

Pełna nazwa eksponatu:

Sztuczna inteligencja, czy jest się czego bać?

Przekaz merytoryczny/cel edukacyjny eksponatu:

Poznam jakie operacje wykonuje najprostsza sieć neuronowa oraz że kluczowym elementem działania algorytmów sztucznej inteligencji jest pozyskiwanie danych wraz z ich etykietowaniem (ang. labeling). Komunikacja naukowa eksponatu powinna wskazywać analogie z uczeniem się człowieka, poznawaniem kształtów, nazywaniem rzeczy, kolorów oraz pokazywać możliwe zastosowania sztucznej inteligencji – jak na przykład rozpoznawanie zmian skórnych, analiza obrazów tomograficznych i RTG.

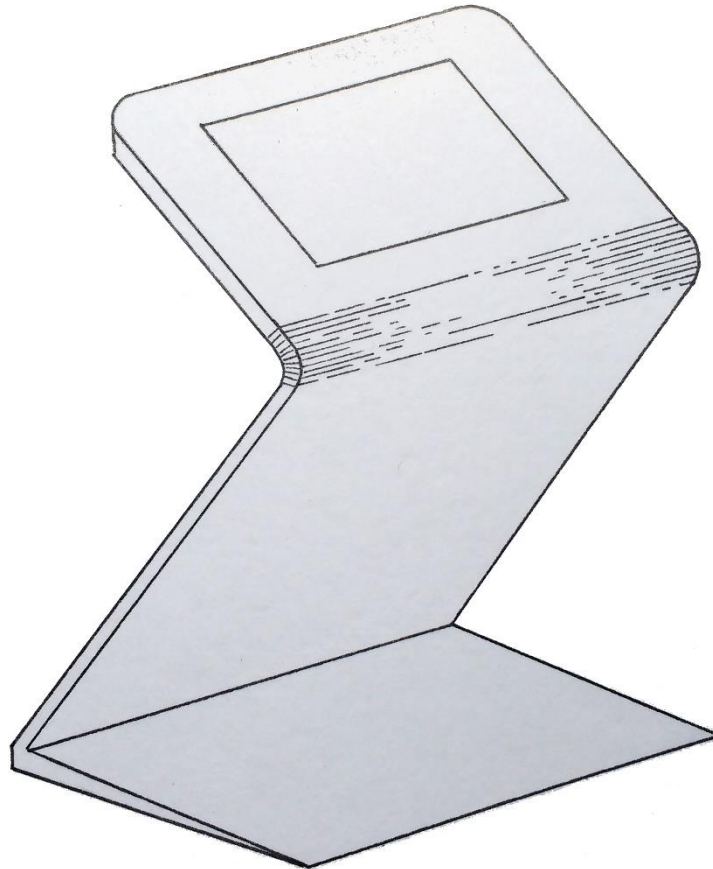
Opis eksponatu:

1. Czym jest/czemu służy eksponat:

Eksponat ma wstępnie zapoznać zwiedzających z ideą uczenia się sztucznej inteligencji i pokazać, że jest to proces zależny od człowieka, w którym mogą pojawiać się błędy.

2. Rysunek:

Rysunek poglądowy nie uwzględniający końcowego kształtu obudowy, a jedynie ukazujący rozlokowanie kluczowych elementów eksponatu.



3. Opis kluczowych elementów:

- a. Ekspонат w formie wolnostojącego ekspozytora. W skład ekspozycji wchodzi:
 - Monitor dotykowy do prezentowania Użytkownikowi treści podczas interakcji.
 - Komputer z oprogramowaniem. Moduł będzie miał za zadanie przeprowadzić użytkownika przez uproszczony proces uczenia się sztucznej inteligencji.
 - Obudowa ekspozycji
- b. Obudowa ekspozycji:
 - Obudowa ma formę wolnostojącego ekspozytora z monitorem dotykowym
 - Dolna krawędź pulpitu powinna znajdować się na wysokości 750 mm \pm 5%.
 - Dopuszczalne jest nachylenie pulpitu w stronę Użytkownika – dla zwiększenia wygody obsługi ekranu dotykowego.
 - Konstrukcja pulpitu posiada podcięcie poniżej blatu, umożliwiające podjechanie wózkami inwalidzkimi.
 - Cokół pulpitu posiada na styku z podłogą obramowanie wykonane z metalu, zabezpieczające przed uszkodzeniami mechanicznymi.
 - W części pulpitu mieszczącej monitor znajduje się obramowanie, umożliwiające użytkownikowi wygodne oparcie.
- c. Monitor:
 - Ekran posiada przekątną minimum 30”.
 - Rozdzielczość minimum 1920x1080 px
 - Typ matrycy: IPS
 - Monitor przystosowany do pracy ciągłej 24/7
 - Powierzchnia ekranu chroniona przed zarysowaniami mechanicznymi.
- d. Komputer z oprogramowaniem:
 - Komputer klasy PC z standardowym systemem Windows lub Linux, wyposażony w kartę sieciową z funkcją Wake-On-Lan.

4. Przebieg interakcji

Oprogramowanie ma za zadanie przeprowadzić użytkownika przez uproszczony, przyspieszony i symulowany proces uczenia sztucznej inteligencji. Na początkowym etapie interakcji użytkownikowi powinny być pokazywane figury i użytkownik powinien wskazać ich cechy:

- a. Kształt figury (koło, kwadrat, trójkąt, gwiazda)
- b. Kolor figury (zielony, czerwony, niebieski, żółty)
- c. Kształt wzoru na figurze (koła, kwadraty, trójkąty, gwiazdy)
- d. Kolor wzoru na figurze (zielony, czerwony, niebieski, żółty)

Cechy powinny być wskazywane np. Poprzez odpowiadanie na zadawane przez program pytania lub poprzez ekran z możliwością wyboru kompletu cech.

Figury powinny być tak prezentowane, żeby wszystkie kolory i kształty pojawiły się przynajmniej raz, niezależnie czy w głównej figurze czy w pokrywającym ją wzorze.

Po zaprezentowaniu kompletu figur pozwalającego do skompletowania wszystkich niezbędnych informacji program powinien przejść do następnego etapu interakcji –

rozpoznawania wybranych przez użytkownika figur. Rozpoznawanie powinno uwzględniać wcześniejszą “naukę” SI, czyli jeśli na wcześniejszym etapie użytkownik niebieski kolor wskazał jako żółty, to wszystkie niebieskie elementy powinny być nazywane żółtymi. Wynikiem rozpoznawania powinna być informacja o kształcie wybranej przez użytkownika figury, jej kolorze, wzorze i jego kolorze.

5. **Szacunkowe wymiary**

Szerokość maksymalnie 100 cm, głębokość maksymalnie 70cm.

6. **Szacunkowy czas interakcji:**

3-5 minut.