

Структура выпускной квалификационной работы (ВКР) на тему "Корпоративное обучение разработчиков игр использованию нейросетей"

а) Титульный лист

б) Содержание

в) Текст ВКР

1) Введение

- Актуальность темы
- Цель и задачи исследования
- Объект и предмет исследования
- Методы исследования
- Научная новизна и практическая значимость
- Структура работы

2) Основная часть

Глава 1. Теоретические основы корпоративного обучения разработчиков игр в контексте использования нейросетей

- 1.1 Понятие «корпоративное обучение» в индустрии разработки игр: современные подходы и исследования.
- 1.2 Корпоративное обучение как эффективный метод повышения квалификации специалистов по использованию нейросетей.
- 1.3 Технологические и нормативно-правовые аспекты внедрения нейросетей в игровой индустрии.

Выводы по первой главе

Глава 2. Методология и разработка программы корпоративного обучения разработчиков игр использованию нейросетей

- 2.1 Цели и задачи обучения разработчиков

- 2.2 Разработка методики обучения: структура программы, этапы, материалы
- 2.3 Оценка эффективности и результатов программы обучения

Выводы по второй главе

3) Заключение

- Основные выводы исследования
- Практические рекомендации по корпоративному обучению разработчиков
- Возможности для дальнейших исследований

г) Список сокращений и условных обозначений*

д) Словарь терминов*

е) Список использованных источников

ж) Список иллюстративного материала*

и) Приложения*