Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ARTIN @ FUTURE

ARTIN Future projekts

Modulis 2

Nodarbības 2.2 darba lapas piemērs: Ievads, izmantojot haptisko un abstrakto pieeju

Izstrādātājs: TECHNISCHE UNIVERSITÄT DRESDEN
Drēzdenes Tehniskā universitāte

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. (2020-1-DE02-KA226-VET-00813)

ievads

Par "Quick, Draw" spēli:

"Šī ir spēle, kas veidota, izmantojot mašīnmācīšanos. Jūs zīmējat, bet neironu tīkls mēģina uzminēt, ko tieši jūs zīmējat. Protams, tas ne vienmēr darbojas. Bet jo vairāk jūs to spēlējat, jo vairāk tā iemācīsies. Līdz šim esam apmācījuši to atpazīt vairākus simtus konceptu, un mēs ceram laika gaitā pievienot vēl. Mēs to izveidojām kā piemēru tam, kā jautrā veidā var izmantot mašīnmācīšanos. Noskatieties zemāk esošo video, lai uzzinātu, kā tas strādā."

Izlasiet tekstu un pārbaudiet lietojumprogrammu. Pēc tam atbildiet uz šādiem jautājumiem:

Kāds ir programmas mērķis?

_____

Kā programma tiek izmantota?

_____

Kādi dati tiek izmantoti?

_____

Kādas prognozes tiek veiktas?

_____

Kas izmanto šādu programmu vai kas no tās gūst labumu?

_____

Avoti:
https://experiments.withgoogle.com/quick-draw Skatīts: 01.12.2021