

I. HỆ ĐIỀU HÀNH

1. Kiến thức về Hệ điều hành.

- 1.1. Nền tảng để xây dựng lên Hệ điều hành bao gồm
- 1.2. Hệ điều hành được phân theo cấu trúc lớp thành 5 lớp sau:
- 1.3. Tiến trình khởi động của Hệ điều hành
- 1.4. Cơ chế Hoạt động của Driver trong Hệ điều hành.
- 1.5. Cơ chế lưu cấu hình Nhân của Hệ điều hành
- 1.6. Cơ chế Thể hiện giao diện của Hệ điều hành.

2. Cách tiếp cận kỹ thuật và phương pháp:

- 2.1. Khả năng tích hợp vào Hệ điều hành
- 2.2. Phương thức tiếp cận trong việc tối ưu hóa Hệ điều hành
- 2.3. Phương thức tiếp cận trong việc Điều chỉnh GPU

II. THUẬT TOÁN

1. Nền tảng cơ sở trong xử lý hình ảnh.

2. OpenCV (OpenSource Computer Vision)

3. Công nghệ tương tác

III. OpenCL

1. Giới thiệu về OpenCL

1.1. OpenCL Framework được cấu thành từ

1.2. Mô hình OpenCL Platform

1.3. Mô hình thực thi OpenCL

1.4. Mô hình Quản lý bộ nhớ của OpenCL

1.5. Phân tầng thực thi OpenCL

1.6. Đồng bộ hóa Queues và Events

2. Phương pháp tiếp cận thực hiện OpenCL trên thiết bị

2.1. Các bước tạo chương trình OpenCL

2.2. Tăng tốc OpenCV với OpenCL

2.3. Lập trình OpenCV với OpenCL

IV. AI – TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

1. Trí tuệ nhân tạo

1.1. Định nghĩa

1.2. Mô hình thực hiện của AI

1.3. Phân loại AI

1.4. Các Framework

1.5. Mô hình hoạt động của TensorFlow trên thiết bị.

2. Đề xuất thực hiện Mô hình AI trong dự án.

2.1 Sử dụng AI: thói quen tương tác của người sử dụng tương quan với nội dung

2.2 Sử dụng AI: dự đoán điểm tương tác tiếp theo.