Digital Literate

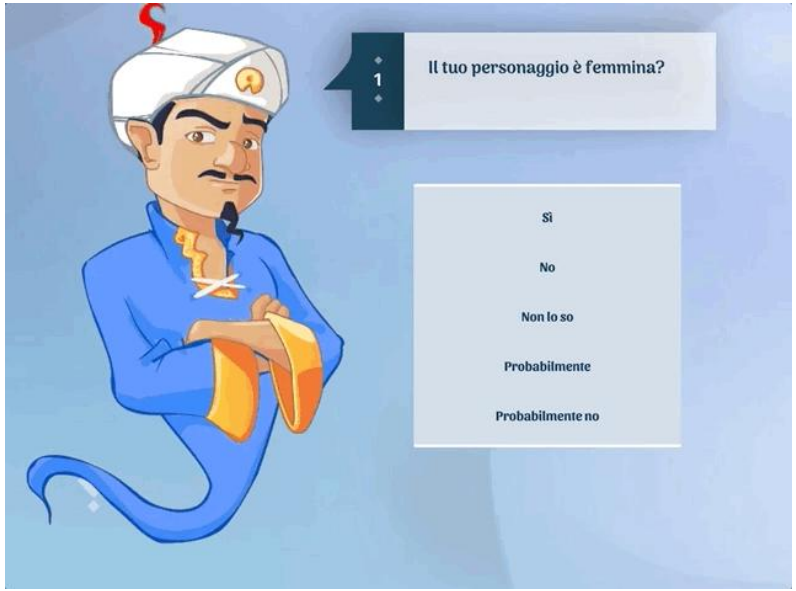
02

Interaktyvūs eksperimentai

AI LITERACY

Finansuoja Europos Sąjunga

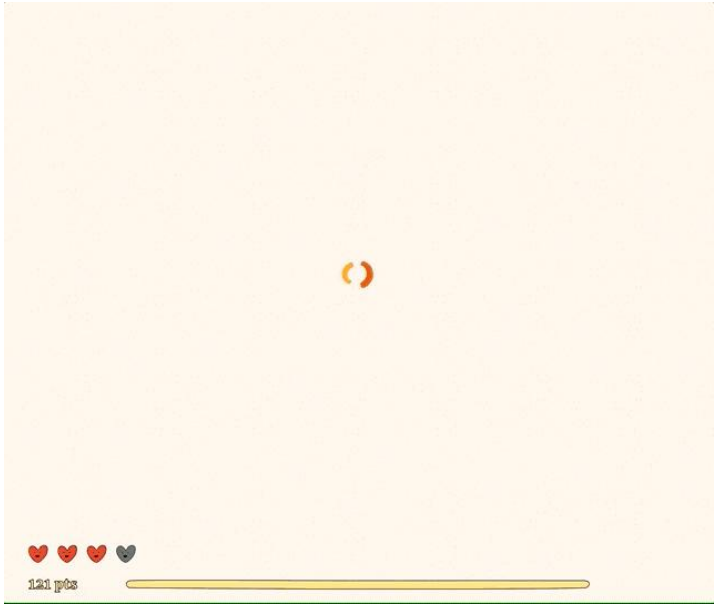
Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Nacionalinės agentūros nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei Nacionalinė agentūra negali būti laikoma už juos atsakinga. Projekto numeris 2023-1-LT01-KA220-SCH-000156644



AKINATOR

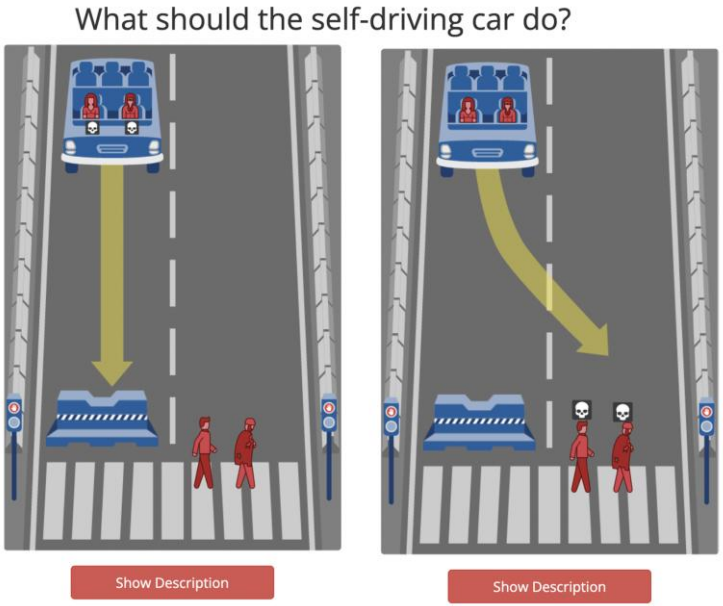
"Akinator" - tai prancūziškas vaizdo žaidimas, kurį galima žaisti ir anglų kalba ir kuriame spėjama, kokius išgalvotus ar tikrus personažus, daiktus ar gyvūnus turi omenyje naudotojas.

Programa pagrįsta dirbtinio intelekto klasifikavimo algoritmu, kuris, remdamasis patirtimi su žaidėjais, išmoksta užduoti geriausius klausimus.



VIENAS KEISTAS

"Google" eksperimente prašoma nustatyti, kurį elementą sukūrė dirbtinis intelektas

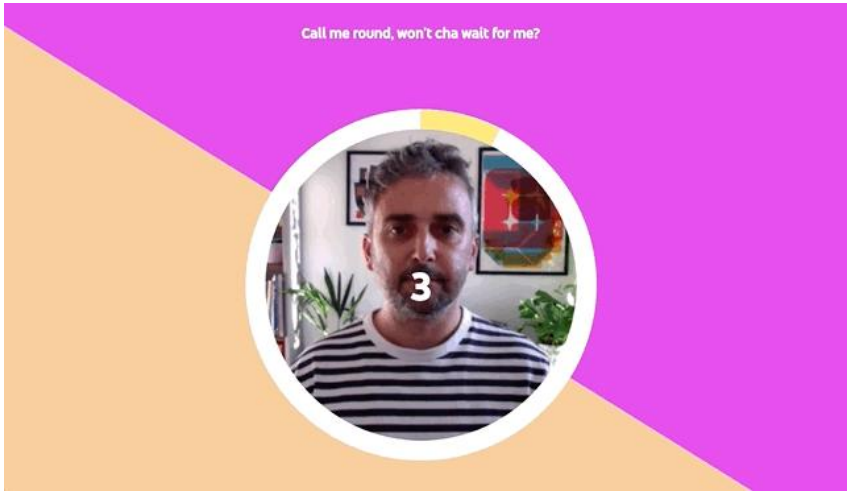


MORALĖS MAŠINA

Jei dirbtinio intelekto sistema padaro klaidą, kas už tai atsakingas?

Tai sudėtingas klausimas, į kurį vis dar nėra galutinio atsakymo.

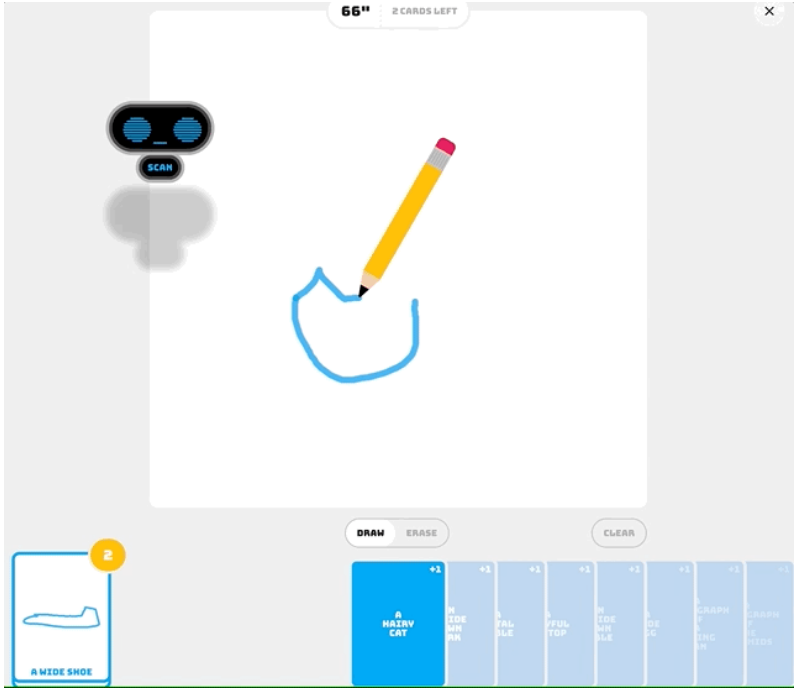
Šiame MIT mini žaidime atsiduriame automobilio, kuris turi priimti svarbius etinius sprendimus, vietoje.



LYP SYNC

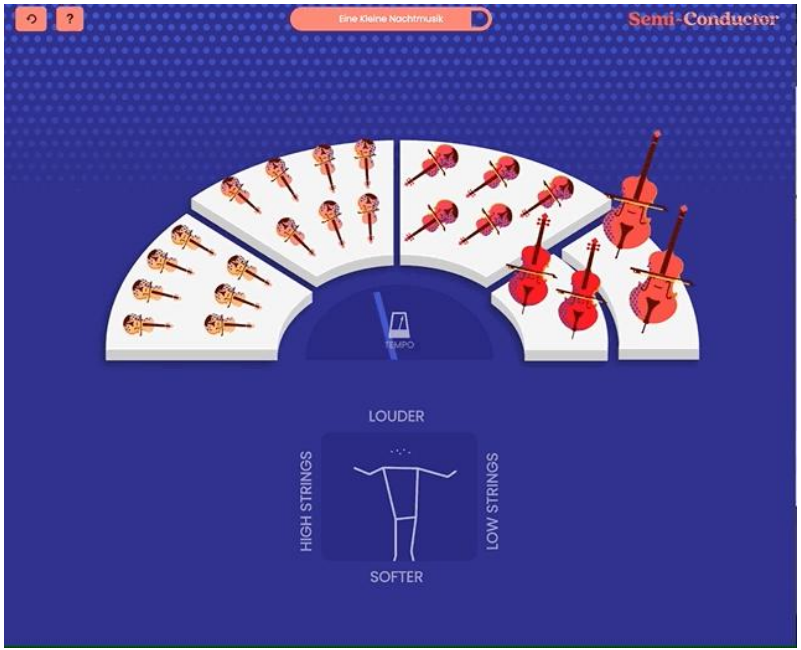
Tai dirbtinio intelekto valdomas iššūkis, kurio metu išbandysite, kaip gerai jūsų lūpų sinchronizacija atitinka dainą!

Eksperimente naudojama dirbtinio intelekto technologija, kuri, naudodama naršyklėje veikiantį mašininį mokymąsi, atpažįsta veido orientyrus.



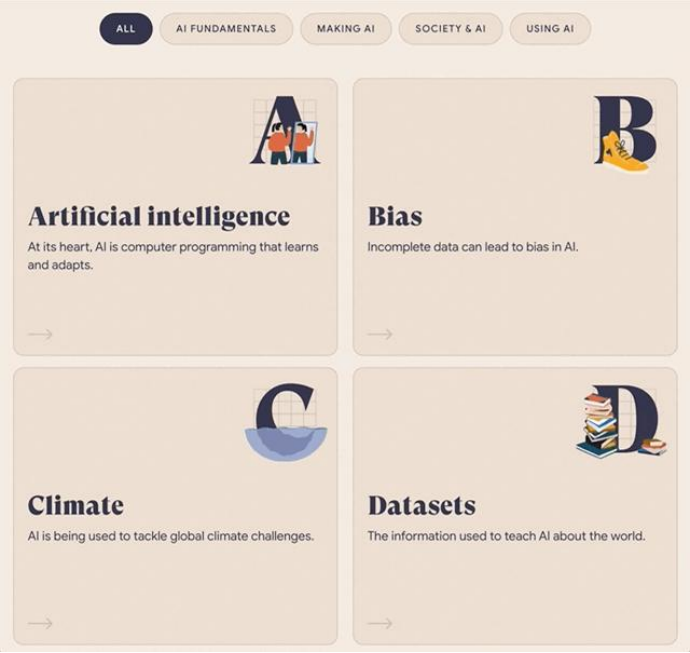
ATSPĖTI LINIJĄ

"Google" eksperimente prašoma nupiešti kortelėse aprašytus objektus, o mašininio mokymosi robotas bando atspėti, ką piešiate.



PUSLAIDININKIS

Dar vienas "Google" eksperimentas, leidžiantis vizualiai diriguoti styginių orkestrui!



A-Z AI

Fantastiškas interaktyvus ir iliustruotas svarbiausių dirbtinio intelekto pasaulio terminų žodynas.