

## Структура РЖЯ

Название специальности: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Разработчик: Рыжаева Рита Армиковна, сурдопереводчик ГБПОУ «Нижегородский Губернский колледж»

Актуальность разработки обусловлена недостаточным количеством профессиональных жестов из области ИТ, продиктована необходимостью создания новых жестов, а также условий для освоения учебных дисциплин по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Ссылка на видеоролики - <https://cloud.mail.ru/public/t1rD/yXtR63ryU>

Буква в алфавитном порядке	Термин и описание	рисунок*/ ссылка на видео** <a href="#">открыть видеоролики</a>
<b>А</b>	<b>Алгоритм</b> - Конечное упорядоченное множество точно определенных правил для решения конкретной задачи	<a href="#">Алгоритм.mp4</a>
	<b>Автоматизация</b> - Внедрение автоматических средств для реализации процессов; система мероприятий, направленных на повышение производительности труда человека посредством замены части этого труда работой машин. Базируется на использовании современных средств вычислительной техники и научных методов	<a href="#">автоматизация.mp4</a>
	<b>Антивирус</b> - это программа для обнаружения и лечения программ, заражённых компьютерным вирусом, а также для предотвращения заражения файлов вирусом.	<a href="#">антивирус.mp4</a>

Б	<p><b>База данных</b> - совокупность данных, хранимых в соответствии со схемой данных, манипулирование которыми выполняются в соответствии с правилами средств моделирования данных</p>	<p><a href="#"><u>база данных.mp4</u></a></p>
В	<p><b>Ввод данных</b> - это процесс оцифровки данных путем ввода их в компьютерную систему для целей организации и управления.</p>	<p><a href="#"><u>ввод данных.mp4</u></a></p>
	<p><b>Вирус</b> - это размножающаяся программа, написанная человеком для нанесения ущерба ПК.</p>	<p><a href="#"><u>вирус.mp4</u></a></p>
Г	<p><b>Графика</b> - создание, хранение и обработка моделей и их изображений с помощью ЭВМ.</p>	<p><a href="#"><u>графика.mp4</u></a></p>
	<p><b>Графический дизайн</b> — художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникационной среды.</p>	<p><a href="#"><u>графический дизайн.mp4</u></a></p>
Д	<p><b>Диск</b> - оптический носитель информации в виде пластикового диска с отверстием в центре, процесс записи и считывания информации которого осуществляется при помощи лазера.</p>	<p><a href="#"><u>диск.mp4</u></a></p>
	<p><b>Жесткий диск</b> - это электромеханическое устройство хранения данных, которое хранит и извлекает цифровые данные с помощью магнитного накопителя и одной или нескольких жестких быстро вращающихся пластин, покрытых магнитным материалом.</p>	<p><a href="#"><u>жесткий диск.mp4</u></a></p>
	<p><b>Звуковая карта</b> - это устройство, позволяющее с помощью компьютера воспроизводить и</p>	<p><a href="#"><u>звуковая карта.mp4</u></a></p>

З	записывать звуки, синтезировать музыку, управлять внешней акустической аппаратурой, подключенной к компьютеру.	
	<b>Запрос</b> - это задание пользователем вопроса о нужной ему информации в той системе, в которой осуществляется работа (на сайтах или поисковых системах, в базах данных).	<a href="#">запрос.mp4</a>
И	<b>Информация</b> - это совокупность сведений, которая воспринимается из окружающей среды, выдается в окружающую среду или сохраняется внутри определенной системы.	<a href="#">информация.mp4</a>
	<b>Индекс</b> - целое число, определяющее место элемента данных в последовательности элементов данных	<a href="#">индекс.mp4</a>
	<b>Интернет</b> - это глобальная всемирная компьютерная сеть, объединяющая десятки тысяч сетей всего мира.	<a href="#">интернет.mp4</a>
К	<b>Клавиатура</b> - это устройство для ввода информации в компьютер и подачи управляющих сигналов.	<a href="#">клавиатура.mp4</a>
	<b>Компьютерная сеть</b> - это система обмена информацией между компьютерами.	<a href="#">компьютерные сети.mp4</a>
	<b>Компьютер</b> - это программируемое электронное устройство, способное обрабатывать данные и производить вычисления, а также выполнять другие задачи манипулирования символами.	<a href="#">компьютер.mp4</a>
	<b>Курсор</b> - это светящийся символ на экране дисплея, указывающий позицию, на которой будет отображаться следующий вводимый с клавиатуры знак	<a href="#">курсор.mp4</a>
	<b>Логика</b> - это наука о формах и способах мышления.	<a href="#">логика.mp4</a>

Л	<b>Логическая сеть</b> - это схема, построенная на логических элементах.	<a href="#">логическая сеть.mp4</a>
М	<b>Массив</b> - это упорядоченное множество значений одного типа.	<a href="#">массив.mp4</a>
	<b>Модем</b> - это устройство, производящее модуляцию и демодуляцию.	<a href="#">модем.mp4</a>
	<b>Материнская плата</b> - это основная компьютера, на которую устанавливаются другие устройства, для чего на ней смонтированы специальные разъёмы.	<a href="#">материнская плата.mp4</a>
Н	<b>Ноутбук</b> - это портативный, переносной компьютер, имеющий сравнительно небольшой вес и габариты.	<a href="#">ноутбук.mp4</a>
	<b>Носитель информации</b> - любой материальный объект или среда, используемый для хранения или передачи информации.	<a href="#">носитель информации.mp4</a>
О	<b>ОЗУ</b> - оперативно-запоминающее устройство	<a href="#">оперативная память.mp4</a>
	<b>Операционная система</b> - совокупность программных средств, обеспечивающих управление аппаратной частью компьютера и прикладными программами как единым целым, а также их взаимодействие между собой и пользователем.	<a href="#">операционная система.mp4</a>
	<b>Обработка информации</b> - любое преобразование информации из одного вида в другой, производимое по строгим формальным правилам.	<a href="#">обработка информации.mp4</a>
	<b>ПЗУ</b> - постоянно-запоминающее устройство	<a href="#">ПЗУ.mp4</a>

П	<b>Принтер</b> - это печатающее устройство, которое преобразует закодированную информацию, выходящую из процессора, в форму, удобную для чтения на бумаге.	<a href="#"><u>принтер (2).mp4</u></a>
	<b>Программа</b> - это алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке программирования.	<a href="#"><u>программа.mp4</u></a>
	<b>Процессор</b> - это центральный блок компьютера, предназначенный для управления работой всех блоков машины и для выполнения арифметических и логических операций над информацией.	<a href="#"><u>процессор.mp4</u></a>
	<b>Порт</b> - это электронная схема, через которую микропроцессор обменивается данными с внешними устройствами	<a href="#"><u>порт.mp4</u></a>
	<b>Программное обеспечение</b> - это совокупность программ и программных комплексов для обеспечения работы компьютера.	<a href="#"><u>программное обеспечение.mp4</u></a>
Р	<b>Разрядность процессора</b> бывает 8, 16, 32, 64 бита. Современные процессоры 32-х и 64-битные. Разрядность — количество информации (байт), которое можно передать за такт.	<a href="#"><u>разрядность процессора.mp4</u></a>
	<b>Редактирование текста</b> - это процесс внесения в текст добавлений и исправлений в целях подготовки рукописи по форме и содержанию к изданию.	<a href="#"><u>редактирование текста.mp4</u></a>
С	<b>Сервер</b> — устройство, которое хранит данные и даёт доступ к ним большому числу пользователей.	<a href="#"><u>сервер.mp4</u></a>
	<b>Сетевая карта</b> — это специальное интерфейсное устройство, которое позволяет компьютеру (ноутбук)	<a href="#"><u>сетевая карта.mp4</u></a>

	взаимодействовать с другими участниками локальной вычислительной сети.	
	<b>Система счисления</b> — символический метод записи чисел, представление чисел с помощью письменных знаков.	<a href="#"><u>система счисления.mp4</u></a>
	<b>Символ</b> — неиконический (условный) знак, изображение, не имеющее видимого сходства с обозначаемым предметом.	<a href="#"><u>символ.mp4</u></a>
	<b>Системный блок</b> — функциональный элемент, защищающий внутренние компоненты компьютера от внешнего воздействия и механических повреждений, поддерживающий необходимый температурный режим внутри, экранирующий создаваемые внутренними компонентами электромагнитное излучение и являющийся основой для дальнейшего расширения системы.	<a href="#"><u>системный блок.mp4</u></a>
<b>Т</b>	<b>Триггер</b> – электронная логическая схема.	<a href="#"><u>триггер.mp4</u></a>
	<b>Тестирование</b> – решение задач на компьютере.	<a href="#"><u>тестирование.mp4</u></a>
	<b>Транслятор</b> — программа или техническое средство, выполняющее трансляцию программы	<a href="#"><u>транслятор.mp4</u></a>
<b>У</b>	<b>Угроза</b> — совокупность условий и факторов, создающих опасность нарушения информационной безопасности.	<a href="#"><u>угроза.mp4</u></a>
	<b>Управляющее устройство</b> — это совокупность технических средств, формирующих процесс управления.	<a href="#"><u>управляющее устройство.mp4</u></a>
	<b>Файл</b> — именованная область данных на носителе информации, используемая как базовый объект	<a href="#"><u>файл.mp4</u></a>

<b>Ф</b>	взаимодействия с данными в операционных системах	
	<b>Файловая система</b> — это совокупность файлов на диске и взаимосвязей между ними.	<a href="#">файловая система.mp4</a>
	<b>Фильтрация данных</b> – отсеивание данных, в которых нет необходимости для принятия решений, снижающее уровень шума и повышающее достоверность и адекватность данных.	<a href="#">фильтрация данных.mp4</a>
	<b>Флэш-карта</b> - (карта памяти) это устройство, которое позволяет сохранять различные типы данных, как мультимедиа, так и все виды документов или файлов. Объем карты памяти зависит от ее типа.	<a href="#">флеш карта.mp4</a>
	<b>Форматирование текста</b> - это изменение внешнего вида текста, его частей: шрифтового оформления (гарнитура, начертание и кегль шрифта, выравнивание текста по левому или правому краю либо по центру, изменение ширины набора и размера абзацного отступа и т. п.), преобразование текста в строки, абзацы и полосы.	<a href="#">форматирование текста.mp4</a>
	<b>Функциональные клавиши</b> - это клавиши F1, F2, ... F12, при нажатии на которые выполняется определенная, заранее запрограммированная последовательность действий.	<a href="#">функциональные клавиши.mp4</a>
<b>Х</b>	<b>Хост</b> - это любой компьютер, подключённый к глобальной сети (Internet)	<a href="#">хост.mp4</a>
	<b>Цикл</b> - это приём в программировании, позволяющий многократно	<a href="#">цикл.mp4</a>

Ц	повторять одну и ту же последовательность команд (операторов).	
	<b>Циклический алгоритм</b> - это алгоритм, в котором предполагается многократное повторение одних и тех же действий.	<u>циклический алгоритм.mp4</u>
Ш	<b>Шрифт</b> определяет единообразный внешний вид символов некоторого алфавита, подчинённый единому авторскому замыслу.	<u>шрифт.mp4</u>
	<b>Шифрование</b> - (от франц. chiffre — шифр) это процесс преобразования оригинального сообщения (часто именуемого открытым текстом) в зашифрованный текст — строку, которая представляется случайным набором символов: условных знаков, букв и цифр. Прочитать зашифрованное сообщение может только тот, кто знает, как привести зашифрованный текст в исходное состояние (т. е. расшифровать его).	<u>шифрование.mp4</u>
Щ	<b>Щелчок</b> — это действие, связанное с быстрым нажатием и отпусканием клавиши (кнопки) мыши для выполнения соответствующей функции, например установки курсора на выбранной позиции экрана.	<u>щелчок.mp4</u>
Э	<b>Электронная почта</b> — это система пересылки сообщений между пользователями вычислительных систем, в которой компьютер берёт на себя все функции по хранению и пересылке сообщений.	<u>электронная почта.mp4</u>
	<b>Электронный почтовый ящик</b> — это электронный ящик, предназначенный для сбора	<u>электронный почтовый ящик.mp4</u>

	почтовой корреспонденции (электронных писем и различных вложенных файлов), хранящийся на сервере.	
Я	<b>Язык программирования</b> — это совокупность набора символов (алфавита) системы, правил образования (синтаксис) и истолкования конструкций из символов (семантика) для задания алгоритмов с использованием символов естественного языка.	<u>язык программирование.mp4</u>
	<b>Ярлык</b> — это, как правило, не сама программа или документ, а только образ, указание на то место на диске, где находится нужный объект.	<u>ярлык.mp4</u>
	<b>Ячейка памяти</b> — это минимальный адресуемый элемент запоминающего устройства ЭВМ.	<u>ячейка памяти.mp4</u>