

Промпт 1 (выбор темы и обоснование актуальности)

Сейчас самая большая задача будет из всех задач. Смотри, я сейчас хочу с помощью тебя написать реферат. Помоги определиться с темой для НИР. Я обучаюсь в магистратуре по направлению Математические методы анализа и визуализации данных. Хотелось бы ещё сделать в уклон педагогических наук, так как мой преподаватель является кандидатом этих наук. Дальше я буду тебе скидывать промпты, ты запомни мою тему. Мы выполняли такие типы лабораторных работ: 1) Генерация аннотаций 2) Перевод аннотаций 3) Генерация диаграмм UML 4) Анализ промптов и моделей для структурного анализа научного текста 5) Генерация лендинга с помощью ИИ 6) Генерация списка литературы 7) Поиск научной литературы. Надо придумать такую тему для НИР, чтобы потом все эти моменты можно было к ней добавить. Также вместе с темой обоснуй актуальность, напиши введение и сделай небольшую подводку для генерации диаграмм UML, следующий промпт будет связан с ней

Промпт 2 (диаграмма вариантов использования)

Так, хорошо идём. Первой диаграммой UML (их будет всего 2) будет диаграмма вариантов использования. Ниже представлен промпт. Не забывай, что мы пишем реферат, поэтому оформи всё так, чтобы я спокойно смог это вставить после текста о введении и актуальности темы. Сгенерируй PlantUML код для диаграммы вариантов использования системы управления библиотекой. Укажи действующие лица и перечисли случаи использования по ролям. Для читателя перечисли действия, связанные с взаимодействием с книгами: поиск книг, просмотр каталога, бронирование, продление срока, управление избранными. Для библиотекаря перечисли действия, связанные с обслуживанием читателей: оформление выдачи, приём возврата, создание отчётов и работа с каталогом. Для администратора перечисли действия, связанные с управлением системой: контроль каталога, просмотр системной информации и доступ к отчётам. Отобрази все связи между действующими лицами и соответствующими вариантами использования. Включи границу системы. Этот промпт использовался в моей лабораторной работе. Выполни это задание, но уже по указанной мной (и сгенерированной тобой) теме. Также пропиши после этого объяснение своей диаграммы. И помни, что это только начало реферата, дальше будут ещё абзацы и другие промпты

Промпт 3 (диаграмма классов)

Дальше у нас будет диаграмма классов. Будь внимателен, промпт будет относиться к моей лабораторной работе, где была использована другая тема, но тебе надо будет выполнить задание именно по нашей с тобой теме. Сгенерируй PlantUML код для диаграммы классов системы управления библиотекой. Укажи классы и наследование: Человек → Читатель, Человек → Библиотекарь, Библиотекарь → Администратор, выдача книги, штраф, книга, бронирование, отчёт. Покажи связи между ними (ассоциация, агрегация, композиция, ассоциация-класс).

Промпт 4

Отлично. Теперь давай для нашего проекта составим сайт. Опять же напоминаю, что промпт относится к моей лабораторной работе, но тебе нужно сделать его по нашей теме. Также можешь изменить текст этого промпта, чтобы я также смог дать пояснение и обоснование всему выбранному

Создай адаптивный одностраничный лендинг для проекта GameInsight Analytics — сервиса, который агрегирует и визуализирует статистику видеоигр. Страница не должна выглядеть как типовой маркетинговый шаблон, вместо этого используй следующую структуру:

1. Intro-панель: слева название проекта и слоган, справа — краткое описание (2–3 строки) и кнопка «Перейти к аналитике». Фон — тёмный, с лёгким неоновым свечением.
2. Проблематика: блок, объясняющий, зачем нужен сервис. Три карточки: игровая статистика разрознена; сложно сравнивать проекты; разработчикам и аналитикам не хватает агрегированных данных.
3. Что делает GameInsight: три широких горизонтальных блока: мониторинг онлайн, анализ жанров, сравнение рейтингов. У каждого блока — иконка, заголовок и 1–2 строки описания.
4. Галерея визуализаций: сетка 2×1 с двумя статическими диаграммами (столбчатой и линейной), реализованными средствами HTML/CSS без сторонних библиотек.
5. Архитектура работы сервиса: три шага, оформленные как схема: источники данных (API), обработка и нормализация, визуализация графиков.
6. Блок доверия: три пункта — минимальная задержка обновления данных, прозрачные алгоритмы, отсутствие тяжёлых сторонних скриптов.
7. Ранний доступ: форма подписки с заголовком «Получить ранний доступ», полем для email и кнопкой «Подписаться». Требуется валидация email и вывод alert-сообщения при успешной отправке.
8. Footer: логотип проекта, краткое описание, копирайт «© 2025 GameInsight Analytics. Учебный проект».

Технические требования: HTML5, CSS3, Bootstrap 5 (CDN), чистый JavaScript (ES6+). Без React, Vue, jQuery и библиотек визуализации (Chart.js, D3.js).

Адаптивная верстка, семантическая структура, использование CSS-переменных для цветовой схемы. Результат — один HTML-файл со встроенными стилями и скриптами, готовый к открытию в браузере.

1.2. Технические требования

Технические требования сформированы так, чтобы обеспечить предсказуемость результата при генерации лендинга ИИ-моделью и соответствовать базовым принципам современной фронтенд-разработки.

Технологический

стек HTML5:

- использование семантических тегов: header, section, main, footer, nav;
- логичная структура документа, пригодная для дальнейшего расширения;
- корректное указание языка страницы (lang="ru").

CSS3:

- использование CSS-переменных для основных цветов (тёмный фон, неоновый фиолетовый, неоновый синий, светлый текст);

- структурирование стилей по логическим блокам страницы (intro, проблематика, функциональность, визуализации, архитектура, CTA, footer);
- применение плавных эффектов наведения (hover) и переходов (transition) без перегрузки анимацией;
- обеспечение читаемости текста на тёмном фоне (достаточный контраст).

JavaScript (ES6+):

- реализация плавной прокрутки к якорям навигации;
- валидация email-адреса с помощью регулярного выражения;
- обработка формы подписки с выводом информативных сообщений пользователю;
- отсутствие глобального засорения пространства имён, компактный и локализованный код.

Bootstrap 5:

- подключение через CDN без локальных сборок;
- использование сетки Bootstrap для построения адаптивной структуры (классы container, row, col-md-, col-lg-);
- использование стандартных утилит отступов и выравнивания для уменьшения объёма

кастомного CSS.

Ограничения

- не использовать фреймворки React, Vue, Angular и любые другие SPA-подходы;
- не использовать jQuery и сторонние библиотеки для работы с DOM;
- не подключать библиотеки визуализации данных (Chart.js, D3.js и аналоги);
- не использовать препроцессоры (SCSS, LESS) и сборщики (Webpack, Gulp и т. п.).

Адаптивность

- корректная работа на экранах от 320 пикселей по ширине до широкоформатных мониторов;
- перестройка сетки и изменение размеров шрифтов на мобильных устройствах;
- отсутствие горизонтальной прокрутки при стандартном масштабе;
- удобочитаемость текста и доступность элементов управления на сенсорных устройствах.

Кроссплатформенность

- поддержка современных версий браузеров: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari;
- независимость от операционной системы (Windows, macOS, Linux, Android, iOS);
- отказ от нестандартных Web-API, которые могут быть поддержаны не во всех браузерах.

Требования к качеству кода

- осмысленные имена классов и идентификаторов;
- отсутствие дублирования стилей;
- комментарии к основным секциям HTML-разметки и ключевым участкам JS-кода;
- структурированность файла: логичный порядок секций, единый стиль оформления.

1.3 Описание ИТ-проекта

Название проекта: Gamelnsight Analytics

Gamelnsight Analytics — это веб-платформа, предназначенная для анализа и визуализации статистики видеоигр. В отличие от типичных игровых трекеров, которые ограничиваются отображением текущего онлайн, проект ориентирован на комплексный подход:

агрегирование данных из нескольких источников, нормализация показателей, построение динамических графиков и формирование аналитических выводов.

Проект создаётся как инструмент для пользователей, которым важно понимать не только текущую популярность игры, но и её долгосрочные тенденции: рост или падение онлайн, изменения жанровых предпочтений, реакцию аудитории на обновления, сезонные колебания и другие эффекты, влияющие на поведение игроков. Основная идея состоит в том, чтобы собрать разрозненные данные о видеоиграх в одном месте, обработать их и представить в виде наглядных визуализаций, понятных как технически подкованным пользователям, так и обычным игрокам. При этом особое внимание уделяется прозрачности расчётов и интерпретации метрик, чтобы пользователь мог не только видеть значения, но и понимать, как они получены.

Цель проекта

Цель GameInsight Analytics — предоставить пользователю удобный способ изучать игровую статистику без необходимости вручную собирать данные из разных сервисов. Платформа должна стать точкой входа для анализа игровой индустрии на уровне, доступном как обычным игрокам, так и разработчикам, аналитикам и исследователям.

Задачи проекта:

- Сбор данных: автоматизированное получение статистики из открытых API игровых платформ (онлайн, рейтинги, теги, жанры).
- Обработка и нормализация: приведение данных к единому формату, фильтрация выбросов, сглаживание временных рядов.
- Визуализация: построение графиков, диаграмм и сравнительных таблиц, позволяющих быстро оценить состояние игры и её динамику.
- Аналитика: выявление трендов, жанровых предпочтений, сезонных изменений, влияния крупных обновлений и событий.
- Презентация: создание лендинга, который демонстрирует концепцию проекта и собирает контакты заинтересованных пользователей.

Целевая аудитория:

- Геймеры, которые хотят понимать, какие игры сейчас в тренде и как меняется их популярность.
- Стримеры, выбирающие игры с растущей аудиторией и стабильным интересом.
- Разработчики, анализирующие поведение аудитории и положение своих проектов на рынке.
- Аналитики игровой индустрии, работающие с большими массивами данных.
- Студенты и исследователи, изучающие геймдизайн, статистику и data science.

Уникальность проекта

GameInsight Analytics отличается от существующих решений тем, что делает акцент не на «сырых» числах, а на их интерпретации. Платформа не просто отображает онлайн или рейтинг — она помогает понять контекст: рост интереса, спад, влияние обновлений, смену жанровых трендов. В перспективе проект может быть расширен за счёт модулей прогнозирования и моделирования потенциальных сценариев развития той или иной игры.

Промпт 5 (поиск научной литературы)

Отлично, теперь следующий промпт. Напоминаю, что этот промпт был составлен для выполнения лабораторной работы, ты должен сделать это задание по нашей теме. Не забывай, что всё это я вставляю в свой реферат, поэтому это должно лаконично туда вписаться. Сейчас надо будет составить комплексный набор поисковых запросов для нашей темы

Проанализируй текст научной статьи, приведённый ниже.

Выдели 6 фасетов (подтем), каждый отражает отдельный аспект статьи (неопределённость, XAI, SHAP, Dirichlet sampling, Dempster-Shafer theory, медицинская визуализация). Названия фасетов не выводи.

Для каждого фасета сгенерируй 3 запроса для arXiv:

1. Minimal — 2–4 общих ключевых слова, без кавычек и операторов.
2. Broadened — расширь Minimal, добавив 1–2 синонима; сохрани одно якорное слово: learning, neural, model, method, system, analysis.
3. Review-oriented — включи слова survey или review.

Требования:

- только английский язык;
- избегай узких терминов;
- не используй NOT/AND/OR, ti:, abs:, cat:;
- минимизируй дубли между фасетами.

Формат вывода:

ровно 18 строк, по 3 строки на фасет.

Промпт 6 (литературный список)

Отлично, теперь перейдём к списку литературы. Как всегда сейчас я скину промпт из своей лабораторной работы, тебе нужно будет выполнить задание уже по нашей теме. Не забывай, что всё это я вставляю в реферат. Проанализируй предоставленное название научной статьи. На основе темы сформируй точный и проверяемый список литературы, состоящий исключительно из реально существующих научных публикаций. Не изобретай источники. Обязательно проверяй все ссылки, которые выдаёшь. Включай только работы из рецензируемых журналов, научных книг, конференций или авторитетных репозиториев. Отбирай литературу по следующим критериям: • строгая релевантность теме; • фундаментальность и/или современность исследования; • практическая ценность для написания статьи; • разнообразие типов источников (обзоры, эксперименты, теория); • индекс цитируемости. Выводи: авторов, год, точное название, журнал/конференцию или издателя, и при наличии — DOI. Дополнительно указывай ссылку.

Промпт 7 (аннотация)

Проанализируй получившуюся статью (наш с тобой реферат) и создай аннотацию, соответствующую академическим стандартам.

Требования к аннотации:

Язык: русский, академический стиль, без субъективных оценок.

Объем: 50–100 слов.

Структура: необходимо кратко обозначить тему исследования и научный контекст, чётко сформулировать цель работы и ключевые исследовательские вопросы, описать, какие методы и подходы использованы, изложить основные полученные результаты, без избыточных деталей, подчеркнуть научную новизну и значимость работы.

Не включай личные мнения, цитаты, таблицы или списки.

Цель: получить аннотацию, которую можно использовать в журнале или репозитории научных публикаций.

Не забывай, что всё это я вставляю в реферат

Промпт 8 (аннотация на английском)

Теперь запомни эту аннотацию, следующий промпт будет связан с ней. Тема всё та же

Ты — профессиональный лингвист-переводчик. Твоя задача — самостоятельно проанализировать предоставленный русскоязычный текст, а затем выполнить его перевод на

английский. Проведи анализ по следующим параметрам: Определи тематическую область

текста (например, юриспруденция, IT, маркетинг, художественная литература, бытовое общение). Определи стиль и тон текста (официальный, неформальный, научный, художественный, публицистический). Выяви ключевую терминологию и потенциально сложные для перевода элементы (идиомы, культурные отсылки, двусмысленности).

Дополнительно выяви ключевые слова. На основе этого анализа выполни перевод на английский язык. Перевод должен быть грамматически корректным, использовать точную

терминологию в соответствии с определенной областью, полностью передавать стиль и тон

оригинала и звучать естественно для носителя языка. Избегай дословного перевода.

Если

встречаются элементы, требующие пояснения, добавь их в сноски к переводу. Вот текст для

анализа и перевода:

Промпт 9 (анализ текста)

А теперь вспомни всё, что ты мне скидывал по нашей теме. Представь, что всё это цельный реферат, я тебе чуть позже скину сам реферат. Это будет финальный промпт, который завершит нашу с тобой тему Проанализируй научный текст с позиции экспертной оценки качества исследования. Выполни следующие шаги: 1. Определи тип исследования (теоретическое, эмпирическое, экспериментальное, обзорное, методологическое и т.д.). Укажи, на основании каких признаков сделан вывод. 2. Проверь соответствие текста жанру научной статьи, оценив: • наличие научной новизны; • степень обоснованности утверждений; • корректность использования терминологии; • наличие ссылок на источники или их имитации; • полноту аргументации. 3. Оцени структуру текста по критериям научного дискурса: • логичность переходов между частями; • наличие причинно-следственных связей; • отсутствие противоречий; • достаточность данных для выводов. 4. Проверь соответствие текста

требованиям к научному стилю: • точность; • однозначность; • отсутствие эмоциональности; • корректность формулировок; • отсутствие разговорных конструкций. 5. Сформируй экспертное заключение, включив: • сильные стороны текста; • слабые стороны; • рекомендации по улучшению; • итоговую оценку качества текста по 10-балльной шкале. Представь ответ в структурированном виде: тип исследования → анализ структуры → анализ стиля → сильные стороны → слабые стороны → рекомендации → итоговая оценка.