

## **Инвариантная самостоятельная работа 2.2 “План мероприятий по созданию системы управления знаниями в организации(платформа для обучения разработчиков игр использования нейросетей)”**

### **1. Анализ и подготовка**

- **Анализ целевой аудитории и потребностей:**
  - Определение профиля пользователей (начинающие/опытные разработчики игр, специалисты по нейросетям).
  - Исследование потребностей в обучении и типичных проблем, с которыми сталкиваются пользователи.
  - Проведение опросов, фокус-групп и интервью с потенциальными пользователями.
- **Оценка существующих систем:**
  - Анализ аналогичных e-learning платформ и систем управления знаниями на рынке.
  - Выявление лучших практик и определение технологических решений, подходящих для интеграции нейросетевых возможностей.
- **Формирование целей проекта:**
  - Определение краткосрочных и долгосрочных целей, KPI и ожидаемых результатов (например, повышение вовлечённости пользователей, улучшение качества контента, снижение времени на поиск информации).

## **2. Проектирование системы управления знаниями**

- **Разработка структуры базы знаний:**
  - Создание таксономии знаний по тематикам: программирование игр, нейросетевые технологии, дизайн, проектное управление и т.д.
  - Определение форматов контента (видеолекции, текстовые материалы, интерактивные задания, вебинары).
- **Механизмы категоризации и поиска:**
  - Разработка системы тегирования, метаданных и фильтров для быстрого доступа к нужной информации.
  - Интеграция интеллектуального поиска, который может учитывать синонимы, запросы пользователей и особенности обучения.

## **3. Выбор и внедрение e-learning платформы**

- **Выбор LMS:**
  - Исследование и сравнение решений (например, Moodle, Canvas, или специализированные платформы).
  - Определение критериев (надежность, масштабируемость, возможность интеграции с внешними сервисами и AI-модулями).
- **Интеграция с системой управления знаниями:**

- Обеспечение бесшовного перехода между LMS и базой знаний.
- Настройка единых учётных записей, интеграция систем аутентификации и отслеживания прогресса.
- **Разработка пользовательского интерфейса:**
  - Проектирование удобной и интуитивно понятной панели для доступа к курсам, материалам и инструментам поиска.

#### **4. Создание и курирование учебного контента**

- **Разработка курсов и материалов:**
  - Создание модульных курсов по ключевым темам: основы разработки игр, применение нейросетей в игровой индустрии, практические задания и кейс-стади.
  - Формирование библиотеки видеолекций, текстовых материалов, интерактивных упражнений и лабораторных работ.
- **Вовлечение экспертов:**
  - Приглашение специалистов из индустрии и академических кругов для разработки контента и проведения вебинаров.
  - Организация регулярных мастер-классов и сессий Q&A.
- **Использование нейросетей для персонализации:**

- Внедрение алгоритмов для рекомендации курсов и материалов на основе успехов и интересов каждого пользователя.
- Автоматическое создание тестовых заданий и оценка знаний с помощью AI.

## **5. Техническая интеграция и внедрение нейросетевых решений**

- **Интеграция AI-модулей:**

- Внедрение систем персонализированных рекомендаций для каждого пользователя.
- Использование нейросетей для анализа учебного прогресса, автоматической проверки тестов и генерации обратной связи.

- **Интеграция чат-ботов и поддержки:**

- Разработка чат-бота для оперативной помощи пользователям по навигации по платформе и решению технических вопросов.
- Интеграция поддержки через мессенджеры и онлайн-чат.

- **Обеспечение безопасности и защиты данных:**

- Реализация мер по защите персональных данных пользователей.
- Регулярное проведение аудитов безопасности и обновление систем.

## **6. Пилотное тестирование и сбор обратной связи**

- **Проведение тестирования:**

- Запуск пилотной версии платформы с ограниченным числом пользователей.
- Организация внутреннего тестирования для выявления ошибок и недочётов.

- **Сбор и анализ отзывов:**

- Проведение опросов, фокус-групп и аналитики поведения пользователей.
- Корректировка контента и функционала системы на основе полученных данных.

## **7. Полноценный запуск и продвижение**

- **Запуск платформы:**

- Открытие доступа для всех целевых пользователей.
- Обеспечение технической поддержки и оперативного реагирования на возможные проблемы.

- **Маркетинговая стратегия:**

- Разработка кампании по продвижению платформы (SEO, контекстная реклама, соцсети, партнерства с образовательными организациями).
- Организация акций, вебинаров и мероприятий для привлечения новой аудитории.

## **8. Мониторинг, оценка эффективности и дальнейшее развитие**

- **Постоянный мониторинг:**

- Настройка системы аналитики для отслеживания активности пользователей, успеваемости и вовлечённости.
- Определение KPI (количество завершённых курсов, уровень удовлетворённости, частота посещений).

- **Обратная связь и обновления:**

- Регулярное проведение опросов и анализ отзывов для улучшения системы.
- Обновление контента и расширение функционала на основе новых трендов в игровой индустрии и технологиях AI.

- **Планирование развития:**

- Исследование новых технологий и внедрение дополнительных нейросетевых решений для повышения качества обучения.
- Партнёрство с ведущими экспертами и организациями для обновления и актуализации образовательного контента.

## **9. Управление проектом**

- **Формирование команды:**

- Назначение ответственных за разработку контента, техническую интеграцию, маркетинг и поддержку

пользователей.

- Определение ролей и ответственности внутри команды.

- **Планирование бюджета и сроков:**

- Разработка детального графика реализации проекта с этапами и контрольными точками.
- Определение необходимых финансовых и технических ресурсов, планирование инвестиций и затрат.

- **Управление рисками:**

- Идентификация потенциальных рисков (технические сбои, низкая вовлечённость аудитории, проблемы с безопасностью).
- Разработка плана действий для минимизации рисков и оперативного реагирования.