

## Chceš vědět...

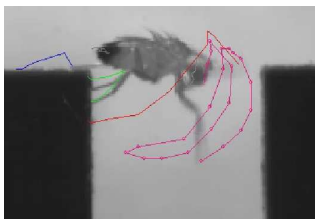
- Kolik člověkotýdnů zabere tvorba mapy do real-time strategie?
- Proč zkoumáme zrakové klamy? Je možné se na něco dívat a nevidět to?
- Jak se modeluje zraková kůra?
- Proč je programátor počítačových her vhodný kandidát na výzkum přepracovanosti?
- Jestli umí psí robot chodit po ledu? A jestli chodí stejně jako octomilka?
- Jak souvisí sémantická paměť a sémantický web?
- Kolik myších neuronů je potřeba k řízení jednoho virtuálního panáka z akční hry?

Pak by tě mohly zajímat přednášky a semináře...

### **Informatika a kognitivní vědy I (NAIL087)**

Přednáší: Cyril Brom (MFF UK), Jiří Lukavský (Psychologický ústav AV ČR)

Přednáška podává vhled do výpočetního modelování procesů, které se odehrávají v lidském mozku a jsou zodpovědné za to, že se chováme inteligentně. Mozek budeme studovat počínaje ději na synapsích a konče celými neurálními okruhy. Budeme se také věnovat biologicky inspirovaným mechanismům pro řízení pohybu robotů. Student po absolvování kurzu pochopí, jak (ne)souvisí umělá inteligence s neurovědou, jak (ne)fungují neurální implantáty a proč lidé často chodí do práce jinou cestou tam a jinou zpátky a myslí si, že v obou případech je cesta nejkratší. Vhodné i pro neinformatiky, kteří snesou občasný pohled na jednoduchou diferenciální rovnici (přičemž moc nevadí, že jí nebudou rozumět).



**Začínáme:** ve středu 30.9., v 17.20, v posluchárně S8, přednáškou o tom, jak souvisí navigace panáků z akčních her s tím, jak se ve svém prostředí orientují potkani. Mimojiné se dozvíme, že potkani mají v hlavě neurony, které svým chováním částečně připomínají hexovou mapu. Po přednášce proběhne úmluva.

### **Vývoj počítačových her (NSWI115)**

Přednáší: Otakar Nieder (Bohemia Interactive Simulations)

Začínáme: 2.10., 9.00, posluchárna S4

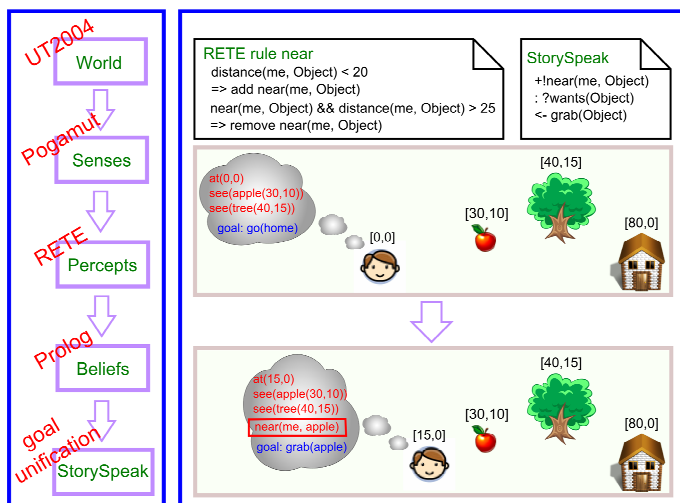
Přednáška přináší vhled do celkové problematiky vývoje počítačových her od globálního pohledu na herní trh, přes složení vývojářského týmu, po konkrétní záležitosti týkající se designu, grafiky a programování. Témata přednášky se týkají nejen vývoje her na PC, ale věnují se i hrám na konzole a přenosná herní zařízení. Vhodné i pro neprogramátory s elementárními znalostmi IT (např. pro studenty FF UK).

# Seminář z umělých bytostí (NAIL082)

Přednáší: Jakub Gemrot

Začínáme: úmluvou v 18.30 v S8 ve středu 30.9. (po 1. přednášce z NAIL087)

Letos budeme na semináři programovat zkušební boty pro Pogamut 3 na volné téma. Můžete si například vyzkoušet, jak naučit boty efektivní komunikaci a týmové spolupráci při Capture the Flag, naprogramovat taktické rozhodování na úrovni celé skupiny botů, či naučit Rosse, jak sbalit Rachel, nebo naopak Rachel, jak se Rossovi vyhnout! Budeme si klást otázku, jestli se AI virtuálních panáků programuje lépe v Javě nebo v novém BDI jazyce Storyspeak, podíváme se na to, jak hezky se dá využít RETE a Prolog. Ideální pro všechny absolventy umělých bytostí, kteří se chtějí o praktické tvorbě AI dozvědět víc a na vlastní kůži si to zažít. Autora nejlepšího bota čeká menší finanční odměna!



## Kontakt:

brom =at= ksvi -puntik- mff -puntik- cuni -puntik- cz

## Všechny přednášky se konají v budově

v MFF UK na [Malostranském náměstí 25](#)

Většinou není problém dohodnout se na zápočtu či zkoušce pro studenty z jiných fakult či škol než MFF UK.

Rozšíření přednášek finančně podpořil  
Evropský sociální fond



Praha & EU: Investujeme do vaší budoucnosti