

**Артефакт** (лат. artefactum от arte — искусственно + factus — сделанный) в обычном понимании — любой искусственно созданный объект, продукт человеческой деятельности.

**В культурологии** — какой-либо искусственно созданный носитель социально-культурной информации, жизненно-смысловых значений, средство коммуникации; предмет культуры в трёх основных сферах её бытия: культура материальная, духовная, человеческих отношений.

**Культурный артефакт** — любой искусственно созданный объект, имеющий как определенные физические характеристики, так и знаковое, символическое содержание.

**Артефакт в археологии** — объект, подвергавшийся воздействию человека и обнаруженный в результате раскопок или единичного, иногда случайного события.

**В управлении проектами** — отчуждаемый результат организованной деятельности, предусмотренный методологией ведения проекта (например: документ, чертёж, макет).

**В кодировании данных** — появление в данных закономерностей (в частности: лишних деталей на изображении, шумов при сжатии с потерями), отсутствующих в исходных данных.

**В лабораторных исследованиях** — эффекты, вызванные случайным или преднамеренным влиянием экспериментатора на ход эксперимента (например: Марсианские каналы).

**В ролевых играх, в том числе компьютерных играх, и фэнтези** — предмет, как правило уникальный (его невозможно создать в ходе игры / повествования и точно уж нельзя поставить производство на поток) и обладающий особенными, магическими свойствами. Классический пример — Кольцо всевластья.

**Артефакт** — тип карт в игре Magic: The Gathering; «Артефакты» — название одного из изданий карт.

## **Анализ артефактов ОС.**

В ОС имеется ряд артефактов, которые могут содержать важную информацию для ответа на вопросы экспертизы. К таким артефактам, например, относятся:

- резервные копии;**
- файлы Event Logs (.evt, evtx);**
- Shell bags;**
- Jump Lists;**
- LNK-файлы;**
- Prefetch;**
- PageFile**

## **Анализ интернет-активности.**

Для анализа интернет-активности пользователя необходимо определить установленные браузеры и провести для них анализ артефактов, таких как:

- анализ файлов истории посещения (index.dat, sqlite и т.д.);**
- анализ временных директорий;**
  - анализ куков (cookies);**
  - анализ кеша страниц;**
- анализ избранного, закладок;**
- анализ панели инструментов;**
  - анализ WebSlices;**
  - анализ плагинов;**
- анализ системного реестра;**
- анализ удаленной информации**