

Проект на тема:
„История на изкуствения интелект“

<https://storymaps.com/stories/19dd8227c3f44494888868ca764bc69d>

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 съвременното.

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 – хибридна - облачна, но и на устройството
- * 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, Wikipedi

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. 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.