

Glossary

Term	Definition	Термин	Определение
Affordances	A concept used in the field of human computer interaction to describe the functional properties of objects or environments – the properties that allow particular uses.	Возможности электронной среды	Концепция, используемая в области взаимодействия человека с компьютером для описания функциональных свойств объектов или сред (J. H. Murray).
Algorithm	A well-defined set of rules for accomplishing a calculation, search, or other objective of a programming environment.	Алгоритм	Четко определенный набор правил для выполнения вычислений, поиска или других целей среды программирования.
Alternative Reality Games	Games that take place on multiple real world and digital platforms and simulate events happening in the real world, often involving conspiracy plots, puzzles, and codes that are unravelled by groups of players in loose confederations or organized teams.	Игры альтернативной реальности	Игры, которые происходят на множестве реальных и цифровых платформ и имитируют события, происходящие в реальном мире.
Analog	Analog forms of representation record information in a continuous stream with analogous qualities to the recorded phenomena.	Аналоговый сигнал	Сигнал данных, у которого каждый из представляющих параметров описывается функцией времени и непрерывным множеством возможных значений.
Artifact	Used here to mean any material entity created by a human being on purpose and with some degree of expertise for the purposes of representation, such as a letters carved in stone, a paper shopping list, a portrait done in oils or by photography, a film, an interactive web site.	Артефакт	Любой искусственно созданный объект, продукт человеческой деятельности (буквы, вырезанные на камне, список покупок на бумаге, портрет, выполненный маслом или фотографией, фильм, интерактивный веб-сайт).
Artificial Intelligence	A specialized field of computer science that attempts to model the processing of the human brain or imitate higher level reasoning in computer code.	Искусственный интеллект	Способность компьютера или управляемого компьютером робота выполнять задачи, обычно связанные с разумными существами.
Avatar	A digital avatar is a character within a virtual world, which represents the interactor or player.	Аватар	Персонаж в виртуальном мире, который представляет пользователя программы или игрока.
Bit	A single unit of electrically charged material within a computer. A bit (originally an abbrevia-	Бит	Единица измерения количества информации. 1 бит информации — символ

	tion for binary digit) can be in one of two states, symbolically represented as 0 or 1.		или сигнал, который может принимать два значения: включено или выключено, да или нет, высокий или низкий и т.п.
Byte	A group of 8 bits, or the smallest unit of computer memory that can represent a single letter of information.	Байт	Группа из 8 битов, или наименьшая единица компьютерной памяти, которая может представлять одну букву информации.
Cloud computing	The location of an individual user's documents, media files, and software applications on a server accessible over a network and available in multiple locations and on multiple devices (and therefore imagined to be in a ubiquitous but non-material cloud) rather than in a single location or on a single person desktop or laptop machine.	Облачные вычисления/ Облачная обработка данных	Расположение документов, медиа-файлов и программных приложений отдельного пользователя на сервере, доступном по сети и доступном в нескольких местах и на нескольких устройствах.
Code	A set of symbols – socially fixed patterns — that are associated with experiential phenomena and/ or with another set of symbols.	Код	Набор символов - социально фиксированные паттерны - которые связаны с экспериментальными явлениями и / или с другим набором символов.
Contextual menu	A specialized menu that appears on demand and only when needed, usually in association with a particular object, such as an object in a virtual world or a file in an operating system.	Контекстное меню	Специализированное меню, которое появляется по требованию пользователя.
CPU	Central Processing Unit, the part of the computer that does the processing, as opposed to the monitor, keyboard, hard drives, and removable media drives.	Центральный процессор	Центральный процессор, часть компьютера, которая выполняет обработку, в отличие от монитора, клавиатуры, жестких дисков и дисков со сменными носителями.
Data	Any collection of symbolic units, often quantitative, collected or presented for the purpose of analysis.	Единица информации/данные	Любая коллекция символических единиц, часто количественных, собранных или представленных для целей анализа.
Database	An information structure composed of identically structured records , which can be created, modified, and accessed individually, such as an electronic address book. Each record of a database contains segments	База данных	Информационная структура, состоящая из идентично структурированных записей, которые могут быть созданы, изменены и доступны по отдельности, например, электронная адресная книга.

	called fields .		Каждая запись базы данных содержит сегменты, называемые полями.
Digital	The adjective used to identify artifacts and processes composed of and performed by computers based on electronic bits .	Цифровой	Прилагательное, используемое для идентификации артефактов и процессов, составленных и выполняемых компьютерами на основе электронных битов.
Digital medium	The medium that rests on the inscription and transmission of information by electronic bits , and the procedural, participatory, spatial , and encyclopedic representational affordances of computation.	Цифровая среда	Среда, основанная на надписи и передаче информации электронными битами, а также процедурные, пространственные и энциклопедические возможности представления информации для участия.
Encyclopedic affordance	The digital medium is encyclopedic in three ways: its capacity – the vast number of bits of information it can contain; its extensive range of legacy and computational media formats and genres, including text, moving images, photographs, drawings, animations, musical recordings, audio recordings, live image and sound, three-dimensional models, databases, search engines, videogames; and its ability to represent any process through logical symbolic representation, including simulations of highly complex systems.	Энциклопедические возможности электронной среды	Цифровая среда энциклопедична по трем направлениям: 1. Вместимость информации в битах; 2. обширный диапазон представленных медиаформатов; 3. способность представлять любой процесс посредством логического символического представления, включая моделирование очень сложных систем.
FAQs	Frequently Asked Questions, a useful feature of web sites and other communications of organizations.	Часто задаваемые вопросы	Часто задаваемые вопросы, полезная функция веб-сайтов и других организационных связей.
Field	In a database, it is a segment of a record with a fixed length and data type that corresponds to a single semantic unit, like a name, address, or social security number.	Поле	В базе данных это сегмент записи с фиксированной длиной и типом данных, который соответствует одной семантической единице, такой как имя, адрес или номер социального страхования.
Filter	One of the essential functions for interaction with large data resources. Filtering is done by changing the value of one or more attributes or data fields in a search query or parameterized display in order to remove items from	Фильтр	Одна из важнейших функций для взаимодействия с большими ресурсами данных. Фильтрация выполняется путем изменения значения одного или нескольких атрибутов или полей данных в поис-

	a larger set.		ковом запросе или параметризованном отображении для удаления элементов из большего набора.
Flow chart	A diagram made up of boxes and arrows used to describe a computer program or other branching process that makes clear the individual actions and decision points leading to divergent outcomes.	Блок-схема	Диаграмма, состоящая из прямоугольников и стрелок, используемых для описания компьютерной программы или другого ветвящегося процесса, которая проясняет отдельные действия и точки принятия решений, приводящие к различным результатам.
Format	A standardized aggregation of technical and social conventions governing the inscription and transmission of symbolic patterns so that they form recognizable media artifacts .	Формат	Стандартизированная агрегация технических и социальных соглашений, регулирующих передачу символьных шаблонов, чтобы они образовывали узнаваемые медиа-артефакты.
Function	A small procedure that is usually part of a larger software system.	Функция	Небольшая процедура, которая обычно является частью большей программной системы.
Genre	A term of categorization within literary and communication studies, referring to representational artifacts that are characterized by similar conventions and formulas.	Жанр	Термин категоризации в литературных и коммуникационных исследованиях, относящийся к репрезентативным артефактам, которые характеризуются схожими условиями и формулами.
Grid	A form of visual organization of intersecting horizontal and vertical lines based on the table , one of the earliest forms of information design.	Таблица	Форма визуальной организации пересекающихся горизонтальных и вертикальных линий на основе таблицы, одна из самых ранних форм информационного дизайна.
GUI	Graphical User Interface, a combination of computer display and input devices that provides the interactor with an abstract or concrete representation of the system as the basis of interaction with the machine.	Графический интерфейс пользователя	Разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса (меню, кнопки, значки, списки и т. п.), представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде графических изображений.
HCI	Human-Computer Interaction, the field that applies empirical methods to the design and evaluation of	Взаимодействие человека с компьютером	Взаимодействие человека с компьютером, область, в которой применяются эмпири-

	computer-based artifacts, drawing on multiple disciplines.		ческие методы для разработки и оценки компьютерных артефактов, опираясь на различные дисциплины.
Hypertext	Electronic text that contains <i>hyperlinks</i> — words or images that when clicked on lead to other documents or parts of documents.	Гипертекст	Электронный текст, содержащий гиперссылки - слова или изображения, которые при нажатии приводят к другим документам или частям документов.
Hypermedia	<i>It is a collection of hyperlinked media objects that includes other media formats, usually temporal formats such as audio or moving images in addition to text and still images.</i>	Гипермедиа	Это набор гиперссылок медиа-объектов, который включает в себя разные медиа-форматы, такие как аудио или видео в дополнение к тексту и неподвижным изображениям.
Immersion	Immersion is an experience of the interactor , a sense of being contained within a space or state of mind that is separate from ordinary experience, more focused and absorbing, and requiring different assumptions and actions (like swimming when immersed in water). Immersion is further reinforced in digital environments by the active creation of belief , by which the interactor is cued to explore and to take actions within the immersive world and is rewarded for the actions with appropriate responses. Immersion and interactivity are characteristic pleasures of digital environments.	Погружение	Полное присутствие внутри внушаемого пространства виртуальных предметов, где всё относящееся к этому пространству обязательно предполагает его «реальность», а субъект кажется совсем отключённым от внешнего физического мира
Information theory	A branch of research and engineering practice at the intersection of electrical engineering and mathematics.	Теория передачи информации	Сфера научно-технической науки и практики на стыке электротехники и математики.
Interaction	An instance of related behavior between two entities that are acting upon one another usually through a common medium or some shared or transferred artifact. In digital media, human actions and computer responses are shaped into discrete interactions, which, if well-formed, elicit the experience of agency in the interactor . Digital environments can also represent complex systems of interac-	Взаимодействие/обмен информацией	Пример связанного поведения между двумя объектами, которые воздействуют друг на друга обычно через общий носитель или артефакт. Цифровые среды также могут представлять собой сложные системы взаимодействия при моделировании.

	tion in simulations .		
Interactor	The human being who is interacting with a digital artifact .	Пользователь	Человек, который взаимодействует с цифровым артефактом.
Interface	Generally used to indicate the perceptible parts of a computer program that stands between the code and the user.	Интерфейс	Обычно используется для обозначения воспринимаемых частей компьютерной программы, которая стоит между кодом и пользователем.
Internet	The system of transmitting computer-coded electronic signals around the globe through a distributed network formed by connecting millions of smaller networks, using standardized formats and protocols , and composed of computers, electrical wires, fiber optic cables, and radio waves.	Интернет	Система передачи электронных сигналов с компьютерным кодированием по всему миру через распределенную сеть, сформированную путем соединения миллионов меньших сетей с использованием стандартизированных форматов и протоколов и состоящую из компьютеров, электрических проводов, оптоволоконных кабелей и радиоволн.
Link	The building block of hypertext.	Ссылка	Строительный блок гипертекста.
Medium	Any combination of materials and cultural practices that is used to support intentional, meaningful communication by affording inscription , transmission , and representation .	Средство	Любая комбинация материалов и культурных практик, которые используются для всех видов коммуникации.
Memex Machine	Vannevar Bush's conception of an associative, hypertext reference system as described in his article, "How We May Think" for Atlantic Magazine (1945), which foreshadowed and helped to inspire the invention of later computer-based hypertext systems, including the World Wide Web.	Мемекс	Концепция Ванневары Буша об ассоциативной гипертекстовой справочной системе, описанная в его статье «Как мы можем мыслить» для Atlantic Magazine (1945), которая предвещала и способствовала созданию более поздних компьютерных гипертекстовых систем, включая World Wide Web.
Menu bar	The hierarchical list of command categories that extends across the top of the screen of computer applications.	Список меню	Иерархический список категорий команд, который находится в верхней части экрана компьютерных приложений.
Meta Data	Data about data.	Метаданные	Данные о данных (например, меню в электронном тексте).
Multimedia	Composed of media objects in multiple formats, corresponding to	Мультимедиа	Данные, или содержание, которое одновременно

	legacy media types, such as video and text in a single document.		передаётся в разных формах: звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд.
Object oriented programming (OOP)	A programming structure and set of practices that is afforded by a number of languages, beginning with Alan Kay's SmallTalk (1974) and most commonly associated with C++ and Java. OOP is characterized by an abstraction hierarchy in which elements of the system, called objects , are specified as members of classes with shared characteristics.	Объектно-ориентированное программирование (ООП)	Структура программирования и набор практик, предоставляемых рядом языков, начиная с SmallTalk (1974) Алана Кея и чаще всего ассоциируемой с C++ и Java.
Output	The data that is produced by a computer program and passed on to other processes and sometimes to the interactor .	Вывод	Данные, которые создаются компьютерной программой и передаются другим процессам, а иногда и пользователю.
Participatory Affordance	The digital medium is participatory in allowing an interactor to manipulate, contribute to, and have an effect upon digital content and computer processing.	Возможность участия в формировании контента в электронной среде	Возможность для пользователя принимать активное участие в формировании контента в электронной среде.
Platform	Fixed configuration of inscription materials and transmission codes, of hardware and software, that forms a foundation for multiple media artifacts.	Платформа	Фиксированная конфигурация материалов записи и кодов передачи аппаратного и программного обеспечения, которая создаёт основу для различных медиа-артефактов.
Procedures	In programming, procedures are sets of instructions that the machine will execute.	Процедуры	В программировании процедуры представляют собой наборы инструкций, которые будут выполнять компьютеры.
Procedural Affordance	The procedural affordance has created a new representational strategy: the simulation of real and hypothetical worlds as complex systems of parameterized objects and behaviors.	Возможность процедурной организации электронной среды	Симуляция реального и гипотетического миров как сложных систем параметризованных объектов и поведения.
Sandbox	An area in a complex computer system or game where interactors can practice with the tools and commands at their disposal without consequences in the main system.	Песочница	Область в сложной компьютерной системе или игре, где пользователи могут практиковаться с имеющимися в их распоряжении инструментами и командами без последствий в основной системе.
Segmentation	Dividing of information into its constituent units. Segmentation is	Сегментация/ деление	Разделение информации на составные части. Сегмента-

	one of the key tasks of information design.		ция является одной из ключевых задач информационного дизайна.
Semantic Web	A goal articulated by Tim Berners-Lee and pursued by the World Wide Web Consortium (W3C) for integrating vast distributed knowledge resources through common information structures such as permanent addresses and XML document schemas .	Семантическая паутина	Общедоступная глобальная семантическая сеть, формируемая на базе Всемирной паутины.
Semiotics	The study of signs , such as language, gestures, and written or graphical texts for the purpose of understanding what they mean and how that meaning is constructed within specific cultural contexts. Important theorists of semiotics include Ferdinand de Saussure, A.J. Greimas, Roland Barthes, and Umberto Eco.	Семиотика	Наука, исследующая свойства знаков и знаковых систем, таких как язык, жесты и письменные или графические тексты, с целью понимания того, что они означают и как это значение строится в конкретных культурных контекстах. Важные теоретики семиотики включают Фердинанда де Соссюра, А. Дж. Греймас, Ролан Барт и Умберто Эко.
Simulation	A system with behaviors, implemented as a human-performed game or a computer program or a combination of the two, which abstracts and imitates key components of an imaginary or real system, usually composed of multiple actors and complex causal relationships.	Симуляция	Имитация управления каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством с помощью механических или компьютерных устройств
Sign	A sign is a conventionalized physical form (signifier) that is recognized as referring to something other than itself (the signified) within a specific discourse community. A sign can be a <i>symbol</i> (like letters), an <i>icon</i> (like the stick figures differentiating male and female public toilets), or an <i>index</i> (like smoke is for fire).	Знак	Материально выраженная замена предметов, явлений, понятий в процессе обмена информацией в коллективе. Знак может быть символом (например, буквы), значком (например, фигурки, различающие мужские и женские общественные туалеты) или индексом (например, дым для огня).
Spatial affordance	Digital environments can represent space using all the strategies of traditional media, such as maps, images, video tracking, and three-dimensional models. Unlike older media, however, and similarly to	Возможность пространственной организации электронной среды	Возможность пространственной организации электронной среды с помощью различных медиа (аудио, видео, анимация, карты, трехмерные модели).

	the experiential world and the designed spaces of landscapers, urban planners, and architects, digital media artifacts can be navigated.		
Storyboard	A design tool consisting of a sequence of single images, like a comic strip, illustrating a temporal sequence, used in the pre-production phase of a film, animation, or interactive digital artifact. Storyboards are used as a strategy for thinking through design, and can be used early in the process, in conjunction with mockups to illustrate the interaction , or to illustrate a written use case .	Раскадровка	Инструмент проектирования, состоящий из последовательности отдельных изображений, таких как комикс, иллюстрирующий временную последовательность, используемый на этапе подготовки фильма, анимации или интерактивного цифрового артефакта. Раскадровки используются в качестве стратегии для продумывания дизайна и могут использоваться на ранних этапах процесса в сочетании с макетами для иллюстрации взаимодействия или для иллюстрации письменного варианта использования.
Structured document	A document, like an HTML page or a podcast, composed of discrete parts labeled with metadata tags , which provide semantic segmentation similar to the fields in a database record . A large repository of similarly structured media files is a structured archive.	Структурированный документ	Документ, такой как страница HTML или подкаст, состоит из отдельных частей, помеченных тегами метаданных, которые обеспечивают семантическую сегментацию, аналогичную полям в записи базы данных. Большой репозиторий медиафайлов с аналогичной структурой представляет собой структурированный архив.
Table	One of the basic building blocks of information design, an extension of the list through spatialization and the basis for database design.	Таблица	Один из основных строительных блоков информационного дизайна, расширение списка за счет специализации и основы для проектирования баз данных.
Tag	A descriptor used as metadata and attached to the whole or a part of a media object, such as a photograph or a heading in a web page as indexing, structural, or formatting terms. Indexing tags identify content, such as the place or date of a photograph.	Тег/ ярлык	Дескриптор, используемый в качестве метаданных и прикрепленный ко всему или части медиа-объекта, такого как фотография или заголовок на веб-странице, в качестве терминов индексации, структуры или форматирования. Индексирующие теги идентифицируют контент,

			например, место или дату фотографии.
Taxonomy	A consistent, standardized classification schema for dividing a complex set of elements into hierarchically organized discrete categories and sub-categories.	Таксономия	Согласованная стандартизированная схема классификации для разделения сложного набора элементов на иерархически организованные дискретные категории и подкатегории.
Timeline	A two-dimensional visual organizing framework for the presentation of information chronologically, usually in a left to right horizontal configuration.	Лента новостей	Двумерная визуальная организационная структура для представления информации в хронологическом порядке, обычно в горизонтальной конфигурации слева направо.
Transparency	A desirable quality in a tool or interface, which is said to be transparent when it disappears from the awareness of the user, who focuses instead upon the task itself.	Прозрачность	Любое изменение в программном обеспечении (новая функция или новый компонент), является прозрачным/transparent, если система после изменения максимально придерживается предыдущего внешнего интерфейса, изменяя при этом свое внутреннее поведение.
Usability	A design goal that is closely related to specific empirical methods for creating and evaluating designs aimed at achieving the goal. It refers to the ease with which users of digital tools and informational resources can perform tasks.	Удобство использования	Степень удобства, с которой пользователи цифровых инструментов и информационных ресурсов могут выполнять задачи в электронной среде.
User	A common term for the human being who interacts with a digital artifact.	Пользователь	Общий термин для обозначения реципиента, который взаимодействует с цифровым артефактом.
Visibility	The design value of making the processing of the computing machine clear to the interactor before, during, and after it takes place.	Визуальная доступность	Специфика организации данных в электронной среде, предполагающая их представление для пользователя в простом и наглядном виде.
Widget	A simple program or applet that can be plugged into a common platform, like a web widget into an HTML page, and often into a proprietary platform like the Apple Dashboard. Widgets are generally limited in function and easy to plug in or delete from the host environment.	Виджет	Простая программа, который можно подключить к общей платформе, например, веб-виджету на HTML-странице, и часто к закрытой платформе, такой как Apple Dashboard. Виджеты, как правило, ограничены в функциональности и их легко под-

			ключать или удалять из среды хоста.
World Wide Web	The global information resource invented by Tim Berners-Lee in 1989-1990 when he proposed and implemented the now standard protocols for addressing, displaying, and hyperlinking information over the Internet. Berners-Lee ensured continued open access and expanded shared standards of information transmission by setting up the W3C (World Wide Web Consortium), which is hosted at MIT.	Всемирная сеть	Глобальный информационный ресурс был изобретен Тимом Бернерсом-Ли в 1989-1990 годах, когда он предложил и внедрил ныне стандартные протоколы для адресации, отображения и гиперссылки информации через Интернет. Бернерс-Ли обеспечил постоянный открытый доступ и расширил общие стандарты передачи информации, создав W3C (World Wide Web Consortium), который размещается в MIT.
XML	Extensible Markup Language, a proposed successor to HTML developed by the W3C under the direction of Tim Berners-Lee as part of their effort to create a Semantic Web which would be better organized for information sharing and knowledge creation than the current World Wide Web . XML is a meta-language, a format for creating metadata sets that form the basis of structured documents .	XML	Расширяемый язык разметки, предполагаемый преемник HTML, разработанный W3C под руководством Тима Бернерса-Ли в рамках их усилий по созданию семантической паутины, которая была бы лучше организована для обмена информацией и создания знаний, чем нынешняя всемирная паутина. XML - это метаязык, формат для создания наборов метаданных, которые составляют основу структурированных документов.