

Штучний інтелект в ігрових додатках

Спеціальність: усі спеціальності університету

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)		
Статус дисципліни	вибіркова		
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Анотація	Мета. Надання знань про фундаментальні принципи та основні методи й інструменти систем штучного інтелекту для автоматизації розв'язання завдань, що складно формалізуються. Завдання. Опанування студентами практичними навичками програмної реалізації методів штучного інтелекту для розв'язання прикладних задач. Студент отримує знання та практичні навички: базові принципи побудови систем штучного інтелекту; основні моделі представлення знань і способи машинного маніпулювання ними, особливості представлення знань за допомогою штучних нейронних мереж, нечіткої логіки; основні етапи реалізації типового проекту машинного навчання, принципи роботи пошукових алгоритмів в іграх, агентні технології. Студент зможе застосовувати сучасні технології для побудови інтелектуальних систем, розробляти бази знань на основі вивчених моделей представлення знань у конкретній галузі, розробляти логічні ігри з використанням алгоритмів пошуку для побудови ефективних стратегій виграшу		
Пререквізити	Знання дискретної математики, основ програмування, бажано знання об'єктно-орієнтованого програмування.		
Організація навчання	Види занять: лекції, лабораторні заняття. Форми здобуття освіти: денна, заочна. Форми контролю: модульний контроль, іспит		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)		
Факультет	Програмної інженерії і бізнесу		
Викладач		ПІБ	Волобуєва Ліна Олексіївна
		Посада	доцент кафедри 603
		Вчене звання	доцент
		Науковий ступінь	кандидат технічних наук
		e-mail	l.volobuieva@khai.edu
		Веб-сторінка	https://se.khai.edu/
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/view.php?id=250		
Посилання на робочу програму (силабус)			