

3rd Meeting Summary

<0> 合成5个 channel 的创新组会

12个人的组,

讨论 study report logic

及自己思考的 dim

<1> 人与智能系统论文推进

□ Uderitz 的车线控制

Q: what's 物体稿?

Convince LMM?

驾驶风格
Driving Style

敏感

行

Context

Problem

Solution

场景

问题

解决方案

eg:

Chicken Game

有点博弈论

场景设计

问题 or 场景

语发书

如何控制更妥
和行为对接

同期: 其他人也这么描述吗?

95%

人机交互

只是回顾

而非 idea sharing

先识别, 才能说服改变

① 现有研究的问题?

Problem of Now research

② 如何解决/改进?

Improvement

③ 公认的标准 Criteria?

Evaluation

① 没人做

② 没人做

③

SOTA

Growth

<2>: 风险交互

1° CV: end to end demo

2° 交互方案:

① Seamus

② Dummy sig? \Rightarrow

③ Contributors

④ 透明友:

互动: $\left\{ \begin{array}{l} \text{MSB} \\ \text{HUD} \\ \text{PSS} \\ \text{S/A} \end{array} \right.$

定位同感, 如何收敛

Schedule

: 7月完整

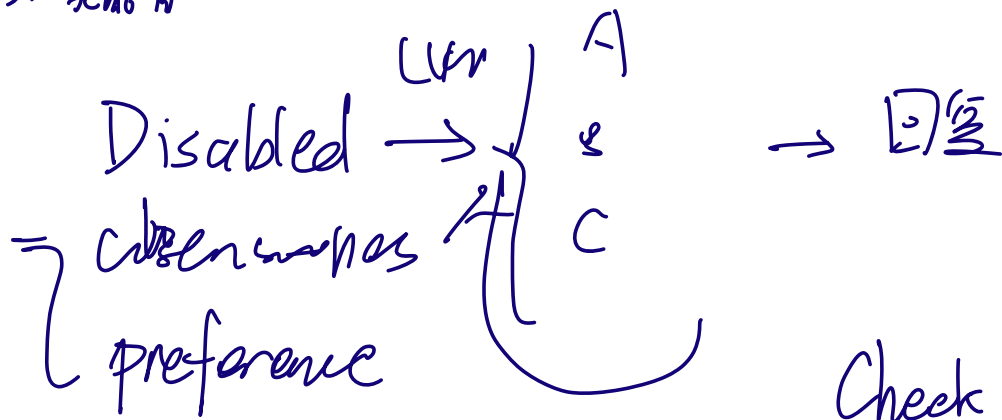
8月结束

9.7 完成

9.14 提交论文

Outline

<3>: 决策者.



<4>: Children

1° 引发纠纷合作.

Key → Check 12
education
多写信息分子

为什么论文没人做了?

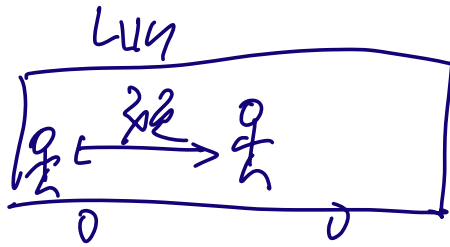
被 iPad 代替了!

2015 → 2021? 怪

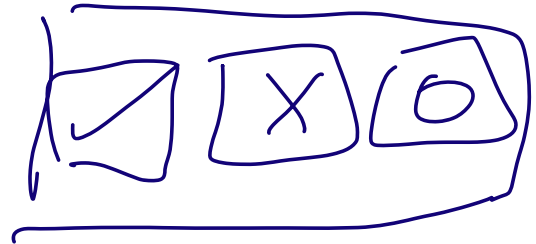
2° 分析 research direction 的 其

<5> 设计随机数

1° 函数



2° 设计



3° 设计① 的台球

设计Complex