

Kapitola 1: Úvod do umělé inteligence







#### Osnova

- Co je a není umělá inteligence
- Slabá a silná umělá inteligence
- Úlohy umělé inteligence
- Historie umělé inteligence



# Co je umělá inteligence?

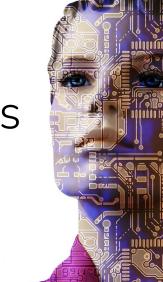
umělá - nevyskytující se přirozeně, vytvořená člověkem nebo strojem inteligence - schopnost uvažování a řešení problémů; schopnost učit se; schopnost přizpůsobit se novému prostředí Příklady:

- algoritmus protivníka ve hře
- vyhledávač Google
- robotický vysavač
- řazení příspěvků na Facebooku



# Co není umělá inteligence?

- Tabulka v databázi
- Internet
- Bitcoin/blockchain
- Určení zeměpisné šířky a délky pomocí GPS
- Výpočet největšího společného dělitele





# Slabá a silná umělá inteligence

#### Umělá inteligence

#### Slabá Ul

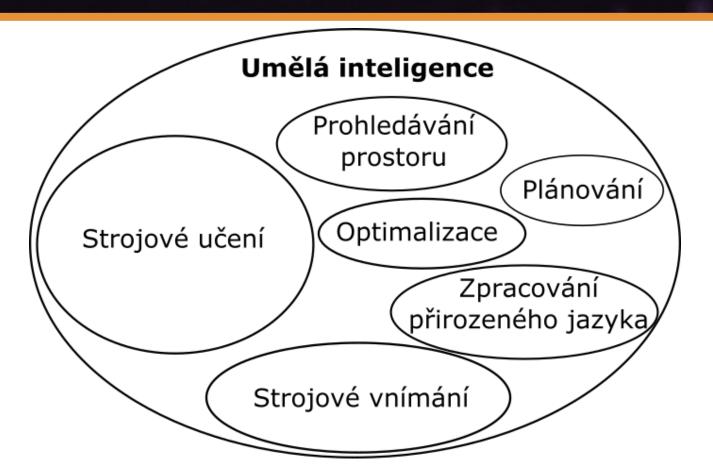
- vždy řeší jeden konkrétní problém, neumí se adaptovat na nové problémy
- všechna existující UI jsou slabou umělou inteligencí

#### Silná (obecná) UI

- umí cokoliv, co dokáže člověk, nebo dokonce více
- zatím neexistuje

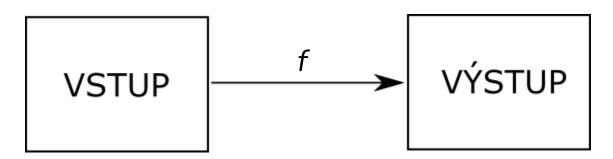


# Úlohy umělé inteligence





# Strojové učení

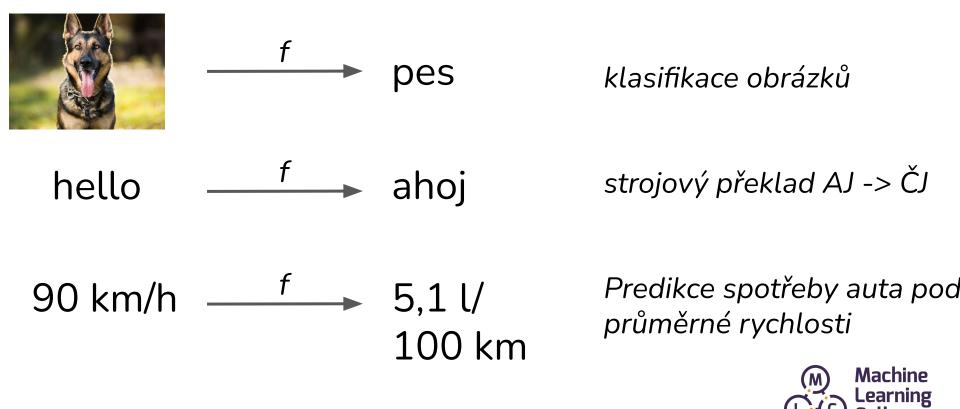


Úlohou strojového učení je na základě příkladů vstupů a výstupů nalézt funkci f, která pro nový vstup určí odpovídající výstup.

Příklady dvojic vstupů a výstupů nazýváme trénovací data.

V současnosti nejrozšířenější metoda umělé inteligence Machine Learning s největšími dopady.

# Strojové učení - příklady



# Prohledávání prostoru - hraní her



Cílem je prohledat všechny možnosti svých a soupeřových tahů a vybrat takový tah, který bude mít největší šanci na vítězství.



# Prohledávání prostoru - nalezení nejkratší cesty



Cílem je najít nejkratší cestu mezi dvěma místy. Kromě vzdálenosti může být zohledněna i délka cesty nebo nějaká omezení.



#### Plánování



Příkladem automatického plánování je rozdělení výpočetních úloh mezi jádra procesoru tak, aby výpočet všech skončil co nejdříve. To řeší operační systém automaticky.

Jiným příkladem plánování je sestavování školního rozvrhu.

Machine

#### **Optimalizace**

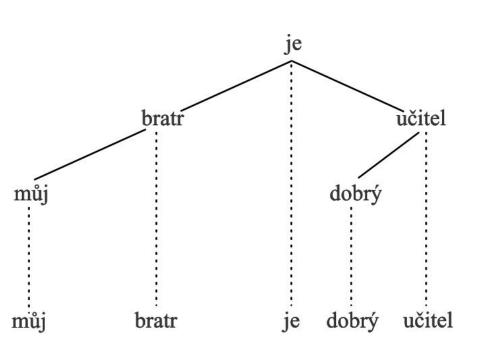


Cílem je najít kombinaci vstupů, která bude minimalizovat nebo maximalizovat výstupní hodnotu nějaké funkce.

Příkladem může být problém rozmístění dílů uvnitř mobilního telefonu tak, aby jako celek zabíraly co nejmenší objem.



# Zpracování přirozeného jazyka



Zpracováním přirozených jazyků (např. češtiny nebo angličtiny) rozumíme především jejich částečné strojové porozumění v různých aplikacích.

Příkladem aplikace může být automatické sestavení větného rozboru pro kontrolu pravopisu, strojový překlad jazyků, nebo třeba vyhledávač webových stránek na internetu.



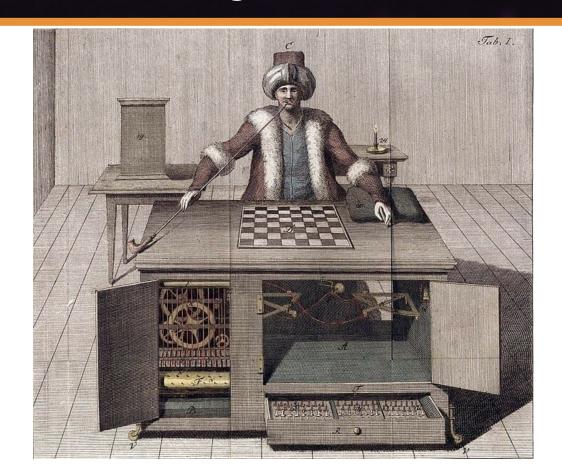
# Strojové vnímání



Strojovým vnímáním rozumíme především zpracováním vizuálních a akustických vstupů.

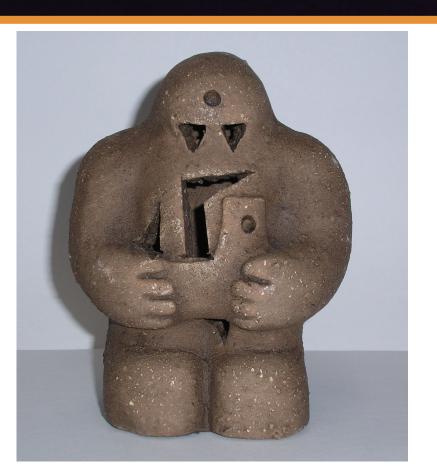
Příkladem aplikací může být rozpoznání objektu na obrázku, identifikace reklamy ve videu nebo převod mluvené řeči na text.







# Historie umělé inteligence: 6. stol. př. n. l.



Legenda o Golemovi, hliněné soše, která ožije a je schopná vykonávat lidskou práci, pochází již ze starověkého Egypta.





Karel Čapek dokončuje divadelní hru R.U.R., kde je poprvé použito slovo *robot*.





Alan Turing navrhuje test strojové inteligence, který je později pojmenován *Turingův test*.



```
Welcome to
                                    IIII
                                                    AAAAA
                    EEEEEE
                                                        AA
                                            777
                                                    AAAAAAA
                                                         AA
                                                        AA
 Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
 The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
 This implementation by Norbert Landsteiner 2005.
ELIZA: Is something troubling you?
YOU:
       Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose?
       They're always bugging us about something or other.
YOU:
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU:
       Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU:
       He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU:
       It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy?
YOU:
```

Německý informatik Joseph Weizenbaum vytváří počítačový program ELIZA, který simuluje psychoterapeuta.



## Historie umělé inteligence: ~ 1970 - 1990



Období skepse, řady neúspěchů a ztráty víry v umělou inteligenci, známé jako "Al Winter".





Superpočítač Deep Blue poráží tehdejšího světového šampiona v šachu Garryho Kasparova.





Vzniká první sériově vyráběný robotický vysavač Roomba, který je schopen adaptace na neznámé prostředí.





Superpočítač IBM Watson vyhrává populární televizní vědomostní soutěž Jeopardy! (podobná české soutěži Riskuj!)





Vzniká hlasem ovládaný virtuální asistent Alexa, kterým mohou uživatelé ovládat chytrou domácnost, nakupovat, nebo přehrávat hudbu.





Po silnicích v USA začínají jezdit v běžném provozu elektromobily s autonomním řízením (na obrázku elektromobil společnosti Google).





Počítačový program AlphaGo firmy DeepMind poráží světového šampiona ve hře Go. Ta je považována za jednu z nejtěžších deskových her vůbec. Machine



Počítačový program
AlphaStar vítězí nad
nejlepšími
profesionálními hráči v
počítačové hře
Starcraft II.





Začíná éra takzvaných "deep fakes".

Audiovizuálních a textových podvrhů, generovaných umělou inteligencí, které jsou nerozlišitelné od skutečnosti.

#### Témata k diskuzi

- 1. Uveďte příklady aplikací umělé inteligence, se kterými se běžně setkáváte
- 2. Uveďte příklady moderních technologií, které umělou inteligenci nevyužívají
- 3. Jakou formu by podle vás mohla mít obecná umělá inteligence a k čemu by mohla sloužit?

