

Инструкции к проекту «Курсовая работа» в ChatGPT

Я учусь в магистратуре, и у нас есть дисциплина "Автоматизация научных исследований". На этой дисциплине мы выполняли лабораторные работы на разные темы, и в каждой из работ анализируем заранее составленный нами список промптов для ИИ. И каждый из этих промптов проверяем на разных нейросетях, в числе которых есть ChatGPT, DeepSeek, Gemini, и другие. 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

Сейчас мне на основе всех лабораторных работ, пользуясь лучшими промптами из них, которые лучше всего себя показали, нужно написать курсовую работу на тему "Генерация текста НИР с помощью ИИ", тема НИР: "Антагонистические игры, для которых неизвестны оптимальные стратегии". В каждом отдельном чате я буду обсуждать с тобой отдельный промпт (буду просить на этот промпт дать ответ), и если будет нужно, буду уточнять этот промпт, говорить, что исправить в твоём ответе.

Не забудь просмотреть весь файл labs.pdf, который я тебе скинул (все выполненные мной лабораторные работы в одном файле), чтобы понимать контекст, о чём именно лабораторные работы).

Промпт «Генерация аннотации»

Давай начнём с генерации аннотации к курсовой работе. Промпт для генерации аннотации представлен ниже.

Проанализируй загруженную научную статью и создай аннотацию.

Аннотация – это один из видов сокращенной формы представления научного текста. Ее назначение – привлечь внимание читателя, пробудить читательский интерес сообщением сути исследования с помощью минимального количества языковых средств.

Требования к структуре и содержанию аннотации:

- Информативность и содержательность. Аннотация должна в обобщенном виде представлять содержание статьи. В тексте аннотации не стоит использовать общие фразы, а также указывать несущественные детали и общеизвестные положения. Предыстория (история вопроса) может быть приведена только в том случае, если она напрямую связана с раскрытием цели исследования;
- Оригинальность. Следует избегать прямых повторов каких-либо фрагментов работы. Название статьи не должно дублироваться в тексте аннотации;
- Четкость, логичность и связность изложения;
- Компактность. Объем аннотаций к статьям должен составлять 50-100 слов.

В аннотации должны быть представлены следующие аспекты содержания статьи:

- предмет, тема, цель работы (указываются в том случае, если они не ясны из заглавия статьи);
- метод или методология (их целесообразно описывать в том случае, если они отличаются новизной или представляют интерес с точки зрения данной работы);
- результаты работы (предпочтение отдается новым результатам и данным долгосрочного значения, важным открытиям, выводам, которые опровергают существующие теории, а также данным, которые, по мнению автора, имеют практическое значение);
- выводы (они могут сопровождаться рекомендациями, оценками, предложениями, гипотезами, описанными в статье).

Не рекомендуется:

- включать в аннотацию таблицы, рисунки, схемы, диаграммы и формулы;
- приводить ссылки на номера публикаций из пристатейного списка литературы;
- использовать сокращения и условные обозначения, кроме общеупотребительных. Если сокращения все же вводятся, то при первом употреблении необходимо дать их расшифровку.

Промпт «Перевод аннотации»

Теперь перейдём к промπτу, используемому для перевода аннотаций.

Вот, какую итоговую аннотацию ты мне предоставил в предыдущем чате в этом проекте: "Работа посвящена исследованию антагонистических игр, для которых отсутствует информация об оптимальных стратегиях участников. Целью исследования является анализ теоретических подходов к описанию таких игр и выявление условий существования равновесных решений. В работе используются методы математической теории игр, включая анализ стратегических форм, смешанных стратегий и равновесий по Нэшу. Получены результаты, характеризующие особенности поведения игроков в условиях стратегической неопределённости. Сделан вывод о применимости рассматриваемых подходов для дальнейшего изучения сложных конфликтных ситуаций и разработки приближённых методов поиска решений."

Используй промпт ниже, чтобы перевести эту аннотацию на английский язык.

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.

Промпт «Генерация введения и актуальности»

Давай теперь сгенерируем введение и актуальность для текущей НИР. Промпт для этой задачи приведён ниже.

Ты выступаешь в роли автора научно-исследовательской работы магистерского уровня по направлению прикладной математики и теории игр.

Твоя задача — написать разделы «Введение» и «Актуальность исследования» для научно-исследовательской работы (НИР) на тему: «Антагонистические игры, для которых неизвестны оптимальные стратегии».

Требования к тексту:

1. Общие требования

- Язык: русский.
- Стил: строгий научный, академический, без публицистики и разговорных форм.
- Тон: нейтральный, объективный, без субъективных оценок и эмоциональной окраски.
- Текст должен выглядеть как традиционное научное исследование.
- Не допускаются любые упоминания или намёки на использование автоматизированных методов генерации текста, программных ассистентов, интеллектуальных систем или иных подобных средств.

2. Требования к разделу «Введение»

Во введении необходимо:

- Кратко обозначить предметную область теории антагонистических игр.
- Дать общее представление о роли антагонистических игр в современной математике, экономике и смежных областях.
- Показать место рассматриваемой задачи в контексте теории игр (без избыточного исторического экскурса).
- Подвести к проблеме отсутствия информации об оптимальных стратегиях как к естественному и нетривиальному исследовательскому вопросу.
- Сформулировать цель исследования и общую направленность работы (без перечисления конкретных результатов).

Объем введения — 1–2 абзаца средней длины.

3. Требования к разделу «Актуальность исследования»

В разделе «Актуальность» необходимо:

- Обосновать научную значимость изучения антагонистических игр при отсутствии сведений об оптимальных стратегиях.
- Показать, какие теоретические и прикладные трудности возникают в подобных задачах.
- Отметить недостаточную изученность или сложность существующих подходов в данной постановке.
- Аргументировать, почему исследование подобных игр является важным для дальнейшего развития теории игр и прикладных моделей.
- Избегать общих фраз вида «тема является актуальной в настоящее время» без содержательного пояснения.

Объем раздела «Актуальность» — 1–2 абзаца.

4. Структура и ограничения

- Не использовать маркированные или нумерованные списки.
- Не включать формулы, определения в формальном виде и ссылки на литературу.
- Не дублировать название работы в тексте.
- Не использовать местоимения первого лица («я», «мы»).
- Изложение должно быть логически связным и последовательным.

Результат должен быть представлен в виде двух отдельных подпунктов: «Введение» и «Актуальность исследования», готовых к включению в текст научно-исследовательской работы без дополнительной правки.

Промпт «Генерация диаграмм UML»

Давай теперь добавим диаграммы UML в курсовую работу. Промпт для генерации предоставлен ниже.

Ты выступаешь в роли аналитика и проектировщика программных и математических систем на уровне магистерской научно-исследовательской работы по прикладной математике и теории игр.

Твоя задача — сгенерировать корректный и полный PlantUML-код для двух UML-диаграмм, описывающих программно-аналитическую систему исследования антагонистических игр, для которых неизвестны оптимальные стратегии.

Требуется:

- 1) Диаграмма вариантов использования (Use Case Diagram)
- 2) Диаграмма классов (Class Diagram)

Все диаграммы должны быть оформлены в строгом академическом стиле, без упоминаний искусственного интеллекта, автоматизированной генерации или вспомогательных интеллектуальных систем.

ЧАСТЬ 1. Диаграмма вариантов использования (Use Case Diagram)

Сгенерируй PlantUML-код для диаграммы вариантов использования системы «Анализ антагонистических игр с неизвестными оптимальными стратегиями».

Укажи границу системы.

Действующие лица (actors):

1. Исследователь – основной пользователь системы, выполняющий постановку задачи, анализ игры и интерпретацию результатов.
2. Эксперт по теории игр – специализированный пользователь, обладающий расширенными правами анализа и настройки моделей. Эксперт по теории игр наследует все варианты использования Исследователя.
3. Администратор системы – отвечает за сопровождение и настройку системы. Администратор не наследует роли Исследователя.

Варианты использования для Исследователя:

- Задать параметры антагонистической игры
 - o include → Ввод множества стратегий игроков
 - o include → Ввод функции выигрыша
- Анализировать структуру игры
 - o include → Проверка корректности постановки игры
 - o include → Определение типа игры (матричная, непрерывная и др.)

- Исследовать равновесные решения
 - o include → Проверка существования равновесия
 - o extend → Анализ смешанных стратегий (если чистые стратегии не дают равновесия)
- Выполнить численный анализ
 - o include → Применение итерационных методов
 - o extend → Оценка приближённых стратегий (если аналитическое решение отсутствует)
- Визуализировать результаты
 - o include → Построение графиков выигрышей
 - o include → Визуализация динамики стратегий
- Интерпретировать результаты исследования

Варианты использования для Эксперта по теории игр:

- Настроить математическую модель игры
- Выбрать методы анализа
 - o include → Выбор аналитических методов
 - o include → Выбор численных методов
- Проводить сравнительный анализ различных моделей
- Формировать научные выводы и рекомендации

Варианты использования для Администратора системы:

- Управлять конфигурацией системы
- Обновлять справочники и параметры моделей
- Контролировать корректность данных
- Управлять доступом пользователей

----- ЧАСТЬ 2. Диаграмма классов (Class Diagram) -----

Сгенерируй PlantUML-код для диаграммы классов, отражающей логическую структуру программно-аналитической системы исследования антагонистических игр.

Требования к диаграмме классов:

1. Используй строгую UML-нотацию.
2. Укажи атрибуты и методы классов.
3. Отрази основные ассоциации, зависимости и агрегации.
4. Не используй лишние технические или инфраструктурные классы.

Основные классы системы:

- Game
 - players : List<Player>
 - strategies : List<Strategy>
 - payoffFunction : PayoffFunction
 - + validateGame() : Boolean
- Player
 - id : int
 - name : String
- Strategy
 - description : String
- PayoffFunction
 - + calculatePayoff(player : Player, strategies : List<Strategy>) : double
- GameAnalyzer
 - + checkEquilibriumExistence(game : Game) : boolean
 - + analyzePureStrategies(game : Game)
 - + analyzeMixedStrategies(game : Game)
- NumericalMethod
 - + run(game : Game)
 - + getApproximateSolution()
- VisualizationModule
 - + plotPayoffMatrix(game : Game)
 - + plotStrategyDynamics(game : Game)
- ResearchResult
 - equilibriumFound : boolean
 - description : String

 Связи между классами:

- Game агрегирует Player и Strategy
- Game использует PayoffFunction
- GameAnalyzer ассоциирован с Game
- GameAnalyzer использует NumericalMethod
- VisualizationModule зависит от Game и ResearchResult
- GameAnalyzer формирует ResearchResult

 Формат ответа:

1. Сначала выведи PlantUML-код диаграммы вариантов использования.
2. Затем выведи PlantUML-код диаграммы классов.

3. Каждый тип диаграммы должен быть оформлен в отдельном PlantUML-блоке. 4. Не добавляй пояснительный текст вне PlantUML-кода.

Промпт «Генерация лендинга»

Давай теперь сформируем лендинг для нашей НИР.

Создай полноценный, адаптивный одностраничный сайт (лендинг) для анонса научно-исследовательской работы.

1. Контекст проекта:

Название: Антагонистические игры

Слоган: Исследуем стратегии, где оптимальные решения неизвестны

Краткое описание: Работа посвящена анализу антагонистических игр, в которых неизвестны оптимальные стратегии участников. Цель исследования — выявить условия существования равновесных решений и понять динамику поведения игроков в условиях неопределённости. Проект сочетает теоретический анализ и моделирование игровых сценариев.

Целевая аудитория: исследователи по теории игр, студенты магистратуры, преподаватели, аналитики, интересующиеся стратегическим моделированием.

2. Структура лендинга (блоки сверху вниз):

Шапка (Header): Логотип (текстовый «Антагонистические игры»), навигация с якорными ссылками: «О проекте», «Методология», «Результаты», «Контакты».

Герой-секция (Hero): Крупный заголовок с названием и слоганом, краткий подзаголовок (описание из 2-3 строк). Основная кнопка-призыв «Узнать больше», вторичная кнопка «Скачать аннотацию».

О проекте (About): 3–4 абзаца с подробным описанием темы исследования, его цели, актуальности, примеров антагонистических игр и проблем, связанных с неопределённостью оптимальных стратегий.

Методология (Methodology): 3–4 карточки или шаги, объясняющие: 1) выбор моделей и игр, 2) методы анализа и симуляции, 3) подходы к поиску равновесных стратегий, 4) интерпретацию результатов.

Результаты и визуализация (Results/Demo): Заголовок «Основные выводы и наблюдения».

Контейнер для визуализации игр (например, графики или диаграммы, отображающие стратегии и возможные исходы). Подпись: «Данные результаты демонстрируют сложность поиска оптимальных стратегий и важность теоретического анализа».

Форма обратной связи (CTA): Заголовок «Хотите получать обновления о проекте?»

Подзаголовок «Оставьте email, чтобы получать новости и свежие результаты». Форма с полем ввода email и кнопкой «Подписаться». Краткий текст о конфиденциальности данных. После отправки email показать простое сообщение alert «Спасибо!».

Подвал (Footer): Логотип, краткое описание проекта, ссылки на воображаемые соцсети (иконки), ссылка на политику конфиденциальности, копирайт «© 2025 Антагонистические игры. Научно-исследовательский проект».

3. Стиль и дизайн:

Общий стиль: минимализм, академично-научный, строгий и чистый.

Цветовая палитра: доминирующие — тёмно-синий (#0d1b2a), светло-серый (#e0e1dd); акцентные — красный (#d62828), голубой (#56cfe1). Фоны секций чередуются

светлый/белый.

Типографика: без засечек, заголовки — жирные и крупные.

СТА-кнопки: контрастные, заметные, акцентный цвет красный (#d62828).

4. Технические требования:

Используемые технологии: чистый HTML5, CSS3 и ванильный JavaScript (ES6+), допустимо подключение Bootstrap 5.2 через CDN.

Запрещено: другие библиотеки или фреймворки (React, Vue, jQuery), CSS-препроцессоры.

Адаптивность: полностью mobile-first, корректная перестройка всех блоков для экранов от 320px до десктопов.

Модульность и читаемость кода:

HTML: семантические теги (<header>, <section>, <article>, <footer>), комментарии к закрытию секций.

CSS: структурированный по блокам лендинга, CSS-переменные для палитры цветов.

JavaScript: один файл или <script> в конце body, плавная прокрутка по якорям, валидация email с выводом alert «Спасибо.»

Кроссплатформенность: Chrome, Firefox, Safari, Edge на Windows, macOS, Linux; использовать вендорные префиксы при необходимости.

Промпт «Поиск научной литературы»

Давай теперь для нашей НИР сгенерируем комплексный набор поисковых запросов. Промпт для генерации ответа предоставлен ниже. Сгенерируй свой ответ в виде блока, который будет удобно скопировать в отчёт. Напоминаю, что тема НИР: «Антагонистические игры, для которых неизвестны оптимальные стратегии».

Задача: Проанализируй предоставленную научную статью и на её основе сгенерируй комплексный набор поисковых запросов для академической поисковой системы arXiv. Инструкции по анализу статьи:

1. Внимательно прочитай и проанализируй предоставленную статью
 2. Выдели 6-8 ключевых тематических направлений (фасетов) статьи
 3. Определи основные термины, концепции, методы и приложения
 4. Отметь специфическую терминологию и общеупотребимые научные термины
- Общие требования к запросам:

- Все запросы должны быть на английском языке
- Запросы должны быть реалистичными и давать релевантную выдачу в arXiv
- Избегай редких узкоспециализированных аббревиатур
- Для веб-интерфейса arXiv не используй логические операторы (AND/OR/NOT)
- Поддерживай баланс между специфичностью и доступностью терминов

Структура ответа:

[ШАГ 0: АНАЛИЗ СТАТЬИ]

Перед генерацией запросов представь краткий анализ статьи:

- Основная тема и предмет исследования
- Ключевые методы и подходы
- Практические приложения
- 6-8 выделенных тематических фасетов

[А] БАЗОВЫЕ ПОИСКОВЫЕ ЗАПРОСЫ (12-15 запросов)

- Формат: 2-4 ключевых слова через пробел
- Характер: Общие и специализированные запросы по теме статьи
- Критерий: Каждый запрос должен содержать хотя бы один научно-методологический термин (analysis, model, algorithm, method, system, framework, measurement, characterization, evaluation, detection)
- Примеры для разных статей:
 - o Для физики: "quantum entanglement detection method"
 - o Для ML: "neural network optimization algorithm"
 - o Для биологии: "gene expression analysis model"

[В] ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПАРЫ ЗАПРОСОВ (10 пар)

Для каждой пары представь:

1. Basic query: 3-5 ключевых слов без кавычек (общий поиск)
 2. Soft-phrase query: точная фраза в кавычках (до 3 слов) + 1-2 общих слова
- Пары должны охватывать разные аспекты статьи (теоретические, методические, прикладные)
 - Обеспечь разнообразие формулировок

[С] ЭСКАЛИРУЕМЫЕ НАБОРЫ ЗАПРОСОВ (8 наборов)

Для каждого набора представь три уровня:

- Q0 (широкий): 3-4 общих термина по теме
- Q1 (уточнённый): "ключевая фраза" + 1-2 уточняющих слова
- Q2 (полевой поиск): abs:"ключевая фраза" OR ti:"ключевая фраза"
- Наборы должны отражать основные исследовательские направления статьи

[D] ФАСЕТНЫЕ ЗАПРОСЫ (6 фасетов × 3 уровня)

Для каждого из 6 выделенных фасетов статьи:

1. Minimal query: 2-3 наиболее специфичных термина
 2. Broadened query: минимальный запрос + 1-2 родственных/синонимичных термина
 3. Review-oriented query: тема фасета + "review" или "survey"
- Фасеты должны равномерно покрывать все основные разделы статьи

Критерии качества результата:

1. Релевантность: Прямая связь с содержанием и терминологией статьи
2. Полнота: Охват всех значимых аспектов исследования
3. Иерархичность: Наличие запросов разного уровня общности
4. Практичность: Реалистичные запросы, дающие содержательную выдачу
5. Разнообразие: Разные формулировки и подходы к одной теме
6. Структурированность: Чёткая организация по типам и назначению

Промпт «Структурно-аналитический разбор»

Я загрузил итоговый вариант своей курсовой работы в проект (см. coursework.pdf). Тебе нужно сделать структурно-аналитический разбор моей работы в соответствии с промптом ниже.

Проведи расширенный структурно-аналитический разбор предоставленного научного текста в строгом порядке:

1. ЭТАП 1 — Полный структурный разбор в таблице

Создай таблицу с колонками:

- Элемент структуры (Актуальность, Цель, Задачи, Объект, Предмет, Методология, Результаты, Выводы)
- Цитата из текста (укажи абзац)
- Тип выраженности (явно / частично / имплицитно / отсутствует)
- Комментарии к точности формулировки Требования:
- Используй только текст статьи.
- Если элемент выражен неявно, цитируй фрагмент, из которого он логически выводится.
- Форма таблицы должна быть строго выдержана.

2. ЭТАП 2 — Критико-логический анализ

Определи:

- логические несогласованности внутри текста (оформляй через сопоставление цитат),
- соответствие выводов целям и задачам,
- корректность методологических допущений,
- пропуски обязательных элементов по ГОСТ 7.32–2001,
- проблемные места формулировок (неоднозначные, пересекающиеся, неполные).

3. ЭТАП 3 — Итоговая оценка

Дай итоговую оценку по шкале:

- Структурная полнота: 0–10
- Точность и научная корректность: 0–10
- Соответствие требованиям академического стандарта: 0–10
- Рекомендация к публикации: да / нет (+ краткое пояснение)
- Обязательные доработки (3–5 пунктов)

ОБЯЗАТЕЛЬНО:

- Не добавляй информацию, которой нет в статье.
- Все утверждения подтверждай прямыми цитатами.
- Соблюдай чёткое разделение этапов.
- Используй строгий, аналитический, дисциплинированный стиль.

Промпт «Генерация списка литературы»

Давай теперь сгенерируем список литературы. Промпт для генерации предоставлен ниже. Представь свой ответ в виде блока, чтобы его было удобно скопировать и вставить в отчёт.

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 выдаешь. 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.

Курсовая работа

2 файла

+ Новый чат в Курсовая работа



Структурно-аналитический разбор

Я загрузил итоговый вариант своей курсовой работы в проект (см. coursework.pdf). Тебе ну...

24 дек.

Генерация введения и актуальности

Давай теперь сгенерируем введение и актуальность для текущей НИР. Промпт для этой за...

24 дек.

Генерация списка литературы

Давай теперь сгенерируем список литературы. Промпт для генерации предоставлен ниже...

24 дек.

Поиск научной литературы

Давай теперь для нашей НИР сгенерируем комплексный набор поисковых запросов. Про...

24 дек.

Генерация лендинга

Давай теперь сформируем лендинг для нашей НИР. Создай полноценный, адаптивный од...

24 дек.

Перевод аннотации

Теперь перейдём к промπτу, используемому для перевода аннотаций. Вот, какую итогову...

24 дек.

Генерация аннотации

Нет, ты не должен упоминать исследование возможностей использования систем искусств...

24 дек.

Генерация диаграмм UML

Давай теперь добавим диаграммы UML в курсовую работу. Промпт для генерации предос...

24 дек.

Курсовая работа

2 файла

+ Новый чат в Курсовая работа

Инструкции

×

Как ChatGPT может лучше всего помочь вам в этом проекте?

Вы можете попросить ChatGPT сосредоточиться на определенных темах или попросить его использовать определенный тон или формат для ответов.

Я учусь в магистратуре, и у нас есть дисциплина "Автоматизация научных исследований". На этой дисциплине мы выполняли лабораторные работы на разные темы, и в каждой из работ анализируем заранее составленный нами список промптов для ИИ. И каждый из этих промптов проверяем на разных нейросетях, в числе которых есть ChatGPT, DeepSeek, Gemini, и другие. 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

Сейчас мне на основе всех лабораторных работ, пользуясь лучшими промптами из них, которые лучше всего себя показали, нужно написать курсовую работу на тему "Генерация текста НИР с помощью ИИ", тема НИР:

"Антагонистические игры, для которых неизвестны оптимальные стратегии". В каждом отдельном чате я буду

Отменить

Сохранить

24 дек.

24 дек.

24 дек.

24 дек.

24 дек.

24 дек.

24 дек.

24 дек.