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,](mailto:byalov.v.martin@gmail.com) учител по ИТ

**4)** **Резюме:**

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

**b)** **Основни** **етапи** **в** **развитието** **на** **проекта:**  Презентация

 Демонстрация на машинно обучение, използвайки средата на Scratch  Демонстрация на чатбот

**c)** **Ниво** **на** **трудност:** машинно обучение, чатбот **d)** **Архитектура:**

 **Презентация** **–** облачно базирана

 **Машинно** **обучение** – хибридна - облачна, но и на устройството  **Чатбот** **–** облачно бариран

**e)** **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 **f)** **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 изкуственя 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.