

## Глоссарий

1. **Agile Modeling** — перечень принципов, терминов и практик, использование которых ускоряет и упрощает разработку моделей ПО и документацию. (*Никита Барабанов*)
2. **AlphaZero** — нейронная сеть, разработанная компанией DeepMind, которая использует обобщённый подход AlphaGo Zero. (*Алексей Кузьмин*)
3. **Angular** — фреймворк от компании Google для создания продвинутых бесшовных веб-приложений. (*Алексей Кузьмин*)
4. **Bard** — чат бот, разработанный компанией Google. Как и другие подобные системы, он использует нейросети для создания ответов на запросы пользователей. (*Никита Рыданов*)
5. **Big Data** — структурированные или неструктурированные массивы данных большого объема. (*Алексей Кузьмин*)
6. **Business intelligence** — обозначение компьютерных методов и инструментов для организаций, обеспечивающих перевод транзакционной деловой информации в человекочитаемую форму, а также средства для массовой работы с такой обработанной информацией. (*Алексей Кузьмин*)
7. **Data Mining** — способ анализа данных, предназначенный для поиска ранее неизвестных закономерностей в больших массивах информации. (*Алексей Кузьмин*)
8. **Data Science** — междисциплинарная область на стыке статистики, математики, системного анализа и машинного обучения, которая охватывает все этапы работы с данными. (*Алексей Кузьмин*)
9. **Deep Learning** — тип машинного обучения, который с помощью искусственных нейронных сетей обеспечивает цифровым системам возможность обучаться и принимать решения на основе неструктурированных данных без меток. (*Алексей Кузьмин*)
10. **DevOps** (акр. от «Development Operations») — методология разработки, которая помогает наладить эффективное взаимодействие разработчиков с другими IT-специалистами. (*Алексей Кузьмин*)
11. **ERP-система** — набор интегрированных приложений или модулей для управления основными бизнес-процессами компании, включая финансы и бухгалтерский учет, цепочку поставок, управление персоналом, закупки, продажи, управление запасами и многое другое. (*Ростислав, «Сибинтек»*)

12. **Fast Data** — совокупность технологий, обеспечивающих скоростную обработку потоков данных, генерируемых различными системами и активностями, их анализ и принятие решений с учетом исторически накопленных данных, а также автоматическое выполнение различных действий в ответ на произошедшие события. *(Алексей Кузьмин)*
13. **FastAPI** — современный, быстрый (высокопроизводительный) веб-фреймворк для создания API используя Python 3.6+, в основе которого лежит стандартная аннотация типов Python. *(Алексей Кузьмин)*
14. **GAN** (акр. от «Generative Adversarial Network») — алгоритм машинного обучения без учителя, построенный на комбинации из двух нейронных сетей, одна из которых генерирует образцы, а другая старается отличить правильные («подлинные») образцы от ложных. *(Алексей Кузьмин)*
15. **GPT** (акр. от «Generative Pre-trained Transformer») — тип нейронных языковых моделей, впервые представленных компанией OpenAI, которые обучаются на больших наборах текстовых данных, чтобы генерировать текст, схожий с человеческим. *(Михаил Чернигин)*
16. **MLOps** (акр. от «Machine Learning Operations») — DevOps-подход для создания решений с машинным обучением. *(Алексей Кузьмин)*
17. **Open Source** — исходный код программного обеспечения, который доступен для всех пользователей. *(Никита Рыданов)*
18. **QA-инженер** (акр. от «Quality Assurance Engineer») — специалист по обеспечению качества разработки ПО. *(Павел, «Тинькофф»)*
19. **Roadmap** — документ, в котором перечислены цели проекта, его ключевые этапы, контрольные даты и ответственные исполнители. *(Павел, «Тинькофф»)*
20. **SOA** (акр. от «Service-Oriented Architecture») — метод разработки программного обеспечения, который использует программные компоненты, называемые сервисами, для создания бизнес-приложений. *(Никита Барабанов)*
21. **SQL** (акр. от «Structured Query Language») — декларативный язык программирования (язык запросов), который используют для создания, обработки и хранения данных в реляционных БД. *(Иван Жадаев)*
22. **UX/UI-дизайнер** — профессионал, занимающийся разработкой и внедрением простых и понятных интуитивных интерфейсов в новые или действующие цифровые продукты. *(Алексей Кузьмин)*
23. **Waterfall** — каскадная модель управления проектами, при которой происходит последовательный переход с одного этапа на другой, при этом пропуск отдельного этапа и возврат на предыдущие стадии не предусмотрен. *(Никита Барабанов)*

24. **Админ-панель** — инструмент для управления веб-ресурсом и его настройками, добавления новых и удаления старых страниц, изменения внешнего вида веб-ресурса и редактирования контента. (*Иван Жадаев*)
25. **Аппроксимация** — научный метод, состоящий в замене одних объектов другими, в каком-то смысле близкими к исходным, но более простыми. (*Алексей Кузьмин*)
26. **Баг** (англ. bug, сленг) — ошибка в коде. (*Екатерина, «Сибинтек»*)
27. **Геймдев** (акр. от «Games Development») — процесс создания игры: от разработки и дизайна до выпуска на рынок. Это могут быть игры для мобильных телефонов, консолей, компьютеров или других гаджетов. (*Никита Барабанов*)
28. **Граф** — абстрактный тип данных, который предназначен для реализации понятий неориентированного графа и ориентированного графа из области теории графов в математике. (*Иван Жадаев*)
29. **Дискретизация** — преобразование непрерывных изображений и звука в набор дискретных значений в форме кодов. (*Алексей Кузьмин*)
30. **Запустить** (англ. push, сленг) — отправить код в репозиторий. (*Никита Барабанов*)
31. **Интерфейс** — программная/синтаксическая структура, определяющая отношение между объектами, которые разделяют определённое поведенческое множество и не связаны никак иначе. (*Павел, «Тинькофф»*)
32. **Канбан** — японская система оптимизации и управления проектами и производством. (*Никита Барабанов*)
33. **Кластерный анализ** — разделение большой группы объектов на несколько поменьше. (*Алексей Кузьмин*)
34. **Матрица** — обобщенный термин для различных объектов в электронике, в которых элементы объекта упорядочены в виде двумерного массива, аналогично математической матрице. (*Михаил Чернигин*)
35. **Машинное обучение** — использование математических моделей данных, которые помогают компьютеру обучаться без непосредственных инструкций. (*Алексей Кузьмин*)
36. **Микросервис** — веб-сервис, отвечающий за один элемент логики в определенной предметной области. (*Алексей Кузьмин*)
37. **Монолитное приложение** — приложение, которое состоит из одной большой кодовой базы, которая включает в себя все компоненты: код фронтенда, код бэкенда и файлы конфигурации. (*Никита Барабанов*)

38. **Облачные вычисления** — технология, которая обеспечивает доступ к компьютерным ресурсам через интернет. (Алексей Кузьмин)
39. **Паттерн проектирования** — повторяемая архитектурная конструкция, применяемая для решения часто встречающихся задач. (Иван Жадаев)
40. **Пирамида тестирования** — метафора, представляющая собой пирамиду, состоящую из разного уровня тестов: модульных, интеграционных, пользовательских. (Павел, «Тинькофф»)
41. **Профит** (англ. profit, сленг) — доход, прибыль, выгода, польза. (Никита Барбанов)
42. **Ранжирование** — класс задач машинного обучения с учителем, заключающихся в автоматическом подборе ранжирующей модели по обучающей выборке, состоящей из множества списков и заданных частичных порядков на элементах внутри каждого списка. (Алексей Кузьмин)
43. **Регрессионный анализ** — статистический метод, устанавливающий количественно форму зависимости двух случайных величин, между которыми существует корреляционная связь. (Алексей Кузьмин)
44. **Сверточные сети** — специализированный тип нейронных сетей, которые используют свертку вместо общего матричного умножения по крайней мере в одном из своих слоев. (Алексей Кузьмин)
45. **Система управления базами данных** — набор программ, которые управляют структурой БД и контролируют доступ к данным, хранящимся в БД. (Иван Жадаев)
46. **Спринт** (англ. sprint, сленг) — небольшой фиксированный отрезок времени, в который команда делает какую-то ограниченную часть проекта. (Екатерина, «Сибинтек»)
47. **Тимлид** (англ. team leader, сленг) — IT-специалист, который управляет командой разработчиков, владеет технической стороной, принимает участие в работе над архитектурой проекта, занимается проверкой кода, а также разработкой некоторых особо сложных заданий на проекте. (Павел, «Тинькофф»)
48. **Трансформер** — архитектура глубоких нейронных сетей, представленная в 2017 году исследователями из Google Brain. (Никита Рыданов)
49. **Фулстек разработчик** — программист, который отвечает за все этапы разработки сайта или приложения. Эти специалисты создают сайты на языке программирования JavaScript. Они работают с визуальной и серверной частями веб-сервиса. (Павел, «Тинькофф»)

50. **Эвристика** — совокупность приёмов и методов, облегчающих и упрощающих решение познавательных, конструктивных, практических задач. (*Алексей Кузьмин*)