

Список використаних джерел:

1. Carneiro, M. G. Artificial Intelligence in Games Evolution / M. G. Carneiro // Business, Technological and Social Dimensions of Computer Games. – 2011. – P. 98–114.
 2. Yannakakis, G. N. Artificial Intelligence and Games [Electronic resource] / G. N. Yannakakis, J. Togelius. – First Public Draft. – [S. l.] : Springer, 2018. – 359 p. – Mode of access: <http://gameaibook.org/book.pdf>
-

УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТОМ РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ MS PROJECT

Кривенко Ольга Вікторівна

доцент кафедри інформатики, канд. техн. наук, доцент, ДВНЗ «ПДТУ»

krivenkoov@gmail.com

Пилипенко Олександр Олександрович,

студент групи KI-19-M, ДВНЗ «ПДТУ»

Pilipenkosasha@mail.ru

Сучасні підприємства змушені постійно займатися вдосконаленням своєї діяльності. Це вимагає розробки нових технологій і прийомів ведення бізнесу, підвищення якості кінцевих результатів діяльності і впровадження нових, більш ефективних методів управління і організації діяльності підприємств.

Результатом досліджень є набір моделей бізнес-процесів та рекомендації щодо удосконалення діяльності підприємства.

Modern enterprises are forced to constantly improve their activities. This requires the development of new technologies and techniques of doing business, improving the quality of the end results of the business and the introduction of new, more effective methods of managing and organizing the activity of enterprises.

The result of the research is a set of business process models and recommendations for improving the enterprise.

Розробка ігрових додатків – це одна з поширених зараз галузей комп'ютерної індустрії. Невід'ємною частиною багатьох сучасних ігрових додатків є реалізація штучного інтелекту (ШІ). Відсутність чітких знань щодо їх впровадження у комп'ютерних іграх, складність навчання ігрових агентів стають серйозною перешкодою для розробників.

Основна мета проекту – визначення слабких, неефективних сторін компанії при розробці сучасних стратегічних ігор, їх усунення за допомогою зміни існуючої структури, реорганізації існуючих процесів, застосування нових методів роботи тощо. В кінцевому підсумку, підвищення конкурентоспроможності компанії, а так само максимізація її прибутку.

На основі отриманих моделей бізнес-процесів стає можливим створити максимально конкурентоспроможну компанію з розробки комп'ютерних

ігор, яка буде приносити високий прибуток і буде структурно і функціонально правильно організованою.

Розробники, зазвичай, обмежуються використанням простіших нейронних мереж або схиляються до традиційних підходів реалізації ігрових агентів [1, 2]. Це пов'язано зі складністю їх впровадження в ігровий процес, що не дозволяє скористатися перевагами технології.

Аналіз існуючих моделей опису бізнес-процесів виробництва ПЗ показав, що підхід до вибору засобів і методологій моделювання бізнес-процесів повинен залежати від умов роботи кожної компанії.

В результаті застосування методологій Scrum і XP повинні бути досягнуті наступні цілі: реорганізація організаційної структури; реорганізація існуючих бізнес-процесів; скорочення терміну тривалості розробки проекту; скорочення трудовитрат; зменшення собівартості проекту.

Аналіз навантаженості ресурсів проектів показав, що в проекті «як є» збільшене навантаження на програмістів, це пов'язано з тим, що тут приділяється більше часу на виправлення помилок після реалізації всього процесу розробки, ніж після реалізації кожного спринту при збереженні тієї ж продуктивності розробки ПЗ.

У проекті «як повинно бути» збільшене навантаження на менеджера відділу ШІ відповідно до методології Scrum. Тривалість завершення проекту «як є» більше ніж тривалість завершення проекту «як повинно бути», а витрати зменшилися, відповідно.

Список використаних джерел:

1. Паласиос, Х. Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх / Х. Паласиос. – М. : ДМК Пресс, 2017. – 274 с.
2. Тадеусевич, Р. Элементарное введение в технологию нейронных сетей с примерами программ / Р. Тадеусевич, Б. Боровик. – М. : Телеком, 2011. – 408 с.

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ МЕТОДІВ РОЗПІЗНАВАННЯ ОБЛИЧЧЯ ЛЮДИНИ

Кривенко Ольга Вікторівна,

доцент кафедри інформатики, канд. техн. наук, доцент, ДВНЗ «ПДТУ»

krivenkoov@gmail.com

Трубіцина Олена Вячеславівна,

студентка групи І-18-ВТ-М, ДВНЗ «ПДТУ»

elenak0305@gmail.com

Актуальність дослідження методів розпізнавання обличчя людини проявляється через популярність обробки зображення людини та необхідність покращення взаємодії людини і технологій. Вибір проблеми дослідження обґрунтовують насамперед тим, що потрібно визначення переваг та недоліків