

## **Глоссарий по теме “Корпоративное обучение разработчиков игр использованию нейросетей”**

1. Корпоративное обучение: Процесс обучения, организованный компанией для своих сотрудников с целью повышения навыков и знаний в конкретной области, в данном случае, разработке игр с использованием нейросетей.
2. Разработчики игр: Специалисты, занимающиеся созданием компьютерных игр, включая программирование, графику, звук и другие аспекты.
3. Нейросети: Искусственные нейронные сети, используемые в разработке игр для улучшения искусственного интеллекта, обработки данных, генерации контента и других задач.
4. Обучение нейросетей: Процесс передачи нейросети знаний на основе данных, что позволяет ей улучшать свою производительность и способности в определенной области.
5. Глубокое обучение: Подраздел машинного обучения, использующий многослойные нейронные сети для анализа и выделения сложных закономерностей в данных.
6. Игровой движок: Специализированное программное обеспечение, облегчающее процесс разработки игр, включая взаимодействие с нейросетями.
7. Усиление обучения (Reinforcement Learning): Тип машинного обучения, где агент (в данном случае, виртуальный персонаж игры) обучается, взаимодействуя с окружающей средой и получая обратную связь в виде награды или штрафа.
8. Обработка естественного языка (Natural Language Processing - NLP): Технология, позволяющая компьютерам взаимодействовать

с человеческим языком, что может быть полезным для создания более реалистичных диалогов в играх.

9. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR): Технологии, которые могут использоваться в играх для создания более захватывающего и вовлекающего опыта.

10. Тестирование и отладка: Процессы, неотъемлемые части разработки игр, направленные на выявление и устранение ошибок, связанных с применением нейросетей.

11. Генеративные модели (Generative Models): Алгоритмы машинного обучения, способные создавать новые данные, такие как изображения, звуки или тексты. Их использование может обогатить контент в играх.

12. Автоматизированный процесс создания контента: Применение нейросетей для автоматического создания текстур, уровней и других элементов игры, что ускоряет процесс разработки.

13. Интеграция нейросетей в игровые сценарии: Создание динамичных и адаптивных игровых сценариев с использованием искусственного интеллекта для улучшения опыта игрока.

14. Этика и безопасность в разработке игр: Рассмотрение этических вопросов, связанных с использованием нейросетей в играх, а также обеспечение безопасности и конфиденциальности данных.

15. Измерение успеха: Определение ключевых показателей успеха (KPI) для оценки эффективности внедрения нейросетей в игровой процесс и взаимодействие с игроками.

16. Системы обратной связи с игроками: Использование данных от игроков для дальнейшего совершенствования нейросетевых алгоритмов и улучшения общего игрового опыта.

17. Командная работа: Развитие эффективных методов сотрудничества между разработчиками игр, специалистами по машинному обучению и другими участниками процесса.

18. Обучение персонала: Обеспечение сотрудников компании знаниями и навыками, необходимыми для работы с новыми технологиями в области нейросетей и игровой разработки.

19. Постоянное обновление: Учет быстрого развития технологий и методов, требующий регулярного обновления знаний и подходов в корпоративном обучении для разработчиков игр.

20. Техническая документация: Создание подробной документации по интеграции нейросетей в игровые проекты, облегчающей внедрение новых технологий для разработчиков.

21. Облачные вычисления и распределенные системы: Использование облачных технологий для обучения нейросетей и оптимизации процессов в разработке игр.

22. Метрики производительности: Оценка и мониторинг производительности нейросетей в реальном времени, чтобы обеспечить плавный и эффективный игровой опыт.

23. Совместимость с различными платформами: Гарантирование, что игры, разработанные с использованием нейросетей, могут успешно функционировать на различных устройствах и платформах.

24. Контроль качества: Разработка стратегий тестирования, специфичных для проектов с использованием нейросетей, для обеспечения высокого качества продукта.

25. Анализ данных и обратная связь: Систематический анализ данных, полученных в результате использования нейросетей, с

целью улучшения алгоритмов и удовлетворения потребностей игроков.