

## **Вариативная самостоятельная работа 2.2. “Изучение материалов конференций по корпоративному и электронному обучению”**

### **Аннотированный список**

#### **1. Конференция: E-Learn 2024 – World Conference on E-Learning**

- **Описание:** Международная конференция, посвящённая последним достижениям в электронном обучении.
- **Ключевые темы:** корпоративное обучение, адаптивные системы обучения на базе ИИ.
- **Релевантность:** Сессия по применению нейросетей для обучения разработчиков.
- **Источник:** E-Learn

#### **2. Конференция: Learning Technologies 2024**

- **Описание:** Одна из крупнейших конференций по корпоративному обучению с упором на технологии.
- **Ключевые темы:** VR/AR в обучении, использование AI в геймдизайне.
- **Релевантность:** Кейсы компаний, обучающих разработчиков игровых нейросетей.
- **Источник:** [Learning Technologies](#)

#### **3. Конференция: Serious Games and AI in Training 2024**

- **Описание:** Специализированное событие, посвящённое обучению с использованием игровых технологий и нейросетей.
- **Ключевые темы:** геймификация корпоративного обучения, обучающие симуляции с нейросетями.
- **Релевантность:** Исследования в области обучения разработчиков через игровые симуляторы.
- **Источник:** [Serious Games](#)

#### **4. Конференция: Game Developers Conference (GDC) 2024**

- **Описание:** Главное событие для разработчиков игр, включая секции по обучению и технологиям.
- **Ключевые темы:** использование ИИ в разработке игр, обучение разработчиков через AI-driven тренинги.
- **Релевантность:** Презентации ведущих компаний о внедрении ИИ в игры и обучении.
- **Источник:** [GDC](#)