

Аннотация дисциплины Б.1.2.17 Дисциплина. Цифровое общество, искусственный интеллект и разговорные боты

Дисциплина "Цифровое общество, искусственный интеллект и разговорные боты" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Информационные платформы и экосистемы цифрового государства" направления подготовки "09.03.02 Информационные системы и технологии".

Дисциплина изучается в 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 108/3 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме зачет.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-3 Способен создавать и актуализировать цифровые инструменты для принятия управленческих решений в государственном и муниципальном управлении

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Интернет и виртуальная реальность (Информация в квантовом мире и будущее коммуникаций, Информационная безопасность)
2. Цифровая экономика и цифровая репутация. Современные технологические тренды
3. Искусственный интеллект, машинное обучение и большие данные. Автоматизация деловых процессов при помощи разговорного интерфейса и чат-ботов. Обработка естественного языка. Чат-боты. Первые разработки в области Искусственного Интеллекта. ELIZA, SHRDLU, PARRY, Jabberwocky, A.L.I.C.E., Siri, Alexa и Cortana. Задачи чатботов. Статистические методы распознавания. Применение формулы Байеса к последовательностям символов. Формальный метод. Использование нейронных сетей, нейросетевого подход. Метод семантической свёртки. Современные проблемы для чат-ботов.
4. Разработка разговорного чат-бота.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: лекционные занятия, практические занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: case-study, деловая игра, игровое проектирование, классическая лекция.