

Mini-eksamensprojekt med fokus på kunstig intelligens og maskinelæring

Introduktion

Følgende opgave er et forslag til et mini eksamensprojekt for DDU2-holdet. I er dog meget velkomne til at samarbejde på tværs af holdene. I skal i de næste uger lave et mini-eksamensprojekt – der vil især være fokus på at I skal lave et (simpelt) produkt og kunne formidle processen og den røde tråd i en skriftlig aflevering. Gruppestørrelse: I skal minimum være 2 og højst 4 i gruppen

Dokumentation

Den skriftlige dokumentation: * Skal være i form af en “skabelon” af en opgave, hvori I meget kort beskriver hvad der skal være i de enkelte afsnit og hvor I viser den røde tråd. Derudover skal der være skitser af produktet, der er lavet i forhold til både low og high fidelity. * Det vigtige er, at I kan vise og dokumentere den røde tråd, i den skriftlige formidling. Hvornår skal hvad komme? Hvor lange skal afsnittene være? Hvad skal de bruges til? Hvordan hænger afsnittene sammen? Hvordan vil I formidle de enkelte afsnit? Hvilke teorier og metoder vil det være relevant at inddrage i de enkelte afsnit? Hvordan skal der laves litteraturhenvisninger og en samlet litteraturliste? Osv.

Opgavebeskrivelse

I skal som nævnt udforme et simpelt it-produkt der gør brug af kunstig intelligens. Overordnet kan I vælge mellem to typer af produkter (såfremt I ønsker at lave et tredje produkt, så er I meget velkomne til det - men kom lige og snak om det først):

- 1) En streamlit-applikation, der gør brug af en/flere maskinelæringsmodeller:
 - En applikation der gør brug af KNN eller K-means. Eksempelvis til at lave et simpelt anbefalingssystem.
 - En applikation der gør brug af en eller flere neurale netværk. Eksempelvis til klassificere billeder eller tekst.
 - En applikation der gør brug af lineær regression eller logistisk regression til at forudsige en værdi eller en kategori. Se hjemmesiden for meget mere info om de to algoritmer
 - En applikation der gør brug af naive bayes formel til at klassificere tekst eller billeder. Se hjemmesiden for meget mere info om naive bayes.
 - En applikation der gør brug af en eller flere af de nævnte algoritmer til at løse et problem I selv finder på.
- 2) En Unity-applikation, der gør brug af en eller flere maskinelæringsmodeller. Det kan eksempelvis være at bruge ML-agents til at lave et spil, hvor en eller flere agenter skal lære at spille spillet.