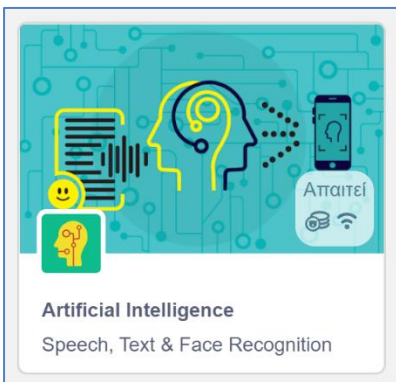


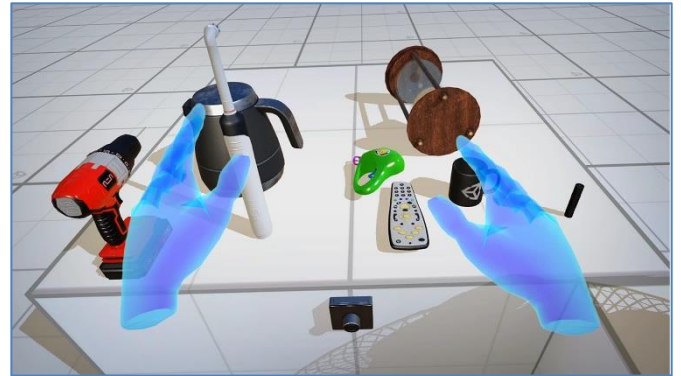


Όμιλος Τεχνητής Νοημοσύνης και Εικονικής Πραγματικότητας

Στον φετινό Όμιλο, στο πρώτο μέρος, θα επιχειρηθεί μια προσέγγιση του επιστημονικού κλάδου της **Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ)**, τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο. Σε θεωρητικό επίπεδο θα παρουσιαστούν από τον υπεύθυνο καθηγητή αλλά και από τους μαθητές, θέματα όπως: «Τι είναι η ΤΝ?», «Τι επιπτώσεις έχει / θα έχει στη ζωή μας?», «Ποια είναι τα θετικά και ποια τα αρνητικά της ΤΝ?», «Πως θα είναι η 5^η βιομηχανική επανάσταση που βασίζεται στην ΤΝ?» κ.α. Ενώ σε επίπεδο εφαρμογής, θα χρησιμοποιήσουμε εξελεγμένα εκπαιδευτικά προγραμματιστικά πακέτα ώστε να κατασκευάσουμε προγράμματα – παιχνίδια ΤΝ.



Στο δεύτερο μέρος θα ασχοληθούμε με την κατασκευή εφαρμογών **Εικονικής Πραγματικότητας**. Θα γνωρίσουμε την προγραμματιστική πλατφόρμα **UNITY** και θα την χρησιμοποιήσουμε για την κατασκευή παιχνιδιών στις 2 αλλά και στις 3 διαστάσεις, χρησιμοποιώντας τις συσκευές **OCULUS QUEST 2** του ομίλου.



Και τα δυο προαναφερθέντες επιστημονικοί χώροι απαιτούν καλή γνώση προγραμματισμού, για αυτό τον λόγο ο όμιλος απευθύνεται σε μαθητές της Β' και της Γ' τάξης. Διαδικασία επιλογής μαθητών:

- ✓ Οι περυσιοί μαθητές του ομίλου Ρομποτικής, που επιθυμούν να συνεχίσουν, μετά από αίτησή τους, γίνονται δεκτοί.
- ✓ Οι μαθητές της Β' και Γ' τάξης που επιθυμούν να ενταχθούν στον όμιλο και τον έχουν συμπεριλάβει στην 1^η ή στην 2^η προτίμησή τους κατά την αίτηση, συμμετέχουν σε κλήρωση.

Ο υπεύθυνος καθηγητής
Δρ. Καραφωτιάς Άγγελος
Ηλεκτρολόγος Μηχανικός κ Μηχ. Υπολογιστών