**I-Kant®**

DELLA ROSA Mamiliano, PARADISO Emanuele

ABSTRACT

1. Kant® propone un'interfaccia grafica che combina reti neurali e animazione 3D per offrire agli utenti un'esperienza di dialogo immersiva con i grandi filosofi del passato. Attraverso un database di oltre 200TB di informazioni grezze\*, quantità che equivale a milioni di libri, miliardi di pagine web e innumerevoli archivi di contenuti digitali, il sistema simula conversazioni coerenti ed in linea con il pensiero del filosofo selezionato. L'elemento grafico consta di modelli 3D semi-realistici che replicano i volti dei pensatori, animati in maniera dinamica in base alla risposta generata, in modo che le risposte date e le espressioni facciali siano coerenti tra di loro, migliorando l'interazione con l’utente. Il software si adatta a diversi livelli di complessità, rendendolo utile per studenti, appassionati e studiosi.

OBIETTIVI

Lo scopo di I-Kant® è quello di uno strumento educativo per avvicinare i giovani alla filosofia attraverso strumenti moderni come l’intelligenza artificiale.

CONTENUTI

I-Kant® utilizza una vastissima libreria di informazioni in modo da fornire all’utente una risposta più coerente ed esaustiva possibile. Alla base della comprensione linguistica delle domande poste dall’utente viene utilizzata una libreria scritta in Python che sfrutta le API (Application Programming Interface) della compagnia OpenAI, mentre per quanto riguarda la generazione vocale e altre funzionalità grafiche di gestione dei modelli 3d sono state utilizzate le API di ElevenLabs, Blender, PyOpenGL e molte altre.

METODI

Il progetto è impostato per garantire la massima interoperabilità tra sviluppatori, anche da remoto, attraverso il software “Git”, e le modifiche ed i progressi sono registrati in delle tabelle che permettono un sistema di versioning avanzato.

STRUMENTI UTILIZZATI (librerie e strumenti utilizzati)

\* Gentilmente raccolti ed elaborati dai nostri amici di OpenAI