



WORKSHOP INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

PÚBLICO ALVO:

Executivos, Gestores, Profissionais de Design, Profissionais de Marketing e Desenvolvedores.

CARGA HORÁRIA:

Workshop de 8 horas.

Sugestão: das 8h às 18h, com intervalo para almoço das 12h às 13h30min e 2 intervalos de 15 minutos.

OBJETIVOS:

Objetivo primário:

Encontrar oportunidades de diferenciação, melhoria na experiência do cliente ou redução de custos, através da aplicação de soluções de Inteligência Artificial na empresa para a solução de problemas reais.

Objetivo secundário

Conhecer o estado da arte em Inteligência Artificial e as ferramentas já disponíveis no mercado.

GRUPO:

Mínimo 8, máximo 20 participantes.

PRÉ-REQUISITOS:

Sem pré-requisitos.

METODOLOGIA DE ENSINO:

O Workshop utiliza uma metodologia inovadora que combina a utilização de Canvas e Game Cards, projetados pelo prof. Vinicius Soares especificamente para o ensino de ferramentas de Inteligência Artificial.

As atividades são um híbrido teórico/prático. Os conceitos preliminares de Inteligência Artificial são transferidos em formato de apresentação. Em seguida, são realizadas atividades práticas criadas a partir de técnicas de Design Thinking customizadas para o estudo de Inteligência Artificial.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Teoria (2h)

1. Introdução à Inteligência Artificial

O que é Inteligência Artificial?

Estamos seguros?

Em qual estágio da evolução tecnológica estamos?

Exponencialidade e Singularidade: Definições e possíveis impactos na qualidade de vida.

2. Fornecedores, Ferramentas e APIs

Quem são os principais fornecedores e quais ferramentas disponibilizam?

O que é uma API? Quais são as principais APIs de Inteligência Artificial?

O que já está sendo feito mundo afora através destas ferramentas e APIs?

Prática (6h)

3. Definição do problema e delimitação da solução. (30min)

4. Estudo de personas para mapeamento de valor. (1h)

5. Canvas + Artificial Intelligence Game Cards: Através de uma combinação de Canvas e Game Cards, esboçam-se os processos, produtos ou serviços a serem desenvolvidos. (2h)

6. Validação da solução através do estudo da jornada do usuário + Artificial Intelligence Game Cards. (1h30min)

7. Apresentações e considerações finais. (1h)

MATERIAL DE APOIO

Ao final do workshop serão disponibilizados em meio eletrônico: os slides, os canvas e uma coletânea de links para os exemplos referenciados no workshop. Cada equipe também terá à sua disposição os canvas físicos utilizados ao longo das atividades.

CERTIFICADO

Os participantes que cumprirem 75% de presença e participarem da apresentação final do projeto receberão certificado emitido pela academiAi.