

dicionário

dicionário tecnologia e inovação

http

tecnologia e inovação

Herbart dos Santos Melo | Leonardo Costa Leitão
Organizadores

SEBRAE
CE

**DICIONÁRIO
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**

CONSELHO DELIBERATIVO DO SEBRAE/CE

Agência do Desenvolvimento do Estado do Ceará – ADECE

Associação Comercial do Ceará – ACC

Banco do Brasil S/A - BB

Banco do Nordeste do Brasil – BNB

Caixa Econômica Federal – CAIXA

Conselho Estadual do Desenvolvimento Econômico – CEDE

Federação da Agricultura e Pecuária do Estado do Ceará – FAEC

Federação das Associações de Microempresas e Empresas de Pequeno Porte do Estado do Ceará - FECEMPE

Federação das Associações do Comércio, Indústria, Serviço e Agropecuária do Ceará – FACIC

Federação das Indústrias do Estado do Ceará – FIEC

Federação do Comércio do Estado do Ceará – FECOMÉRCIO

Instituto Euvaldo Lodi – IEL

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE-NA

Serviço Nacional de Aprendizagem Rural – SENAR-AR/CE

Universidade Federal do Estado do Ceará – UFC

PRESIDENTE DO CONSELHO DELIBERATIVO

Jorge Parente Frota Júnior

DIRETORES DO SEBRAE/CE

Carlos Antônio de Moraes Cruz – Diretor-Superintendente

Alci Porto Gurgel Júnior – Diretor-Técnico

Airton Gonçalves Júnior – Diretor Administrativo-Financeiro

Herbart dos Santos Melo | Leonardo Costa Leitão
Organizadores

DICIONÁRIO

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



Fortaleza - CE
2010

**Copyright© 2010 SERVIÇO DE APOIO AS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS
DO ESTADO DO CEARÁ - SEBRAE/CE**

Av. Monsenhor Tabosa, 777 – Meireles – 60.165-010
Telefones: (085) 3255.6600 – Fax: (085) 3255.6808
www.ce.sebrae.com.br
sebrae@ce.sebrae.com.br

ORGANIZAÇÃO

Herbart dos Santos Melo - herbart@ce.sebrae.com.br
Leonardo Costa Leitão - leoclbox@hotmail.com

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Coordenação: Daniel Kaúla Santos Machado
Revisão de Texto: Jacqueline Ferreira Alves da Costa
Editoração/Impressão: Expressão Gráfica e Editora
Acompanhamento Gráfico: Francisca Cavalcante de Lima

038
S443d Melo, Herbart dos Santos
Dicionário Tecnologia e Inovação / Herbart dos Santos
Melo, Leonardo Costa Leitão (org.) – Fortaleza: SEBRAE,
2010.

120 p.
10x15 cm

ISBN: 978-85-60913-04-6
I. Tecnologia. I. Título

APRESENTAÇÃO

Uma mudança impressionante vem ocorrendo nos últimos tempos se levarmos em consideração a nossa Língua Portuguesa. E não estamos falando somente em novas ortografias ou ações semelhantes. Falamos da incorporação em nossa léxico de palavras nunca dantes imaginadas. Alguém suporia há uns dez anos, em nosso dia-a-dia usarmos palavras como “bluetooth”? “Clusters”? “Webmail”?

Sim, elas hoje estão indelevelmente inseridas em nosso labor diário e nos prosaicos encontros quando em roda de amigos. Algumas já estão se aportuguesando e já ficaram nos dicionários, outras teimam em permanecer na forma original estrangeira, como o “marketing”. É a Era do Conhecimento, da disseminação muito rápida de dados para transformação em cabedal científico.

Ora, o Engenheiro Herbart Melo e o Administrador Leonardo Leitão, dentro de suas longas e vastas experiências nos meios de inovação tecnológica do Estado do Ceará, sentiram a necessidade de levar ao conhecimento dos mais leigos no assunto essas informações. Mas não o fazem de forma burlesca ou tentando aparentar falsa instrução. Na realidade nos transmitem instruções adquiridas em bancos de universidades aqui e alhures, consultorias realizadas e nas discussões nos centros de inovações tecnológicas dos quais participaram e participam. Trazem-nos, de forma simples e direta, o sentido desses termos, não somente a tradução literal.

Essa multiplicação de palavras estrangeiras deixa os puristas de nossa Língua em polvorosa, mas é nisso que está a riqueza do idioma português. Este é mais um livro do

Herbart Melo e Leonardo Leitão, e esperamos que outros mais venham dignificar a biblioteca técnica cearense, tão carente de bons escritores locais.

Os autores deste “Dicionário de Inovação e Tecnologia” têm vivência no assunto e contribuí como professor universitário e consultor, respectivamente, para a difusão desse conhecimento. Há um longo período como Colaboradores do Sistema SEBRAE, têm coordenado projetos e programas estaduais e nacionais sobre Inovação e Tecnologia, auxiliado na criação e desenvolvimento de incubadoras de empresas, prestado contribuições valiosas ao comércio exterior quando tratamos de acondicionamento de produtos para exportação. Participaram da criação de fóruns de tecnologia e como Membros visualizando o futuro de nossos empreendimentos industriais.

Aconselhamos a todos os que lidam com melhoria de processos, competitividade e inovação em geral para tratarem este Dicionário como um pequeno instrutor que estará diuturnamente ao dispor, na prateleira de sua estante ou gaveta de sua mesa de trabalho, para lhe informar e lhe tirar dúvidas sobre o funcionamento de equipamentos e do mundo tecnológico que o rodeia.

Parabéns aos Autores pelo trabalho elaborado, e obrigado por terem colocado no meio tecnológico cearense, em especial, e no nacional, como um todo, esta contribuição inestimável.

Nosso forte abraço!

Joaquim Mendes Cavaleiro

Articulador Interino do Escritório Regional Metropolitano de
Fortaleza - SEBRAE/CE.

Vice-Presidente da Associação dos Funcionários do
SEBRAE/CE - AFSEBRAE.

A

AA (AUTOMATIC ATTENDANT) - Atendimento com mensagem automática e possibilidade de roteamento da chamada entrante a partir da discagem de dígito de opção pelo chamador.

AAL (ATM ADAPTATION LAYER) - Camada do protocolo ATM que permite múltiplas aplicações terem seus dados convertidos em células ATM.

ABDI - Associação Brasileira de Direito de Informática e Telecomunicações.

ABEMD - Associação Brasileira de Marketing Direto.

ABERIMEST - Associação Brasileira das Empresas Revendedoras, Instaladoras e Mantenedoras de Equipamentos e Sistemas de Telecomunicações.

ABINEE - Associação Brasileira da Indústria Eletroeletrônica.

ABNT – A Associação Brasileira de Normas Técnicas é a entidade oficial responsável pela discussão e edição de normas técnicas no Brasil. É a representante no país da International Organization for Standardization (ISO).

ABORDAGEM SISTÊMICA - Método de observação das coisas e dos fenômenos, que considera as relações e não apenas as entidades; visão mais completa, que explora as relações de interdependência entre atores e variáveis.

ACCESS CONTROL METHOD - Em português, método de controle de acesso, é a característica que distingue as diferentes tecnologias LAN. Ele controla o acesso de cada estação ao meio físico de transmissão e determina a ordem no qual estas podem acessar, de forma a garantir um uso eficiente da rede. Métodos de acesso incluem o token de passagem, usados em redes Token Ring e FDDI, e Acesso Múltiplo por Detecção da Portadora com Detecção de

Colisão (CSMA/CD), empregado nas redes Ethernet e Fast Ethernet.

ACCESS POINT - Transmissor/receptor em redes locais (LANs) sem fio (wireless) que fazem a conexão entre dispositivos sem fio e redes cabeadas.

ACESSIBILIDADE - Propriedade da central de comutação determinada pelo número de suas saídas que podem ser atingidas a partir de cada uma de suas entradas. A acessibilidade é dita plena quando for constante e de valor numérico igual à quantidade de troncos do grupo de saída considerado e é restrita quando cada uma das entradas tem acesso somente a algumas saídas.

ACESSIBILIDADE PLENA - Sistema em que cada uma das entradas tem acesso a todas as saídas. Um sistema telefônico com acessibilidade plena é aquele em que todos os acessos (terminais) têm a possibilidade de se interconectar com qualquer outro

(não ao mesmo tempo), exceto os grupos fechados ou alguns casos de PABX virtual.

ACESSO DEDICADO - Conexão entre um telefone ou sistema telefônico (como DAC) e uma operadora de longa distância ou de serviços de telecomunicação de valor adicionado por meio de uma linha dedicada. Todas as chamadas daquela linha são roteadas automaticamente para uma linha específica que leva direto ao equipamento existente na operadora, de modo que chamadas entre diferentes escritórios podem ser realizadas apenas com discagem de um ramal, como se fossem ligações internas.

ACESSO DISCADO - Forma de conexão realizada por meio de linha telefônica.

ACESSO MÚLTIPLO - Consiste no compartilhamento de um equipamento por diversas chamadas.

ACESSO REMOTO - Habilidade de conexão com uma rede à distância.

ACORDO DE COOPERAÇÃO

- Forma de colaboração entre organizações que não implica constituição de nova entidade. Incluem acordos técnicos, financeiros, pesquisas cooperativas ou parcerias, estas consideradas como a forma mais evoluída de cooperação.

ACTIVEX - Tecnologia desenvolvida pela Microsoft, através do qual um browser habilitado com esta tecnologia permite que controles ActiveX sejam baixados como parte de um documento web adicionando funcionalidades ao browser, sendo similar a applets Java.

AD HOC - Expressão latina que significa “para esse mesmo efeito”. Por exemplo, um exame “ad hoc” não é mais que um exame feito com uma única intenção (entrar na Universidade, por exemplo). Trabalho feito sob encomenda, especialmente para um cliente. Termo geralmente utilizado na área de pesquisa. Diga [AD HÓC] (com o agá

aspirado), ou simplesmente [AD ÓC]. Em Latim, significa literalmente “para isso”, “para esse fim”. Usa-se como adjetivo, quando se quer indicar que algo está relacionado a uma finalidade, caso ou situação específica. “Foi criada uma comissão “ad hoc” para tratar dos novos índices salariais” - o que significa que ela está autorizada a tratar exclusivamente desse assunto, e não de outros.

ADAPTAÇÃO DE TECNOLOGIA - Modificações para a melhoria do desempenho do sistema técnico, tendo em vista a produtividade, a qualidade do produto, as condições de trabalho.

ADMINISTRADOR DA BASE DE DADOS - Pessoa ou grupo de pessoas responsável pelo controle e integridade de uma ou mais bases de dados.

ADMINISTRADOR DE REDE - Pessoa responsável por toda a estrutura e funcionamento de uma rede de computado-

res. O administrador da rede é quem vai definir a que recursos da rede cada pessoa terá acesso.

AGÊNCIA DE FOMENTO AO DESENVOLVIMENTO - Entidade de apoio a organizações empresariais que oferece linhas especiais de crédito para financiamento de capital fixo e de giro, prestação de garantias, realização de operações especiais de investimento, prestação de serviços de assessoria e consultoria financeira, estímulo à produção regional e assistência à implementação de projetos de desenvolvimento industrial. Sob supervisão do BACEN, as agências integram o Sistema Financeiro Nacional. (Resolução nº 2.574/98, de 17/12/98. BACEN).

AGÊNCIA DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA - Organização responsável pela aplicação do conhecimento científico e tecnológico disponível nos centros de excelência, com a finalidade de suprir as necessidades do

setor produtivo para o aumento da produtividade e da competitividade.

AGRONEGÓCIO OU AGRO-INDÚSTRIA (AGROBUSINESS) - Atividade de negócio relacionada à cadeia produtiva que envolve desde a fabricação de insumos, a produção, a transformação até o consumo de produtos agro-pecuários. Essa cadeia incorpora serviços de apoio, desde a pesquisa e assistência técnica, o processamento, o transporte, a comercialização, o crédito, a exportação, os serviços portuários, dealers, as bolsas, a industrialização, até o consumidor final.

AGROPÓLO - Microrregião na qual o agronegócio representa parcela relevante do produto interno bruto, e onde há articulação eficaz entre os agentes de desenvolvimento: produtores rurais, empresas, órgãos do governo, agências de financiamento, instituições de ensino e pesquisa e associações da sociedade organizada. Visa promover o

agronegócio regional no âmbito do processo de desenvolvimento econômico-social sustentado.

AHP (ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS) - Este método dá uma perspectiva de causalidade dos processos que fazem parte da construção de Cenários. É baseado no fato de que tudo ocorre devido a posições, comportamentos ou decisões de múltiplos atores – convergindo assim para a visualização do futuro. Foi criado, fundamentalmente, para auxiliar no processo decisório e estruturar a decisão em basicamente quatro estágios: 1) Sistematizar o julgamento em hierarquia ou árvore; 2) Fazer comparações elementares de pares; 3) Sintetizar esses julgamentos de pares para chegar a julgamentos gerais; 4) Checar se os julgamentos combinados são razoavelmente consistentes entre si.

ALAVANCAGEM - Grau de utilização de recursos de terceiros que tem por objetivo o

aumento das possibilidades de lucro, mas que aumenta também o grau de risco da operação. No setor empresarial, o grau de endividamento identifica o grau de alavancagem.

ALIANÇA ESTRATÉGICA - Associação entre empresas com o propósito de unir recursos físicos e humanos como opção estratégica de crescimento. Pode ocorrer entre fabricantes de produtos e/ou serviços complementares e/ou concorrentes. As alianças estratégicas estão se tornando cada vez mais comuns na área das novas tecnologias.

AMBIENTE INOVADOR - Espaço relacional em que o processo de aprendizagem coletiva se faz por interprodução e transferência de know-how, imitação de práticas gerenciais de sucesso comprovado e implementação de inovações tecnológicas.

AMOSTRAGEM - Uma das técnicas utilizadas no processo de digitalização de um sinal.

Consiste em colher amostras do sinal original respeitando o teorema da amostragem, para que este possa ser reconstituído no destino sem que a informação seja perdida.

ANÁLISE DE MULTICRITÉRIOS - É um conjunto de técnicas e métodos cujo objetivo é facilitar as decisões referentes a um problema, quando se tem que levar em conta múltiplos pontos de vista. Projetos de inovação, por exemplo. Uma das exigências desta ferramenta diz respeito à necessidade de que os critérios sejam independentes e coesos.

ANÁLISE DE PATENTES - É um processo sistemático de avaliação, incluindo a investigação de patentes existentes e suas reivindicações (claims). Baseia-se no pressuposto de que o aumento do interesse por novas tecnologias se refletirá no aumento da atividade de P&D e que isso, por sua vez, se refletirá no aumento de depósito de pa-

tentes. Trata-se de um método para monitorar vários aspectos de mudança tecnológica. Estatísticas de patentes, relacionadas com: a empresa detentora, suas áreas atuais de negócios, a evolução de sua fração de mercado e faturamento por segmento pode ser analisada com ferramentas, por exemplo, de estatística multivariada e fornecer importantes subsídios para perceber a movimentação da concorrência e gerar desafios para a inovação na empresa.

ANÁLISE DE PRODUTIVIDADE - Sistema de avaliação que determina com exatidão o nível de atividade do pessoal, a carga de trabalho e a qualidade da empresa.

ANÁLISE DE REDES SOCIAIS - Processo para o mapeamento e estudo de redes de relacionamentos entre pessoas, times, perpassando as fronteiras internas e (eventualmente) externas da organização. ARS é muito eficaz para avaliar o fluxo de informação através de comunicação e co-

laboração (para inovação ou outras finalidades). Também identifica quem é central e quem é periférico em tais processos.

ANÁLISE DE RISCO - (a) Avaliação contínua e sistemática dos efeitos adversos que possam atingir a empresa no mercado competitivo; (b) Metodologia utilizada para classificar empresas de alto potencial, tendo como referência sua probabilidade de sucesso no mercado.

ANÁLISE DE SISTEMAS - É o conjunto de procedimentos que procedem a elaboração ou escolha de um programa ou sistema informatizado. A análise de sistema visa atender as especificações dadas para a resolução de um problema específico, minimizando os custos, o trabalho humano e outros fatores, maximizando a eficácia do sistema em tempo e em capacidade.

ANÁLISE DE TENDÊNCIAS - Trata-se de uma técnica de previsão baseada na hipótese de que os padrões do passa-

do serão mantidos no futuro. Em geral, utiliza técnicas matemáticas e estatísticas para extrapolar séries temporais para o futuro. Coleta-se informação sobre uma variável ao longo do tempo e, em seguida, essa informação é extrapolada para um ponto no futuro a fim de que os impactos possam ser avaliados.

ANÁLISE DE VIABILIDADE

- (a) Avaliação das possibilidades de sucesso de um projeto através de um exame cuidadoso das características e variáveis que possam afetá-lo; (b) Avaliação dos projetos técnicos propostos, com a finalidade de subsidiar as decisões relativas à implementação de um negócio; (c) Análise das características sócioeconômicas e específicas da região onde se pretende instalar negócio.

APPLICATION SERVICE PROVIDERS (ASP) - Fornecedores de serviços de aplicações, que desenvolvem e fornecem aplicações em regime de aluguer para os seus clientes.

APLICAÇÕES - Conjunto de atividades realizadas para responder às necessidades dos usuários numa dada situação ou contexto, como, por exemplo, comunicação pessoal, entretenimento, negócios ou educação. Quando os recursos de hardware e software são acessados remotamente a aplicação faz uso de um serviço de telecomunicação.

APLICATIVO - Programa de computador desenvolvido para executar uma função específica, normalmente para o usuário. Em alguns casos, podem desempenhar funções para outros programas como para o sistema operacional.

APRENDIZAGEM ORGANIZACIONAL - Processo de aquisição e assimilação coletiva de novas bases de conhecimento para adaptação, geração e aperfeiçoamento do processo de produção da empresa.

ARMAZENAMENTO SEQUENCIAL - É a forma de armazenamento no qual os dados são

armazenados em sequência. A desvantagem deste método é que a recuperação de um dado gravado no final de uma mídia de armazenamento sequencial exige a passagem por todos os dados gravados. Um exemplo de mídia de armazenamento sequencial é a fita magnética.

ARMÁRIO DE DISTRIBUIÇÃO

- Elemento que se instala em urbanizações sobre pedestal ou fixo na parede, para servir de contentor dos elementos de ligação de um ponto de distribuição.

ARMÁRIO ÓPTICO - Con-

centrador de cabos ópticos amplamente utilizados na fibra óptica de redes de acesso, permitindo levar acesso a assinantes remotos e oferecer serviços diversos de telecomunicação.

ARRANJO PRODUTIVO LOCAL

- Aglomeração de empresas definida por critérios regionais e setoriais, simultaneamente.

ASP (APPLICATION SERVICE PROVIDERS) - Fornecedores de serviços de aplicações,

que desenvolvem e fornecem aplicações em regime de aluguel para os seus clientes.

ARQUITETURA DE MICROKERNEL - Estrutura básica de um sistema operacional, onde existe um núcleo (Kernel), que executa as requisições de cada módulo do sistema. Os módulos são independentes e específicos para cada função do sistema. Exemplos: UNIX, LINUX, WINDOWS NT e WINDOWS XP.

ARQUITETURA DE REDE - Estrutura de um sistema de comunicação que inclui o hardware, o software, os métodos de acesso, os protocolos e o método de controle.

ATIVIDADES DE INOVAÇÃO DE PRODUTOS E PROCESSOS TECNOLÓGICOS (PPT) - Atividades de inovação PPT são todos aqueles passos científicos, tecnológicos, organizacionais, financeiros e comerciais, inclusive investimento em novo conhecimento, que de fato levam, ou pretendem levar, à implantação de produtos ou processos tecnologicamente

aprimorados. Alguns podem ser inovadores por si mesmos, outros não são novos, mas são necessários para a implantação.

ATIVOS TECNOLÓGICOS - Know-how tecnológico (produto ou processo), Patentes, licenças, máquinas, equipamentos e instrumentos.

AUDITORIA AMBIENTAL - É um instrumento usado por empresas para auxiliá-las a controlar o atendimento a políticas, práticas, procedimentos e / ou requisitos estipulados com o objetivo de evitar a degradação ambiental.

AUDITORIA DA QUALIDADE - Exame sistemático e independente, para determinar se as atividades da qualidade e seus resultados estão de acordo com as disposições planejadas, se estas foram efetivamente implementadas e se são adequadas à consecução dos objetivos.

AUDITORIA TECNOLÓGICA - Ferramenta de diagnóstico. Permite recolher dados de

uma empresa para avaliar, sistemática e periodicamente, o potencial tecnológico desta, assegurando um uso adequado da tecnologia, tanto as desenvolvidas internamente, quanto as adquiridas de terceiros.

AUTENTICAÇÃO - Verificação da identidade de um usuário quando ele se conecta à rede.

AUTOMAÇÃO - Utilização de máquinas em substituição da mão-de-obra: robótica, tecnologias de informação, computadores e telecomunicações.

AUTORAÇÃO - Processo pelo qual passam os recursos de vídeo, áudio, legenda, tela gráfica, imagem e animação gráfica. Eles são tratados e codificados para gerar matrizes para a produção de DVDs.

B

BACKUP - Equipamento reserva ou cópia de arquivo.

BANCO DE DADOS - Acervo de informações e dados coletados de pesquisa, planilhas, relatórios e publicações, reunidos em arquivo manual ou eletrônico para uso da organização em estudos e tomada de decisões.

BANCO DE IDEIAS - Acervo de sugestões, propostas e projetos encaminhados à organização para posterior avaliação e implementação.

BASE DO CONHECIMENTO - Define bases de dados ou conhecimento acumulados sobre um determinado assunto. Essas informações podem ser utilizadas na solução dos problemas apresentados pelos clientes, por meio de ferramentas de Inteligência Artificial (I.A.) ou sistemas especialistas.

BASE TECNOLÓGICA -
(a) Conjunto das áreas de tecnologia avançada (in-

formática, biotecnologia, química fina, novos materiais, mecânica de precisão, etc), cujo processo ou produto resulte da pesquisa científica; (b) Conhecimento científico, domínio de técnicas complexas e trabalho de alta qualificação técnica.

BENCHMARKING - Análise e comparação de dados relativos a diversas dimensões, de forma a identificar as melhores práticas.

BIODIVERSIDADE - Conjunto de organismos e ecossistemas.

BIOTECNIA - Arte e técnica de adaptar os organismos vivos às necessidades dos homens. Aplicação da biotecnologia à engenharia e ao design.

BIOTECNOLOGIA - Uso da atividade bioquímica de organismos vivos, principalmente micro-organismos, para processos industriais de qualquer natureza, inclusive aqueles que utilizam técnicas de engenharia genética para

a construção de novas linhas de organismos, com novas aplicações.

BLOGS - Ferramenta que suporta a geração e edição de weblogs. Meio de comunicação e relacionamento muito útil para divulgar notícias do andamento de projetos, colaborações, comentários, padronização e classificação de informações, entre outros. Destaca-se de outras ferramentas pela forma dinâmica com que os registros são feitos, possibilitando a interação de diversas pessoas, o que facilita não só o processo criativo e de resolução de dúvidas como o acompanhamento de projetos.

BLUETOOTH - Padronização sendo desenvolvida para conexão de dados sem fio entre dispositivos eletrônicos como computadores, terminais celulares, impressora, etc.

BOLSA DE NEGÓCIOS - Serviço de promoção de negócios que busca a aproximação de compradores e fornecedores de produtos, serviços,

resíduos e oportunidades de negociação entre empresas nacionais e internacionais.

BRAINSTORMING - É uma técnica de trabalho em grupo onde a intenção é produzir o máximo de soluções possíveis para um determinado problema. Serve para estimular a imaginação e fazer surgir ideias. Os membros de um grupo são convidados a opinar sobre um problema ou tema. Pode ser feito utilizando a metodologia padrão de um processo criativo, havendo uma fase de divergência (“tempestade de ideias”) e uma fase de convergência, quando as ideias são agrupadas para posterior priorização. A ênfase do processo está na geração de um grande número de ideias (fluência) e as críticas ao longo do processo são proibidas.

BRAINWRITING - Similar ao brainstorming, envolve colocar ideias em papel ao invés de falar em público, o que facilita quando o público é tímido ou de baixa qualificação.

BRANDING - Diferenciação de um bem ou serviço pela atribuição de uma marca e/ou nome identificado. Tem normalmente associado o conceito de garantia de qualidade e os consumidores tendem a assumir as marcas como pontos de referência. Trata, portanto, do trabalho de construção e gerenciamento de uma marca junto ao mercado.

BROADBAND - Uma maneira de transmitir quantidades maiores de dados, voz e vídeo que a grade de transmissão de voz padrão.

BROADBAND LAN - Uma LAN que utiliza FDM para dividir um único canal físico em vários pequenos canais independentes de frequência, o qual podem ser utilizados para transmitir diferentes informações, tais como voz, dados e vídeo.

BROADCAST - Sistema de envio de mensagem, onde a mensagem é enviada para todos os computadores conectados a uma rede.

BROWSER - Programa para pesquisar e receber informações da World Wide Web (Internet). Os browsers variam em complexidades desde os simples, baseados em texto, até os gráficos e sofisticados.

BUGS - Defeito de software.

BULLETIN BOARDS - É um software, que permite a conexão via telefone a um sistema através do seu computador e interagir com ele, tal como hoje se faz com a internet.

BUSINESS CASE - Uma proposta estruturada de melhoria no negócio que funciona como um pacote de decisão para tomadores de decisões organizacionais. Um caso empresarial inclui uma análise dos processos empresariais e de desempenho associando necessidades ou problemas, propondo soluções alternativas, hipóteses, limitações, e uma análise custo-benefício. A lógica do Business Case é que, a todo momento, quando recursos tais quais dinhei-

ro ou esforços são consumidos, estes devem ser a favor do negócio. O caso, neste sentido, é a comunicação de uma melhoria compartilhada e seu respectivo impacto nos resultados da empresa.

BUSINESS TO BUSINESS (B2B)

- Negócios entre empresas, feitos através da Internet, que incluem compra e venda, rastreamento de cargas, troca de informações estratégicas e controle de estoques de empresas.

BUSINESS TO CONSUMER

(B2C) - Negócios entre uma empresa e consumidores individuais, feitos através da Internet, que incluem serviços de pós-venda, de promoção e propaganda prestados aos clientes.

BUSINESS TO EMPLOYEE

(B2E) - Os portais B2E constituem uma importante ferramenta para gestão da cultura interna da empresa, agilização de processos administrativos de gestão de pessoal e incremento da qualidade de

vida e motivação dos colaboradores.

BUSINESS TO GOVERNMENT

(B2G)- O B2G permite a automatização das interações governo - empresas através da Internet, abrangendo e agilizando processos da Administração Pública e Autarquias Locais na resposta a solicitações das empresas.

BYTE - Unidade de informação,

normalmente menor que uma palavra em computação. Bytes de oito bits são os mais comuns. Também conhecido como caracter.

C

C++ - Uma linguagem de programação orientada a objetos baseada na linguagem C.

CABEAMENTO ESTRUTURADO

- Padrão de cabeamento de prédios comerciais para suportar todos os tipos de transmissão de informação, incluído voz dados e imagens. O padrão é independente do fornecedor do cabo e de equipamentos. As normas principais são a EIA/TIA 568 e a ISO 11801.

CABEÇA DE REDE - Centro de controlo de uma rede de televisão por cabo, que recebe os sinais (relativos, por exemplo, a canais de satélite), os processa e introduz na rede de distribuição por cabo, propriamente dita.

CABLE MODEM - Tecnologia empregada para comunicação de dados em alta velocidade, como acesso a internet, utilizando a rede de cabos coaxiais das operadoras de TV a cabo.

CABO ÓPTICO - Cabo que contém fibras ópticas. O número de fibras, em geral pode chegar a centenas. Os tipos de cabo óptico variam conforme a aplicação e o ambiente em que serão utilizados: interno, externo, enterrado, em dutos, submarino entre outros.

CABO PRIMÁRIO - Cabo de distribuição que sai do DG (Distribuidor Geral) da central e chega até o armário de distribuição, sendo de capacidade elevada (1200 a 3600 pares).

CABO SECUNDÁRIO - Cabo que sai do armário de distribuição e vai até outro ponto intermediário, por exemplo, uma caixa de emenda ventilada (CEV) ou até a propriedade do usuário. Normalmente aéreo, utiliza-se da posteação para chegar ao seu destino.

CADEIA PRODUTIVA - Conjunto de atividades econômicas que se articulam progressivamente desde o início da elaboração de um produto

(inclui as matérias primas, máquinas e equipamentos, produtos intermediários) até o produto final, a distribuição e comercialização.

CALL CENTER - Central onde as chamadas são processadas ou recebidas, em alto volume, com objetivos ligados às funções de vendas, marketing, serviço ao consumidor, telemarketing, suporte técnico e qualquer outra atividade administrativa especializada.

CAPACIDADE DE PRODUÇÃO - (a) Resultado da utilização combinada de recursos para produzir bens e/ou serviços com eficiência e insumos, tais como: equipamentos, recursos humanos, especificações de produtos, sistemas e métodos organizacionais; (b) Volume de bens e/ou serviços que uma empresa pode produzir durante jornada de trabalho pré-determinada.

CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA - (a) Qualificação dos recursos humanos com a finalidade de permitir a utilização de

conhecimentos e informações técnicas que favoreçam o processo de inovação tecnológica da empresa; (b) Aquisição da capacidade de inovar, principalmente através do domínio das tecnologias em uso.

CAPITAL DE RISCO PARA INOVAÇÃO - Investimento para iniciar ou ampliar um negócio.

CARÁTER INOVADOR - Projeto cujo escopo ainda não possui registro em base de patentes brasileira. Também serão considerados de caráter inovador para este Edital os registros de patente de domínio público que não tenham sido produzidos em escala industrial.

CARTA DE SERVIÇOS - Documento em que uma organização torna público os serviços oferecidos, o nível de qualidade, os compromissos em relação aos clientes e os mecanismos disponíveis para sugestões e queixas.

CDMA - Tecnologia celular digital de segunda geração

criada no início dos anos 90. Do inglês acesso múltiplo por divisão de código (code division multiple access). Concorre com os padrões GSM e TDMA.

CENÁRIOS - Representam uma descrição de uma situação futura e do conjunto de eventos que permitirão que se passe da situação original para a situação futura. A descrição de um futuro potencial e a progressão em direção a ele, destacando as tendências dominantes e as possibilidades de ruptura no ambiente representam um cenário. Existem duas grandes categorias de cenários: exploratórios e antecipatórios. Os cenários exploratórios indicam as tendências passadas e presentes e o desdobramento em tendências futuras; os cenários antecipatórios, também chamados de normativos, são construídos com base em visões alternativas de futuros, indicando cenários desejáveis e cenários a serem evitados. Esses cenários podem também indicar tendências ao contrapor desenvolvimentos extremos e acontecimentos

desejáveis. Uma outra abordagem classifica os cenários em possíveis, realizáveis e desejáveis.

CENTRO DE COMERCIALIZAÇÃO - (a) Empório, armazém; (b) exposições e feiras: organização que promove a exposição, distribuição e comercialização de bens ou produtos.

CENTRO DE INOVAÇÃO - Organização que abriga e promove a geração de empreendimentos inovadores e desenvolve atividades para o desenvolvimento de conhecimento científico e tecnológico e a capacitação tecnológica, financeira e gerencial das empresas numa região.

CENTRO DE PESQUISA - Organização que abriga laboratórios para o desenvolvimento de atividades de pesquisa e desenvolvimento.

CERTIFICAÇÃO - (a) Procedimento de verificação e produção de atestado formal da presença de requisitos mí-

níveis estabelecidos quanto às qualificações de pessoal, processos, procedimentos, ou itens, de acordo com necessidades específicas aplicáveis à empresa, efetuado por especialistas; (b) Expressão numérica ou qualitativa dos resultados de avaliação, geralmente fornecida sob a forma de laudos ou relatórios expedidos por instituições especializadas.

CERTIFICADO DE CONFIANÇA (TRUSTMARKS) - Rótulo no website, indicando que a entidade concorda seguir uma série de boas práticas de negócio, incluindo mecanismos de compensação. Exemplos de certificados de confiança: rótulo, código de conduta/princípios, etc.

CERTIFICADO DE CONFORMAÇÃO - Documento assinado por autoridade competente que atesta a conformidade do produto ou serviço com as especificações exigidas, contratos assinados ou regulamentações pertinentes.

CHÃO DE FÁBRICA - Conjunto dos recursos humanos que atuam no nível hierárquico mais baixo da organização.

CHATS - Um chat, que em português significa “conversação”, ou “bate-papo”, designa aplicações de conversação em tempo real possibilitadas por uma ferramenta on-line. Numa sala virtual de chat, os usuários, em tempo real, podem botar seus assuntos em dia, sem compromisso – e na maioria dos casos anonimamente – digitando suas mensagens e facilitando assim a comunicação informal dentro de uma empresa, por exemplo.

CHIEF EXECUTIVE OFFICER (CEO) - Diretor Executivo: executivo encarregado pela administração geral de uma empresa.

CHIEF FINANCIAL OFFICER (CFO) - Diretor Financeiro: executivo responsável pelo planejamento financeiro de uma empresa.

CHIEF INVESTMENT OFFICER (CIO) - Executivo responsável pela gestão de decisões relativas a investimentos.

CHIEF TECHNOLOGY OFFICER (CTO) - Executivo responsável pela gestão da tecnologia da empresa.

CICLO DE VIDA - O modelo de ciclo de vida do produto pode auxiliar na análise do estágio de maturidade de um produto (ou de uma indústria). O ciclo de vida de um produto visa olhar além das fronteiras da empresa, não se preocupando, necessariamente, com as competências da empresa avaliada.

CIRCUIT SWITCHING - Ou comutação de circuitos. Método de comunicação no qual um circuito é estabelecido e mantido enquanto há uma comunicação entre um transmissor e um receptor. A diferença para um circuito dedicado é que neste a conexão está aberta mesmo se um dado é enviado ou não. Também é diferente de uma

rede em datagramas/ sem conexão, pois o fluxo de dados ocorre sem o estabelecimento de uma conexão.

CIRCUITO - Conjunto de elementos necessários para se estabelecer um enlace físico, óptico ou radioelétrico para a transmissão bidirecional de sinais entre dois pontos.

CLIENTE/SERVIDOR (Client/Server) - Arquitetura de processamento de informações e aplicações dentro de uma rede local (LAN) departamental ou corporativa que divide a carga de trabalho entre equipamentos de mesa, ou desktops (estações de trabalho) e um ou mais computadores com mais recursos de processamento (servidores). O princípio dessa arquitetura é o compartilhamento de capacidade e dispositivos.

CLÍNICA TECNOLÓGICA - Consultoria específica e pontual oferecida a empresas, se baseia em soluções tecnológicas rápidas (respostas técnicas).

CLIPPING - Relatório periódico de informações de interesse da organização coletadas na mídia.

CLUSTER - Espécie de redundância de hardware utilizada em redes que, por desempenharem missões críticas, devem oferecer Alta Disponibilidade, a exemplo do que ocorre com os sistemas dos grandes bancos, que devem permanecer ativos ao longo das 24 horas do dia, sete dias por semana.

CLUSTERS - Empresas e/ ou instituições que interagem entre si, gerando e capturando sinergias, com potencial de atingir crescimento contínuo superior a uma simples aglomeração econômica, geograficamente próximas e pertencentes a um setor específico.

CODIFICAÇÃO - Pesquisa, identificação, priorização e codificação dos conteúdos estratégicos da organização que não estão explícitos ou externalizados em registros acessíveis ao seu público alvo.

CODIFICAÇÃO - Tratamento da informação que torna o seu significado regido por um determinado código. Uma das técnicas utilizadas no processo de digitalização de um sinal. Consiste na geração de pulsos dos valores previamente amostrados e quantizados.

CODIFICAÇÃO DIGITAL - Processo de transformação e representação de um sinal elétrico analógico em um sinal codificado na forma digital, isto é, representado por uma sequência de símbolos 0 (zero) e 1 (um).

CÓDIGO FONTE - Arquivo texto contendo as instruções lógicas de um programa de acordo com as especificações de uma linguagem de programação de alto nível. Este arquivo é escrito por um programador e é a entrada para que um compilador converta este código em código de máquina (binário ou executável), gerando assim um programa de computador para um determinado propósito.

COMERCIALIZAÇÃO TECNOLÓGICA - Direito de utilização de know how ou de conhecimento tecnológico efetivado através de compra e venda ou pagamento de royalties pelo uso de processos ou produtos patenteados.

COMÉRCIO ELETRÔNICO - Encomendas recebidas ou feitas num website, através de uma extranet ou de outras aplicações que utilizem a Internet como plataforma. O pagamento e a entrega final dos bens ou serviços podem ser realizados on-line ou off-line.

COMITÊ DE INOVAÇÃO - Comitê dentro de uma organização voltado para gerir as iniciativas relacionadas a Inovação.

COMMODITIES - Produtos padronizados, comercializados em larga escala. Geralmente utilizada no plural, a palavra commodities significa mercadoria. No mercado financeiro é utilizada para indicar um tipo de produto negociado

entre importadores e exportadores, geralmente agrícola ou mineral, de importância econômica internacional. As commodities são negociadas por Bolsas de Valores específicas.

COMPARTILHAMENTO DE ARQUIVOS - Recurso de redes que permite a mais de uma pessoa usar um arquivo, em simultâneo, a partir de máquinas diferentes.

COMPETITIVIDADE - É a característica ou capacitação de qualquer organização em cumprir a sua missão, com mais êxito que outras organizações competidoras. Baseia-se na capacidade de satisfazer as necessidades e expectativas dos clientes ou cidadãos aos quais serve no seu mercado objetivo, de acordo com a sua missão específica, para a qual foi criada.

COMPLEXIDADE DAS TECNOLOGIAS - Critério de avaliação que considera o nível de tecnologia envolvida nos projetos. Também serão

considerados projetos de alta complexidade os projetos que estiverem alinhados com as áreas estratégicas e portadoras de futuro da Política Industrial Tecnológica e de Comércio Exterior (PITCE).

COMPRESSÃO - Qualquer uma das diversas técnicas que reduzem o número de bits necessários para representar as informações na transmissão ou armazenamento de dados, desta maneira economizando largura de banda e/ou memória.

CONNECTIVIDADE - O termo normalmente se refere a redes de comunicações ou o ato de prover comunicação para computadores e terminais.

CONFIABILIDADE - Característica de um sistema que é confiável, isto é, que consiga manter padrões mínimos de qualidade e desempenho que não comprometam as necessidades de seus usuários.

CONHECIMENTO - Conhecimento consiste de crença verdadeira e justificada. In-

clui: descrições, hipóteses, conceitos, teorias, princípios e procedimentos que são ou úteis ou verdadeiros. Ou seja, refere-se a aquilo que se conhece de algo ou alguém.

CONHECIMENTO CIENTÍFICO - Competência que se adquire através da pesquisa ou investigação científica, seguindo as etapas da metodologia científica e que dão origem a teorias explicativas dos fenômenos estudados.

CONHECIMENTO EXPLÍCITO - Conhecimento explícito é aquele formal, claro, regado, fácil de ser comunicado. Pode ser formalizado em textos, desenhos, diagramas etc., assim como guardado em bases de dados ou publicações.

CONHECIMENTO TÁCITO - Conhecimento tácito é aquele que o indivíduo adquiriu ao longo da vida, que está na cabeça das pessoas. Geralmente é difícil de ser formalizado ou explicado a outra pessoa, pois é subjetivo e inerente as habilidades, como “know-how”.

CONSÓRCIO DE PESQUISA

- Realização conjunta de pesquisa entre empresas com a finalidade de compartilhar informações, baratear o custo da pesquisa e compartilhar riscos. Geralmente consórcios são utilizados para essa finalidade quando o assunto é muito incipiente, quando os resultados visam o longo prazo ou quando existe a intenção de captura de valor sobre a informação. O compartilhamento das informações em geral é realizado em um estágio pré-competitivo e pode envolver concorrentes diretos ou não.

CONSULTOR AD HOC - Especialista contratado para avaliar projetos ou atividades específicas.

CONSULTORIA TECNOLÓGICA - Serviços temporários de assessoramento prestados por pessoas físicas ou jurídicas, envolvendo conhecimentos técnico-científicos especializados, pressupondo vínculo transitório entre as partes.

CONTRATO DE CONFIDENCIALIDADE - É um contrato legal entre ao menos

duas partes que destacam materiais ou conhecimentos confidenciais que as partes desejam compartilhar para determinado propósito, mas cujo uso generalizado desejam restringir. Em outras palavras, é um contrato através do qual as partes concordam em não divulgar informação coberta pelo acordo. Este tipo de contrato cria um relacionamento confidencial entre as partes para proteger qualquer tipo de segredo comercial.

CONTRATO DE PARCERIA

- Instrumento legal que visa formalizar a execução de atividades entre instituições e/ou pessoa física.

CONTROLE DA QUALIDADE

- Compreende técnicas e atividades operacionais que se destinam a monitorar um processo e eliminar causas de desempenho insatisfatório, em todas as etapas do ciclo da qualidade para atingir a eficácia econômica. Algumas ações do controle da qualidade e da garantia são inter-relacionadas.

CONVERGÊNCIA - Conceito que diz respeito ao conjunto

de tecnologias que contemplam a unificação das redes de voz e dados, o que provocará a mudança no comportamento do trabalho das pessoas no futuro. As operadoras tradicionais de telefonia estão migrando para se tornarem redes multimídia e a Internet como hoje é conhecida se tornará de tal forma acessível às pessoas de forma que estas sempre estarão “on-line”, sempre preparadas para acessar a rede.

COOPERAÇÃO TECNOLÓGICA

- Forma de colaboração entre empresas e Instituições de Ensino e Pesquisa para o desenvolvimento de produtos e processos quando a tecnologia usada não pode ser efetivamente transferida através da venda do direito de utilização ou da simples transferência de informações. Implica melhoria das condições de trabalho, do meio ambiente, da assistência técnica e da reciclagem.

COOPERAÇÃO UNIVERSIDADE-EMPRESA

- Forma de colaboração para a formação de recursos humanos, acesso

a laboratórios, apoio à pesquisa, ao desenvolvimento tecnológico e à transferência de tecnologia.

COOKIE - Pequeno arquivo de texto gravado em seu micro quando você visita um site. Ele registra dados sobre sua navegação, como o dia e a hora que você acessou a página. Defensores da privacidade na internet questionam o uso de cookies, que podem ser usados pelos sites para rastrear o comportamento dos internautas.

COOKIES - Permitem que servidores gravem informações de seu interesse em outro microcomputador remoto, podem ou não ser configurado no browser.

COPYRIGHT - Conjunto de direitos exclusivos que regulam o uso de uma expressão particular, de uma ideia ou de uma informação. De forma geral, copyright é expresso pelo símbolo © e significa “direito de copiar” uma criação original.

CORE BUSINESS - (a) Negócio principal de uma empresa; (b) escopo de atividades que asse-

gura a vantagem competitiva de uma empresa.

CORE TECHNOLOGY OU TECNOLOGIA ESSENCIAL

- Aquela tecnologia fundamental ao processo de produção, responsável pela competitividade da empresa.

CORREIO DE VOZ - O mesmo que voice mail, é uma espécie de secretária eletrônica onde recados para o usuário são gravados para posterior recuperação.

CORPORAÇÃO REDE (NETWORK ORGANIZATION)

- (a) Organização que subcontrata funções operacionais de outras empresas e mantém apenas um grupo pequeno de empregados e gestores trabalhando em sua sede; (b) Agência de atividade econômica em que a prática de negócios é realizada de forma ad hóc, depende de projetos específicos e demandas efêmeras de negócios.

CORPORATE VENTURING - É a criação de start-ups (ventures) internas ou externas por empresas estabelecidas bus-

cando objetivos estratégicos ou financeiros. As ventures são pequenas empresas ou grandes unidades de negócios que ainda não se estabeleceram no mercado, e que necessitam de capital de risco para implementar o negócio ou a ideia. A principal vantagem das Corporate Ventures reside no fato de que permite uma “liberdade de inovação”, ao mesmo tempo em que limita ou diversifica o investimento de risco.

CREATIVE TECHNIQUES -

Geração de ideias e criatividade.

CULTURA DE INOVAÇÃO -

O conjunto de crenças, comportamento, processos, valores, formas de agir de uma organização que apóiam a criatividade e a Inovação.

CULTURA DE TOLERÂNCIA

AO ERRO - Cultura não punitiva ao erro. O clima organizacional que estimula a confiança, a solidariedade e as redes pessoais é uma condição importante para a inovação. O estímulo à tomada de decisões e ações nas quais exis-

te a convivência, a avaliação e incorrência em riscos gerenciáveis é seu grande diferencial. Fazem parte a experimentação, a interdisciplinaridade e a liberdade.

CULTURA FAVORÁVEL A CORRER RISCOS - Cultura de estímulo à tomada de ações e à convivência com a avaliação e incorrência em riscos gerenciáveis.

CURVA DE APRENDIZADO - O conceito considera que a repetição de uma tarefa por um operário conduz ao aumento da habilidade deste em realizá-la. Com este aumento de habilidade a produtividade aumenta e o custo unitário diminui.

CURVA DE AVALIAÇÃO TECNOLÓGICA - Essas curvas, muitas vezes expressas por “Número de invenções vs. Tempo”, “Nível de invenção de um país vs. Tempo” e “Lucratividade de invenções vs. tempo”, são utilizadas para definir uma posição de análise tecnológica chamada “S-curve”.

CURVAS - Curva de difusão tecnológica demonstrando o Ciclo de Vida da Tecnologia ou do setor industrial. Este é um instrumento multiuso que ajuda ao representar a evolução (ou o potencial) de um produto, tecnologia ou segmento de mercado. É uma curva que representa na abscissa o esforço (ou o tempo) e na ordenada o resultado. Assim produtos recém-lançados requerem bastante esforço de marketing até começarem a conquistar mercado. Ao longo do tempo, com o mesmo esforço, obtêm-se penetração muito maior e finalmente com o surgimento de produtos melhores seus resultados saturam e começam a cair. Também usado na análise de Maturidade Tecnológica, na qual a evolução temporal da quantidade de artigos científicos, patentes e, eventualmente, produtos baseados em uma dada tecnologia são representados em uma escala de tempo.

CYBERSPACE - Espaço social eletrônico gerado pelas tecnologias de informação e comu-

nicação (TIC), onde ocorrem as relações sociais econômicas e culturais que dão lugar à realidade virtual. Permite a criação da sociedade em rede na qual se desenvolvem a economia informacional e a sociedade do conhecimento. Estar conectado (on line) e ter acesso à rede é requisito essencial para transitar neste espaço.

D

DATA MINING - Usando uma combinação de tecnologia da informação, análise estatística, técnicas de modelagem e tecnologia de bases de dados, o data mining identifica padrões e relações sutis entre os dados e infere regras que permitem prever resultados futuros. O processo de data mining consiste em três estágios básicos: 1) Exploração; 2) Construção do modelo ou definição do padrão; 3) Validação/verificação.

DECODIFICADOR - Operação inversa a codificação, ou seja, recuperar a informação original a partir da informação codificada.

DEMANDA INDUZIDA - Implantação de projeto, mediante financiamento, que provoca demanda de insumos e fatores de produção, estimulando o desenvolvimento de atividades econômicas para o fornecimento de insumos ou outros fatores necessários à consolidação do projeto.

DEMANDA TECNOLÓGICA -

(a) Disseminação e produção de conhecimento, através de consultoria, centro de demonstração e aprendizado contínuo, para estimular a transformação do conhecimento tácito em conhecimento codificado e maximizar benefícios para a empresa; (b) Procura de soluções em tecnologia por parte das organizações.

DESENHO INDUSTRIAL - Planos e desenhos voltados para a definição dos procedimentos, especificações técnicas e características operacionais necessários para produção de produtos tecnologicamente novos e implantação de novos processos.

DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO - Etapa de criação de um negócio durante a qual uma ideia transforma-se em processo, produto ou serviço.

DESENVOLVIMENTO EXPERIMENTAL (DE) - Categoria de atividade de Investigação

e Desenvolvimento que utiliza conhecimentos existentes, obtidos por investigação e/ou experiência prática, para fabricar novos materiais, produtos ou dispositivos e estabelecer novos processos, sistemas ou serviços.

DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL - Desenvolvimento industrial economicamente viável que preserva o meio ambiente e os recursos naturais renováveis. De acordo com a Comissão Brundtland, processo de transformação no qual a exploração de recursos, a direção de investimentos, a orientação do desenvolvimento tecnológico e as mudanças institucionais se harmonizam e reforçam o potencial presente e futuro, a fim de atender às necessidades e aspirações humanas.

DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO - (a) Desenvolvimento de produtos e processos através de procedimentos autônomos ou pela efetiva absorção de novas tecnologias; (b) Etapa do pro-

cesso de desenvolvimento econômico que leva uma nação ou região a adquirir capacidade de inovação suficiente para influenciar a dinâmica econômica.

DESIGN - É um esforço criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse esforço normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.

DESIGN INDUSTRIAL - Atividade realizada pelo designer de produto no planejamento e desenvolvimento do produto industrial, utilizando recursos artísticos e tecnológicos, onde o binômio, forma-função é o elemento principal a ser considerado.

DIAGRAMA DE AFINIDADES - É uma das ferramentas gerenciais da qualidade, geralmente usado como método de seleção e organização de uma grande quantidade de dados. Baseia-se na organização e agrupamento de in-

formações fragmentadas, não estruturadas, por conceitos.

DIAGRAMA ISHIKAWA - Também conhecido como Diagrama de Causa e Efeito ou ainda Espinha de Peixe, é uma ferramenta poderosa para a identificação dos direcionadores que potencialmente causam efeitos indesejáveis. Ele é uma ferramenta gráfica, originalmente do Sistema da Qualidade, utilizada para explorar e representar opiniões a respeito de fontes de variações em qualidade de processo, mas que pode perfeitamente ser utilizada para a análise de problemas organizacionais genéricos.

DIFUSÃO TECNOLÓGICA - Processo de generalização, adoção, melhoramento e adaptação contínua de inovação técnica entre usuários potenciais. O mesmo que inovação tecnológica.

DIGITAL - Em informática e telecomunicações, digital é sinônimo de informação representada por bits, isto é, informação digital binária.

Um modo de armazenar voz, vídeo ou dados que consiste de obter amostras periódicas do sinal original (analogico) e associa a cada amostra um código binário (zeros e uns). Transmissão digital permite maiores velocidades, melhor precisão e maior flexibilidade que a transmissão analógica.

DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL E INDUSTRIAL - Direitos definidos de exploração da Propriedade Intelectual e industrial, outorgados por uma autoridade nacional ou internacional, em sua maioria patentes, marcas comerciais e desenhos industriais.

DIVERSIFICAÇÃO - Estratégia de fabricação de produtos distintos e/ou oferta de serviços em diferentes mercados.

DOMAIN (DOMÍNIO) - Trata-se de uma classificação para identificar os computadores na rede. Consiste numa sequência de nomes ou palavras separadas por pontos. É um sistema de endereçamento da Internet que envolve um

grupo de nomes que são listados com pontos(.) entre eles, na ordem do mais específico para o mais geral.

DOWNLOAD - Recebimento de arquivo ou outro pacote de informações originário de outro equipamento, frequentemente via Internet. Transferência de um arquivo de um computador para outro. Transferência de arquivo de um servidor na Internet para um computador de um usuário.

DOWNSIZING - Procedimento de reestruturação empresarial feito através da redução da força de trabalho ou do encerramento de negócios não relacionados com as competências essenciais.

DPI - É uma medida de densidade relacionada à composição de imagens, que expressa o número de pontos individuais que existem em uma polegada linear na superfície onde a imagem é apresentada.

DYNAMIC RANK ORDER LIST METHOD - Metodologia utilizada para comparar e ranquear projetos sob vários aspectos, como net present value, Relevância Estratégica etc.

E**EARLY STAGE CAPITAL -**

Capital para uma empresa que iniciou a comercialização de produtos, que ainda não conseguiu lucrar, ou não tem sua velocidade comercial comprovada. O termo "Early Stage" também é utilizado de forma generalizada para descrever capital que é tipo 'seed' ou 'start-up' por sua natureza.

E-BUSINESS - Um termo que, no sentido mais amplo, refere-se ao uso da Internet para atividades econômicas. Este termo inclui tanto o comércio eletrônico como outras atividades comerciais que podem ser realizadas através da Internet.

E-COMMERCE - Termo internacionalmente utilizado para o comércio eletrônico.

ECONOMIA DO CONHECIMENTO - Economia caracterizada pelo reconhecimento do Conhecimento como um recurso de competitividade. Com o crescimento da importância da ciência, pesquisa, tecnologia e inovação na

criação de conhecimento e o uso de computadores e a internet para gerar, compartilhar e aplicar conhecimento este recurso torna-se cada vez mais importante para a sustentabilidade e prosperidade das empresas.

ECOSSISTEMA - Comunidade de organismos e seu meio físico, interagindo como unidade ecológica.

E-LEARNING - Sistema de ensino à distância que envolve a utilização de uma aplicação especificamente preparada para esta função que permite a interatividade entre o professor e os alunos, facilitando a comunicação, a troca de documentos e também a realização de testes.

E-MAIL - Mensagem eletrônica que pode ser distribuída entre computadores e terminais.

E-MARKETPLACES - Website onde estão representadas várias empresas que orientam o seu comércio para um determinado tipo de bens ou serviços ou para um grupo limitado de consumidores.

EMPOWERMENT - Delegação de autoridade a funcionários de níveis hierárquicos mais baixos que lhes permita participar do processo decisório.

EMPRENDEDORISMO - Habilidade de tornar uma invenção numa inovação pela combinação de diferentes tipos de conhecimentos, capacidades, habilidades e recursos.

EMPRESA DE ALTA TECNOLOGIA - Unidade de negócio produtora de bens e serviços, cuja competitividade depende do projeto, desenvolvimento e produção de novos produtos ou processos inovadores, através da aplicação sistemática e intensiva de conhecimentos científicos e tecnológicos.

EMPRESA DE BASE TECNOLÓGICA (EBT, PEBT) - Organização que fundamenta sua atividade produtiva no desenvolvimento de novos produtos ou processos, baseado na aplicação sistemática de conhecimentos científicos e tecnológicos e utilização de técnicas avançadas ou pioneiras. As EBTs têm como prin-

cipal insumo os conhecimentos e as informações técnico-científicas.

EMPRESA DE TECNOLOGIAS AGROPECUÁRIAS - Organização destinada à produção e/ou comercialização de bens e serviços que envolvem utilização de tecnologia específica para produção e processamento de produtos agropecuários.

EMPRESA EMERGENTE (START UP) - Organização em fase de estruturação (quase firma) em busca de nichos específicos de mercado. Nessa categoria de empresa, a base técnica de produção advém de esforços de pesquisa e desenvolvimento tecnológico. Podendo estar ou não inserida em incubadora.

EMPRESA GRADUADA - Organização que alcança desenvolvimento suficiente para ser habilitada a sair da incubadora.

EMPRESA INCUBADA - Organização que está abrigada em uma incubadora de empresas.

EMPRESA INCUBADA VIRTUAL

- Organização que não se desenvolve dentro de incubadora, mas recebe orientação e benefícios de uma incubadora de empresa à distância.

EMPRESA JÚNIOR

- (a) Associação civil, sem fins lucrativos, constituída e gerida exclusivamente por estudantes da faculdade, universidade ou escola onde ela se insere, tendo como objetivo principal aplicar e aprimorar conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula; (b) Laboratório ou estrutura colocada à disposição dos estudantes de uma determinada instituição de ensino, na qual podem ser elaborados e implementados projetos e estudos que propiciem a estes estudantes um maior contato com a realidade social e de mercado.

EMPRESA PARCEIRA

- Entidade jurídica (ou seja, com CNPJ), cujo porte pode ser micro, pequeno, médio ou grande. Empresas incubadas também se enquadram nessa categoria.

EMULAÇÃO

- Imitação de um sistema computacional realizado por outro sistema de hardware e software, permitindo a execução de programas entre sistemas incompatíveis. Por exemplo, pode-se rodar o Microsoft Word ou o Excel em sistemas Linux usando um emulador Windows para Linux.

ENDEREÇO IP

- Um número que identifica de modo único um host conectado a uma rede TCP/IP. Também chamado de Internet Protocol ou IP address.

ENTERPRISE RESOURCE PLANNING (ERP)

- Aplicações complexas utilizadas em grandes empresas para gerir inventários e integrar processos empresariais em várias divisões, reduzindo barreiras organizacionais.

ENTIDADE GESTORA DE INCUBADORA

- Instituição responsável pela administração da incubadora de empresas.

EPROCUREMENT - Aproveitamento eletrônico. Aplicação para a gestão de compras de uma determinada organização, via Internet, que pode permitir a automatização dos processos de aprovisionamentos de produtos e serviços, desde a requisição até o pagamento.

ESCRITÓRIO DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA

- Organização que promove a interação entre universidades e empresas com o objetivo de prover o setor produtivo de conhecimentos científicos e tecnológicos para o desenvolvimento de inovações.

ESPECIALISTAS - Pessoa que se ocupa exclusivamente de um ramo particular de uma ciência. Na Gestão da Inovação costumam ser peritos e referências (regionais, nacionais e/ou globais) em determinado tema.

ESTRATÉGIA DE LICENCIAMENTO

- Permissão de uso de patente, marca, tecnologia, processo de produção ou

produto contra pagamento de determinada quantia, ou outros benefícios, concedida por uma organização à outra do mesmo país ou do estrangeiro.

ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA

- Descrição das características de produtos, processos e métodos de produção, de serviços e métodos operacionais conexos e de normas administrativas a eles aplicáveis. Pode incluir exigências terminológicas, símbolos, embalagens, marcas e etiquetas aplicáveis a um determinado produto, processo ou método de produção ou operacionalização.

ESTIMULADORES PARA INOVAÇÃO

- Fatores críticos ou condicionantes de estímulo para a inovação.

ESTRATÉGIA DE RUPTURA

- Estratégias altamente inovadoras concentradas em Inovações Radicais em fase emergente da tecnologia ou serviço.

ESTRUTURA DE REFERÊNCIA DE INOVAÇÃO - Modelo conceitual que apóia o diagnóstico ou modelagem de inovação em organizações.

ESTUDO DE MERCADO - Instrumento que permite ao empresário estruturar sua política comercial, realizando, no mínimo, estudo de consumidores e da concorrência tendo, em qualquer destes, que realizar uma análise quantitativa e uma análise qualitativa.

ESTUDO DE VIABILIDADE - Estimativa dos investimentos necessários à implantação de projetos e de custos operacionais. Faz-se através de análises técnico-econômico-financeiras, da definição de localização da empresa e do estabelecimento do esquema de captação de recursos humanos.

ETHERNET - Padrão de comunicação em redes locais que opera em par trançado e cabo coaxial em velocidade de até 10 megabits por segundo.

EVT - Estudos de viabilidade técnica.

EXPERTS EXTERNOS - Consiste em formar e/ou contratar profissionais que se relacionam muito com o meio externo (clientes, fabricantes de equipamentos, fornecedores, concorrentes, instituições normativas, centros de pesquisa etc.) de forma que, sutilmente captam boas ideias para novos desenvolvimentos na empresa e mantêm um bom relacionamento e imagem perante aos mesmos.

EXTERNAL CORPORATE VENTURING - Tpo de Corporate Venture cuja ideia de negócio surge fora da empresa investidora.

EXTRANET PARA CLIENTES - Pequeno portal fora do endereçamento www destinado a intensificar a colaboração com os clientes. Através da captação das expectativas, sugestões e eventuais reclamações, a empresa poderia coletar ideias que possam gerar desafios para inovações dentro da empresa. Este portal pode conter também ferramentas de trabalho colaborativo de forma a permitir o desenvolvimento de projetos em conjunto com os clientes.

F

FACILITADOR - Pessoa capacitada a coordenar grupos, buscando extrair o máximo do potencial de cada participante. Esta atuação visa diagnosticar de problemas ou gerar e avaliar ideias.

FDM (FREQUENCY DIVISION MULTIPLEXING) - A Multiplexação por divisão de frequência permite transmitir simultaneamente vários sinais, dentro do mesmo espaço físico (meio de transmissão), onde cada sinal (canal de comunicação) possui uma banda espectral própria e bem definida.

FERRAMENTAS DE COLABORAÇÃO - Conjunto de ferramentas que facilita o trabalho em conjunto de times.

FERRAMENTAS DE EAD - Com o crescimento da Educação a Distância (mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem feita por meios e tecnologias de informação e comunicação) há diversas ferramentas disponíveis. Muitas delas podem ser usadas em cursos e

treinamentos dentro da empresa amplificando os meios tradicionais de treinamento e educação continuada.

FERRAMENTAS DE GESTÃO DE PORTFÓLIO - Ferramentas de apoio e acompanhamento da gestão de portfólio, usando metodologias como AHP (Análise hierárquica de Processos) ou Avaliação de Retorno x Risco.

FERRAMENTAS DE SIMULAÇÃO E AVALIAÇÃO DE IMPACTO - Ferramentas sofisticadas que funcionam como um jogo de negócio acoplado a algumas variáveis de Cenário que o usuário pode parametrizar e que incluem alguma aleatoriedade sobre as variáveis exógenas. Tais jogos são interessantes para se testar estratégias de negócios, oportunidade de lançamento de novos produtos, mudanças de modelo de negócios, etc.

FERRAMENTAS DE SUPORTE À DECISÃO - Ferramentas que facilitam a escolha entre diferentes cursos de ação, com base em técnicas de Árvore de Decisão, baliza-

das por critérios de Retorno Potencial x Risco, ou métodos semi quantitativos como análise multicritério como o AHP entre outros, ou ainda lógica Fuzzy.

FERRAMENTAS PARA MAPAS MENTAIS - Ferramentas para o auxílio da criação de mapas mentais, permitindo a rápida e fácil associação de ideias na medida em que elas vão surgindo.

FIBRA ÓPTICA - Cilindro de SiO₂ (vidro) com núcleo e revestimento com índices de refração diferentes. Utilizada para transmissão de informação apresenta atenuação extremamente baixa possibilitando a transmissão de alta capacidade.

FIREWALL - Ponto da rede definido como fronteira entre uma rede e outra, usado com fins de segurança. É utilizado para separar da Internet a rede de uma empresa.

FLASH - Programa desenvolvido pela Macromedia e destina-se a criação de páginas ou componentes gráficos interativos para uso na Web.

FOCUS GROUP - Prática estabelecida para provocar discussões entre pessoas do público-alvo de um determinado produto ou serviço. O principal objetivo é, através da observação das reações a questões específicas e manifestações espontâneas obter um feedback verdadeiro e detalhado que auxilie na melhoria e inovação de produtos e mercados.

FOCUS GROUPS - Pesquisa qualitativa em que um grupo de pessoas dá a sua opinião a respeito de um produto, serviço, conceito, ideia, entre outros. Geralmente questões são feitas ao grupo e os participantes são livres para falar, interagindo entre si.

FOMENTO - Aplicação de recursos orçamentários governamentais em atividades diversas relacionadas à pesquisa científica e tecnológica.

FÓRUM DE DISCUSSÃO - É uma ferramenta para páginas de Internet destinada a promover debates através de mensagens publicadas abordando uma mesma questão. Facilita a resolução de dú-

vidas e dissemina soluções implementadas por diferentes pessoas em diferentes localidades para um mesmo problema.

FREEWARE - Software disponível sem qualquer custo.

FREQUÊNCIA - Termo que define a taxa com que os sinais de telecomunicações e as correntes elétricas se alteram. Normalmente medida em Hertz (ciclo por segundos).

FREQUENTELY ASKED QUESTION (FAQ) - Arquivos que contêm as “Perguntas Mais Frequentes” sobre um determinado assunto. Elas ajudam na elucidação de dúvidas e na iniciação dos novatos e são encontradas na Internet.

FUNDOS SETORIAIS - criados com o objetivo de contribuir para a construção de uma política nacional de C&T a longo prazo. Visam, simultaneamente, ampliar e fortalecer dois grandes esforços: incentivar o desenvolvimento tecnológico empresarial (um dos pontos centrais da agenda de C,T&I) e oferecer um

novo padrão de financiamento adequado às necessidades de investimentos em C,T&I, inclusive com novas fontes de recursos.

FUZZY - Baseada na teoria dos conjuntos Fuzzy, onde tradicionalmente, uma proposição lógica tem dois extremos: Ou é completamente verdadeiro ou é completamente falso. Entretanto, na lógica Fuzzy, uma premissa varia em grau de verdade de 0 a 1, o que leva a ser parcialmente verdadeira ou parcialmente falsa.

G**GARANTIA DA QUALIDADE**

- Conjunto de atividades planejadas e sistemáticas, implementadas no sistema de qualidade e demonstradas como necessárias para prover confiança adequada de que uma entidade atenderá requisitos para a qualidade.

GASTOS EM INOVAÇÃO -

Gasto empresarial no amplo escopo de atividades relacionadas à Inovação: Departamento de P&D - Pesquisa e Desenvolvimento interno, subcontratação externa de P&D, máquinas e equipamentos relacionados à inovação de produtos e processos, aquisição de Patentes e Licenciamentos, desenho industrial, formação e marketing das inovações.

GATEKEEPER -

Pessoa responsável pela manutenção da rede de contato, que atua dentro e fora da empresa, identifica ofertas tecnológicas disponíveis no mercado e as canaliza para os objetivos da

empresa. Sua atuação pode proporcionar sólida interação entre a empresa e a universidade.

GATEWAY -

Link entre redes ou dispositivo utilizado para promover a interligação entre redes e equipamentos de fabricantes diferentes. Quando duas redes não falam a mesma língua, isto é, não usam os mesmos protocolos, um gateway é usado para realizar conversação entre estas redes.

GÊNESIS -

(a) Instituto para a Inovação e Ação Empreendedora. Iniciativa da PUC-RIO e instituições parceiras com a finalidade de transferir resultados de pesquisas para a sociedade, através da formação de empreendedores e empresas emergentes de base tecnológica; (b) Programa Gênesis (Geração de Novos Empreendimentos em Software, Informação e Serviços), instituição da Sociedade Softex que objetiva a geração de empresas competitivas, com perspectivas de interna-

cionalização de seus produtos a curto e médio prazo.

GERENCIAMENTO DE RISCOS - Ação, normalmente aplicado no contexto de projetos, que inclui os processos envolvidos na identificação, análise e resposta aos riscos. Isto inclui a maximização dos resultados de eventos positivos e minimização das consequências de eventos negativos.

GERENTE DE INCUBADORA - Agente responsável pelo funcionamento da incubadora.

GESTÃO DA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA - (a) Conjunto de atividades da função gerencial que coordena esforços para apoiar a criatividade dos seus membros e prover contextos de pesquisa e desenvolvimento para que eles gerem novos produtos e processos; (b) Integração dos princípios e métodos de administração, avaliação, economia, engenharia, informática e matemática aplicada ao processo de inovação tecnológica.

GESTÃO DA QUALIDADE - Conjunto de atividades da função gerencial que inclui observação e resolução de questões estruturais, organizacionais, econômicas, de produção e processamento que determinam e implementam a política de qualidade da empresa, seus objetivos e responsabilidades através do planejamento, controle e melhoria da qualidade do produto ou serviço.

GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS - Conjunto de tecnologias digitais que controlam o acesso à informação eletrônica, para proteger os direitos de propriedade intelectual dos proprietários dos conteúdos.

GESTÃO DE MUDANÇAS - Abordagem estruturada para transição de um estado atual para outro desejado, podendo se referir a indivíduos, equipes, organizações ou sociedades. A gestão de mudanças compreende uma combinação de ferramentas organizacionais, processos

e modelos tanto indutores quanto facilitadores para a mudança da cultura organizacional vigente.

GESTÃO DE PORTFÓLIO -

Abordagem que permite, por meio da avaliação e priorização, maximizar os resultados de uma carteira de projetos voltados para inovação.

GESTÃO DE PROCESSOS -

Estratégia de redefinição dos processos utilizados por uma empresa com a finalidade de melhor servir ao cliente. A estratégia pode incluir até a redução da força de trabalho. A tecnologia da informação tem influenciado significativamente a reengenharia de processos.

GESTÃO DE PROJETOS -

Princípios, métodos e técnicas utilizados no estabelecimento e implementação de um projeto de maneira que ele possa atingir seus objetivos.

GESTÃO DO CONHECIMENTO

(a) Organização de principais políticas, processos,

ferramentas gerenciais e de tecnologia de informação à luz de uma clara compreensão dos processos de Geração; (b) Identificação, Validação, Disseminação, Uso e Proteção dos conhecimentos estratégicos para gerar resultados (econômicos) para a empresa e benefícios para os colaboradores e partes interessadas.

GESTÃO TECNOLÓGICA - (a)

Estratégia de utilização de técnicas de administração com a finalidade de maximizar o potencial tecnológico da empresa; (b) Administração sistemática de habilidades, mecanismos, conhecimentos, planos e instrumentos organizacionais necessários à estruturação da capacidade empresarial de gerar, introduzir, apropriar, modificar e gerenciar inovações de produtos e processos, com vistas à competitividade.

GOVERNANÇA EM INOVAÇÃO -

Assuntos relacionados ao envolvimento dos stakeholders - cientistas, indústria, consumidores e autoridade públicas - nos Processos de

Inovação, desde a criação de políticas até implementação e avaliação.

GOVERNANÇA ORGANIZACIONAL

- Governança refere-se a processos e sistemas, estruturas de autoridade e até colaboração pelas quais uma organização aloca seus recursos e coordena ou controla as atividades da organização. O objetivo dela é garantir que os indivíduos da corporação atuem de maneira adequada para atingir objetivos maiores das partes interessadas da organização (empregados, alta gestão, investidores, comunidade). A governança define os papéis e responsabilidades de todos os envolvidos neste processo, incluindo direção, articulação, comunicação, processos decisórios, alocação de recursos, políticas e práticas.

GENERAL PACKET RADIO SERVICE (GPRS)

- É uma evolução da tecnologia celular GSM. Proporciona maiores velocidades de transmissão de dados, sendo ideal para o acesso à Internet móvel. Em teoria, uma

rede GPRS pode transmitir dados no limite de 171.000 bits/s, contra 28.800 bits/s de um modem de PC e 9.600 bits/s dos celulares atuais.

GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS)

- É uma constelação de 24 satélites e um sistema de controle terrestre controlado pela US AIR Force que é usado para descobrir a posição exata de algo.

GRAU DE INEDITISMO

- Quanto inédito é o produto ou processo resultante do projeto proposto (inédito no mundo ou no país ou no estado ou na empresa).

GRUPOS DE CRIATIVIDADE

- Equipes constituídas por pessoas de diferentes formações e funções, alocados para propósitos específicos.

GSM

- Criada na Europa, é a tecnologia celular digital mais difundida no planeta. Do inglês Global System for Mobile Communication. Concorre com os padrões CDMA e TDMA.

H

HABITATS DE INOVAÇÃO

- (a) Espaço relacional em que a aprendizagem coletiva ocorre mediante a transferência de know-how, imitação de práticas gerenciais de sucesso comprovado e implementação de inovações tecnológicas no processo de produção. Nesse ambiente é intenso o intercâmbio entre os diversos agentes de inovação: empresas, instituições de pesquisa e agências governamentais; (b) Ambiente que congrega fatores favoráveis ao processo de inovação contínua.

HACKER - Indivíduo hábil em enganar os mecanismos de segurança de sistemas de computação e conseguir acesso não autorizado aos recursos destes, ger. a partir de uma conexão remota em uma rede de computadores; violador de um sistema de computação.

HARDWARE - Termo em inglês de uso generalizado pelo

qual se designa o conjunto de componentes físicos (mecânicos, magnéticos e eletrônicos) constituintes de um sistema.

HELP DESK – Em geral, é o lugar onde é dada informação de suporte ao produto. É mais do que um call center – pode conter bibliotecas, centros de consulta, técnicos de campo e seus despachantes. Os help desks também podem usar um banco de dados com respostas para as perguntas mais frequentes (as FAQs), como forma de resolver problemas futuros de maneira mais rápida e fácil, aproveitando conhecimentos anteriormente acumulados.

HEURÍSTICA - É a parte da pesquisa que visa favorecer o acesso a novos desenvolvimentos teóricos ou descobertas empíricas. Define-se procedimento heurístico como um método de aproximação das soluções dos problemas, que não segue um percurso claro, mas se baseia na intuição e nas circunstân-

cias a fim de gerar conhecimento novo, especialmente através de métodos de tentativa e erro.

HIPERLINK - Nome dado à ligação que leva a outras unidades de informação em um documento hipertexto. O hiperlink pode fazer referência à outra parte do mesmo documento ou outros documentos.

HIPERMÍDIA - A definição formal de hipermídia une os conceitos de hipertexto e multimídia. Ou seja, um documento hipermídia contém imagens, sons, textos e vídeos, como qualquer título multimídia. Além disso, usa ligações de hipertexto para permitir que o usuário salte de um trecho do documento para outro ou até mesmo para um documento diferente. O termo hipermídia também é utilizado como sinônimo de multimídia. Veja também: multimídia.

HIT - Requisição de um único arquivo para o servidor Web.

O acesso a uma página Web, com três imagens, por exemplo, resulta quatro hits - um para o texto html e uma para cada um dos três arquivos de imagens. O hit é uma medida útil para avaliar o tráfego da internet, mas para fins de análise de páginas visualizadas existem outros indicadores. Veja também: Impression

HOME PAGE - Muitas pessoas utilizam inadequadamente o termo home page para definir qualquer página Web. Rigorosamente, uma home page é a página de entrada de um site, mas um termo pode ser usado também para indicar página principal de uma determinada seção. Por exemplo, no UOL existem várias áreas e, em cada uma delas, existe uma página principal que pode ser chamada de home page de área.

HOAX - Boato que circula pela internet via correio eletrônico ou listas de discussão.

HOST - Computador ligado permanentemente à rede

que mantém um repositório de serviços para outros computadores na internet. Também chamado de nó.

HTML (HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE) - Linguagem utilizada para desenvolvimento de páginas na web.

HTTP - É um protocolo do nível de aplicação, que possui objetividade e rapidez necessárias para suportar sistemas de informação distribuídos cooperativos de hipermídia. Amplamente utilizado para acesso à internet.

HYPERTERMINAL - Um programa de comunicação incluso a partir do Windows 95 que permite conectar a um computador remoto via modem e transferir arquivos. Não é usado para acesso a Internet. É útil quando usado para acessar bulletin boards ou outros do gênero.

I-MODE - Serviço e protocolo de transmissão de dados desenvolvido pela empresa japonesa NTT DoComoMo. Os serviços oferecidos pelo I-mode equivalem, grosso modo, aos do WAP, de que é concorrente, com a vantagem adicional, porém, do formato ser muito próximo do html convencional. Na medida em que o serviço é taxado pelo volume de dados e não pelo tempo online permite, ainda, que o utilizador permaneça permanentemente ligado e diminui os custos de utilização.

ICQ - Programa popular de comunicação instantânea pela Internet. A sigla é um trocadilho feito baseado na pronúncia das letras em Inglês I Seek You. O ICQ foi o pioneiro desta tecnologia tendo sua primeira versão lançada em 1997 por uma empresa israelense chamada Mirabilis, fundada por Yair Goldfinger, Arik Vardi, Sefi Vigiser e Amnon Amir.

IDEIAS ESPONTÂNEAS - Ideias podem vir à tona quando as pessoas estão dormindo, no banho ou praticando esportes. Para garantir o aproveitamento das ideias espontâneas, cabe às empresas propiciar a motivação para que as ideias aconteçam e o espaço para que elas sejam apresentadas.

IDENTIFICAÇÃO DO CHAMADOR - Permite a identificação do chamador antes do atendimento da chamada pelo operador, o que possibilita a priorização de clientes preferenciais, por exemplo. Também conhecida por suas denominações em inglês Caller ID e ANI (Automatic Number Identification).

IMPACTO SOCIAL - Refere-se a um processo integral de demonstração de resultados, composto por diferentes níveis de análise com o intuito de medir, efetivamente, o valor (lucro social) e impacto gerado por um investimento social.

IMPORTAÇÃO DE TECNOLOGIA - Aquisição externa de marcas e patentes, serviços de assistência técnica, serviços técnicos em projetos de P&D, montagens industriais, consultoria e supervisão.

INCUBAÇÃO - Processo de apoio ao desenvolvimento de pequenos empreendimentos ou empresas nascentes e promoção de condições específicas, através do qual empreendedores podem desfrutar de instalações físicas, ambiente instrucional e de suporte técnico e gerencial no início e durante as etapas de desenvolvimento do negócio.

INCUBAÇÃO À DISTÂNCIA - Processo de desenvolvimento de um empreendimento ou empresa que recebe suporte da incubadora, mas não está instalada fisicamente em incubadora.

INCUBADORA - (a) Agente nuclear do processo de geração e consolidação de micro e pequenas empresas; (b) Me-

canismo que estimula a criação e o desenvolvimento de micro e pequenas empresas industriais ou de prestação de serviços, empresas de base tecnológica ou de manufaturas leves, por meio da formação complementar do empreendedor em seus aspectos técnicos e gerenciais;

INCUBADORA AFILIADA - Incubadora com especialização em empresas de base tecnológica ou em empreendimentos econômicos solidários, com menor experiência que a Incubadora Coordenadora, que usufrui da atuação em rede com vistas à aprendizagem e consolidação.

INCUBADORA AGROINDUSTRIAL - Organização que abriga empreendimentos de produtos e serviços agropecuários, com vistas a facilitar o processo de empresariamento e inovação tecnológica.

INCUBADORA COORDENADORA - Incubadora com especialização em empresas

de base tecnológica ou empreendimentos econômicos solidários, com experiência em prospectar e selecionar projetos com potencial de mercado, em apoiar, capacitar e graduar empresas ou empreendimentos solidários incubados que crescem e se firmam no mercado.

INCUBADORA CULTURAL -

Organização que abriga empreendimentos na área da cultura, com vistas a promover o processo de empresariamento de produtos e serviços culturais.

INCUBADORA DE ARTES -

Organização que objetiva apoiar pessoas criativas e empreendedoras que pretendam desenvolver negócio inovador na área de artes.

INCUBADORA DE COOPERATIVA -

Incubadora que apóia cooperativas em processo de formação e/ou consolidação instaladas dentro ou fora do município. Estrutura que apresenta características tanto das incubadoras

tradicionais como do processo de incubação à distância com o objetivo de criação de trabalho e renda.

INCUBADORA DE EMPRE-

ENDIMENTOS ECONÔMICOS SOLIDÁRIOS -

Entidade que se destina a apoiar e assessorar novos empreendimentos ou fortalecer empreendimentos já existentes, redes e outras modalidades de articulação, oferecendo qualificação e assistência técnica durante o período de incubação. Visa fortalecer e viabilizar iniciativas econômico-associativas, que possibilitam a (re)inserção social de populações de baixa renda e dos trabalhadores, tanto jovens quanto adultos, submetidos ao desemprego e à informalidade.

INCUBADORA DE EMPRESAS

DE BASE TECNOLÓGICA -

Aquela que abriga empresas cujos produtos, processos ou serviços resultam de pesquisa científica, para os quais a tecnologia representa valor agregado.

INCUBADORA DE EMPRESAS DE SETORES TRADICIONAIS - Organização que abriga empreendimentos ligados aos setores da economia que detém tecnologias largamente difundidas e que queiram agregar valor aos seus produtos, processos ou serviços, por meio de um incremento em seu nível tecnológico. Esses empreendimentos devem estar comprometidos com a absorção e o desenvolvimento de novas tecnologias.

INCUBADORA MISTA - Organização que abriga ao mesmo tempo empresas de base tecnológica e de setores tradicionais.

INCUBADORA SETORIAL - Organização que abriga empreendimentos de apenas um setor da economia.

INCUBADORA SOCIAL - Organização que abriga empreendimentos oriundos de projetos sociais, ligados aos setores tradicionais, cujo conhecimento é de domínio público e que atendem

à demanda de criação de emprego e renda e melhoria das condições de vida da comunidade. Os objetivos da incubadora devem estar alinhados com os objetivos do programa do desenvolvimento local.

INCUBADORA VIRTUAL - Organização que se estabelece via internet, conta com amplo banco de dados e informática, com vistas a estimular novos negócios.

INDICADOR DE DESEMPENHO - Forma de representação quantificada usada para medir o nível de sucesso de recursos em processo ou operação.

ÍNDICE DE DESENVOLVIMENTO HUMANO (IDH) - Indicador composto de qualidade de vida, desenvolvido pelo PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento) baseado no tripé renda, saúde e educação. A renda é medida pelo PIB real per capita, a saúde pela expectativa de vida e a

educação pelas taxas de alfabetização de adultos e de matrículas no ensino fundamental, médio e de terceiro grau combinadas.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL -

Aquela que utiliza a robótica, o reconhecimento de voz, processamento em linguagem natural, redes neurais e sistemas especialistas.

INOVAÇÃO -

Introdução no mercado de produtos, processos, métodos ou sistemas não existentes anteriormente, ou com alguma característica nova e diferente daquela até então em vigor, com fortes repercussões socioeconômicas.

INOVAÇÃO DE CONCEITO

- São inovações que revolucionam o mercado, mudando o conceito que acompanhava algum produto. Alguns exemplos clássicos são o Cirque du Soleil, que mudou a visão que as pessoas tinham de circo e a boneca Barbie, que mudou a forma de se brincar com bonecas.

INOVAÇÃO DE IMPACTO

- São inovações que quebram paradigmas, como a criação de novos produtos, reengenharia e novas estratégias de marketing. Alguns conceitos semelhantes são: Inovações radicais, inovações disruptivas.

INOVAÇÃO (TECNOLÓGICA)

DE PROCESSO - A inovação tecnológica de processo é a adoção de métodos de produção novos ou significativamente melhorados, incluindo métodos de distribuição de produtos. Estes métodos podem envolver alterações no equipamento, na organização da produção ou uma combinação destas mudanças e podem resultar da aplicação de novos conhecimentos. Tais métodos podem ter como objetivos quer a produção ou a distribuição de produtos tecnologicamente novos ou melhorados – que não possam ser produzidos com base em métodos de produção convencionais –, quer o aumento de eficiência da produção ou distribuição de produtos existentes.

INOVAÇÃO (TECNOLÓGICA)**DE PRODUTO** - O termo

“produto” é utilizado para designar bens e serviços. A inovação tecnológica de produto pode ser de dois tipos:

(a) Produtos tecnologicamente novos: um produto tecnologicamente novo é um produto cujas características tecnológicas ou o uso a que se destina diferem significativamente das de produtos anteriormente produzidos. Estas inovações podem envolver tecnologias radicalmente novas, basear-se em novas combinações de tecnologias existentes, ou resultar da aplicação de novos conhecimentos. (b) Produtos tecnologicamente melhorados: um produto tecnologicamente melhorado é um produto já existente, cujo desempenho foi significativamente alargado ou desenvolvido. Um produto simples pode ser melhorado (em termos de melhor desempenho ou menor custo) através da utilização de componentes ou materiais de características técnicas mais avançadas. Um

produto complexo composto por um conjunto integrado de subsistemas técnicos, pode ser melhorado através de mudanças parciais em um dos sub-sistemas.

INOVAÇÃO ABERTA - A ideia

central por trás da inovação aberta é que num mundo com informações distribuídas, empresas não aplicam inteiramente a confiança de seus recursos em suas pesquisas, mas ao invés compram ou licenciam processos de inovação (como Patentes) de outras empresas. Além disso, as invenções internas que não forem usadas para os negócios da empresa devem ser postas para fora, de forma que outras empresas tenham a oportunidades de utilizá-las.

INOVAÇÃO DISRUPTIVA -

Forma mais recente de se classificar inovação. É baseada no impacto que a inovação traz para o mercado ou negócios existentes. A inovação disruptiva não está relacionada com uma melhoria no produto ou processo, mas sim com um novo produto ou processo que com o passar

do tempo mude a trajetória do mercado.

INOVAÇÃO FECHADA -

Ao contrário da inovação aberta, inovação fechada trata de processos que limitam o uso do capital intelectual em uma empresa ao uso e desenvolvimento interno e não utiliza de forma ampla o conhecimento externo.

INOVAÇÃO FOCADA - É restrita a um produto, serviço ou processo.

INOVAÇÃO INCREMENTAL -

É a introdução de qualquer tipo de melhoria em um produto, processo ou organização da produção dentro de uma empresa, sem alteração na estrutura industrial.

INOVAÇÃO INDUZIDA - Inovação com escopo limitado por fatores estratégicos, táticos ou operacionais.

INOVAÇÃO RADICAL - É a introdução de um novo produto, processo ou forma de organização da produção inteiramente nova. Este tipo de inovação pode representar uma ruptura estrutural com o

padrão tecnológico anterior, originando novas indústrias, setores ou mercados.

INOVAÇÃO SISTÊMICA - Inovação que abrange toda a organização.

INOVAÇÃO SOCIAL - Atividade e serviços que são motivados pela necessidade da comunidade, difundida pelas organizações, indivíduos e empresas que têm como foco primário os propósitos sociais onde o lucro é reinvestido.

INOVAÇÃO SUBSTANCIAL -

Meio termo entre Inovação Radical e Inovação Incremental, traz vantagens significativas.

INOVAÇÃO SUSTENTÁVEL

- Ao contrário da Inovação disruptiva, não altera a forma que as organizações abordam o mercado, pois está relacionada apenas a uma melhoria do produto.

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

- Significa a solução de um problema tecnológico, utilizada pela primeira vez, descrevendo o conjunto de fases que

vão desde a pesquisa básica até o uso prático, compreendendo a introdução de um novo produto no mercado em escala comercial, tendo, em geral, fortes repercussões socioeconômicas.

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DE PROCESSO - Compreende as implantações de processos tecnologicamente novos bem como substanciais melhorias tecnológicas em processos; é considerada implantada se tiver sido utilizada no processo de produção.

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DE PRODUTO - Compreende as implantações de produtos tecnologicamente novos bem como substanciais melhorias tecnológicas em produtos; é considerada implantada se tiver sido introduzida no mercado.

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DE SERVIÇOS - Compreende as implantações de serviços tecnologicamente novos bem como substanciais melhorias tecnológicas em serviços.

INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - Aquela que utiliza a robótica, o reconhecimento de voz, processamento em linguagem natural, redes neurais e sistemas especialistas.

INTELIGÊNCIA COMPETITIVA - É o processo ético e sistemático através do qual a organização captura, analisa, protege e dissemina conhecimentos estratégicos sobre os ambientes: competitivo, concorrencial e organizacional, de forma a apoiar a tomada de decisão estratégica de curto, médio e longo prazo. Consiste basicamente em: 1) Monitorar o ambiente competitivo nas vertentes político-regulatória, mercadológica, tecnológica e outras, observando as variáveis definidas pela estratégia da empresa; 2) Coletar, classificar e agregar tais informações e formatá-las da forma mais adequada a cada um de seus clientes internos.

INTERNET - Rede mundial de computadores, surgida nos anos 60 e popularizada nos últimos anos, com maior in-

tensidade após 1995. Permite que usuários de vários tipos de computadores no mundo inteiro se comuniquem por meio de um protocolo comum (TCP/IP). A Internet pode ser acessível por linhas telefônicas e redes de TV a cabo, entre outros meios.

INTRANET - É uma rede particular formada por servidores www privados, amplamente utilizada pelas grandes empresas, é uma forma de comunicação interna barata e segura, copia o modelo de navegação da Internet, mas oferece acesso somente aos usuários autorizados na rede interna da instituição.

IP ADDRESS - (INTERNET PROTOCOL ADDRESS) É a identificação numérica dos computadores definida pelo protocolo IP. Toda máquina que faz parte da Internet possui um único e exclusivo endereço IP.

INVENÇÃO - É uma concepção resultante do exercício da capacidade de criação do homem, que represente uma solução para um problema técnico específico, dentro de um

determinado campo tecnológico e que possa ser fabricada ou utilizada industrialmente.

INVESTIGAÇÃO APLICADA (IA) - Categoria de atividade de Investigação e Desenvolvimento (I&D) que consiste em trabalhos originais efetuados com vista à aquisição de novos conhecimentos com uma finalidade ou objetivo pré-determinados.

INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO (I&D) - Todo o trabalho criativo prosseguido de forma sistemática, com vista a ampliar o conjunto dos conhecimentos, incluindo o conhecimento do Homem, da Cultura e da Sociedade, bem como a utilização desse conjunto de conhecimentos em novas aplicações. Do ponto de vista funcional distingue-se as seguintes categorias de atividades de I&D: - Investigação Fundamental (IF); - Investigação Aplicada (IA); - Desenvolvimento Experimental (DE).

INVESTIGAÇÃO FUNDAMENTAL (IF) - Categoria de atividade de Investigação e Desenvolvimento (I&D) que consiste

em trabalhos, experimentais ou teóricos, empreendidos com a finalidade de obtenção de novos conhecimentos científicos sobre os fundamentos de fenômenos e fatos observáveis, sem objetivo específico de aplicação prática.

INTERNET MESSAGE ACCESS PROTOCOL (IMAP) - Protocolo que permite recuperar correio eletrônico. O protocolo IMAP foi originalmente desenvolvido na Universidade de Stanford em 1986. Trata-se de um método de acesso a mensagens eletrônicas armazenadas em um servidor local ou remoto. IMAP [RFC 2060] tem sua versão mais recente que é a IMAP4rev1 [RFC 2060].

ISO - Note que ISO (International Organization for Standardization) não é acrônimo, deriva da palavra grega iso que significa igual. Fundada em 1946, ISO é uma organização internacional composta de corpos de padrões nacionais de mais de 75 países. Por exemplo, ANSI (American National Standards Institute) é membro da ISO. ISO definiu um número impor-

tante de padrões computacionais, dentre estes, o mais significativo é talvez o OSI (Open Systems Interconnection), uma arquitetura padrão para projeto de redes.

ISO 9000:2000 - Designação do conjunto de normas internacionais sobre Gerência e Garantia da Qualidade que inclui três padrões: ISO 9000:2000, ISO 9001:2000, e ISO 9004:2000.

ISO 9000:2000 E ISO 9004:2000 - Apresentam as diretrizes de aplicação das normas, que se referem aos processos e não aos produtos.

J

J2ME - Tecnologia J2ME - Java to Micro Edition, versão reduzida da tecnologia Java para rodar em celulares e PDAs.

JANELA TECNOLÓGICA - (a) Abertura do conhecimento tecnológico voltada para segmento específico de mercado, e que possibilita transferência de tecnologia, de intercâmbios científicos e/ou de atualizações de conhecimentos e processos para outras empresas; (b) Possibilidade de desenvolvimento decorrente de mudanças de paradigmas tecnológicos ou científicos que proporciona compensação e redução de desníveis econômicos e tecnológicos entre nações.

JAVA - Java é uma linguagem de programação orientada à objetos, que permite o uso de interatividade nas páginas de Web.

JOINT-VENTURES - Entidade formada por duas ou mais organizações com o objetivo de desenvolverem juntas um projeto ou negócio. Assim, dividem riscos e aproveitam

sinergias para o projeto ou negócio específico.

JOINT PICTURE EXPERT GROUP (JPEG) - É um mecanismo padrão ISO para compressão de imagens. Seu nome advém do grupo de trabalho da ISO que o criou, embora o padrão seja o ISO 10918. Foi projetado tanto para imagens coloridas quanto em escala de cinza e pode usar até 29 processos de codificação, embora as implementações não costumam utilizar todas elas.

JPEG - Sigla para Joint Photographic Experts Group, o nome original do comitê que escreveu o padrão desse formato de compressão de imagens. O JPEG foi criado para comprimir imagens retiradas do mundo real. Funciona bem com fotos e desenhos naturalísticos, mas não é tão eficiente com desenhos de letras, linhas e cartoons. O formato JPEG é muito usado na internet e oferece alta compressão das imagens devido ao seu processo de compactação com perdas. Isso significa que a imagem final pode apresentar qualidade inferior à original.

K

KAIZEN - É uma palavra de origem japonesa com o significado de melhoria contínua ('kai' significa, em japonês, mudança e 'zen' para melhor). Organizacionalmente falando, seu conceito corresponde a uma política e também a uma cultura onde o corpo de funcionários passa a incorporar em seu dia-a-dia práticas relacionadas a melhoria contínua. Normalmente essas melhorias se aplicam ao desempenho de processos, satisfação dos clientes e à qualidade de vida na empresa.

KBPS - Milhares de bits por segundo.

KILOBYTE - Unidade de medida de informação, equivalente a 1.024 bytes.

KNOW-HOW - Experiência técnica. Saber fazer. O termo é geralmente utilizado para referir-se a processos de fabricação não patenteada, mas que exige gran-

de habilidade. Refere-se também a um conjunto de operações que demandam experiência específica.

L**LAN - (LOCAL AREA NETWORK)** Rede Local.

Sistema que conecta uma série de computadores – até mesmo máquinas de tipos diferentes entre si, rodando sistemas operacionais diversos – e periféricos a curta distância. Em uma LAN, pode-se usar os mesmos arquivos e compartilhar impressoras e scanners, entre outros recursos. Nas aplicações mais convencionais, toda a estrutura de uma LAN limita-se a um mesmo edifício, mas é possível ampliar sua área de atuação a até 10 quilômetros.

LAPTOP - Microcomputador portátil, dotado de bateria e com monitor plano e teclado, acoplado a um gabinete compacto, próprio para uso em situações de locomoção.

LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY) - Liquid Crystal Display ou display de cristal líquido, interface para saída de dados ou visualização de informações de vídeo amplamente empregado em monitores, laptops, celulares e outros, por ocupar menos

espaço que um CRT, além de consumir menos energia e ser menos agressivo ao usuário.

LEAD-USERS - Em alguns setores econômicos, como o de equipamentos médicos, por exemplo, os usuários finais do produto ou serviço têm um papel-chave no Processo de Inovação ao adaptar, melhorar e transformar produtos e serviços estabelecidos ou ainda de encontrar novos usos para estes. Neste sentido, algumas organizações estabelecem processos formais e sistemáticos para trabalho conjunto de inovação junto a usuários que fazem uso intenso de seus produtos e serviços, chamado de Lead-Users.

LEARNING BY DOING - Desenvolvimento de capacitações científicas, tecnológicas e organizacionais e esforços substanciais de aprendizado com experiência própria, no processo de produção.

LEARNING BY INTERACTING

- Desenvolvimento de capacitação mediante interação com fontes externas, como fornecedores de insumos,

componentes e equipamentos, licenciadores, licenciados, clientes, usuários, consultores, sócios, universidades, institutos de pesquisa, agências e laboratórios governamentais, entre outros.

LEARNING BY SEARCHING

- Desenvolvimento de capacitação por meio de busca por novas soluções técnicas nas unidades de pesquisa e desenvolvimento ou em instâncias menos formais.

LEARNING BY USING -

Aprendizagem pelo uso e comercialização.

LEARNING ORGANIZATION

- São organizações que tem capacidade de aprender, renovar e inovar continuamente. Essas organizações têm como premissa o aprendizado pela experiência e depende muito da Cultura Organizacional, do estilo de liderança e da administração participativa.

LED (LIGHT EMITTING DIODE) -

Diodo emissor de luz, componente semicondutor

que possui a propriedade de emitir luz quando há passagem de corrente.

LEILÃO ELETRÔNICO -

Modelo de transação on-line, onde os compradores submetem as suas propostas durante um período limitado de tempo.

LEIS DE INCENTIVOS À INOVAÇÃO -

Têm como principal objetivo criar um ambiente favorável para a construção de parcerias entre empresas, universidades e institutos de pesquisa, além de incentivar a inovação nas empresas, bem como a participação das instituições de C&T no processo de inovação. Estas leis vêm, em sua maioria, traduzidas por isenções fiscais, por exemplo: isenção parcial de tributos às empresas e ao meio acadêmico sobre os investimentos na formação de recursos humanos como, por exemplo, a contratação de doutorandos e tecnólogos em pesquisa e desenvolvimento de produtos.

LICENCIAMENTO -

Permissão para usar, explorar, modificar,

de acordo com determinadas condições regidas pelo contrato de licenciamento, uma determinada Tecnologia ou Patente.

LICENÇA DE FABRICAÇÃO OU UTILIZAÇÃO DE PATENTES - Cessão de direitos por parte de pessoas físicas ou jurídicas, de propriedade sobre desenhos e especificações de produtos sujeitos aos processos definidos de industrializações patenteados e registrados no Brasil e no país de origem, obrigado à vinculação duradoura entre as partes contratantes.

LICENCIAMENTO DE TECNOLOGIA - Acordo contratual pelo qual uma organização vende a outra empresa os direitos de uso de tecnologia de sua propriedade, sob a forma de patentes, processos e/ou know-how técnico e pelo qual recebe pagamentos de royalties e/ou outra forma de compensação.

LICÇÕES APRENDIDAS - Memória documentada contendo o relato das necessidades

e/ou problemas encontrados durante a execução de um projeto ou atividade cotidiana que possa ser replicável em outras áreas. Soluções adotadas, dificuldades e restrições, além dos pontos positivos e negativos do mesmo também fazem parte deste relato.

LINGUAGEM DE 4ª GERAÇÃO - Linguagem de programação informática como, por exemplo, a SQL; Focus, Metafont, PostScript, RPG-II, S, IDL-PV/WAVE, Gauss, Mathematica, AVS, APE, Iris Explorer.

LINK - Conexão estabelecida entre dois pontos para comunicação.

LINUX - É um núcleo central (kernel) de um sistema desenvolvido por Linus Torvalds e utilizado por inúmeros sistemas operacionais como o Debian, SuSE, Red Hat, Kurumin, Mandriva entre outros, conhecidos por distribuições Linux ou abreviadamente distro. Estes sistemas são conhecidos por sistemas GNU/Linux por utilizarem

um mesmo núcleo comum e serem uma base de software desenvolvida pela GNU da Free Software Foundation (FSF). O Linux Foi baseado no sistema Minix desenvolvido por Andrew Tannenbaum e é inspirado no sistema UNIX, herdando muitas de suas características (multiusuário, multitarefa), mas sua principal característica é ter o seu código aberto, o que permitiu o surgimento de uma família de sistemas operacionais baseados nele, além de garantir a portabilidade para diversas arquiteturas de processador, embora seu uso é mais popular em processadores Intel x86.

LOGOMARCA - Símbolo gráfico que identifica o produto ou serviço. O desenvolvimento técnico de rótulo (projeto), redesign e criação artística da logomarca, por se valer de recursos altamente tecnológicos, como por exemplo softwares de design gráfico, também são considerados como utilização de serviços tecnológicos.

M

MAILING - Banco de dados onde se armazenam dados de consumidores (nome, endereços, características do consumidor, entre outros) para serem utilizados em marketing direto, tais como mala direta, telemarketing e correio eletrônico.

MALA DIRETA - Correspondência enviada, via correio, para um cliente efetivo ou potencial, geralmente com o propósito de provocar uma resposta dele. Com frequência essa resposta é telefônica, o que, no momento imediatamente posterior ao desencadeamento de uma campanha, pode aumentar o volume de tráfego em um call center. O termo em inglês *direct mail* também é utilizado.

MAPEAMENTO DE COMPE-TÊNCIAS - Consiste em mapear o perfil de competências considerado desejável para as diversas posições da organização, bem como o perfil dos empregados definindo-se as necessidades de desenvolvimento e “aquisição” de competências.

MAPEAMENTO DO CONHECIMENTO - O método consiste em identificar quais são os Conhecimentos que possibilitam à organização executar seus processos distintivos (*core processes*) de sua missão e os projetos estratégicos que visam à realização de sua visão de futuro. Tal mapeamento deve resultar na rotulação, organização destes conhecimentos em domínios coerentes e na identificação de seus repositórios, sejam eles pessoas, bases de dados, documentos ou conhecimentos automatizados em processos. O Mapeamento de Conhecimentos fornece uma base para a definição de uma taxonomia coerente e de abrangência ampla que pode ser usada para organizar e navegar tematicamente, via portal, através da memória organizacional da empresa.

MAPEAMENTO EXPERTISE EXTERNA - Ferramenta bastante útil na formação de Redes de Colaboração e Hubs de inovação. Trata-se de, através de um processo tipo bola de neve, coletar e mapear espe-

cialistas (e instituições proficientes) em alguns domínios de conhecimento de interesse estratégico da organização.

MARCA - Segundo as leis brasileiras, todo sinal distintivo, visualmente perceptível, que identifica e distingue produtos e serviços de outros análogos, de procedência diversa, e certifica sua conformidade com as normas e especificações técnicas pertinentes. O registro de uma marca é obtido através do INPI.

MARKETING - (a) Processo de planejamento de uma empresa com a finalidade de satisfazer as necessidades e desejos do cliente e, ao mesmo tempo, gerar receita; (b) Atividade de inovação PPT (Produtos e Processos Tecnológicos) quando relacionada com a implantação de produto tecnologicamente novo ou aprimorado. Não constitui atividade de inovação PPT se executada para inovação organizacional, publicidade para linha de produtos, ou para manter a participação de produtos inalterados no mercado; (c) Divulgação promocional da empresa ou instituição.

MEGABIT - O equivalente a um milhão de bits.

MEGABYTE - É uma unidade que permite medir a quantidade de informação. Um megabyte equivale a 1024 kilobytes.

MEIO AMBIENTE - Conjunto dos elementos que exercem influência sobre um sistema sem fazer parte dele. Compõem o meio ambiente o ar, a água, o solo, a fauna, a flora, os minerais, os seres humanos e suas inter-relações.

MELHORES PRÁTICAS - Boas práticas é uma expressão derivada do inglês "best practices" que denomina técnicas identificadas como as melhores para realizar determinada tarefa. Dessa maneira, há uma técnica, método, processo, atividade, incentivo ou recompensa que é mais eficaz na concretização de um resultado específico do que qualquer outra.

MELHORIA CONTÍNUA - Política e cultura onde o corpo de funcionários passa a incorporar em seu dia-a-dia práticas relacionadas a melhoria contínua. Normalmente essas melhorias se aplicam ao desempenho de pro-

cessos, satisfação dos clientes e à qualidade de vida na empresa.

MELHORIA DA QUALIDADE

- Procedimento que visa aumentar a eficácia e a eficiência de atividades e processos de uma organização, para proporcionar benefícios adicionais à própria empresa e aos clientes.

MEMÓRIA - Dispositivo que pode receber e guardar informações e fornecê-las de novo, quando excitado por um canal conveniente.

MEMÓRIA FLASH - Tipo de memória que permite reescrever e não precisa de fonte de alimentação para conservar os seus dados. Funciona por meio de pequenos cartões utilizados em câmaras digitais. Os tipos mais utilizados são o Compact Flash, o Secure Digital e o Memory Stick.

MEMÓRIA VIRTUAL - Memória oferecida pelo sistema operacional para ampliar o tamanho da memória principal do computador. Se trata de uma simulação da memória RAM principal em disco,

o que permite que o espaço de endereçamento do computador ultrapasse a memória física disponível. Ela é dividida em páginas, trazidas para a memória real quando necessárias.

MERCADO COMUM - União aduaneira internacional sustentada pela remoção de barreiras de qualquer natureza com a finalidade de promover a integração econômica entre os países participantes.

MERCADO DE Balcão - (a) Mercado que comercializa indiscriminadamente títulos de empresas não registradas na Bolsa; (b) Mercado de títulos em que as operações entre instituições financeiras são fechadas por telefone, fora de pregão físico.

MERCADO DE CAPITAIS

- Conjunto de empresas, investidores, instituições intermediárias e entidades reguladoras de mercado que promovem operação envolvendo valores destinados a investimentos fixos ou de longo prazo das companhias abertas (valores imobiliários).

MERCADO EMERGENTE -

Mercado financeiro de países que desenvolvem economias de mercado e são preferidos por investidores norte-americanos.

MERCHANDISING -

Forma de anunciar o produto e/ou serviço através do uso de amostragem direta ao consumidor em stands ou displays.

MÉTODO DELPHI -

É baseado no princípio de que estimativas de um grupo estruturado de especialistas é mais preciso do que as estimativas derivadas de um grupo informal ou de indivíduos isolados. A técnica pode ser adaptada para uso em reuniões presenciais e amplamente utilizado para estimativas de negócios e possui certas vantagens sobre outras técnicas de estimativas de mercado.

MÉTODO OU METODOLOGIA CIENTÍFICA -

Consiste na definição das questões levantadas pela observação de algum fenômeno, postulação de hipóteses que expliquem a ocorrência do fenômeno, experimentação para verificar essas hipóteses, forma-

ção de um modelo ou teoria fundamentada nas hipóteses e resultados da evidência experimental, validação, crítica das conclusões e resultados, bem como as recomendações finais.

MÉTODOS ESTATÍSTICOS

- O método estatístico compreende duas partes, o cálculo do tamanho da amostra e a análise estatística que são utilizados para responder as perguntas clínicas ou de pesquisa. Outra situação na qual a estatística está envolvida diretamente é nas técnicas de amostragem, pois com alguma frequência é necessário utilizar técnicas matemáticas para determinar uma amostra representativa. Trata-se portanto de ferramentas focadas tanto em aspectos teóricos, quanto em conceitos, ideias, interpretação dos resultados e em como a Estatística pode ajudar, tanto na otimização dos processos correntes, quanto no projeto de novos processos.

MÉTRICAS DE INOVAÇÃO

- Medidas para verificação do atingimento de metas e objetivos dos processos de

inovação organizacional. Estas medidas da eficácia do processo de inovação podem se referir a: melhoria da qualidade, criação de novos mercados, extensão da linha de produtos, redução de custos operacionais, melhoria de processos produtivos, redução do uso de materiais, redução de impacto ambiental, substituição de produtos e serviços, redução do consumo energético, entre outros.

MÍDIA - Meio através do qual uma informação é percebida, expressada, transmitida ou armazenada. Deve-se evitar o uso isolado do termo, procurando sempre identificar o contexto em que é empregado. Existem, basicamente, seis tipos de mídia percebidos pelo ser humano: texto, gráfico, imagem ou figura (estática, sem movimento), som, vídeo (imagem em movimento), animação (gráfico em movimento).

MILHAGEM PARA PRODUTOS DE CONSUMO - Forma de se incentivar a inovação. Trata-se de um reconhecimento não financeiro geralmente associado

a um programa de geração e implementação de ideias. Assim, a medida que os colaboradores geram ideias ou as implementam, acumulam pontos para trocar por produtos.

MIND MAPING - Método alternativo de tomar notas que usa palavras-chave relacionadas a um tema central. Trata-se de uma representação gráfica de ideias e de relações entre as mesmas. Registro em um espaço bidimensional, sob a forma de carta heurística.

MODELAGEM DE INOVAÇÃO

- A simulação pode ser vista como o estudo do comportamento de sistemas reais através do exercício de modelos, sendo que um modelo incorpora características que permitem representar o comportamento do sistema real. Sendo assim, a simulação trata de um ferramental que permite a geração de Cenários, a partir dos quais se pode: orientar o processo de tomada de decisão, proceder análises e avaliações de sistemas e propor soluções para a melhoria de performance. Sendo que, todos estes pro-

cedimentos podem ter por conotação parâmetros técnicos e, ou, econômicos.

MODELO DE MATUREIDADE

- Os Modelos de Maturidade baseiam-se na premissa de que as pessoas, organizações, áreas funcionais e processos evoluem através de um processo de desenvolvimento ou crescimento em direção a uma maturidade mais avançada, atravessando um determinado número de estádios distintos. Os modelos mais conhecidos dizem respeito a Gerenciamento de Projetos, Processos e sua Gestão.

MODELO LINEAR DE INOVAÇÃO - Visão simplificada de processo de inovação baseado na transferência simples de tecnologias específicas de fontes de pesquisa para a indústria.

MODELO SISTÊMICO DE INOVAÇÃO - Conceito de inovação que leva em conta as interações complexas e contínuas entre muitas pessoas, organismos e fatores

ambientais. Sob essa ótica, o P&D já não pode ser considerado a fonte única de inovação, por exemplo.

MODELO UTILIDADE - Modelo de utilidade é uma modalidade de Patente que se destina a proteger inovações com menor carga inventiva, normalmente resultantes da atividade do operário ou artífice. Comparado a uma Patente, é mais flexível, menos oneroso e dura um período menor de tempo. No Brasil, o Modelo de Utilidade se destina apenas a inovações em elementos físicos (vedada a proteção de processos) tais como utensílios, pequenos equipamentos, etc.

MODEM - Equipamento que tem como objetivo enviar dados entre dois pontos por intermédio de uma linha telefônica. Os dados são recebidos no modem por meio de uma porta serial, sofrem uma modulação (conversão do sinal digital para analógico) e os dados são recuperados.

MODERNIZAÇÃO TECNOLÓGICA - Significa a utilização (e não necessariamente domínio) de tecnologias mais atualizadas ou avançadas do que as utilizadas anteriormente. Para os países industrializados é o corolário do crescimento econômico.

MONITORAMENTO TECNOLÓGICO - Exercício de produzir visões do futuro, antecipar oportunidades e potenciais ameaças, indicar tendências e prioridades através do acompanhamento e mapeamento de tecnologias.

MOSTRA TECNOLÓGICA - Exibição de produtos, processos e/ou serviços resultantes de inovação tecnológica.

MOVING PICTURE EXPERTS GROUP (MPEG) - Grupo de trabalho da Organização Internacional para Padronização (ISO) para o desenvolvimento de padrões para vídeo e áudio digitais.

MPEG-I - É a designação para um grupo de padrões de

codificação de áudio e vídeo publicado pelo MPEG (Moving Pictures Experts Group) da ISO. Este formato é usado em câmeras digitais e camcorders para capturar vídeo clips pequenos e facilmente transferíveis. É também o formato de compressão de vídeo usado para criar vídeo CDs. A camada 3 de áudio do MPEG-I é o nome completo para o popular formato de áudio MP3.

MULTIMEDIA MESSAGE SERVICE (MMS) - Serviço disponível nas comunicações móveis da terceira geração que vai potencialmente permitir reunir numa única mensagem conteúdos de texto formatado, vídeo e áudio.

MULTIMÍDIA - Combinação de diversos meios, como texto, imagens e som, para a expressão de conteúdos. Em call centers, o termo é usado para qualificar campanhas que usam mais de um meio de venda de venda ou de publicidade. A combinação de uma campanha de mala-di-

reta com uma de telemarketing, por exemplo, é um esforço de vendas multimídia.

MULTINCUBAÇÃO - (a) Processo que visa aproveitar a capilaridade, recursos e competências que têm as incubadoras físicas; (b) Ampliação de suporte ao desenvolvimento de empreendimentos através da integração das incubadoras física e virtual.

N

NETBIOS - Network Basic Input/Output System, sistema básico de entrada/saída de rede. API usada por aplicativos em uma LAN da IBM para requisitar serviços de processos de rede do nível mais baixo. Esses serviços podem incluir estabelecimento e terminação de sessão e transferência de informações.

NETLOG - Componente opcional do Sistema de Gerência do Converge - Dígitro responsável pela geração dos logs necessários à apresentação dos parâmetros de desempenho da rede na forma de gráficos, como a quantidade de bytes enviados/ recebidos por hora, dia, semana e mês, entre outros. Sem o NETLOG não é possível visualizar os gráficos de desempenho no sistema de gerência do Converge.

NETWARE - Uma suíte de protocolos desenvolvido pela Novell Corporation. É o segundo mais usado protocolo de LANs, após o TCP/IP.

NICHOS DE MERCADO - (a) Segmento de mercado especializado, com características próprias e que oferecem oportunidades de negócios para empreendimentos específicos; (b) Segmento específico de mercado que a empresa se propõe atender com produtos ou serviços extremamente ajustados às suas necessidades; (c) Oportunidade de negócio originário de segmentos privilegiados de mercado.

NICHOS ECOLÓGICOS - Espaço físico e funcional ocupado por uma determinada espécie animal, vegetal ou mineral.

NICHOS TECNOLÓGICOS - Oportunidade de inovação de natureza predominantemente incremental, detectada no paradigma tecnológico vigente, que utiliza competências essenciais da empresa ou da região, para possibilitar vantagem competitiva em determinado mercado.



ONLINE - Termo utilizado para descrever a condição de estar conectado a uma rede de computadores ou outros dispositivos. O termo é usado, em geral, para descrever alguém que está conectado à internet.

OPEN SOURCE - Um grupo de princípios e práticas que promove o acesso ao design e criação de bens e conhecimento. É amplamente utilizado para códigos fonte de sistemas operacionais que ficam disponíveis para o público em geral, sem restrição de Propriedade Intelectual.

OUTSOURCING - Consiste na contratação de uma função ou área de suporte ao negócio da organização a uma entidade externa, assumindo esta a gestão e manutenção dessa área.

OVERFLOW - Tráfego que excede a capacidade de um determinado grupo de troncos telefônicos ou de agentes, sistema telefônico ou call center. Esses excedentes podem ser des-

viados para outros grupos de troncos ou de agentes e, em última instância, até para outros sistemas telefônicos.

OVERHEAD - No contexto de sistemas digitais de telecomunicações cabeçalho é a parte de um quadro que contém informações de controle e gerenciamento em contraposição a parte que contém a informação a ser transmitida (payload).

OVERLAY - Processo de transferência de informações entre duas fontes que não implica perda para nenhuma delas. Um exemplo é o acréscimo de informações demográficas existentes em uma base de dados geral em uma base de dados doméstica ou particular. Outro, o aproveitamento de dados de uma determinada lista para o enriquecimento de outra.

P

P&D - Pesquisa e Desenvolvimento.

P&D&E - Pesquisa, Desenvolvimento e Engenharia.

PACOTE DE DADOS - Termo de comunicação de dados para uma sequência de bits formada por dados do usuário e precedidos de um cabeçalho de controle que permite que o pacote seja encaminhado pela rede para seu destino.

PADRÕES (STANDARDS) - Critérios utilizados na comparação de características quantitativas e qualitativas.

PADRONIZAÇÃO - (a) Implementação de procedimentos uniformes e consistentes para a realização de tarefas; (b) Processo de classificação, ordenação, homogeneização e fixação de atividades, práticas e tecnologias segundo regras previamente estabelecidas.

PAINEL DE ESPECIALISTAS - Os painéis devem investigar e estudar os temas determinados e dar suas conclusões e recomendações. Devem ter a mesma integridade e conduta de outros estudos científicos e técnicos e devem buscar o consenso, mas não a ponto de eliminar todas as discordâncias.

PAL & NTSC - São padrões de codificação de cores. Enquanto o NTSC é o mais usado nos discos produzidos para os Estados Unidos, Japão e Brasil, o sistema PAL é muito utilizado na Europa. Os players brasileiros de DVD, em sua maioria, possuem um recurso para codificar sinais recebidos dos dois sistemas. Caso os sinais não sejam compatíveis com a sua TV, poderão surgir distorções de imagem, ruídos ou ausência de cor.

PAN & SCAN - Processo de adaptação de um filme da tela de cinema para a tela de TV. Nesse processo ocorre a conversão do formato Widescreen para o Full Screen (te-

levisores convencionais 4:3), sem que haja mudança na sequência de ações do filme. Ou seja, o objetivo principal não é cortado.

PARTICIPAÇÃO NOS LUCROS DE INOVAÇÃO - Forma de se incentivar a inovação.

PARQUE TECNOLÓGICO - (a) Instrumento de inovação tecnológica; (b) Pólo tecnológico; (c) Complexo tecnológico industrial de base científico-tecnológica planejado, de caráter formal, concentrado e cooperativo, que agrega pequenas empresas cuja produção se baseia em pesquisa tecnológica desenvolvida nos centros de P&D vinculados ao Parque.

PATCH - Em computação, um patch é uma atualização de software para correção de problemas (bugs) de um programa ou melhorar a performance ou usabilidade deste. O termo advém de um comando do Unix usado para verificar diferenças entre dois arquivos ou programas.

PATENTE - Título de propriedade temporária sobre invenção, modelo de utilidade ou desenho industrial, outorgado pelo Estado ao inventor, autor, pessoa física ou jurídica detentora de direitos sobre a criação. A patente confere ao seu titular uma situação legal, pela qual a invenção patenteada pode ser explorada (fabricada, importada, vendida e usada), com autorização do titular

PATENTEABILIDADE - Requisito básico para aceitação do pedido de patente pelo INPI. É patenteável a invenção que constitua novidade, seja inédita, tenha atividade inventiva, aplicação industrial, seja passível de comercialização e não esteja inserida no estado da técnica.

PAYLOAD - Em protocolos de comunicação refere-se ao dado real sendo transmitido. Ele é seguido por um cabeçalho que identifica o transmissor e o receptor do dado sendo transportado e é logo descartado assim que chega ao destinatário.

PAYPAL - É um serviço líder de pagamento e recebimento online que permite comprar e vender produtos em diversas moedas do mundo. Você pode pagar suas compras da forma que quiser, sem divulgar seus dados de cartões, conta e outros. Permite também que os consumidores realizem suas compras em sites de outros países, como Estados Unidos (dólar) efetuando o pagamento na moeda local (real).

PEER-TO-PEER - Uma arquitetura de rede distribuída pode ser chamada Peer-to-Peer (P-to-P, P2P) se os participantes compartilharem parte de seus próprios recursos de hardware (poder de processamento, capacidade de armazenamento, banda de rede, impressoras). Esses recursos são necessários para prover os serviços e conteúdo oferecidos pela rede (ex. compartilhamento de arquivos ou espaços de trabalho para colaboração mútua). Os serviços e recursos são acessíveis por todos os pares sem

necessidade de passar por nenhuma entidade intermediária. Os participantes dessa rede são tanto provedores de recursos (serviços e conteúdo) como demandadores desses mesmos recursos. Aplicativos como o KazaA ou o Skype são exemplos de sistemas P2P.

PEN DRIVE - Dispositivo de armazenamento constituído por uma memória flash e um adaptador USB para interface com o computador. Alguns modelos podem ter a capacidade de 128MB até 8GB de memória portátil e alta velocidade na leitura e gravação de dados, 16MB/seg e 12MB/seg. Geralmente possui formato compacto para facilitar o seu transporte, parecido com o uma caneta, daí o nome "Pen". Também conhecido por memória USB Flash Drive.

PESQUISA APLICADA - Trabalho original realizado para adquirir novo Conhecimento com uma aplicação específica em vista. A pesquisa

aplicada também pode determinar possíveis usos para as descobertas de pesquisas básicas ou para determinar novos métodos ou formas de se atingir objetivos específicos e pré-determinados.

PESQUISA BÁSICA - Trabalho experimental e teórico realizado para adquirir novo Conhecimento sem nenhuma aplicação específica em vista. Consiste de pesquisa básica pura e pesquisa básica estratégica. Pesquisa básica pura é feita simplesmente para acompanhar ou antecipar o avanço do conhecimento. A pesquisa básica estratégica, por outro lado, é direcionada para áreas amplas na expectativa de descobertas aplicáveis. Provê a base de conhecimento para a solução de problemas práticos.

PESQUISA CENTRADA NO USUÁRIO - O termo se refere a um conjunto de metodologias de pesquisa qualitativa que são aplicadas para compreender as necessidades do usuário. Com base nestas

metodologias, insights são identificados para a geração de inovações. Neste tipo de pesquisa estão previstas entrevistas estruturadas, observações, testes com similares, dentre outros.

PLACA DE SOM - Placa de circuito que é instalada num slot de um computador dando a este capacidade de entrada e saída de áudio, permitindo múltiplas aplicações de áudio digital como gravação de sons, reprodução de música a partir do computador entre outras.

PLACA-MÃE - De maneira genérica, este termo se refere a uma placa que é base para o hardware de um sistema, promovendo a interconexão e controle de sinais entre os componentes deste, podendo ser encontrado não somente em PCs, cujo termo é mais famoso e se refere a placa onde se conecta o processador, HD, periféricos, slots, barramentos, mas também pode ser encontrado em centrais telefônicas, contro-

ladores lógico programáveis e outros.

PLANEJAMENTO DA QUALIDADE - Conjunto de atividades que estabelece os objetivos e requisitos para a manutenção do sistema de qualidade de uma empresa. Abrange planejamento do produto, planejamento gerencial e operacional.

PROJETO DE PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (PDPI) - Processo formal com uma gestão e responsabilidades bem definidas. A Proteção da Propriedade Intelectual, dentro deste contexto, exige uma análise sistêmica e exaustiva das diferentes formas e caminhos que o conhecimento a ser preservado pode percorrer. O projeto deve produzir propostas claras e práticas para a implementação de uma estratégia – sinalizando prioridades, prazos e ordem de grandeza dos custos envolvidos no desenvolvimento de cada ação específica.

PNI - Programa Nacional de Apoio às Incubadoras de Empresas.

POLÍTICA DA QUALIDADE - Sistema formalmente expresso de intenções e diretrizes gerais relativas à qualidade de uma organização.

POLÍTICA TECNOLÓGICA - Sistema formalmente expresso de intenções e diretrizes gerais relativas ao desenvolvimento tecnológico de uma região.

PÓLO TECNOLÓGICO - Área de concentração industrial resultante da interação de um conjunto de empresas com centros de excelência localizados em universidades de alto nível. O pólo tecnológico se caracteriza pelo intercâmbio de informações, a troca de experiências, os serviços que facilitam a utilização de recursos humanos de qualidade, a contratação de projetos tecnológicos, o acesso a centros de pesquisa, a bibliotecas, a serviços de documentação especializada.

POP3 - Uma versão do protocolo POP (Post Office Protocol - Protocolo dos Correios) que é utilizado para recolher e-mail ou mensagens de correio da Internet. O POP3 é utilizado em conjunção com o protocolo SMTP (Simple Mail Transfer Protocol - Protocolo Simples para Transferência de Correio).

PORTAL COLABORATIVO - Conjunto de ferramentas integradas em um portal que facilita o trabalho em conjunto de times, cujos participantes encontram-se em locais diferentes. Tal conjunto pode incluir: agenda compartilhada, gerenciador de tarefas de workflow e de documentos, fórum de discussão, chat, tele/videoconferência e algumas vezes quadros, pranchetas ou ferramentas gráficas para composição e edição simultânea.

PORTAL PARA COMPARTILHAMENTO DE LIÇÕES APRENDIDAS E BOAS PRÁTICAS - Criação no portal da empresa de um portal de

acesso a todas as Melhores Práticas e Lições Aprendidas que tenham sido elicitadas, através de processo bem estruturado, no âmbito da empresa para facilitar a sua disseminação e replicação em condições bem controladas.

PÓS-INCUBAÇÃO - Estágio em que a empresa se instala fora do ambiente físico da incubadora. Nesse estágio, a empresa pode estabelecer parceria com a incubadora como empresa associada.

PPT - Produtos e Processos Tecnológicos.

PROCESSO DE INCUBAÇÃO - Apoio a pequenos empreendimentos para a criação de empresas voltadas baseadas ou não em tecnologia.

PRODUTO INOVADOR - Aquele cujas características e/ou usos pretendidos diferem daqueles de produtos já existentes, como resultado da aplicação de novas tecnologias de processo ou produto, combinação de tecnologias

existentes em novos usos, ou derivadas do uso de novo conhecimento.

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA - Conjunto de ações e projetos para a qualificação dos recursos humanos com a finalidade de permitir a utilização de conhecimentos e informações técnicas que favoreçam o processo de inovação tecnológica da empresa.

PROGRAMA DE IDEIAS - Trata-se de um Processo de Inovação para a captura, avaliação, priorização e implementação de ideias de todos os colaboradores da organização. Pode ter vários fluxos para encaminhamento das ideias conforme tópico, complexidade e impacto. Nos casos mais sofisticados é apoiado por software específico para gestão de programas de ideias. Os programas de ideias mais tradicionais podem ser estabelecidos em um patamar mais estratégico para a geração de ideias em torno de temas definidos pela organização.

PROJETO INOVAR - (a) Instrumento criado pela FINEP para propiciar investimento em empresas nascentes ou emergentes de base tecnológica; (b) Metodologia que visa construir um ambiente institucional que favoreça o florescimento da atividade de capital de risco no país, de forma a estimular o fortalecimento das empresas nascentes e emergentes de base tecnológica brasileiras, contribuindo, em última instância, para o desenvolvimento tecnológico nacional, bem como para a geração de empregos e renda.

PROPRIEDADE INDUSTRIAL - Conjunto de direitos relacionados com atividades industriais ou comerciais do indivíduo ou da empresa relativos a marcas e patentes.

PROPRIEDADE INTELECTUAL - Toda espécie de propriedade que provenha de concepção ou produto da inteligência para exprimir um conjunto de direitos que competem ao intelectual (escritor, artista

ou inventor) como autor de obra imaginada, elaborada ou inventada. No sentido lato, o poder irrestrito de autor ou criador sobre bem imaterial. Torna-se restrita, se condicionada a prerrogativas de tempo e espaço. O privilégio pode ser concedido nas categorias artística, técnica e científica.

PROSPECÇÃO TECNOLÓGICA - Pesquisa sobre as tendências da tecnologia nos vários setores industriais.

PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELLECTUAL - São práticas utilizadas para proteger conhecimento julgado como estratégico para a empresa. Estas usam uma combinação de medidas como: não explicitar totalmente tais conhecimentos, acelerar a derivação de valor dos mesmos, recompensar as pessoas que trabalham no seu desenvolvimento para evitar que sejam recrutadas por outras empresas, além de segurança das redes, bases de dados e comunicações e também

contratos de confidencialidade. Geralmente está diretamente atrelada a concessão de Direitos de Propriedade Intelectual.

PROTEÇÃO FÍSICA - Métodos, práticas ou iniciativas aplicáveis à proteção da Propriedade Intelectual de uma empresa. Refere-se aos itens do Capital Intelectual que são passíveis de serem apropriados ou transferidos para terceiros. São itens que merecem atenção para proteção. A proteção se dá através de políticas, práticas, normas e barreiras de acesso (digitais ou físicas).

PROTOCOLO - É um conjunto de regras estabelecidas com o objetivo de permitir a comunicação entre computadores. Regras que governam a transmissão de dados, incluindo inicialização, verificação, coleta de dados, endereçamento e correção de erros.

PROTÓTIPO - Modelo original básico representativo de

invenção ou criação nova, feito em escala, e que apresenta todas as características essenciais do produto final desejado. O protótipo é utilizado em testes físicos.

PROVEDOR DE ACESSO - São instituições que se conectam a Internet via um ou mais acessos dedicados e disponibilizam acesso a terceiros a partir de suas instalações. Um tipo muito comum são os provedores de acesso remoto (RAS - Remote Access Server), que disponibilizam o acesso a usuários localizados remotamente (normalmente via linha telefônica discada).

PROXY - Um servidor proxy é um programa que armazena localmente objetos Internet para posterior distribuição. o proxy é um servidor que atua como um intermediário entre a estação de trabalho e a Internet. Dessa forma garante segurança, O servidor proxy funciona como um gateway com segurança classe firewall entre uma rede local e a Internet.

Q

QUALIDADE - Características de valor de um produto ou serviço que atende às especificações ou padrões de excelência referentes a esse produto ou serviço.

QUANTIZAÇÃO - Uma das técnicas utilizadas no processo de digitalização de um sinal. Ocorre após a fase da amostragem e tem o objetivo de funcionar com um “arredondamento” dos valores amostrados para níveis de valores previamente definidos.

R**RECONHECIMENTO DE VOZ**

- (Reconhecimento de Fala)

Tecnologia que utiliza conversão de palavras faladas para o formato texto utilizado em computadores. Primeiramente a fala é digitalizada e então comparada a um dicionário de formas de onda já codificadas. As palavras compatíveis são convertidas em texto como se tivessem sido digitadas em um teclado.

RECURSO ECONÔMICO -

Recurso onde não são considerados os recursos financeiros e sim horas de equipamentos e maquinários, fornecimento de matéria-prima e recursos humanos alocados no projeto por parte da Unidade Operacional e da empresa parceira.

RECURSOS FINANCEIROS -

Recursos da Unidade Operacional ou da empresa no aporte de recursos financeiros que complementem a necessidade de recursos para execução do projeto. Os recursos não poderão ser utili-

zados para aquisição de máquinas e equipamentos para a empresa parceira.

REDE DE COLABORAÇÃO -

Redes são estruturas sociais que se formam devido a relações de confiança, com objetivos comuns. Há redes de amizade, de colaboração, de especialistas, entre outras.

REDE DE INCUBADORAS -

Organização que congrega incubadoras de uma região para a divulgação, troca de conhecimentos e informações, e otimização da utilização de recursos.

REDE DE INOVAÇÃO -

Organização das relações heterogêneas entre agentes de produção de conhecimentos e aqueles que buscam estabelecer vantagens competitivas no mercado.

REDES IP - Termo utilizado para

identificar as redes de computadores que se comunicam utilizando protocolo TCP-IP e suas variantes.

REDES TECNO-ECONÔMICAS

- Conjunto coordenado de atores heterogêneos – laboratórios públicos, centros de pesquisa científica, empresas, organizações financeiras, usuários e governo – que participam coletivamente da concepção, desenvolvimento, produção e distribuição dos processos de produção de bens e serviços, alguns dos quais dão origem a transações de mercado. São compostas por três Pólos que realizam trocas e transferências: Pólo Científico, Pólo Tecnológico e Pólo Mercado.

REENGENHARIA - Utilização das Tecnologias de Informação com o objetivo de aumentar a produtividade e reduzir os custos.

REGISTRO DE CHAMADA - Informação sobre uma chamada (ramal ou posição, duração, hora do dia, número discado) registrada por um sistema de PABX ou DAC. Esses registros são a base dos softwares de gerenciamento de call center e de telecomunicações.

RELATÓRIO DE ANTERIORIDADE

- Pesquisa que objetiva evidenciar se o produto ou processo apresentado já foi desenvolvido por outra Pessoa Física ou Pessoa Jurídica.

RELATÓRIO DE IMPACTO AMBIENTAL RIMA

- É o documento que apresenta os resultados dos estudos técnicos e científicos de avaliação de impacto ambiental.

RESUMO EXECUTIVO

- Informação adicional, que descreve resumidamente a proposta do projeto, contemplando objetivo, justificativa resumida, principais etapas do desenvolvimento, estratégias de mercado e resultados esperados.

RHAE

- Programa de capacitação de recursos humanos para atividades estratégicas do setor produtivo.

RISCOS

- Na sua forma literal, risco envolve somente a possibilidade de uma perda ou dano. Entretanto, no contexto de um projeto, a identi-

cação dos riscos diz respeito também às oportunidades (resultados positivos) assim como as ameaças (resultados negativos).

ROAMING - Capacidade para se utilizar um dispositivo de comunicação móvel e estar apto a move-se de uma célula ou ponto de acesso para outro sem perder a conexão.

ROTEADOR - Sistema computacional que processa e direciona pacotes de dados – por meio de seus endereços – de uma rede local (LAN) ou remota (WAN) para outra.

ROTEAMENTO - Em uma rede de computadores, identifica o processamento e direcionamento de pacotes de dados – por meio de seus endereços – de uma rede local (LAN) ou remota (WAN) para outra.

S

SCANNER - Dispositivo usado para digitalizar imagens. Existem vários tipos de scanners: scanners de mão, de mesa, de página, etc. Os scanners, também, diferenciam-se pela resolução, medida em DPI. Alguns modelos escaneiam a 300 DPI, outros a 600, alguns scanners topo de linha atingem 1200 ou até 2400 DPI. Além da resolução "real" existe a resolução interpolada, que pode ser de 4800 DPI, 9600 ou até 19600 DPI.

SEED CAPITAL - A disponibilização de capital para desenvolvimento de uma ideia ou conceito até o momento em que sua viabilidade possa ser avaliada.

SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO - Diferentemente da Proteção da Propriedade Intelectual, a Segurança da Informação está relacionada com métodos de proteção aplicados sobre um conjunto de dados no sentido de preservar o valor que possui

para um indivíduo ou uma organização. São características básicas da Segurança da Informação os aspectos de confidencialidade, integridade e disponibilidade, não estando restritos somente a sistemas computacionais, informações eletrônicas ou sistemas de armazenamento.

SERENDIPITY - No contexto da inovação, descreve o fenômeno relacionado ao fato de muitas descobertas importantes no mundo acontecerem por acaso quando pesquisadores trabalhando em seus laboratórios acabam encontrando alguns resultados relativamente desconectados de sua linha de pesquisa principal, mas que se mostram surpreendentemente importantes e úteis.

SERVER - (Servidor) Um computador ou dispositivo em uma rede que gerencia recursos de rede. Por exemplo, um servidor de arquivos é um computador e um dispositivo de armazenagem de dados dedicados ao armazenamen-

to de arquivos. Qualquer usuário em uma rede pode armazenar arquivos sobre um servidor. Um servidor de impressão é um computador que gerencia uma ou mais impressoras, e um servidor de rede é um computador que gerencia o tráfego de rede. Um servidor de banco de dados é um sistema computacional que processa requisições da base de dados. Servidores são sempre dedicados, significando que eles não realizam outras tarefas além das tarefas de servidor. Em sistemas operacionais multiprocessados, entretanto, um único computador pode executar vários programas por vez. Um servidor neste caso pode referenciar ao programa que está gerenciando recursos do que ao computador inteiro.

SERVIÇOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS - Referem-se aos serviços laboratoriais de aferição e calibração, dosagens, determinações e testes de desempenho para qualificação de produtos e proces-

so industriais, padronizados e fundamentados em normas técnicas ou procedimentos sistematizados.

SERVIDOR DE ARQUIVOS -

Existem dois tipos de servidores de arquivos, o servidor dedicado, que executa apenas esta tarefa, e o não dedicado, que além de disponibilizar arquivos executa outras funções. Um micro usado pela secretária, mas que ao mesmo tempo compartilha arquivos na rede é um exemplo de servidor não dedicado.

SERVIDOR WEB - (Servidor HTTP) É um computador conectado à uma rede e equipado com um software especial que lhe permite publicar (servir) páginas web para toda a Web.

SISTEMA DE APOIO À DECISÃO (SAD) - Sistema informático integrado, concebido especialmente para a tomada de decisão, e que é destinado especialmente aos responsáveis pelas decisões das empresas.

SISTEMA DE INOVAÇÃO -

Rede interativa de instituições dos setores público e privado que gera, adota, importa, modifica e difunde novas tecnologias. Esse sistema pode ser nacional, regional ou local.

SISTEMA DA QUALIDADE

- Estrutura organizacional, responsabilidades, procedimentos, processos e recursos para implementação da administração da qualidade.

SISTEMA OPERACIONAL -

Software que controla a execução de programas, a entrada e saída de informações (dados), a alocação de recursos e o gerenciamento de dados de um computador. Sistema operacional de rede ou network operating system, consiste em uma família de programas que são executados em computadores interligados em uma rede. Alguns programas oferecem o recurso de compartilhar arquivos, impressoras e outros dispositivos através da rede. Os computadores que

compartilham seus recursos são chamados de servidores. Outros programas que permitem a utilização destes recursos compartilhados são chamados de clientes.

SLOT - Tem como função de ligar os periféricos ao barramento e suas velocidades são correspondentes aos seus respectivos barramentos. Nas placas-mãe são encontrados vários slots para o encaixe de placas (ex: vídeo, som, modem e rede).

SOFTWARE DE FONTE ABERTA (OPEN SOURCE) - Software informático distribuído por meio de licença que permite aos utilizadores a livre modificação e/ou partilha do software. (ex.: sistemas operativos como Linux e FreeBSD e outro tipo de software como Python, Apache e Mozilla).

SIX SIGMAS - Conjunto de práticas originalmente desenvolvidas pela Motorola, dentro do contexto de Sistema de Qualidade, para melhorar sis-

tematicamente os processos ao eliminar defeitos.

SKUNK WORKS - Termo usado para descrever um grupo de uma organização que tem certa autonomia para trabalhar em projetos avançados ou secretos.

SKYPE - É uma rede de telefonia pela Internet do tipo peer-to-peer fundada por Niklas Zennström e Janus Friis, que também criaram os aplicativos Kazaa e Joost.

SPIN-OFF - (a) Empresa oriunda de laboratório e resultante de pesquisa acadêmica ou industrial; (b) Empresa impulsionada por outra já estabelecida no mercado, para atuar na mesma área de negócio, mas com produto ou serviço diferente daquele que a empresa original comercializa.

SPIN-OUT - Empresa constituída por um grupo ou unidade de uma grande empresa para explorar novos desenvolvimentos ou oportunidades de mercado recentes e onde

a equipe de gestão e o capitalista de risco também têm uma quota do capital.

SOFTWARE - Termo inglês generalizado que designa um programa ou conjunto de programas armazenados em computador.

STAGE GATES - Metodologia para avaliar ideias, conceitos e projetos de inovação baseada em estágios bem definidos e progressivamente quantitativos. É uma metodologia importante para que ideias e projetos mais inovadores possam receber apoio e recursos organizacionais em seus estágios iniciais de desenvolvimento e conseguir avançar para estágios nos quais consigam materializar benefícios e adquirir recursos mais significativos.

STOCK OPTIONS - Esta é uma das formas de se recompensar o alto risco assumido por funcionários que se envolvem em empresas, projetos de inovação ou novos negócios de alto risco. Envolve

o pagamento de parte da remuneração com direitos de aquisição das ações da organização a um preço fixo e muitas vezes abaixo do mercado. Prática muito utilizada para remuneração de altos executivos, mas que também é frequentemente utilizada no contexto de Start-ups ou mesmo divisões de novos negócios das empresas.

SWITCH - Possui três significados possíveis: (1) Um dispositivo mecânico ou eletrônico que direciona o fluxo de sinais elétricos ou ópticos de um lado para outro. Com relação a uma chave comutadora liga/desliga. (2) Em programação, um bit ou byte usado para controlar algo. (3) Um modificador de um comando. Mais simplificada, é uma caixa comutadora que direciona uma linha para a outra.

SWOT - Significa Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats. A análise SWOT é usada como uma atividade básica para identificar forças e fraquezas e auxiliar a seleção dos tópicos a serem examinados no Método Delphi.

T

TAXA DE DADOS - Velocidade de transferência de dados dentro do computador ou entre periféricos de um computador. Velocidade de transmissão de dados em uma rede.

TAXA DE TRANSMISSÃO - Termo para a velocidade da transmissão de dados. É o número de bits transmitidos por segundo. A taxa de transmissão disponível para o usuário é, por regra, normalmente inferior à taxa realmente suportada pela rede. O motivo: para compensar eventuais erros de transmissão são transmitidos sinais de verificação suplementares para possibilitar uma correção de erros.

TAXONOMIA - Ciência da classificação, abrange a nomenclatura e classificação de informações, organismos, objetos, lugares e eventos em um ambiente virtual. Dentro de uma organização, facilita a classificação e, portanto, a lo-

calização de documentos em uma base compartilhada.

TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL (TCP) - É, sem dúvidas, um dos mais importantes protocolos da família TCP/IP. É um padrão definido na RFC 793, que fornece um serviço de entrega de pacotes confiável e orientado por conexão. Ser orientado por conexão, significa que todos os aplicativos baseados em TCP como protocolo de transporte, antes de iniciar a troca de dados, precisam estabelecer uma conexão. Na conexão são fornecidas, normalmente, informações de logon, as quais identificam o usuário que está tentando estabelecer uma conexão. Um exemplo típico são os aplicativos de FTP. Para que você acesse um servidor de FTP, você deve fornecer um nome de usuário e senha. Estes dados são utilizados para identificar e autenticar o usuário. Após a identificação e autenticação, será estabelecida uma sessão entre o cliente de FTP e o servidor de FTP.

TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL / INTERNET PROTOCOL (TCP/IP)

- Define os principais protocolos para troca de dados sequenciais. Conjunto de protocolos de comunicação utilizado para troca de dados entre computadores em ambientes de redes locais ou remotas. As especificações dos protocolos TCP/IP são públicas, abertas e genéricas, sendo implementado, comercialmente ou não, por diversos fabricantes e ambientes. Em uma rede TCP/IP cada equipamento deve ter um endereço único - o endereço IP - capaz de identificá-lo na rede, e o endereço da rede a qual o equipamento pertence.

TIME DIVISION MULTIPLE ACCESS (TDMA)

- Primeira tecnologia de celulares digitais criada no final dos anos 80. Significa acesso múltiplo por divisão de tempo. Concorre com os padrões CDMA e GSM.

TECHNOLOGY ASSESSMENT

- Análise das consequências de se empregar novas tecnologias, incluindo efeitos

secundários com o objetivo de antecipar futuros impactos na sociedade - resultantes de tecnologias novas e existentes.

TECHNOLOGY FORECAST

- Desenho da situação futura da tecnologia e a extensão do uso com o objetivo de obter previsões probabilísticas de desenvolvimentos tecnológicos futuros.

TECHNOLOGY FORESIGHT

- É um processo de esforço sistemático, e não uma técnica ou conjunto de técnicas, que reúne – quando bem delineado – participantes-chave de diferentes grupos de stakeholders tais como a comunidade científica, governo, indústria e ONGs para discutirem o tema em questão. Isto pode evidenciar que cada um destes atores possui um entendimento, uma percepção do ambiente no qual estão inseridos e o futuro será melhor desenhado a partir do momento que diferentes leituras converjam a um senso comum. O mesmo normalmente está focado no longo prazo – horizonte típico de dez ou mais anos, capaz de

identificar as prováveis demandas para a economia e sociedade como também as possíveis oportunidades científicas e tecnológicas - especificamente tecnologias genéricas emergentes.

TECHNOLOGY ROADMAP

- Técnica que conjuga a prospecção das expectativas e tendências do mercado-indústria e busca traçar quais soluções (produtos e/ou serviços) e respectivas tecnologias habilitantes a empresa deve investir e desenvolver para melhorar seu posicionamento competitivo. Roadmaps dão orientação, foco e priorização a programas de desenvolvimento.

TECNOLOGIA - (a) Método para transformar inputs em outputs; (b) Aplicação dos resultados de pesquisa científica à produção de bens e serviços; (c) Tipo específico de conhecimento, processo ou técnica exigido para fins práticos; (d) Conhecimentos de que uma sociedade dispõe sobre ciências e artes industriais, incluindo os fenômenos sociais e físicos, e sua aplicação à produção de

bens e serviços. Identificam-se duas grandes categorias de tecnologia: tecnologia de produto (componentes tangíveis e facilmente identificáveis) e tecnologia de processo (técnicas, métodos e procedimentos).

TECNOLOGIA ALTERNATIVA

- (a) Tecnologia apropriada; (b) Tecnologia baseada nas condições locais de desenvolvimento tecnológico.

TECNOLOGIA AVANÇADA

- Aquela que utiliza conhecimentos das áreas de biotecnologia, informática, química fina, novos materiais e mecânica de precisão.

TECNOLOGIA-BASE

- Tecnologias disseminadas e compartilhadas em toda a indústria, são pré-requisito e oferecem pouca vantagem competitiva. Os benefícios não são tão importantes para o consumidor ou são facilmente replicados, comprados ou equiparados pelos competidores.

TECNOLOGIA-CHAVE

- É uma das Tecnologias consideradas como crítica para

o sucesso competitivo atual. Resulta em uma clara vantagem competitiva para aqueles que a fazem melhor que seus competidores. Normalmente, as companhias mais bem sucedidas em uma indústria são as melhores nessa tecnologia / Competência.

TECNOLOGIA CRÍTICA - Este método consiste em identificar Tecnologias usando um conjunto de critérios racionais através do qual a importância ou criticidade de uma tecnologia pode ser avaliada. Muitas vezes, o Benchmarking é usado para fazer comparações com outros países ou regiões.

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (TI) - Aquela que se aplica às áreas da informática, telecomunicações, comunicações, ciência da computação, engenharia de sistemas e de software.

TECNOLOGIA DE GESTÃO - Tecnologia aplicada à administração de empresas.

TECNOLOGIA DE PROCESSOS - Tecnologia aplicada ao processo de organização da produção de uma empresa.

TECNOLOGIA DE PRODUTOS - Tecnologia aplicada à produção de um bem ou serviço.

TECNOLOGIA EMERGENTE - Tecnologia que se encontra em estágio de pesquisa inicial ou emergente em outra indústria. Apresenta grande dificuldade de avaliação do real potencial e seu impacto competitivo, por consequência, é desconhecido. De uma forma geral, carrega a promessa de mudar as bases de competição ou radicalmente transformar a indústria.

TECNOLOGIA ESSENCIAL - Tecnologia responsável pela competitividade da empresa.

TECNOLOGIA INDUSTRIAL BÁSICA (TIB) - Tecnologia aplicada ao processo de manufatura de uma indústria.

TECNÓPOLE - (a) Sistema urbano articulado que integra agentes locais e externos para o desenvolvimento tecnológico regional, baseado numa estratégia de desenvolvimento sustentável; (b) Pólo

tecnológico; (c) Cidade planejada para o desenvolvimento tecnológico e ambiental.

TELECONFERÊNCIA - Sistema de comunicações para permitir que indivíduos separados geograficamente participem de uma reunião ou discussão por telefone.

TELEFONIA DIGITAL - Na telefonia digital a transmissão e o tratamento dos sinais são realizados digitalmente.

TELEFONIA FIXA - É o termo utilizado para descrever a parte da Telefonia em que a comunicação ocorre entre pontos fixos determinados.

TELEFONIA MÓVEL - É o termo utilizado para descrever a parte da Telefonia em que a comunicação ocorre entre pontos móveis.

TELEMARKETING ATIVO - Ferramenta utilizada nos processos de comercialização e campanhas promocionais também chamadas de campanhas ativas, que consistem

num conjunto de ações que partem de um call center para atingir um determinado público.

TELEMARKETING RECEPTIVO - Ferramenta utilizada em campanhas receptivas, onde é o público ou cliente quem define a iniciativa do contato com o call center de uma determinada empresa. Não necessariamente o contato precisa ser realizado por telefone, é possível enviar um e-mail, um fax ou até mesmo acessar um site.

TENSÃO CRIATIVA - O início do processo de inovação ocorre quando nos deparamos com um limite e somos forçados a buscar uma solução. Tensão criativa é exatamente este momento em que há um gap entre o objetivo pessoal ou profissional e a realidade que pode se tornar fonte de energia criativa, fazendo-nos mover em direção ao objetivo.

TERM SHEET - Trata-se do acordo inicial que apresenta

os fundamentos do investimento feito por um venture capitalist em outra companhia. Term sheet é o guia para a transação.

TERMINAL - Equipamento, localizado próximo ao usuário, que apresenta ao mesmo as informações recebidas da rede numa forma compatível com os requisitos do usuário e também realiza as funções complementares do usuário para a rede.

TIME SLOT - Caracteriza-se pela porção de uma multiplexação serial dedicada a um único canal. Nos enlaces TI e EI, um time-slot representa um canal de 64 Kbps.

TIME OUT - Termo usado em computação que sinaliza quando um evento esperado não ocorre após um certo intervalo de tempo.

TOUCH PAD - Um sistema apontador, que é usado predominantemente em notebooks, onde ao invés da bolinha, é usada uma tela

sensível ao toque, um quadradinho cinza, com uma superfície sensível ao toque. Ao invés de movimentar o mouse, basta deslizar os dedos sobre a superfície para mover o cursor. A vantagem deste sistema é que é menor, mais fino e não possui partes móveis, apesar de também não ser tão confortável de se usar quanto um mouse “de verdade”.

TOUCH SCREEN - São os monitores sensíveis ao toque são muito usados em caixas de banco, quiosques multimídia, computadores de mão, e vários outros equipamentos. Estes monitores são compostos de um monitor CRT ou LCD comum e de uma película sensível ao toque. Além de serem ligados na placa de vídeo, estes monitores são ligados também em uma das portas seriais do micro, bastando instalar o software adequado para que os toques na tela substituam os cliques do mouse. O funcionamento da camada sensível ao toque é bem interessante, basean-

do-se no uso do infravermelho. A tela é formada por vários emissores e receptores, que se comunicam continuamente, tanto na horizontal quanto na vertical. Ao tocar a tela, interrompe-se a comunicação entre alguns, fazendo com que a posição do toque seja percebida.

TRADEMARK - Qualquer “signo” utilizado para denotar a origem de produtos ou serviços. O “signo” pode ser uma letra, palavra, nome, assinatura, marca ou etiqueta. Trademarks são recursos e por isto podem ser licenciados ou atribuídos pelo dono do trademark.

TRANSFERÊNCIA DE CONHECIMENTO - É a troca de Conhecimento / Informações por meio de Redes de Colaboração. É sobre a transferência de boas ideias, resultados de pesquisas e habilidades entre universidades, outras organizações de pesquisa, negócios e a comunidade para possibilitar inovações em produtos e serviços.

TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA - Intercâmbio de conhecimento e habilidades tecnológicas entre instituições de ensino superior e/ou centros de pesquisa e empresas. Faz-se na forma de contratos de pesquisa e desenvolvimento, serviços de consultoria, formação profissional, inicial e continuada, venda de patentes, marcas e processos industriais, publicação na mídia científica, apresentação em congressos, migração de especialistas, programas de assistência técnica, espionagem industrial e atuação de empresas multinacionais.

TRATADO DE COOPERAÇÃO DE PATENTE - O tratado permite que uma invenção seja protegida simultaneamente em um grande número de países através da apresentação de uma solicitação internacional de Patente.

TRIZ - Este sistema usa a análise de Patente para deduzir padrões de inovação tecnológica e postular leis da evo-

lução do sistema de Tecnologia. Em oposição a técnica de geração de ideia randômicas como o brainstorming, o triz busca criar um algoritmo que vise a (re)invenção de sistemas. Esse processo permite a identificação pró-ativa de objetivos estratégicos e o desenvolvimento de planos táticos para alcançá-los.

TURISMO CRIATIVO - Passeios programados que têm como objetivos tirar a mente da rotina, pesquisar áreas foco para inovações e/ou buscar ideias em universos distintos.

TV DIGITAL - A televisão digital ou digital TV usa um modo de modulação e compressão digital para enviar vídeo, áudio e sinais de dados aos aparelhos compatíveis com a tecnologia, proporcionando assim transmissão e recepção de maior quantidade de conteúdo por uma mesma frequência (canal).

U**UNIDADE DE PRODUÇÃO -**

Sector ou departamento de empresa responsável.

UNIVERSIDADE CORPORATIVA

- Universidade Corporativa é uma organização que tem como finalidades principais desenvolver, armazenar e transmitir o conhecimento necessário ao sucesso permanente da Empresa. Cria, aprimora e estimula qualificações, competências, habilidades, atitudes e desempenhos individuais e de grupos.

UNIX -

É um sistema de exploração multi-usuário, multi-tarefas, o que significa que permite a um computador mono ou multiprocessadores, executar simultaneamente vários programas por um ou vários utilizadores. Possui um ou vários interpretes de comandos (Shell) bem como um grande número de comandos e de numerosos utilitários (mecânico, compiladores para numerosas linguagens, tratamentos de texto, serviço de mensagens eletrônico). Pos-

sui também uma grande mobilidade, o que significa que é possível instalar um sistema Unix na quase totalidade das plataformas materiais.

UPGRADE -

Atualização. Significa trocar alguns componentes para melhorar a performance de um PC antigo ou sistema. Não existe uma regra para o que pode ou não ser considerado um upgrade; pode ser desde a simples troca de um pente de memória, até a troca de praticamente todo o micro. Além da troca de componentes, existem também os upgrades de software, feitos sempre que é instalada uma nova versão de um programa.

UPLOAD -

Enviar dados ou arquivos de seu computador para outro computador.

URL -

Em português Localizador-Padrão de Recursos, é o endereço de um recurso (um arquivo, uma impressora etc.), disponível em uma rede; seja a Internet, ou uma rede corporativa, uma intranet. Uma

URL tem a seguinte estrutura:
protocolo://máquina/caminho/
recurso.

USO COMPARTILHADO - Utilização de recursos tangíveis e intangíveis em parceria.

USUÁRIO - Este é responsável pelo uso prático do produto ou serviço. Pode também possuir papéis adicionais como decisor, comprador e influenciador.

UTILITY MODEL - Um direito registrado para invenções técnicas que dá o direito ao proprietário de proibir outras partes de explorar sua invenção. Comparado a uma Patente é mais flexível, menos oneroso e dura um menor período de tempo.

V

VALE DO SILÍCIO - Região dos Estados Unidos da América onde surgiram as primeiras incubadoras de empresas e onde se encontra a maior concentração de pequenas empresas de tecnologia avançada do mundo.

VALE TECNOLÓGICO - Estrutura de grande porte - normalmente suportada por incentivos governamentais, no qual a massa crítica de atividades industriais e de pesquisa num setor específico está concentrada. Essa prática leva ao desenvolvimento econômico orientado para Inovação Sustentável da região.

VALIDAÇÃO DE IDEIAS - Conceito que muda a postura das pessoas encarregadas de avaliar ideias. A proposta da validação é fazer com que a ideia seja aceita e implementada. Quem recebe a ideia se esforça para que ela se torne viável. As ideias passam a ser adaptadas e aprimoradas, mesmo que se transformem bastante para se tornarem úteis.

VALOR AGREGADO - (a) Procedimento através do qual uma empresa adquire e melhora produto ou serviço antes de oferecê-lo a seus clientes; (b) Conhecimento embutido num produto, serviço ou processo.

VANTAGEM TECNOLÓGICA - Capacidade da empresa de se manter na fronteira do conhecimento para o favorecimento do processo de inovação.

VENTURE CAPITAL - Investimento de risco em empresas novas ou já estabelecidas com a expectativa de ganhos acima da média do mercado. O capital utilizado em tal prática geralmente é proveniente de um fundo de investidores.

VIABILIDADE TÉCNICA - Característica das especificações de projeto ou processo que o tornam exequível.

VIDEO GRAPHICS ARRAY (VGA) - Padrão de interfaceamento gráfico analógico introduzido com a série IBM PS/2. Compatível com o padrão EGA no que tange a BIOS, mas suportando resoluções mais elevadas, com um máximo de 640 x 480 pixels em 16 cores.

VIDEOCONFERÊNCIA - Modalidade de serviço de comunicação audiovisual e interativa entre 3 ou mais pessoas em diferentes localidades.

VIRTUAL CHANNEL (CANAL VIRTUAL) - Uma única conexão cruzando uma UNI ou NNI permitindo a comutação de várias células ATM em um caminho virtual a diferentes destinos.

VIRTUAL CIRCUIT (CIRCUITO VIRTUAL) - Um link que se assemelha a uma linha dedicada ponto a ponto ou um sistema que entrega pacotes em sequência, como aconteceria em uma rede ponto a ponto.

VIRTUAL PATH - Contém circuitos virtuais que são comutados juntos para um destino comum tal como uma operadora de inter-comutação.

VIRTUALFONE - Solução desenvolvida pela Dígito que possibilita aos ramais analógicos a utilização de todas as facilidades de um aparelho digital e mais um conjunto de facilidades adicionais no computador do usuário como: identificação de chamadas, teleconferência, lembrete de compromissos,

bloco de anotações individual por cliente, agendas pessoais e geral.

VOICE MAIL - O mesmo que Correio de Voz.

VOICE MESSAGE - Uma mensagem gravada digitalmente, a partir de um telefone.

VOICE OVER IP (VOIP) / (VOZ SOBRE IP) - Transporte de voz por meio de protocolo IP. É um termo usado em telefonia IP para uma família de facilidades para gerenciamento da entrega de informações de voz usando IP. Em geral, isto significa que a informação de voz é enviada na forma digital de pacotes discretos ao invés dos protocolos tradicionais da rede de circuitos comutados de uma rede STFC.

VOICE PROCESSING - Um termo genérico encobrendo várias facilidades de voz. As facilidades se dividem em duas seções; tratando chamadas de voz como mensagens, e usando um telefone como um terminal interativo para obter acesso a dados e outras facilidades de mensagens.

VIRTUAL PRIVATE NETWORK

(VPN) ou Rede Privada Virtual - É uma rede privada (rede corporativa, por exemplo) construída sobre a infra-estrutura de uma rede pública (recurso público, onde não há controle sobre o acesso de dados), normalmente a Internet. Ou seja, ao invés de se utilizar links dedicados ou redes de pacotes (como X.25 e Frame-Relay) para conectar redes remotas, utiliza-se a infra-estrutura da Internet, uma vez que para os usuários a forma como as redes estão conectadas é transparente.

W

WAP (WIRELESS APPLICATION PROTOCOL) - Protocolo de aplicações sem fio. Sistema de regras para a transmissão de dados e autenticação de transações através de celulares.

WAR ROOM - Trata-se de uma técnica aplicada com frequência em inteligência competitiva. Baseada em Teoria dos Jogos, são estipulados grupos / times, cada um personificando uma dos players de mercado - organizações, empresas - a fim de simular a interação natural de mercado (referente aos resultados das decisões de cada um dos grupos). Suas principais utilidades dizem respeito a análise de movimentos, tomada de decisões estratégicas, simulação de movimentos de mercado, estratégia, entre outros.

WAREZ - Softwares distribuídos ilegalmente através da Internet. O "Z" é proposital, servindo para indicar algo que é ilegal. Pode ser usado também em outros termos como Gamez (jogos pirateados),

Romz (jogos de videogame que rodam no PC através de emuladores, mas também ilegais), etc.

WAV - Um arquivo de som do Windows, que usa a extensão wav. Esses arquivos ocupam muito espaço em disco. Dependendo da frequência e taxa de amostragem, um minuto de áudio, sem compressão, pode ocupar de 644 KB a 5 MB.

WEB 2.0 - Designa uma segunda geração de comunidades e serviços baseados na plataforma Web, como Wikis e aplicações baseadas em Redes Sociais. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores.

WEB CALL CENTER - Call center que recebe chamadas de um link por meio de uma página na web. Estes "web sites" em geral incluem o botão "converse com um atendente", que permite que visi-

tantes obtenham informação adicional de um atendente por meio de telefonia IP diretamente de seus computadores. Pode ser chamado de Internet Call Center.

WEB DESIGNER - Nome dado ao profissional responsável pelo design de uma página web, também conhecida como homepage, envolvendo a definição do layout, imagens e apresentação das informações de forma que se atinjam vários propósitos, como a facilidade da navegação, garantia de acesso constante e de uma audiência, conforto para o usuário, entre outros.

WEB SERVICES - Recursos automatizados acessíveis pela Internet. São recursos de software ou componentes funcionais com capacidades que podem ser acessadas através de um endereço universal de Internet. Web services costumam usar XML para interagir com outros sistemas.

WEBCASTING - Uso da Internet para a difusão de informação (broadcasting), semelhante a forma como é difundida

a informação pelo sistema de rádio comercial e TV.

WEBMAIL - É um interface da World Wide Web que permite ao utilizador ler e escrever E-mail usando um navegador.

WI-FI - Nome dado ao padrão IEEE 802.11b para redes locais sem fio (wireless LAN).

WIKIS - Software colaborativo que permite a edição coletiva de documentos usando um sistema simples e sem que o conteúdo tenha que ser revisado antes da sua publicação. Reduz o tempo de edição/aprovação de documentos e expõe a organização, para seus funcionários e externos, como colaborativa e eficiente.

WIRELESS - Nome genérico dado a qualquer sistema baseado em rádio que permite a transmissão de informação sem a necessidade de uma conexão física por meio de fios ou cabos.

WORKFLOW - Fluxo de trabalho, a sequência em que as atividades são (ou deveriam ser) exercidas.

WORKSHOP DE TECNOLOGIA - Oficina. Reunião de grupos de trabalho interessados em determinado projeto ou atividade, que envolvam informações técnico-científicas, para discussão e/ou apresentação prática do referido projeto ou atividade.

WWW (WORLD WIDE WEB)

- Um sistema de servidores de Internet que suportam documentos formatados especialmente. Os documentos são formatados na linguagem conhecida como HTML (HyperText Markup Language) que suporta links para outros documentos, bem como gráficos, áudio e arquivos de vídeo. Isto significa que você pode pular de um documento para outro simplesmente clicando nestes links. Nem todos os servidores de Internet são parte da World Wide Web. Há várias aplicações chamadas Web browsers que tornam mais fácil o acesso a world wide web; dois dos mais populares Web browsers são o Microsoft Internet Explorer e o Mozilla Firefox.

X

XDSL (DIGITAL SUBSCRIBER LINE) - Inclui o ADSL, IDSL, HDSL, SDSL, RADSL, VDSL, DSL-Lite. As tecnologias DSL são utilizadas para aumentar a largura de banda disponível em redes telefônicas de cobre.

XDSL - xDSL é o nome genérico de uma família de tecnologia que permite transmissão digital de dados através dos cabos de uma rede local de telefone. DSL é a sigla para Digital Subscriber Line, ou Linha Digital de Assinante. É a tecnologia empregada em redes da internet banda larga. A versão mais popular da família é a ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line), em que a velocidade de upload é menor que a velocidade de download de arquivos. Já na SDSL (Symmetric Digital Subscriber Line), as duas velocidades são iguais.

XGA - Abreviação de Extended Graphics Array (Exibição

Gráfica Estendida). Foi criada pela IBM em 1990 e hoje é conhecida como resolução de 1024 x 768 pixels, padrão de boa parte dos monitores de computador.

XHTML - Sigla para Extensible HyperText Markup Language, é uma reformulação da linguagem de marcação HTML, usada em páginas da internet, mas baseada em XML. Esse processo de padronização visa à exibição de páginas Web em diversos dispositivos, como palm e celular, tornando as páginas acessíveis de qualquer dispositivo. O XHTML consegue ser interpelado por qualquer dispositivo, independente da plataforma, porque suas marcações, ao contrário do HTML, possuem sentido semântico para as máquinas.

XML - É a sigla usada para eXtensible Markup Language, ou seja, Linguagem de Marcação Expansível. A linguagem XML foi criada pelo W3C(World Wide Web Consortium) como um subs-

tituto mais poderoso para a HTML. Com o tempo viu-se que ela era muito mais do que isso. Hoje o mundo caminha rumo ao XML para a troca de informações.

XT - Computador pessoal, foi sucessor do IBM PC original. Foi lançado em março de 1983 e foi um dos primeiros computadores a vir com uma unidade de disco rígido como padrão.

X86 - É o nome genérico de microprocessadores desenvolvidos primeiramente pela Intel, fabricante do Pentium. A arquitetura x86 dominou os computadores pessoais na década de 1980 – o nome remete aos primeiros processadores da família, todos com a terminação “86”: 8086, 80189 e os famosos 386 e 486.

Y

YELLOW PAGES - Banco com o perfil dos Especialistas e seus contatos, contendo uma classificação deles em grandes áreas de conhecimento. Esse diretório ainda fornece contatos classificados pelas taxonomias mais adequadas ao contexto do especialista e da organização o que facilita o mapeamento de Competências e expertises.

YOU TUBE - Site (www.youtube.com) que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Foi fundado em 2005 por três pioneiros do PayPal (www.paypal.com), um famoso site da Internet ligado a gerenciamento de doações.

Z

ZIP - Extensão que indica um arquivo compactado no formato ZIP. O recurso é amplamente utilizado na Web por agilizar o download de programas e arquivos.

ZIP DRIVE - É um sistema de armazenamento de arquivos de média capacidade criado em 1994 pela Iomega. Originalmente, o sistema de armazenamento de arquivos em disco ZIP (um pouco maiores do que disquetes) tinha cem MB de capacidade, mas as versões mais recentes suportam até 750MB. Com a popularização de CD Eddvd graváveis os discos em ZIP perderam mercado.

ZONA TECNOLÓGICA INDUSTRIAL - Região que concentra empresas de base tecnológica.

ZOOM - É uma ferramenta que mostra detalhes de uma imagem pequena, diminuindo o plano geral (chamado "zoon in"), ou uma imagem

que mostra um plano mais aberto, mas com menor nível de detalhe ("zoon out"). Nas câmeras fotográficas, o zoom pode ser óptico ou digital. Na tela do computador, as ferramentas de zoom de programas de visualização de imagem nem sempre aumentam o nível de detalhes da imagem se ela tiver sido fotografada com baixa resolução.

ZUMBI - Um computador zumbi é aquele que foi infectado por um código malicioso, que permite que os spammers utilizem a máquina para enviar e-mails ou hackear outros computadores e redes. O computador de um usuário é transformado em zumbi quando está vulnerável, sem proteção antivírus, por exemplo.

0 – 9

10/100 - Comunicações. Designa protocolos de comunicação Ethernet. Estas placas de rede Ethernet 10/100 suportam os protocolos 10BaseT (10 Mbps) e 100BaseT (100 Mbps), funcionando nos dois tipos de redes.

2D - Hardware. Software. Bidimensional. Referente a objetos que estão construídos em modelos referenciais de duas dimensões.

2G - Telecomunicações. Referente à segunda geração das comunicações móveis, baseada nos protocolos GSM e CDMA.

3D - Hardware. Software. Abreviatura de tridimensional. Em três dimensões. Em computadores, 3D descreve uma imagem que fornece a percepção de profundidade.

3G - Acrônimo utilizado para indicar a terceira geração da comunicação móvel, que amplia o uso do telefone

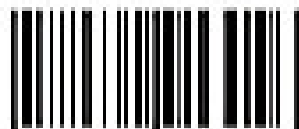
celular. O objetivo é estabelecer bases para fornecer serviços de comunicação de dados em redes de telefonia celular, o que inclui o acesso à Internet.

404 ERROR - Internet. Erro 404. Mensagem de erro mais habitual num browser. Acontece quando não é possível localizar o endereço ou a página Web pedidos. O erro poderá estar num link mal feito, ou num endereço web (URL) mal escrito.





ISBN 978-85-60913-04-6



9 788560 913046