

Włodzisław Duch,
Katedra Informatyki Stosowanej UMK,
<http://www.phys.uni.torun.pl/~duch>

Świat bytów wirtualnych w Internecie i telefonach: awatary, boty, sztuczne osobowości.

Pojęcia:

agenci, boty, linguboty, awatary, sztuczne głowy, wirtualne osoby.

Technologie:

- Systemy do dialogu w języku naturalnym, przykłady takich systemów, przykłady scenariuszy rozmów, boty, linguboty i ich możliwości.
- Tłumaczenie maszynowe, ograniczenia dostępnej technologii.
- Agenci: rodzaje agentów, przykłady agentów Microsoftu.
- Synteza mowy, dostępne programy i przykłady.
- Rozpoznawanie mowy, narzędzia Speech API Microsoftu i inne.
- Awatary i sztuczne głowy; przykłady awatarów Hapteka, realizm trójwymiarowych modeli Veepera.

Możliwości komercyjnego wykorzystania:

- Przykłady zastosowań do interaktywnego udzielania informacji na stronach internetowych, czytania informacji w serwisach nowości.
- Automatyzacja składania zamówień.
- Uniwersalny asystent pomagający używać komputer, przykład UltraHall Assistant – możliwości, szukanie i pamiętanie informacji.
- Awatar jako reprezentant osoby w kontaktach emailowych, przykład Sonork Kate i YaPanda Avatar Mail.
- Zastosowania rozrywkowe: czytanie książek dzieciom, gry w trywia, gry słowne; przykład gry w 20 pytań.
- Zastosowania przyszłości: alter ego, agent uniwersalny, łatwy dostęp do informacji.

Perspektywy: awatar na każdą okazję, osobisty awatar telefoniczny.

Literatura:

Peter M. Plantec, *Virtual Humans: A Build-It-Yourself Kit, Complete With Software and Step-By-Step Instructions*. AMACOM Books. CD-ROM edition Nov2003.

Marek J. Kasperski, *Sztuczna Inteligencja. Droga do myślących maszyn*. Wyd. Helion 2003.

Oprogramowanie:

Klient Hapteka (www.haptek.com).

Klient Yapanda (www.yapanda.com)