



## Bestiariusz informatyczny (7)

W ostatnim już odcinku bestiariusza przedstawimy garść akronimów, poruszając tematy związane ze społecznym odbiorem technologii informacyjnych. Większość z nas nie wyobraża sobie życia bez komputerów i Internetu. W zastosowaniach biznesowych oprogramowanie **CAD** (*Computer-Aided Design*) pomaga w pracy projektantom, systemy zarządzania treścią **CMS** (*Content Management System*) ułatwiają tworzenie serwisów internetowych, a relacyjne bazy danych **RDBMS** (*Relational DataBase Management System*) umożliwiają przechowywanie i wyszukiwanie wszelkiego typu informacji.

W zastosowaniach rozrywkowych potężną gałąź rynku stanowią gry komputerowe. Niektóre ich rodzaje też określamy akronimami, np. strategię czasu rzeczywistego **RTS** (*Real-Time Strategy*), wieloosobowe gry w penetrowanie labiryntów **MUD** (*Multi-User Dungeon*) lub gry sieciowe, w których wcielamy się w bohaterów wirtualnego świata **MMORPG** (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).

Rozwój Internetu spowodował, że ludzie zaczęli łączyć się ze sobą na masową skalę: od pierwszych usług udostępniających miejsce na zdalnych komputerach **BBS** (*Bulletin Board System*), przez usługi czatów, jak **IRC** (*Internet Relay Chat*), aż do serwisów społecznościowych **SNS** (*Social Networking Service*), gdzie najważniejsze są treści wytwarzane przez ich użytkowników **UGC** (*User-Generated Content*). W celu przyspieszenia komunikacji tekstowej wytworzył się też internetowy slang zawierający takie wyrażenia, jak **BTW** (*By The Way*), **LOL** (*Laughing Out Loud*) czy **AFAIK** (*As Far As I Know*).

Każdy przedsiębiorca wie, że posiadanie firmowego serwisu internetowego jest w dzisiejszych czasach obowiązkowe. Musi on jednak sprawdzić, czy doświadczenie użytkownika **UX** (*User eXperience*) jest w jego serwisie pozytywne, czy serwis jest zoptymalizowany pod kątem wyszukiwarek **SEO** (*Search Engine Optimization*) i czy nie jest podatny na ataki za pomocą złośliwego kodu **XSS** (*Cross-Site Scripting*).

Coraz bardziej jesteśmy uzależnieni od komunikacji elektronicznej. W sklepie za produkty zabezpieczone etykietami **RFID** (*Radio-Frequency Identification*) możemy zapłacić kartą zbliżeniową **NFC** (*Near-Field Communication*), a coraz więcej zwykłych urządzeń, mimo że jest to ostatnie, czego byśmy od nich wymagali, podłącza się do sieci w ramach koncepcji Internetu rzeczy **IoT** (*Internet of Things*).

W cyfrowym tysiącleciu dużo mówi się o ochronie własności intelektualnej **IP** (*Intellectual Property*) i proponuje różne ustawy mające ukrać „piractwo” sieciowe, tj. **SOPA** (*Stop Online Piracy Act*). Na szczęście coraz łatwiej nabywać cyfrowe treści w powstających serwisach typu **VOD** (*Video On Demand*). Jest też mnóstwo oprogramowania dostępnego na wolnych i otwartych licencjach **FLOSS** (*Free, Libre and Open-Source Software*), rozwijanych i promowanych m.in. przez fundacje wolnego oprogramowania **FSF** (*Free Software Foundation*) i otwartego oprogramowania **OSI** (*Open Source Initiative*).

Niektóre akronimy odnoszą się do oprogramowania, na które jeszcze musimy poczekać. O ile postępy w dziedzinie rozpoznawania tekstu **OCR** (*Optical Character Recognition*) czy wirtualnej rzeczywistości **VR** (*Virtual Reality*) są całkiem dobre, to w pełni automatyczne przetwarzanie języka naturalnego **NLP** (*Natural Language Processing*) lub ogólnie pojęta sztuczna inteligencja **AI** (*Artificial Intelligence*) pozostają nadal pieśnią przyszłości.

Tym odcinkiem kończymy bestiariusz informatyczny. Pojawiło się w nim ponad 200 akronimów dotyczących technologii informacyjnych **IT** (*Information Technology*). Nie pozostaje nam już nic innego, jak uwieńczyć go jeszcze jednym: znakiem końca pliku **EOF** (*End Of File*).

Tomaz IDZIASZEK



W dniach 6–7 kwietnia 2019 roku na Wydziale Fizyki UW odbędzie się V edycja Sympozjum Młodych Naukowców Wydziału Fizyki. Dzięki konferencji studenci I i II stopnia mają możliwość zaprezentowania wyników własnych badań naukowych w zakresie nauk fizycznych i im pokrewnych. Organizatorami Sympozjum są: Studenckie Koło Nanotechnologii „Nanorurki” oraz Wydział Fizyki UW, zaś uczestnikami studenci z całej Polski. Szczegółowe informacje na temat Sympozjum znajdują się na stronie internetowej ([smn.fuw.edu.pl](http://smn.fuw.edu.pl)), a także na profilu facebookowym ([www.facebook.com/SMNFUW/](http://www.facebook.com/SMNFUW/)).

Serdecznie zapraszamy do udziału w Sympozjum!