

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

Кафедра экономической информатики

СМИРНОВ

Евгений Владимирович

**АНАЛИЗ ИГРОВОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА КАК
СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ
ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА НА РЫНКЕ**

Дипломная работа

Научный руководитель:
старший преподаватель,
магистр управления экономики,
Е.В.Сошникова

Допущен к защите

«___» _____ 2018 г.

Зав. кафедрой экономической информатики

кандидат экономических наук, доцент Д.А. Марушко

Минск, 2018

РЕФЕРАТ

«Анализ игрового искусственного интеллекта как средства повышения конкурентоспособности программного продукта на рынке»

Дипломная работа: 52 с., 9 рис., 1 табл., 54 источника.

Ключевые слова: ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, СИСТЕМЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА, ИГРОВОЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, РЫНОК ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ИГРОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Цель исследования: Анализ игрового искусственного интеллекта как средства повышения конкурентоспособности программного продукта на рынке.

Объект исследования: рынок игровой индустрии.

Методы исследования: теоретический анализ, сравнительный анализ, графический, табличный, изучение материалов в научных и периодических изданиях по проблеме, абстрактно-логический.

Полученные результаты и их новизна: доказано влияние выбора модели игрового искусственного интеллекта на конкурентоспособность программного продукта, предложены способы оптимизации производительности моделей.

Область возможного практического применения: возможность использования полученных результатов работы при проектировании систем игрового искусственного интеллекта.

Автор работы подтверждает, что приведенный в ней расчетно-аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на авторов.

РЭФЕРАТ

«Аналіз гульнявога штучнага інтэлекту як сродка павышэння канкурэнтаздольнасці праграмнага прадукту на рынку»

Дыпломная праца: 52 с., 9 мал., 1 табл., 54 крыніцы.

Ключавыя словы: ШТУЧНЫ ІНТЭЛЕКТ, СІСТЭМЫ ШТУЧНАГА ІНТЭЛЕКТУ, ГУЛЬНЯВЫ ШТУЧНЫ ІНТЭЛЕКТ, РЫНАК ГУЛЬНЯВОЙ ІНДУСТРЫІ, ГУЛЬНЯВЫЯ ПРЫКЛАДАННІ

Мэта даследавання: аналіз гульнявога штучнага інтэлекту як сродка павышэння канкурэнтаздольнасці праграмнага прадукту на рынку.

Аб'ект даследавання: рынак гульнявой індустрыі.

Метады даследавання: тэарэтычны аналіз, параўнальны аналіз, графічны, таблічны, вывучэнне матэрыялаў у навуковых і перыядычных выданнях па праблеме, абстрактна-лагічны.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: даказан ўплыў выбару мадэлі гульнявога штучнага інтэлекту на канкурэнтаздольнасць праграмнага прадукту, прапанаваны спосабы аптымізацыі прадукцыйнасці мадэляў.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: магчымасць выкарыстання атрыманых вынікаў працы пры праектаванні сістэм гульнявога штучнага інтэлекту.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў ёй разлікова-аналітычны матэрыял правільна і аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц тэарэтычныя, метадалагічныя і метадычныя становішча і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

ANNOTATION

"Analysis of gaming artificial intelligence as a means of increasing the competitiveness of a software product on the market"

Thesis: 52p., 9 Fig., 1 Tab., 54 Sources.

Keywords: Keywords: ARTIFICIAL INTELLIGENCE, ARTIFICIAL INTELLIGENCE SYSTEMS, GAME ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GAME INDUSTRY MARKET, GAME APPLICATIONS

Objective of the research: Analysis of gaming artificial intelligence as a means of increasing the competitiveness of a software product on the market.

Object of research: games market.

Methods: theoretical analysis, comparative analysis, graphical method, tabular method, study of materials in scientific and periodical publications on the problem, abstract-logical method.

The results obtained and their novelty: the influence of the choice of the model of game artificial intelligence on the competitiveness of the software product has been proved; methods for optimizing the performance of models have been proposed.

Realm of the possible practical applications: the possibility of using the obtained results of work in designing systems of game artificial intelligence.

Copyright work confirms that resulted in it cash-analytical material correctly and objectively reflects the state of the process under investigation, and all borrowed from the literature and other sources of theoretical and methodological terms and concepts are accompanied by references to their authors.
