

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, учител по ИТ

4) **Резюме:**

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

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

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

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

д) **Архитектура:**

- * **Презентация** – облачно базирана
- * **Машинно обучение** – облачно базирано
- * **Чатбот** – облачно базиран

е) **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

ф) **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, в която е зареден проекта.
- * **Машинно обучение** – Важно! Предварително трябва да се обучи моделът 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. Проекта 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.

История на изкуствения интелект

Презентация, запознаваща ни с историята на ИИ

