

La Scorciatoia - Nello Cristianini

Eugenio Barbieri Viale

Estate 2024

- **Perchè la conferenza di Dartmouth è stata così importante?**

La conferenza di Dartmouth si tenne nel 1956 ed è considerata l'evento che ha segnato la nascita del campo dell'intelligenza artificiale. Qui venne presentato il primo programma per riprodurre artificialmente le capacità cognitive e di imparare proprie dell'uomo.

The Dartmouth Conference: The Event that Shaped AI Research

- **Cosa sono le Lisp Machines?**

Le *Lisp Machines* erano dei computer il cui *hardware* era ottimizzato per eseguire programmi scritti in *Lisp*. Negli anni '60 e '70, essendo le risorse ancora limitate, i programmi di intelligenza artificiale erano molto costosi dal punto di vista computazionale. Il linguaggio simbolico *Lisp* era lento perchè i computer commerciali erano progettati per eseguire programmi in *Fortran* e *Assembly*. Perciò vennero costruiti questi computer con lo scopo di rendere la ricerca in questo ambito più efficiente.

Lisp Machine

- **Cosa è il modello OCEAN?**

Il modello *OCEAN* è un raggruppamento di cinque tratti che rendono la personalità di una persona unica. Essi sono: apertura all'esperienza, coscienziosità, gradevolezza, estroversione e nevroticismo. Queste caratteristiche individuali possono essere utilizzate per creare dei modelli predittivi in grado di supporre i comportamenti futuri di un soggetto.

Big Five personality traits

- **Il "No Free Lunch (NFL) Theorem"**

Questo teorema fu ideato da David Wolpert e William Macready. Esso dice che non esiste un unico migliore algoritmo nè di ottimizzazione nè di *machine learning*.

No Free Lunch Theorem for Machine Learning

- **AlphaGo**

AlphaGo è un programma in grado di giocare a *Go*, un gioco inventato in Cina più di 2500 anni fa. È stato realizzato da *Deep Mind* ed è stato in

grado di vincere contro i giocatori più forti al mondo. Ha perfino fatto mosse che inizialmente sembravano sconvenienti, ma più avanti nella partita si sono rivelate geniali. Il suo successore *AlphaZero*, che ha imparato ha giocare a *Go* in modo completamente autonomo, ha vinto 100 volte su 100 contro *AlphaGo* ed è in grado di giocare anche a scacchi e a *shogi*.

AlphaGo Go (game)