

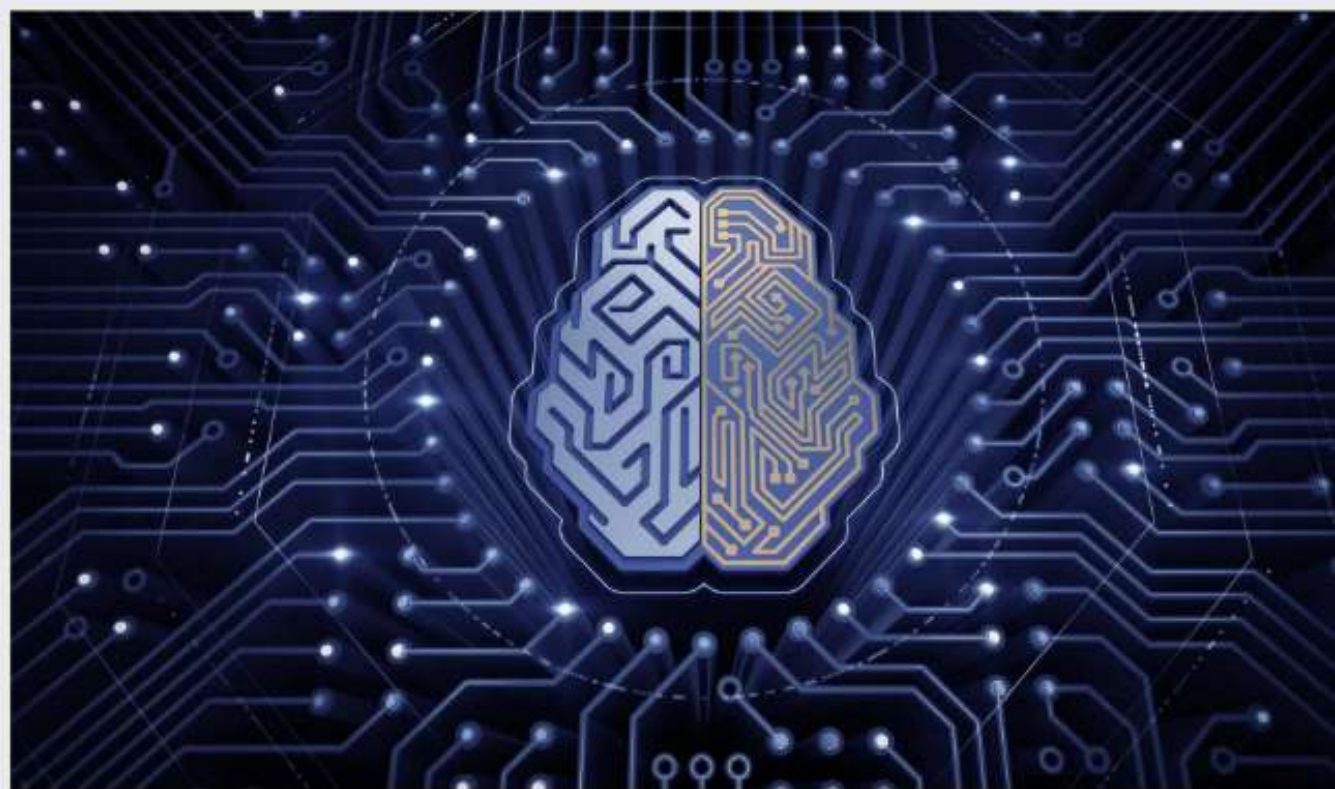


Искусственный Интеллект: Проект Десятилетия

Разработка визуального романа, который изменит восприятие взаимодействия с искусственным интеллектом в течение следующего десятилетия.
Дата: 2023, Автор: Абдилрахман Мухаммед Махер Хассан.



Абдилрахман Мухаммед Махер Хассан (МО)
студент::РИ-140912



Обзор проекта

AI Project: Взгляд в будущее

AI Project: The Next Decade — это научно-фантастический визуальный роман, исследующий этические вопросы и вызовы разработки искусственного интеллекта на платформах PC и Mac.

Команда проекта и её члены

Информация о команде и её членах проекта

Абдилрахман Мухаммед Махер Хассан (МО)

Руководитель проекта и разработчик

Единственный разработчик, отвечающий за все аспекты проекта. Обладает обширными знаниями в области разработки программного обеспечения и управления проектами, что позволяет ему успешно координировать все этапы работы.



Техническая реализация проекта

Ключевые функции и технологии
проекта

- **Использование движка Ren'Py**

Проект построен с применением Ren'Py, ведущего движка для создания визуальных романов.

- **Скриптование на Python**

Игровая логика реализована через скриптование на Python, что обеспечивает гибкость и мощность.

- **Интеграция активов**

Проект включает интеграцию различных активов, таких как изображения и аудио, для создания погружающего опыта.

- **Ветвящийся нарратив**

Программирование ветвящегося нарратива позволяет игрокам принимать решения, влияющие на ход истории.

Анализ целевой аудитории проекта

Целевая аудитория для IT и технологий

- **Основная аудитория**

Будущие студенты IT и компьютерных наук в возрасте 16–18 лет.

- **Вторичная аудитория**

Энтузиасты технологий в возрасте 18–35 лет, интересующиеся новыми трендами.

- **Интересы аудитории**

Искусственный интеллект, этика, карьеры в технологии и интерактивное повествование.

- **Образовательная ценность**

Введение в вызовы карьеры программиста, включая навыки и перспективы.

Анализ конкурентов в образовательных визуальных романах

Обзор текущих трендов и недостатков в образовании

- **Анализ похожих продуктов**

Произведен детальный анализ существующих образовательных визуальных романов на рынке.

- **Пробелы на рынке**

Выявлены области, где отсутствуют предложения по карьерным путям в сфере технологий.

- **Реалистичные сценарии**

Фокус на создании реалистичных рабочих сценариев для лучшего понимания профессий.

- **Этические дилеммы**

Подчеркнуты важные этические вопросы, связанные с разработкой технологий.

Структура истории проекта AGI

Как формируется история вокруг AGI в 2035 году

- Настройка действия в 2035 году
 - Действие происходит в будущем, в 2035 году, после революции в области искусственного интеллекта.
- Корпорация Hikadmut
 - Корпорация Hikadmut разрабатывает общий искусственный интеллект (AGI) за рекордные 4 месяца.
- Трёхчастная структура
 - История организована в три части, каждая из которых раскрывает уникальные аспекты разработки AGI.
- Знакомство с миром и персонажами
 - Первая часть вводит зрителей в мир и знакомит с ключевыми персонажами истории.
- Вызовы разработки
 - Вторая часть акцентирует внимание на вызовах, с которыми сталкивается команда разработчиков AGI.
- Ключевые решения
 - Команда принимает важные решения, определяющие дальнейшее развитие AGI.
- Разрешение с несколькими концовками
 - Заключительная часть предлагает несколько концовок, основанных на выборах персонажей.

Разработка персонажей проекта

Ключевые персонажи и их роли в проекте



1

Директор Кэйл

Лидер проекта, который балансирует различные противоречивые интересы команды.

2

Доктор Варкал

Скептический эксперт, который ориентирован на безопасность и анализ рисков новых технологий.

3

Сигмани

Оптимистичный инноватор, который стремится к новым решениям и технологиям.

4

Разнообразие точек зрения

Персонажи представляют разные подходы к развитию технологий, что способствует обсуждению.



Ключевые механики игры

Изучение уникальных аспектов игрового процесса

- **Система выбора**

Решения игрока влияют на исход истории, что делает каждую игру уникальной.

- **Счётчик крайних решений**

Отслеживает рискованные решения игрока, добавляя элемент стратегии.

- **Множественные концовки**

Игрок может столкнуться с успехом, неудачей или катастрофой в зависимости от своих выборов.

- **Ветвящиеся диалоги**

Разнообразные взаимодействия с персонажами основываются на сделанных выборах.

Элементы визуального дизайна

Ключевые аспекты будущего визуального дизайна

- **Будущие корпоративные пространства**

Разработка инновационных и функциональных офисов для повышения продуктивности.

- **Спрайты персонажей с выражениями**

Создание разнообразных персонажей, отражающих разные эмоции для взаимодействия.

- **Интерфейс с передовыми технологиями**

Разработка интерфейсов, которые интегрируют современные технологии для удобства пользователей.

- **Цветовые схемы**

Использование цветовых палитр для передачи настроения и эмоциональной нагрузки.

Этапы разработки проекта

Обзор ключевых этапов разработки игры

- **Разработка первоначальной концепции**

На этом этапе формируется основная идея игры и ее концепция.

- **Создание сюжета и персонажей**

Разработка увлекательного сюжета и проработка персонажей для повышения интереса игроков.

- **Дизайн визуальных активов**

Создание графических элементов, таких как персонажи, окружение и интерфейс игры.

- **Программирование и реализация**

Кодирование игры и интеграция всех компонентов для создания работающего продукта.

- **Тестирование и доработка**

Проверка игры на наличие ошибок и внесение изменений для улучшения игрового процесса.

Результаты проекта визуального романа

Обзор достижений и образовательного контента

Завершённый визуальный роман

Создан уникальный визуальный роман с тремя различными концовками, позволяющий игрокам выбирать путь.

Увлекательное повествование

Повествование затрагивает важные темы этики разработки ИИ, побуждая игроков задуматься о последствиях.

Образовательный контент

Проект включает образовательные материалы о карьере программиста, чтобы вдохновить будущих специалистов.

Интерактивный опыт

Игроки могут взаимодействовать с реальными техническими дилеммами, что делает обучение более увлекательным.

Dr_varcal

Во-первых, информация в архивах почти нет, но высока вероятность, что данные и погребены

- **Важность раннего планирования**

Раннее планирование и создание сторибордов помогают четко понять цели проекта.

- **Ценность итерационного тестирования**

Итерационное тестирование с целевой аудиторией позволяет вносить улучшения на каждом этапе.

- **Балансировка развлечения и образования**

Необходимо находить баланс между развлекательными и образовательными аспектами контента.

- **Приобретённые технические навыки**

В процессе реализации проекта были развиты важные технические навыки, полезные для будущих задач.

Полученные уроки проекта

Выводы и уроки, извлеченные из
проекта

Будущее разработки в технологиях

Перспективы и направления в
разработке

- **Дополнительные сюжетные линии персонажей**

Разработка новых и интересных сюжетных линий для персонажей углубит взаимодействие с игроками.

- **Более детальные технические сценарии**

Технические сценарии станут более комплексными, что позволит создавать уникальные игровые механики.

- **Адаптация для мобильных платформ**

Оптимизация игр для мобильных устройств расширит аудиторию и повысит доступность.

- **Расширение образовательных ресурсов**

Увеличение числа учебных материалов поможет новым разработчикам освоить технологии.

Заключение проекта образовательного романа

Ключевые достижения и выводы проекта



- **Увлекательный образовательный визуальный роман**
Создан уникальный визуальный роман, который сочетает обучение и развлечение.
- **Показаны вызовы карьеры программиста**
Эффективно демонстрируются реальные трудности и вызовы, с которыми сталкиваются программисты.
- **Значимые выборы игрока**
Игроки принимают важные решения, влияющие на ход истории и развитие персонажа.
- **Основа для будущего развития**
Проект закладывает фундамент для дальнейших образовательных игр и расширения жанра.