

Проект на тема:

*„История на изкуствения интелект“*

1) **Тема** - „История на изкуствения интелект“

2) **Автор** – Михаил Тихомиров Лазаров

3) **Ръководител** – Мартин Валентинов Бялов, тел: +359876799244, email:  
[byalov.v.martin@gmail.com](mailto:byalov.v.martin@gmail.com), учител по ИТ

4) **Резюме:**

a) **Цели:** Запознаване на аудиторията с историята и етапите на развитие на изкуствения интелект и демонстриране на възможностите в съвременното.

b) **Основни етапи в развитието на проекта:**

- \* Презентация
- \* Демонстрация на машинно обучение, използвайки средата на Scratch
- \* Демонстрация на чатбот

c) **Ниво на трудност:** машинно обучение, чатбот

d) **Архитектура:**

- \* **Презентация** – облачно базирана
- \* **Машинно обучение** – хибридна - облачна, но и на устройството
- \* **Чатбот** – облачно базиран

e) **Модули:**

- \* **Презентация – два, свързани помежду си модули**
  - **Първи модул** – основен проект, обобщаващ
  - **Втори модул** – подробна история на изкуствения интелект
- \* **Машинно обучение – два, свързани помежду си модули**
  - **Първи модул** – машинно обучение
  - **Втори модул** – Scratch проект, използващ машинно обучение
- \* **Чатбот – два, свързани помежду си модули**
  - **Първи модул** – чатбот
  - **Втори модул** – вграждане на чатбота

f) **Реализация:**

- \* **Използван софтуер** – Storymaps, Botpress, Machine Learning for kids, Scratch, GitHub, MediaFire, Notepad++
- \* **Използвани източници** - search.creativecommons.org, Flickr, unsplash, Encyclopedia Britannica, Wikipedia

**g) Описание:**

- \* **Презентация** – Проекта се стартира. Когато се стигне до слайда за историята на изкуствения интелект има бутони „Вижте повече“, с които се достига до втория модул. На слайда за машинно обучение има вграден като интерактивен елемент версия на Scratch, а под нея има бутон за изтегляне на файла на проекта.
- \* **Машинно обучение** – Важно! Предварително трябва да се обучи модела за машинно обучение, иначе проекта няма да функционира. След това се зарежда въпросният файл в програмната среда.
- \* **Чатбот** – Чатботът е вграден като интерактивен елемент директно в проекта. Той е на компютърна тематика и поддържа над 100 езика.

**h) Заключение** – Днес, в XXI век изкуственият интелект има голяма роля в ежедневието ни. Той ни помага, спестявайки време в изпълнението на повтарящи се задачи при направата на даден проект. Изкуствен интелект се използва в самоуправляващи се автомобили, генеративни или творчески инструменти, състезания на най-високо ниво в стратегически игри и други. Проектът е създаден, за да може да запознае всеки с историята и развитието на изкуствения интелект. Той може да се развива допълнително, чрез увеличаване на базата знания на чатбота, усъвършенстване на Scratch проекта, и чрез подобряване на презентацията.