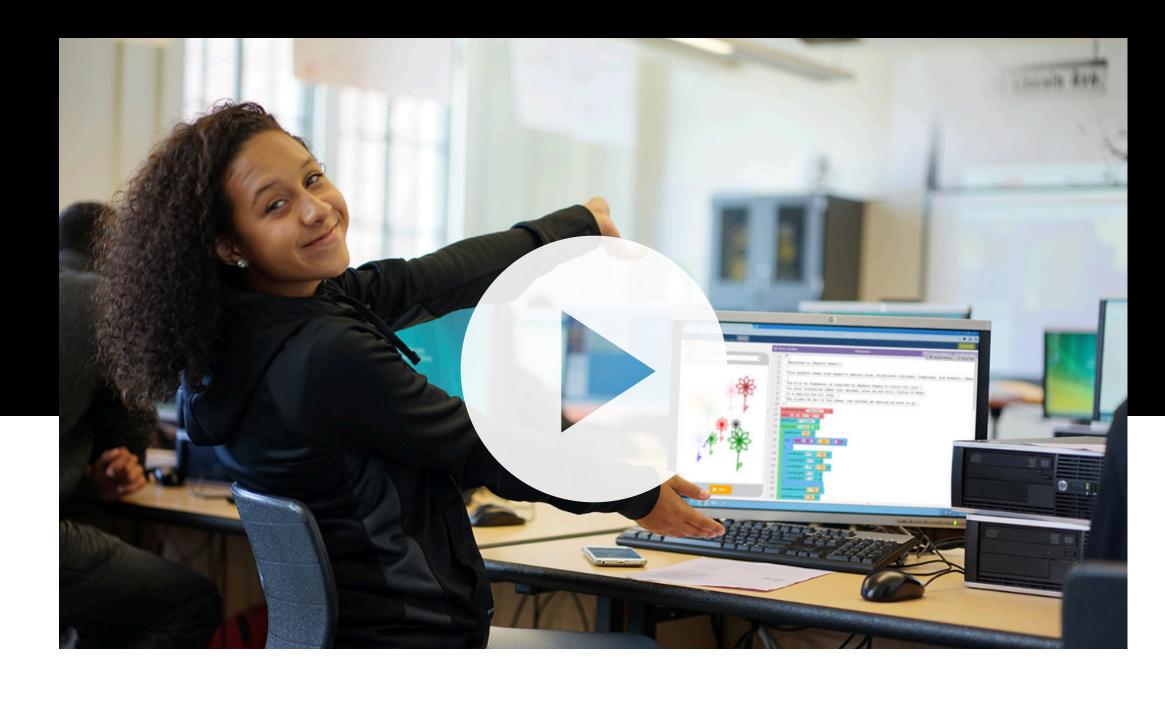
Machine Learning © School Camp



Synth polaroid bitters chillwave pickled. Vegan disrupt tousled, Portland keffiyeh aesthetic food truck sriracha cornhole single-origin coffee church-key roof party.

Leggings ethical McSweeney's, normcore you probably haven't heard of them Marfa organic squid. Slow-carb 90's ennui Godard pug asymmetrical, narwhal VHS Tonx High

$24 \rightarrow 27$ June

Quando?

FabLab SUPSI

Laboratorio cultura visiva in collaborazione con SAMT Scuola Arte e Mestieri Trevano - Sezione

Organizzato da:

SAMT Scuola Arte e Mestieri Trevano - Sezione Informatica e IDSIA Instituto dalle Molle per l'Intelligenza Artificiale (con il supporto di Gebert ruf Stiftung)

II programma

sviluppo di un progetto attraverso tecnologie e strumenti per il machine learning.

Scarica il programma qui

Il camp si sviluppa su quattro giornate e

combina attività di lezione pratica con lo

Strumenti e Risorse utili

Alcune risorse utili per portare l'insegnamento pratico del ML con un

approccio creativo e innovativo.

Accedi alla pagina delle risorse

durante il camp dai ragazzi della scuola professionale Trevano.

I progetti del camp 2019

Vedi i progetti

Dall'idea al prototipo, alcuni dei progetti realizzati

percorso pratico per stimolare la creatività. Il seguente instructable punta a comprendere i contenuti e gli obiettivi didattici del programma.

Programma

Obiettivo del camp è fornire competenze sul machine learning attraverso un

| Téléchargez la version Française ici | | | |
|--|--|--|--|
| Hier können Sie die deutsche Version herunterladen | | | |
| | | | |
| | | | |