

Глоссарий

А

1. **Agile** (*Никита Барабанов*) — гибкий подход к разработке программного обеспечения, основанный на сотрудничестве и быстрой адаптации к изменениям.
2. **AnimNotifier** (*Леонид Сорокин*) — компонент в Unreal Engine, который используется для управления анимациями персонажей в играх.

В

3. **Benefits** (с англ. «льгота», «выгода») (*Никита Барабанов*) — преимущества или выгоды, которые получает компания или проект.
4. **Blueprints** (*Леонид Сорокин*) — графический интерфейс для создания логики игры в Unreal Engine.

С

5. **Chat GPT** (*Алексей Кузьмин*) — модель генерации текста, использующая метод глубокого обучения и нейронные сети для создания текстовых сообщений, которые могут быть использованы в чат-ботах или других приложениях.
6. **CPI** (метрика) (*Надежда Демина*) — стоимость привлечения одного нового пользователя в продукт или сервис.

Д

7. **Deep Learning** (*Алексей Кузьмин*) — подход к машинному обучению, который использует глубокие нейронные сети для решения сложных задач.
8. **Data Mining** (*Алексей Кузьмин*) — процесс автоматического извлечения ценной информации из больших объемов данных.
9. **Data Science** (*Алексей Кузьмин*) — наука о данных, объединяющая разные области знаний: информатику, математику и системный анализ. Сюда входят методы обработки больших данных (Big Data), интеллектуального анализа данных (Data Mining), статистические методы, методы искусственного интеллекта, в т. ч. машинное обучение (Machine Learning).

10. **DevOps** (акр. от «development & operations») (*Алексей Кузьмин*) — методология автоматизации технологических процессов сборки, настройки и развёртывания программного обеспечения. Методология предполагает активное взаимодействие специалистов по разработке со специалистами по информационно-технологическому обслуживанию и взаимную интеграцию их технологических процессов друг в друга для обеспечения высокого качества программного продукта.
11. **Docker** (*Никита Барабанов*) — платформа для контейнеризации приложений, которая позволяет создавать и запускать контейнеры, управлять ими.

F

12. **Fullstack-разработчик** (*Павел Пасеков*) — специалист, который занимается разработкой и поддержкой программного обеспечения на всех уровнях стека технологий, включая фронтенд, бэкенд и базы данных.

G

13. **GAN** (Generative Adversarial Networks) (*Алексей Кузьмин*) — тип нейронных сетей, используемый для генерации новых данных, таких как изображения и тексты.
14. **GitLab** (*Никита Барабанов*) — платформа для управления кодом и совместной работы разработчиков.

K

15. **Kubernetes** (*Алексей Кузьмин*) — открытое программное обеспечение для автоматизации развёртывания, масштабирования и управления контейнеризованными приложениями (см. также «Docker»).

L

16. **LTV** (метрика) (*Надежда Демина*) — показатель, который отражает доход, который компания получит от одного пользователя за всё время его использования продукта или сервиса.

M

17. **MLOps** (*Алексей Кузьмин*) — методология, которая объединяет процессы машинного обучения и операционной деятельности для автоматизации развёртывания и управления моделями машинного обучения.

О

18. **Open Source** (*Алексей Кузьмин*) — программное обеспечение с открытым исходным кодом, которое может быть свободно использовано и изменено.

Р

19. **Ragdoll-физика** (*Леонид Сорокин*) — моделирование движения человеческого тела в играх, при котором персонажи отображаются как инертные объекты (словно тряпичные куклы), которые реагируют на удары, гравитацию и другие физические воздействия так же, как это происходит в реальной жизни.
20. **RESTful API** (*Никита Барабанов*) — интерфейс программирования приложений, основанный на протоколе HTTP и предоставляющий доступ к ресурсам через стандартные HTTP-методы.
21. **Retention** (метрика) (*Надежда Демина*) — показатель, который отражает процент пользователей, которые продолжают использовать продукт или сервис в течение определенного периода времени.

С

22. **Scala** (*Алексей Кузьмин*) — язык программирования, который сочетает в себе функциональное и объектно-ориентированное программирование и часто используется в сфере больших данных.
23. **Scrum** (*Никита Барабанов*) — гибкий методология разработки программного обеспечения, основанная на итеративном и инкрементальном подходе к разработке.
24. **SOA (Service Oriented Architecture)** (*Никита Барабанов*) — подход к разработке программного обеспечения, основанный на создании сервисов, которые могут быть использованы другими приложениями.
25. **Spark** (*Алексей Кузьмин*) — фреймворк для обработки больших объемов данных, который позволяет выполнять распределенные вычисления на кластере компьютеров.

Т

26. **Team Lead** (*Павел Пасек*) — руководитель команды разработчиков, который отвечает за организацию работы и координацию усилий команды для достижения общих целей.

27. **TensorFlow** (*Алексей Кузьмин*) — библиотека от Google для машинного обучения, которая позволяет создавать и обучать нейронные сети.

U

28. **UE (Unreal Engine)** (*Леонид Сорокин*) — игровой движок, разработанный компанией Epic Games, который используется для создания видеоигр и визуализации 3D-графики.
29. **UFED** (*Игорь Юрин*) — система для сбора данных с мобильных устройств, которые были заблокированы или утеряны.
30. **UX/UI** (*Алексей Кузьмин*) — сокращение от User Experience и User Interface соответственно, обозначающее процесс проектирования и создания интерфейса и опыта пользователя взаимодействия с продуктом.

V

31. **VPN** (*Алексей Кузьмин*) — виртуальная частная сеть, которая позволяет устанавливать безопасное соединение между удаленными компьютерами.

W

32. **Waterfall** (*Никита Барабанов*) — классическая методология разработки программного обеспечения, основанная на последовательном выполнении этапов разработки.

Y

33. **YT** (*Надежда Демина*) — фреймворк для обработки и анализа больших объемов данных, используемый в индустрии машинного обучения и аналитики данных.

A

34. **Актуализация данных** (*Надежда Демина*) — процесс обновления информации в базе данных или других хранилищах данных для обеспечения их актуальности и точности.
35. **Аппроксимация** (*Алексей Кузьмин*) — математический метод описания наблюдаемых закономерностей на основе некоторой функции или модели.
36. **Аутсорс компания** (*Павел Пасекоев*) — компания, которая предоставляет услуги по разработке программного обеспечения или другим ИТ-услугам для других компаний или организаций.

Б

- 37. **Бигдата (Big Data)** (*Надежда Демина*) — термин, который описывает большие объемы данных, которые не могут быть эффективно обработаны с помощью традиционных методов и инструментов обработки данных.
- 38. **Билд-сервер** (...непрерывной интеграции) (*Надежда Демина*) — сервер, который автоматически собирает и тестирует новые версии программного обеспечения при каждом изменении в исходном коде.
- 39. **Бэкграунд** (*Алексей Кузьмин*) — опыт работы или знания в определенной области, который может помочь в выполнении задач.

Г

- 40. **Гибридный график работы** (*Никита Барабанов*) — формат работы, который сочетает в себе удаленную и офисную работу.
- 41. **Графы** (*Галина Громова*) — структуры данных, которые представляют собой набор вершин и ребер, используемых для моделирования связей между объектами.
- 42. **Грейды (Grades)** (*Никита Барабанов*) — система оценки уровня квалификации и опыта специалистов (джуниор, мидл, сениор - все сюда).

Д

- 43. **Декомпозиция** (задачи) (*Никита Барабанов*) — процесс разбиения сложной задачи на более мелкие и управляемые компоненты.
- 44. **Деплой (Deploy)** (*Никита Барабанов*) — процесс установки и настройки новой версии приложения или системы на сервере или в облаке.
- 45. **Джуниор (Junior)** (*Алексей Кузьмин*) — начинающий специалист, который только начинает свою карьеру в определенной области.
- 46. **Дискриминация** (*Алексей Кузьмин*) — процесс выделения признаков, которые отличают объекты разных классов друг от друга.

Ж

- 47. **Жизненный цикл ПО (Software Development Life Cycle)** (*Никита Барабанов*) — последовательность этапов разработки программного обеспечения, начиная от планирования и заканчивая тестированием и поддержкой.

З

48. **Запустить** (от англ. «push») (*Никита Барабанов*) — процесс отправки изменений в коде в центральный репозиторий.

И

49. **Интернет вещей (IoT)** (*Игорь Юрин*) — сеть устройств, которые могут обмениваться данными и управляться удаленно через Интернет.
50. **Информационная безопасность** (*Игорь Юрин*) — комплекс мер и технологий, направленных на защиту информации от утечки, кражи или порчи.

К

51. **Кибер-кэжуал (Hyper-casual)** (*Надежда Демина*) — жанр простых и легко усваиваемых игр для мобильных устройств, которые не требуют сложного геймплея или длительного обучения.
52. **Классификация** (*Алексей Кузьмин*) — процесс разделения объектов на группы (классы) на основе их характеристик и признаков.
53. **Кластеризация** (*Галина Громова*) — процесс разделения объектов на группы (кластеры) на основе их сходства между собой.
54. **Кодер** (*Алексей Кузьмин*) — это человек, который пишет код по четко определенным спецификациям и выбранным заранее алгоритмам, тогда как программист эти алгоритмы создает.
55. **Компоненты сильной/слабой связности** (*Галина Громова*) — части графа, которые имеют много связей между собой (сильная связность) или мало связей (слабая связность).
56. **Компьютерная безопасность** (*Игорь Юрин*) — область знаний и практик, связанных с защитой компьютерных систем и данных от несанкционированного доступа, кражи и атак.
57. **Конечный автомат** (*Леонид Сорокин*) — математическая модель, которая описывает поведение системы или процесса, состоящего из конечного числа состояний и переходов между ними.
58. **Контейнеризация (Containerization)** (*Никита Барабанов*) — процесс упаковки приложений и их зависимостей в контейнеры, которые могут быть легко переносимы и масштабируемы.

59. **Криптография** (*Игорь Юрин*) — наука о методах защиты информации при помощи шифрования и дешифрования.

Л

60. **Лиды (Leads)** (*Алексей Кузьмин*) — руководители или менеджеры, которые отвечают за управление проектами или командами в определенной области.
61. **Логи (Logs)** (*Никита Барабанов*) — записи в лог-файлах, содержащие информацию о работе приложения или системы.
62. **Логирование (Logging)** (*Никита Барабанов*) — процесс записи информации о работе приложения или системы в лог-файлы для последующего анализа.

М

63. **Майнинг** (*Алексей Кузьмин*) — процесс вычислительной работы, при котором используются ресурсы компьютера для генерации новых блоков в блокчейн-сети криптовалюты. Майнинг может быть выполнен как легально, так и нелегально, например, в случае использования вычислительных мощностей без согласия владельца компьютера.
64. **Мердж** (*Надежда Демина*) — процесс объединения изменений из разных веток разработки в единую версию программного продукта.
65. **Метрики** (*Павел Пасеков*) — показатели, которые используются для измерения эффективности и качества работы системы или процесса (в основном с ними работают аналитики).
66. **Микросервисы (Microservices)** (*Алексей Кузьмин*) — архитектурный подход, при котором приложение разбивается на небольшие независимые сервисы, каждый из которых выполняет определенную функцию.

Н

67. **Нейронные сети** (*Алексей Кузьмин*) — алгоритмы машинного обучения, которые имитируют работу человеческого мозга и используются для решения задач классификации, регрессии и прогнозирования.

П

68. **Пайплайн (Pipeline)** (*Никита Барабанов*) — автоматизированный процесс сборки, тестирования и развертывания приложения или системы.

- 69. **Персептрон** (*Алексей Кузьмин*) — простейшая форма нейронной сети, которая используется для решения задач классификации и регрессии.
- 70. **Предпродакшн (Pre-production)** (*Никита Барабанов*) — окружение, в котором проводится тестирование и подготовка новых версий приложения или системы перед выпуском в продакшн.
- 71. **Продакшн (Production)** (*Никита Барабанов*) — окружение, в котором работает конечный пользователь, используя приложение или систему.
- 72. **Профит (Profit)** (*Никита Барабанов*) — прибыль, получаемая от бизнеса или проекта.

Р

- 73. **Развертывание (Deployment)** (*Никита Барабанов*) — процесс установки и настройки приложения или системы на сервере или в облаке.
- 74. **Рекуррентные сети** (*Алексей Кузьмин*) — тип нейронных сетей, которые используются для анализа последовательностей данных, таких как тексты и временные ряды.
- 75. **Релиз вышел в прод (Release is live)** (*Никита Барабанов*) — это означает, что новая версия приложения или системы доступна для конечных пользователей.
- 76. **Репозиторий (Repository)** (*Никита Барабанов*) — хранилище кода, используемое для управления версиями и совместной работы над проектом.
- 77. **Ретроспективы (Retrospectives)** (*Никита Барабанов*) — процесс анализа и обсуждения прошлых итераций разработки для улучшения процесса в будущем (например, в конце спринта).
- 78. **Рефакторинг кода (Code refactoring)** (*Никита Барабанов*) — процесс улучшения качества кода без изменения его функциональности.

С

- 79. **Сверточные сети** (*Алена Коноплева*) — тип нейронных сетей, которые используются для анализа изображений и видео.
- 80. **Сеньор (Senior)** (*Никита Барабанов*) — опытный специалист в своей области (в частности — IT), обладающий высоким уровнем знаний и навыков.
- 81. **Синаптические веса** (или просто веса) (*Алексей Кузьмин*) — числовые значения, которые определяют важность связей между нейронами в нейронной сети.

82. **Спринт** (*Никита Барабанов*) — короткий временной интервал, в течение которого scrum-команда выполняет заданный объем работы (обычно 2 недели).
83. **Сэмпл** (*Алексей Кузьмин*) — часть набора данных, используемая для обучения модели машинного обучения.

Т

84. **Тимбилдинг (Team Building)** (*Алексей Кузьмин*) — процесс формирования и укрепления команды для достижения общих целей.
85. **Троянцы** (*Игорь Юрин*) — вредоносные программы, которые могут скрываться в компьютерной системе и выполнять различные действия без ведома пользователя.

У

86. **Унификация сигналов** (*Надежда Демина*) — процесс приведения различных типов сигналов к единому формату для обеспечения их совместимости и обработки.

Ф

87. **Фастдата (Fast Data)** (*Алексей Кузьмин*) — технология обработки потоков данных в режиме реального времени, которая позволяет быстро и эффективно анализировать большие объемы данных, поступающих в систему.
88. **Фреймворки** (*Алексей Кузьмин*) — набор инструментов и библиотек, которые используются для разработки программного обеспечения.

Ц

89. **Цикл разработки (Development Cycle)** (*Алексей Кузьмин*) — последовательность этапов, которые проходит проект в процессе его разработки, от идеи до выпуска готового продукта.

Э

90. **Эпоха обучения** (*Алексей Кузьмин*) — один цикл обучения нейронной сети на наборе данных.

Ю

91. **Юнит-тесты (Unit tests)** (*Никита Барабанов*) — тесты, которые проверяют отдельные компоненты приложения или системы на соответствие требованиям.