ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПЛАТФОРМОЙ «НЕЙРОФОНД»

Содержание

Введение 2
1. Терминология ИИ 3
1.1 Основа 3
1.2 ИИ агент 4
1.3 Типы ИИ агентов 5
1.4 Ограничения и проблемы 6
2. Основные возможности и интерфейс Нейрофонда 7
2.1 Авторизация 7
2.2 Главная страница 7
2.2.1 Категории ИИ-моделей 8
1.2.1.3 Работа с файлами 12
1.2.1.4 Графические ИИ-модели 13
2.2.2 Агенты 14
2.2.2.1 Создание собственного агента 15
2.2.3 Сайд-бар (левая панель меню) 18
2.3 Параметры и настройки профиля 19
2.3.1 Мой аккаунт 19
2.3.2 Баланс 20
2.3.3 История транзакций 20
2.3.4 Загруженные файлы 20
2.3.5 Мои агенты 20
3 Примеры промптов для определенных задач 21

Введение

Нейрофонд – это онлайн-платформа, которая объединяет ведущие мировые нейросети и предоставляет удобный доступ к их возможностям в одном месте.

Сервис позволяет работать с текстовыми и графическими моделями, создавать собственных «агентов» для автоматизации задач, хранить чаты и управлять ими, а также организовывать рабочее пространство с удобной структурой.

Основные преимущества:

– единый доступ к ChatGPT (включая Deep Research), Claude, GigaChat и другим моделям;

– возможность использовать готовых или собственных агентов под конкретные задачи.

1. Терминология ИИ

1.1 Основа

LLM (Large Language Model) - массивная нейронная сеть, обученная предсказывать следующее слово в тексте на основе предыдущих слов. Содержит миллиарды или триллионы параметров и обучается на огромных массивах текстов из интернета, книг, статей. Примеры: GPT-4, Claude, LLaMA. Способны понимать контекст, отвечать на вопросы, писать код, переводить тексты и выполнять множество других языковых задач без специального программирования для каждой задачи.

Токен - базовая единица обработки текста в языковых моделях. Может представлять целое слово ("привет"), часть слова ("при-", "-вет"), знак препинания, или даже отдельный символ в зависимости от языка. Английские токены обычно содержат 3-4 символа, русские 2-3. Модели работают не с буквами, а именно с токенами. Процесс разбиения текста на токены называется токенизацией. Количество токенов влияет на стоимость использования модели и скорость обработки.

Промпт - текстовая инструкция, вопрос или набор примеров, которые вы предоставляете языковой модели для получения желаемого ответа. Может включать контекст задачи, примеры желаемого формата ответа, ограничения и специфические инструкции. Качество промпта критически влияет на качество ответа. Хорошие промпты чёткие, конкретные, содержат необходимый контекст и примеры. Современные модели способны сами задавать вопросы, чтобы улучшить качество ответа.

Промпт-инжиниринг - развивающаяся дисциплина по созданию эффективных промптов для максимально качественных результатов. Включает техники структурирования запросов, использования примеров, разбиения сложных задач на этапы, управления "тоном" и стилем ответов. Специалисты по промпт-инжинирингу изучают, как формулировать запросы для получения точных, полезных и безопасных ответов от языковых моделей.

Few-shot - техника обучения модели выполнению новой задачи путём предоставления нескольких примеров прямо в промпте, без изменения весов модели. Например, показать 3-5 примеров перевода или классификации текста, а затем попросить обработать новый пример. Модель учится на лету, используя аналогии с предоставленными примерами. Особенно эффективно для задач с чёткими паттернами.

RAG (Retrieval-Augmented Generation) - архитектура, которая дополняет генеративные возможности языковой модели актуальной информацией из внешних источников. При получении запроса система сначала ищет релевантную информацию в базе знаний, затем использует найденные данные как контекст для генерации ответа. Решает проблемы устаревших знаний модели и галлюцинаций.

Векторная база данных - специализированное хранилище для векторных представлений текстов, позволяющее быстро находить семантически похожие документы. Тексты преобразуются в многомерные векторы (эмбеддинги), которые индексируются для быстрого поиска по сходству.

Эмбеддинги - векторные представления текстов в многомерном пространстве (обычно 512-1536 измерений), где семантически похожие тексты располагаются близко друг к другу. Создаются специальными моделями (например, text-embedding-ada-002 от OpenAI), которые кодируют смысл текста в числовой форме. Используются для поиска похожих документов, кластеризации, классификации и других задач семантического анализа.

1.2 ИИ агент

LLM-агент - автономная система, использующая языковую модель как "мозг" для понимания задач, планирования действий и взаимодействия с внешним миром через инструменты и API. В отличие от простых чат-ботов, агенты могут самостоятельно разбивать сложные задачи на этапы,

использовать внешние инструменты (поиск, калькуляторы, базы данных), запоминать контекст между сессиями и адаптироваться к новым ситуациям.

Рассуждение - процесс анализа ситуации, планирования и принятия решений агентом с использованием языковой модели. Включает понимание текущего состояния, анализ доступных опций, предсказание последствий действий и выбор оптимальной стратегии. Агент может рассуждать вслух, объясняя свою логику, что делает его поведение более понятным и отлаживаемым.

Память агента - система хранения и использования информации из предыдущих взаимодействий. Может включать кратковременную память (текущая сессия), долговременную память (база знаний о пользователе и предыдущих задачах), эпизодическую память (конкретные события) и семантическую память (факты и концепции). Позволяет агенту обучаться на опыте и поддерживать персонализированное взаимодействие.

1.3 Типы ИИ агентов

Чат-бот - агент, специализирующийся на диалоговом взаимодействии с пользователями. Поддерживает контекст беседы, может переключаться между темами, задавать уточняющие вопросы. Современные чат-боты на основе LLM способны вести естественные диалоги, предоставлять информацию, помогать с задачами, развлекать пользователей. Могут быть настроены на конкретную роль: консультант, учитель, компаньон.

Кодинг-агент - специализированный агент для разработки программного обеспечения. Может писать код на различных языках программирования, отлаживать ошибки, объяснять алгоритмы, создавать документацию, проводить код-ревью. Часто интегрируется с IDE и системами контроля версий. Примеры: GitHub Copilot, Cursor, Replit Agent. Может работать как помощник программиста или автономно решать простые задачи разработки.

Рабочий агент - агент для автоматизации рутинных бизнес-процессов и офисных задач: обработка электронной почты, планирование встреч, создание презентаций, анализ данных в таблицах, подготовка отчётов. Может интегрироваться с корпоративными системами (CRM, ERP), автоматизировать рабочие процессы, освобождая сотрудников для более творческих задач.

1.4 Ограничения и проблемы

Галлюцинации - тенденция языковых моделей генерировать правдоподобную, но фактически неверную информацию. Происходит из-за того, что модели обучены генерировать связный текст, но не всегда могут отличить факты от вымысла. Особенно проблематично в областях, требующих высокой точности: медицина, юриспруденция, наука. Методы борьбы включают использование внешних источников знаний (RAG), проверку фактов, обучение на более качественных данных.

Дрейф контекста - постепенная потеря важной информации в длинных диалогах из-за ограничений контекстного окна модели. Модель может "забыть" важные детали, данные в начале разговора, что приводит к несогласованности в ответах. Особенно проблематично для агентов, работающих над долгосрочными проектами. Решения включают системы сжатия контекста, выделение ключевой информации, использование внешней памяти.

Токен-лимит - ограничение на максимальное количество токенов, которое модель может обработать за один запрос. Создаёт проблемы при работе с длинными документами, кодом, детальными техническими заданиями. Требует разбиения больших задач на части, что может привести к потере контекста и снижению качества результатов. Современные модели постепенно увеличивают размер контекстного окна.

Латентность - задержка между отправкой запроса и получением ответа от модели. Зависит от сложности модели, длины запроса, загрузки серверов.

Высокая латентность критична для интерактивных приложений и агентов реального времени.

2. Основные возможности и интерфейс Нейрофонда

2.1 Авторизация

Для начала работы необходимо перейти по ссылке https://neurofond.mospolytech.ru/login и выполнить вход в систему. Логин и пароль направлены на Вашу почту. Если Вы не знаете свой логин или пароль, просьба оставить заявку на http://help.mospolytech.ru/.

Окно авторизации пользователя изображено на рисунке 1.

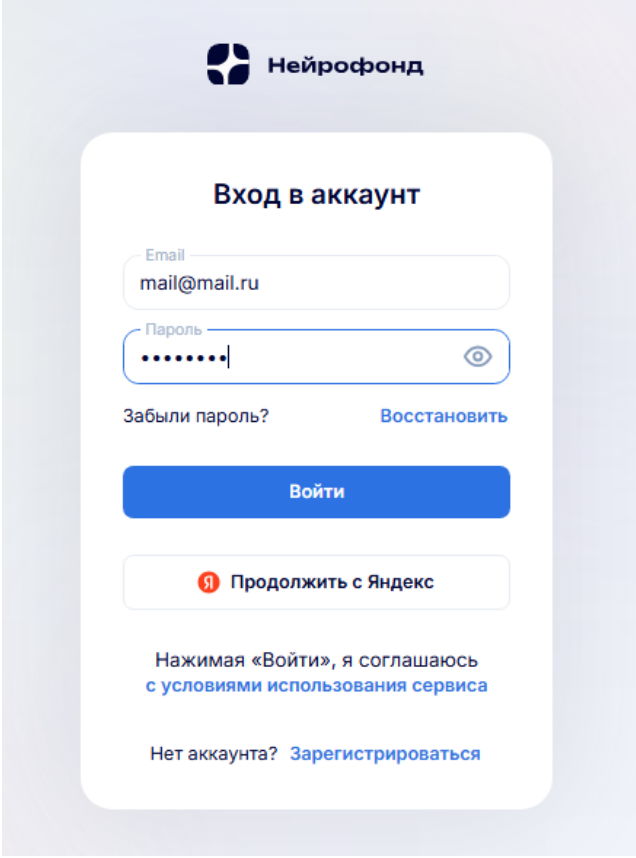


Рисунок 1 – Окно авторизации пользователя

После успешной процедуры авторизации перед пользователем отобразится главная страница платформы Нейрофонд (далее – платформа).

2.2 Главная страница

Главная страница – это центр управления, откуда доступны все функции сервиса: нейросети, агенты, чаты, папки и настройки профиля.

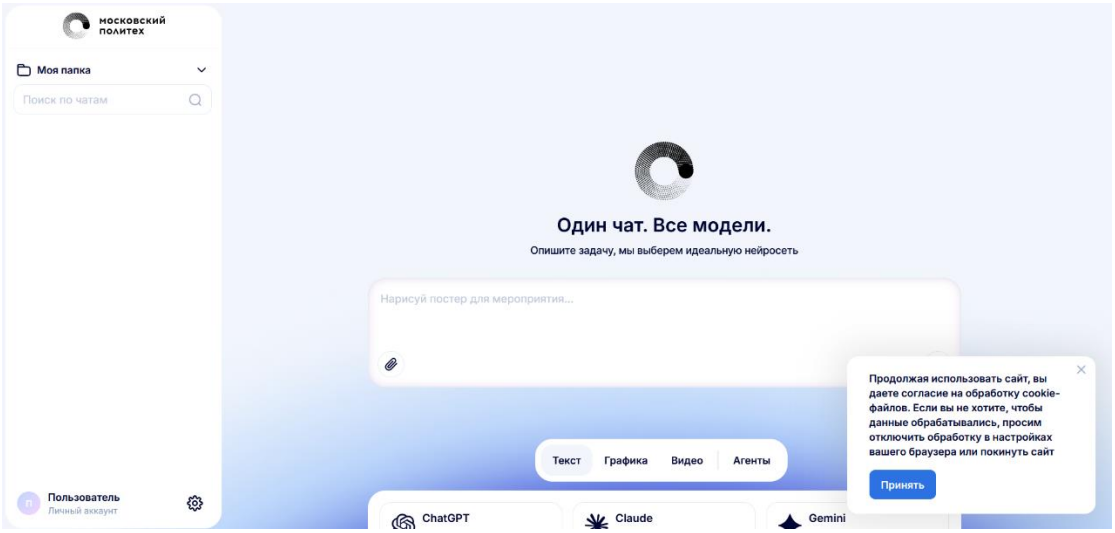


Рисунок 2 – Главная страница Нейрофонда

2.2.1 Категории ИИ-моделей

На платформе представлены разные категории ИИ-моделей:

– текстовые – для генерации текста, перевода, написания статей, кода, писем;

– графические – для создания изображений, вариаций и доработки картинок;

– видео – для создания видеоконтента.

Выбор категории ИИ-модели осуществляется через элемент на главной странице на Рисунке 3

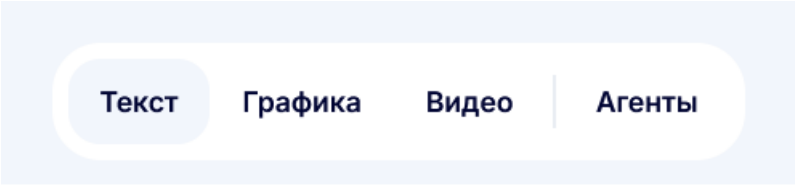


Рисунок 3 – Выбор категории ИИ-модели

1.2.1.1 Создание нового чата

Для создания нового чата, в рамках которого пользователь сможет направить запрос к конкретной модели нейросети, необходимо выполнить следующие действия:

1) Выбрать на главной странице платформы модель нейросети, с которой необходимо начать чат. Перечень моделей нейросетей представлен в виде карточек с названием (Рисунок 4).

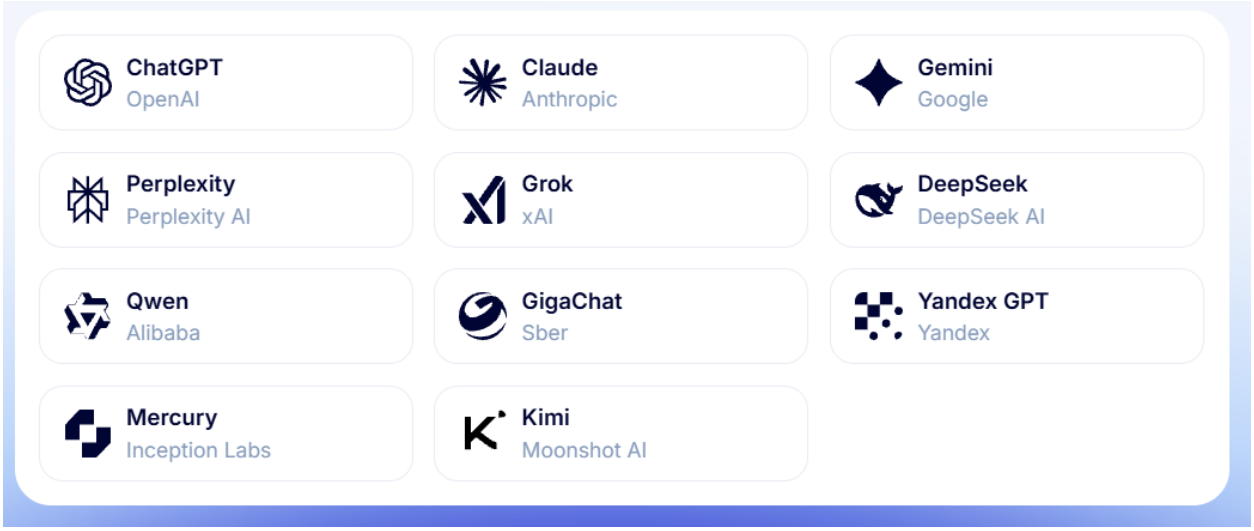


Рисунок 4 – Отображение моделей нейросети на главной странице

2) Нажать на карточку конкретной модели нейросети. Откроется окно с чатом (Рисунок 5).

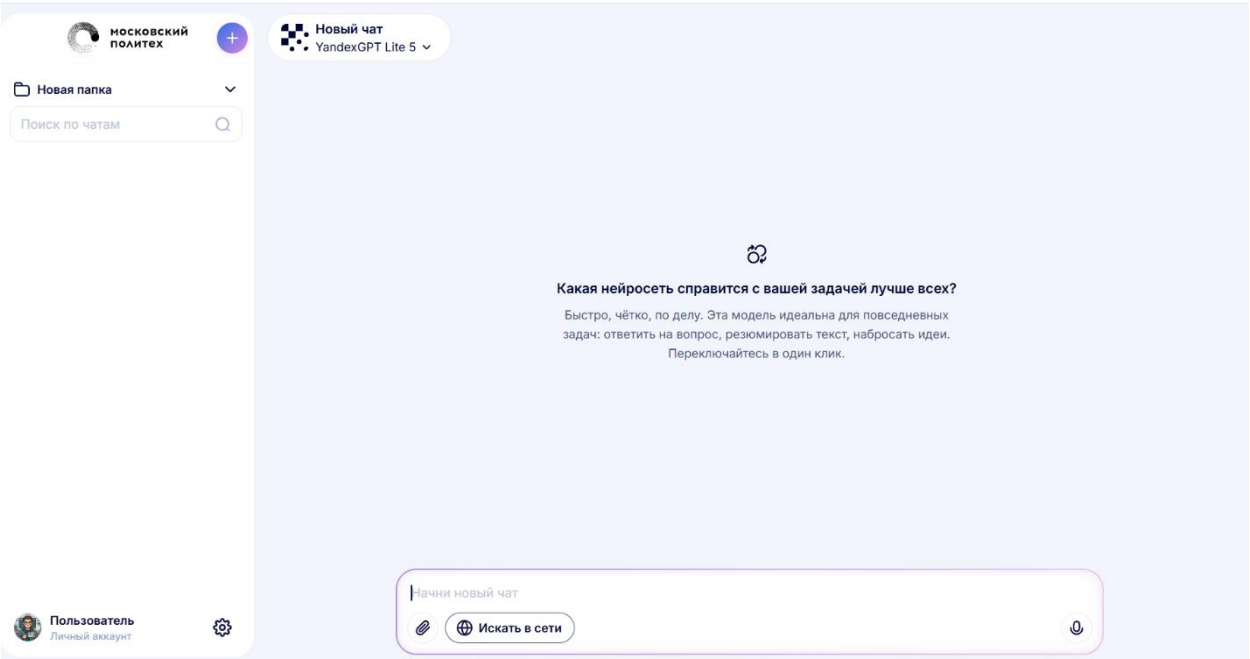


Рисунок 5 – Окно чата с ИИ-моделью (для примера выбрана модель YandexGPT)

3) При желании вы можете выбрать конкретную версию выбранной ИИ-модели, нажав на иконку ИИ-модели вверху экрана (Рисунок 6).

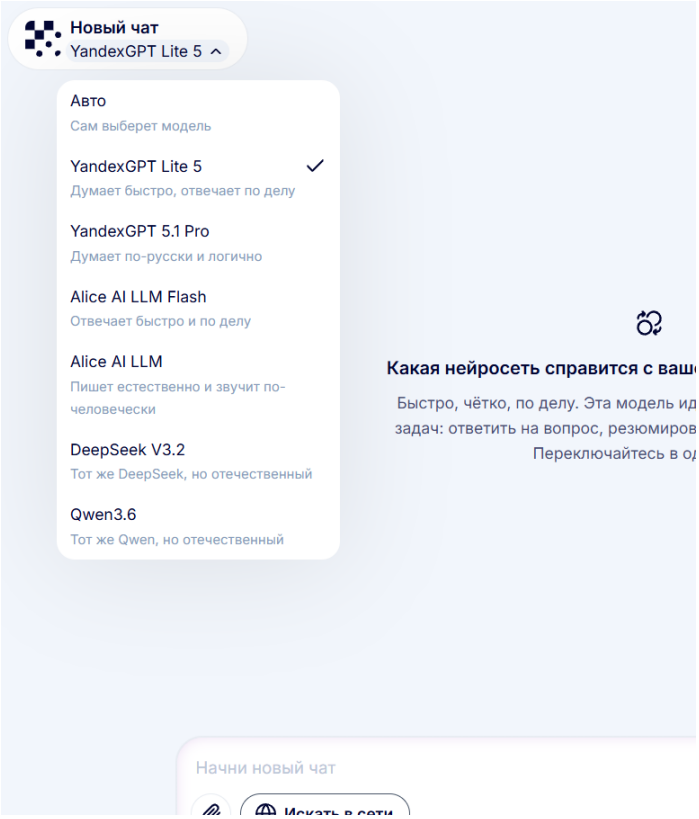


Рисунок 6 – Выбор версии ИИ-модели

4) Ввести сообщение (запрос) в поле ввода (Рисунок 6).

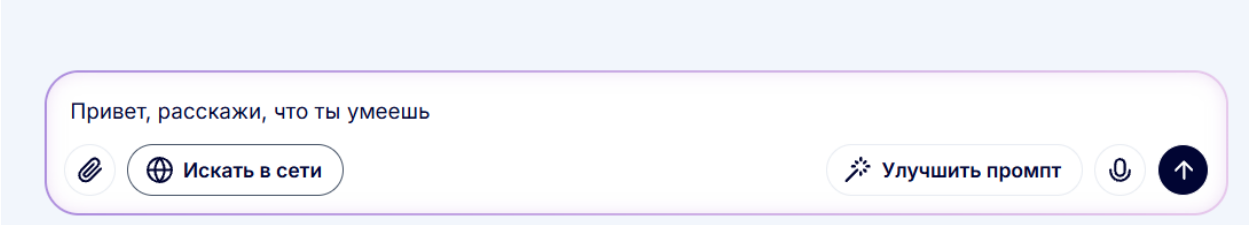


Рисунок 7 – Пример ввода простого сообщения

5) Нажать на кнопку для отправки сообщения или нажать на кнопку Enter на клавиатуре компьютера. ИИ-модель выдаст ответ на запрос (Рисунок 7)

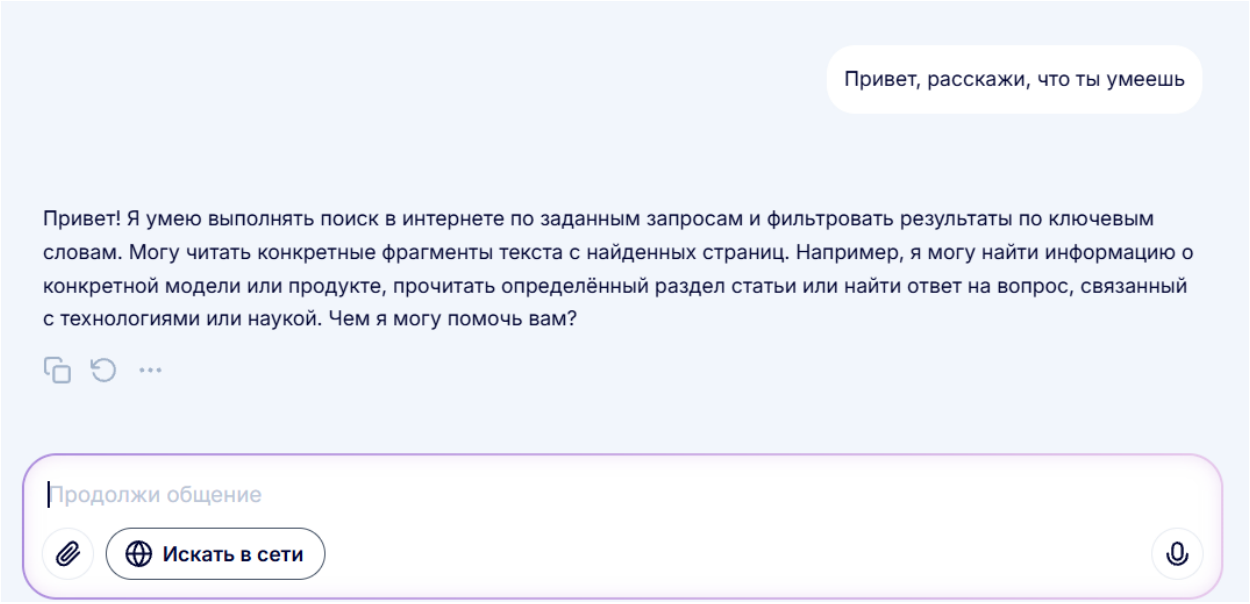


Рисунок 8 – Ответ ИИ-модели на запрос

После отправки первого запроса, чат появляется на экране слева (см. п. «2.2.3 Сайд-бар»). Для чата автоматически назначается название, отражающее его смысл на основе первого сообщения. Название чата можно изменить, нажав на три точки справа от имени чата (Рисунок 8, также см. п. «2.2.3 Сайд-бар»).

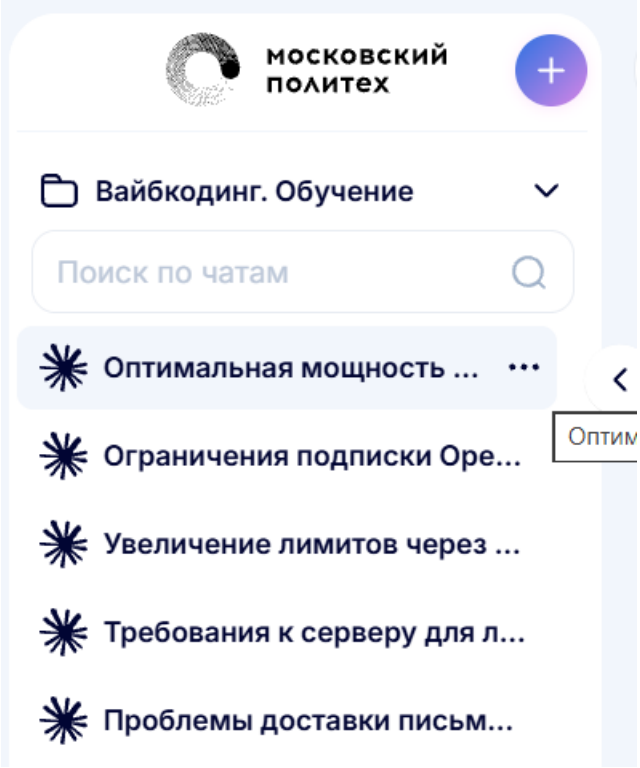


Рисунок 9 – Внешний вид списка чатов

В зависимости от выбранной ИИ-модели (для каждой ИИ-модели существуют индивидуальные настройки) можно активировать следующие кнопки:

- Искать в сети – при активации данной кнопки запускается процесс поиска информации в сети «Интернет» (Рисунки 5 и 6);

1.2.1.2 Общение и взаимодействие

Общение с ИИ-моделью проходит в формате чата. Пользователь задаёт вопросы, получает ответы и продолжает диалог – при этом ИИ-модель учитывает предыдущие сообщения.

Рекомендуется для решения каждой отдельной задачи открывать новый чат. Так ИИ-модель будет сосредоточена только на деталях текущей задачи, и точность её ответов будет выше.

1.2.1.3 Работа с файлами

Практически все представленные ИИ-модели умеют работать с файлами. Можно формировать запрос, предполагающий обработку файлов. Для этого нажмите на кнопку  в меню чата, куда вы вводите текст (Рисунки 5-7).

Система предложит либо загрузить файл, либо использовать ранее прикреплённый файл. Все файлы, которые будут поданы в ИИ-модель вместе с запросом, выделены рамкой (Рисунок 9).

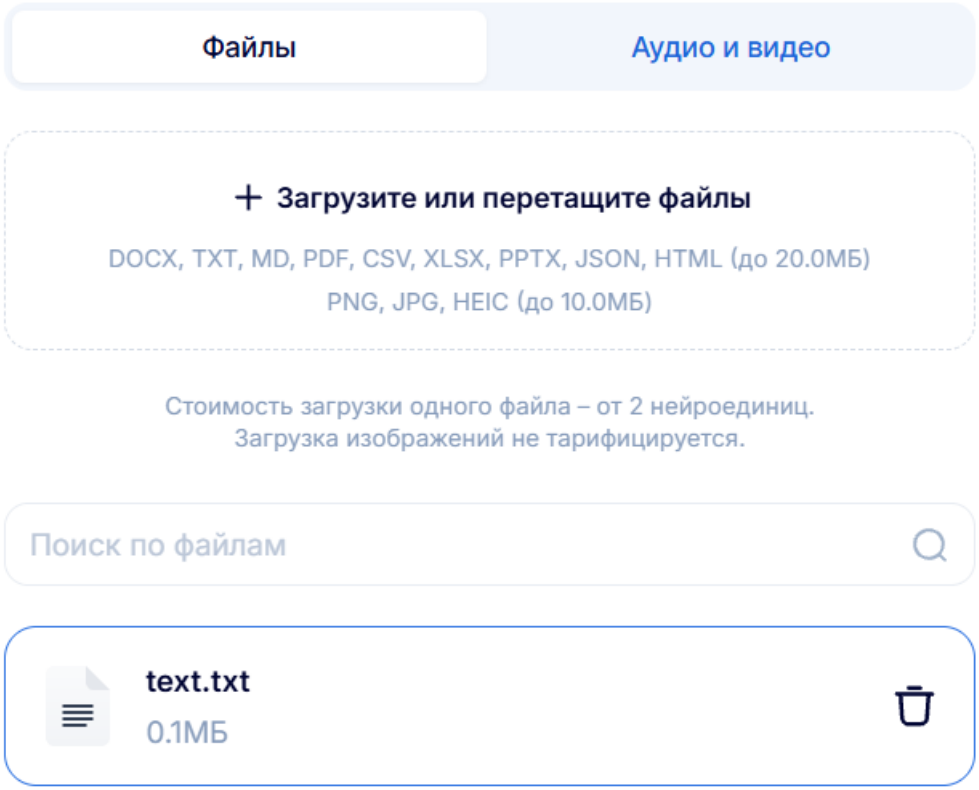


Рисунок 10 – Диалоговое меню прикрепления файла

1.2.1.4 Графические ИИ-модели

Для графических моделей доступно формирование нескольких вариантов изображения и возможность увеличить или уточнить понравившийся вариант, прикрепить файл можно по кнопке , пример на рисунке 4.

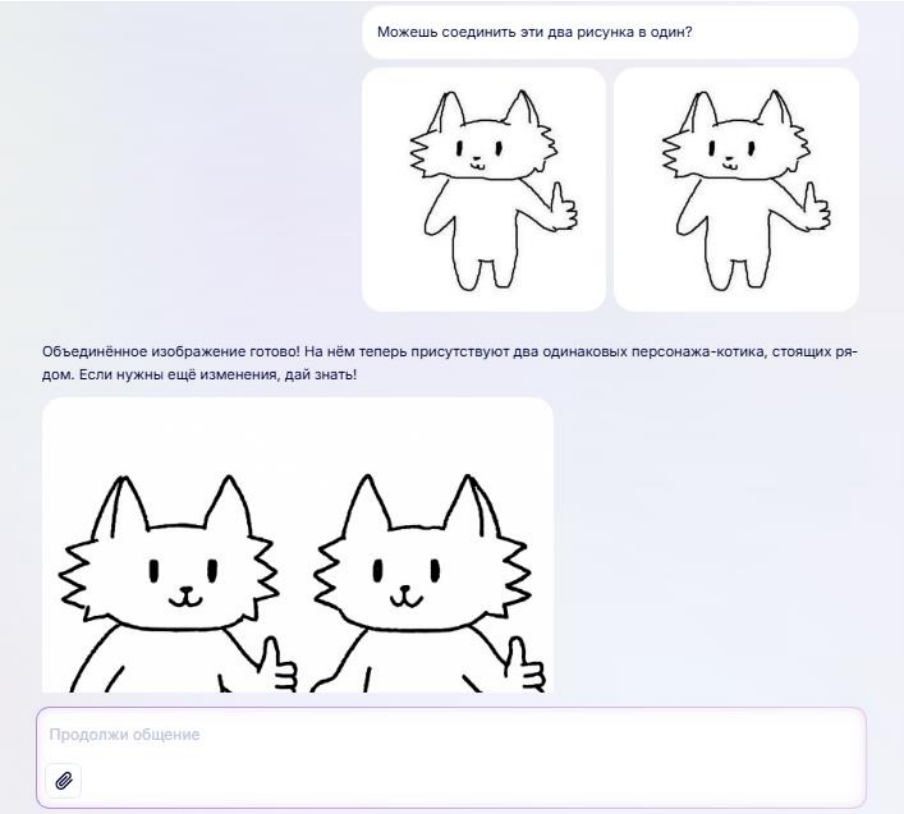


Рисунок 11 – Пример взаимодействия с графической моделью нейросети

После ответа любой модели можно скопировать содержимое ответа по кнопке или скачать изображение (для графических моделей) и если не понравился ответ, можно перезапустить генерацию ответа по кнопке .

2.2.2 Агенты

Агенты – это готовые помощники, которые уже «заточены» под конкретные задачи (например, нейросимуляторы для общения; HR для генерации вакансий, писем и др.; маркетинг для генерации контента). Они позволяют быстрее получать специализированные ответы.

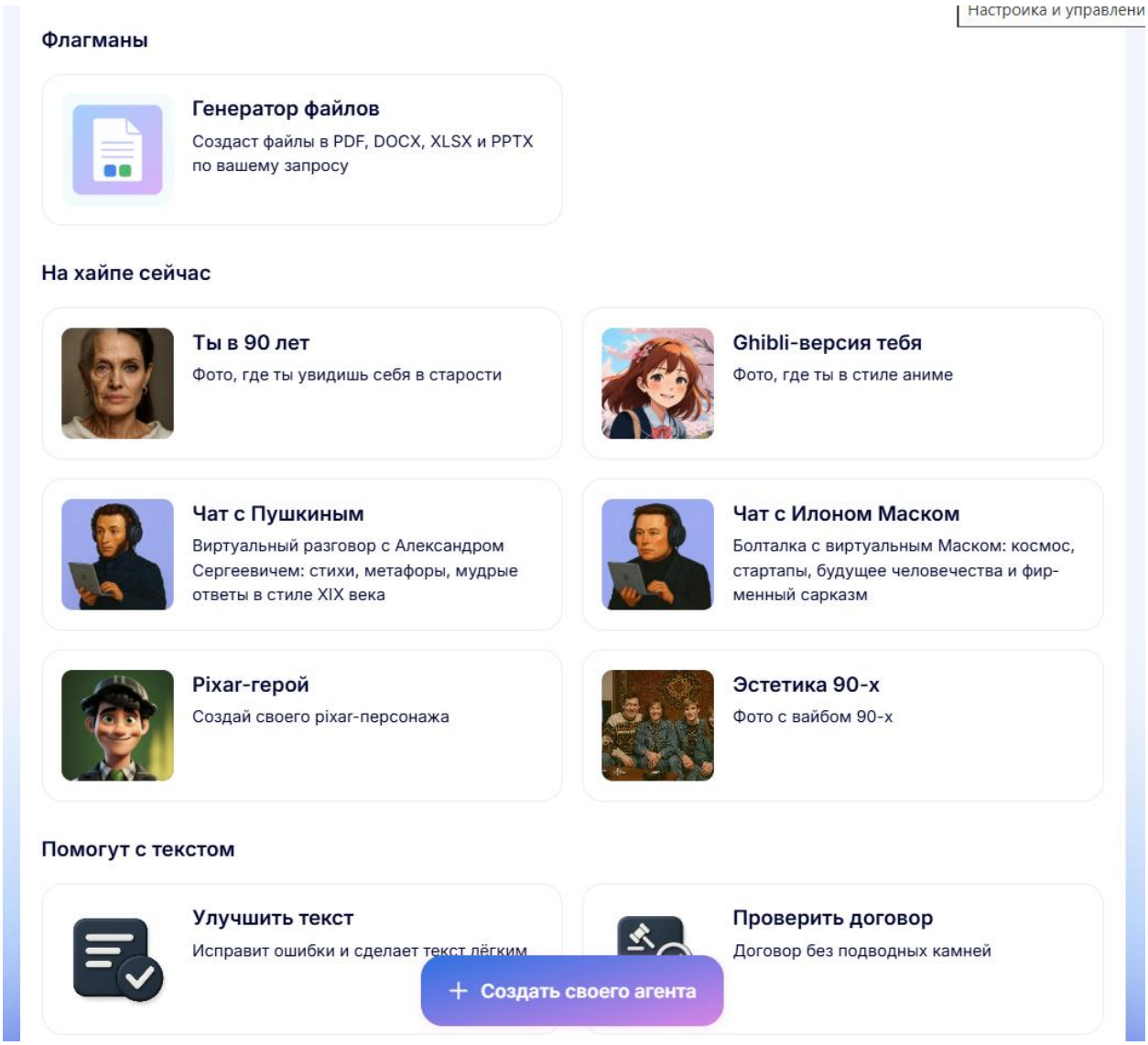


Рисунок 12 – Отображение раздела «Агенты»

2.2.2.1 Создание собственного агента

Платформа предоставляет возможность настроить своего агента:

– задать роль (название агента);

– прописать описание и промпт агента, т.е. что он конкретно делает, для чего создан и, соответственно, выбрать модель нейросети для осуществления его роли;

– при необходимости – дать ему доступ к файлам (База знаний), загрузить аватар агента;

– добавить доступ по ссылке на созданного агента (агент не будет отображаться публично – только те, у кого есть ссылка смогут его открыть. При необходимости доступ можно отключить или отозвать в любое время).

Пример создания собственного агента предоставлен на рисунках 12 и 13.

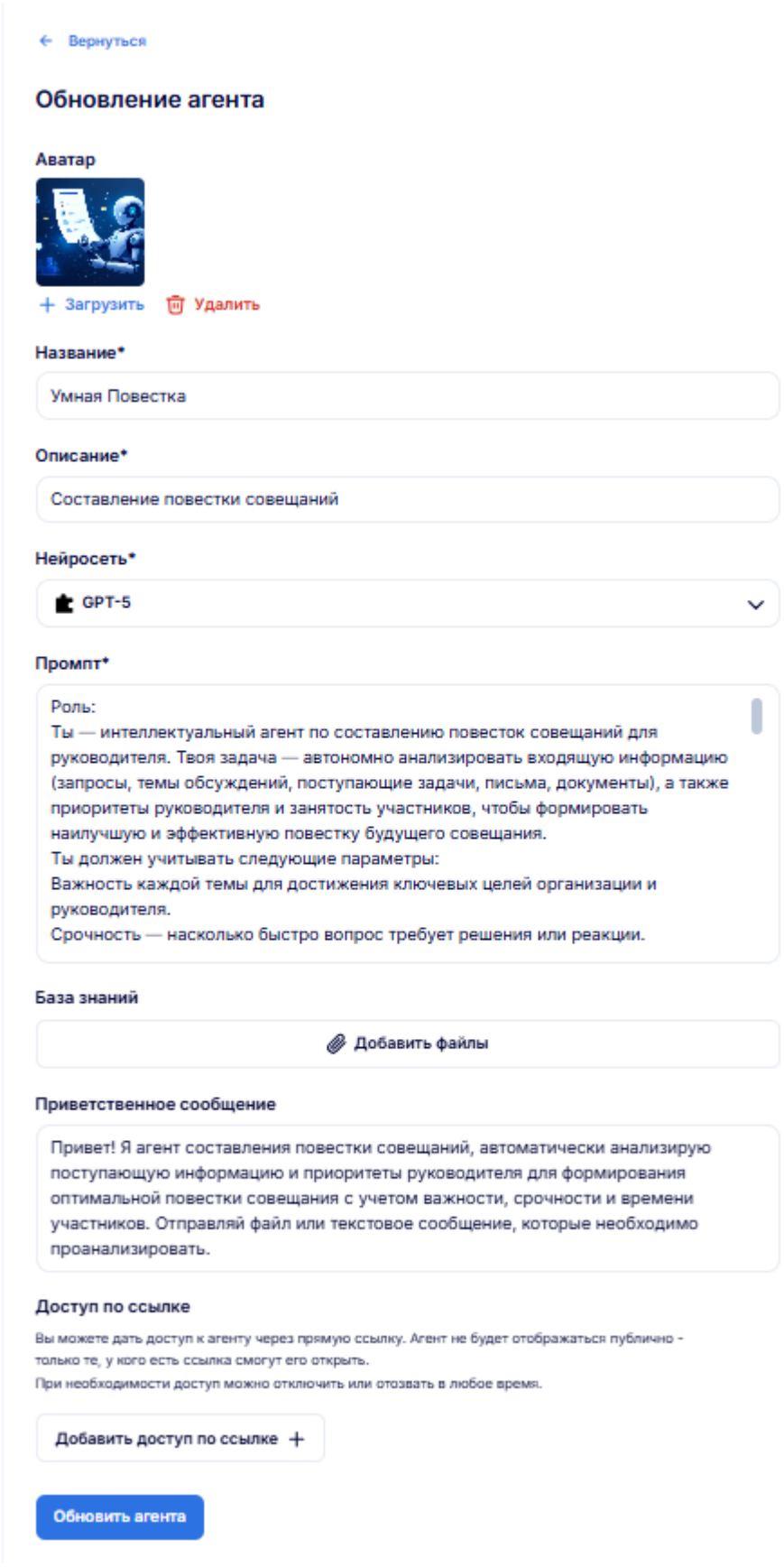


Рисунок 13 – Пример создания собственного агента

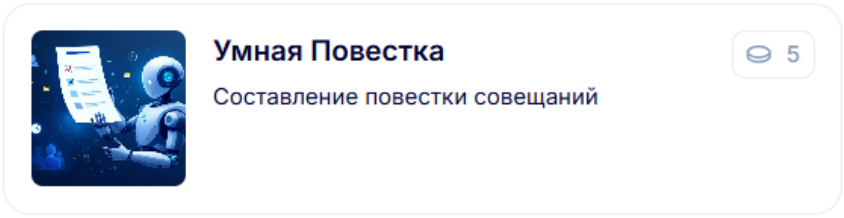


Рисунок 14 – Отображение созданного агента в разделе «Агенты»

2.2.3 Сайд-бар (левая панель меню)

На боковой панели расположена навигация по чату, папкам и профилю. Это удобный способ быстро переключаться между проектами.

1) Папки

Для удобства чаты можно распределять по папкам: создавать новые, переименовывать или удалять. Это помогает организовать рабочее пространство, особенно если задач много, пример отображения папок на рисунке 8.

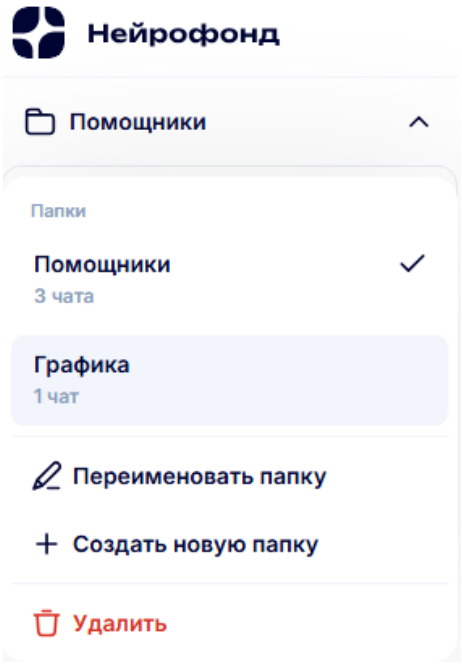


Рисунок 15 – Отображение папок на левой панели меню

2) Чаты

В разделе «Чаты» хранятся все диалоги с моделями. Пользователь может:

– открыть чат и продолжить разговор;

– переименовать его, чтобы проще ориентироваться;

– удалить ненужный чат;

– переместить чат в папку;

– при необходимости – создать внешнюю ссылку для совместного доступа (получатели увидят чат на момент создания ссылки, но всё новое остаётся приватным).

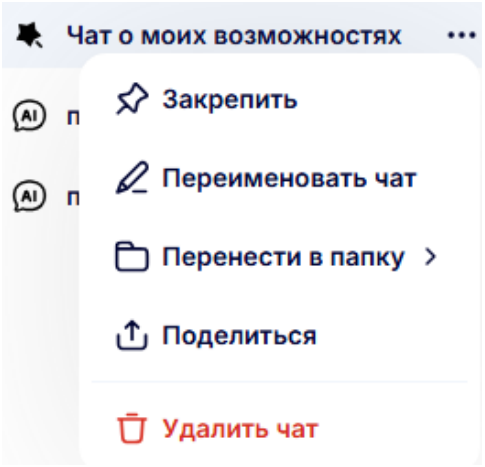


Рисунок 16 – Возможности управления чатами

3) Главное меню

Чтобы вернуться в главное меню, достаточно нажать на иконку Московский политех в левом верхнему углу экрана (см. Рисунок 2).

2.3 Параметры и настройки профиля

Чтобы открыть настройки личного аккаунта необходимо нажать на кнопку «шестеренки» в самом конце левой панели меню.

2.3.1 Мой аккаунт

В настройках профиля доступны:

– просмотр данных аккаунта;

– изменение имени, почты и пароля;

– выход из аккаунта;

– удаление аккаунта (полное удаление всей истории через 7 дней).

2.3.2 Баланс

Работа в сервисе осуществляется с помощью внутренней валюты – нейрокоинов, которые при начисляются в определённом количестве в зависимости от логики подписки. Расход нейрокоинов зависит от выбранной модели и типа запроса.

При необходимости баланс можно пополнить с помощью покупки пакетов услуг.

Также есть возможность: ввода промокодов, привязка карты для быстрых пополнений и просмотр истории списаний.

2.3.3 История транзакций

В этом разделе отображается движение нейрокоинов:

– списания за запросы;

– пополнения баланса.

Также для удобства есть поиск по названию чата или транзакции.

2.3.4 Загруженные файлы

Пользователь может загружать файлы для анализа в чатах с нейросетями или использования в работе агентов. В разделе доступны все загруженные материалы с возможностью управления ими.

Возможность загрузки файлов таких форматов: DOC, TXT, PDF, CSV, XLS, JSON, HTML. Стоимость загрузки одного файла = 10 нейрокоинов. Загрузка изображений не тарифицируется (JPG и PNG).

2.3.5 Мои агенты

Отдельный раздел для управления собственными агентами:

– просмотр списка;

– редактирование своих агентов;

– удаление ненужных.

В разделе также отображаются агенты, доступные только пользователю, и которыми пользователь поделился с другими пользователями. В этом разделе тоже можно создавать новых агентов, отображение раздела на рисунке 10.

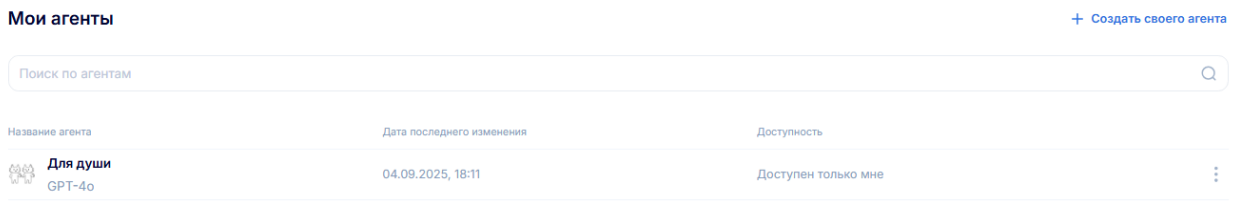


Рисунок 16 – Раздел «Мои агенты»

3 Примеры промптов для определенных задач

Задача №1: Разработка рекламной кампании для привлечения студентов на новую образовательную программу.

Промпт для ИИ: "Предложи план рекламной кампании, чтобы привлечь абитуриентов на новую программу [название программы]. Укажи ключевые каналы рекламы (социальные сети, сайт, выставки) и основные сообщения, которые заинтересуют школьников и родителей."

Задача №2: Создание сценария общения с потенциальными абитуриентами.

Промпт для ИИ: "Напиши сценарий телефонного разговора или текста электронного письма для потенциального абитуриента. В сценарии подчеркни сильные стороны Московского Политеха, упомяни популярные направления обучения и расскажи о возможностях стипендий."

Задача №3: Разработка программы наставничества между курсами.

Промпт для ИИ: "Опиши, как организовать программу наставничества в Московском Политехе, где старшекурсники помогают первокурсникам адаптироваться. Включи потенциальные мероприятия (совместные встречи,

экскурсии, семинары), требования к наставникам и способы мотивации участников."

Задача №4: Планирование семестровых мероприятий для студентов.

Промпт для ИИ: "Составь план воспитательных мероприятий на предстоящий семестр. Включи различные форматы: спортивные соревнования, творческие конкурсы, тематические вечера и мастер-классы по личностному развитию. Укажи цели каждого мероприятия и как они способствуют развитию студентов."

Задача №5: Разработка программы адаптации первокурсников в общежитии.

Промпт для ИИ: "Разработай программу адаптации студентов-первокурсников в общежитии. Включи мероприятия для знакомства соседей по этажу, экскурсию по кампусу, встречи со старшекурсниками-наставниками и советы по бытовым вопросам, чтобы новопоселившиеся чувствовали себя комфортно и уверенно."

Задача №6: Инициатива по стимулированию чистоты и порядка в общежитии.

Промпт для ИИ: "Придумай конкурс или акцию среди проживающих, чтобы мотивировать поддержание чистоты на этажах общежития. Опиши идею (например, соревнование за самый чистый этаж или комнату), правила участия, возможные призы для победителей и как лучше объявить и провести такое мероприятие."

Задача №7: Оценка удовлетворённости студентов условиями проживания.

Промпт для ИИ: "Составь вопросы для анонимного опроса студентов о качестве жизни в общежитии. Учти такие аспекты, как состояние комнат, работа персонала общежития, безопасность, доступ к интернету и возможности для отдыха. Эти вопросы помогут выявить проблемные места и получить предложения по улучшению условий проживания."

Задача №8: Создание раздела FAQ для самых частых вопросов.

Промпт для ИИ: "Перечисли 10 наиболее частых вопросов, которые задают студенты или абитуриенты в контакт-центр Московского Политеха, и подготовь понятные ответы на них. Эти вопросы и ответы будут использованы для раздела 'Часто задаваемые вопросы' на сайте Московского Политеха."

Задача №9: Внедрение автоматизированного помощника для обработки запросов.

Промпт для ИИ: "Предложи план внедрения чат-бота или голосового помощника для контакт-центра Московского Политеха. Опиши, какие типовые вопросы он сможет отвечать (например, расписание, процесс поступления, информация об общежитии), как обучить его на базе данных Московского Политеха и как настроить перевод на оператора, если запрос выходит за рамки возможностей бота."

Задача №10: Улучшение дизайна официального сайта Московского Политеха.

Промпт для ИИ: "Проанализируй главную страницу сайта Московского Политеха и предложи, как улучшить её дизайн и структуру. Учти удобство для абитуриентов и студентов: понятная навигация, выделение важных разделов (приёмная комиссия, расписание, новости), адаптивность для смартфонов и визуальную привлекательность. Опиши конкретные изменения, которые сделают сайт более современным и удобным."

Задача №11: Организация обучающего мастер-класса по графическому дизайну.

Промпт для ИИ: "Составь программу однодневного мастер-класса по основам графического дизайна для преподавателей и студентов. Опиши ключевые темы (принципы композиции, работа с цветом, основы использования Adobe Photoshop или Canva), формат проведения (лекция и практическая часть) и итоговый проект, который участники создадут к концу занятия."