

Θέμα 3: Εμπειρία Χρηστών και Τεχνητή Νοημοσύνη σε Εικονικό Βοηθό για το Πρόγραμμα της Ημέρας

Περιγραφή:

Η εργασία αυτή επικεντρώνεται στην ανάπτυξη ενός έξυπνου εικονικού βοηθού που θα χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για να βοηθά τους χρήστες στην οργάνωση και διαχείριση του καθημερινού τους προγράμματος. Ο εικονικός βοηθός θα παρέχει προσωποποιημένες υπενθυμίσεις και συστάσεις με σκοπό να βελτιώσει την παραγωγικότητα και την εμπειρία χρήστη, καθιστώντας την διαχείριση του χρόνου πιο αποτελεσματική και ευχάριστη.

Καθήκοντα:

1. Ανάλυση των αναγκών των χρηστών για τη διαχείριση του καθημερινού προγράμματος και την παροχή προσωποποιημένων συστάσεων.
2. Χρήση αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης, είτε μηχανικής μάθησης, είτε βαθιάς μάθησης, είτε Fuzzy logic, είτε συστήματος κανόνων, είτε γνωστικών θεωριών για την αναγνώριση προτύπων στις δραστηριότητες των χρηστών και την πρόβλεψη των αναγκών τους.
3. Σχεδίαση και υλοποίηση διεπαφής χρήστη που επιτρέπει την εύκολη αλληλεπίδραση με τον εικονικό βοηθό.
4. Δοκιμή και αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του εικονικού βοηθού μέσω πειραματικών δοκιμών και ανατροφοδότησης από τους χρήστες.
5. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων και προτάσεις για βελτιώσεις.

Απαιτήσεις:

- Ανάπτυξη εφαρμογών Standalone, web ή mobile με γλώσσες όπως JavaScript, Python ή C#.
- Χρήση αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης, είτε μηχανικής μάθησης, είτε βαθιάς μάθησης, είτε Fuzzy logic, είτε συστήματος κανόνων, είτε γνωστικών θεωριών για την ανάλυση του αντίστοιχου θέματος.
- Δεξιότητες στη σχεδίαση φιλικών προς τον χρήστη διεπαφών.