

Begreppslista

A

Algoritm

Noggranna listor för att beskriva hur man löser problem. En matematisk definition av algoritmer skulle kunna vara "stegvisa procedurer av väl definierade och exekverbara instruktioner för att utföra en uppgift eller lösa ett problem, ofta med kravet av procedurerna ska ha ett slut".

Artificiell intelligens

En generell intelligens med förmåga att vara kreativ, lösa problem, kunna lära sig av sina misstag och att resonera. Definitionen av vad som har artificiell intelligens förändras i takt med att människor konstruerar och utvecklar nya lösningar.

B

Brainstorma

Att brainstorma är att i en liten grupp tänka fritt för att komma på nya idéer och lösningar. Det är lite som att drömma och låta de annorlunda tankarna få plats.

C

Cascade Style Sheets

Även förkortat CSS, är stilmallar som beskriver hur saker ska visas på skärmen till exempel i en dator. Ett exempel är att texten ska centreras och vara grön.

D

Designskydd

Det är ett lagligt (immaterialrättsligt) skydd för en unik form och ett eget utseende på en uppfinning.

E

Entreprenörskap

Att arbeta utifrån en idé som kan göra samhället lite bättre, mänskligare eller roligare att leva i. Enligt Skolverket är entreprenörskap i skolan att stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt viljan att pröva och omsätta nya idéer i handling.

H

HTML

HyperText Markup Language är ett sidbeskrivningsspråk som används för att märka upp olika delar på en sida, till exempel vad som ska vara rubrik och nytt stycke på en hemsida.

I

Industridesign

Förädla en produkt så att den når kommersiell framgång och är möjlig att masstillverka. Ofta är det en serie produkter som ger igenkänning. Arbetet sker i samarbete och kombinerar konstnärlighet med användarnas behov och produktionens krav.

Innovation

En innovation är en uppfinning (en ny produkt, tjänst eller sätt att lösa ett problem på) som finns ute på marknaden, det vill säga den går att köpa.

Innovatör

En innovatör fokuserar på att få en teknisk nyhet eller uppfinning att bli använd av många. Som innovatör arbetar du med att utveckla en idé till något konkret.

J

Javascript

Är den del i programmeringen där all "action" sker, till exempel vad som ska hända när man klickar på en viss punkt på mobilens skärm.

K

Kreativitet

Kreativitet är ett tänka annorlunda och se utifrån ett nytt perspektiv på hur saker och ting är idag. Det finns inget rätt eller fel utan bara nytt. För att kunna vara kreativ behöver man förstå när man kör på i gamla hjulspår till skillnad från att tänka ut något helt nytt. Den bångstyriga kreativiteten driver världen framåt.

N

Neuron

Neuron är ett annat namn för nervcell. En nervcell tar emot och för vidare nervimpulser. Neuronnät inom artificiell intelligens kan liknas vid nätverket av neuroner i hjärnan.

P

Patent

Skyddar tekniska lösningar och funktioner hos uppfinningen under maximal 20 år. Vid patentansökan i ett land görs först en nyhetsgranskning så att man inte söker patent för något som redan är patenterat. För att uppfinningen ska få patent måste den skilja sig väsentligt från andra uppfinningar. Den måste också vara en teknisk lösning på ett problem. I Sverige är det Patent- och registreringsverket som hanterar ansökningar.

Pilot

Är en första version av den tjänst, ofta en digital lösning, som uppfinningen ska bli. I piloten visas design av användargränssnitt, funktioner, anslutningar (in- och utdata) till enheter som mobiler, robotar, mikrodatorer et cetera.

Problemlösningsförmåga

Problemlösningsförmåga är att kunna tolka och analysera problem genom att använda inhämtad kunskap och medvetna strategier, och kunna förklara på ett tydligt och korrekt sätt hur problemet kan lösas.

Prototyp

Är en enklare fysisk modell av den produkt som uppfinningen ska bli. När man bygger prototypen ser man brister i uppfinningen men också nya möjligheter. Förändra prototypen och testa igen.

R

Reflektera

Att reflektera innebär att titta på vad man åstadkommit, till exempel under Innovationsresan. Man ser vilka val man gjort under teknikutvecklingsarbetet. En innovationsprocess är inte en linjär resa, utan mycket händer på vägen. När man reflekterat förstår man mer om vad man lärt sig.

S

Sekretessavtal

Är ett skriftligt avtal som de man tänker berätta om sin uppfinning för skriver under i förväg. I avtalet lovar de att inte berätta för någon om uppfinningen. Sekretessavtal behövs för att senare kunna söka patent.

Synaps

Synaps är den kemiska reaktion som sker i nervcellerna när signaler skickas ut.

T

Teknologisk singularitet

Är en tidpunkt i framtiden då teknologiska framsteg sker genom att maskiner med artificiell intelligens kan förbättra sig själva. Då menar en del att en intelligensexlosion sker. Den kan liknas vid gravitationell singularitet, som sker i svarta hål.

Tänka och handla dynamiskt

Att tänka och handla dynamiskt innebär att du tror att du kan utvecklas. Om du anstränger dig kan du nå länge. Den som har grit är motiverad, har hittat sin passion, ser ett misslyckande som ett tillfälle att lära sig och ger aldrig upp.

U

Uppfinnare

Är den eller de som äger uppfinningen. De har kommit på idén, utvecklat den till exempel under Innovationsresan och har sannolikt någon form av immateriell rättighet till uppfinningen (till exempel patent, designskydd och varumärkesskydd).

Uppfinning

Är en ny produkt, tjänst eller sätt att lösa ett problem på, till exempel i skolan. En uppfinning behöver inte finnas till försäljning.

Upphovsrätt

Är en laglig ensamrätt till unika konstnärliga och litterära verk, även kallad copyright. Den som gjort verket (till exempel litteratur, artiklar, foton, målningar, skulpturer, serier och musik) kallas upphovsperson. Upphovsrätten kan inte köpas.

V

Varumärkesskydd

Är ett sätt att bli unik och sticka ut när det finns många likadana varor på marknaden. Det kan vara en logotyp, ett ord, en ljudslinga eller liknande. Ensamrätten gäller tills vidare, men om den inte används under fem år kan skyddet hävas.