



ARTIN Future Projekt

Modul 2

Einheit 2.2 Arbeitsblatt-Beispiel: Einführung durch den haptischen und abstrakten Ansatz

Entwickelt durch die:  TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN
Technische Universität Dresden

MODUL 2 | Einheit 2.2 – Praktische Einführung

Über Quick, Draw:

„Quick, Draw ist ein Spiel, das auf Maschinenlernen basiert. Man zeichnet etwas und ein selbstlernendes Netzwerk muss erraten, was gezeichnet wird. Natürlich klappt es nicht jedes Mal. Doch je mehr man spielt, desto besser lernt das System. Wir haben es bisher mit einigen hundert Konzepten versucht und wir hoffen, im Laufe der Zeit mehr hinzufügen zu können. Dies soll beispielhaft zeigen, wie maschinelles Lernen auf unterhaltsame Weise eingesetzt werden kann. Sehen Sie sich unten stehendes Video an, um zu erfahren, wie es funktioniert.“



Lies den Text und teste die Anwendung aus. Beantworte anschließend folgende Fragen:

Welchen Zweck erfüllt das Programm?

Wie wird das Programm eingesetzt?

Welche Daten werden dafür verwendet?

Welche Voraussagen werden getroffen?

Wer nutzt oder wer profitiert von einem solchen Programm?



Quellen:

<https://experiments.withgoogle.com/quick-draw> zuletzt aufgerufen: 01.12.2021

