

5G a umelá inteligencia vo vzdelávaní*

Juraj Ševčík

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`xsevcik@stuba.sk`

20. oktober 2020

Abstrakt

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie:

1 Úvod

V súčasnosti keď je elektronické vzdelávanie dôležitejšie ako kedykoľvek predtým nadišiel vhodný čas zamerať sa na to kam až sa dá z dnešnou technológiou posunúť a ako ju najvhodnejšie implementovať. Z postupným nástupom 5G a znižovania latencie medzi používateľom a serverom na 1-3 ms sa otvára celí nový smer implementácie umelej inteligencie z možnosťou prispôbiť učebné postupy a metódy v reálnom čase na základe špecifických potrieb a pokrokov študenta. 5G je taktiež ideálnym prostriedkom pre študentov so špeciálnymi potrebami či pre učiteľov aby dostali lepšiu a rýchlejšiu odozvou od študentov a ohľadom ich pokroku.

5G je môžeme adaptovať aj na špecifické odbory kde majú veľké využitie ako napríklad pre študentov vysokých škôl ktorý vďaka väčšiemu množstvu prenášaných dát budú mať možnosť virtuálne preštudovať pamiatok bežne neprístupných návštevníkom čím by umožnily študentom virtuálne navštíviť katakombi pod piramidami v Gýze či Lascauckú jaskinu vo Francúzku. Tiež by mohli študenti chémie ktorý môžu vykonávať experimenty vo virtuálnom priestore ktorý by bol napojený na hlavný počítač ktorý by zabezpečoval výkon ktorý nedokážu poskytnúť "menšie" zariadenia.

1.1 čo je to evzdelavanie

Podľa oxfordskeho slovníka e-vzdelávanie je systém vzdelávania ktorý využíva elektronické médiá zvyčajne cez internet.

Pod evzdelávaním teda rozumieme akékoľvek vzdelávanie pomocou internetu či iných elektronických zariadení od mobilných telefónov či tabletov až po systémy na virtuálnu realitu či najrôznejšie softverové časti ako webstránky či vyučovacie softvery.

1.2 Úvod do 5G

2 Možnosti využitia

2.1 obmedzenia