Машинное обучение (ML) — направление искусственного интеллекта, позволяющее компьютерам учиться на основе данных и совершенствовать свои результаты без прямого программирования, используя алгоритмы и статистические модели.

Нейронные сети — вычислительные системы, созданные по аналогии с биологическими нейронами, состоящие из нескольких слоев искусственных нейронов. Они применяются для решения задач машинного обучения, таких как распознавание изображений и предсказание событий.

Квантовый компьютер — вычислительная система, основанная на принципах квантовой механики (таких как суперпозиция и запутанность). Она способна решать сложные задачи, недоступные традиционным компьютерам.

Большие данные (Big Data) — огромные массивы структурированной и неструктурированной информации, обработка которых требует особых инструментов и методик для анализа, хранения и извлечения полезных сведений.

Анализ данных — процесс изучения, очистки, трансформации и моделирования данных с целью получения ценных выводов, обнаружения закономерностей и помощи в принятии обоснованных решений.

Нейроуправление — подход к управлению системами, который основывается на применении нейронных сетей для обучения и адаптации к меняющимся условиям. Часто используется в робототехнике и автоматизации.

Виртуальная реальность (VR) — технология, создающая полностью смоделированное компьютером окружение, воспринимаемое пользователями как настоящее благодаря специальным устройствам вроде VR-шлемов.

Дополненная реальность (AR) — технология, дополняющая реальную среду цифровыми элементами (например, изображениями, текстом или анимациями), которые отображаются на экранах устройств, таких как смартфоны или AR-очки.

Перцептрон — один из ранних алгоритмов машинного обучения, представляющий собой простую модель искусственного нейрона, используемую для классификации данных.

Кубит (квантовый бит) — основная единица информации в квантовом компьютере, способная одновременно находиться в состоянии 0 и 1 (суперпозиция), что обеспечивает возможность параллельных вычислений.

GitLab — платформа для управления разработкой ПО, объединяющая контроль версий (через Git), средства непрерывной интеграции и доставки (CI/CD), управление задачами и совместную работу.

Obsidian — программа для организации личных знаний, позволяющая создавать и управлять заметками в формате Markdown, поддерживает создание связей между ними и визуализирует графы взаимосвязей.