti összeg.
59.	Single trigger vesting	A vesting időtartama alatti cégeladásnál azonnali teljes "gyorsított vesting" történik, azaz minden részvényt megkapnak a vesting opciók tulajdonosai, amennyiben egy feltétel (leggyakrabban a cég eladása) teljesül.
60.	Startup	Olyan induló vállalkozás, mely gyors és globálisan skálázható növekedésre képes és hosszú távú versenyelőnyét valamilyen technológiai vagy üzleti innovációra alapozza.
61.	Startup ökoszisztéma	Vállalkozók, befektetők, blogok, szaksajtó, inkubátorok, accelerator-ok, illetve egyéb szakemberek és szervezetek által alkotott közösség, mely az induló vállalkozások körül létezik.
62.	Stealth mode	Lopakodás, egy startup ötlet eltitkolása rendszerint a lenyúlásától való félelem ürügyén. Lenézett, zöldfülűnek tartott magatartási forma.
63.	Tag-along (rights)	A term-sheet-ek kontroll részének egyik pontja, mely lehetővé teszi a kisebbségi részvénytulajdonosoknak részvényeik értékesítését a többségi tulajdonosok részvény-eladásával azonos feltételekkel. Célja, hogy kisebbségben se ragadjon bent egy részvényes a cégben.
64.	Term sheet	Egy kockázati tőkebefektetés legfontosabb, általában 8-10 oldalas dokumentuma, mely szabályozza a befektető és a cég alapítóinak jövőbeni együttműködését. Legfontosabb részei a 6 pontból álló Economics és a 4 pontból álló Control fejezetek.
65.	Traction	Haladás, fejlődés, eredmények – lényegében egy startup által gyors ütemben elért piaci eredményeket jelent.



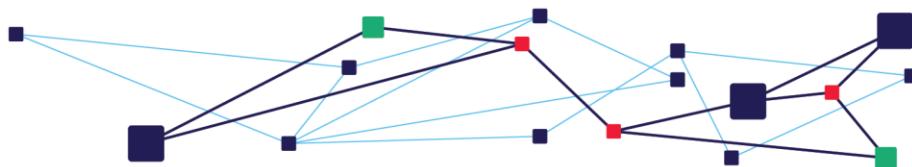
	Fogalom	Definíció
66.	Validation	Az ötlet, az üzleti modell, a korai fázisú termék és a feltételezett vásárlói célcsoport igazolása mérések és közvetlen tapasztalatok révén, ami bizonyítékot szolgáltat mind a befektetőknek, mind az alapítókna, hogy üzletileg kifizetődő továbblépni a cégépítésben.
67.	Valuation	Értékelés, cégértékelés, melynek két fajtája a Premoney és a Postmoney Valuation. Ha csak Valuation-ként hangzik el, akkor mindig Premoney-t jelent. Az összefüggés az, hogy Premoney + Befektetés = Postmoney
68.	VC (Venture Capitalist)	Kockázati tőkes. Általában korábbi vállalkozók, akik átültek a "sötét oldalra" és egy helyett sok startupot próbálnak sikerre vinni.
69.	Venture Capital	Kockázati tőke
70.	Vesting	A term sheet-ek egyik gazdasági jellegű pontja, ami kimondja, hogy a befektetést követően az alapítók csak bizonyos idő (általában négy év) elteltével jutnak hozzá a teljes részvénytőkeüjukhoz. A részvények időarányos részének átruházódása mindig folyamatos (legfeljebb az első év számítottik egybe).

IV. Digitális Exportfejlesztési Stratégia (DES)

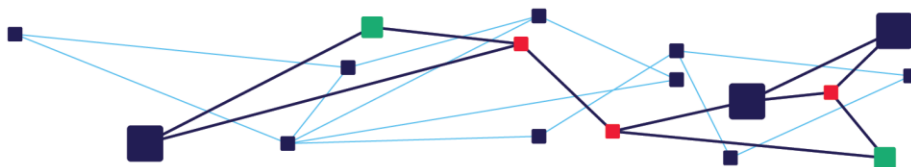
	Fogalom	Definíció
1.	Állami Digitális Megoldások Leltára (ÁDML)	Célja, hogy Magyarország, illetve a magyar intézmények rendelkezzenek egy olyan, teljeskörűsége törekvő, strukturált, folyamatosan frissülő nyilvántartással, amely tartalmazza az állami informatikai fejlesztések rövid leírását és egységes szempontrendszer szerinti jellemzését, ezáltal exportpiacra juttatását.
2.	Állami és piaci szervezetek együttműködésének megteremtése (KT ÁME)	Azon hazai magánvállalkozásokkal, akik releváns IKT megoldásokkal rendelkeznek, az állami szereplőknek keret-megállapodásokat szükséges kötnie annak érdekében, hogy az akár fél évig is elhúzódó nyílt közbeszerzési eljárást időben és kockázataiban csökkentse.
3.	Business to Government (B2G)	Állami vállalatoknak való értékesítés. Az export desztinációk alapján a Külgazdasági és Külügyminisztérium keleti és déli nyitás stratégiája lehetőséget teremt a magyar kormányzati rendszerek és tudás külföldi piacon való hasznosítására.
4.	Big Data	„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 nagyon nagy mennyiségű, nagyon nagy sebességgel változó, és nagyon változatos adatok feldolgozásáról szól.
5.	DES tengely	Digitális Exportfejlesztési Stratégia végrehajtása a kereslet-kínálat-erőforrás mentén történik, melyben a kereslet-kínálat oldalban valósul meg a nemzetközi IT problématerkép-lábnym, az Országjelentések tartalmával, a Hazai és Állami Digitális Megoldások Leltárának fejlesztésével, melyhez az erőforrást a Kompetencia központ adja.



	Fogalom	Definíció
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 közszolgáltatás. Az EU Egységes Digitális Piac stratégiájának a része, amelyet az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága (DG CNECT) dolgozott ki.
7.	Digitális Export Stratégia (DES)	A Kormány által 1491/2016. (IX. 15.) Korm. határozattal elfogadott Magyarország Digitális Exportfejlesztési Stratégiája (DES), olyan szakpolitikai stratégia, amely a magas hozzáadott értékű digitális termékek intenzív exportnövekedését kívánja elérni. A DES mevalósulása három pilléren nyugszik: a kínálati oldal, azaz a "Hazai Digitális Megoldások Listájának" elkészítése (HDML), a potenciális fogadó országok informatikai keresletének felmérése (Országjelentések) és egy ezeket folyamatosan gyűjtő és feldolgozó szervezet, kompetenciaközpont (HYPER) létrehozása és működtetése.
8.	Digitális Exportfejlesztési Tárcaközi Bizottság (DETb)	Digitális Exportfejlesztési Tárcaközi Bizottság a Digitális Exportfejlesztési Stratégiáról szóló 1491/2016. (IX.15.) Korm. határozat 8. pontja értelmében alakult, mely gondoskodik a DES-ben foglalt szakmai tevékenységek hatékony végrehajtásáról, annak összehangolásáról, így garantálva az érdemi munkavégzést.
9.	Digitális megoldás	A Digitális Exportfejlesztési Stratégia által támogatott, és a HYPER kínálati oldalának tárgyát képező "digitális megoldás" a szűk értelemben vett szoftvereken túl egyéb elemeket is magában foglal. A közcélú felhasználás miatt kiemelt fontosságúak a szoftverhez kapcsolódó szolgáltatások, know-how-k. Az egyes országok eltérő igényei miatt legtöbbször szükséges a megoldás testreszabása, a megrendelővel való folyamatos együttműködés. Nemcsak a termék, de a gyártó cég jellemzői, referenciái is fontos kiválasztási szempontok.
10.	Digitális Munkaerő Program (DMP)	A program célja a magyar munkaerő digitális kompetenciáinak fejlesztése, amely az alapkompenciák 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 .
11.	Egyedi Kormánydöntéssel Megítélt Közvetlen Támogatás (EKD támogatások)	Az Egyedi Kormánydöntéssel Megítélt Közvetlen Támogatásokkal új területek nyílnának a hazai digitális termékeket és szolgáltatásokat előállító szolgáltató központokban. Munkahelyteremtési feltételek megteremtésére tett javaslat.
12.	Elektronikus Közigazgatás Operatív Program (EKOP)	Az Új Széchenyi Terv keretében megvalósuló Program átfogó célja a közigazgatás teljesítményének javítása, amely összhangban áll a Magyar Programban megfogalmazott „hatékony nemzeti közigazgatás” megteremtésének és az Európai Unió 2010 programjában bemutatott e-közigazgatás célkitűzéseivel.



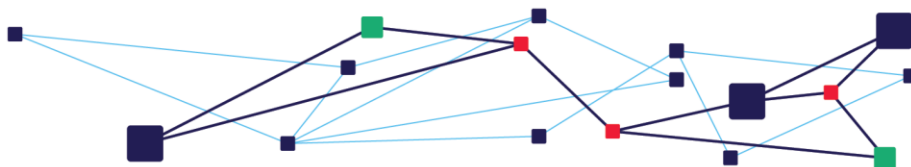
	Fogalom	Definíció
13.	Foglalkoztatásba Ágyazott Képzési program (FÁK program)	Megosztott finanszírozású kialakításából adódóan lehetőséget nyújt az informatikai képzésekre jelentkezők körének bővítésére. A felsőoktatásból különböző okokból kimaradtak, illetve a karrierváltók számára nyújthat segítséget a rövid ciklusú képzést közvetlenül a foglalkoztatással összekötő program, amely lecsökkenti a munkavállaló és a munkaadó kockázatait, és ezáltal ösztönzi a munkavállalást és képzést az informatikai hiányszakmákban.
14.	Foreign Direct Investment (FDI)	Működő tőke – az a tőke, amelyet a termelésbe (anyagi és nem anyagi szférába egyaránt) ruháznak be, ennek révén a befektető tulajdonosi jogokhoz és tőkejövedelemhez is jut.
15.	Government to Government (G2G)	Állami megoldások állami hasznosítása Az export desztinációk alapján tekintve a Külgazdasági és Külügyminisztérium keleti és déli nyitás stratégiája lehetőséget teremt a magyar kormányzati rendszerek és tudás külföldi piacon történő értékesítésére.
16.	Gross Value Added- (GVA)	Digitális gazdaság a teljes nemzetgazdaság bruttó hozzáadott értéke.
17.	Hazai Digitális Megoldások Leltára (HDML)	Az állami megoldásokon túl az összes hazánkban lévő olyan digitális megoldás összegyűjtésére szolgál, melyek külföldön történő értékesítésére jöttek létre.
18.	Hungarian Yellow Pages for Export Reconnaissance (HYPER)	A HYPER tudásközpont a Digitális Jólét Nonprofit Kft.-n belül létrehozott munkacsoport, amelynek feladata a DES-ben megfogalmazott célok érdekében a keresleti és kínálati oldal adatainak gyűjtése, kiértékelése, a potenciális üzleti lehetőségek megtalálása és az ezen tevékenységeket támogató informatikai rendszer (DES-VIR) működtetése.
19.	Information and Communication Technology (ICT)	Információ és Kommunikáció Technológia, az infokommunikáció értelmezését jelenti, de az adatfeldolgozás mellett az adattovábbítással kapcsolatos műveleteket is magába foglalja.
20.	Keresleti oldal	A Digitális Export Stratégia keresleti oldalán egy, első körben leginkább alkalmasnak tartott országcsoporthoz informatikai problématerképét jelenti, amely elsősorban az adott ország közsférájában megjelenő igényekre koncentráva feltárja az üzleti lehetőségeket.
21.	Kínálati oldal	A Digitális Export Stratégia kínálati oldalát olyan hazai közcélú digitális megoldások képezik, amelyek alkalmasak a megjelölt célországok informatikai igényeinek megfelelő betöltésére, természetesen a testreszabást és kapcsolódó szolgáltatásokat is megvalósítva. A kínálati oldal nemcsak a szűk értelemben vett szoftvertermékeket, hanem a termékek mögött álló meglévő szakértelmet, kialakult szakmai kapcsolatokat és az üzleti, vállalati kultúrát is magában foglalja.
22.	Közigazgatás- és Közzolgáltatás Fejlesztési Operatív Program (KÖFOP)	14/2017. (IV. 20.) MvM utasítás, a Miniszterelnökség Uniók Fejezeti Főosztálya és a Közigazgatási Programok Lebonyolítási Főosztálya közötti együttműködés eljárásrendjéről.
23.	Külgazdasági attasé (KGA)	Feladata elsősorban a magyarországi vállalatok, kkv-k és egyéni vállalkozók zökkenőmentes külföldi piacra jutásának elősegítése, ezzel is erősítve a kiváló magyar exporttermékek külpiacon kerülését. Országjelentések felmérésében is segédkeznek, ICT területen kerültek bevonásra.
24.	Magyar Szolgáltatóipari és Outsourcing Szövetség (HOA)	A már betelepült vállalatok érdekvédelmét látja el.



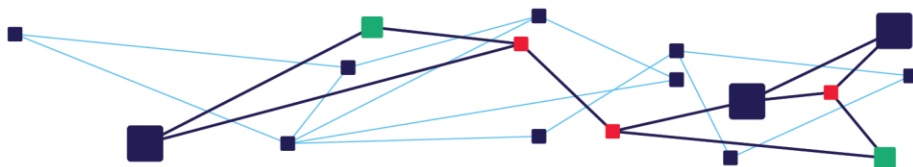
	Fogalom	Definíció
25.	Nemzetközi IT Problématérkép (NIP)	Célja, hogy rámutasson a különböző nemzetközi IT problémákra, hiányosságokra és egybevesse azon hazai IT megoldásokkal, melyek megoldást adhatnak a problémákra.
26.	Okos Város Program/Modern Város Program (OVP/MVP)	A 2022-ig tartó Modern városok program más, mint az eddigi fejlesztési programok, hiszen „nem a főváros szempontjából közelíti meg a dolgokat, hanem fordítva”, továbbá igyekszik kiegyenlíteni a vidéki Magyarország, valamint Budapest és Pest megye között fennálló fejlődésbeli különbségeket.
27.	Pre-commercial Procurement (PcP)	Kereskedelmi hasznosítást megelőző beszerzés, amely főleg az innováció, a digitális export tárgyát képező fejlesztések számára jelenthet hatékony eszközt.
28.	Shared Services Center (SSC)	Megosztott Szolgáltató Központok, melyek mostanra iparági méretűvé fejlődött tevékenység, több mint 40 ezer munkavállalót foglalkoztat. Az iparág nemzetgazdasági szempontból azért is jelentős, hiszen teljesen „fehér”-nek mondható, a munkavállalók bejelentett fizetésekkel, jellemzően a magyarországi átlagnak minimum kétszeresével bírnak.
29.	TEÁOR	A gazdasági tevékenységek egységes ágazati osztályozási rendszere az EU tevékenységi osztályozásának, a NACE Rev.2-nek magyar nyelvű változata. Az 1893/2006/EK rendelet alapján 2008. január 1-jétől a TEÁOR'08-at alkalmazzák.
30.	Tudományos és Technológiai attasé (TÉT attasé)	A TÉT-attaséi rendszer a kormányzat kutatási és technológia-fejlesztési törekvéseivel összhangban a magyar tudományos közösség egészének érdekében működik a külképviseleteken. Az országjelentések felmérésében kerülnek bevonásra, ICT vonatkozásban.
31.	Twinning program	Azaz, ikerintézményi programot az Európai Bizottság 1998-ban hozta létre. Célja, hogy a tagjelölt, potenciális tagjelölt, valamint az EU-határain kívüli további partneri országokban a közigazgatás fejlesztését, az uniós joganyag átvételét és alkalmazását elősegítse. Az ikerintézményi program keretében az EU tagállamok államigazgatásának szervei szakértők kiutaztatásával valósítanak meg a fogadó ország intézményrendszerének kapacitásfejlesztését célzó, tudásátadásra és tapasztalatcserére épülő együttműködési projekteket

V. Magyarország 5G Stratégiája

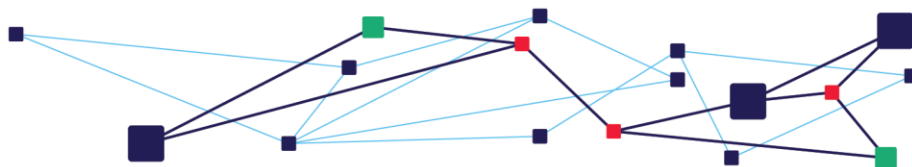
	Fogalom	Definíció
1.	1G	A mobiltávközlés első generációja, az 1980-as években bevezetett még analóg technológiája, amelyet elsősorban beszédcélra alkalmaztak.
2.	2G	Az 1990-es években bevezetett, már digitális mobiltávközlési technológia, amely a beszéd mellett már lassú internethozzáférésre is képes volt. Első szabványa a GSM, melyet később a GPRS és az EDGE szabványok egészítettek ki.
3.	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+.
4.	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.



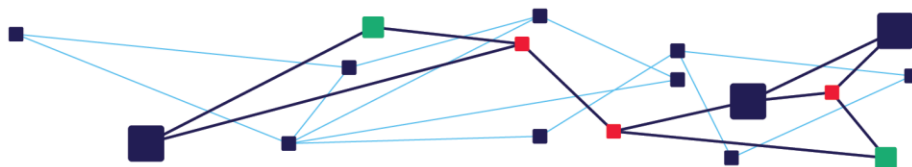
	Fogalom	Definíció
5.	5G	Ötödik generációs mobilhálózat vagy 5. generációs vezeték nélküli hálózat. Ez a technológia jelentősen gyorsabb elődjénél, egyszerre jóval több eszközt szolgál ki, jelentősen nagyobb adatmennyiséget továbbít szignifikánsan rövidebb idő alatt. Az új technológia azonban nem csak a meglévő képességeknél jobb, de újabb tulajdonságok megjelenésével ugrásszerű előrelépést hoz a mobiltávközlésben a korábbi generációkhoz viszonyítva.
6.	Digitális agrárium és 5G	Szintén fontos terület az agrárium, ami kapcsán nemcsak a földművelésben résztvevő gazdasági gépek közti kommunikációról lehet szó. Meg fognak jelenni mezőgazdasági drónok is, melyek részt vesznek majd a tápanyagellátásban és -utánpótlásban, a kárfelemelésben és -elhárításban, a vízellátás folyamataiban, és mindezt teljes termőterületektől akár növényi egyedek szintjéig jutva. A dróntechnológiában, illetve más távvezérléssel kapcsolatos területen is változásokat fog hozni az 5G, különösen azokban az esetekben, amikor nagyon nagy mennyiségű jelet kell nagyon koncentrált területen elvinni.
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 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.



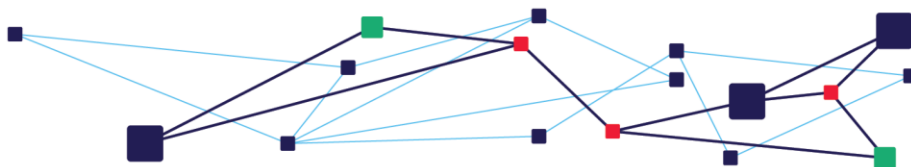
	Fogalom	Definíció
8.	e-Health e-Egészségügy	Az e-Health a digitális technológiák alkalmazása az egészségügyben. Bővebben: az egészségügyi ellátórendszer működési és működtetési területein értelmezett, az elérhető és új infokommunikációs technológiák felhasználása által lehetővé vagy jobbra tett megoldások, 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.
9.	Frekvenciagazdálkodás	A mobiltávközlés és a műsorszórás működése rádióspektrumok igénybevételével történik. A rendelkezésre álló spektrum szűkös erőforrás, ezért a frekvenciavagyon felhasználása felelős gazdálkodást igényel. A frekvenciagazdálkodás magában foglalja az egyes spektrumblokkok használatba adásának, igénybevételének és felhasználásának feltételeit, melynek kidolgozásáért és betartatásáért Magyarországon a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (NMHH) felel.
10.	Hálózat-szeletelés (network slicing)	Az 5G egyik kulcsfontosságú új képessége, amelynek következtében ugyanazon a fizikai mobilhálózaton egyszerre több, egymástól eltérő követelményekkel rendelkező logikai hálózat hozható létre. Például más minőségi paramétereket kap a katasztrófavédelem, vagy a közlekedés, és mást a szórakoztatóipar. Míg az előzőeknél nagyon fontos a szinte azonnali reakcióidő (alacsony késleltetés), addig a másikon inkább a nagy adatforgalom biztosítása a fontos.
11.	Hálózatba kapcsolt jármű (connected car)	Az önvezető járművek hálózatba kapcsolása forradalmasítja a közlekedést. Az önvezető képességek mellett a legújabb innovációs hullámban – döntően a internet segítségével – a járművet összeköti a vezetővel és utasaival, a többi járművel, a közlekedési infrastruktúrával és a környezetével. Az összeköttetés számos új mobilhálózati képességet igényel, amelyre döntően az 5G lesz képes. A megoldás alapvető változásokat hoz a közlekedésben és a logisztikában jelentősen csökkentve a közlekedési balesetek számát, a kialakult dugókat, a károsanyag-kibocsátást, jelentősen javítva a szállítás-logisztika hatékonyságát.
12.	Innováció	Az innováció valami újra, valaminek a megújítására, megváltoztatására utal. Az innováció lehet egy új termék (új fogyasztói javak előállítása), új termelési eljárás (megújított termelés, vagy szállítási módszer), új piac (új piacok, új elhelyezési lehetőség megnyitása), új nyersanyag (újfajta nyersanyagok és félkész áruk használata, beszerzési forrásainak megnyitása), vagy egy új szervezet, újfajta vállalati, vagy iparági szervezés létrehozása vagy megszüntetése. Ismert a termékinnováció, eljárás innováció, marketing innováció, szervezeti innováció megkülönböztetés, továbbá az innovatív üzleti modell is. (NKFIH)
13.	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.



	Fogalom	Definíció
14.	Magyarországi 5G Koalíció	2017. június 19-én alakult meg negyvenhat kormányzati és piaci szereplő, szakmai és érdekképviselői szervezet, egyetem és tudományos műhely részvételével. A piac, a tudományos élet, valamint az állam képviselőiből álló szervezet célja, hogy Magyarország az európai 5G fejlesztések egyik központjává váljon, valamint, hogy hazánk a világ élvonalába tartozzon az 5G bevezetése, elterjedése és gyakorlati alkalmazása területén. Az 5G Koalíció tevékenységét hét tagú, választott elnökség irányítja, szakmai munkáját hat munkacsoportjában folytatja, melyben több mint 230 hazai szakember vesz részt. A koalíció gondozásában megszületett Magyarország 5G stratégia tervezete.
15.	Mobilinternet Hálózatfejlesztés	A kormány a 484/2017. (XII. 28.) Korm. rendelettel nemzetgazdasági szempontból kiemelt jelentőségű ügyé nyilvánította a magyarországi távközlési szolgáltatók nagy sebességű mobil hírközlési (4G, 4G+, 5G) hálózatfejlesztési beruházásait. A kormány döntése komoly szabályozási előnyt jelent a fejlesztésekhez, amivel hazánk erősíteni tudja a mobilinternet infrastruktúra fejlettsége területén eddig elért kedvező pozícióját. A kormányrendelet a szolgáltatók 4G, 4G+ és 5G szélessávú mobil hálózati infrastruktúra beruházásait nemzetgazdasági szempontból kiemelt jelentőségű beruházásokká nyilvánítja a még gyorsabb és hatékonyabb munkavégzés érdekében.
16.	Mobil szélessáv (Mobile broadband)	A vezeték nélküli mobilhálózatok nagy sebességű internet elérése. Alkalmas nagyobb adatigényű szolgáltatások gyors kiszolgálására (pl. videók, tv-adások, filmek, stb.)
17.	Mobiltechnológiai generációk (1G, 2G, 3G, 4G, 5G)	Az egyes generációk a vezeték nélküli távközlésben az 1980-as évektől indult mobiltechnológiai innovációs hullámok, amelyek hozzávetőlegesen évtizedenként követik egymást. Minden egyes generáció tudásban, alkalmazásban, minőségben, képességekben jelentősen jobb, mint a korábbi generáció. Az egyes generációk meghatározó technológiáit nemzetközi szabványok határozzák meg.
18.	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



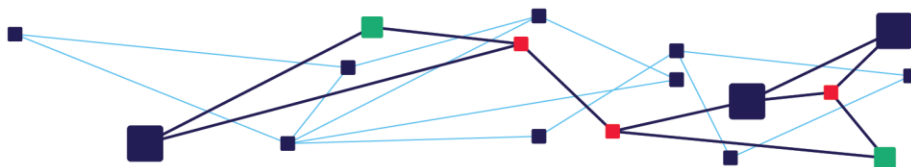
	Fogalom	Definíció
		Az önvezető autó (angolul: autonomous car, driverless car, self-driving car, robotic car) olyan autó, ami emberi beavatkozás nélkül, digitális technológiák segítségével képes részt venni a közúti közlekedésben. Az önvezető autó érzékeli a környezet részleteit, önmagát navigálja és 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.
19.	Robotika	A mesterséges intelligenciát használó robotika, vagyis az automatizálás szinte mindegyik iparág számára előnyt jelent. A robotokkal rendszerint olyan munkákat végeztetnek, amelyek túl veszélyesek vagy túl nehezek az ember számára vagy túlságosan monoton, viszont nagy pontosságot igényel a végrehajtandó feladat. A World Economic Forum kutatása szerint a robotok 2021-re több mint 5 millió munkahelyet fognak kiváltani a világ 15 vezető országában. A tanulmányban szereplő 15 ország foglalkoztatja a globális munkaerő 65%-át. A munkaerő kétharmada a hivatalokban és az adminisztratív területen válik majd feleslegessé. A humán területek viszont fel fognak értékelődni, ugyanis minél összetettebb valakinek a munkája, annál kevésbé tudja azt ellátni egy robot.
20.	Spektrum harmonizáció (spectrum harmonization)	Az NMHH különös figyelmet fordít arra, hogy a frekvenciakiosztás során a különböző szolgáltatók és szolgáltatások által használt frekvenciák ne zavarják egymást. Ugyancsak jelentős harmonizációt igényelnek a határmenti országok között a frekvenciahasználat során potenciálisan előforduló zavarások elkerülése, ahogy nemzetközi harmonizációt igényel az újabb generációs technológiák frekvenciaszükségeinek meghatározása, használatba adása és annak időzítése is.
21.	Spektrum átrendezés (spectrum refarming)	A frekvenciagazdálkodás során hosszú távon használatba vont frekvencia-blokkok az újonnan megjelenő technológiák számára való ésszerű és hatékony átcsoportosítása. A spektrumblokkok ilyen célú átrendezése az állam, a felhasználók és a szolgáltatók közös érdeke.
22.	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.



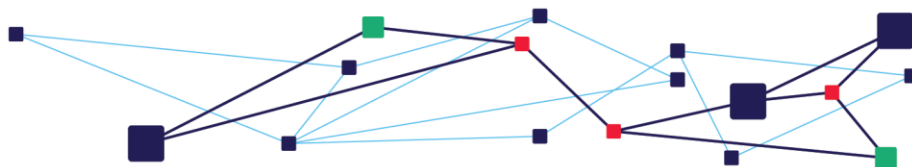
	Fogalom	Definíció
23.	V2X/V2V (vehicle to X, vehicle to vehicle communication)	Autonóm, önvezető járművek kommunikációs technológiáinak célja elsődlegesen a balesetek elkerülése és a hatékonyabb közlekedési rendszerek kialakítása. Az önvezető autók nem épülhetnek egocentrikus (csak fedélzeti érzékelésre alapozott) technológiára. Ezzel a megközelítéssel elkerülhetetlen a hullámjelenségek kialakulása (zsúfoltságok keletkeznek és tűnnek el érthetetlen módon, stb.) és nem megoldhatók más, a közvetlen érzékelés által láthatatlan szituációk gyors és biztonságos kezelése. Egyfajta rálátásra van szükség a szituáció áttekintése és a jobb irányíthatóság érdekében. A járművek és infrastruktúra közötti kommunikáció teszi képessé a járműveket a kooperatív elven működő megoldások alkalmazására.
24.	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.
25.	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.
26.	WiFi-lefedettség	A DOS egyik célkitűzése, hogy minden tanteremben és iskolai könyvtárban WiFi-lefedettség biztosítsa a tanulók számára a megfelelő sáv szélességet az internet eléréséhez.

VI. Digitális Agrár Stratégia (DAS)

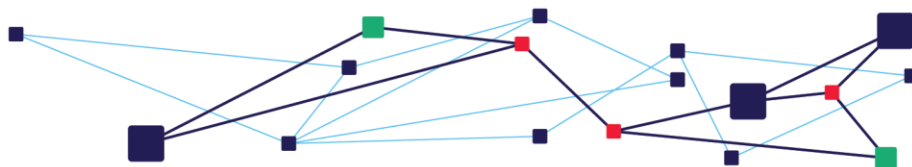
	Fogalom	Definíció
1.	AGIT FIEK	Agrárinformatikai Felsőoktatási és Ipari Együttműködési Központ
2.	AKI	Agrárgazdasági Kutató Intézet
3.	AM	Agrárminisztérium
4.	„big-data”	Az egyre nagyobb mennyiségű adat automatizált gyűjtése és feldolgozása, mely szinte az élet minden területén hatalmas új lehetőségeket 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



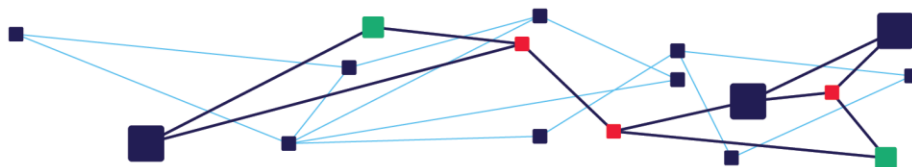
	Fogalom	Definíció
		A big data fogalma alatt azt a komplex technológiai környezetet (szoftvert, hardvert, hálózati modelleket) értjük, amely lehetővé teszi olyan adatállományok feldolgozását, amelyek annyira nagy méretűek és annyira komplexek, hogy feldolgozásuk a meglévő adatbázis-menedzsment eszközökkel jelentős nehézségekbe ütközik. Leegyszerűsítve, a big data, mint fogalom a nagy mennyiségű, nagy sebességgel változó és nagyon változatos adatok feldolgozásáról szól.
5.	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.
6.	CAN-bus - Controller Area Network	A mezőgazdasági technikai eszközök (erőgépek, munkagépek, járművek) különböző szabályozó egységeit összekötő hálózat. Segítségével gépüzemeltetési adatok gyűjthetők.
7.	CTF - Controlled Traffic Farming	A gépek navigációjáért, automata/félautomata irányításáért felelős rendszerek. A kifejezés a termelésben részt vevő gépek precíz irányítására utal. Eszköz szinten ez a precíziós gépekbe szerelt automata navigációs rendszereket, illetve az utólag szerelhető automata/félautomata kormányzást lehetővé tevő berendezéseket jelenti.
8.	DAA	Digitális Agrárakadémia
9.	DAS	Magyarország Digitális Agrár Stratégiája
10.	Digitális Falu Program	Magyarország településfejlesztése szempontjából kiemelten fontos a vidék és a fenntartható, jó minőségű vidéki élet megteremtése. A Digitális Jólét Program ennek érdekében indította el 2021-ben a kistelepülések vonzerejének és élhetőségének javítását okosmegoldásokkal segítő, 11 intézkedést magában foglaló Digitális Falu Programot. A program célja, hogy okos, digitális megoldások alkalmazásával még tovább növelje a magyar falvak megtartó erejét és az ott élők életszínvonalát.
11.	Digitális termelői piac	A digitális termelői piac a helyi termelői piac fogalmára épül, olyan online piactér, ahol a kistermelő a piac az ország területén bárhol működő gazdaságából származó mezőgazdasági-, illetve élelmiszeripari termékét értékesíti.



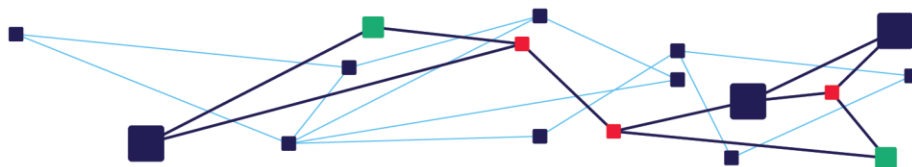
	Fogalom	Definíció
12.	Magyarország Digitális Agrár Stratégiája	2019. augusztus 1-én Magyarország Kormánya elfogadta Magyarország Digitális Agrár Stratégiáját [1470/2019. (VIII. 1.) Korm. határozat]. A kormányhatározat 17. pontban határozza meg a legfontosabb ágazati digitalizációs feladatokat. A Digitális Jólét Program keretében elkészült Magyarország Digitális Agrár Stratégiájának célja, hogy az információk gyűjtésével, feldolgozásával, a technológiai műveletek automatizálásával és robotizálásával hozzájáruljon a mezőgazdasági termelés jövedelmezőségének növeléséhez a rendelkezésre álló környezeti erőforrások hatékony felhasználása mellett. 2020. szeptember 11-én megjelent Magyarország Digitális Agrár Stratégiájának intézkedési terve . 1895/2020. (XII. 9.) Korm. határozata az intézkedési terv első prioritásába sorolt feladatok végrehajtására 2027-ig mindösszesen 10 504 357 312 Ft. forrásösszeget ítelt meg.
13.	Magyarországi Drón Koalíció	2021. május 4-én alakult meg. 66 Alapító tag írta alá a nyilatkozatot, már az MDK tagjainak száma 125. Elkészült Magyarország drón stratégiájának szakértői dokumentuma.
14.	EGNOS - European Geostationary Navigation Overlay System	A GPS navigációs rendszer szolgáltatásait kiegészítő európai rendszer. Az ingyenes korrekciós jelekkel 1-2 méteres visszatérési pontosság és 20-30 centiméteres csatlakozási pontosság érhető el.
15.	EIP-AGRI - European Innovation Partnership for Agricultural Productivity and Sustainability	A mezőgazdaság termelékenységét és fenntarthatóságát célzó Európai Innovációs Partnerség.
16.	Élelmiszergazdaság	Élelmiszergazdaság alatt a mezőgazdaságot, a mezőgazdasági alapanyagokat fogyasztható terméké feldolgozó élelmiszeripart és az élelmiszer kereskedelemet együttesen értjük.
17.	FADN - Farm Accountancy Data Network	A mezőgazdasági üzemek pénzügyi, vagyoni helyzetét felmérő európai uniós reprezentatív információs rendszer. Magyarországi alrendszere az Agrárgazdasági Kutató Intézetben készített tesztüzemi rendszer.
18.	FM	Földművelésügyi Minisztérium
19.	FÖMI	Földmérési és Távérzékelési Intézet. (Jelenleg: Nemzeti Földügyi Központ)
20.	GLONASS - Global Navigation Satellite System	A GLONASS az oroszok által fejlesztett helymeghatározó rendszert takarja, ami a közismert GPS hálózat egyik komoly alternatívája.
21.	GNSS - Global Navigation Satellite System	Globális Navigációs Műholdrendszerek, amely az amerikai GPS, az orosz GLONASS, az európai Galileo, a kínai Beidou, a japán QZSS és az indiai IRNSS rendszerek közös elnevezése. A GNSS-infrastruktúrához sorolják azokat a földi vagy műholdas kiegészítő rendszereket is, amelyek a nagyobb pontosságú helymeghatározást segítik (korrekciós jelek).
22.	GPS - Global Positioning System	Az elsőként kiépített globális helymeghatározó rendszer, amelyet az USA Védelmi Minisztériuma fejlesztett és üzemeltetett. A GPS, mint a GNSS része időjárástól és napszaktól függetlenül működő műholdas háromdimenziós helymeghatározást tesz lehetővé. A hétköznapi szóhasználatban általánosan a műholdas helymeghatározásra utal.
23.	HEGYIR	Hegyközségek információs rendszere



	Fogalom	Definíció
24.	ISOBUS - ISO Binary Unit System	Lehetővé teszi a különböző szenzorok, az adatfeldolgozó és vezérlőegységek közötti szabványos adatcserét. Ezáltal egyetlen univerzális terminállal megoldható bármelyik gyártó ISOBUS-t támogató eszközének ellenőrzése és vezérlése.
25.	IVSZ	Informatikai, Távközlési és Elektronikai Vállalkozások Szövetsége
26.	KAP	Közös Agrárpolitikai
27.	KGO	Kozmikus Geodéziai Obszervatórium
28.	MAGISZ	Magyar Agrárinformatikai Szövetség
29.	MAGOSZ	Magyar Gazdakörök és Gazdaszövetkezetek Szövetsége
30.	MÁK	Magyar Államkincstár
31.	MePAR	Mezőgazdasági Parcella Azonosító Rendszer
32.	Mezőgazdaság 3.0 – „Precíziós mezőgazdaság”	A precíziós gazdálkodás a műveletek pontos végzését teszi lehetővé, a táblán belüli változások követését a táblaszintű beállítások helyett, illetve az állati egyedek kezelését a teljes állomány helyett. A precíziós gazdálkodás egyik fő jellemzője, hogy a gazdálkodás minden szakaszában – adatgyűjtés, adatfeldolgozás, döntéshozatal, beavatkozás – kiemelt szerepet kapnak az infokommunikációs technológiák, a pontos mérések, a szabályozás és a számítógépes vezérlés. Másik meghatározó jellemzője, hogy figyelembe veszi az adott termelési egységen belüli eltérő körülményeket és azok alapján határozza meg a technológia jellemzőit.
33.	Mezőgazdaság 4.0 – „Smart farming”	A Mezőgazdaság 4.0 a mezőgazdasági műveletek külső és belső hálózati integrációján alapul. Felhő szolgáltatások gyűjtik és dolgozzák fel a precíziós technológiák, szenzorok adatait. A big data analitikák, új algoritmusok segítségével alakítják az adatokat értékes információvá, hogy optimalizálják a termelési folyamatokat.
34.	MTA ATK TAKI	Magyar Tudományos Akadémia Agrártudományi Kutatóközpont Talajtani és Agrokémiai Intézet.
35.	NAK	Nemzeti Agrárgazdasági Kamara, Magyar Agrár-, Élelmiszer- és Vidékfejlesztési Kamara
36.	NAV	Nemzeti Adó- és Vámhivatal
37.	NDVI - Normalized Difference Vegetation Index	Normalizált differenciál vegetációs index. A növényzet állapotának jellemzésére szolgál.
38.	NÉBIH	Nemzeti Élelmiszerlánc-biztonsági Hivatal
39.	NFK	Nemzeti Földügyi Központ
40.	OMSZ	Országos Meteorológiai Szolgálat
41.	PLF - Precision Livestock Farming	A PLF technológia olyan tartási, takarmányozási és menedzsmentrendszert valósít meg, amely a nagy létszámú telepeken is lehetővé teszi az állatok „egyedi gondozását”, a problémák korai felismerését és hatékony megoldását.
42.	Precíziós mezőgazdaság	A precíziós gazdálkodás vagy precíziós mezőgazdaság kifejezés (angolul Precision Farming vagy Precision Agriculture) alatt kezdetben csak a szántóföldi növénytermesztést értették, jelenleg azonban már a kertészeti alkalmazásokat (Precision Horticulture, Precision Viticulture), valamint a precíziós állattenyésztést (Precision Livestock Farming) is magában foglalja.



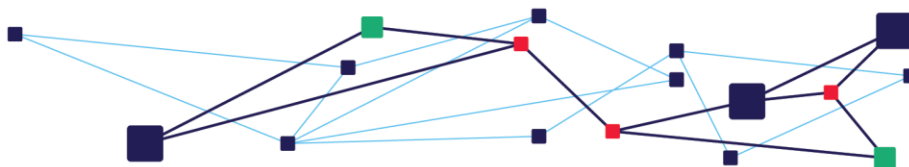
	Fogalom	Definíció
		A precíziós gazdálkodás egyik fő jellemzője, hogy a gazdálkodás minden szakaszában – adatgyűjtés, adatfeldolgozás, döntéshozatal, beavatkozás – kiemelt szerepet kapnak az infokommunikációs technológiák, a pontos mérések, a szabályozás és a számítógépes vezérlés. Másik meghatározó jellemzője, hogy figyelembe veszi az adott termelési egységen belüli eltérő körülményeket és azok alapján határozza meg a kezelések jellemzőit.
43.	PREGA	Precíziós Gazdálkodási és Agrárinformatikai Konferencia, www.prega.hu
44.	QR-kód - Quick Response-kód	Kétdimenziós vonalkód. Csak számokból max. 7089, alfanumerikus karakterekből 4296, bináris adatokból 2953 bájtnyi képes tárolni. Ingyenesen felhasználható nyílt szabványon alapszik. Értelmezéséhez szükség van valamilyen kamerával rendelkező eszközre (lehet mobiltelefon vagy tablet is) és egy QR-kód-olvasó alkalmazásra. Több weboldalon ingyenesen generálhatók QR-kódok.
45.	RFID - Radio Frequency IDentification	Rádiófrekvenciás azonosítás. Az automatikus azonosításhoz és adatközléshez használt technológia, melynek alapja a rádiófrekvenciás adóvevő egység kommunikációja a megfigyelt objektumokon elhelyezett RFID-címkével. Az RFID-címke (más néven tag) egy apró tárgy, amely rögzíthető vagy beépíthető az azonosítani kívánt objektumba.
46.	RTK - Real Time Kinematik	Korrekciós jelek alkalmazásával elérhető ± 2 cm pontosságú, valós idejű helymeghatározás mozgó járműveknél. A korrekció alapulhat egy ismert bázisállomás vagy több referenciavevő együttes adatainak figyelembevételén (hálózatos RTK). A korrekciós jel továbbítása – az alkalmazott technológiától függően – rádiófrekvencián (URH) vagy internet és mobil távközlési eszközök segítségével történik.
47.	Szaktanácsadás	A mezőgazdasági szaktanácsadás olyan szolgáltatás, amely oktatási módszerekkel támogatja a vidéken élők szociális, társadalmi és gazdasági fejlődését, elősegítve ezzel életszínvonaluk növelését, valamint a mezőgazdasági élet társadalmi megítélésének javulását.
48.	Talking Fields	digitális adattérkép
49.	Terméklánc, élelmiszerlánc	Az élelmiszerlánc, vagy terméklánc azon folyamatok összessége, melyek szereplői közvetlen vagy közvetett hatással vannak az élelmiszerre a talajvédelem, agrár-környezetvédelem, növénytermesztés, növényegészségügy, növényvédelem, az engedélyköteles termék és az állatgyógyászati termék előállítása, forgalomba hozatala és felhasználása, az élelmiszer- és takarmány-előállítás, szállítás, tárolás és forgalomba hozatal, felhasználás, az állat tartása, szállítása, forgalomba hozatala, az állat-egészségügy, a növényi és állati eredetű melléktermék kezelés, tárolás, szállítás, forgalomba hozatal és felhasználás során.
50.	UAV - Unmanned Aerial Vehicle	Pilóta nélküli légi jármű, gyakran a „drón” kifejezést használják rá. Kialakítása lehet repülőgépszerű vagy több rotorral ellátott multikopter. Ön- vagy távirányítással (leggyakrabban a kettő kombinációjával) rendelkezik. Kamerával felszerelve használható a területek állapotának felmérésében (árvíz, belvíz, biomassa, vadkár stb.).
51.	ÜHG	üvegházhatású gázok
52.	VINGIS	A szőlőültetvényregiszter térinformatikai háttere a hegyközségek nyilvántartása alapján
53.	VRA - Variable Rate Application	Változó mennyiségű (differenciált) kijuttatás. A tábla eltérő adottságú területeinek megfelelően változó mennyiségű műtrágya, növényvédő szer, öntözővíz vagy vetőmag kijuttatása.
54.	VRT - Variable Rate Technology	Változó (differenciált) kijuttatási technológia. Azok a technológiai megoldások, melyek lehetővé teszik a kijuttatott anyagok mennyiségének és/vagy összetételének menet közbeni változtatását.



	Fogalom	Definíció
55.	WSN - Wireless Sensor Network	Vezeték nélküli szenzorhálózat. A mezőgazdasági területeken (szántóföld, ültetvény, zárt termesztő-berendezés) vagy állattartó telepeken használt különböző adatgyűjtő egységek összekapcsolása vezeték nélküli hálózaton keresztül. A párhuzamosan gyűjtött környezeti adatok egy központi szerverre továbbíthatók.

VII. Digitális Hálózatkutatói Stratégia

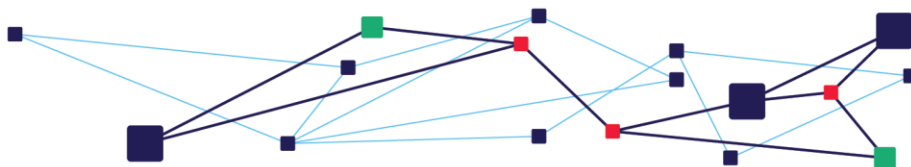
	Fogalom	Definíció
1.	Hálózat	A hálózat egy általános, mindenre kiterjeszthető fogalom, mert bármit leírhatunk vele, ahol egymáshoz kapcsolódó dolgokról van szó. Az élet bármely területén jelen vannak a hálózatok. Hálózatokba rendeződnek az emberi közösségeket kiszolgáló technikai eszközök: a kommunikációs rendszerek, az okos eszközök, az internet, a távvezetékek, a víz- és csatorna-hálózat stb. Az emberi kapcsolatok is hálózatokat alkotnak: családi és baráti kapcsolatok, szakmai csoportok, email és egyéb szövegküldő szolgáltatással kialakuló kapcsolatok, facebook-, twitter-, instagram- stb. követési/ismerősi jelölések. A gazdaságban is vannak kapcsolatok: áruk és termékek kapcsolhatók egymáshoz értékesítési vagy előállítási szempontok alapján, pénzügyi tranzakciók kötnek össze partnereket, vállalati társulásokon és üzleti/kereskedelmi kapcsolatokon keresztül csatlakoznak egymáshoz a gazdaság szereplői. Vannak biológiai és ökológiai hálózatok is: táplálkozási láncok összefonódásai, gén- és fehérje-kölcsönhatások, ideghálózatok, szövetes betegséget terjedési útvonalak. A hálózatok a legkülönbözőbb térbeli és időbeli léptékeken jöhetnek létre.
2.	Hálózat-gráf	A tudományos irodalomban a hálózat és gráf kifejezést szinonimaként használják. De van valamelyes különbség a kétféle szóhasználat között. A hálózat, a csomópont és a kapcsolat szó gyakran valóságos rendszerekre utal, olyanokra, mint például a WWW (a weben levő dokumentumok URL-ekkel egymáshoz kapcsolt hálózata), a társadalom (egyének hálózata; ezeket az egyéneket a család, a barátság vagy a munkahely kapcsolja össze) és az anyagcsere-hálózatok (a sejteken belüli kémiai reakciók összessége). A gráf, a csúcs és az él kifejezést viszont a hálózatok matematikai ábrázolásakor használjuk. Például van webgráf, kapcsolati gráf (a Facebook által bevezetett „social graph”) és van anyagcseregráf.
3.	Informális hálózat	Minden szervezet vezetői hajlamosak a hivatali hierarchia alapján gondolkodni, holott egyre nyilvánvalóbb, hogy egy szervezet sikerét az emberek egymás közti kommunikációja által definiált informális hálózat határozza meg. A pontos szervezeti hálózattérképek rámutathatnak arra, hogy esetleg nincs kapcsolat igen fontos egységek között, segítik azonosítani azokat, akiknek nagy szerepük van a szervezeti részlegek és a termékek összekapcsolásában, és segítik a felső vezetőket a sokféle szervezeti probléma korai felismerésében. Ráadásul a szervezeten irányítás friss szakirodalma szerint egyre elfogadottabb az a nézet, hogy egy alkalmazott teljesítményét főként az informális szervezeti hálózatban betöltött szerepe határozza meg.



	Fogalom	Definíció
4.	Irányítatlan hálózat	Olyan hálózat, amelyben a kapcsolatokhoz nem tartozik irány (pl. internet, áramellátási hálózat, tudományos együtt-működési hálózatok, fehérje-kölcsönhatások).
5.	Irányított hálózat	Olyan hálózat, amelynek minden kapcsolata ismert irány (pl. WWW, mobiltelefonos hívások, tudományos cikkek hivatkozási hálózata).
6.	Komplex rendszer	Reménytelenül bonyolult rendszerekkel vagyunk körülveve. Vegyük például a társadalmat, amelynek a működéséhez emberek milliárdjainak együttműködése szükséges, vagy a kommunikációs infrastruktúrát, amely mobiltelefonok milliárdjait kapcsolja össze számítógépekkel és műholdakkal. Agyunk milliárdnyi idegsejtjének összehangolt működése szükséges a körülöttünk lévő világ felfogásához és megértéséhez. Biológiai létezésünknek az a kulcsa, hogy sejtjeink sok ezer génje és az anyagcserénkben részt vevő biológiai molekulák egymással összehangolva működnek. Ezeket a rendszereket összefoglaló néven komplex (összetett) rendszereknek nevezzük. Mindennapi életünkben, a tudományban és a gazdaságban játszott fontos szerepük miatt a komplex rendszerek megértése, matematikai leírása, előrejelzése és végső soron irányítása a 21. század egyik legnagyobb intellektuális és tudományos feladata. Hálózat kutatás tudományának 21. század eleji megjelenése az élő bizonyíték arra, hogy a tudomány képes megbirkózni ezzel a kihívással. Minden komplex rendszer mögött ugyanis egy bonyolult hálózat áll, s az határozza meg az adott rendszer elemei közötti kölcsönhatásokat.
7.	WWW mint hálózat	A World Wide Web olyan hálózat, amelyben a csomópontok a dokumentumok, a kapcsolatok pedig az egységes erőforrás-azonosítók (URL-ek); a rájuk kattintás lehetőséget ad a dokumentumok közötti böngészésre. A maga egybillió dokumentumnál nagyobbra becsült méretével ($N \approx 10^{12}$) a web az emberek által valaha létrehozott legnagyobb hálózat. Mérete az emberi agyét ($N \approx 10^{11}$ neuron) is meghaladja.

VIII. Digitális Egészségipar-fejlesztési Stratégia

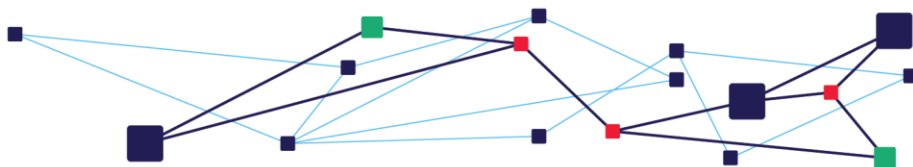
	Fogalom	Definíció
1.	Digitális Egészségipar-fejlesztési Stratégia (DEFS)	A digitális eszközök és technológiák az egészségmegőrzésben, a betegségek megelőzésében és a gyógyászati tevékenységben betöltött szerepének erősítését, illetve az egészségipar digitális innovációs tevékenységének fejlesztését célzó Stratégia a Digitális Jólét Programon belül.
2.	Digitális Egészségipari Katalógus (DEK),	A DEMSZ által megvalósított eszköz a használható, javasolható egészségmegőrző alkalmazások nyilvántartására
3.	Digitális Egészségipari Minőségbiztosító Szervezet (DEMSZ)	Az egészségügyi alkalmazások, internetes tartalmak és eszközök megfelelő minőségének biztosításához szükséges validáló rendszer kidolgozására egy szakértőkből álló szervezet.
4.	Digitális Egészségipari Okoseszköz Katalógus (DEOK)	A DEMSZ által megvalósított eszköz a használható, javasolható okoseszközök nyilvántartására.



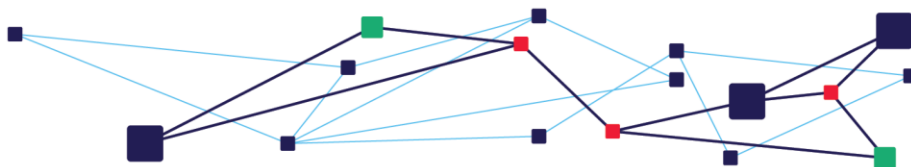
	Fogalom	Definíció
5.	Digitális Egészségipari Tőke Hub (DETH)	A DJP -DEFS és az MNB által felügyelt tőkehub, amely üzleti szempontok alapján minősíti a DEFS pillérterületeihez kapcsolódó különböző innovatív termékeket és szolgáltatásokat.
6.	Digitális Egészség Piac tér (DEPTER),	Elektronikus platform az okoseszközök által mért adatok egységes formában történő elérhetővé tételére
7.	Digitális Egészségügyi Alapismeretek Oktatási Program (DEAOP), ^{[1][2]} [SEP]	Egészséges életmóddal kapcsolatos ismeretek fejlesztését szolgáló oktatási program és információs portál
8.	Egészségnyereség	Az egészség-nyereség az egészségi állapotban bekövetkező változás, ami az élettartam meghosszabbodását, és/vagy az életminőség javulását okozza.
9.	Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér (EESZT)	Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér az ÁEEK kezelésében, az országos fő HIS.
10.	Mobil EgészségNapló és Tájékoztató Alkalmazás (MeNTA)	Mobil EgészségNapló és Tájékoztató Alkalmazás az ÁEEK kezelésében

IX. Digitális Szolgáltatás Kereskedelem-fejlesztési Stratégia

	Fogalom	Definíció
1.	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.
2.	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 elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről 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”.



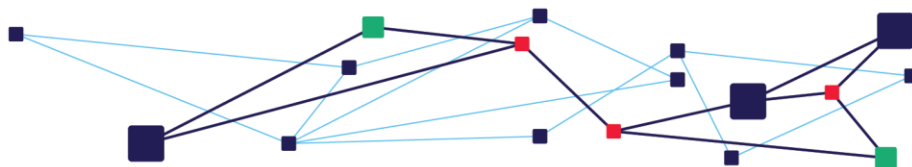
	Fogalom	Definíció
3.	Elektronikus szolgáltatáskereskedelem	Az elektronikus kereskedelemnek az a szegmense, amelyben nem fizikai áruk értékesítése zajlik. Az elektronikus szolgáltatáskereskedelemnek két meghatározó formája van: - az offline térben nyújtott szolgáltatások digitális közvetítése, megrendelése (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 szolgáltatáskereskedelem körébe az internetes média- és más tartalomszolgáltatásokat. Ennek oka, hogy a DJP szerkezetében ezek külön kérdéskört alkotnak.
4.	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>
5.	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.
6.	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.
7.	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> <i>ld) információk megtalálását elősegítő segédeszközöket biztosít az igénybe vevő számára (keresőszolgáltatás);</i> <i>le) alkalmazásszolgáltató”</i>



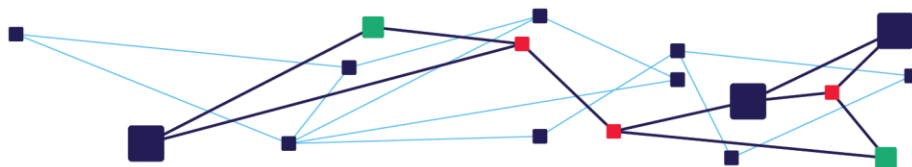
	Fogalom	Definíció
8.	Nemzeti mobilfizetési rendszer	A <i>nemzeti mobil fizetési rendszerről</i> szóló 2011. évi CC. törvény („Nmftv.”) és végrehajtási rendelete által meghatározott rendszer, amely elsősorban közszolgáltatások igénybevételénél biztosít fizetési megoldást a fogyasztók számára. A nemzeti 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.
9.	Távollévők között létrejött szerződés	Olyan jogügylet, amelyet a felek pl. az interneten keresztül kötnek meg. A távollévők közti fogyasztói szerződésre a <i>fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól</i> 45/2014. (II. 26.) Korm. rendelet állapít meg speciális rendelkezéseket. A rendelet a távollévők közt létrejött szerződésre külön fogalom meghatározást is ad („ <i>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</i> ”)
10.	Webáruház / webshop	Egy adott kereskedő digitális értékesítési felülete, amelyen keresztül megrendeléseket fogad és teljesít. (Pl: https://edigital.hu/ , http://www.mediamarkt.hu/)

X. Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia

	Fogalom	Definíció
1.	Aggregátor	Az egyes közgyűjteményi ágakhoz tartozó intézményi gyűjtemények leíró adatait az aggregátorok gyűjtik össze az egyes intézményektől és teszik közzé. A közgyűjtemények alaptevékenysége ágazatonként eltér, ezért az egyes ágazatok feladatainak koordinálását és a keletkező tartalmak összegyűjtését a következő intézmények látják el: Könyvtári ágazat – Országos Széchényi Könyvtár Múzeumi ágazat – Magyar Nemzeti Múzeum – Szépművészeti Múzeum Levéltári ágazat – Magyar Nemzeti Levéltár Audiovizuális archívumok, mozgóképek – Magyar Nemzeti Filmarchívum, MTVA Archívuma Egyéb intézmények, kiemelten egyházi fenntartású intézmények - Forum Hungaricum Nonprofit Kft.
2.	Ágazati aggregátor	Közgyűjtemény-típusonként kijelölt országos jelentőségű és hatáskörű intézmények, akik az adott közgyűjtemény-típus diitalizációs törekvéseit összefoglalják
3.	Digitális kulturális vagyon	A könyvtárak, levéltárak, muzeális intézmények, kép- illetve hangarchívumok által digitális formában őrzött kulturális javak körébe tartozó dokumentumok, beleértve a digitális formában létrejött és a digitalizált dokumentumokat is. Fennmaradásuk átgondolt kezelést és menedzsmentet igényel, amely megfelelő jogi, informatikai és intézményi háttér megteremtésével biztosítja a digitális kulturális vagyon hosszú távú megőrzését és hozzáférhetőségét.

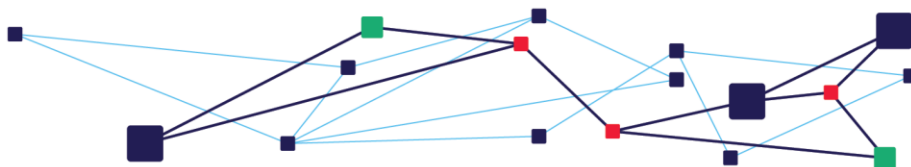


	Fogalom	Definíció
4.	Közgyűjtemény	Az állam, a helyi önkormányzat, valamint az országos kisebbségi önkormányzat, a köztestület és a közalapítvány tulajdonában (fenntartásában) működő, vagy általuk alapított könyvtár, levéltár, muzeális intézmény, kép- illetve hangarchívum. A közgyűjtemények évszázadok óta kulcsszerepet játszanak a nemzeti kulturális identitás megőrzésében, a nemzeti hagyományok átörökítésében, és kiemelt felelősségük van a kulturális sokszínűség fenntartásában és bemutatásában. A közgyűjteményekben őrzött műtárgyak – és legtöbb esetben a múzeumok épületei is – a nemzeti kulturális közvagyon részét képezik, annak elidegeníthetetlen részei. Ennek megőrzése és gyarapítása a jelen és jövő nemzedékek alapvető kötelessége és felelőssége. Ebből fakadóan a gyűjtemények megőrzése, gyarapítása, tudományos feldolgozása és publikálása csakúgy kötelező, mint a bennük őrzött értékek minél szélesebb körű hozzáférhetővé tétele és bemutatása. E feladat teljesítéséhez feltétlenül szükséges a közgyűjtemények digitális átállása.
5.	Közgyűjteményi Digitalizálási Kollégium	Az ágazati aggregátorok egyes ágazati érdekeket semlegesítő, a közös szemléletet képviselő, szakmai egyeztető fóruma, amely az egyes ágazatokat (könyvtár, levéltár, múzeum, kép- és hangarchívum) összefogja, és a kultúráért felelős miniszter döntés-előkészítő, javaslattevő és véleményező testületként működik. A felhasználói szemléletű tartalomszolgáltatás megvalósulását elősegítendő, a Közgyűjteményi Digitalizálási Kollégium az ágazati aggregátorok (a legfontosabb közgyűjteményi megvalósítók-tartalomszolgáltatók) szakmai egyeztető fórumaként jön létre. Fő feladata a KDS megvalósításának koordinálása, nyomon követése, az ehhez kapcsolódó jelentések összeállítása.
6.	Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia 2017-2025	A közgyűjteményi digitalizáció hosszú távú ágazati stratégiája. Az Emberi Erőforrások Minisztériumának Kultúráért Felelős Államtitkársága által elkészített Közgyűjteményi Digitalizálási Stratégia (továbbiakban: KDS) a Digitális Nemzet Fejlesztési Program részeként, a Digitális Jólét Program, illetve a kulturális alapellátás célrendszerével összhangban jött létre. Célja, hogy biztosítsa a közgyűjteményi tartalmak minél szélesebb körű, akadálytalan hozzáférését a kultúrafogyasztók számára. A stratégia a felhasználói szempontokat figyelembe vevő, közzétételi célú digitalizálást helyezi előtérbe, amely elősegíti az egész magyar kulturális örökség dinamizálását, hozzájárul az állampolgárok digitális kompetenciáinak fejlődéséhez, közvetve pedig a gazdaság élénkítéséhez. A legfontosabb szempont a megvalósítás során az, hogy a digitális közzététel révén nőjön a társadalmi hasznosulás. Ennek érdekében határozták meg a stratégia végrehajtásának első szakaszában, 2021-ig elvégzendő feladatokat: • a közgyűjtemények digitalizált állományának meg kell közelítenie az 50 %-t a teljes digitalizálandó állományhoz képest; • a digitális tartalmakat felhasználóbarát módon, egy közös kereső felületen kell elérhetővé tenni;



	Fogalom	Definíció
		a digitális oktatási stratégiához igazodva, 40 %-kal kell emelkednie a digitális tananyagok számának. A megvalósítás második szakaszában, 2025-ig cél az audiovizuális archívumok tartalomszolgáltatásának teljes körűvé válása, és az internetes archiválási szolgáltatás Kárpát-medencei hatókörrel történő működtetése. A Kormány által a 1404/2017 (VI.28.) Korm. határozattal elfogadott Közigyűjteményi Digitalizálási Stratégia itt érhető el.
7.	Köznevelési tartalom a közgyűjteményekben	A közgyűjteményi digitalizálás egyik legfontosabb célja a köznevelési tartalomfejlesztés. Mivel a közgyűjteményi tartalmak oktatási célra történő felhasználásának lehetősége végtelen, tanórai alkalmazásukkal a közgyűjteményi digitalizálás hozzájárul a Nemzeti Alaptanterv, illetve a kerettantervek céljainak és elvárásainak magas fokú teljesítéséhez. A digitális közgyűjteményi tartalmak tananyagba való beépülésének következményeként elősegíthető a tanulói személyiség, tudás, képesség és készség sokoldalú, komplex fejlesztése, ezáltal pedig a társadalmi hasznosulás növekedése.
8.	Kreatív ipar	A „kreatív ipar” kifejezés alatt azon tevékenységeket értjük, amelyek gyökere az egyéni kreativitásban, képzettségben és képességekben rejlik, és amelyek képesek a szellemi tulajdon létrehozásán és felhasználásán keresztül jólétet és munkahelyeket teremteni. Tucatnyi szektort foglal magában: elektronikus és nyomtatott sajtó, reklám- és hirdetési ipar, film és videó, szoftverkészítés és digitális játékfejlesztés, építészet, könyvkiadás, zene, előadóművészet, képzőművészet, iparművészet, formatervezés és divattervezés, művészeti és antik piac, kézművesség.
9.	Kulturális Tanösvény Projekt	A digitalizált közgyűjteményi tartalom, a köznevelési pedagógiai feladatok és egyéb szolgáltatások összekapcsolása a pedagógusok, szülők, illetve egyéb, közgyűjteményi területen nem jártas felhasználók számára.
10.	Metaadat	Leegyszerűsített meghatározás szerint a metaadatok adatok az adatokról. Közgyűjteményi közegben az őrzött és katalogizált objektumok tartalmi és formai leírásai valamilyen strukturált, szabványos séma szerint, amelyek megmutatják az objektum helyét a gyűjteményi struktúrában, lehetővé téve az adatcserét és közös keresést.
11.	NAP	Nemzeti Adattár Projekt, a különböző közgyűjteményi tartalmak közös platformon történő elérhetőségét szolgálja
12.	Nemzeti Adattár Projekt (NAP)	A magyar közgyűjtemények jövőbeni célzott felhasználást elősegítő egységes, könnyen kezelhető adat-nyilvántartási, és az erre épülő összközgyűjteményi online kereső rendszere. A közös keresőfelület biztosítja majd a magyar közgyűjtemények integrált keresőfelületét. Olyan informatikai megoldást alkalmaz, amely egységes felületen fogja össze és kezeli a közgyűjtemények által már felhalmozott, digitalizált tartalmakat.
13.	OKR	Országos Könyvtári rendszer, az Országos Széchényi Könyvtár által vezetett digitalizációs-modernizációs projekt
14.	OKP	Országos Könyvtári Platform, az OKR keretében kialakítandó integrált rendszer
15.	Webaratás	Az online megjelenő források megőrzése, visszakereshető webarchívumokban való tárolása, és hozzáférhetővé tétele.

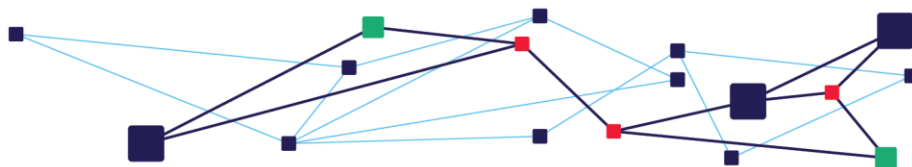
XI. Mesterséges Intelligencia Stratégia



	Fogalom	Definíció
1.	Magyarországi Mesterséges Intelligencia (MI) Koalíció	2018. október 9-én alakult meg. 78 nemzetközi és hazai cég, illetve egyetem, tudományos műhelyek, szakmai és közigazgatási szervezetek részvételével. A Koalíciónak jelenleg 260 tagszervezete van. Az MI Koalíció alapítóinak szándéka, hogy közösen határozzák meg a mesterséges intelligencia hazai fejlesztésének irányait és kereteit, állandó szakmai és együttműködési fórumot biztosítva az MI-fejlesztők, az MI felhasználói oldalát képviselő piaci és állami szereplők, illetve az akadémiai szféra, a szakmai szervezetek és az állami intézmények között, így Magyarország a mesterséges intelligencia fejlesztések és alkalmazások terén az európai élvonalba kerüljön, és a nemzetközi MI közösség fontos tagjává váljon. Az MI Koalíció emellett részt vesz Magyarország MI stratégiájának kialakításában, illetve az MI elterjedésével összefüggő társadalmi és gazdasági hatások elemzésében is.
2.	Magyarország Mesterséges Intelligencia Stratégiája	Az MI Koalíció az Innovációs és Technológiai Minisztériummal közösen megalkotta Magyarország 2020-2030 közötti időszakra szóló Mesterséges Intelligencia Stratégiáját, amelyet az 1573/2020 (IX.9.) Korm. határozattal fogadtak el. A Koalíció megkezdte a Stratégia végrehajtását az abban szereplő ütemterv szerint.

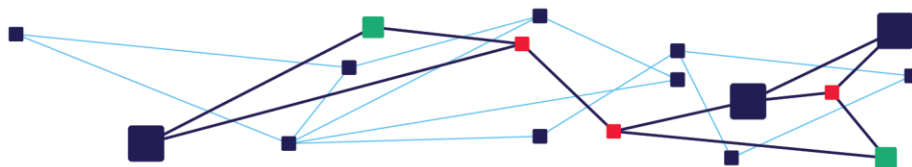
XII. Digitális Jólét Program (DJP) 1.0 és 2.0

	Fogalom	Definíció
1.	Digitális adócsökkentés	A Digitális Jólét Program célja, hogy minden akadályt lebontson ami annak az útjában áll, hogy valaki internethasználóvá válhasson. Ezért a kormány javaslatára Magyarországon még soha nem látott mértékben, két lépésben, 2017. január 1-től 27%-ról 18%-ra, 2018. január 1-től pedig 18%-ról 5%-ra csökkent az internet-előfizetés áfája. Az adócsökkentéssel Magyarországon lett a legalacsonyabb az internetezés adója az Európai Unió tagállamai között. Az áfacsökkentés első lépésének köszönhetően minden internet előfizetés ára 7-9%-kal csökkent, 13-15 milliárd forintot hagyva a magyar családoknál. 2018-ban az újabb adócsökkentéssel immár összességében 17-18%-kal olcsóbb az internetezés ára Magyarországon, amivel két év alatt összesen 35-40 milliárd forinttal több marad majd a magyar polgárok és vállalkozások zsebében.
2.	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.



	Fogalom	Definíció
3.	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.
4.	Digitális Jólét Program Hálózat	A legfontosabb feladat annak biztosítása, hogy Magyarország minden polgára és vállalkozása felismerje a digitális átalakulás jelentőségét, és mindenki a folyamat nyertesei között szerepeljen. A digitális kompetenciák hiánya tartósan és egyre nagyobb mértékben konzerválja a hátrányos helyzetű csoportok lemaradását. Így a kompetenciafejlesztés kérdését nyugodtan tekinthetjük sorskérdésnek is. A magyar polgárok kompetenciafejlesztése a Digitális Jólét Koordinációs Központ által koordinált Digitális Jólét Program Hálózat mentoraival valósul meg a digitális írástudatlanság csökkentése érdekében.
5.	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.
6.	Digitális Jólét Tőkeprogram	A Digitális Jólét Pénzügyi Program (DJPP) részeként igénybe vehető Digitális Jólét Tőkeprogram célja, hogy a magas növekedési potenciállal rendelkező, érettségüket tekintve induló (pre-seed, vagy seed), start-up és érettebb fázisban lévő vállalkozások, infokommunikációs vagy új digitális megoldásokat megvalósító, a Digitális Jólét Program (DJP) stratégiai célkitűzéseikhez illeszkedő digitális fejlesztéseit, termékeit, vagy szolgáltatásait támogassa.²⁶

²⁶ [Digitális Jólét Tőkeprogram - Digitális Jólét Program \(digitalisjoletprogram.hu\)](http://www.digitalisjoletprogram.hu)



	Fogalom	Definíció
7.	InternetKon	A Digitális Jólét Program előzménye: a 2015 januárjában kezdődött nemzeti konzultáció, melynek során a kormány a polgárokkal, a szakmai és a civil szervezetekkel, valamint a vállalkozásokkal kívánta megvitatni a magyar digitális fejlesztéseket és az internet-hozzáférést érintő kérdéseket. A 2015 őszén záruló folyamat során egyértelmű igényt fogalmaztak meg a polgárok arra vonatkozóan, hogy a világháló legyen mindenki számára hozzáférhető és megfizethető, segítse az oktatást és a felnövekvő nemzedéket abban, hogy sikerrel megállják a helyüket a munkaerőpiacon, és ne jelentsen fenyegetést a gyermekek biztonságára. A válaszadók száma 32 ezer volt. Az egyeztetéseket követően kormányhatározat-előterjesztést fogalmaztak meg az alábbi kérdésekben: Az internetezés áfája csökkenjen 18%-ra. Az internetezés árának további csökkentése érdekében a kormány készítsen elő megállapodást a piaci szereplőkkel a távközlési különadó csökkentéséről. A kormány tegye lehetővé a kedvezményes internet-alapcsomag bevezetését. Épüljön minden településen ingyenes wifi-szolgáltatás. Készüljön törvényjavaslat a netsemlegességről. Készüljön átfogó digitális oktatási stratégia. Induljon program az oktatási intézmények belső wifi-hálózatának fejlesztésére. Készüljön digitális gyermekvédelmi stratégia a gyermekek védelmének erősítése érdekében; valamint készüljön el a gyermekek védelmével összefüggő jogszabályok utólagos hatásvizsgálata is. Az internetes zaklatás a jövőben minősüljön önálló bűncselekménynek. A magyar startup cégek befektetői részesüljenek adókedvezményben. Az internetes kereskedelem és az online fizetés biztonsága érdekében hozzák nyilvánosságra a jogszabálysértő vállalkozások listáját. Újuljon meg és váljon az elektronikus közigazgatási szolgáltatások központi portáljává a magyarorszag.hu honlap. Jöjjön létre egy folyamatosan elérhető ügyfélszolgálat, amelynek segítségével minden polgár szakértő segítséget kaphat az online ügyintézéshez. Készüljön kormányrendelet a nyílt szabványokra és nyílt forráskódra épülő szoftverek állami intézményekben történő használatának bővítéséről. A kormány kezdeményezzen közös európai fellépést és jogszabály-módosításokat, valamint saját hatáskörben tegyen meg mindent annak érdekében, hogy megszüntesse a globális internetes vállalkozások adóelkerülő gyakorlatait.
8.	Nemzeti konzultáció	A második Orbán-kormány (2010-2014) által intézményesített politikai kérdőív. A kifejezést Orbán Viktor 2005-ös ország értékelő beszédében használta először. A nemzeti konzultáció azt a célt szolgálja, hogy a kormánypárt az intézkedéseit a választópolgárok véleménye alapján alakítsa ki.