

Θέμα 2: Εμπειρία Χρηστών και Τεχνητή Νοημοσύνη σε Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Περιγραφή:

Η εργασία αυτή στοχεύει στη βελτίωση της εμπειρίας των μαθητών μέσω της ενσωμάτωσης τεχνητής νοημοσύνης σε εκπαιδευτικό λογισμικό. Το λογισμικό θα προσαρμόζεται δυναμικά στις ανάγκες και το επίπεδο κάθε μαθητή, προσφέροντας προσωποποιημένη διδασκαλία και υποστήριξη, ενισχύοντας έτσι την αλληλεπίδραση και την ικανοποίηση των μαθητών από την εκπαιδευτική διαδικασία.

Καθήκοντα:

1. Σχεδίαση του εκπαιδευτικού λογισμικού με βάση την ανάλυση των εκπαιδευτικών αναγκών των μαθητών.
2. Χρήση αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης, είτε μηχανικής μάθησης, είτε βαθιάς μάθησης, είτε Fuzzy logic, είτε συστήματος κανόνων, είτε γνωστικών θεωριών για την ανάλυση της απόδοσης και της προόδου των μαθητών.
3. Δημιουργία προσαρμοστικών συστημάτων μάθησης που θα προσφέρουν εξατομικευμένες συστάσεις και διδακτικό υλικό.
4. Δοκιμή και αξιολόγηση της επίδρασης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω ανατροφοδότησης από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.
5. Παρουσίαση των ευρημάτων και προτάσεις για περαιτέρω 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.