

# Pequeno Glossário de Tecnologia e Internet



DE

A a Z

36 Linhas

Editora Virtual

<b>B</b>	<b>4</b>
<b>C</b>	<b>6</b>
<b>D</b>	<b>8</b>
<b>E</b>	<b>9</b>
<b>F</b>	<b>10</b>
<b>G</b>	<b>11</b>
<b>H</b>	<b>12</b>
<b>I</b>	<b>13</b>
<b>J</b>	<b>14</b>
<b>K</b>	<b>15</b>
<b>L</b>	<b>16</b>
<b>M</b>	<b>18</b>
<b>N</b>	<b>21</b>
<b>O</b>	<b>22</b>
<b>P</b>	<b>23</b>
<b>Q</b>	<b>27</b>
<b>R</b>	<b>28</b>
<b>S</b>	<b>29</b>
<b>T</b>	<b>31</b>
<b>U</b>	<b>34</b>
<b>V</b>	<b>35</b>
<b>W</b>	<b>36</b>
<b>X</b>	<b>38</b>
<b>Y</b>	<b>39</b>
<b>Z</b>	<b>40</b>

## A

**Abordagem:** é direcionar uma pesquisa ou uma pergunta para um determinado assunto.

**Acrobat Reader:** (Portable Document Format) programa gratuito na internet que permite a leitura de arquivos no formato pdf.

**Ad click:** registro de entradas no site, ocasionadas por cliques em banners.

**Ad hoc:** pesquisa encomendada pelo cliente, com objetivos específicos. Advertising - propaganda.

**Ad views:** número de vezes que um anúncio é visto em um determinado período de tempo em uma página de internet.

**Alcance:** distância máxima a que pode chegar um meio de comunicação. Em mídia, a palavra tem significado mais amplo, o de cobertura.

**AMI:** associação de Mídia Interativa criada em 1995 para tratar de temas ligados à propaganda na internet.

**Angels:** pessoas que investem em empreendimentos na web.

**Anúncio cooperado:** mensagem que promove conjuntamente um produto de determinada marca de fabricante e o comerciante que o vende.

**Aplicativos:** qualquer programa de computador que realize uma função específica. Exemplo: Word, um aplicativo (programa) utilizado para editar textos.

**Applet:** O applet sempre aparece incorporado ao conteúdo de uma página de internet, um mini aplicativo em java.

**ASP:** (Active Server Pages) - linguagem de programação que estabelece uma interação entre o usuário e o banco de dados de um site. Desenvolvida pela Microsoft, é eficiente, porém só funciona em sites que estejam em servidores com NT ou windows 2000 instalados.

**Assinatura:** identificação do anunciante na mensagem comercial.

**Attach:** Anexar, inclusão de arquivos, muito usado no e-mail.

**Awareness:** conjunto de marcas citadas espontaneamente pelos consumidores.

## **B**

**B2B** ou business-to-business: refere-se a transações de negócios feitas na internet entre empresas.

**B2C** ou business-to-consumer: refere-se à venda de produtos feita na internet diretamente para o consumidor.

**Backbone**: é a conexão direta entre um servidor e a empresa que disponibiliza a conexão à internet.

**Back lights**: painéis luminosos.

**Backup**: ato de efetuar uma cópia de segurança de qualquer arquivo.

**Banda larga**: estrutura de transmissão de dados de grande capacidade e velocidade.

**Banner**: propaganda em forma de imagem gráfica utilizada na página da internet.

**Benchmark**: pode ser descrito como processo contínuo de medida que possibilita às empresas comparar produtos, serviços ou práticas, dentre as mais destacadas opções possíveis, para se incorporar melhorias.

**Benchmarking**: esforço empresarial, envolvendo pesquisa sistemática de mercado, voltado para a otimização do desempenho de uma organização.

**Bit**: significa dígitos binários. Um sistema é construído a partir de duas unidades de informação: 0 ou 1. Cada uma delas é um bit.

**Bitbizável**: aquilo que aceita o modelo de negócios realizados entre empresas, por meio da web (B2B).

**Bitmap**: um dos formatos de arquivo de imagem utilizado na internet.

**Blog**: uma página pessoal em forma de diário eletrônico.

**Brand**: é a marca, nome, sinal, símbolo e/ou desenho que identifiquem um produto.

**Brand association**: é a ligação que o consumidor faz, consciente ou inconsciente, entre a marca de um produto e o seu desejo ou necessidade de consumi-lo.

**Brand health**: estudo que apresenta um diagnóstico da saúde da marca.

**Break**: intervalo comercial em rádio e TV.

**Break even**: equilíbrio financeiro.

**Bricks-and-clicks**: quer dizer empresas do mundo real que migram seus negócios para o mundo virtual.

**Bricks-and-mortar**: nome dado para as empresas tradicionais sem operações na web.

Briefing: é um resumo com informações que direcionam um plano de trabalho, com os objetivos, táticas, estratégias, definições, etc.

Broad side: folheto com a apresentação de um produto e suas ilustrações.

Browser ou navegador: Aplicativo que permite navegar na internet, como o Explorer ou Netscape.

Budget: verba planejada para investimento ou custeio, orçamento.

Burn rate: taxa que mede o volume de recursos próprios que a empresa tem que eliminar para alcançar a lucratividade.

Business: negócios.

Business plan: plano de negócios que as empresas pontocom apresentam aos investidores.

Byte: conjunto formado por oito bits.

## C

**Cable modem:** conjunto de placa e software que codifica e decodifica os sinais de computador através de cabo, permitindo a comunicação em rede. A transmissão de dados é similar à da TV a cabo.

**Caderno:** parte ou seção de um jornal, agrupando matérias conforme o conteúdo editorial.

**Campanha:** ação orientada, envolvendo normalmente a realização de eventos e promoções, com o objetivo de atrair, conquistar e manter clientes.

**Capa interna:** também denominada segunda e terceira capas. Qualquer uma das capas interiores de uma revista.

**Cartaz:** modalidade de publicidade exterior na qual a mensagem é impressa em folhas de papel, coladas sobre chapas metálicas.

**Case:** estudo realizado para responder questões específicas sobre um mercado ou marca do cliente.

**Categoria de produtos:** agrupamento mais específico (de itens) dentro do setor econômico.

**CD-ROM:** Compact Disk (disco compacto).

**Read only memory:** (memória de leitura apenas).

**Centímetro x coluna:** unidade padrão para se estabelecer o custo da propaganda em jornais.

**Central location:** Técnica muito utilizada em teste de produtos.

**CG:** Comitê Gestor Internet do Brasil, órgão do governo brasileiro.

**CGI (Common Gateway Interface):** uma especificação para a transferência de arquivo servidor web e um programa CGI. O CGI é uma linguagem de programação elaborada para aceitar e retornar dados que obedecem às especificações do servidor Unix ou linux. O programa pode ser escrito em C ou Perl. Programas CGI são o meio mais comum pelo qual os servidores web interagem dinamicamente com os usuários.

**Chamada:** mensagem publicitária que promove programas ou eventos especiais, no meio em que é veiculada.

**Chat:** sessão ou site com o serviço de comunicação on line de Bate-papo.

**Check list:** lista de providências a serem tomadas e depois checadas.

**Chief Executive Officer (CEO):** o principal executivo de uma empresa.

**Chief Financial Officer (CFO):** executivo do setor financeiro.

**Ciberespaço:** conjunto das redes de computadores interligados e de toda a atividade aí existente.

Classe sócio-econômica: faixa da população, ou mercado, com características semelhantes em termos de classe social, renda familiar, grau de escolaridade, condições gerais de vida, etc.

Click rate (click through ou click though rate): percentual de cliques que um banner ou outro elemento publicitário gera. Para calcular o click rate, dividi-se o número de cliques pelo número de exibições do banner.

Click stream: caminho percorrido pelo Internauta ao clicar nos links de um ou mais sites.

Click true: número de cliques que o banner recebe.

Cobertura: é a porcentagem de consumidores potenciais de um produto atingido pelo menos uma vez por um veículo ou combinação de veículos.

Comercial: inserção publicitária utilizada para expor a mensagem do anunciante na mídia eletrônica (TV ou rádio).

Comercial testemunhal: depoimento por meio do qual o apresentador exprime uma opinião a respeito de um produto ou serviço, inserido durante a exibição do programa de rádio.

Consumidor em potencial ou prospect: possível interessado ou comprador, a quem se planeja atingir e influenciar na sua tomada de decisão, interferindo na sua busca pela satisfação de necessidades e desejos.

Cookies: arquivo que fica armazenado no computador do usuário e guarda todas as informações importantes sobre sua navegação.

Correio eletrônico ou e-mail: sistema de troca de mensagens eletrônicas através de redes de computadores ou internet.

CPM (Custo por Mil): forma de cálculo para pagamento de anúncios. Um determinado valor é cobrado a cada mil vezes que um anúncio é visto.

CPV: custo por visitantes. O valor de um anúncio é dividido pela quantidade de visitantes de um site.

Criptografia: técnica para converter um arquivo ou mensagem utilizando um código secreto, mantendo, assim, os dados dos usuários em segurança.

## D

Database marketing: é um banco de dados com informações que são usadas em ações de marketing, como mala direta, força de vendas, telemarketing, etc.

Dataflow: arquitetura baseada em fluxo de dados.

Default: Configurações originais do sistema.

DVD-ROM: Disco de vídeo digital com memória apenas de leitura.

Design (internet): características que definem a aparência e funcionamento de um site ou página na internet.

Desk research: ato de reunir todas as informações disponíveis sobre um determinado assunto, usando como fonte os dados internos da empresa e dados externos.

Desvio padrão: medida específica da dispersão dos dados em relação à medida aritmética. Direct selling - venda direta ao consumidor.

Discussão em grupo: pesquisa qualitativa com um grupo de consumidores, com o objetivo de adquirir sua opinião, comportamento e percepção sobre um determinado assunto, problema, produto ou serviço.

Domínio: domínio equivale a uma marca. Por exemplo, a empresa Yahoo! (propriedade) é dona das marcas Yahoo! e Geocities (domínios).

Domínio público: algo que está na rede é pode ser copiado, colado ou recortado, sem que o usuário precise pagar, como softwares.

Dotcom: empresas pontocom.

Download: transferência de um arquivo. Fazer um download significa copiar um determinado programa para o seu computador, sempre utilizando a internet como fonte.

Dumping: domínio de mercado através da política de preços.

Duração da visita: tempo que o usuário fica conectado à internet.



## E

E-business: todas as transações de negócio feitas entre empresas pela internet.

E-cards: cartões virtuais.

E-commerce ou comércio eletrônico: tudo o que é vendido e comprado pela internet.

Edição: é o número de uma publicação.

E-mail: significa electronic mail, em português, correio eletrônico. São as mensagens enviadas pela internet.

Encarte: mensagem publicitária de duas ou mais páginas, que tem como objetivo regionalizar a veiculação e/ou dar maior destaque à mensagem na publicação. O encarte pode ser preso ou solto.

Endomarketing: ações de marketing voltadas para o público interno da empresa, com o fim de promover e desenvolver união entre os funcionários e a empresa.

Entrevista em profundidade: é muito utilizada nas pesquisas motivacionais. Esta técnica de pesquisa não utiliza questionários estruturados e sim um roteiro com tópicos.

Escalabilidade: aportuguesado do inglês scaleble, indica possibilidade de ganhar porte, crescer.

Espaço: unidade de medida da mídia reservada pelos veículos, para inserção de mensagens publicitárias.

Especial: programa de rádio, TV, edição de revista ou jornal, não regular em sua periodicidade, e que apresenta características e assuntos próprios.

Estudo de cobertura: estudo que compara as tendências de vendas do fabricante e os resultados apresentados em pesquisas contínuas de consumo.

Estudo sazonal: estudo feito para produtos de época para avaliar a compra do mesmo em um curto espaço de tempo. Exemplo: ovos de páscoa, etc.

Extranet: é uma rede de computadores interligados exclusiva, montada, para comunicação e desenvolvimento de negócios entre uma empresa, seus clientes e fornecedores.

## **F**

**Faixa horária:** período em que a programação ou o comercial vão ao ar pela TV ou rádio.

**FAQ:** (Frequently Asked Questions), ou seja, são as perguntas e respostas mais freqüentes sobre um site.

**Feedback:** retorno de uma resposta com o resultado de um determinado assunto.

**Flash:** Ferramenta que torna possível a animação de textos e imagens na internet com interatividade. Uma tecnologia que requer plugin no navegador para que os arquivos em flash sejam visualizados. Recomendada para sites de entretenimento.

**Focus group ou discussão em grupo:** é quando um número determinado de pessoas se reúne para discutir sobre um determinado assunto.

**Follow-up:** manter a ligação com o cliente ou fornecedor, acompanhando todo o processo desde o primeiro contato.

**Frame:** moldura ou subdivisão da tela de um site. Áreas de trabalho diferenciadas no navegador.

**Framework:** Modelo de trabalho e disposição de ambientes e ferramentas pré-definido.

**Freeware:** Software completo com licença de uso por tempo indeterminado, gratuito.

**Freqüência de compra:** estudo que avalia a periodicidade de compra de uma categoria/fabricante/marca em um número de vezes e/ou da realização da compra.

**Frequency:** é o número de vezes que um único usuário acessa uma página de um site.

**FTP:** (File Transfer Protocol). É uma maneira mais rápida de transferir dados entre computadores interligados à internet.

**Fullfilment:** quer dizer, atender ao cliente no prazo combinado.

## **G**

Game: Jogo eletrônico.

Game multiplayer: Jogo para muitos usuários via rede intranet ou internet.

Gênero: grupo de programas com características semelhantes que compõem o repertório de uma emissora ou rede de TV ou rádio. Também utilizado para determinar o segmento de uma revista.

Gif ou Gif animado: (Graphic Interchange Format). É um formato gráfico com grande capacidade de compressão adequado a desenhos.

Gigabytes: unidade numérica de mensuração de capacidade. Um gigabyte corresponde a 1000 kbps.

Gross exposures: trata-se de termo publicitário que indica a quantidade total de vezes que um anúncio é visto.

Gross Rating Point (Grp): quer dizer ponto bruto de audiência. Além da soma das audiências, o GRP é o número representativo do cálculo realizado de acordo com a fórmula: audiência do programa x número de inserções.

## H

**Hacker:** pessoa com profundo conhecimento de programação e segurança de sistemas que invade sistemas externos, quebrando bloqueios de senha e alterando dados.

**Hardware:** Equipamentos que compõem o computador ou máquina eletrônica.

**Header:** Elemento gráfico com características comerciais situado no topo das páginas HTML.

**Heavy User:** refere-se ao usuário que se mantém conectado por um grande período de tempo e com frequência.

**Home page:** é a primeira e mais importante página de um site.

**Hospedagem:** é o processo de armazenagem de páginas para a internet em um computador denominado servidor.

**Host:** computador conectado à internet onde um site é hospedado para poder ser acessado pelos usuários.

**Hostear:** 'verbo' criado para identificar o ato de hospedar uma página na internet em um computador.

**Hotsite, sitelet ou mini-site:** funciona como um site comum, mas, menor, mais objetivo com propósito ou tema único e que pode ficar no ar por determinado período.

**Html ou htm:** (Hyper Text Markup Language). É a linguagem padrão para construção de páginas na internet.

**Hypermedia:** Termo que significa a possibilidade que o usuário tem de navegar por meio de links dinâmicos.

**Http:** Hypertext Transport Protocol. É uma linguagem de computador utilizada na internet que facilita e permite o acesso a uma página eletrônica.

**Hub:** Um dispositivo de rede que conecta linhas de comunicação.

# I

ICQ: I Seek You (Eu procuro você). É o programa de comunicação em tempo real mais usado no mundo.

Impressions (Impressões): palavra que expressa o número de vezes que uma publicidade online (banner, botton etc) aparece integralmente para um usuário.

IPO: (Initial Public Offering) - oferta inicial pública de ações, abertura de capital.

Inserção: ato físico da veiculação da publicidade.

Interativo: relativo aos meios de comunicação que permitem ao usuário intervir e controlar o curso das atividades.

Internauta: pessoa que navega (visita vários sites) na internet.

Internet: criada em 1969 pelo Departamento de Defesa do EUA, é a interligação de computadores das mais variadas regiões em uma mesma rede, possibilitando a comunicação em tempo real. Os computadores podem ser ligados por linha telefônica, rádio, satélite, fibra ótica, etc.

IDC: (Internet Data Center) - empresa que hospeda e gerencia máquinas e programas responsáveis pelas páginas na internet.

Interprograma: espaço comercial (break) situado entre o final de um programa e o início de outro.

Intranet: o conceito é o mesmo da internet, mas o acesso não é aberto, ou seja, apenas pessoas autorizadas podem acessar uma intranet.

IP: (Internet Protocol). É um dos protocolos, mais importantes da internet, responsável pela identificação das máquinas e redes e pelo encaminhamento correto das mensagens entre elas. Todo endereço na internet é compreendido pelos servidores, que armazenam os sites, como uma seqüência numérica, como se fosse um número de RG.

IRC: (Internet Relay Chat) - Ferramenta que possibilita o bate-papo em tempo real. Item - é o descritivo do produto anunciado, no sentido amplo do termo: Produtos de Consumo, Bens Duráveis, Serviços, Comércio, etc.

## J

Java: linguagem de programação desenvolvida pela SUN microsystems, a primeira multiplataforma, ou seja, roda programas em todos os sistemas operacionais (windows, linux, mac etc).

Java Script: linguagem de programação usada na internet para ações interativas nos sites, no entanto não interage com banco de dados. É a linguagem mais usada em sites de todo o mundo. Desenvolvida pela Netscape.

Joint-venture: parceria entre empresas para explorar uma parte do mercado.

JDBC: Conectividade da Base de Dados Java.

Java Database Connectivity: Uma interface de um aplicativo usada para conectar programas escritos em Java, a bancos de dados amplamente utilizados.

JPEG ou JPG: (Joint Photographic Expert Groups). É um formato de arquivo de imagem utilizado para fotos na internet.

JSP (JavaServer Pages): é uma linguagem de script baseada em JAVA que torna o carregamento mais rápido em contraste com o JAVA que é mais lento e pesado.

Just-in-time: Característica do e-Learning em que alunos podem acessar as informações que eles necessitam no momento desejado.

## **K**

Kbits: abreviação para quilobits por segundo, unidade de velocidade de transmissão de dados.

Keyword: palavra-chave para utilização em um sistema de busca.

Know-how: experiências e ou habilidades acumuladas.

KMS: (Sistema de Gestão de Conhecimento) Knowledge Management System.

## L

Lammer: termo pejorativo. Novato que está iniciando a utilização dos recursos que a internet dispõe.

LAN (Local Area Network): Rede local de transferência de dados.

Layer: Camada de uma imagem ou página de internet.

Layout: desenho estruturado e feito após um ou mais esboços.

Lembrança espontânea: lembrança que o entrevistado tem de uma marca, produto ou serviço, sem a utilização de um estímulo.

Lembrança estimulada ou induzida: lembrança que o entrevistado tem de uma marca, produto ou serviço, com a utilização de um estímulo, que pode ser um cartão ou foto com várias marcas, produtos ou serviços.

Lembrança ou recall: avaliação, por técnicas especiais, sobre a intensidade e como um anúncio ou comercial foi memorizado pelas pessoas que o leram, assistiram, ou ouviram.

Linux: sistema operacional baseado no unix concorrente do windows.

Light User: quem consome produtos com uma pequena frequência ou em pouca quantidade.

Link: conexão entre duas páginas ou dois sites. Pode ser por meio de texto, botões ou imagens.

LOI (Letter of intent): carta de intenções, termo muito usado entre os novos executivos.

Login: Ato de dar entrada em um determinado site, com a identificação do usuário.

Logomarca: desenho característico que identifica uma instituição, empresa ou produto. Pode eventualmente fundir-se com o logotipo da empresa, tornando-se indissociável.

Logotipo: palavra ou letra com desenho característico, pela forma tipográfica ou decorativa, de marca industrial ou comercial, que identifica um produto ou empresa.

Logout: Ato de desconectar-se do sistema.

Low Tech: Baixa tecnologia, característica fundamental em sites onde o foco é o serviço.

Largura de Banda: (Bandwidth) Capacidade de transportar informações de um canal de comunicação.

Leitor de tela: (Screen reader) Software de computador que fala o texto que está na tela. Frequentemente utilizado por deficientes visuais.

Listas de discussão: (Discussion boards) Na Internet ou na intranet, fóruns onde usuários podem enviar mensagens para outros usuários lerem. Permite a troca de informações e a interação de modo assíncrono entre seus participantes. Pode ou não ser moderada (publicação monitorada e controlada).



**Listserv:** Um software para a combinação e automação de mailing lists e grupos de discussão em uma rede de computadores pela Internet. Um formulário para comunicação entre muitas pessoas através da utilização de e-mail.

**LMS: (Sistema de Gestão de Aprendizagem) Learning Management System.** Software que automatiza a administração dos eventos de treinamento. O LMS registra usuários, trilha cursos em um catálogo e grava dados de alunos; também tipicamente desenvolvido para lidar com cursos por múltiplas publicações e provedores. Usualmente não inclui capacidade própria de autoria; ao invés, foca compatibilidade com cursos criados por uma variedade de outras fontes.

**Localização: (Localization)** O resultado de uma oferta que encontre as necessidades específicas de uma área geográfica, produto, ou público alvo.

**Log in/Log on:** O processo de estabelecer uma conexão por uma rede ou modem com um computador remoto para recuperar ou trocar informação.

**Log off:** O processo de finalizar uma conexão por um computador ou rede.

**LRN: (Intercâmbio de Recursos de Aprendizagem) Learning Resource Interchange.** Intercâmbio de recursos de ensino da Microsoft, um formato que dá ao criador de conteúdo um modo padrão para identificar, compartilhar, atualizar e criar conteúdos e cursos on-line.

**LSP: (Provedor de Serviços de Ensino) Learning Service Provider.** Um ASP especializado que oferece gerenciamento de ensino e treinamento em um host ou base alugada.

## **M**

Mail box: caixa de correio.

Mailing list: lista de nomes e endereços, além de outros dados, destinado a organizar correspondências ou contatos.

Mail server: servidor de e-mail.

Mainstream: o sistema baseado no poder da mídia.

Mala direta: envio de impressos informativos a clientes de um banco de dados, com abordagens que buscam dar conhecimento do produto, despertar interesse e influenciar decisões de compra.

Management: é a administração ou gerenciamento.

Marca: símbolo ou nome que identifica e representa um produto, serviço ou empresa.

Marca registrada: marca exclusiva, só pode ser usada legalmente pelo seu proprietário, geralmente grafada tendo ao seu lado o símbolo ®.

Market: mercado.

Marketing: possui várias definições. Basicamente pode-se definir pelo conjunto de atividades realizadas por uma empresa para conquistar e manter os clientes.

Marketing concentrado: produtos e programas de marketing destinados a obter uma posição consolidada apenas em segmentos específicos do mercado.

Marketing cultural: iniciativas visando à obtenção de ganhos institucionais para a imagem da empresa através da promoção ou patrocínio de atividades de cunho cultural.

Marketing de guerra: conjunto de ações agressivas que concentram esforços de uma ou mais empresas com o objeto de assumir a liderança do mercado.

Marketing de produto: ações voltadas para organizar esforços de pesquisa, desenvolvimento, distribuição, reposição, manutenção e atendimento aos consumidores de um determinado produto ou linha de produtos.

Marketing de relacionamento: conjunto de iniciativas para manter os clientes satisfeitos após a compra, estimulando-os a comprar de novo, inclusive outros produtos, além de gerar informações para o database marketing.

Marketing de serviços: sistema de ações organizando os esforços de pesquisa, desenvolvimento, treinamento, qualificação de serviços prestados aos seus consumidores contratantes.

Marketing esportivo: fortalecimento da imagem de uma organização empresarial através do patrocínio, apoio ou a promoção de atividades esportivas.

Marketing indiferenciado: produtos e programas de marketing que se destinam ao maior número de compradores, buscando o que é comum entre as pessoas e não o que as diferencia, de modo a atingir todo o mercado.

Marketing institucional: ações de marketing ligadas à formação, fortalecimento e manutenção da imagem da organização empresarial.

Marketing integrado: uso articulado, organizado, sistemático e integrado do ferramental de marketing, indo desde a pesquisa mercadológica e o desenvolvimento de novos produtos, passando pelo estabelecimento de preços, a propaganda e a promoção e campanhas de vendas, até as ações de pós-venda.

Marketing reverso: relacionamento entre empresas e seus fornecedores, no qual, em troca da garantia de fornecimento e compra, asseguram-se princípios de fidelidade, qualidade de matérias-primas e serviços.

Marketplace: identifica os mercados verticais na internet.

Market share: participação de mercado, potencial de vendas.

Markup: margem bruta, ou o processo de adicionar uma margem de resultados ao custo-base, na determinação do preço.

M-commerce: comércio móvel.

Media: termo em Inglês para Mídia, significa meios de comunicação, veículos.

Média aritmética: obtida pela soma de um conjunto de valores, dividido pelo número de valores considerados.

Mediana: é o valor que divide a distribuição em duas partes iguais: 50% dos valores ficam acima do valor central (mediana) e 50% ficam abaixo dele.

Medium User: quem compra ou utiliza algum serviço em uma escala um pouco menor do que os grandes consumidores.

Meio de comunicação: um conjunto de veículos, canal, uma mídia. Exemplo: televisão, internet, rádio, jornal, revista, outdoor, etc.

Mercado: pode ser definido como praça, população, ramo de atividade, ramo industrial, zona geográfica, entre outros.

Mercado-teste: cidade ou região escolhida para avaliar como um novo produto ou serviço será recebido pela população.

Merchandising: operação de planejamento e supervisão da comercialização, necessária para se pôr no mercado o produto ou serviço certo, no lugar certo, no tempo certo, em quantidades certas e ao preço certo.

Microprocessador: o coração de qualquer computador.

Mídia eletrônica: televisão (aberta ou por assinatura), internet, rádio e cinema.

Mídia impressa: jornal, revista e outdoor.

Mídia Interna: são inserções publicitárias de um veículo nele mesmo.

Mídia offline todas as mídias que não estão ligadas à internet, como, por exemplo, TV ou jornal.

Mídia online: internet, meio de comunicação no qual as ações podem ser feitas em tempo real.

Mime: (Multipurpose Internet Mail Extensions) conjunto de regras definidas para permitirem o envio de correio eletrônico (texto) com outros documentos anexos como gráficos, sons, etc.

Mirror: um computador (ou espaço em disco) onde se guarda uma cópia de informação proveniente de outro recurso na internet.

Modem: conjunto de placa e software que codifica e decodifica os sinais de computador para uma linha telefônica, permitindo a comunicação em rede.

Moderador: pessoa encarregada de uma discussão em grupo que apresenta o tema aos participantes e coordena as ações de cada um.

Monetizar: verbo usado para dizer que determinada empresa tem capacidade real de gerar receita.

Mouse: Hardware de ajuda na interface usuário - máquina.

Mouse over ou roll over: script de função que gera ações e efeitos em imagens ou links.

MP3: formato de compressão de arquivos de som para transmissão via internet.

MPEG: formato de compressão de arquivos de som e imagem para transmissão via internet.

Multimídia: recurso que une textos, imagens, áudio e vídeo.

## **N**

NA: número absoluto que representa a contagem simples de frequência.

Nasdaq: bolsa de valores de empresas de tecnologia com sede em Nova Iorque.

Net: valor líquido expresso em percentagem, sem influenciar as multiplicidades causadas por respostas múltiplas.

Network: relacionada à internet, a palavra significa rede de computadores interligados.

Newbie: novato, inexperiente; parecido com Lammer, mas com significado menos depreciativo.

Newsletter ou e-letter: notícias enviadas por e-mail. Normalmente, são enviados boletins periodicamente.

Nickname: apelido utilizado pelos usuários na internet.

Notebook: tipo de computador de formato compacto, possibilitando seu transporte e utilização em qualquer lugar.

## O

**Offline:** desconectado, não está ligado à internet.

**Omnibus:** é uma pesquisa coletiva. Várias empresas se juntam com interesses diversos, cada um inclui um determinado número de perguntas e ao final rateiam o custo da pesquisa.

**Online:** conectado à internet o que permite comunicação e transmissão de dados em tempo real.

**Operadora de cabo:** empresa responsável pela recepção, processamento e retransmissão dos sinais das TVs por assinatura.

**Opinião pública:** se refere a soma da opinião de várias pessoas a respeito de um assunto em debate.

**Otimização:** prática para obter o melhor plano de mídia, resultante de um trabalho de simulação de programas de mídia.

**Outdoor:** publicidade exterior composta de cartazes impressos em 32 folhas.

**Overhead:** um modem empacota cada byte em blocos de 10 a 12 bits, o saldo de 2 a 4 bits extras é chamado de Overhead.

**Overload:** Sobrecarga de sistema.

**Outlook Express:** programa de e-mail, hoje padrão como ferramenta de comunicação via internet.

**Over view:** visão geral.

**Objeto de aprendizagem:** Learning object. Unidade reutilizável de informação independente dos meios. Bloco modular de conteúdo de e-Learning.

**Objetivo de aprendizagem:** Learning objective. Uma declaração estabelecendo um resultado mensurável do comportamento. Usado como um organizador avançado para indicar ao aluno como a aquisição de habilidades e conhecimentos está sendo ou será medida.

## P

Page ou página eletrônica: são as páginas que formam um site. Cada uma é um documento em formato html com textos, fotos, figuras, etc.

Page view: número total de vezes que as páginas são visualizadas pelos internautas. Para ser contabilizada, a página precisa ser aberta totalmente.

Página determinada/indeterminada: as páginas tem diferentes preços de comercialização são chamadas determinadas e indeterminadas. As determinadas tem preço mais alto, variável página a página, seção por seção. As indeterminadas tem preços mais baixo que as determinadas, variando conforme o setor anunciante (jornal).

Painel: tipo de pesquisa realiza em várias etapas, em que a amostra permanece constante ou é modificada gradativamente. Neste último caso a maior parte da amostra mantém-se até o final da pesquisa.

PNC: (Painel Nacional de Consumidores) pesquisa contínua com o objetivo de conhecer, ao longo do tempo, o comportamento espontâneo de compra dos consumidores.

Pantry check: é um estudo, uma "foto", do estoque do domicílio pesquisado, que permite avaliar a presença de determinado produto na amostra do Painel Domiciliar.

Parceria: soma de esforços mercadológicos entre empresas que ofertam produtos e/ou serviços complementares.

Participação ou share: parte que uma empresa, produto ou serviço de um mercado. Em geral, espessa-se a participação de mercado em percentagem.

Papers: artigos, ou documentos de conteúdo dirigido.

Password: senha de entrada em determinado site.

Paths: caminhos de disponibilização de informações, links.

Path-to-Profitability: (P2P) caminho para a lucratividade.

Patrocínio: forma de comercialização, exclusiva ou não, de um programa de TV ou rádio. Em geral, o anunciante tem como direito veicular seu produto/serviço ou marca na abertura e encerramento, chamadas, vinhetas de passagem, textos foguete e comerciais nos intervalos.

PDF: (Portable Document Format) formato de arquivo muito utilizados na internet, principalmente por não permitir fáceis alterações. Para um arquivo pdf ser visualizado, é necessário o programa Acrobat Reader.

Peer-to-peer: informações ou conteúdos que podem ser compartilhadas por grupos de usuários entre computadores em uma mesma rede de acesso, porém um a um.

Penetração: termo utilizado para definir a percentagem de pessoas de uma determinada região que são atingidas por um meio de comunicação ou que consomem um determinado produto.

Penetração relativa: penetração absoluta de cada marca dividida pela penetração do mercado total.

Peoplemeter: é um aparelho para medir audiência e registrar quem é o telespectador que está diante do televisor.

Pergunta aberta/exploratória: são utilizadas para saber qual o motivo que leva o entrevistado preferir um serviço ou produto a outro. As respostas podem ser explicativas ou dissertativas.

Pergunta fechada/ objetiva: são perguntas que já possuem as respostas prontas para o entrevistado apenas assinalar. Tem o objetivo meramente quantitativo.

Periodicidade: regularidade com que é editada uma publicação. A periodicidade pode variar desde diária a anual, passando por edições semanais, quinzenais, mensais, bimestrais, trimestrais, etc.

Personal selling: (venda pessoal) Pesquisa de mercado - é a coleta de dados que serão analisados e posteriormente apresentados, podendo ser utilizada para pesquisar atitudes, bens, características, comportamento, hábitos, motivações, necessidades, opiniões ou sentimentos de indivíduos, grupos, órgãos ou instituições.

Pesquisa qualitativa: técnica de pesquisa onde o número de entrevistados não é o fator mais importante, o que realmente é levado em consideração é a profundidade de cada questionário e suas respostas.

Pesquisa quantitativa: técnica de pesquisa onde o número de entrevistados é o fator mais importante.

Pesquisa regular: São pesquisas realizadas periodicamente sobre um determinado assunto de interesse geral.

PHP: (Preprocessor Hipertext) é uma linguagem de macros embutida em HTML. Muito de sua sintaxe é baseada em C, Java e Perl com algumas propriedades específicas da linguagem PHP. O objetivo da linguagem é permitir que desenvolvedores de internet escrevam páginas dinâmicas geradas rapidamente.

Pixel: sistema de medida utilizado na internet. Um pixel equivale a 0,010 mm. É o menor ponto de uma imagem dentro do monitor.

Player: Participante do mercado.

Plugin: software utilizado para complementar as funções de outro software. Exemplo: um software de edição de imagem pode receber um plugin com um novo recurso que originalmente não existe nele.

Plus: vantagem adicional que diferencia dois ou mais produtos semelhantes.

PNG: (Portable Network Graphic) formato de imagem também usado em sites, porém ainda não se transformou em padrão. Ponderação ou peso - atribuição de valores ou quocientes a quantidades de uma amostra para dar equilíbrio e representativa aos seus diversos segmentos.

Ponto de venda: estabelecimento em que o produto é ofertado ao consumidor e disponibilizado para sua compra.



Pool: conjunto de empresas ou serviços.

Pop up: janelas flutuantes que se abrem sobrepondo a tela do browser. Muito utilizada para notícias importantes ou promoções.

Portal: é composto de um conjunto de sites que por sua vez possuem um volume de sessões por site.

Posição: colocação da mensagem no veículo: um comercial de TV ou rádio numa determinada ordem, entre outros comerciais, dentro de um programa ou entre programas.

Pré-teste: verificação antecipada dos efeitos que irão produzir as perguntas nos entrevistados, possibilitando corrigir, substituir ou excluir qualquer perguntas.

Profitabilidade: vem do inglês "profit", que significa lucro.

Programa: detalhamento e execução do planejamento, por atividades a executar, com prazos estabelecidos e limitados, distribuídas por etapas e com a especificação dos processos a empregar.

Programação: conjunto de programas que compõem o repertório de determinada emissora de TV ou rádio.

Projeção: em estatística, a palavra significa a possibilidade de estender os resultados de uma amostra ao universo de onde foram coletadas.

Promoção de vendas: processo destinado a incrementar as vendas e a fortalecer a imagem de uma empresa e de seus produtos.

Propaganda: qualquer forma impessoal de apresentação e promoção de idéias, bens e serviços, cujo patrocinador é identificado.

Propriedade: empresa responsável por marcas de sites na internet. Por exemplo, a empresa Yahoo! (propriedade) é dona das marcas Yahoo! e Geocities (domínios).

Prospect: cliente ou consumidor em potencial - provável interessado ou comprador, a quem se planeja atingir e influenciar na sua tomada de decisão, interferindo na sua busca pela satisfação de necessidades e desejos.

Protocolo: linguagem pela quais dois computadores interligados se comunicam. O protocolo na informática tem o mesmo significado do idioma para os humanos. Para duas máquinas se comunicarem elas devem possuir o mesmo protocolo, assim como as pessoas precisam falar a mesma língua.

Provedor: empresa que fornece algo via internet.

Provedor de acesso: empresa que fornece acesso via internet. Exemplo: AOL, Terra.

Provedor de conteúdo: empresa ou profissional que fornece conteúdo via internet em seu site ou para sites de terceiros. Exemplo: UOL, RIGA.

Provedor de serviços: empresa que fornece serviços via internet. Exemplo: Hotmail, Yahoo.

Proxy: em português, significa procuração. Um servidor proxy recebe pedidos de computadores ligados à sua rede e, caso necessário, efetua os pedidos ao exterior dessa rede usando como identificação o seu próprio número IP, e não o IP do computador que requisitou o serviço.

Público-alvo: são os componentes de um segmento de consumidores que se deseja atingir ou avaliar. Pure-play - empresas puras, são empresas que surgiram a partir da internet.

## Q

**Quadro:** é uma parte do programa, cujo conteúdo é destacado do restante, até mesmo por vinhetas de abertura ou destaques especiais. Em linhas gerais é mais comum em programas de longa duração.

**Questionário piloto:** é onde os entrevistadores anotam instruções recebidas durante treinamento dado para a realização da pesquisa. Serve como guia de procedimentos antes ou durante a coleta de dados.

**Quota:** quantidade dos requisitos ou características pré-estabelecidas que irão compor a amostra.

## R

Ranking: nível, ordem ascendente ou descendente alfabética ou de valor.

Reach (%): é a taxa de alcance (reach rate) ou audiência total. Mede a porcentagem de indivíduos que tiveram contato com o evento pelo menos 1 minuto.

Recall: intensidade de memorização das pessoas sobre algum fato passado, geralmente alguma coisa que leram, ouviram ou assistiram.

Rede: grupo de emissoras de TV ou rádio pertencentes a uma mesma empresa ou afiliadas a uma estação emissora central, que transmitem no todo ou em grande parte uma programação comum nas várias praças em que estão sediadas.

Região geográfica: divisão do Brasil em partes, constituída por um grupo de estados.

Research: pesquisa.

Response rate: número de vezes que um anúncio recebeu um clique, sempre dividido pela quantidade de impressões que o mesmo recebeu.

Resposta múltipla: é quando o entrevistado pode escolher uma ou mais respostas para a mesma pergunta.

Resposta única: é quando o entrevistado tem que escolher uma única alternativa que represente a sua opinião.

Roaming: função que determina quando um telefone celular está em uma área diferente da coberta pela operadora. Exemplo: estado ou país.

Rotativo: característica de anúncios, comerciais ou banners que são substituídos em períodos iguais por outros em horários e dias pré-determinados.

Roteador: equipamento que distribui as conexões discadas de internet.

Rótulo: parte integrante da embalagem que identifica o produto e discrimina o conteúdo.

Royalties: o que se paga pelo uso de um prestígio já conquistado por outro.

## S

Sales: vendas.

Salesman: vendedor ou representante.

Sample: produtos oferecidos às pessoas em embalagens menores, também conhecidos como amostra grátis.

Sampling: processo de distribuição das amostras grátis ou "sample" para que sejam avaliados pelo público-alvo. Os locais de distribuição são selecionados conforme as características desejadas (classe social, sexo, idade).

Scripts: Conjunto de comandos em linguagem de programação a serem interpretadas, por exemplo, comandos da linguagem PHP.

Scroll horizontal: rolagem horizontal de uma página de site. Forma errada de uma página ser apresentada.

Scroll vertical: rolagem vertical de uma página de site. Normal em um site.

Search: Mecanismo de procura no site ou na Web.

Scroll: barra de rolagem, mecanismo que permite acessar o conteúdo sem precisar mudar de tela.

Seção: é a divisão de assuntos dentro de um caderno.

Segmento: parte de um mercado que pode ser desenvolvido por um produto ou serviço. Segunda capa - também denominada capa interna.

Selective selling: venda seletiva.

Servidor Internet: equipamento (hardware) que hospeda as páginas de um site e distribui as informações solicitadas para os computadores ligados à rede.

Setor econômico: esfera ou ramo de atividade, campo de ação dos produtos e serviços anunciados.

Share of mind ou top of mind: nível de conhecimento, lembrança espontânea, de um determinado produto, serviço ou propaganda, que tem como base de cálculo o total das marcas citadas em primeiro lugar. Em resumo, é o percentual de participação da marca na mente do consumidor.

Shareware: programa fornecido pela empresa que o produz por um determinado tempo para avaliação do usuário. Após o vencimento desse prazo, o software para de funcionar ou opera com restrições.

Slogan: assinatura qualificativa de produto ou serviço.

SMTP: protocolo de transmissão de dados utilizado pelos programas de e-mails, como por exemplo, o outlook express.

Site: conjunto de sessões e suas respectivas páginas com conteúdo dirigido na internet.

Software: Programa de computador.

Spam: e-mails de empresas enviados para os usuários sem sua autorização.

Spin off: quando uma companhia tradicional transforma uma de suas divisões em empresa independente.

Spot: comercial de rádio, composto de um texto gravado, sem música, por oposição a jingle, que é comercial cantado.

SQL: (Structured Query Language) é uma linguagem de interação com banco de dados.

Startups: empresas iniciantes no mundo pontocom.

Stock option: modelo no qual o funcionário pode optar por receber ações como bonificação salarial.

Streaming: tipo de transmissão de um arquivo com áudio e/ou imagem, onde não há necessidade de você efetuar o download do arquivo antes de visualizá-lo. Nesse caso você pode ver e/ou ouvir o conteúdo do arquivo ao mesmo tempo em que ele é carregado em seu computador.

Superposição: estudo que permite conhecer o comportamento de compra dos domicílios ou indivíduos compradores de uma determinada marca. O estudo avalia quais as outras marcas que penetram nestes domicílios e com qual intensidade, determinando o mix de compras.

Suplemento: parte integrante de uma publicação não pode ser vendida separadamente.

SVG: (Scalable Vector Graphics) é um padrão de imagem vetorial que oferece os recursos do flash em termos de animação e interação, esta num estágio inicial. Desenvolvido para evitar o monopólio do Flash da Macromedia.

## T

**Tablóide:** formato especial de jornal, cuja página representa a metade de um jornal de tamanho convencional.

**Tabulação:** contagem de frequência de respostas à determinada questão, agrupando-se as semelhantes, segundo critérios previamente estabelecidos.

**Tag:** marcadores dentro de arquivo HTML responsáveis por definir o tipo de função de cada linha de hipertexto de uma página de um site. O tag define dentro da página o que é texto, imagem, link, etc. Permitindo que a página seja visualizada sempre da mesma forma, por navegadores diferentes.

**Target:** público-alvo.

**Target-group:** grupo de prospects ao qual se dirige o marketing do produto e/ou serviço.

**Teaser:** são mensagens pequenas e freqüentes de preparação de atenção para um lançamento.

**Televisão:** meio de comunicação responsável pela transmissão imagens fixas ou animadas, juntamente com o som, através do espaço.

**Tempo por pessoa:** tempo médio que cada internauta fica conectado em um endereço. **Template - Ambiente gráfico** para colocação de conteúdos e ferramentas.

**Teste de mercado:** tipo de pesquisa de mercado realizada para avaliar o desempenho e as possibilidades de aceitação de um produto no mercado.

**Teste piloto:** teste realizado preliminarmente com um número menor de pessoas, que servirá como orientação para a realização da pesquisa propriamente dita.

**Texto foguete:** texto curto de rádio, contado por palavras ou segundos. Também usado na TV, quando a locução é acompanhada de exibição da marca do anunciante, geralmente inserida diretamente sobre a imagem do evento ou programa transmitido.

**Tipo:** classificação dos diferentes formatos de comercialização do espaço publicitário (vinheta, chamada, top, normal, promoção, publicidade legal, classificados, etc).

**Título:** veículo de mídia impressa.

**Top:** tipo de inserção cuja característica é a contagem regressiva do tempo que antecede a abertura de determinados programas. **Topo de página** de um site.

**TMP: (template)** modelo de página de um site. Em computadores representa o lixo gerado pelos programas.

**Trade mark:** marca registrada.

**Trading company:** empresa de comércio exterior.

**Trading-up:** técnica para aumentar o prestígio de um produto.

**Trial:** versão demo de um software de computador.

**TV por assinatura:** emissora de TV cujo sinal só é distribuído mediante contrato com o usuário, que paga uma taxa mensal (a assinatura) conforme o número de emissoras recebidas.

**T-1 (DS-1):** Canal de dados digitais de alta velocidade que possui alto volume de dados de voz e/ou outros tipos de dados. Frequentemente utilizado para comprimir teleconferências. O T-1 possui 24 canais de voz. **T-3 (DS-3) -** Um canal digital que se comunica com uma taxa significativamente mais rápida que a T-1.

**TBT: (Treinamento Baseado em Tecnologia) Technology-based Training.** A entrega de conteúdo através da Internet, LAN, WAN (intranet ou extranet), transmissão pública de satélite, fitas de áudio ou vídeo, TV interativa ou CD-ROM. Inclui CBT (Computer Based Training) e WBT (Web Based Training).

**TCP: (Protocolo de Controle de Transmissão) Transmission Control Protocol.** Um protocolo que assegura que os conjuntos de dados sejam transportados e recebidos na ordem especificada.

**Tempo Real:** Refere-se ao nível máximo de prontidão relativa à transmissão, processamento e/ou uso das informações. Soluções de e-Learning com interação em tempo real, permitem que pessoas conversem entre si, através do fluxo e da troca imediata de informações.

**Thin client:** (1) Um computador de rede, sem disco rígido, que acessa programas e dados de um servidor ao invés de armazená-los. (2) Software que realiza a maioria de suas operações a partir do servidor, ao invés de fazê-lo no computador local. Isto faz com que menos memória e menos plug-ins sejam requeridos.

**Tecnologia transparente: Transparent technology.** Tecnologia de fácil uso, intuitiva por natureza, e que não se torna o foco da experiência do aprendizado. Graças à sua simplicidade, permite que o aluno se concentre tão somente no conteúdo.

**Tela de toque: Touch screen.** Dispositivo de entrada de dados, usado para simplificar atividades do usuário. O usuário toca a tela para controlar sua produção, trabalhando com menus ou pontuação através de questões de múltipla escolha. Permite várias simulações de treinamento através das mãos; por exemplo, apontar para partes em uma máquina.

**Telecomunicação: Telecommunication.** A ciência de transportar informação utilizando, radio, ou canais ópticos ou eletromagnéticos para transmitir e receber sinais de voz ou dados de comunicação.

**Telecomutação: Telecommuting.** Trabalho realizado em casa, com um computador conectado a um escritório através de uma rede.

**Teleconferência: Teleconferencing.** Comunicação eletrônica entre dois ou mais grupos em locais separados através de áudio, vídeo, e/ou sistemas de computador.

**TI: (Tecnologia da Informação) Information Technology.** Computadores e suas capacidades de processo de informações.

**Transponder: Transmissão e recepção de satélite** que recebe e amplifica um sinal para ser retransmitido a uma estação terrestre.



Treinamento baseado em Internet: Internet based-training. Oferecimento de conteúdo educacional por meio de um Web browser através da Internet pública, uma intranet privada ou extranet. O treinamento baseado em Internet promove a utilização de recursos de colaboração fora do curso como e-mail, boletins e grupos de discussão. Esses cursos possuem as vantagens do Treinamento Baseado em Computador, além de incluir também as vantagens da participação do instrutor durante o processo de treinamento. O termo Treinamento baseado em Internet é usado como sinônimo de treinamento baseado na Web e ensino on-line.

Treinamento baseado em texto: Text-based training. A entrega de conteúdo através de livros e manuais.

Treinamento em TI: IT Training. Combinação de treinamento de desktop e sistemas de informação e treinamento técnico. Inclui treinamento em áreas como softwares de sistemas de infra-estrutura, software aplicativo, e ferramentas de desenvolvimento de aplicativos.

## U

**Unique audience:** número de visitantes que acessam um site pelo menos uma vez em um determinado período. Por exemplo, uma unique audience de três milhões significa que três milhões de pessoas visitaram um determinado site no mínimo uma vez.

**Unique visitor:** pessoa com um único endereço IP (número de identificação de cada computador registrado sempre quando o mesmo acessa um endereço) que entra em um site. Se ele voltar a acessar o site no mesmo dia esta visita não será contada.

**Universo:** termo que indica a totalidade do mercado estudado.

**Universo ativo:** população de internautas que acessaram a web no mínimo uma vez durante o período de análise.

**Unix:** sistema operacional no qual a internet se desenvolveu. A maioria dos servidores na internet ainda utilizam esse sistema.

**Unload:** não carregado, sem possibilidade de ser visualizado ou acessado.

**Update:** Atualização. **Upload -** Atualização de um site ou portal. Envio de arquivos de um computador para um servidor.

**URL:(Uniform Resource Locator)** conjunto de caracteres usado para identificar uma página na internet. Cada URL representa um endereço único em todo planeta.

**User session:** usuário que entra em um site uma ou mais vezes durante um certo período. Se o visitante navegar pelo o mesmo endereço de manhã e à tarde, as duas visitas são contadas, mas se a volta acontecer em menos de 20 minutos, apenas uma sessão é considerada.

**Usabilidade: Usability.** A medida do quão efetivo, eficiente e fácil uma pessoa pode navegar em uma interface, encontrar informações e alcançar seus objetivos.

**Uplink:** O vínculo de comunicação entre uma estação transmissora terrestre para um satélite.

## V

**Valoração:** valor monetário dado a uma inserção publicitária.

**Varejo:** canal de distribuição que cuida da comercialização do produto nas quantidades unitárias demandadas pelo consumidor.

**Veiculação:** o mesmo que inserção.

**Veículo:** meio, o emissor da mensagem publicitária. Pode ser uma emissora de rádio/TV ou um título de revista/jornal.

**Verba:** volume de investimento publicitário ou recursos disponíveis para uma campanha publicitária.

**Verificação:** processo de controle de qualidade e fiscalização pelo qual uma parte (20% a 25%) dos entrevistados passa por uma revista para saber se a coleta de dados foi realizada

**Versão:** nome da peça publicitária, tema central do comercial. Tem como objetivo auxiliar a identificação do comercial veiculado no trabalho de fiscalização. Identifica o estágio de desenvolvimento de um software.

**Viés:** é qualquer fato não-intencional que venha provocar conclusões distorcidas. Pode ser um erro na amostragem, falha no questionário, na hora de entrevistar ou até mesmo na interpretação do relatório final.

**Viewer:** software de visualização de imagens ou documentos on line ou off line.

**Video-on-demand:** Tecnologia de transferência de arquivos à medida que estes são baixados para a máquina do usuário.

**Vinheta:** identificação breve do patrocinador de um programa de TV ou rádio, na abertura, passagem e/ou no fechamento de um intervalo, no qual apresentam recursos de áudio e vídeo (logotipo próprio e música).

**Vírus:** programa elaborado com o objetivo de destruir arquivos ou perturbar o funcionamento de computadores.

**Visitas por páginas:** número médio de visitas que um internauta faz a um site durante um certo período de tempo.

**Voting:** ferramenta de votação via internet muito comum em muitos sites.

**VRML:** (Virtual Reality Modelling Language) é a linguagem de programação que permite a utilização de animações tridimensionais na Web.

## W

Wanna dot: empresa que quer ser uma pontocom.

WAN: (Wide Area Network) Rede geograficamente distante

WAP: (Wireless Application Protocol) é um modelo de tecnologia para aplicações sem fio, que vão do celular até o handheld passando por qualquer hardware sem fio que possa ser conectado remotamente com a internet.

WAV: formato de arquivo de som utilizado casualmente na internet.

Web: Rede mundial de computadores.

Web design: (internet) desenho de um site.

Web Designer: responsável pelo web design.

Webcolaborador: o colaborador (jornalista, fotógrafo, desenhista) de uma empresa de internet.

Webempreendedor: o empreendedor voltado exclusivamente para a internet.

Webempreendimento: empresa de internet.

Webempregado: o funcionário de uma empresa de internet.

Webespectador: o usuário.

WebStreaming: Videostreaming - Tecnologia de transferência de dados que pode ser ao vivo ou não.

Workshop: Reunião de trabalho entre usuários e instrutores.

Web page: página de um site. Cada uma é um documento em formato html com textos, fotos, figuras, etc.

Web site: o mesmo que site, conjunto de página eletrônicas reunidas em um só endereço. Ex.: [www.seusite.com](http://www.seusite.com).

WML: (Wireless Markup Language) é a linguagem de programação criada para a construção de sites WAP.

W3C: (Consórcio World Wide Web) Organização que desenvolve especificações, interoperabilidade, softwares e ferramentas para a WWW. WAN (Rede de Área Larga) - Wide Área Network. Uma rede de computadores que alcançam uma área relativamente grande. Usualmente formada por duas ou mais redes locais. A Internet é uma WAN.

Whiteboard: (Quadro Branco) Um quadro branco, eletrônico em uma sala de aula virtual que capacita um aluno a ver o que um instrutor ou apresentador escreve ou desenha. Também permite

que o aluno interaja com seu instrutor ou outros alunos através de marcações no quadro desde que o instrutor assim o permita.

WWW: (World Wide Web) Rede mundial de computadores. Web hosting ou Hospedeiro - empresa que hospeda os sites que estão disponíveis na internet. Web mail - correio eletrônico baseado em site.

## **X**

X: letra que significa a propriedade de fechar um programa de computador ou uma janela de um site.

XML: (eXtensible Markup Language) linguagem de programação voltada para a web com foco em e-commerce.

## Y

Yahoo: Um dos primeiros e maiores sites de busca da internet mundial.

Yelp: site que oferece serviços de ranqueamento e localização de estabelecimentos, como lojas e restaurantes entre outros.

## **Z**

Zapping: ato de trocar de canal de tv pelo controle remoto.

ZIP: extensão para os arquivos compactados pelo "PKZip" ou "WinZip" entre outros programas.