ЧАСТНАЯ КОМПАНИЯ ENDGAME STUDIO LTD
БИН: 250440900256
Адрес: г. Астана, ул. Алихан Бокейхан, д. 27а, н.п. 1

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

на разработку концепции системы самоулучшения промптов ИИ-чатбота

1. Описание задачи

Необходимо разработать концепцию системы самоулучшения промптов ИИ-чатбота на основе анализа обратной связи пользователя в процессе интерактивного взаимодействия.

В качестве базового сценария предлагается использовать текстовую фэнтезийную RPG (ролевую игру), в которой ИИ выступает в роли игрового ведущего (Game Master), создающего приключение, управляющего развитием сюжета и взаимодействием с игровым миром.

Основная задача ИИ-ведущего — создавать интересное и последовательное приключение, реагировать на действия игрока, помогать ему продвигаться по сюжету и поддерживать его вовлечённость в игру.

Помимо текстового повествования, чатбот должен отслеживать один числовой игровой параметр — очки здоровья персонажа (Health Points, HP), изменяя их в соответствии с происходящими игровыми событиями.

Ключевая исследовательская задача: разработать механизм, позволяющий определять степень удовлетворённости игрока взаимодействием с ИИ-ведущим, используя как прямую обратную связь, так и косвенные признаки поведения пользователя, и применять полученную информацию для последовательного улучшения промптов чатбота.

При этом механизм сбора обратной связи должен по возможности сохранять погружение пользователя в игровой процесс и не нарушать естественность взаимодействия.

2. Требования к решению

Необходимо предложить архитектуру и принцип работы системы, предусматривающие:

1. Сбор обратной связи: определение удовлетворённости или неудовлетворённости игрока с использованием прямых и косвенных способов получения обратной связи в процессе игрового взаимодействия.
2. Оценка качества взаимодействия: разработка механизма анализа диалога, позволяющего определить, насколько успешно ИИ-ведущий поддерживает интерес игрока, следует его ожиданиям и обеспечивает последовательное развитие приключения.
3. Выявление закономерностей: определение факторов и особенностей поведения ИИ-ведущего, которые положительно или отрицательно влияют на пользовательский опыт.
4. Самоулучшение промптов: разработка механизма использования накопленной обратной связи для выявления недостатков и формирования улучшенных версий промптов.
5. Проверка эффективности: разработка подхода к тестированию новых версий промптов и оценке того, действительно ли они улучшают пользовательский опыт по сравнению с предыдущими версиями.

3. Исходные условия и ограничения

- В качестве предметной области используется абстрактная текстовая фэнтезийная RPG с ИИ-ведущим. За основу можно взять концепцию настольных ролевых игр, например Dungeons & Dragons (D&D).
- Соискатель самостоятельно разрабатывает сценарии взаимодействия и может использовать симуляции игровых сессий для получения необходимых данных.
- Предоставление реальных пользовательских данных, логов диалогов, доступа к внутренним системам или API Endgame Studio не предусмотрено.
- Допускается использование любых доступных языковых моделей и инструментов. В качестве одного из возможных вариантов можно рассмотреть Gemini Flash Lite 3.1, однако выбор модели остаётся за соискателем.

4. Ожидаемый результат

Концепция и описание архитектуры предлагаемого решения, раскрывающие:

- Общий принцип работы системы и логику её функционирования.
- Предлагаемый подход к определению удовлетворённости пользователя на основе взаимодействия с чатботом.
- Принципы использования полученных данных для улучшения промптов.
- Подход к оценке эффективности предлагаемых изменений.
- Механизмы обеспечения стабильности качества работы чатбота и предотвращения нежелательных изменений.