# Trường Đại học Bách Khoa Hà Nội

# Viện Công Nghệ Thông Tin và Truyền Thông

Bản báo cáo buổi 1

chủ đề: TÌM HIỂU VỀ AI

2021

# 1, Tên nhóm, nhóm trưởng và thành viên

* Nhóm trưởng: **Đỗ Đức Mạnh** - **20210567**
* Tên nhóm: Nhóm 5. Các thành viên gồm có:
* Trần Hồng Nhật - 20210665
* Nguyễn Thắng Phúc - 20215453
* Lê Đình Trí Tuệ - 20210909
* Đỗ Đức Mạnh - 20210567
* Cao Minh Tuệ - 20210908

# 2, Chủ đề và phân chia nhiệm vụ trong nhóm

* Chủ đề: Artificial Intelligence (AI)
* Trần Hồng Nhật: Khái niệm, lịch sử phát triển của AI
* Nguyễn Thắng Phúc: Trí tuệ nhân tạo có cảm xúc
* Lê Đình Trí Tuệ: Trí tuệ nhân tạo có cảm xúc
* Đỗ Đức Mạnh: Ứng dụng của AI, kiêm MC + trình chiếu slides
* Cao Minh Tuệ: Ứng dụng của AI

# 3, Nội dung chính

**I. Đặt vấn đề:** Khái niệm và lịch sử hình thành và phát triển của AI ( *Trần Hồng Nhật – 3 phút* )

*1. Khái niệm:*

* + Khái niệm ban đầu của giáo sư John McCarthy (1956)
* Khái niệm về AI hiện đại

*2. Lịch sử phát triển (3 giai đoạn):*

* Giai đoạn khởi xướng và thoái trào I (1950-1975)
* Giai đoạn phục hưng và thoái trào II (1980s)
* Giai đoạn những năm 1990 – hiện tại và một số thành tựu đáng ghi nhận

**II. Phân tích:** Ưu, nhược điểm của AI ( Nguyễn Thắng Phúc, Lê Đình Trí Tuệ )

*1. Ưu điểm của AI: ( Lê Đình Trí Tuệ - 3 phút)*

* Trí thông minh vượt trội
* Mọi thứ đều được tự động hóa
* Giảm thiểu sai sót và tăng hiệu quả làm việc
* Có mặt gần như mọi lúc
* Nhanh nhạy

*2. Mặt trái của AI: ( Nguyễn Thắng Phúc – 3 phút )*

* Tốn kém một lượng lớn dữ liệu mà lập trình viên AI yêu cầu.
* Chi phí cao
* Thay thế con người, gây thất nghiệp
* Có khả năng đe dọa đến sự tồn tại của nhân loại

**III. Kết luận:** Ứng dụng của AI ( Cao Minh Tuệ, Đỗ Đức Mạnh )

*1. Lĩnh vực sức khỏe - giáo dục* ( *Đỗ Đức Mạnh* *– 3 phút* )

* Sức khỏe
* Giáo dục

*2. Lĩnh vực tài chính - kinh doanh - Marketing* ( *Đỗ Đức Mạnh – 3 phút* )

* Tài chính – Kinh doanh
* Marketing

*3. An ninh mạng* ( *Cao Minh Tuệ - 3 phút* )

*4. Các lĩnh vực khác: Sản xuất – Games – Âm nhạc* ( *Cao Minh Tuệ* *- 3 phút* )

* Sản xuất
* Games
* Âm nhạc