



Машинное обучение и
высоконагруженные системы

Факультет
компьютерных наук

Москва
Июнь, 2025

Применение методов машинного обучения для комментирования игр Dota 2

Выполнил: Филатов Кирилл

Научный руководитель: Макарова Мария, Senior Data Analyst at Playrix



Постановка задачи

Видеофрагмент игры



Комментарий

Карту у них это пока что получается мипошка его чезет все герои здесь если будет фисура отличная очередной раз идеально я бы сказал фисура прям вот лучше и не дать подходит



Постановка задачи

Цель работы: генерация комментариев к видеофрагментам матчей по Dota 2 с помощью методов машинного обучения

Задачи:

- Поиск, сбор данных и формирование датасета
- Обработка видео
- Извлечение признаков из изображений
- Обучение модели для генерации комментариев



Датасет



Dota 2 Comments

Kirill Filatov · Updated 19 days ago

Private · Usability 2.5 · 7 GB

▼ 2382667658_1

▼ 2816

▼ frames

1.jpg

2.jpg

3.jpg

4.jpg

5.jpg

6.jpg

7.jpg

8.jpg

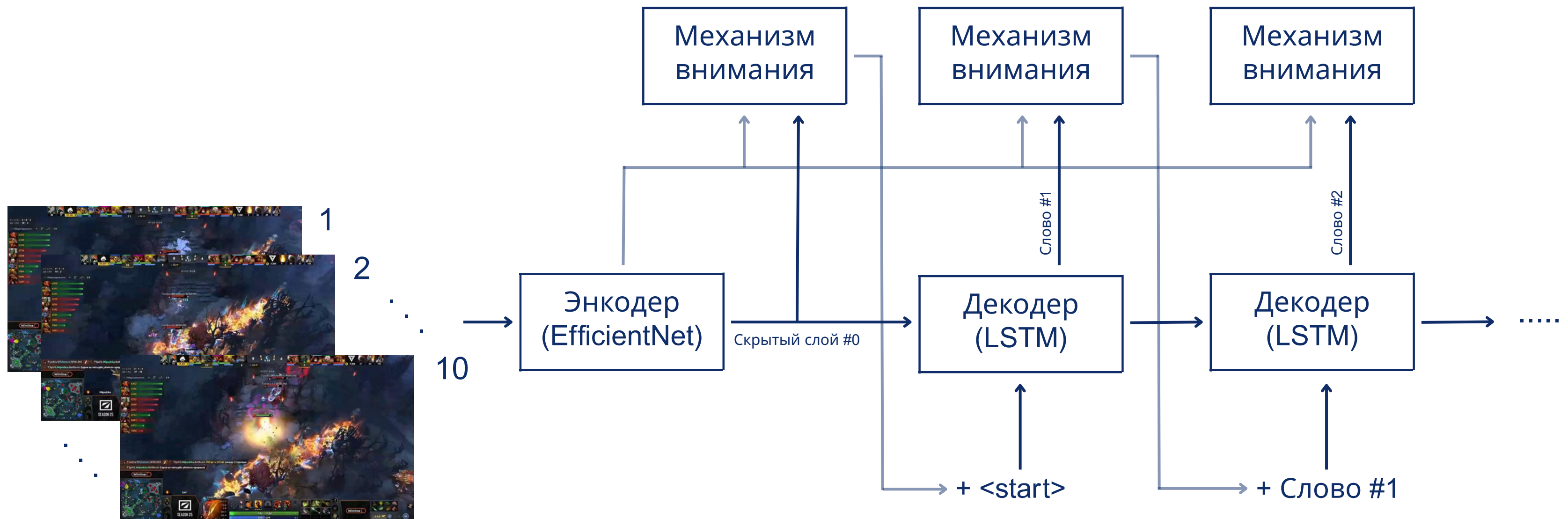
9.jpg

10.jpg

labels.txt

► 2817

Модель





Что будет дополнено

1. Результаты работы модели
2. Эксперименты с изменением энкодера, декодера, метода токенизации, гиперпараметров,
3. Сервис на FastAPI + Streamlit

