

Анализ состояния проблемы

При обучении разработчиков игр использованию нейросетей могут возникнуть следующие проблемы:

1. Недостаток опыта:

- Разработчики могут не обладать достаточным опытом в области машинного обучения и нейронных сетей.

2. Сложность восприятия концепций:

- Понимание сложных математических и статистических концепций, лежащих в основе нейросетей, может вызвать трудности.

3. Технические требования:

- Необходимость в современных компьютерах и графических ускорителях для обучения и использования нейронных сетей может стать проблемой.

4. Интеграция в существующий пайплайн:

- Существующие процессы разработки игр могут требовать адаптации для успешной интеграции нейросетей.

5. Отсутствие данных для обучения:

- Недостаток качественных данных может затруднить обучение эффективных моделей.

6. Трудности в обучении и оптимизации:

- Процессы обучения и оптимизации нейронных сетей могут быть трудоемкими и требовать глубокого понимания.

7. Сложности в применении к конкретным задачам:

- Нейросети могут столкнуться с трудностями при решении конкретных задач, например, создания определенного вида графики.

8. Сопротивление изменениям:

- Некоторые разработчики могут сопротивляться изменениям в своем рабочем процессе и предпочитать традиционные методы.

9. Неопределенность в результате:

- Поскольку нейросети могут давать не всегда предсказуемые результаты, это может вызвать неопределенность в процессе разработки.

10. Необходимость постоянного обновления знаний:

- Индустрия машинного обучения постоянно развивается, и разработчики должны быть готовы к постоянному обновлению своих знаний.

11. Высокие затраты на обучение:

- Обучение разработчиков нейросетям может требовать значительных временных и финансовых ресурсов.

12. Сопровождающая инфраструктура:

- Необходимость в создании и поддержке инфраструктуры для обучения и запуска нейросетевых моделей.

13. Сложности в интерпретации результатов:

- Интерпретация результатов, полученных от нейронных сетей, может быть сложной и требовать дополнительного анализа.

14. Этические вопросы:

- Возможные этические вопросы, связанные с использованием нейросетей в разработке игр, например, в создании контента или влиянии на игровой процесс.

15. Коммуникационные трудности:

- Недопонимание между разработчиками и другими членами команды, не владеющими техническими аспектами нейросетей.

16. Проблемы безопасности:

- Риски в области безопасности, связанные с использованием и развертыванием нейросетевых решений в игровой индустрии.

17. Сложности в управлении проектом:

- Управление проектом с использованием нейросетей требует особого внимания к срокам, бюджету и потенциальным трудностям.

Преодоление этих проблем потребует комплексного подхода, включая анализ рисков и грамотное управление изменениями в рабочих процессах.

Рабочие материалы для параграфа 1.1 магистерской диссертации:

1. РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ КОРПОРАТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

ссылка -

<https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-sistemy-korporativnog-o-obucheniya-v-usloviyah-tsifrovizatsii>

2. How to harness the potential of ChatGPT in education?

ссылка -

https://www.researchgate.net/publication/370894024_How_to_harness_the_potential_of_ChatGPT_in_education

3. Система корпоративного обучения: содержание, место в системе образования и основные подходы к реализации в компании

ссылка -

<https://cyberleninka.ru/article/n/sistema-korporativnogo-obucheniya-soderzhanie-mesto-v-sisteme-obrazovaniya-i-osnovnye-podhody-k-realizatsii-v-kompanii>

4. What is Corporate Training and Why is it Important to Train Employees

ссылка -

<https://edly.io/blog/what-is-corporate-training-and-why-is-it-important-to-train-employees/>

5. Corporate Training: From Planning To Efficiency

ссылка -

https://www.researchgate.net/publication/346342304_Corporate_Training_From_Planning_To_Efficiency