

Slovarček E+ AIAE

1	Term	Definition
64	(Človeška) spretnost	Sposobnost ljudi, da uporabljajo svoje prste in roke, za izvajanje naloge in manipulacijo predmetov.
62	(uporabniško) profiliranje	Postopek identifikacije podatkov in informacij, povezanih z uporabnikom v določeni domeni. Zbrane podatke lahko sistem uporabi, za boljše razumevanje uporabnika, prilagodi njeno/njegovo izkušnjo ali doda uporabnika v določeno kategorijo.
6	Algoritem	Nabor končnih pravil ali navodil, katerim sledi računalnik za rešitev težave. Algoritmi so temelj računalniškega programiranja, vključno s strojnimi učenjem.
58	Algoritem recidivizma	Algoritmi za recidiv se uporabljajo za ocenjevanje verjetnosti kaznivega dejanja obtoženca.
65	Algoritemsko trgovanje	Avtomatiziran postopek za izvrševanje naročil, z uporabo avtomatiziranih in vnaprej programiranih navodil za trgovanje, z namenom da se upoštevajo spremenljivke, kot sta cena in obseg. Uporablja se predvsem v investicijski industriji.
27	Avtomatizacija	Uporablja računalnik/stroj za prepoznavanje ponavljajočih se vzorcev/nalog in za posploševanje.
45	Avtonomna inteligenca	Gre za avtonomen proces odločanja strojev, brez človeškega posredovanja, pri čemer ima programska oprema polna pooblastila za sprejemanje odločitev in izvršitev – npr. kognitivno računalništvo, avtonomni (brez voznika) avtomobili.
29	Avtonomni avto	Vozilo, ki lahko zaznava okolje in deluje z omejeno človeško interakcijo ali brez nje.
28	Avtonomni sistem	Sistem z zmožnostjo izpolnitve naloge, doseganja cilja ali interakcije z okolico, z minimalno ali brez človeške vpletenosti.
30	Avtonomno orožje	Orožni sistem, ki lahko izbira in strelja tarče brez človeškega posredovanja.
49	Blockchain	Razširjena, nespremenljiva baza podatkov, ki beleži informacije ali transakcije na način, ki otežuje ali onemogoča spreminjanje, vdiranje ali goljufanje sistema.
52	Chatbot	Posebna vrsta umetne inteligence, zasnovana tako, da posnema človeške pogovore, s končnim ciljem nadaljevati pogovor, kjer se druga oseba ne zaveda, da komunicira z robotom.
68	Čist zvok	Zvok brez motečih zvokov ali frekvenc.
75	Destinacija Zemlja	Program, ki ga koordinira Evropska komisija, katerega cilj je razviti visoko natančen digitalni model Zemlje, za modeliranje, spremljanje in simulacijo naravnih pojavov in s tem povezanih človeških dejavnosti: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/destination-earth
67	Dvo-faktorska avtentikacija	Dvo-faktorska avtentikacija (2FA) je sloj informacijske varnosti, ki poleg uporabniškega imena in gesla, zahteva še dodatno poverilnico za prijavo, da lahko uporabnik pridobi dostop do računa prek naprave ali programa, ki pripada uporabniku.
70	Facemesh	Facemesh je 3D model obraza.
51	Finančna tehnologija	Se nanaša na uporabo tehnologije s strani podjetij, v finančnem sektorju, za izboljšanje ali avtomatizacijo svojih storitev in procesov, ter zagotavljanje inovativnih storitev potrošnikom.
54	Format grafične izmenjave (GIF)	Razširitve datotek, ki se uporabljajo za shranjevanje slikovnih datotek.
72	Generacija Alfa	Generacija Y so milenijci, osebe rojene med letoma 1980 in 1994; Generacija Z so ljudje rojeni med letoma 1995 in 2009; Generacija Alfa so osebe, rojene med letoma 2010 in 2024.
3	Globoko učenje	Podkategorija strojnega učenja, ki obravnava neobdelane podatke prek arhitekture nevronskih omrežij, ki posnema človeški način obdelave informacij in se zanaša na nevronska omrežja s številnimi plastmi nevronov. Sistemi globokega učenja se učijo in izboljšujejo sami, z raziskovanjem računalniških algoritmov.
9	Grafne nevronske mreže (GNM)	Grafne nevronske mreže (GNM) so algoritmi za strojno učenje, ki lahko iz grafov pridobijo informacije, ki predstavljajo odnose med entitetami in na podlagi teh oblikujejo uporabne napovedi.
36	Informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT)	Širši izraz za informacijsko tehnologijo (IT), ki se nanaša na vse komunikacijske tehnologije, vključno z internetom, žičnimi in brezžičnimi omrežji, mobilnimi telefoni, računalniki, videokonferencijo, družbenimi omrežji in drugimi aplikacijami in storitvami, ki uporabnikom omogočajo dostop do informacij, ter pridobivanje, shranjevanje in manipuliranje z njimi v digitalni obliki.
33	Interakcija med človekom in računalnikom	Interakcija, komunikacija in vmesniki med ljudmi in stroji/računalniki
32	Interaktivnost	Komunikacijski proces, ki poteka med človekom in računalniško programsko opremo.
35	Iteracija	Ponovitev procesa ali računskega postopka.
69	Koboti	Sodelujoči roboti so zasnovani tako, da si delijo delovni prostor z ljudmi, zaradi česar je avtomatizacija enostavnejša kot kdaj koli prej. Primerni so za podjetja vseh velikosti.
12	Kognicija	Mentalno delovanje ali proces pridobivanja znanja in razumevanja s pomočjo misli, izkušenj in čutov.
42	Kognitivne pristranskosti	Sistematična napaka v razmišljanju, ki vodi do močne, vnaprej oblikovane predstave o nekom ali nečem, ki temelji na informacijah, ki jih posedujemo, mislimo, da jih imamo ali pa jih nimamo.
8	Konvolucijske nevronske mreže (KNM)	Konvolucijska nevronska mreža je omrežje globokega učenja, ki je posebej zasnovano za obdelavo strukturiranih nizov podatkov, kot so slike in se pogosto uporablja v računalniškem vidu. Pogosto so del aplikacij za klasifikacijo slik ter besedila in obdelavo naravnega jezika.
63	Kriptovaluta	Vsaka valuta, ki obstaja digitalno ali virtualno in uporablja kriptografijo za varne transakcije. Kriptovalute, znane tudi kot kriptov, nimajo osrednjega organa za izdajo ali regulacijo, temveč uporabljajo decentraliziran sistem za beleženje transakcij.
47	Mešana resničnost	Tehnologija z napredkom na področju računalniškega vida, grafične obdelave, zaslonih tehnologij, vhodnih sistemov in računalništva v oblaku, kar omogoča preplet elementov realnega in digitalnega sveta. Uporabnikom omogoča manipulacijo fizičnih in virtualnih predmetov in okolij.
18	Model / model strojnega učenja / Model UI	Računalniški program, ki je bil usposobljen z uporabo nabora podatkov za izvajanje posebnih nalog, kot so prepoznavanje vzorcev, izvajanje analitičnih nalog in nalog odločanja. Človek bi lahko rešil isiti problem.
61	Model regresijske analize	Regresijska analiza je statistična metoda, ki se uporablja v različnih disciplinah in poskuša določiti moč in značaj razmerja med eno odvisno spremenljivko in vrsto drugih spremenljivk, znanih kot neodvisne spremenljivke.
56	Na človeka osredotočen vmesnik	Pristop k razvoju interaktivnih sistemov in njihovih vmesnikov, z osredotočanjem na potrebe in zahteve uporabnikov.

22	Nabor podatkov	Zbirka definiranih in organiziranih informacij na način, ki je za računalniške programe najbolj smiseln za manipuliranje z njimi.
19	Nadzorovano učenje	Najpogostejša podkategorija strojnega učenja, ki se nanaša na to, kako so programu strojnega učenja podani podatki za učenje. Podani so mu jasno razvrščeni in označeni podatki, program pa je specifično programiran za razvrščanje teh natančnih oznak.
46	Navidezna resničnost	Okolje, ki ga ustvari računalniško ustvarjeno okolje s prizori in predmeti, ki se zdijo resnični, zaradi česar ima uporabnik občutek, da je potopljen v svojo okolico. To okolje je zaznano prek naprave, znane kot slušalke ali čelada za navidezno resničnost.
20	Nenadzorovano učenje	Način kako se programu strojnega učenja dajo podatki za učenje. Vključuje program, ki sam razvršča in klasificira podatke na podlagi trendov in korelacije, ki jih zazna v podatkih.
7	Nevronsko omrežje	Specifična vrsta umetne inteligence, ki je sestavljena iz več ločenih računalniških algoritmov, ki posnemajo človeške možgane, katerih cilj je identificirati odnose v naboru podatkov.
44	Obogatena inteligenca	Ljudem pomaga izboljšati napovedi/odločitve, z omogočanjem novih stvari, ki bi bile sicer nemogoče brez sodelovanja med človekom in strojem, človeških shem sklepanja in korelacije velikih podatkov – npr. prepoznavanje obraza, napovedi vedenja.
48	Obogatena resničnost	Tehnologija, ki postavlja ljudi v realistične situacije, dopolnjene z računalniško ustvarjenimi video, zvočno ali senzoričnimi informacijami. Deluje tako, da izboljša trenutno dojetje realnosti.
41	Opazovanje Zemlje	Zbiranje informacij o fizikalnih, kemičnih in bioloških sistemih planeta Zemlje.
16	Optično prepoznavanje znakov	Tehnična rešitev, ki avtomatizira pridobivanje podatkov iz natisnjene ali napisane besedila, iz skeniranih dokumentov ali slikovnih datotek, in nato pretvori besedilo v strojno berljivo obliko, da se uporablja za obdelavo podatkov, kot je urejanje ali iskanje.
24	Podatki za usposabljanje	Izjemno velik nabor podatkov, ki se uporablja za usposabljanje algoritma ali modela strojnega učenja, z namenom napovedovanja.
21	Podatkovna zbirka	Sistematična zbirka podatkov, ki hrani organizirane informacije, običajno v računalniških sistemih.
43	Podporna inteligenca	Ljudem pomaga hitreje in bolje opravljati naloge (ki jih že opravljajo), s podporo tehnologije (sistemi za podporo pri odločanju) – npr. medicinska diagnostika, agroživilstvo, strukturno spremljanje.
53	Polnjenje poverilnic	Polnjenje poverilnic je kibernetični napad, pri katerem se uporabljajo sezname ogroženih (ukradenih) uporabniških imen in gesel, da bi z goljufijo pridobili dostop do uporabniških računov.
71	PoseNet	Tehnika zaznavanja v realnem času, s katero lahko zaznate poze človeških bitij v slikovni ali video datoteki.
25	Povečanje količine podatkov	Tehnika, ki se uporablja za umetno povečanje velikosti nabora podatkov za usposabljanje z ustvarjanjem spremenjenih podatkov iz obstoječih podatkov.
14	Prepoznavanje govora/glasa	Sposobnost stroja ali računalnika, da prepozna govorjeni jezik in izvaja glasovne ukaze.
15	Prepoznavanje kretenj	Uporabniški vmesnik, ki omogoča računalniku ali stroju, da interpretira človeška gibanja kot ukaze. Temelji na tehnologiji računalniškega vida.
13	Prepoznavanje slike/predmeta/obraza	Sposobnost umetne inteligence, da zazna predmet ali obraz osebe, ga razvrsti in prepozna.
73	Prikljubljena umetna inteligenca	Ljudem približa umetno inteligenco, razloži kaj je umetna inteligenca, in promovira njene prednosti z izkustvenim pristopom. Home - POP Ai
40	Pristranskost	Pristranskost podatkov je, ko vzorec podatkov ne predstavlja natančno populacije, ki naj bi jo predstavljal. Sistem umetne inteligence lahko razvije pristranskost do določenega dela podatkov, preprosto zaradi njihove predstavitve.
23	Proces usposabljanja	Proces usposabljanja sistema umetne inteligence, poteka z namenom, da bi pravilno interpretiral podatke in se iz njih učil, in posledično natančno opravljal določene naloge.
4	Programiranje	Postopek omogočanja ali programiranja računalnika za izvajanje opravila z ustvarjanjem programa, ki bo računalniku naročil, kako ga izvajati. To omogočajo številni računalniški programski jeziki, kot so JavaScript, C++ in Python.
11	Računalniški vid	Področje umetne inteligence, ki usposablja računalnike, da pridobijo visoko raven razumevanja vizualnega sveta. Prepoznavanje predmetov, prepoznavanje obrazov in prepoznavanje kretenj spadajo v računalniški vid.
37	Razločljiva umetna inteligenca / razločljivost	Nabor procesov in metod, ki ljudem omogočajo razumevanje in zaupanje v postopek, rezultate in izhode, ki jih ustvarijo algoritmi strojnega učenja, kar je ključnega pomena za gradnjo zaupanja v modele UI znotraj organizacije.
26	Robotika	Veja inženiringa, ki vključuje zasnovno, načrtovanje, proizvodnjo in delovanje robotov. Gre za programske stroje, ki lahko pomagajo ljudem ali posnemajo človeška dejanja.
39	Sistem za podporo pri odločanju (SZPO)	Računalniški sistem/program, ki se uporablja za podporo odločitvam, presojam in potekom delovanja v organizaciji ali podjetju.
59	Situacija Ulov-22	Kompleksna in problematična okoliščina, za katero je edina možna rešitev neločljivo povezana s problemom ali pravilom.
66	Skeniranje obraza	Digitalno skeniranje človeškega obraza, ki se uporablja za identifikacijo posameznikovih edinstvenih značilnosti strukture obraza, ki se lahko uporablja za varnostne namene, saj je tako edinstven in individualen kot prstni odtis.
31	Smrtonosno avtonomno orožje	Orožni sistem, ki uporablja senzorje in računalniške algoritme, za neodvisno identifikacijo tarče za napad in uničenje tarče, brez ročnega človeškega posredovanja.
17	Statistični modeli	Matematični modeli, ki so sestavljeni iz predpostavk za opis procesa ustvarjanja podatkov.
10	Strojno prevajanje	Podkategorija računalniške lingvistike, ki je sestavljeno iz uporabe programske opreme za prevajanje besedila ali govora iz enega jezika v drugega.
2	Strojno učenje	Podkategorija umetne inteligence, ki računalnike uči načina človeškega razmišljanja, z raziskovanjem podatkov, prepoznavanjem vzorcev in učenjem iz njih. Nadzorovano učenje vam omogoča zbiranje podatkov ali izdelavo izhodnih podatkov iz predhodnih primerov strojnega učenja, medtem ko lahko nenadzorovano učenje prepozna vse vrste neznanih vzorcev v podatkih.
34	Telekomunikacije	Izmenjava informacij na velikih razdaljah z elektronskimi sredstvi in vsemi vrstami glasovnega, podatkovnega in video prenosa.
38	Toplotna karta	Dvodimenzionalni prikaz podatkov, v katerem so vrednosti predstavljene z barvami.
1	Umetna inteligenca (AI)	Teoretični in razvojni okvir, ki omogoča, da računalniški sistemi opravljajo naloge in dejavnosti, ki običajno zahtevajo človeško inteligenco. Aplikacije, kot so ekspertni sistemi, obdelava naravnega jezika, prepoznavanje govora, strojni vid in druge, so povezane z umetno inteligenco.
57	Uporabniška izkušnja	Nanaša se na to, kako uporabnik komunicira z računalniškim sistemom in ga doživlja.
5	Veliki podatki	Nanaša se na velike, kompleksne in heterogene količine podatkov (odprti podatki, lastni podatki, komercialno kupljeni podatki). Razvoj velikih podatkov skupaj s storitvami v oblaku in zmoglost shranjevanja velikih količin podatkov, zagotavlja temelj in močno podporo strojnemu učenju in globokemu učenju.
60	Visoko dimenzionalni podatki	Visoka dimenzija pomeni, da je število dimenzij izjemno veliko, kar vodi do zelo zapletenih izračunov. Pri visoko dimenzionalnih podatkih lahko število značilnosti preseže število opazovanih
50	Vmesnik	Strojna naprava ali program, ki uporabniku omogoča interakcijo z računalnikom ali računalniki, za medsebojno komunikacijo.

74	Zakon o umetni inteligenci	Zakon o umetni inteligenci je predlog, ki ga je Evropska komisija objavila 21. aprila 2021, in je namenjen regulaciji tehnologije umetne inteligence in dosedanjih sistemov umetne inteligence po vsej Evropski uniji.
55	Zaznavni uporabniški vmesnik	Vmesnik, ki omogoča, da računalniški sistemi komunicirajo z uporabniki tako, da »zaznavajo«, tolmačijo in se odzivajo na vzorce komunikacije, kot so mimika, govor in kretnje, značilne za uporabnike.

Zelena barva: Izrazi iz intervjujev