### **Инвариантная самостоятельная работа 1.2. “Анализ программ корпоративного обучения”**

### **1. Анализ программ корпоративного обучения**

#### **1.1. Цели и задачи корпоративного обучения**

* Повышение квалификации сотрудников в специализированных областях.
* Ускорение адаптации новых технологий (например, нейросетей).
* Развитие навыков командной работы и проектного взаимодействия.

#### **1.2. Форматы корпоративного обучения**

1. **Очное обучение**:
   * Семинары, воркшопы с участием экспертов.
   * Примеры: программы Google DeepMind для обучения ИИ-разработчиков.
2. **Онлайн-курсы**:
   * Микрообучение через платформы (Coursera, Udemy).
   * Примеры: программа Microsoft AI Academy.
3. **Гибридный формат**:
   * Комбинация очных и онлайн-сессий.
   * Примеры: IBM Skills Academy предлагает модульное обучение, включая вебинары и очные практикумы.
4. **Индивидуальное обучение (менторство)**:
   * Наставничество со стороны экспертов в области разработки игр и нейросетей.

#### **1.3. Примеры корпоративных программ**

1. **Unity Learn Premium (Unity Technologies)**:
   * Фокусируется на разработке игр.
   * Включает курсы по использованию ИИ в геймдизайне.
2. **Epic Games: Unreal Engine Training**:
   * Курсы по созданию игр с применением машинного обучения.
3. **NVIDIA Deep Learning Institute (DLI)**:
   * Учебные программы для разработки игр с интеграцией нейросетей и ИИ.

#### **1.4. Успешные кейсы**

* **Ubisoft**: Программы обучения для внедрения нейросетей в автоматизацию процессов анимации.
* **Electronic Arts (EA)**: Использование корпоративного обучения для интеграции алгоритмов машинного обучения в игровую механику.
* **CD Projekt Red**: Разработка сценариев и персонажей на основе ИИ-моделей.

### **2. Применение программ для решения задач диссертации**

#### **2.1. Выявленные проблемы в обучении разработчиков игр**

* Отсутствие специализированных знаний в области нейросетей у большинства геймдизайнеров.
* Недостаток инструментов для интеграции ИИ в игровую механику.
* Высокая сложность обучения без предварительного технического фундамента.

#### **2.2. Предложенные варианты использования**

1. **Создание специализированной программы обучения**:
   * Разработка уникального курса по интеграции нейросетей в разработку игр.
   * Формат: модульное обучение с акцентом на практические задания.
2. **Применение существующих решений**:
   * Адаптация программ NVIDIA DLI под задачи игровой индустрии.
   * Включение примеров из Unity и Unreal Engine.
3. **Интеграция тренажёров и симуляторов**:
   * Использование игровых симуляций для обучения разработчиков.
   * Пример: интеграция игровых движков с обучением моделей GPT или других ИИ.
4. **Разработка тренинговых материалов**:
   * Создание учебников и глоссариев по использованию нейросетей в игровой индустрии.
   * Поддержка видеоуроками и вебинарами.
5. **Наставничество и проектное обучение**:
   * Создание групп под руководством опытных разработчиков.
   * Фокус на практическую реализацию проектов (например, прототипы игр с нейросетями).

#### **2.3. Механизмы внедрения**

* **Включение учебной программы в процесс профессионального развития сотрудников компании**.
* **Сотрудничество с вузами**: разработка совместных курсов для студентов и сотрудников.
* **Партнёрство с технологическими компаниями**: Google, NVIDIA, Microsoft.

### **3. Выводы и рекомендации**

* **Успешность обучения**: Зависят от четкой структуры программ, мотивации сотрудников и применения полученных знаний в реальных проектах.
* **Потенциал нейросетей**: Расширяет возможности геймдизайна, ускоряет разработку игр, улучшает взаимодействие с пользователями.
* **Перспективы внедрения**: Разработка игр с нейросетями становится стратегическим направлением для крупных игровых студий.