

技術詞彙

本技術詞彙載有若干於本文件內使用且與本公司有關及於本文件就我們業務或我們而使用的詞彙的解釋。該等詞彙及被賦予的涵義或有別於業內標準釋義。

| | | |
|-------------|---|--|
| 「A/B測試」 | 指 | 一種用戶體驗研究方法。A/B測試包括具有A及B兩個變體的隨機實驗。其包括應用統計領域所用的統計假設測試或「兩個樣本假設測試」。A/B測試為一種比較單一變量的兩個版本的方法，通常是通過測試受試者對變體A對應變體B的回應，以及確定兩個變體中何者更為有效 |
| 「活躍用戶」 | 指 | 一組在既定時間內(日/星期/月份)與移動應用程式或網頁互動的用戶 |
| 「人工智能」 | 指 | 人工智能，用於描述數字電腦或電腦控制的機器人執行通常與智慧生物有關的任務的能力 |
| 「AIGC」 | 指 | 人工智能生成內容 |
| 「交替最小二乘」 | 指 | 交替最小二乘，於機器學習中，特指應用交替最小二乘求解的協同過濾算法 |
| 「API」 | 指 | 應用程式編程接口，為一個使兩個應用程式能夠相互溝通的軟件中介 |
| 「應用程式」 | 指 | 為移動設備設計的應用程式 |
| 「AR」 | 指 | 增強現實，一種結合現實世界和電腦生成內容的互動體驗 |
| 「每付費用戶平均收益」 | 指 | 每付費用戶平均收益，指產生自每名付費用戶的平均收益金額 |
| 「ATT 政策」 | 指 | Apple 於2021年4月推出的iOS軟件中的一項應用程式追蹤透明化功能，要求在其他應用程式追蹤用戶或應用程式之間的交叉銷售和其他營銷活動之前，必須取得iOS設備用戶的明確許可 |

技術詞彙

| | | |
|-----------|---|--|
| 「注意力機制」 | 指 | 神經網絡的輸入處理技術，可使網絡專注於複雜輸入的特定方面 |
| 「BERT」 | 指 | 基於Transformer的雙向編碼器標識技術，一種用於自然語言處理的變換器機器學習模型 |
| 「beta測試」 | 指 | 一種用戶驗收測試，產品團隊向一組目標用戶發出接近完成的產品，以評估產品於現實世界的性能 |
| 「大數據」 | 指 | 其內容無法於特定時間內通過常規軟件工具擷取、管理及處理的數據集合 |
| 「區塊鏈」 | 指 | 一種數字賬本技術，使用密碼學將不斷增長的記錄列表(稱為區塊)安全地連接起來 |
| 「集換式卡牌遊戲」 | 指 | 集換式卡牌遊戲，一種結合策略性組牌元素及卡牌交易特點的卡牌遊戲 |
| 「點擊率」 | 指 | 點擊廣告的移動設備用戶或網頁瀏覽者與瀏覽廣告的移動設備用戶或網頁瀏覽者總數的比率 |
| 「協同過濾」 | 指 | 一種主流的推薦算法，基於具有相似興趣及共同體驗群組的偏好向用戶進行資訊推薦 |
| 「卷積神經網絡」 | 指 | 一種深度學習算法，可吸收輸入圖像，為圖像中的各個方面／物體分配重要性(可學習的權重及偏差)並能夠區分彼此 |
| 「內容提供商」 | 指 | 內容提供商 |
| 「CPA」 | 指 | 按每次活動計費，指廣告按若干行動(例如購買及登記)付費的一種廣告定價模式 |
| 「CPC」 | 指 | 按每次點擊計費，指廣告按每次點擊廣告付費的一種廣告定價模式 |

技術詞彙

| | | |
|-----------|---|---|
| 「CPD」 | 指 | 按下載計費，指廣告按每次下載付費的一種廣告定價模式 |
| 「CPM」 | 指 | 按每千次印象計費，指廣告按每千次印象付費的一種廣告定價模式 |
| 「CPT」 | 指 | 按時長計費，指廣告按展示時間付費的一種廣告定價模式 |
| 「加密貨幣」 | 指 | 任何以數字或虛擬形式存在，使用密碼學確保交易安全的貨幣 |
| 「日活躍用戶」 | 指 | 日活躍用戶，即用於計量每日活躍用戶的一項指標 |
| 「深度學習」 | 指 | 模擬人類獲得若干類型知識的方式的一種機器學習及人工智能 |
| 「DSP」 | 指 | 廣告主需求系統，一種讓廣告客戶可借助自動化購買廣告的軟件 |
| 「EB」 | 指 | 艾字節，即一個字節的倍數，為存儲數字信息的檔案大小單位 |
| 「freeWAP」 | 指 | 與電信營運商的官方無線應用協議有關的一個概念。freeWAP亦稱為免費網站門戶，因運營商並無收取代理費，用戶瀏覽freeWAP網站毋須付費 |
| 「全連接神經網絡」 | 指 | 一種人造神經網絡，其結構為一層的所有節點或神經元均與下一層的的神經元連接 |
| 「GBDT」 | 指 | 梯度增強決策樹，一種用於解決分類及回歸領域的預測問題的有效機器學習算法 |
| 「H5頁面」 | 指 | 一個可無縫整合到移動瀏覽器中，以創建互動營銷活動的移動網站 |

技術詞彙

| | | |
|---------------------|---|---|
| 「基於深度學習相關的混合模式推薦算法」 | 指 | 一種結合各種推薦算法的推薦算法(例如將基於內容的推薦算法與協作過濾推薦算法相結合)。在混合推薦算法中引入深度學習可有效提高推薦的準確性 |
| 「基於集成學習的混合推薦算法」 | 指 | 一種擬於用戶學習過程中推薦學習項目的混合推薦系統。建議方法包括兩個步驟：(i)使用基於項目的協同過濾發現內容相關項目集；及(ii)將項目集應用於序列模式挖掘算法，以根據共同學習順序過濾項目。兩種方法結合，推薦可能有用的學習項目，以於用戶當前學習過程中提供指引 |
| 「IDFA」 | 指 | 廣告標識符 |
| 「知識產權」 | 指 | 知識產權 |
| 「IP(地址)」 | 指 | 識別互聯網或本地網絡中一個設備的唯一地址 |
| 「Item2Vec算法」 | 指 | Item2Vec為逐項推薦系統之一，即使在未有取得用戶信息的情況下，亦能夠推斷項目與項目之間的關係 |
| 「KNN」 | 指 | K最近鄰算法，一種數據分類的方法，根據離一個數據點最近的數據點所在組別估計該數據點屬於該組或其他組的可能性 |
| 「生命週期」 | 指 | 產品從進入市場到被淘汰及退出市場的整個過程 |
| 「LDA」 | 指 | 隱含狄利克雷分佈。一種生成式統計模型，通過未觀察到的群組解釋一組觀察結果，每個群組解釋部分數據相似的原因 |
| 「LR」 | 指 | 邏輯迴歸。計算機編程語言編譯器及其他相關工具通常使用的一種自底向上的上下文無關文法的解析器 |

技術詞彙

| | | |
|----------|---|--|
| 「機器學習」 | 指 | 一種人工智能，使軟件應用程式可在無明確編程的情況下更準確地預測結果。機器學習算法使用歷史數據作為輸入數據來預測新的輸出值 |
| 「月度活躍人數」 | 指 | 月度活躍用戶，用於計量每月活躍用戶的一項指標： 我們特定移動應用程式的「月度活躍人數」乃按有關曆月內至少激活該應用程式一次的獨特設備數量計算。倘一台移動設備於一個曆月內訪問我們兩個不同的移動應用程式，根據此方法，將計作兩名月度活躍人數 |
| 「元宇宙」 | 指 | 一個通過使用VR及AR頭戴式設備生成的沉浸式互動虛擬世界 |
| 「MMO」 | 指 | 大型多人網絡遊戲，支持多人同時操作 |
| 「MMORPG」 | 指 | 大型多人網絡角色扮演遊戲，為結合角色扮演視頻遊戲及大型多人網絡遊戲各方面的視頻遊戲 |
| 「月度付費人數」 | 指 | 於每個曆月至少通過我們的應用程式或網頁向平台上的服務支付一次費用的月度付費用戶 就數字閱讀平台服務而言，月度付費人數乃按於某期間通過應用程式或網頁就服務付款的月度付費總人數除以該期間內的月份數目計算。就網絡遊戲發行服務而言，平均月度付費人數乃按任何遊戲運營期間內的遊戲月度付費總人數總和除以期內月份數目計算 |
| 「Nginx」 | 指 | 一個用於網頁服務、反向代理、緩存、負載平衡、媒體串流等的開源軟件。其最初是為實現最高性能及穩定性而設計的網頁服務器 |

技術詞彙

| | | |
|---------------|---|---|
| 「NLP」 | 指 | 自然語言處理，為電腦以智能及實用的方法分析、理解及獲得人類語言涵義的一個人工智能領域。通過利用NLP，開發者可組織及構建知識來執行任務，如自動匯總、翻譯、命名實體辨識、關係抽取、情感分析、語音識別及主題劃分 |
| 「付費用戶」 | 指 | 在我們的應用程式或網頁上就各種服務付款的用戶。使用同一註冊賬戶就我們平台所提供的不同產品及服務付款的用戶將被計作一名付費用戶 |
| 「流行度推薦算法」 | 指 | 按受歡迎程度及／或正在流行的事物的原則操作的一種推薦算法。此算法檢查用戶中正在流行或最受歡迎的產品或服務，並直接推薦 |
| 「基於內容相似的推薦算法」 | 指 | 一種利用項目相似性向用戶推薦項目的推薦算法。此推薦算法根據產品或項目的說明或特徵推薦產品或項目，根據產品的說明識別產品之間的相似性，亦考慮用戶過往的購買歷史以推薦相似產品 |
| 「循環神經網絡」 | 指 | 一種使用序列數據或時間序列數據，並允許過往輸出用作輸入，同時具有隱藏狀態的人工神經網絡 |
| 「RPG」 | 指 | 角色扮演遊戲，一種讓玩家控制一個(或多個)虛構角色於虛擬世界進行任務的視頻遊戲 |
| 「SDK」 | 指 | 軟件開發套件，為一套用於特定平台的軟件構建工具，包括構建模塊、調試器及通常包括一個框架或一組代碼庫，如一套操作系統特有的例程序 |
| 「SLG」 | 指 | 策略類遊戲，屬模擬視頻遊戲分支的一種視頻遊戲，玩家於其中扮演或控制一個或多個虛擬角色(人類或其他)。此種遊戲可圍繞「個人及關係，亦可以是一個生態體系的模擬」 |

技術詞彙

| | | |
|--------------|---|--|
| 「SP」 | 指 | 服務提供商 |
| 「SSP」 | 指 | 媒體資源系統，一個讓發行商可向廣告交易平台及DSP供應其可用存貨的軟件系統 |
| 「SVD」 | 指 | 奇異值分解。一種在數據科學及機器學習領域得到廣泛應用的經典線性代數方法 |
| 「TensorFlow」 | 指 | 一個用於機器學習的端到端開源平台 |
| 「用戶留存率」 | 指 | 於既定時期(如星期、月份、季度或年度)內繼續使用產品或服務的人數百分比 |
| 「VR」 | 指 | 虛擬實境，一種採用姿勢追蹤及三維近眼顯示器，使用戶對虛擬世界有一種身臨其境感覺的模擬體驗 |
| 「2B」 | 指 | 對企業 |
| 「2C」 | 指 | 對客戶 |