



Εργασία Πληροφορικής

Καλαντζοπούλου Κάτια

Τεχνητή Νοημοσύνη

Ο όρος **τεχνητή νοημοσύνη** αναφέρεται στην πληροφορική όπου ασχολείται με τη σχεδίαση και την υλοποίηση συστημάτων που μιμούνται στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς δηλαδή η ευφυΐα, η μάθηση, κατανόηση από συμφραζόμενα, η επίλυση προβλημάτων κλπ. Η τεχνητή νοημοσύνη αποτελεί σημείο μεταξύ πολλαπλών επιστημών όπως η πληροφορική, η ψυχολογία, η φιλοσοφία, η νευρολογία, η γλωσσολογία και η επιστήμη των μηχανικών.

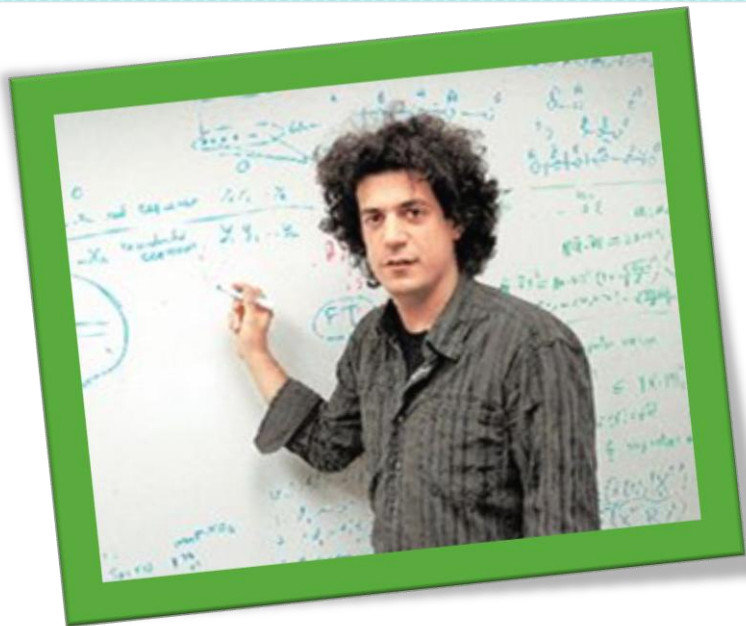
Ο Κωνσταντίνος Δασκαλάκης

Ο Κωνσταντίνος Δασκαλάκης γεννήθηκε στις 29/04/1981 (39 χρονών) και είναι Καθηγητής του [Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Επιστήμης Υπολογιστών](#) του [MIT](#) και μέλος του [Εργαστηρίου Πληροφορικής και Τεχνητής Νοημοσύνης του MIT](#). Επίσης το 2018 διακρίθηκε με το περίβλητο [Βραβείο Νεβάνλινα](#) από την διεθνή ένωση μαθηματικών.

Ο Κωνσταντίνος Δασκαλάκης ασχολείται ερευνητικά με την [θεωρία υπολογισμού](#) και τον τρόπο που συνδέεται με την [θεωρία παιγνίων](#), τα [οικονομικά](#), την [στατιστική](#) και την [μηχανική μάθηση](#).

Έχει συμβάλει στη λύση αρκετών ανοικτών προβλημάτων, που αφορούν στην υπολογιστική πολυπλοκότητα της [ισορροπίας Νας](#), της μαθηματικής δομής και υπολογιστικής περιγραφής των βέλτιστων δημοπρασιών, και της ανάλυσης γνωστών μεθόδων μηχανικής μάθησης όπως ο αλγόριθμος [expectation-maximization](#) (EM)

- Ο Κωνσταντίνος Δασκαλάκης γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Αθήνα, έχει, όμως, κρητική καταγωγή, καθώς ο πατέρας του είναι από τα Χανία, ενώ η μητέρα του από την [Ιεράπετρα](#). Έχει έναν μικρότερο αδερφό τον Νίκο ο οποίος ασχολείται με την Ψυχιατρική.
- Τελείωσε το Λύκειο στην [Βαρβάκειο Σχολή](#) και τις προπτυχιακές σπουδές του στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.
- Ως προπτυχιακός φοιτητής, τελείωσε όλα τα μαθήματα, εκτός από ένα, με τον ανώτατο βαθμό, κάτι που δεν είχε συμβεί μέχρι τότε στην ιστορία του [Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου](#).
- Συνέχισε τις σπουδές του στο [Πανεπιστήμιο του Μπέρκλεϋ](#), όπου παρέλαβε το διδακτορικό του δίπλωμα (PhD) από το τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Πληροφορικής, κάτω από την επίβλεψη του καθηγητή [Χρήστου Παπαδημητρίου](#).



Ο Κωσταντίνος Δασκαλάκης !!!

Εικονική Πραγματικότητα

Εικονική πραγματικότητα ή αλλιώς στα αγγλικά : virtual reality ή VR ονομάζεται η προσομοίωση ενός πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος μέσα από έναν υπολογιστή. Η τρέχουσα τεχνολογία VR χρησιμοποιεί συχνά ακουστικά εικονικής πραγματικότητας ή περιβάλλοντα πολλαπλών προβολών, μερικές φορές σε συνδυασμό με φυσικά περιβάλλοντα ή σκηνικά, για τη δημιουργία εικόνων, ήχων και άλλων αισθήσεων που προσομοιώνουν τη φυσική παρουσία ενός χρήστη σε ένα εικονικό ή φανταστικό περιβάλλον. Ένα άτομο που χρησιμοποιεί εξοπλισμό εικονικής πραγματικότητας είναι σε θέση να «κοιτάξει γύρω» τον τεχνητό κόσμο, να κινηθεί γύρω του και να αλληλεπιδράσει με εικονικά χαρακτηριστικά ή αντικείμενα. Το σετ μικροφώνου-ακουστικού είναι τοποθετημένο σε μια οθόνη που έχει τοποθετηθεί σε κεφαλή με μικρή οθόνη στο μπροστινό μέρος των ματιών, αλλά μπορεί να δημιουργηθεί με πολλές μεγάλες οθόνες. Τα συστήματα VR που είναι γνωστό ότι μεταδίδουν κραδασμούς και άλλες αισθήσεις στον χρήστη μέσω ελεγκτή παιχνιδιών ή άλλων συσκευών είναι γνωστά ως απτικά συστήματα. Αυτή η απτική πληροφορία είναι γενικά γνωστή ως ανατροφοδότηση δύναμης σε εφαρμογές ιατρικής, βιντεοπαιχνιδιών και στρατιωτικής εκπαίδευσης.

Ο όρος εικονική πραγματικότητα αναφέρθηκε για πρώτη φορά από τον Γάλλο Αντονέν Αρτώ το 1932, στο δοκίμιό του με τίτλο *Le Théâtre Alchimique* αλλά και το 1938 στο *Le Théâtre et son Double*, όπου αναφέρθηκε στο θέατρο ως μία εικονική πραγματικότητα "la réalité virtuelle". Ο όρος "εικονικός" (virtual), από τα μέσα των 1400, έχει τον ορισμό "να είναι κάτι στην αίσθηση ή την επίδραση, αλλά όχι στην πραγματικότητα ή γεγονός".

Τον όρο επανέφερε με την τεχνολογική του έννοια το 1989 ο Αμερικανός συγγραφέας και πρωτοπόρος της εικονικής πραγματικότητας, Τζάρον Λέινιερ. Είναι ιδρυτής της εταιρείας VPL Research, η οποία ανέπτυξε μερικά από τα πρώτα συστήματα τη δεκαετία του 1980. Ορίσε την εικονική πραγματικότητα ως ένα "αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί."

Το 2003, ο συγγραφέας Γουίλιαμ Ρ. Σέρμαν και ο ερευνητής Άλαν Μπ. Κρεγκ όρισαν την εικονική πραγματικότητα ως ένα μέσο το οποίο αποτελείται "από αλληλεπιδραστικές εξομοιώσεις με υπολογιστή, οι οποίες 'αισθάνονται' την θέση και τις ενέργειες του χρήστη, και αντικαθιστούν ή επαυξάνουν την ανάδραση σε μία ή παραπάνω αισθήσεις, δίνοντας το αίσθημα της πνευματικής εμβύθισης ή παρουσίας στην εξομοίωση ένας εικονικός κόσμος"



Virtual Reality !!!!!!!!!!!!!!!





πηγές: Βικιπαίδεια, Διαδίκτυο