



SŁOWNIK POJĘĆ AI

25 pojęć do dopasowania

Połącz pojęcie z wyjaśnieniem. Klucz na końcu.

Słownik AI: dopasuj pojęcie

Wpisz literę wyjaśnienia obok numeru pojęcia.

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. algorytm ____ | A. wynik nauki programu, który podejmuje decyzje |
| 2. dane ____ | B. urządzenie, które mierzy świat, np. temperaturę |
| 3. model ____ | C. program zbudowany z wielu połączonych prostych jednostek |
| 4. uczenie maszynowe ____ | D. powtarzanie tych samych kroków |
| 5. sieć neuronowa ____ | E. maszyna wykonująca zadania według programu |
| 6. prompt ____ | F. pytanie 'jeśli... to...' w programie |
| 7. chatbot ____ | G. wykonywanie zadań bez udziału człowieka |
| 8. bias (stronniczość) ____ | H. przykłady do nauki programu |
| 9. deepfake ____ | I. informacje pozwalające rozpoznać człowieka |
| 10. robot ____ | J. zmyślona, ale wyglądająca na prawdziwą odpowiedź AI |
| 11. czujnik ____ | K. program, z którym można rozmawiać |
| 12. kod ____ | L. uczenie programu na przykładach |
| 13. pętla ____ | M. program reagujący na polecenia głosowe |

Słownik AI, część 2

Pojęcia 14–25.

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 14. warunek ____ | A. najmniejsza jednostka informacji: 0 lub 1 |
| 15. błąd w programie ____ | B. przypisywanie rzeczy do grup |
| 16. rozpoznawanie obrazów ____ | C. program reagujący na polecenia głosowe |
| 17. tłumacz maszynowy ____ | D. nieprawidłowe działanie programu |
| 18. asystent głosowy ____ | E. przykłady do nauki programu |
| 19. dane osobowe ____ | F. pytanie 'jeśli... to...' w programie |
| 20. prywatność ____ | G. zmyślona, ale wyglądająca na prawdziwą odpowiedź AI |
| 21. bit ____ | H. wykonywanie zadań bez udziału człowieka |
| 22. klasyfikacja ____ | I. znajdowanie rzeczy na zdjęciu |
| 23. zbiór treningowy ____ | J. prawo do ochrony swoich danych |
| 24. halucynacja ____ | K. informacje pozwalające rozpoznać człowieka |
| 25. automatyzacja ____ | L. program tłumaczący teksty |

Klucz odpowiedzi

Pojęcie = wyjaśnienie.

1. algorytm: lista kroków prowadząca do wyniku
2. dane: informacje, na których uczy się program
3. model: wynik nauki programu, który podejmuje decyzje
4. uczenie maszynowe: uczenie programu na przykładach
5. sieć neuronowa: program zbudowany z wielu połączonych prostych jednostek
6. prompt: polecenie wpisane do AI
7. chatbot: program, z którym można rozmawiać
8. bias (stronniczość): błąd wynikający z nierównych danych
9. deepfake: fałszywe nagranie stworzone przez AI
10. robot: maszyna wykonująca zadania według programu
11. czujnik: urządzenie, które mierzy świat, np. temperaturę
12. kod: zapis poleceń dla komputera
13. pętla: powtarzanie tych samych kroków
14. warunek: pytanie 'jeśli... to...' w programie
15. błąd w programie: nieprawidłowe działanie programu
16. rozpoznawanie obrazów: znajdowanie rzeczy na zdjęciu
17. tłumacz maszynowy: program tłumaczący teksty
18. asystent głosowy: program reagujący na polecenia głosowe
19. dane osobowe: informacje pozwalające rozpoznać człowieka
20. prywatność: prawo do ochrony swoich danych
21. bit: najmniejsza jednostka informacji: 0 lub 1
22. klasyfikacja: przypisywanie rzeczy do grup
23. zbiór treningowy: przykłady do nauki programu
24. halucynacja: zmyślona, ale wyglądająca na prawdziwą odpowiedź AI
25. automatyzacja: wykonywanie zadań bez udziału człowieka