

## Glossary E+ AIAE

1	Term	Definition
1	Τεχνητή Νοημοσύνη (AI)	Το θεωρητικό και αναπτυξιακό πλαίσιο που επιτρέπει στα υπολογιστικά συστήματα να εκτελούν εργασίες και δραστηριότητες που συνήθως απαιτούν ανθρώπινη νοημοσύνη. Εφαρμογές όπως εξειδικευμένα συστήματα, επεξεργασία φυσικής γλώσσας, αναγνώριση ομιλίας, μηχανική όραση και άλλα σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη.
2	Μηχανική μάθηση	Ένα υποσύνολο της τεχνητής νοημοσύνης που διδάσκει στους υπολογιστές να σκέφτονται σαν άνθρωποι εξερευνώντας δεδομένα, εντοπίζοντας μοτίβα και μαθαίνοντας από αυτά. Η εποπτευόμενη μάθηση σας επιτρέπει να συλλέγετε δεδομένα ή να παράγετε μια έξοδο δεδομένων από μια προηγούμενη παρουσία ML, ενώ η μη εποπτευόμενη μάθηση μπορεί να εντοπίσει όλα τα είδη άγνωστων μοτίβων στα δεδομένα.
3	Βαθιά μάθηση	Ένα υποπεδίο της μηχανικής μάθησης που τροφοδοτεί ανεπεξέργαστα δεδομένα μέσω μιας αρχιτεκτονικής νευρωνικών δικτύων που μιμείται τον ανθρώπινο τρόπο επεξεργασίας πληροφοριών και βασίζεται σε νευρωνικά δίκτυα με πολλά στρώματα νευρώνων. Τα συστήματα βαθιάς μάθησης μαθαίνουν και βελτιώνονται μόνα τους εξερευνώντας αλγόριθμους υπολογιστών.
4	Προγραμματισμός	Η διαδικασία ενεργοποίησης ή προγραμματισμού ενός υπολογιστή για την εκτέλεση μιας εργασίας δημιουργώντας ένα πρόγραμμα που θα καθοδηγήσει έναν υπολογιστή πώς να το εκτελέσει. Διευκολύνεται από μια σειρά γλωσσών προγραμματισμού υπολογιστών, όπως JavaScript, C ++ και Python.
5	Μαζικά δεδομένα	Αναφέρεται σε μεγάλους, σύνθετους και ετερογενείς όγκους δεδομένων (ανοικτά δεδομένα, ιδιότητα δεδομένα, εμπορικά αγορασμένα δεδομένα). Η εξέλιξη των μεγάλων δεδομένων μαζί με τις υπηρεσίες cloud και τη δυνατότητα αποθήκευσης μεγάλων όγκων δεδομένων, παρέχει μια βάση και ισχυρή υποστήριξη για μηχανική μάθηση και βαθιά μάθηση.
6	Αλγόριθμος	Ένα σύνολο πεπερασμένων κανόνων ή οδηγιών που ακολουθούνται από έναν υπολογιστή για την επίλυση ενός προβλήματος. Οι αλγόριθμοι είναι το θεμέλιο για τον προγραμματισμό υπολογιστών, συμπεριλαμβανομένης της μηχανικής μάθησης.
7	Νευρωνικό δίκτυο	Ένας συγκεκριμένος τύπος τεχνητής νοημοσύνης που αποτελείται από διάφορους ξεχωριστούς αλγόριθμους υπολογιστών, που μιμούνται τον ανθρώπινο εγκέφαλο, με στόχο τον εντοπισμό σχέσεων σε ένα σύνολο δεδομένων.

8	Συνελικτικά νευρωνικά δίκτυα (CNN)	Ένα συνελικτικό νευρωνικό δίκτυο, είναι ένα δίκτυο βαθιάς μάθησης ειδικά σχεδιασμένο για την επεξεργασία δομημένων πινάκων δεδομένων όπως εικόνες και χρησιμοποιούνται ευρέως στην υπολογιστική όραση και έχουν γίνει συνηθισμένοι για εφαρμογές όπως η ταξινόμηση εικόνων, η επεξεργασία φυσικής γλώσσας και η ταξινόμηση κειμένου.
9	Νευρωνικά δίκτυα γραφημάτων (GNN)	Τα νευρωνικά δίκτυα γραφημάτων (GNN) είναι ένας αλγόριθμος μηχανικής μάθησης που μπορεί να εξάγει πληροφορίες από γραφήματα, αντιπροσωπεύοντας τις σχέσεις μεταξύ οντοτήτων και να κάνει χρήσιμες προβλέψεις.
10	Αυτόματη μετάφραση	Ένα υπο-πεδίο της υπολογιστικής γλωσσολογίας που συνίσταται στη χρήση ενός λογισμικού για τη μετάφραση κειμένου ή ομιλίας από μια γλώσσα σε μια άλλη.
11	Υπολογιστική όραση	Ένα πεδίο τεχνητής νοημοσύνης που εκπαιδεύει τους υπολογιστές να αποκτήσουν ένα υψηλό επίπεδο κατανόησης του οπτικού κόσμου. Η αναγνώριση αντικειμένων, η αναγνώριση προσώπου και η αναγνώριση χειρονομιών ανήκουν στην υπολογιστική όραση.
12	Γνώση	Η νοητική δράση ή διαδικασία απόκτησης γνώσης και κατανόησης μέσω της σκέψης, της εμπειρίας και των αισθήσεων.
13	Αναγνώριση εικόνας/αντικειμένου/προσώπου	Η ικανότητα της τεχνητής νοημοσύνης να ανιχνεύει ένα αντικείμενο ή το πρόσωπο ενός ατόμου, να το ταξινομεί και να το αναγνωρίζει.
14	Αναγνώριση ομιλίας/φωνής	Η ικανότητα ενός μηχανήματος ή ενός υπολογιστή να αναγνωρίζει την ομιλούμενη γλώσσα και να εκτελεί φωνητικές εντολές
15	Αναγνώριση χειρονομιών	Ένα περιβάλλον εργασίας χρήστη που επιτρέπει σε έναν υπολογιστή ή μια μηχανή να ερμηνεύει τις ανθρώπινες κινήσεις ως εντολές. Βασίζεται στην τεχνολογία Υπολογιστικής Όρασης.
16	Οπτική αναγνώριση χαρακτήρων	Μια τεχνική λύση που αυτοματοποιεί την εξαγωγή δεδομένων από εκτυπωμένο ή γραπτό κείμενο από σαρωμένα έγγραφα ή αρχεία εικόνας και στη συνέχεια μετατρέπει το κείμενο σε μηχανικά αναγνώσιμη μορφή, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία δεδομένων όπως επεξεργασία ή αναζήτηση
17	Στατιστικά μοντέλα	Ένα μαθηματικό μοντέλο που περιλαμβάνει τις παραδοχές που αναλαμβάνονται για να περιγράψουν τη διαδικασία παραγωγής δεδομένων.
18	Μοντέλο /Μοντέλο μηχανικής μάθησης / Μοντέλο	Ένα πρόγραμμα λογισμικού που έχει εκπαιδευτεί χρησιμοποιώντας ένα σύνολο δεδομένων για την εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών όπως η αναγνώριση μοτίβων, η εκτέλεση αναλυτικών εργασιών και οι εργασίες λήψης αποφάσεων.ο άνθρωπος μπορεί να κάνει για να λύσει το ίδιο πρόβλημα.
19	Εποπτευόμενη μάθηση	Ο πιο συνηθισμένος υποκλάδος της μηχανικής μάθησης, που αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ένα πρόγραμμα μηχανικής μάθησης λαμβάνει δεδομένα για να μάθει: Το πρόγραμμα δίνεται σαφώς ταξινομημένα και επισημασμένα δεδομένα και είναι ρητά προγραμματισμένο να ταξινομεί αυτές τις ακριβείς ετικέτες.

20	Μη εποπτευόμενη μάθηση	Αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ένα πρόγραμμα μηχανικής μάθησης λαμβάνει δεδομένα για να μάθει και περιλαμβάνει το πρόγραμμα ταξινόμηση και ταξινόμηση των δεδομένων από μόνο του, με βάση τις τάσεις και τις συσχετίσεις που βλέπει στα δεδομένα.
21	Βάση δεδομένων	Μια συστηματική συλλογή δεδομένων που αποθηκεύει οργανωμένες πληροφορίες, συνήθως σε συστήματα υπολογιστών.
22	Σύνολο δεδομένων	Μια συλλογή καθορισμένων και οργανωμένων πληροφοριών με τρόπο που είναι πιο λογικό για τα προγράμματα υπολογιστών να τις χειραγωγούν.
23	Εκπαιδευτική διαδικασία	Η διαδικασία εκπαίδευσης ενός συστήματος τεχνητής νοημοσύνης, προκειμένου να ερμηνεύει σωστά τα δεδομένα και να μαθαίνει από αυτά, ώστε να μπορεί να εκτελεί συγκεκριμένες εργασίες με ακρίβεια.
24	Δεδομένα προπόνησης	Ένα εξαιρετικά μεγάλο σύνολο δεδομένων που χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση ενός αλγορίθμου ή ενός μοντέλου μηχανικής μάθησης, για την πραγματοποίηση προβλέψεων.
25	Αύξηση δεδομένων	Μια τεχνική που χρησιμοποιείται για την τεχνητή επέκταση του μεγέθους ενός συνόλου δεδομένων προπόνησης με τη δημιουργία τροποποιημένων δεδομένων από τα υπάρχοντα δεδομένα.
26	Ρομποτική	Ένας κλάδος της μηχανικής που περιλαμβάνει τη σύλληψη, το σχεδιασμό, την κατασκευή και τη λειτουργία ρομπότ, όπου κατασκευάζονται προγραμματιζόμενες μηχανές που μπορούν να βοηθήσουν τον άνθρωπο ή να μιμηθούν ανθρώπινες ενέργειες.
27	Αυτοματισμός	Χρησιμοποιεί υπολογιστή/μηχανή για την αναγνώριση επαναλαμβανόμενων μοτίβων/εργασιών και τη γενίκευσή τους.
28	Αυτόνομο σύστημα	Ένα σύστημα με την ικανότητα να ολοκληρώσει μια εργασία, να επιτύχει έναν στόχο ή να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον του με ελάχιστη ή καθόλου ανθρώπινη συμμετοχή.
29	Αυτόνομο αυτοκίνητο	Όχημα ικανό να ανιχνεύει το περιβάλλον του και να λειτουργεί με περιορισμένη ή καθόλου ανθρώπινη αλληλεπίδραση.
30	Αυτόνομο όπλο	Ένα οπλικό σύστημα που μπορεί να επιλέγει και να πυροβολεί στόχους χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση.
31	Φονικά αυτόνομα όπλα (LAW)	Ένα οπλικό σύστημα που χρησιμοποιεί αισθητήρες και αλγόριθμους υπολογιστών για να αναγνωρίσει ανεξάρτητα έναν στόχο για να εμπλέξει και να καταστρέψει τον στόχο χωρίς χειροκίνητη ανθρώπινη παρέμβαση.
32	Διαδραστικότητα	Η διαδικασία επικοινωνίας που λαμβάνει χώρα μεταξύ ανθρώπων και λογισμικού υπολογιστών
33	Αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής	Αλληλεπίδραση, επικοινωνία και διεπαφές μεταξύ ανθρώπων και μηχανών/υπολογιστών
34	Τηλεπικοινωνίες	Η ανταλλαγή πληροφοριών σε μεγάλες αποστάσεις με ηλεκτρονικά μέσα και όλα τα είδη μετάδοσης φωνής, δεδομένων και βίντεο.

35	Επανάληψη	Η επανάληψη μιας διαδικασίας ή μιας υπολογιστικής διαδικασίας.
36	Τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών	Ένας ευρύτερος όρος για την Τεχνολογία Πληροφοριών (IT), ο οποίος αναφέρεται σε όλες τις τεχνολογίες επικοινωνιών, συμπεριλαμβανομένου του διαδικτύου, των ενσύρματων και ασύρματων δικτύων, των κινητών τηλεφώνων, των υπολογιστών, της τηλεδιάσκεψης, της κοινωνικής δικτύωσης και άλλων εφαρμογών και υπηρεσιών που επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν πρόσβαση, να ανακτούν, να αποθηκεύουν και να χειρίζονται πληροφορίες σε ψηφιακή μορφή.
37	Εξηγήσιμη Τεχνητή Νοημοσύνη (ΧΑΙ) / εξηγήσιμη	Ένα σύνολο διαδικασιών και μεθόδων που επιτρέπουν στους ανθρώπους να κατανοούν και να εμπιστεύονται τη διαδικασία, τα αποτελέσματα και τις εκροές που δημιουργούνται από αλγόριθμους μηχανικής μάθησης, κάτι που είναι ζωτικής σημασίας για τους οργανισμούς στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης και εμπιστοσύνης στα μοντέλα AI
38	Χάρτης θερμότητας	Μια διδιάστατη αναπαράσταση δεδομένων στα οποία οι τιμές αντιπροσωπεύονται από χρώματα.
39	Σύστημα Υποστήριξης Αποφάσεων (ΣΥΑ)	Ένα σύστημα/πρόγραμμα υπολογιστή που χρησιμοποιείται για την υποστήριξη προσδιορισμών, κρίσεων και τρόπων δράσης σε έναν οργανισμό ή μια επιχείρηση.
40	Προκατάληψη	Η μεροληψία δεδομένων είναι όταν ένα δείγμα δεδομένων δεν αντιπροσωπεύει με ακρίβεια τον πληθυσμό που προορίζεται να αντιπροσωπεύει. Ένα σύστημα τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να αναπτύξει προκατάληψη προς ένα συγκεκριμένο τμήμα δεδομένων απλώς και μόνο λόγω της αναπαράστασής τους.
41	Γεωσκόπηση (ΕΟ)	Η συλλογή πληροφοριών σχετικά με τα φυσικά, χημικά και βιολογικά συστήματα του πλανήτη Γη
42	Γνωστικές προκαταλήψεις	Ένα συστηματικό λάθος στη σκέψη, που οδηγεί σε μια ισχυρή, προκατειλημμένη αντίληψη για κάποιον ή κάτι που βασίζεται σε πληροφορίες που έχουμε, αντιλαμβανόμαστε ότι έχουμε ή έλλειψή τους.
43	Υποβοηθούμενη νοημοσύνη	Βοηθά τους ανθρώπους να εκτελούν εργασίες (τις οποίες ήδη εκτελούν) ταχύτερα και καλύτερα με την υποστήριξη της τεχνολογίας (συστήματα υποστήριξης αποφάσεων) -- π.χ. ιατρική διάγνωση, αγροδιατροφή, δομική παρακολούθηση
44	Επαυξημένη νοημοσύνη	Βοηθά τους ανθρώπους να κάνουν καλύτερες προβλέψεις / αποφάσεις καθιστώντας δυνατά νέα πράγματα που διαφορετικά θα ήταν αδύνατα χωρίς συνεργασίες «ανθρώπου-μηχανής», σχήματα συλλογισμού ανθρώπων και συσχετίσεις μεγάλων δεδομένων - π.χ. αναγνώριση προσώπου, προβλέψεις συμπεριφοράς
45	Αυτόνομη νοημοσύνη	Πρόκειται για μια αυτόνομη διαδικασία λήψης αποφάσεων μηχανών χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση, όπου το λογισμικό έχει πλήρεις εξουσίες στην εκτέλεση και τις αποφάσεις -- π.χ. γνωστική πληροφορική, αυτόνομα (χωρίς οδηγό) αυτοκίνητα.

46	Εικονική πραγματικότητα	Ένα περιβάλλον που δημιουργείται από περιβάλλον που δημιουργείται από υπολογιστή με σκηνές και αντικείμενα που φαίνονται να είναι πραγματικά, κάνοντας τον χρήστη να αισθάνεται ότι είναι βυθισμένος στο περιβάλλον του. Αυτό το περιβάλλον γίνεται αντιληπτό μέσω μιας συσκευής γνωστής ως ακουστικά εικονικής πραγματικότητας ή κράνος
47	Μεικτή πραγματικότητα	Μια τεχνολογία που διευκολύνεται από τις εξελίξεις στην υπολογιστική όραση, τη γραφική επεξεργασία, τις τεχνολογίες απεικόνισης, τα συστήματα εισόδου και το υπολογιστικό νέφος, επιτρέποντας τον συνδυασμό πραγματικών και ψηφιακών στοιχείων που επιτρέπουν στους χρήστες να χειρίζονται φυσικά και εικονικά αντικείμενα και περιβάλλοντα.
48	Επαυξημένη πραγματικότητα	Μια τεχνολογία που θέτει τους ανθρώπους σε ρεαλιστικές καταστάσεις που ενισχύονται από βίντεο, ήχο ή αισθητηριακές πληροφορίες που δημιουργούνται από υπολογιστή. Λειτουργεί ενισχύοντας την τρέχουσα αντίληψη του ατόμου για την πραγματικότητα.
49	Αλυσίδα μπλοκ	Μια διανεμήσιμη, αμετάβλητη βάση δεδομένων που καταγράφει πληροφορίες ή συναλλαγές με τρόπο που καθιστά δύσκολη ή αδύνατη την αλλαγή, την παραβίαση ή την εξαπάτηση του συστήματος.
50	Διεπαφή	Μια συσκευή υλικού ή ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στο χρήστη να αλληλεπιδρά με έναν υπολογιστή ή υπολογιστές για να επικοινωνούν μεταξύ τους.
51	Χρηματοοικονομική τεχνολογία	Το FinTech αναφέρεται στη χρήση της τεχνολογίας από τις επιχειρήσεις του χρηματοπιστωτικού τομέα προκειμένου να βελτιώσουν ή να αυτοματοποιήσουν τις υπηρεσίες και τις διαδικασίες τους και να παρέχουν καινοτόμες υπηρεσίες στους καταναλωτές.
52	Τσατμπότ	Ένας συγκεκριμένος τύπος τεχνητής νοημοσύνης που έχει σχεδιαστεί για να αναπαράγει τη μία πλευρά των ανθρώπινων συνομιλιών, με απώτερο στόχο να συνεχίσει μια συνομιλία όπου το άλλο άτομο δεν συνειδητοποιεί ότι αλληλεπιδρά με ένα ρομπότ.
53	Γέμισμα διαπιστευτηρίων	Το γέμισμα διαπιστευτηρίων είναι μια κυβερνοεπίθεση στην οποία χρησιμοποιούνται λίστες παραβιασμένων (κλεμμένων) ονομάτων χρήστη και κωδικών πρόσβασης, προκειμένου να αποκτήσουν με δόλιο τρόπο πρόσβαση σε λογαριασμούς χρηστών.
54	Μορφή ανταλλαγής γραφικών (GIF)	Επεκτάσεις αρχείων που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση αρχείων εικόνας.
55	Αντιληπτική διεπαφή χρήστη	Μια διεπαφή που επιτρέπει στα συστήματα υπολογιστών να αλληλεπιδρούν με τους χρήστες «αντιλαμβανόμενα», ερμηνεύοντας και ανταποκρινόμενα σε μοτίβα επικοινωνίας όπως εκφράσεις του προσώπου, ομιλία και χειρονομίες, χαρακτηριστικές των χρηστών.
56	Ανθρωποκεντρική διεπαφή	Μια προσέγγιση για την ανάπτυξη διαδραστικών συστημάτων και των διεπαφών τους, εστιάζοντας στις ανάγκες και τις απαιτήσεις των χρηστών.
57	Εμπειρία χρήστη	Αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ένας χρήστης αλληλεπιδρά και βιώνει ένα σύστημα υπολογιστή.

58	Αλγόριθμος υποτροπής	Οι αλγόριθμοι υποτροπής χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της πιθανότητας ενός κατηγορουμένου να διαπράξει έγκλημα
59	Κατάσταση αλιευμάτων-22	Μια σύνθετη και προβληματική περίπτωση για την οποία η μόνη δυνατή λύση είναι εγγενής στο πρόβλημα ή σε έναν κανόνα.
60	Δεδομένα υψηλών διαστάσεων	Υψηλή διάσταση σημαίνει ότι ο αριθμός των διαστάσεων είναι εξαιρετικά υψηλός - καθιστώντας τους υπολογισμούς εξαιρετικά δύσκολους. Με δεδομένα υψηλών διαστάσεων, ο αριθμός των χαρακτηριστικών μπορεί να υπερβεί τον αριθμό των παρατηρήσεων.
61	Μοντέλο ανάλυσης παλινδρόμησης	Η ανάλυση παλινδρόμησης είναι μια στατιστική μέθοδος που χρησιμοποιείται σε διάφορους κλάδους που προσπαθεί να προσδιορίσει τη δύναμη και το χαρακτήρα της σχέσης μεταξύ μιας εξαρτημένης μεταβλητής και μιας σειράς άλλων μεταβλητών, γνωστών ως ανεξάρτητες μεταβλητές.
62	(χρήστης) κατάρτιση προφίλ	Η διαδικασία ταυτοποίησης δεδομένων και πληροφοριών που σχετίζονται με έναν χρήστη σε έναν συγκεκριμένο τομέα. Τα δεδομένα που συλλέγονται μπορούν να χρησιμοποιηθούν από το σύστημα για να κατανοήσουν περισσότερα για τον χρήστη, να προσαρμόσουν την εμπειρία του ή να προσθέσουν τον χρήστη σε μια συγκεκριμένη κατηγορία.
63	Κρυπτονόμισμα	Οποιοδήποτε νόμισμα υπάρχει ψηφιακά ή εικονικά και χρησιμοποιεί κρυπτογράφηση για ασφαλείς συναλλαγές. Τα κρυπτονομίσματα, γνωστά και ως κρυπτονομίσματα, δεν έχουν κεντρική αρχή έκδοσης ή ρύθμισης, χρησιμοποιούν ένα αποκεντρωμένο σύστημα για την καταγραφή συναλλαγών.
64	(ανθρώπινη) επιδεξιότητα	Η ικανότητα των ανθρώπων να χρησιμοποιούν τα δάχτυλα, τα χέρια και τα χέρια τους για να εκτελέσουν μια εργασία και να χειριστούν αντικείμενα.
65	Αλγοριθμικές συναλλαγές	Μια αυτοματοποιημένη διαδικασία εκτέλεσης εντολών με τη χρήση αυτοματοποιημένων και προ-προγραμματισμένων οδηγιών συναλλαγών προκειμένου να ληφθούν υπόψη μεταβλητές όπως η τιμή και ο όγκος. Χρησιμοποιείται κυρίως στον επενδυτικό κλάδο.
66	Αποτύπωμα προσώπου	Μια ψηφιακή σάρωση ενός ανθρώπινου προσώπου, που χρησιμοποιείται για τον εντοπισμό των μοναδικών χαρακτηριστικών της δομής του προσώπου ενός ατόμου, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για λόγους ασφαλείας επειδή είναι τόσο μοναδικό και ατομικό όσο ένα δακτυλικό αποτύπωμα.
67	Έλεγχος ταυτότητας δύο παραγόντων	Ο έλεγχος ταυτότητας δύο παραγόντων (2FA) είναι ένα επίπεδο ασφάλειας πληροφοριών που απαιτεί ένα πρόσθετο διαπιστευτήριο σύνδεσης, πέρα από το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης, προκειμένου ένας χρήστης να αποκτήσει πρόσβαση στο λογαριασμό, μέσω μιας συσκευής ή προγράμματος που ανήκει στον χρήστη.
68	Καθαρός ήχος	Ήχος που είναι απαλλαγμένος από ήχους ή συχνότητες που αποσπούν την προσοχή.
69	Κομπόστ	Τα συνεργατικά ρομπότ έχουν σχεδιαστεί για να μοιράζονται έναν χώρο εργασίας με ανθρώπους, καθιστώντας τον αυτοματισμό ευκολότερο από ποτέ για επιχειρήσεις όλων των μεγεθών.

70	Πρόσωπο	Ένα πλέγμα προσώπου είναι ένα 3D μοντέλο ενός προσώπου.
71	ΠόξεNet	Μια τεχνική ανίχνευσης σε πραγματικό χρόνο με την οποία μπορεί κανείς να ανιχνεύσει τις στάσεις των ανθρώπων σε ένα αρχείο εικόνας ή βίντεο.
72	Παραγωγή άλφα	Γενιά Y είναι οι Millennials, άνθρωποι που γεννήθηκαν μεταξύ 1980 και 1994. Η γενιά Z είναι άτομα που γεννήθηκαν μεταξύ 1995 και 2009. Γενιά Άλφα είναι άνθρωποι που γεννήθηκαν μεταξύ 2010 και 2024.
73	Λαϊκή τεχνητή νοημοσύνη (Pop Ai)	Φέρνει την τεχνητή νοημοσύνη πιο κοντά στους ανθρώπους, εξηγεί τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη και προωθεί τα οφέλη της μέσω μιας βιωματικής προσέγγισης. Αρχική σελίδα - POP Ai
74	Πράξη τεχνητής νοημοσύνης	Ο νόμος για την τεχνητή νοημοσύνη είναι μια πρόταση που δημοσιεύθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στις 21 Απριλίου 2021 και αποσκοπεί στη ρύθμιση των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης και των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης μέχρι σήμερα σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση
75	Προορισμός Γη	Ένα πρόγραμμα που συντονίζεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και στοχεύει στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού μοντέλου υψηλής ακρίβειας της Γης για τη μοντελοποίηση, την παρακολούθηση και την προσομοίωση φυσικών φαινομένων και συναφών ανθρώπινων δραστηριοτήτων: <a href="https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/destination-earth">https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/destination-earth</a>

Green: Terms from interviews