



VIRperson

ЛАБОРАТОРИЯ ЦИФРОВЫХ ДВОЙНИКОВ

цифровые копии исторических личностей, оставивших богатое культурное, эпистолярное или научное наследие, с которыми можно общаться при помощи чата или голосового интерфейса, а также фотореалистичного проекта

Воплощено 

МОДЕЛЬ VIRPERSON

Область применения

Цифровой аватар великих исторических личностей

Собранные воедино данные о историческом деятеле в виде ИИ-агента, наделённого когнитивными способностями



Интерактивные учебники

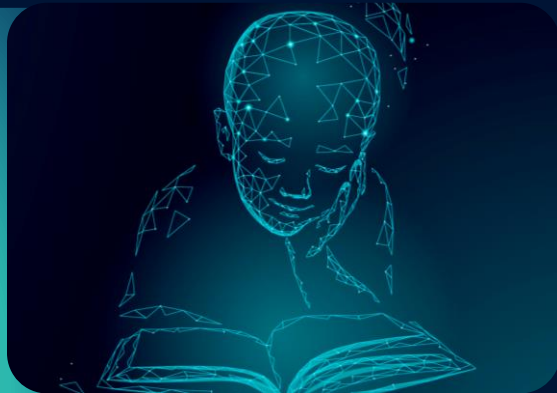
Высокотехнологичные мультимедийные электронные учебники и интерактивные портреты выдающихся деятелей науки и культуры



Внедрение на уровнях основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений. Повышение их мотивации к обучению и вовлечённости в образовательный процесс.

Цифровой приятель ученика

Индивидуализированное проявление, имеющее образ в виртуальном пространстве, с которым ученик сможет общаться, совместно учиться и идти по пути получения знаний



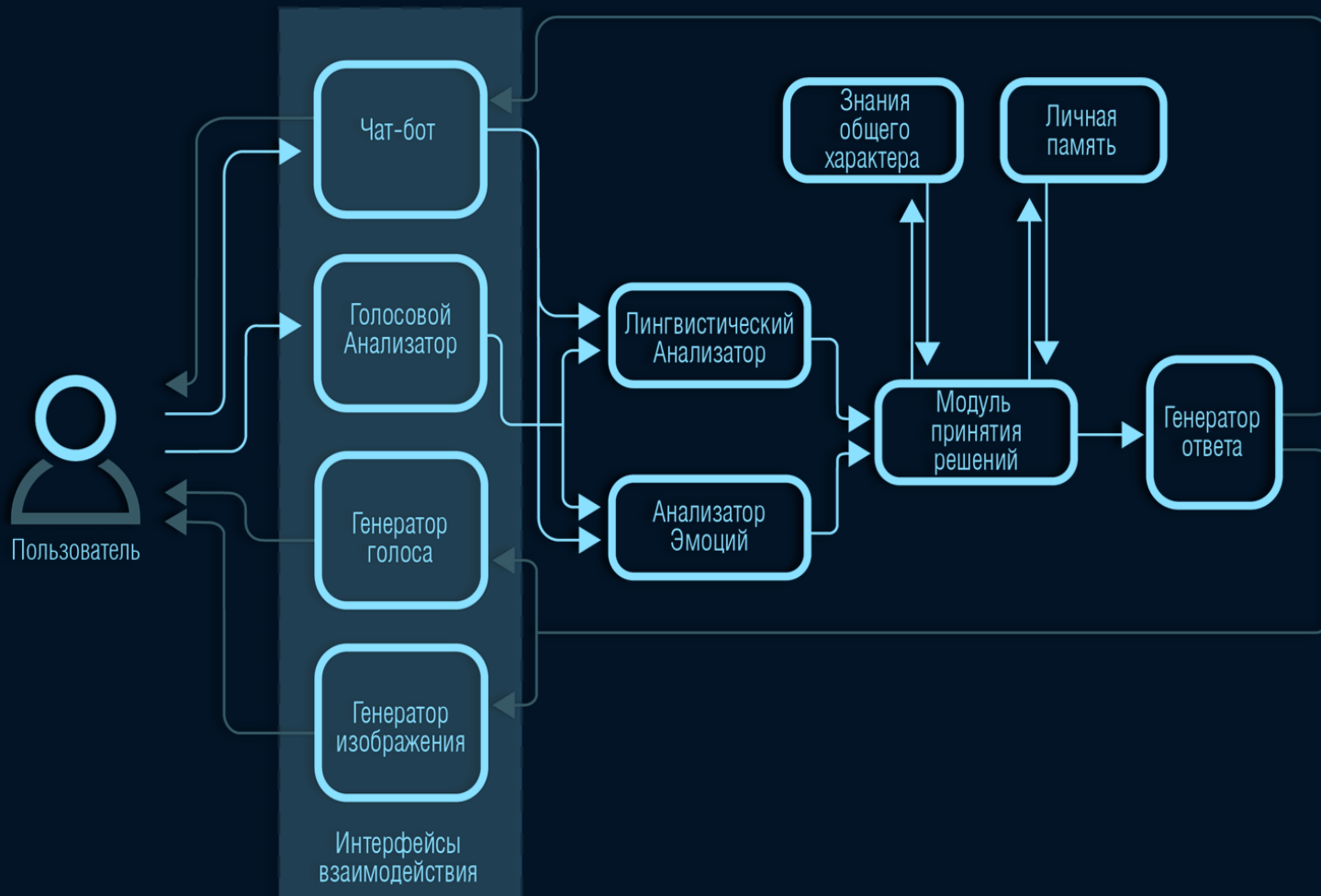
Интерактивные Ассистенты преподавателя на уроке

ИИ-ассистент учителя, который может провести контрольную, рассказать свою биографию от первого лица, проверить работы



КОГНИТИВНАЯ АРХИТЕКТУРА

Агента VIRPERSON



ГОТОВНОСТЬ VIRPERSON

Что уже сделано в проекте:

- Спроектирована когнитивная архитектура
- Проведён сбор источников информации
- Осуществлена разметка данных
- Реализован MVP-1
- Разработан план стратегического развития проекта

Патенты в процессе регистрации:

- Модель объяснений результатов распознавания образов на базе нейросетевых моделей при помощи исчисления предикатов первого порядка
- Модель ассоциативной гетерархической памяти для представления личного опыта интеллектуального агента
- Модель привязки символов
- Метод экстракции знаний из текстов и их укладки в ассоциативно-гетерархическую память

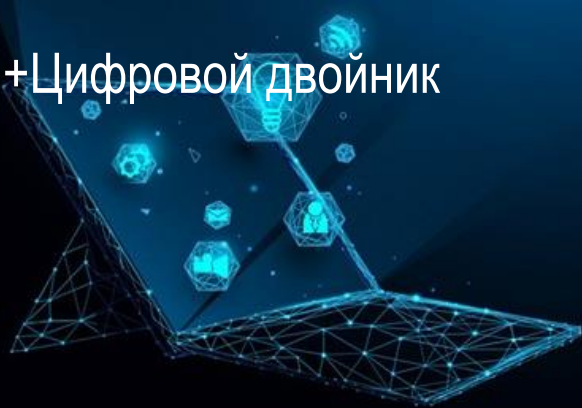
Научные труды

- Интеллектуальные агенты и персонализированное образование // Альманах «Искусственный интеллект». — Аналитический сборник № 2. — М.: МФТИ, 2019.
- Душкин Р. В. Развитие методов адаптивного обучения при помощи использования интеллектуальных агентов // Искусственный интеллект и принятие решений, № 1, 2019

ВЕКТОР РАЗВИТИЯ

Технологии, которые включены в учебно-методический комплекс

+Цифровой двойник



Цифровые копии объектов и систем для оптимизации образовательного процесса

+AR



Обучение с наглядно-действенным характером с помощью технологий дополненной реальности


+Чат-боты




Создание учениками в процессе проектной деятельности

БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!

РОМАН ДУШКИН 

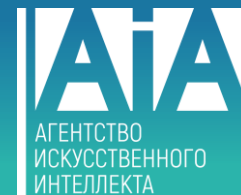
@rdushkin 

+7 909 695 41 38 

drv@aiagency.ru 



Лаборатория цифровых двойников
www.virperson.com
+7 (499) 380-67-77



Проект создан специалистами
Агентства Искусственного Интеллекта
www.aiagency.ru