

@ilinpro

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ДЛЯ БЫСТРОГО АНАЛИЗА
ДАННЫХ.

Алексей Ильин

ПОЛУЧИЛ 2 ВЫСШИХ И
ЗАЩИТИЛ
КАНДИДАТСКУЮ ПО
ЭКОНОМИКЕ
ДАЮ
ВЕСЕЛЬЕ

СОЗДАЛ ПЕРВЫЙ В СТРАНЕ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
ИГРОПРАТКИКИ

ЧИТАЮ БОЛЕЕ 50
КНИГ В ГОД

РАБОТАЛ В
75 РЕГИОНАХ

ДЕЛАЮ ИГРЫ
ДЛЯ ПРОРЫВА
В
ОБРАЗОВАНИИ

В КОМАНДИРОВКЕ НА
КАМЧАТКЕ ЛОВИЛ
РЫБУ ВМЕСТЕ С
ДИКИМ МЕДВЕДЕМ

ПОБУЖДАЛ МИНИСТРОВ НА
ПЕРЕГОНКИ СОБИРАТЬ
КУЗНЕЧИКОВ НА ПОЛЕ

СОЗДАЮ СЕВРИС
ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННОЙ
МЕДИЦИНЫ

ПЕРВЫЙ БИЗНЕС
В 14 ЛЕТ

В ШКОЛЕ ПРОДАВАЛ УЧЕБНИКИ,
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И
РУКОДЕЛИЕ

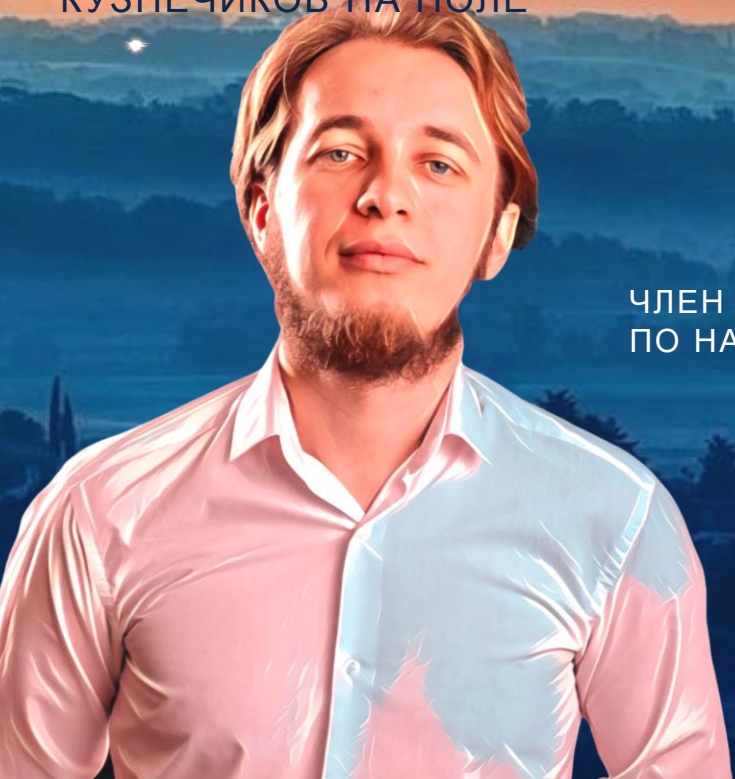
ЧЛЕН КООРДИНАЦИОННОГО СОВЕТА
ПО НАУКЕ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ

АЛЕКСЕЙ
ИЛЬИН

СОЗДАТЕЛЬ И РУКОВОДИТЕЛЬ
ШКОЛЫ БУДУЩИХ
ПРЕЗИДЕНТОВ,
МАСТЕРСКОЙ ИГР
СТУДИОСАМЕ. RU

1500 РАБОЧИХ
МЕСТ ДЛЯ
ШКОЛЬНИКОВ

СОЗДАНО В РАМКАХ СОДЕЙСТВИЯ
ЗАНЯТОСТИ
И ОСВОЕНИЮ НОВЫХ ПРОФЕССИЙ





«– У НАС, – СКАЗАЛА АЛИСА, С ТРУДОМ ПЕРЕВОДЯ ДУХ, – КОГДА ДОЛГО БЕЖИШЬ СО ВСЕХ НОГ, НЕПРЕМЕННО ПОПАДЕШЬ В ДРУГОЕ МЕСТО.

– КАКАЯ МЕДЛИТЕЛЬНАЯ СТРАНА! – СКАЗАЛА КОРОЛЕВА. – НУ, А ЗДЕСЬ, ЗНАЕШЬ ЛИ, ПРИХОДИТСЯ БЕЖАТЬ СО ВСЕХ НОГ, ЧТОБЫ ТОЛЬКО ОСТАТЬСЯ НА ТОМ ЖЕ МЕСТЕ!

ЕСЛИ ЖЕ ХОЧЕШЬ ПОПАСТЬ В ДРУГОЕ МЕСТО, ТОГДА НУЖНО БЕЖАТЬ ПО МЕНЬШЕ МЕРЕ ВДВОЕ БЫСТРЕЕ!»

Л. КЭРРОЛЛ,
«АЛИСА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ»

краткий
экскурс в
мир
нейросетей



когда начались нейросети и почему это важно ?

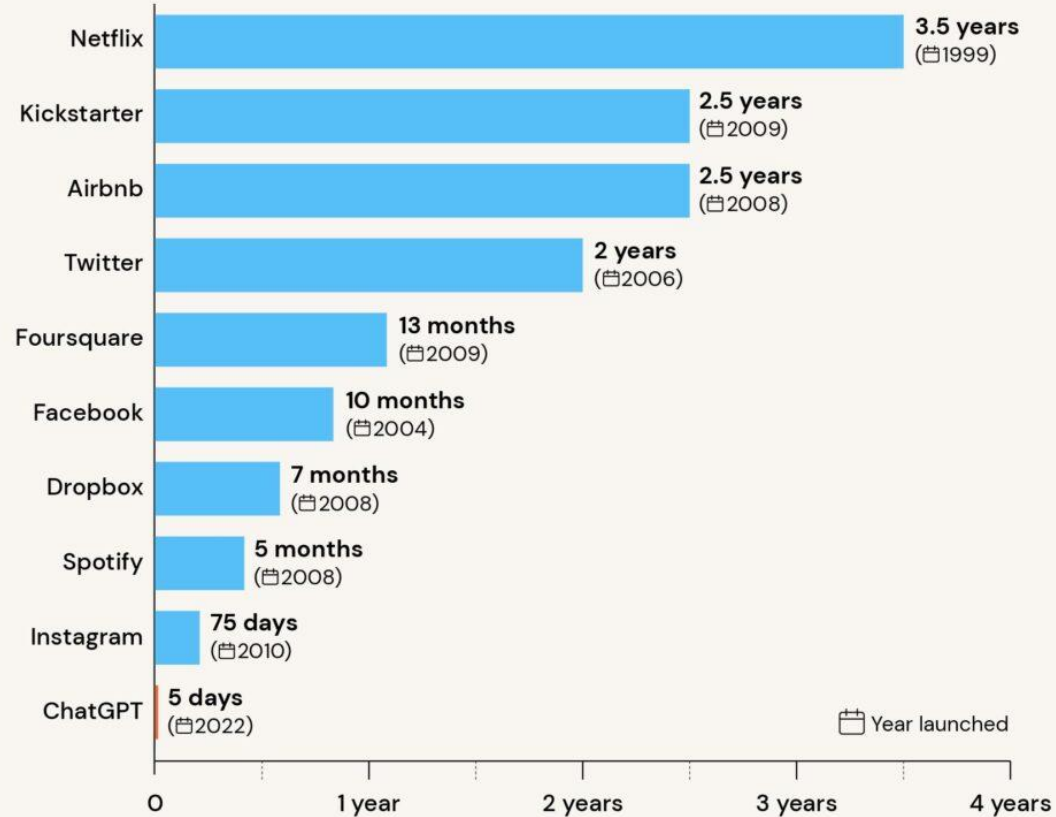
1940-1960: Появление концепции нейросети

До нейросетей были первые наработки в области искусственного интеллекта и машинного обучения. Сама концепция нейросети начала формироваться в 40-50-х годах прошлого века. Тогда исследователи пытались создать машину, которая могла бы имитировать функции человеческого мозга.

В 1943-м году Уоррен Мак-Каллок и Уолтер Питтс предложили математическую модель нейрона, а уже в конце 50-х Фрэнк Розенблатт представил перцептрон (или же перцептрон). Именно перцептрон можно назвать первой практической реализацией нейросети.



Time to reach 1 million users



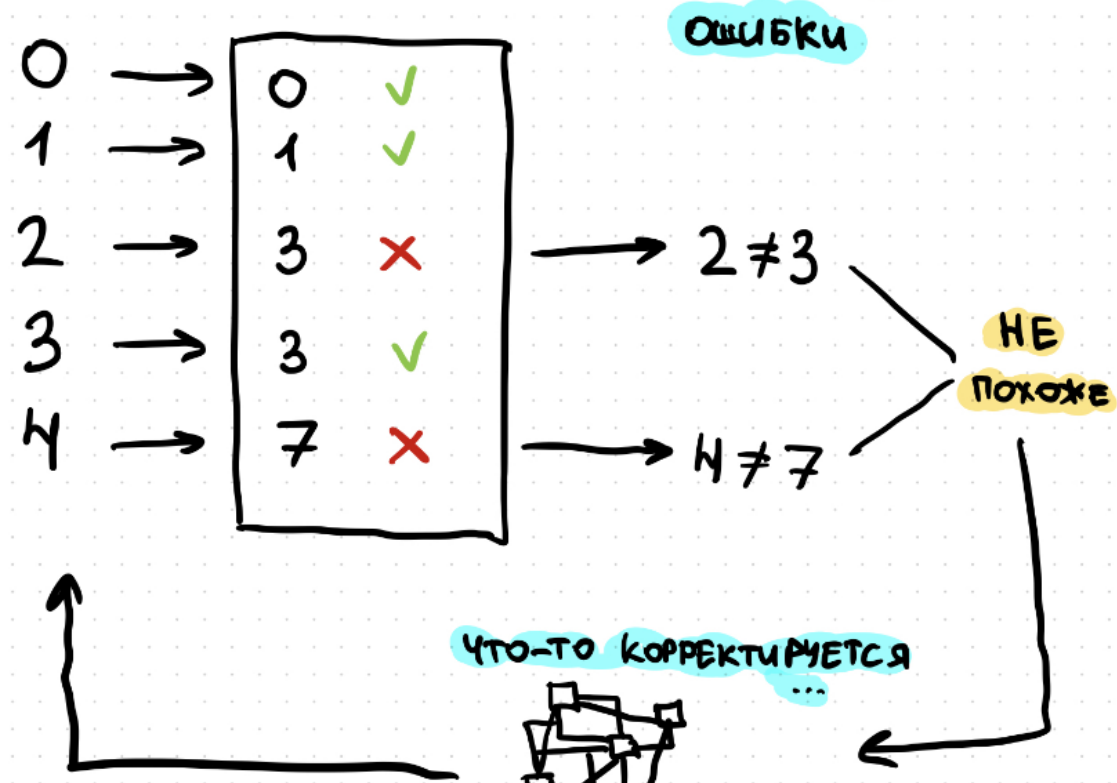
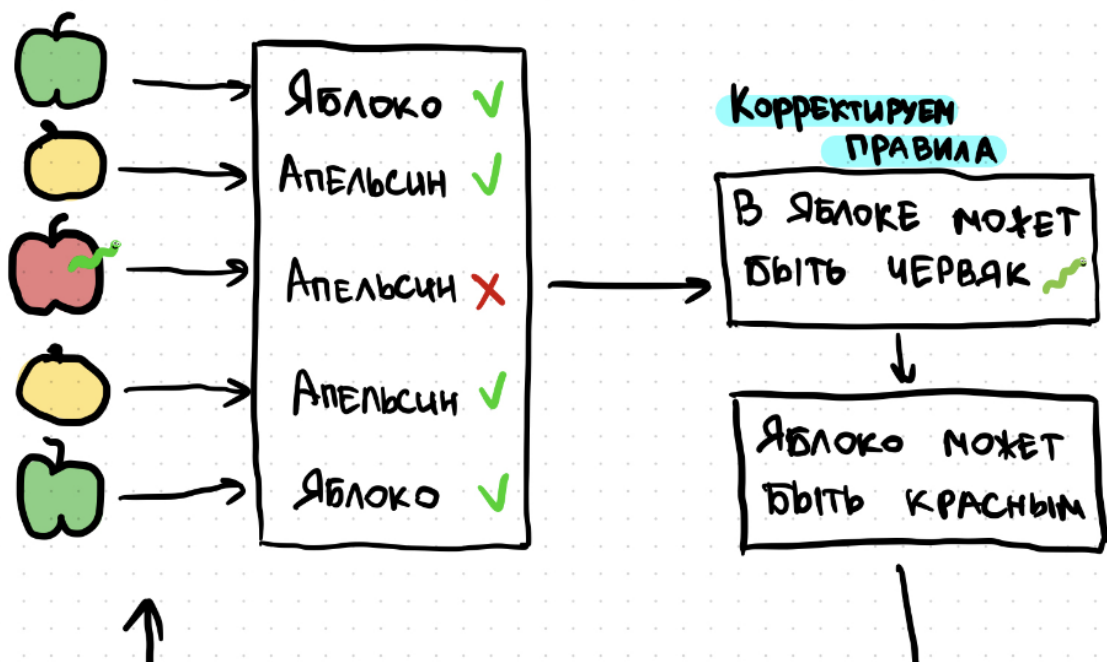
что пошло не так пол года назад и почему это важно ?

Почему это важно?

- Новые Рынки появляются быстрее чем мы можем к ним подготовиться
- Черные лебеди летают стаями
- Продукт должен соответствовать текущему дню
- Методы работы с информацией определяют бизнес-процессы
- Мы не успеваем рефлексировать изменения во второй природе человека
- Наше сознание не успевает за изменениями
- Потеряны ориентиры
- Возникает задача быть готовым к тому, к чему нельзя быть готовым

Что такое нейросети на пальцах

ПЕРСЕПТРОН:

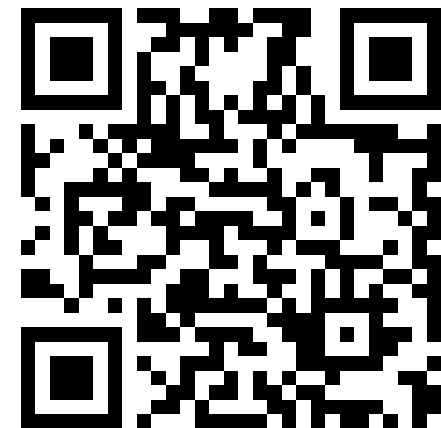


Если упростить, искусственный интеллект (ИИ) — это система или машина, которые могут имитировать человеческое поведение, чтобы выполнять задачи, и постепенно обучаться, используя собираемую информацию.



Задайте первый вопрос
например так:

Представь себе, что ты
визионер и мыслишь на
сто лет вперед. Скажи,
какие _____ (вызовы,
сценарии, проблемы,
образы и т.д.) могли бы
стоять перед _____
Опиши это в формате
списка идей.



A surreal illustration of a child in a red coat looking at a city with a massive red swirling sky and hot air balloons. The scene is set in a fantastical city with tall, dark buildings and a sky filled with various hot air balloons and a large, swirling red mass. The child is seen from behind, looking out over the city. The overall atmosphere is dreamlike and imaginative.

Что у вас получилось?

Примеры GPT

В чем смысл произведения Дон Кихот 23:34 ✓✓

Произведение "Дон Кихот" Мигеля де Сервантеса - это один из величайших романов мировой литературы. Это история о Дон Кихоте, старом рыцаре, который воплощает идеалы рыцарства и решает отправиться в путешествие, чтобы исправлять несправедливость и защищать слабых и бедных.

Однако, его попытки исправить мир окажутся неудачными, ведь Дон Кихот живет в мире, который уже давно изменился, а его идеалы рыцарства устарели. Вместо того, чтобы исправить мир, он становится объектом насмешек и издевательств со стороны окружающих его людей.

Смысл произведения заключается в том, что оно демонстрирует, что идеалы рыцарства и романтизма не могут существовать в мире, который изменился. Оно также показывает, что люди могут быть слепы к реальности и настойчиво следовать своим идеалам, не принимая во внимание изменения в мире.

"Дон Кихот" является историческим, философским и социальным романом, который представляет мир, в котором красота, доброта и честность не всегда вознаграждаются, а порой даже приводят к несчастью. Это произведение о том, как важно приспосабливаться к изменяющемуся миру и уметь видеть его реальность, а не жить в мечтах и иллюзиях. 23:36

Напиши что общего между словами и разбей их на категории: слон, соловей, сосиска, свиристель, собака, сарделька, страдание, сопли, соя, свитер, скалка, скакалка, сваливать, прыгивать 13:45 ✓✓

Общее между этими словами - первая буква "С".

Категория животных: слон, соловей, собака.

Категория еды: сосиска, сарделька, соя.

Категория музыкальных инструментов: свиристель.

Категория одежды: свитер.

Категория игрушек: скалка, скакалка.

Категория действий: сваливать, прыгивать.

Категория состояний: страдание, сопли. 13:46

OpenAI



ChatGPT



Искусственный интеллект для людей



Midjourney

Анализ данных и текста

1. Скачайте Planet VPN на официальном сайте (гугл) Подсказка: лучше качать на Windows, а не на Mac
2. Запустите его и подключитесь к бесплатному серверу USA или Великобритании
3. Откройте в вашем браузере новое окно в приватном режиме. В приватном открывать обязательно
4. Зайдите на сайт нейросети Claude 2:
<https://www.anthropic.com/index/claude-2>
5. Пройдите авторизацию с помощью Вашей новой электронной гугл- почты
6. Для создания аккаунта нужен виртуальный номер США или Англии, купить его можно здесь:
<https://sms-activation-service.com>



Использование основных ключей запроса

- Задайте слова, которые должны быть использованы в тексте или на картинке (их количество надо регулировать соответственно с моделью нейросети)
- Задайте образ или метафору, которая вам навела промт
- Задайте цитату, которую должен учитывать ИИ при выполнении задания
- Задайте ключевое настроение самого ИИ
- Загрузите список, который должен быть учтен при генерации и в нем можно попросить внести корректировки и дополнения

- **1. Формулируйте четкий и конкретный вопрос:** Чем более ясным и специфичным будет ваш вопрос, тем более точный и информативный будет ответ GPT. Постарайтесь избегать двусмысленностей и уточните важные детали.
- **2. Укажите контекст:** Если ваш вопрос связан с предыдущими разговорами или предоставленной информацией, укажите это. Предоставление контекста поможет GPT лучше понять ваш запрос и дать более подходящий и информативный ответ.
- **3. Ограничьте объем ответа:** Если вы хотите получить короткий и лаконичный ответ, укажите это явно в своем запросе. Например, вы можете попросить GPT дать "краткий обзор" или "3-5 ключевых точек" по вашему вопросу.
- **4. Варьируйте параметры температуры и отражения:** Параметры температуры и отражения позволяют управлять генеративностью ответов. Если вы хотите получить более консервативные и предсказуемые ответы, установите более низкую температуру. Если вы хотите получить более творческие и разнообразные ответы, увеличьте температуру. Поэкспериментируйте с этими параметрами, чтобы найти наилучший баланс для ваших потребностей.
- **5. Проверяйте и формулируйте результаты:** Поскольку GPT является автономной системой, она иногда может давать неточные или нежелательные ответы. Важно проверять и формулировать полученные результаты с учетом собственных знаний и контекста. Если ответ не соответствует вашим ожиданиям или требует дополнительной интерпретации, попробуйте перефразировать вопрос или запросить более конкретную информацию.

Почему нам интересна эта тема ?

- Инженерно – прорыв и новые технологии
- Предпринимательски – новые рынки и ниши
- Работодатель – новые условия труда и работа исполнителей
- Бизнес - консультант – актуальные вызовы
- Новые ментальные практики
- Новые вызовы для развития сознания и мышления человека
- Новые психотехнологии
- Новые технологии управления персоналом и развития руководителей

Кейс: поиск клиентов для факторинга

ООО Инвестиционный Банк «ВЕСТА», входящее в Топ-5 интернет-банков для бизнеса, оказывает в том числе факторинговые услуги.

Как найти новых клиентов, которые могут стать клиентами с определенными суммами и сроками?



Особенности рынка госзаказа. Отсрочка платежа. Ниша для факторинга

Решение:

1. Анализ рынка госзакупок (контракты с 2017, цена 10-30 млн ₽)
2. Формирование Топ-1 000 заказчиков с наибольшим количеством подобных контрактов
3. Отбор Топ-50 заказчиков, с которыми работали ранее и которые прошли проверку
4. Сбор всех контрактов заказчиков по первоначальным критериям
5. Сбор всех поставщиков отобранных заказчиков с контактами и краткой информацией по ним.

Результат: новые клиенты, с которыми не работают конкуренты.

Кейс: расширение клиентской базы за счет анализа аффилированности

Компании-производителю полимерной продукции требовалось обогатить базу.

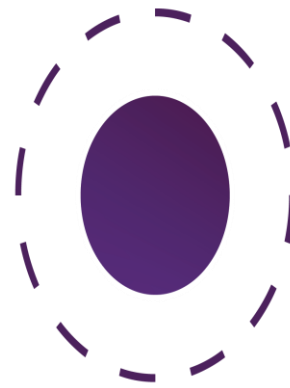
В качестве решения ей было предложено сформировать клиентскую базу по ЮЛ и ИП и дополнить ее информацией об аффилированных организациях, соответствующих нужным параметрам.



+

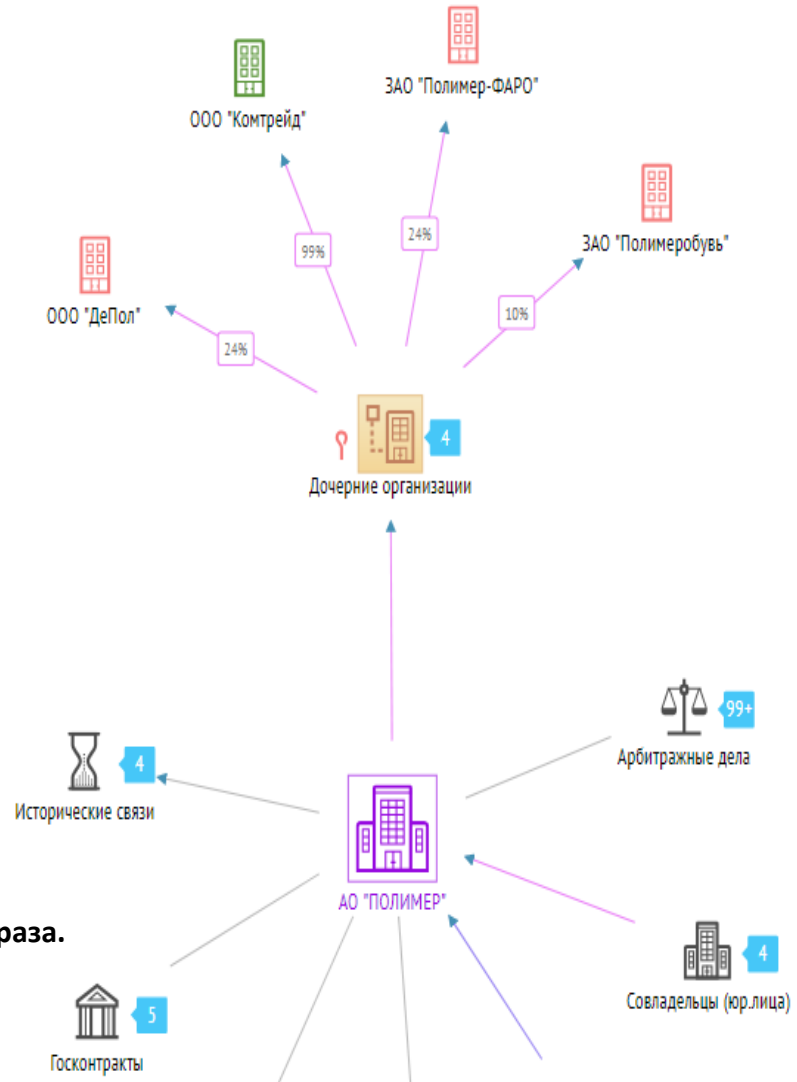
данные об аффилированных компаниях

=



Сегментация:

- Отрасль
- Регион
- Статус и др.



Кейс: заявки от аффилированных лиц

Фонд содействия развитию малых форм предприятий (Фонд содействия инновациям) выдает гранты малым предприятиям на поддержку инновационных проектов.

Предварительно Фонд проводит комплексную проверку соискателей по определенным критериям.

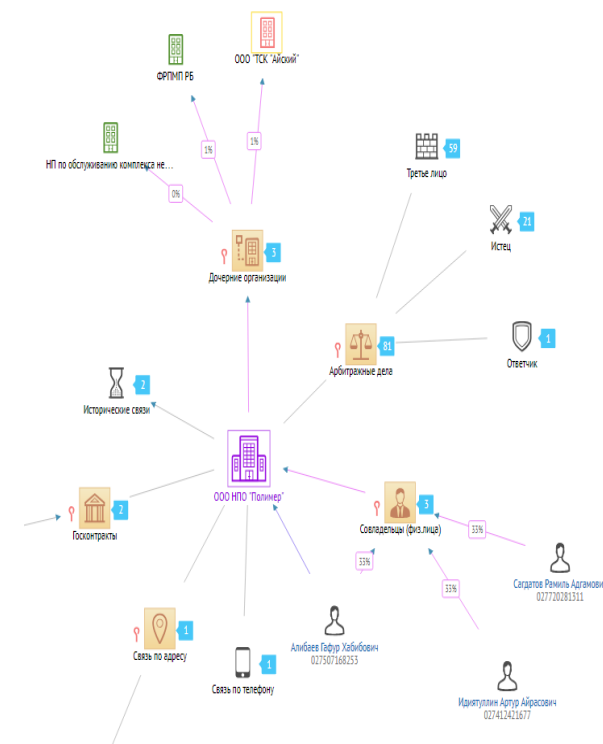
Для автоматизации проверки Фонд настроил **получение данных по API** из следующих источников:

ФНС, Росстат, Федресурс, ФИПС, Кадарбитр, ЕИС, Ген.прокуратура, ФССП для сверки предоставленных заявок и проверки соответствия требованиям Фонда.

Дополнительный результат:

Выявлены аффилированные компании, подающие запрос на получение гранта, с компаниями, ранее получившими финансовую поддержку или подававшими запрос.

ФОНД СОДЕЙСТВИЯ
ИННОВАЦИЯМ



Кейс: открытые данные и клиентская база

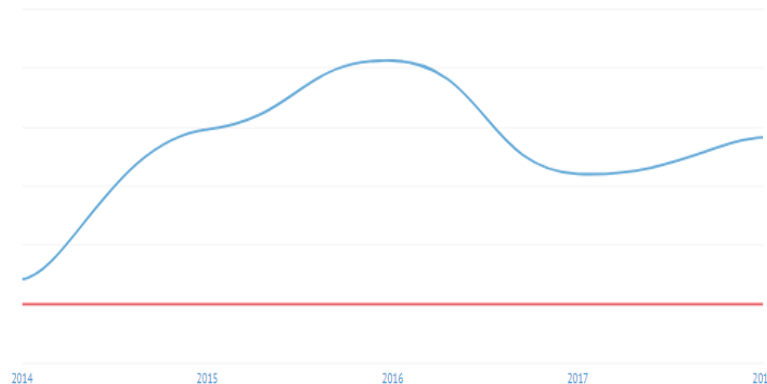
Сервис по финансированию судебных процессов искал новых клиентов (компании в статусе истца/ответчика по делам определенной тематики и с определенным диапазоном сумм).

Мы собрали данные по количеству арбитражных дел по регионам с учетом критериев заказчика и сформировали базу дел.

Результат: заказчик предложил фигурантам этих дел свои услуги и получил новых клиентов.

Арбитраж [Узнать подробнее](#)

Динамика



Положительный исход – 14%

0^Р

0 дел (0 Р) - выиграно
0 дел (0 Р) - частично выиграно
1 дело (0 Р) - не проиграно

Отрицательный исход – 57%

473^{тыс. Р}

4 дела (473 тыс. Р) - проиграно
0 дел (0 Р) - частично проиграно
0 дел (0 Р) - не выиграно

Рассматриваются – 14%

141^{тыс. Р}

0 дел (0 Р) - истец
1 дело (141 тыс. Р) - ответчик

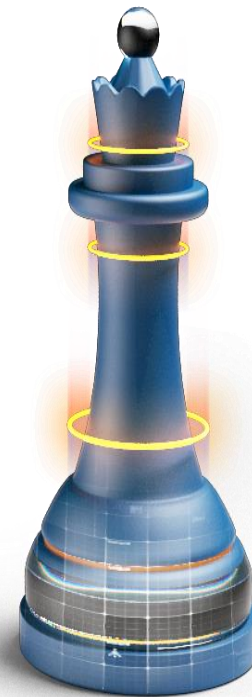
Не определено – 14%

12^{тыс. Р}

0 дел (0 Р) - истец
1 дело (12 тыс. Р) - ответчик

Безопасники

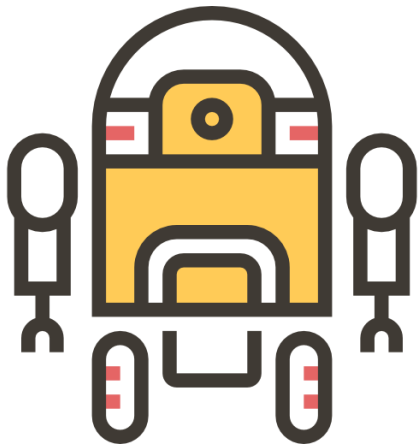
1. Построение конвейеров и цифровых профилей во внутреннем контуре
2. Выявление связей разных типов
3. Прогнозирование рисков, событий



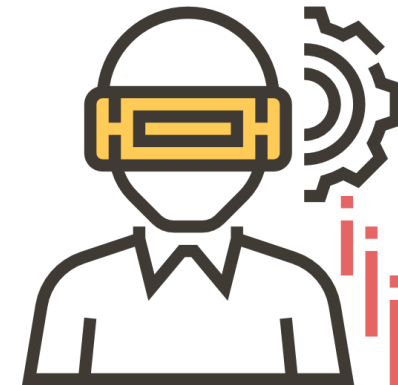
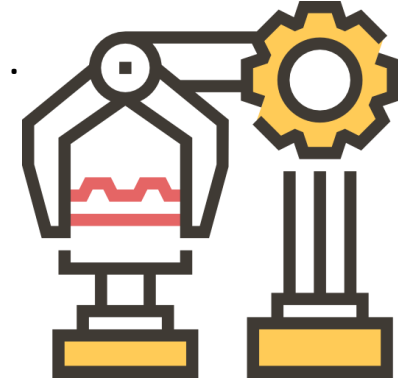
Искусственный интеллект не панацея от неэффективности.

80% российских компаний не прошли базовый этап автоматизации

Нужен «гигиенический» уровень в технологиях.



1. Автоматизация ресурсов
2. Управление отношениями с клиентами
3. Система бюджетирования
4. «Оцифровка» управления производством и качеством
5. Системы корпоративной отчетности и аналитики.



ИГРОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЧИТСЯ И РАБОТАЕТ

**ЧТО У НИХ В ГОЛОВЕ И КАК
ИХ ГОЛОВУ ИЗМЕНИТ ИИ?**



Главный вызов:

Как учить, как учиться, как познавать в цивилизации медиа-?

Цивилизация книги

- Читать сложные тексты
- Связывать жизненные реалии с текстами
- Делать выводы



Архаическая
стадия

Цивилизация

Современность

Ближайшее
будущее

устная речь
основа мышления – память

письменный текст, схема,
основа мышления – логос

Медиа - визуальные
образы

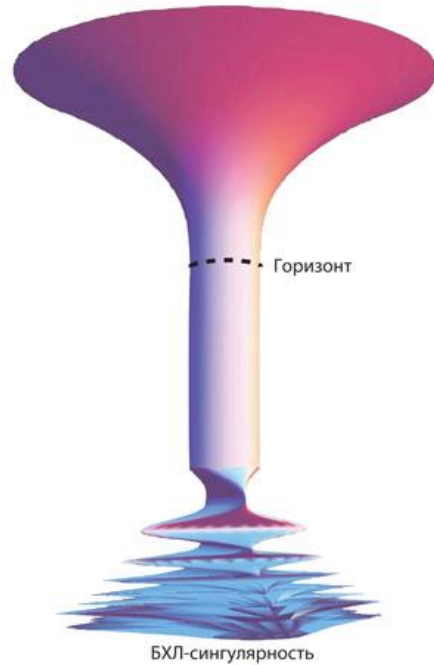
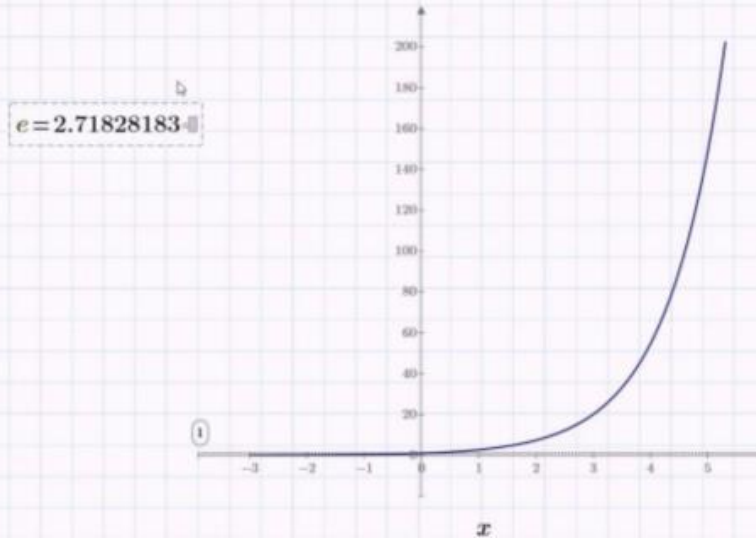
Генеративные нейросети
как основа мышления – умение
ставить вопрос основа

экспонента и сингулярность - что это такое и почему это важно



Фотографии Нью-Йорка 1900 (слева) и 1913 (справа) годов
Wikimedia Commons

экспонента и сингулярность - что это такое и почему это важно



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ

момент, когда технический прогресс станет настолько

1 Ускорение и скорость прогресса



2 Экспоненциальный рост коммутационных возможностей

Компьютерная технология, показанная здесь, совершенствуется десятикратно: за час быстрее чем в первые 90 лет после своего изобретения

Компьютерный чарт согласно количеству коммутации в секунду за 1000 \$



Аналитический механизм
Недостроенное изобретение Чарльза Бэббиджа было предназначено для элементарных вычислительных операций.



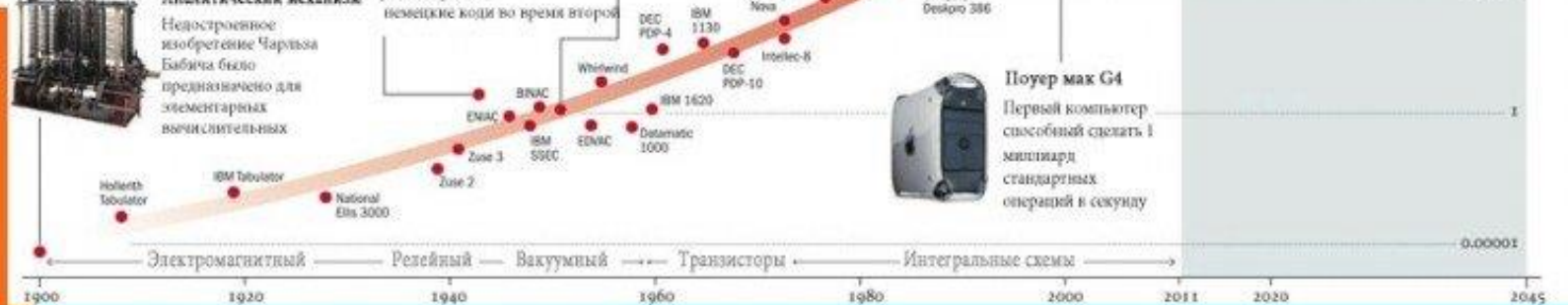
Колоссус
Электрический компьютер с 1500 вакуумными трубками помог британцам расшифровывать немецкие коды во время второй мировой войны.



Унивак I
Первый коммерческий компьютер, занимал 26 кубических метров.



Apple II
Компактный компьютер за 1,298 \$ был первым компьютером ставшим популярным среди обычных потребителей.



3 Сингулярность



Прогнозы

- 90% малочисленных языков будут утеряны за 20 лет
- Умение взаимодействовать с нейросетями будет базовым навыком для школьника и студента к концу 2024 года
- На базе моделей с архитектурой Stable Diffusion будут созданы инструменты визуализации внутренних ментальных состояний головного мозга человека. Это не то, что чтение мыслей — это понимание того, что человек видит своим внутренним взглядом. Хотите записывать свои сновидения, а потом просматривать их? Это оно. Прорыва в этом направлении можно ожидать к концу 2024 года.
- появятся модели для генерации новых веществ с заданными свойствами, а также технологических процессов их производства в промышленных масштабах. Это будет прорыв в области медицины, фармакологии и материаловедения. Возможно, это будет первый шаг к нанотехнологиям.
- появления системы мультимодальной генерации с текстовым интерфейсом на основе ChatGPT или схожей модели. Иными словами, заходим в ChatGPT и уже там получаем результат любой генерации — текст, картинку, видео.
- Интернета Когнитивных Агентов (IoCA) — запомните этот термин. Большое количество уже созданных когнитивных агентов в виде WEB-приложений будут объединены в децентрализованную многоагентную систему для решения сложных задач, стоящих перед человечеством.

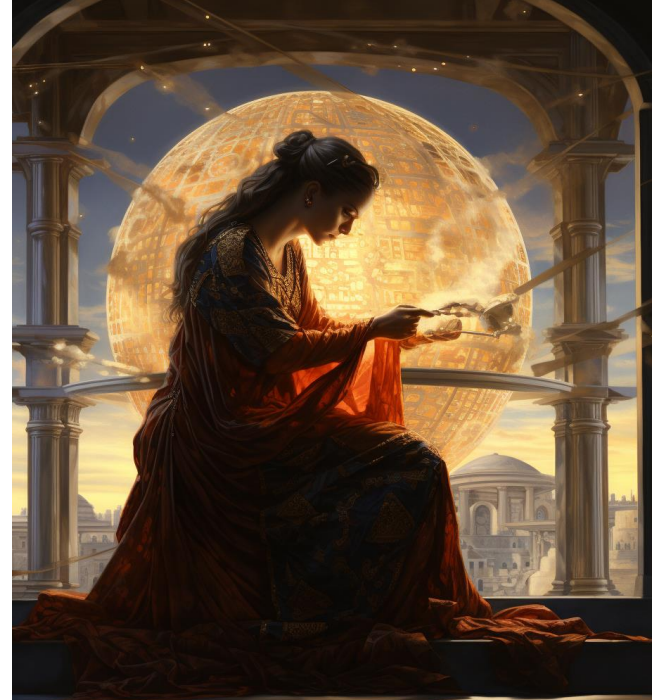
Ключи для расшифровки новостей об ИИ

- Нейросети не кандидаты наук (но очень похоже себя ведут), а просто взвешивают решения, придумывая их с нуля
- Они созданы на функции минимизации ошибки
- Нейросеть не может проверить результаты своей работы и мы сейчас все их учим
- Нейросети сформированы на наших текстах, картинках, голосах и несут с собой все наши когнитивные ошибки
- Нейросети выдают результаты очень близкие к реальным и нам может не хватить квалификации для проверки результатов нейросети
- Человек будет интуитивно стремиться согласиться с результатами нейросети

<https://t.me/theworldisnoteasy>



ИИ не является Дельфийский Оракулом





ИИ не может
взять
ответственность
за ответ



Искусственный интеллект, вместе с человеком не могут произвести результат сложнее, чем человек может понять

Успешные кейсы

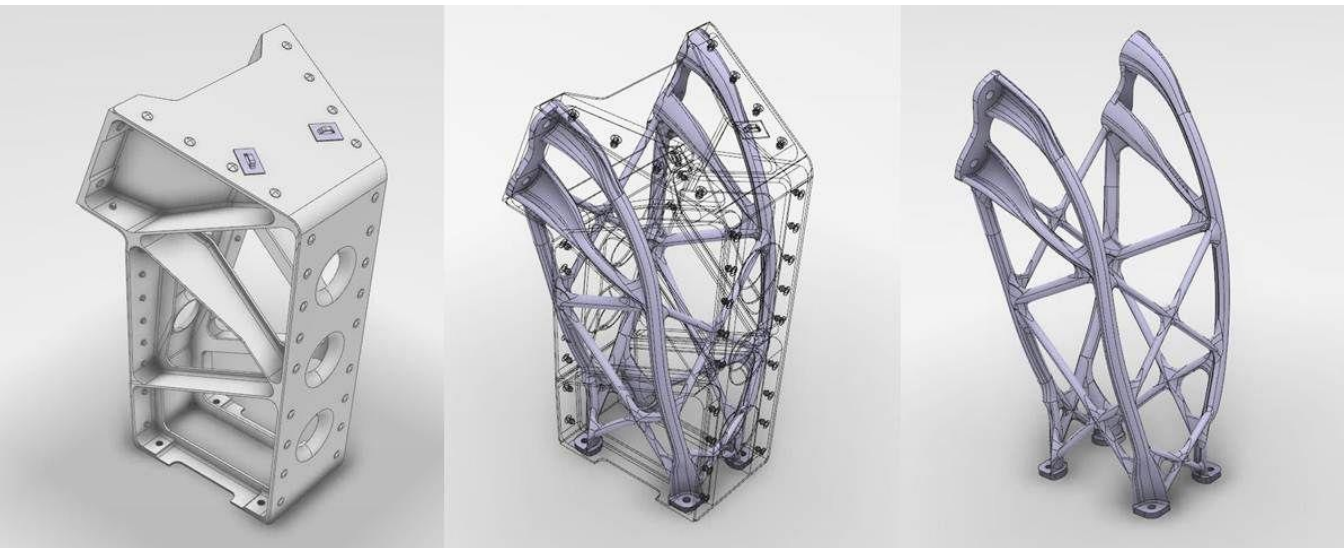
В США подали первый иск о нарушении авторских прав нейросетью

Художники недовольны тем, что ИИ учится на их рисунках без разрешения и может создавать изображения в их стиле по запросу. Создатели нейросетей считают, что используют изображения добросовестно и в достаточной степени меняют первоначальные образы.

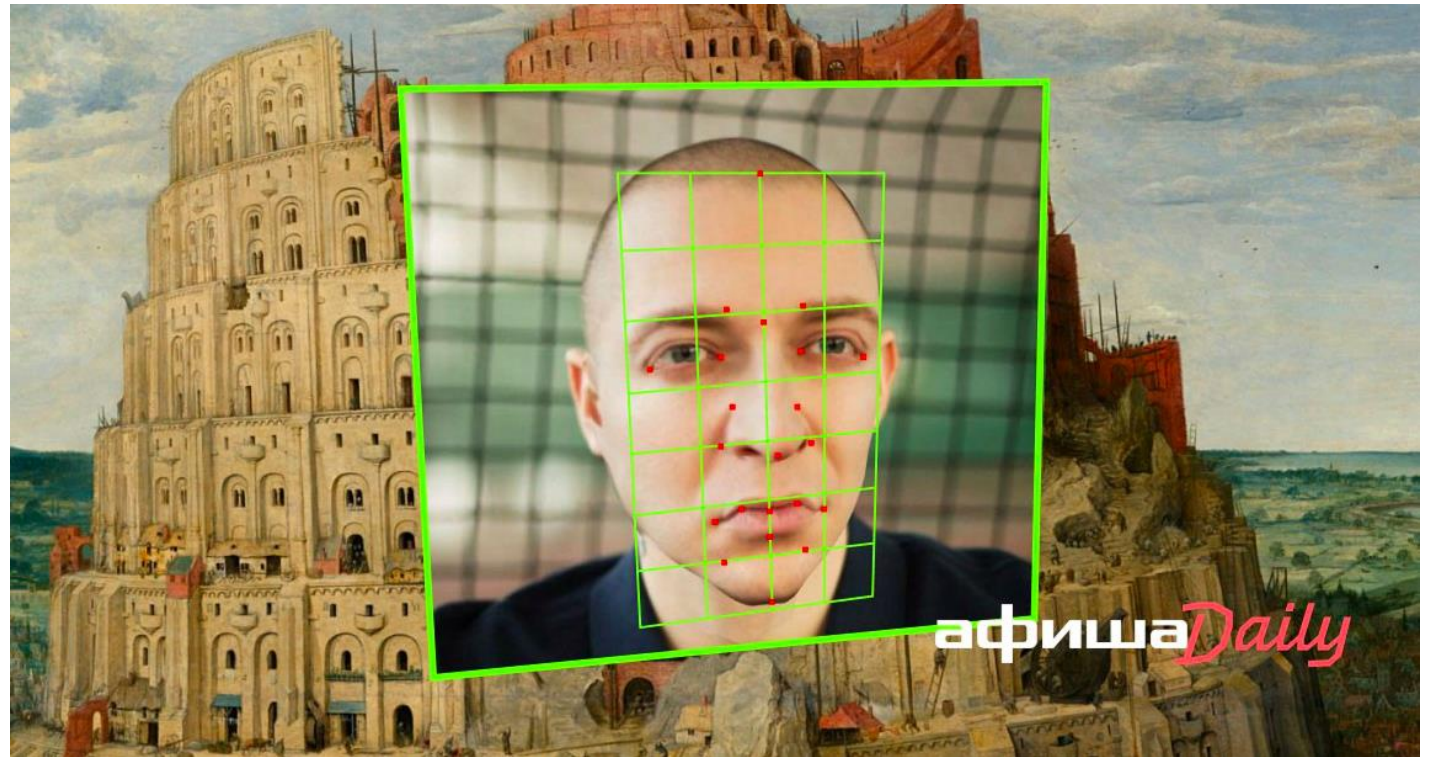
Суд США признал, что изображения нейросети не имеют человеческого авторства



Проектирование



Первый музыкальный альбом исполненный нейросетью





Применение в эскизах для кино





Проектирование мероприятий

Решает
проблему
белого
листа





Кто пострадает первым

- **Иллюстраторы и дизайнеры**
- **Фотографы**
- **Копирайтеры**
- **Менеджеры чатов**
- **Координаторы и администраторы на ресепшн**
- **Охранники на КПП**
- **Трафик-менеджеры и SEO-специалисты**
- **Менеджеры по продажам**
- **Водители**
- **Юристы**
- **Менеджеры контроля качества**
- **Программисты**



Техно магия



Чем магия отличается от науки?

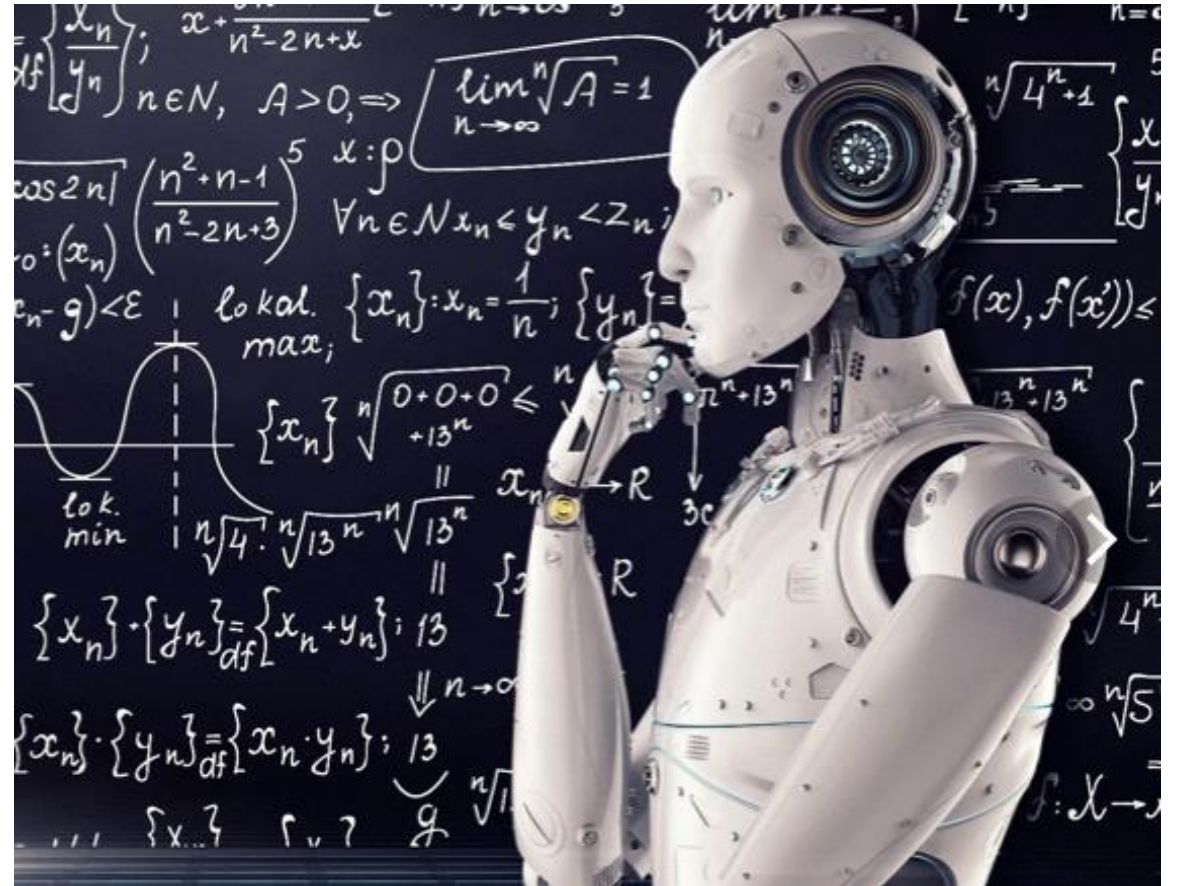
Практика применения нейросетей в работе с кадрами.

- **Ансамбли алгоритмов.** В основе - логики разной степени сложности. Построение индивидуальных траекторий обучения или анализ эффективности плана занятий.
- **Предобученные нейросети.** Решение одной конкретной задачи. Обучаются их на большом объеме данных.

Автоматическое понимание языка, распознавание эмоций на лицах студентов. Обычно opensource, такие как зарубежные GPT-3 и BERT или отечественные YaLM 100B от «Яндекса» или RUGPT-3 от SberDevices.

- **Нейросети, которые относятся к сфере теневого глубокого обучения.** В этом случае предобученную нейросеть дообучают на меньшем объеме данных и приспособливают решать более узкую задачу.

Например, когда языковую нейросеть специализируют на проверку открытых заданий конкретного курса.





Удачные модели ИИ в филологии

- **Автоматическую разработку заданий** по русскому языку и литературе для школьников реализовали совместно с учёными Института русского языка им. Пушкина.
- Простые алгоритмы. Задания на проверку понимания правил русского языка, подходит для ситуаций, где есть понятный перечень правил русского языка, который можно описать для ИИ.
- Дообученные нейросети. Задания, проверяющие языковую грамотность и понимание текста. За основу взяли языковую модель RUGPT-3, предобученную на корпусе русского языка.



ИИ в учебной аналитике

- В «Московской электронной школе» реализуют **предсказательную аналитику**. (сколько времени ученики потратят на ту или иную активность)
- «01Математика» **аналитика качества учебных материалов**. В качестве результата ИИ может выдать методисту гипотезу о том, какие задачи составлены не очень удачно для восприятия учащихся.
- «Цифровые профессии» **аналитику цифровой рефлексии**, которую внедрили в программе от Минцифры, где участвует около 300 тысяч человек. Цель цифровой рефлексии — выяснить, что именно после каждого модуля усваивает студент и какие знания потом планирует применить. В основе лежит количественный анализ текста.

Создание конспекта лекций и семинаров

- **конспект лекции** можно уже сейчас организовать на базе моделей opensource. Технология состоит из двух этапов: сначала речь переводится в стенограмму с помощью модели Speech to text, потом с помощью языковых моделей типа BERT из стенограммы выделяют предложения, которые лучше всего представляют текст лекции. Это может быть полезно методистам для автоматизации создания памяток для студентов курса.



Целесообразность использовать и разрабатывать свой ИИ

- BERT или GPT-3, обучаются на петабайтах данных.
- opensource нейросети под конкретную задачу выполняют и на меньшем объёме данных — на датасете, который содержит 12–16 тысяч обучающих примеров.
- Для организаций с числом сотрудников меньше 10К разработка собственного ИИ не целесообразно.





Как обеспечить качество ИИ

- **Контролировать качество работы ИИ**

Закладывая в проекте время на проверку и мониторинг работы.

- **Придерживаться принципов этичности и прозрачности**

Использовать ИИ нужно там, где можно увидеть и понять, как он принял то или иное решение и почему именно такое.

- **Не заменять преподавателей, а высвободить им время**






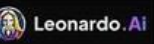






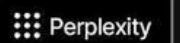











Социальное взаимодействие и личность педагога — важные факторы качественного образования. Поэтому ИИ нужно рассматривать как помощника.

- **Помнить про человечность при работе с технологией**

Технология для того, чтобы помочь студенту реализовать его потенциал. Поэтому важно лелеять человечность при реализации проектов с участием ИИ

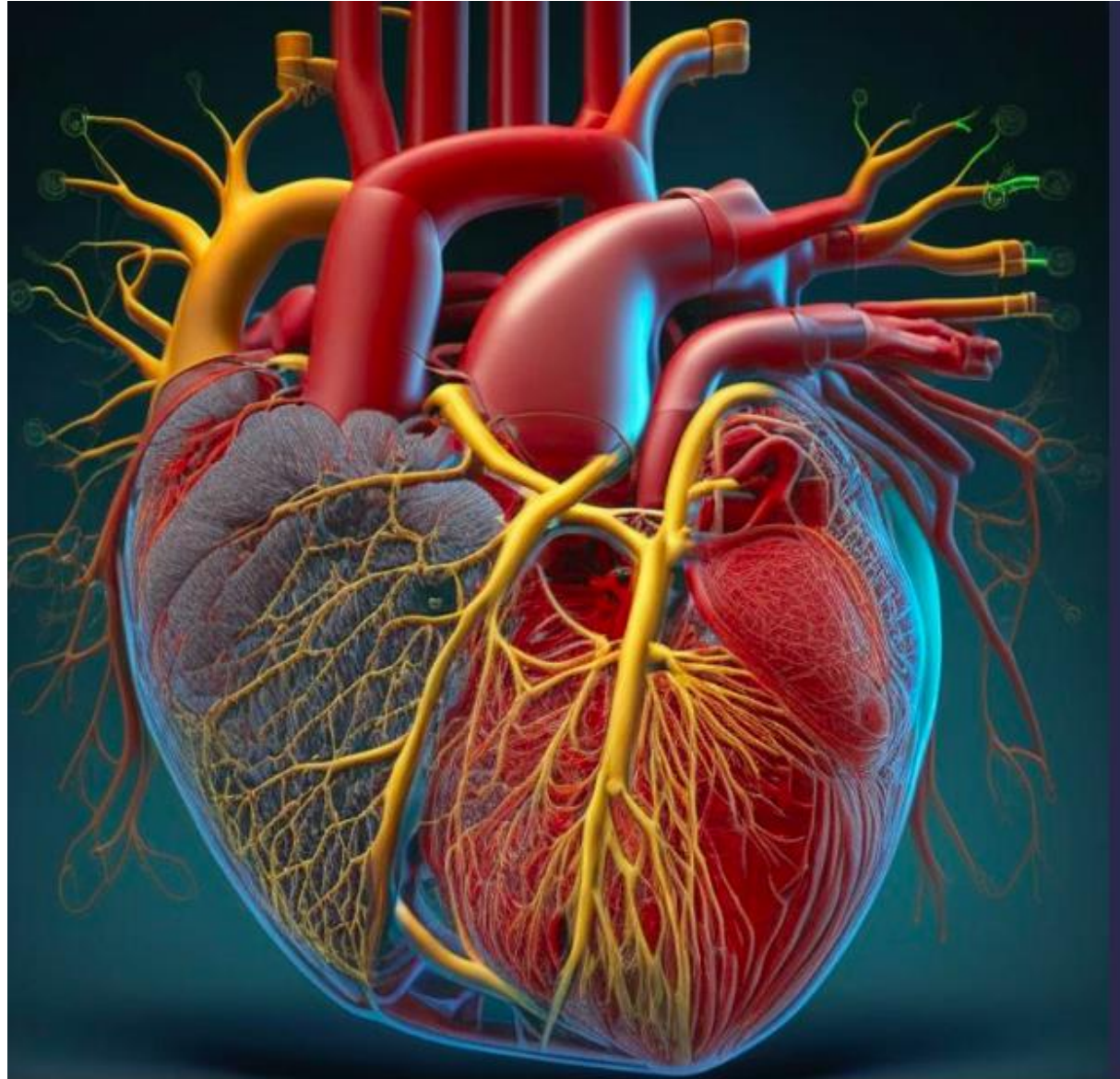
Сколько
нейросетей
уже с нами ?

Useful AI Tools

Text	 ChatGPT	 Writesonic	 Rytr
Design	 Adobe Firefly	 Midjourney	 Leonardo.Ai
Video	 descript	 2short.AI	 PICTORY
Content	 synthesia	 Tweet Hunter	 Taplio
Productivity	 Perplexity	 Eightify	 grammarly
Business	 Rationale	 taskode	 Mixo
Presentations	 Gamma	 tome	 SlidesAI
Research	 consensus	 ChatPDF	 Supertools <small>The Random.</small>

ruDALL-E

- **Запрос:** на русском и еще 106 языках, как уверяют создатели.
- **Регистрация и авторизация:** в старой версии не требуется, в новой требуется учетная запись в Discord.
- **Стоимость:** бесплатно.
- **«Кандинский»** создает коллаж из 16 изображений. Воспользоваться сервисом можно в мобильном приложении «Салют».
- **Малевич»** за раз генерирует одно изображение с высоким разрешением. Время ожидания – 10-40 минут в зависимости от загруженности сервиса.



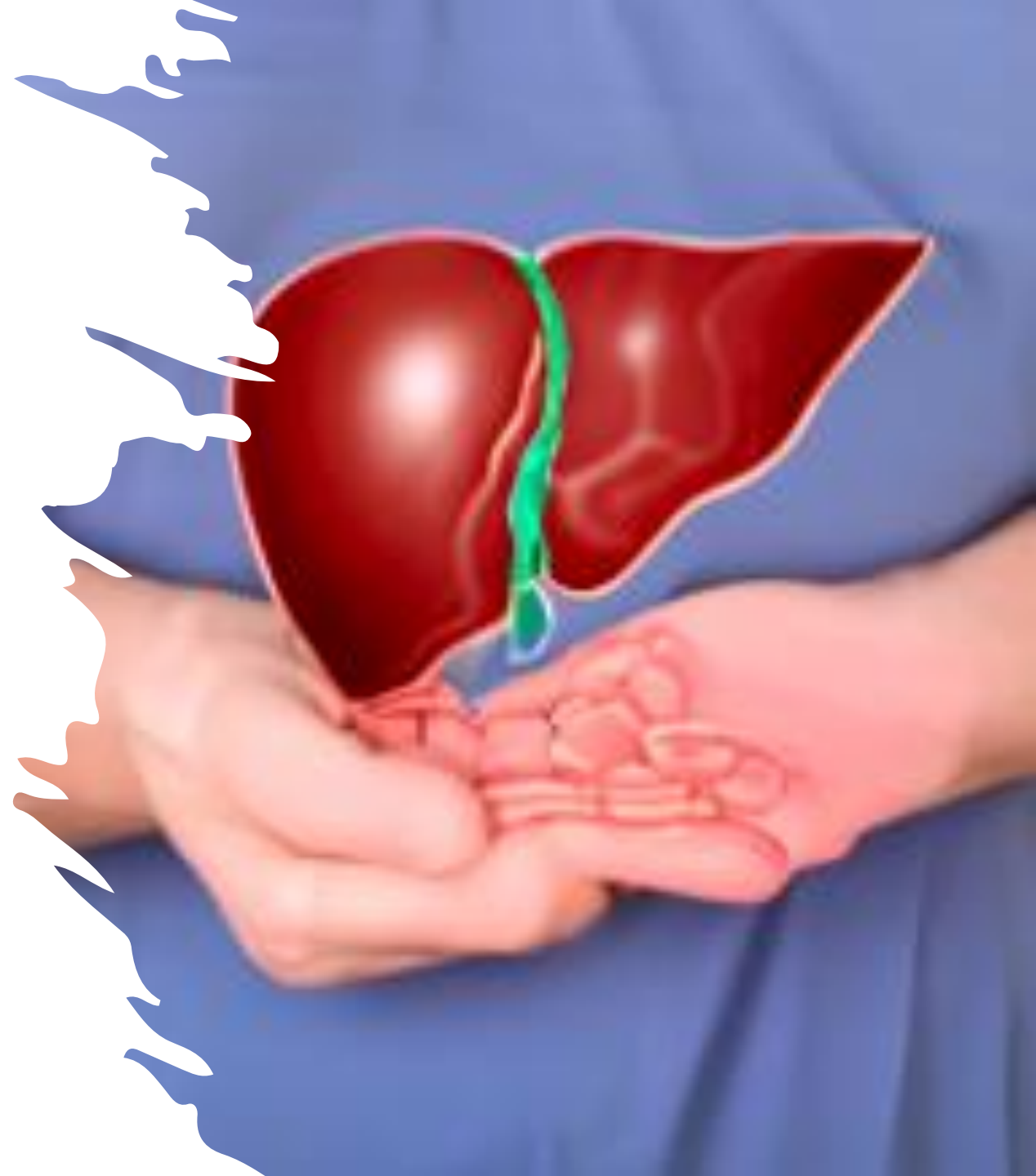


Midjourney

- **Запрос:** на английском языке.
- **Регистрация и авторизация:** требуется учетная запись в Discord.
- **Стоимость:** платно от 8 долларов.
- Сервис доступен в beta-версии, поучаствовать в его тестировании может каждый, но определенное количество раз. По запросу система генерирует 4 изображения, каждое из которых можно усовершенствовать и сохранить в более высоком разрешении.

Dall-e Mini

- **Запрос:** на английском языке.
- **Регистрация и авторизация:** не требуется.
- **Стоимость:** бесплатно.
- модель находится в стадии обучения: сервис поддерживает только один размер изображения, не всегда понимает, что от него хотят и стабильно рисует искаженные и смазанные лица.



Dream by WOMBO

- **Запрос:** на английском языке.
- **Регистрация и авторизация:** не требуется.
- **Стоимость:** в веб-версии бесплатно.
- Сервис подойдет для создания вертикальных изображений. Основное преимущество – возможность самостоятельно выбрать стиль исполнения будущего изображения (более 30 вариантов) и прикрепить референс к запросу.





Starryai

-
- **Запрос:** на русском/английском языке.
 - **Регистрация и авторизация:** требуется.
 - **Стоимость:** до пяти изображений в день бесплатно.
 - Сервис позволяет генерировать картинки в 3 стилях: Альтаир (сказочные абстрактные образы), Орион (нереальная реальность), Арго (рендер-арт) – и выбирать количество вариаций (4/8), прикреплять референсы, задавать дополнительные параметры. В бесплатной версии доступен только один размер (портрет 4:5).
 -

$$F = G \frac{m_1 m_2}{d^2}$$

$$i\hbar \frac{\partial}{\partial t} \psi = \hat{H} \psi$$

$$\phi(x) =$$

$$E = mc^2$$

$$= c^2 \frac{\partial^2 u}{\partial x^2}$$

Нейросеть [Rytr](#)

- вы можете использовать Rytr для создания заголовков статей, вступительных абзацев, промежуточных заголовков и конечных параграфов.
- Это помогает создавать структурированный и логически связанный контент, который легко читается и понимается.



Примеры работы на запрос о сервисе для здоровья.

- Вы устали постоянно гадать, какие медицинские услуги и процедуры вам нужны? С нашей революционной службой управления здоровьем на основе искусственного интеллекта вы, наконец, можете получить персонализированный уход, которого вы заслуживаете. Наша технология способна анализировать ваши уникальные данные о здоровье и предоставлять индивидуальные рекомендации по лечению, которые наилучшим образом соответствуют вашим индивидуальным потребностям. Кроме того, все консультации проходят в комфортной домашней обстановке, без ожидания! С нами вы, наконец, сможете вернуть себе контроль над своим здоровьем.
- —
- Вы чувствуете себя подавленным и сбитым с толку сложностями медицинского обслуживания? Наша служба управления здоровьем на основе искусственного интеллекта упрощает вашу жизнь, предоставляя комплексные персонализированные медицинские решения. Мы избавляем вас от догадок при управлении вашим здоровьем и заботимся о том, чтобы вы всегда получали наилучший уход. Благодаря передовым технологиям наш сервис обеспечивает быстрые и точные результаты, обеспечивая при этом полную конфиденциальность и конфиденциальность. Тысячи довольных клиентов ежедневно доверяют нам свое здоровье и безопасность.

RuGPT-3

Выделяют 5 причин смерти от старости, а именно:

RuGPT3: Выделяют 5 причин смерти от старости, а именно:

Сальмонеллез (лат. *Bacteroidetes saltans*). Это группа патогенных микроорганизмов, которые выделяются из отходов мясоперерабатывающей промышленности. В частности, сальмонеллой могут заражаться сырое мясо, не прошедшее предварительную термическую обработку. На сегодняшний день Россия остаётся единственной страной в мире, где сальмонеллы зафиксированы в воздухе и воде.

Грипп (до 30% случаев). В мире ежегодно регистрируют более 500 миллионов случаев гриппа. Грипп является одной из распространенных причин смерти людей всех возрастов и национальностей.

Длительное воздействие ультрафиолетового облучения (ультрафиолета). Ультрафиолетовое излучение является канцерогеном. Защищаясь от него, организм производит перекись водорода. Это также может привести к патологическим изменениям крови, что в свою очередь может быть симптомом рака.

Избыточное потребление алкоголя (в пересчёте на чистый спирт). Спиртные напитки приводят к образованию в организме ацетальдегида (являющегося токсичным ацетилом), который приводит к серьёзным проблемам с сердцем, головным и зубным болями, повышением артериального давления, аритмией, судорогами. При этом алкоголь также вызывает проблемы с сердечно-сосудистой системой, которые могут стать причиной инфарктов и инсультов.

Вирусные и бактериальные инфекции. Атипичные пневмонии и грипп, вызываемые вирусами, а также золотистый стафилококк, стрептококк и другие бактерии и вирусы могут вызвать пневмонию и, в конечном итоге, смерть. Это наиболее распространенная причина смерти в развивающихся странах.

Приведенные выше причины гибели старых людей включают широкий диапазон событий, большинство из которых не возникают при жизни. Смерть от старости может наступить в результате заболевания и состояния, которое не может быть вылечено. Некоторые заболевания могут привести к смерти от преклонного возраста. Основными заболеваниями, которые приводят к смерти пожилых людей, являются: Привычные недуги. Некоторые болезни, такие как артрит, подагра, диабет или рак, могут привести человека к смерти. Даже некоторые физические упражнения могут быть причиной преждевременной смерти человека. Сосудистые заболевания. Эта причина смерти возникает при нарушении функций кровеносной системы. Эти проблемы могут привести, в том числе, к закупорке сосудов головного мозга и сердца и смерти. Воздействие домашнего насилия и онкологические заболевания.



ChatGPT

- **Составление программы уроков**
- Вопросы для теста по теме
- Переписка с учениками
- Рекомендательные письма
- Примеры терминов и задач
- Поиск ошибок и плагиата



БОНУС

Применения геймдизайна в оздоровлении людей

- Повышение мотивации и силы воли
- Блокировка восприятия физической боли
- Преодоление страхов и депрессии
- Улучшение способности к обучению
- Побуждение к изменению образа жизни
- Преодоление последствий ПТСР
- Пробуждение эмпатии
- Укрепление социальных отношений



Посткоммоционный синдром и ПТСР

- Классический подход прописывает спокойный режим отдыха
- Игровой подход:
 - «Битва» с сотрясением мозга
 - Собираение бонусов в виде простых игр, поедание полезной пищи и прогулки на свежем воздухе
 - Избегание «плохих парней» в виде шумных мест, яркого света и проч.
 - Восприятие себя героем, принимающим вызов
 - Привлечение союзников в виде друзей и родных

Ключевой аспект – создание ощущения контроля над ситуацией!



4 задания на увеличение ощущения контроля

- Сделать три шага вперед или сжать руки сильно в кулаках и продержать 7 секунд. (включение физики тела)
- Пощелкать пальцами 25 раз подряд или посчитать от 100 до 1 с шагом в 7 единиц. (Психическая устойчивость)
- Поглядите в окно в течение 30 секунд или посмотрите в сети 10 картинок с детенышем любимого животного (эмоциональная устойчивость)
- Пожмите руку соседу и подержите ее 6 секунд или напишите любому знакомому текст с комплиментом или благодарностью (социальная устойчивость).

*бонус: подержите руки ладонями вверх хотя бы 15 секунд.
Включится связь тело-мозг и вы станете восприимчивее к информации.

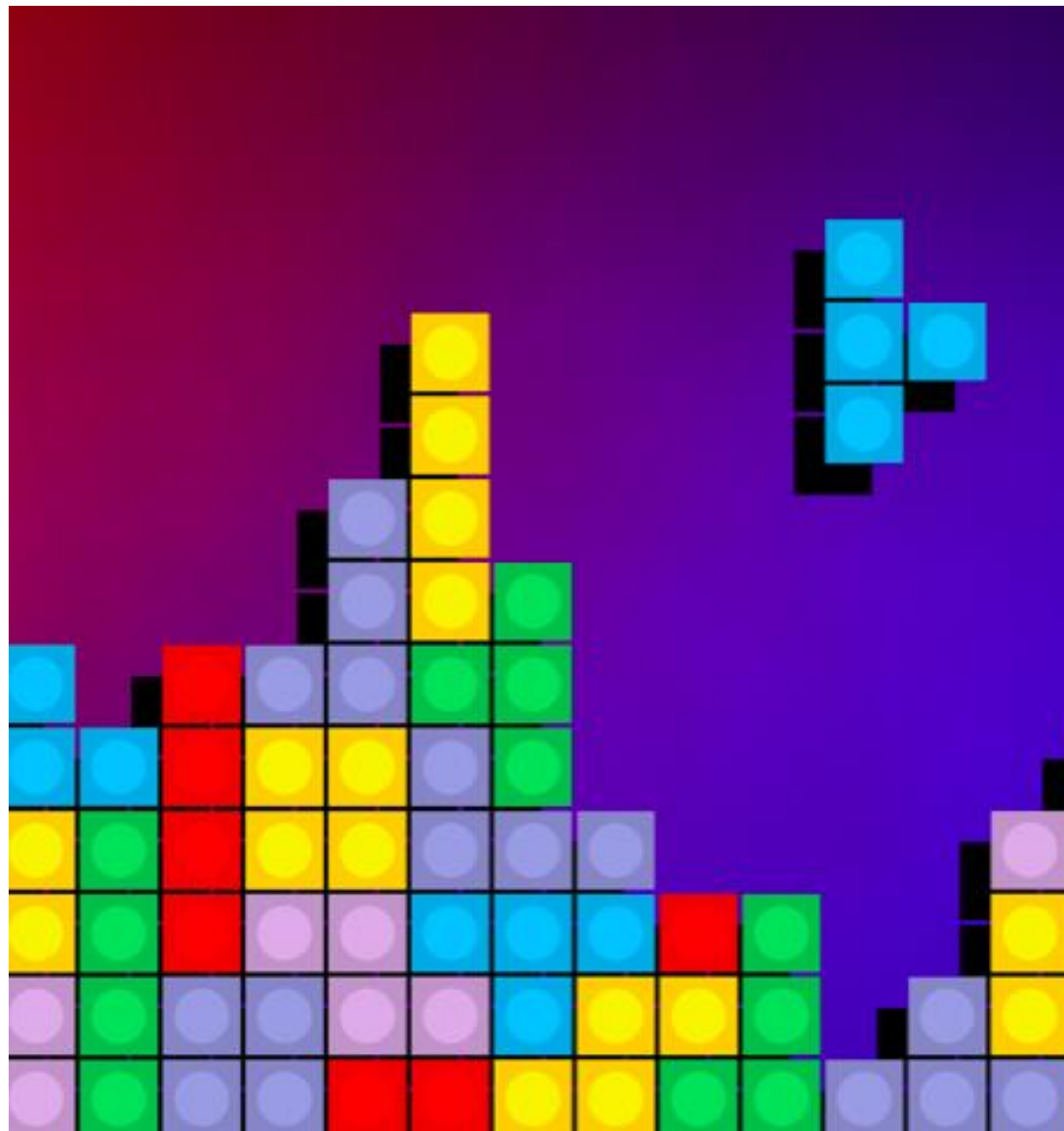
Snow World

- виртуальная 3D-среда, разработанная в Вашингтонском университете для людей, страдающих от серьезных ожогов. Пациенты играют во время наиболее болезненных этапов лечения, когда врачи обрабатывают раны (фМРТ показало снижение боли на 30-50%)



Тетрис

- Тетрис помогает справиться с ПТСР. 10 минутная сессия игры убирает визуальные флешбеки травмического опыта.
- Оксфордский университет



Три в ряд

- Игровая механика, отлично снижающая расфокусировку внимания и повышающая эмоциональную устойчивость и ощущение внутреннего контроля.
- Есть даже настольная версия в виде игры СЕТ



Super Mario

- Сокращает чувство тревожности у детей до операции и ускоряет реабилитацию после наркоза.



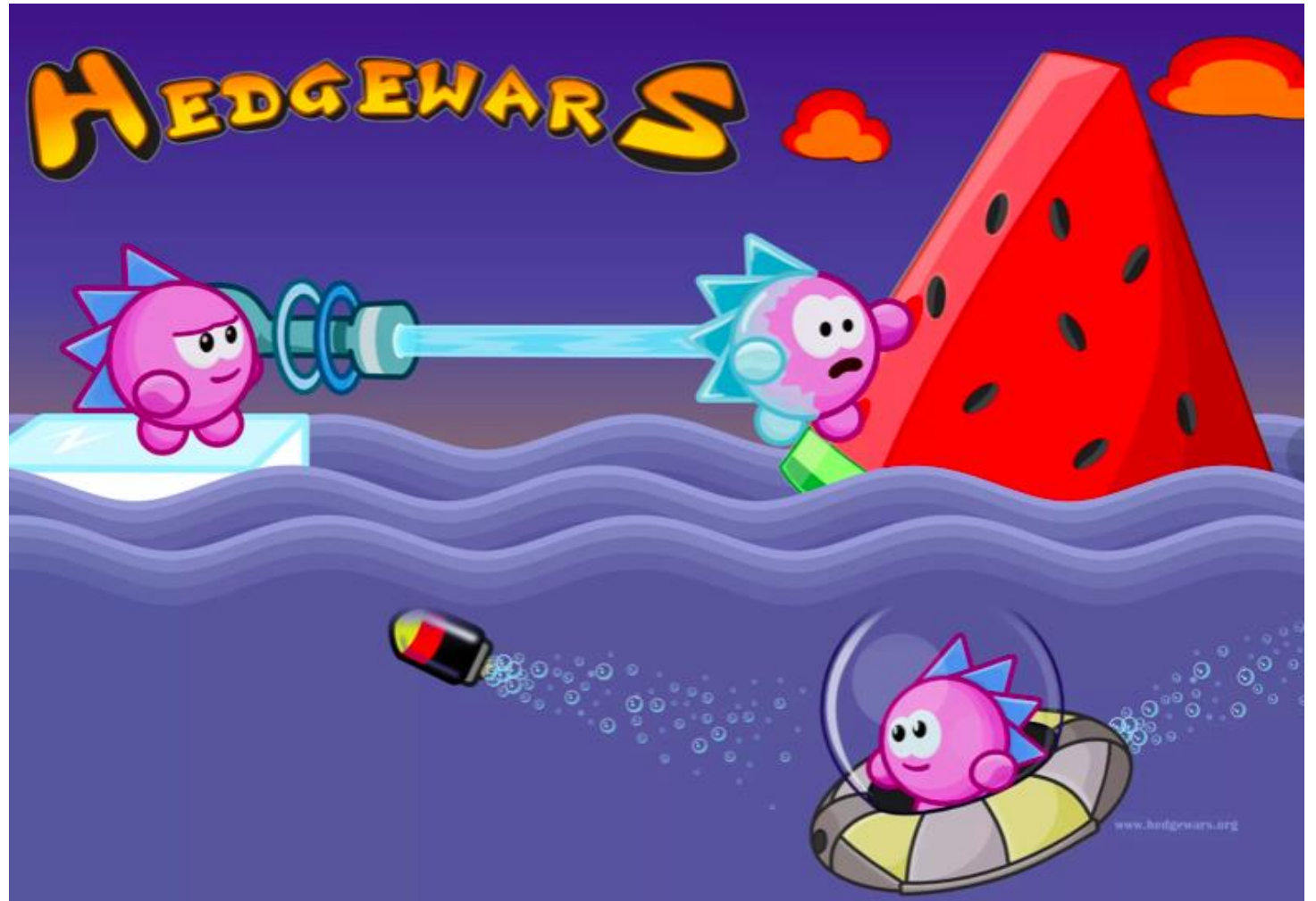
Казуальные игры

- Изменение альфа-волн в левой лобной доле после 20 минут игры.
- Изменение variability сердечного ритма в лучшую сторону.
- (American Journal of Preventive Medicine



Неврологическая и физиологическая СВЯЗЬ

- Университет Хельсинки установил что при игре в одном помещении в одну и ту же игру, участники эксперимента синхронизируют мимику, дыхание и пульс. Происходит автоматическая сонастройка и отзеркаливание.



Снятие барьеров

- Наньянский университет Сингапура. Установили что игра в многопользовательские игры и симуляторы после 5-6 недель по 30 минут, без очного контакта создает крепкие дружеские социальные связи между партнерами и противниками по игре.
- В Израиле инициатива Middle East Gaming Challenge



call of duty

- Повышает тревожность и агрессию если играет один с незнакомцами.
- Понижает тревожность и агрессию, развивает внимательность и командность если играет с знакомыми и в одном помещении.



Игры в онко-центре

- Re-Mission Game – Робот супергерой внутри организма уничтожает раковые клетки.
- Игра способствует дисциплинированному приему лекарств (обычно пропуск приема составляет до 30-40%).
- Концентрация лекарств в крови игроков выше чем при обычном приеме с пропусками на 41%, игроков в ремиссии больше на 50%.
- Stem Cell Defender и Nanobots Revenge



Викарное упражнение

- Обманываем мозг для тренировок, показывая аватара человека. В среднем продолжительность тренировок увеличивается на 1 час если используется цифровой двойник, выполняющий большую нагрузку. Виртуальный двойник запускает эффект зеркального нейрона.



Социальные навыки и волонтерство

- Игра Sims мотивирует пользователей повышать свой социальный интеллект, заводить знакомства и помогать окружающим людям. Снимает чувство одиночества и потерянности.



70 научных исследований выявили преимущества игр

- Когнитивные: зрительное внимание, пространственное мышление, скорость и качество решений в условиях стресса и нехватки информации, многозадачность, скорость сбора и обработки информации, оценка вариантов, стратегическое планирование, гибкость в мышлении
- Эмоциональные: улучшение настроения, избавление от тревоги, Позитивные эмоции, контроль эмоций, осознанные сновидения.
- Социальные: кооперативность, коммуникация, мотивация себя и окружающих, волонтерство.

AMERICAN
PSYCHOLOGIST




Journal of the American Psychological Association
July 2012 • 41(7) 687-700 • ISSN: 0003-0653 • DOI: 10.1037/a0028554

1903
DECADE
OF
BEHAVIOR
www.apa.org/journals/psyc

Special Issue: Leadership



The Starry Night (1889) - Vincent van Gogh



Список литературы:

- *Ход слоном.* Т. Задорожная, 2019г.;
- *С широко открытыми глазами. 131 способ увидеть мир по-другому и найти радость в повседневности.* Р. Уокер, 2020 г. ;
- *Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов.* Г. Зикерман, Д. Линдер. М., 2014 г.;
- *Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса.* Д. Хантер, К. Вербах, 2014 г.;
- *Драйв: что нас на самом деле мотивирует.* Д. Пинк, 2013 г.;
- *Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир.* Джейн Макгонигал. 2018 г.;
- *Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье.* С. Браун, К. Воган, 2015г.;
- *Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру!* И. Нефедьев, М. Бронникова, 2019г.;
- *Люди которые играют в игры и игры в которые играют люди.* Э. Берн, 1992г.;
- *Путь героя, Мифы для жизни.* Дж. Кэмпбелл, 1972г.;
- *Сказка сказок, или Забава для малых ребят.* Дж. Базиле. 2018г.;
- *Самоосвобождающаяся Игра.,* В. Демчог, 2017 г.;
- *Феномен игры.* В. Демчог, 2016 г.;