

Pojďme si kreslit!

Autor: Mgr. Martina Kupilíková, Centrum robotiky

Časová náročnost: 10 minut

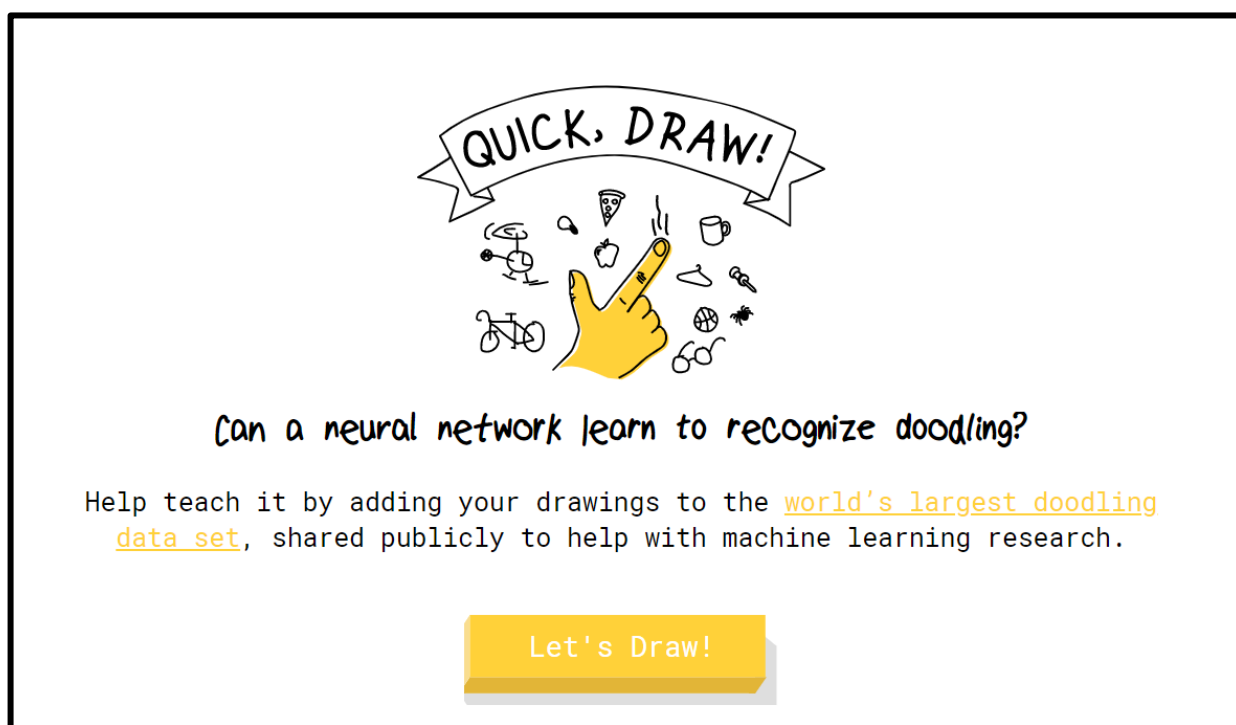
Ročník: 3. – 9., SŠ

Předmět: informatika, cizí jazyk

Učivo: Umělá inteligence, kresba

Pomůcky: PC, připojení k internetu

Kreslíte si rádi?? Já ano. A s nástrojem [Quick, draw!](#) je to ještě o něco zábavnější. Jde o projekt společnosti Google ze skupiny [A. I. Experiment](#).



V této hře kreslíš v několika sekundách načrtne obrázek a umělá inteligence hádá, co hráč nakreslil. Zajímavé je, že umělá inteligence se podle kreseb učí a tím zvyšuje svou přesnost. Tento typ umělé inteligence patří do rodiny [strojového učení](#) a je označováno jako *deep learning*, tedy [hluboké učení](#). [Tréninková data](#) jsou tvořena více než 15 miliony hráči a obsahují přes 50 miliónů obrázků. Jedná se tak o největší databázi svého druhu na světě. V průběhu hry je hráč vyzván k nakreslení 6 obrázků. Na každý z nich má časový limit 20 sekund. Cílem je nakreslit určený obrázek tak, aby jej umělá inteligence rozpoznala. Náročnost zadání je různá. Můžete se tak setkat se snadnějším zadáním jako např. budík nebo hrášek, ale můžete mít i náročnější variantu jako např. letadlová loď. Hru můžete hrát např. v anglickém či německém jazyce, tudíž kromě toho, že vás hra bude zaručeně bavit, si ještě zopakujete či se nově naučíte slovíčka v cizím jazyce.