### **Вариативная самостоятельная работа 2.2. “Изучение материалов конференций по корпоративному и электронному обучению”**

### **Аннотированный список**

#### **1. Конференция: E-Learn 2024 — World Conference on E-Learning**

* **Описание**: Международная конференция, посвящённая последним достижениям в электронном обучении.
* **Ключевые темы**: корпоративное обучение, адаптивные системы обучения на базе ИИ.
* **Релевантность**: Сессия по применению нейросетей для обучения разработчиков.
* **Источник**: E-Learn

#### **2. Конференция: Learning Technologies 2024**

* **Описание**: Одна из крупнейших конференций по корпоративному обучению с упором на технологии.
* **Ключевые темы**: VR/AR в обучении, использование AI в геймдизайне.
* **Релевантность**: Кейсы компаний, обучающих разработчиков игровых нейросетей.
* **Источник**: [Learning Technologies](https://www.learningtechnologies.co.uk/)

#### **3. Конференция: Serious Games and AI in Training 2024**

* **Описание**: Специализированное событие, посвящённое обучению с использованием игровых технологий и нейросетей.
* **Ключевые темы**: геймификация корпоративного обучения, обучающие симуляции с нейросетями.
* **Релевантность**: Исследования в области обучения разработчиков через игровые симуляторы.
* **Источник**: [Serious Games](https://conf.seriousgamessociety.org/)

#### **4. Конференция: Game Developers Conference (GDC) 2024**

* **Описание**: Главное событие для разработчиков игр, включая секции по обучению и технологиям.
* **Ключевые темы**: использование ИИ в разработке игр, обучение разработчиков через AI-driven тренинги.
* **Релевантность**: Презентации ведущих компаний о внедрении ИИ в игры и обучении.
* **Источник**: [GDC](https://gdconf.com/)