

## Témy vzdelávacieho programu Digital League ročník 09.-01.2021

### **Zadanie témy: Kultúra**

Vytvoriť aplikáciu pre profesionálne porovnávanie kultúrnych centier, nástroj ktorý umožní kultúrnym centrám a organizáciám performatívneho umenia identifikovať svoje biznis modely a porovnať dáta, s ktorými operujú, s dátami podobných organizácií, budú môcť identifikovať, ako si vedú organizácie v rôznych oblastiach a ktoré z nich by mohli slúžiť ako inšpirácia pre ostatné. Porovnávať sa budú napríklad v oblastiach financií, programu, marketingu, partnerstiev, či východiskových pozícií, ktoré zaujímajú.

### **Zadanie témy: Vzdelávanie**

Vytvoriť mobilnú aplikáciu k efektívnej komunikácii medzi štátnym pedagogickým ústavom a školami. Zlepšenie informovanosti o aktuálnych vyhláškach a nariadeniach ministerstva školstva ako aj zabezpečenie adekvátnej podpory pri otázkach zo strany škôl. Súčasťou aplikácie budú push-notifikácie ako aj jednoduchý chatbot k často kladeným otázkam.

### **Zadanie témy: IT**

Inovácia v oblasti zdravotníctva. Vytvorenie chatbota s využitím machine learning technológie pre informačný a rezervačný systém využívaný zdravotníckym zariadením. Vytvoriť simuláciu konverzácie obvyklú medzi ľuďmi na základe stanovených pravidiel, rozhodovacieho stromu alebo čiastočným zapojením prvkov umelej inteligencie ako strojové učenie, počítačové porozumenie a spracovanie ľudského jazyka. Vyhodnocovanie a spracovanie dát získavaných z viac ako 23 krajín, 4.5 milióna pacientov a viac ako 8 000 lekárov.