**MINISTERUL EDUCAŢIEI AL REPUBLICII MOLDOVA  
UNIVERSITATEA DE STAT „ALECU RUSSO” DIN BĂLŢI  
FACULTATEA DE ŞTIINŢE REALE, ECONOMICE ȘI ALE MEDIULUI  
CATEDRA DE INFORMATICA (PROGRAMARE)**

**РЕФЕРАТПО ДИСЦИПЛИНЕ „INFORMATICAGENERALĂ”  
НЕЙРОННЫЕ СЕТИ И МАШИННОЕ ОБУЧЕНИЕ**

**Autor:**  
Student grupei IS11Z  
**Jiganov Andrei**  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Conducător științific:**  
**Olesea SKUTNIȚKI**  
magistru, lect. univ.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**BALTI, 2021**

В данном реферате речь пойдёт о «**Искусственном Интеллекте**» и его подразделениях, за исключением «**Глубокого Обучения**» (**DL**).

Стоит начать с определения и свойств рассматриваемых направлений **ИИ.**

Сам по себе **ИИ** представляет имитацию поведения, логики человека машиной. Машинное обучение является подмножеством ИИ, состоит из методов, на основе которых машина делает выводы.

Подробнее о **Искусственном Интеллекте** и истории появления. В качестве академической дисциплины появился в 1956 году. Основная цель: заставить машину решать задачи, которые может решить исключительно человек, задачи требующие наличия интеллекта. Первыми попытками реализовать нечто подобное стала игра «**Шашки**», простой алгоритм просчитывающий возможные ходы и выбирающий наиболее оптимальный, для достижения наилучшего результата. Успех в данной разработке стал началом многолетних разработок.

Подробнее о **Машинном Обучении** и истории появления. Появился в момент времени, когда появилась необходимость решать более сложные задачи, которые являлись нерешаемыми для раннего типа **ИИ**. Решением стала не подражание мышлению, а имитация обучения человека. В данном методе мы отталкиваемся от полученной информации, в процессе её анализируем и получаем вывод. Совершенствование данного направления привело людей к вопросу: «Раз мы имитируем обучение, почему бы не сымитировать работу человеческого мозга», эта идея легла в основу нейронных сетей, впоследствии был разработан принцип искусственных нейронов.