

OBSAH

Úvod

Umělá inteligence (AI)	9	1939: Řečový syntezátor	86
Uspořádání knihy a její účel	9	1942: Asimovovy tři zákony robotiky	88
asi 1300 př. n. l.: Piškvorky	11	1942: Smrtící armádní roboti	90
asi 400 př. n. l.: Talos		1943: Umělé neuronové sítě	92
asi 350 př. n. l.: Aristotelův <i>Organon</i>	16	1946: ENIAC	94
asi 250 př. n. l.: Ktesibiovy	18	1949: <i>Obří mozky aneb</i>	
vodní hodiny	20	<i>Stroje, které myslí</i>	96
asi 190 př. n. l.: Počítadlo (abakus)		1950: Turingův test	98
asi 125 př. n. l.: Počítač z Antikythéry	22	1950: <i>Kybernetika a společnost</i>	100
1206: Al-Džazářího automaty	24	1951: Zpětnovazební učení	102
asi 1220: Lancelotovi mědění rytíři	26	1952: Rozpoznání řeči	104
asi 1300: Zábavní park v Hesdinu	28	1954: Zpracování přirozeného jazyka	106
asi 1305: <i>Ars magna</i> Ramona Llulla	30	1956: Workshop AI v Dartmouthu	108
asi 1352: Náboženské automaty	32	1957: Perceptron	110
asi 1495: Da Vinciho	34	1957: Transhumanismus	112
robotický rytíř	36	1959: Strojové učení	114
1580: Golem		1959: Reprezentace znalostí	
1651: Hobbesův <i>Leviathan</i>	38	a uvažování	116
1714: Mlýn vědomí	40	1960: Lickliderova „Symbióza	
1726: Stroj píšící knihy	42	člověka a počítače“	118
1738: De Vaucansonův kachní automat	44	1964: Psychoterapeutka ELIZA	120
1770: Mechanický Turek	46	1964: Rozpoznávání tváří	122
1774: Jaquet-Drozovy automaty	48	1965: Exploze inteligence	124
1818: <i>Frankenstein</i>	50	1965: Expertní systémy	126
1821: Počítačová kreativita	52	1965: Fuzzy logika	128
1822: Babbageův mechanický počítač	54	1965: Hluboké učení	130
1844: „Umělec krásna“	56	1966: Robot Shakey	132
1854: Booleova algebra	58	1967: Život v simulaci	134
1863: „Darwin mezi stroji“	60	1968: <i>Kybernetická náhoda</i>	136
1868: <i>Parní muž z prérí</i>	62	1968: HAL 9000	138
1883: Hanojská věž	64	1970: Mastermind	140
1893: <i>Velký černý pštros</i>	66	1970: <i>Colossus: Projekt Forbin</i>	142
<i>Elektrického Boba</i>	68	1971: SHRDLU	144
1898: Teslova „vypůjčená mysl“		1970: Paranoidní PARRY	146
1907: Tik-Tok	70	1975: Genetické algoritmy	148
1907: Pátrání po duši	72	1976: Etika umělé inteligence	150
1913: Optické rozeznávání znaků	74	1979: Přeborník ve vrhcábech poražen	152
1920: R. U. R.: Rossum's	76	1980: Čínský pokoj	154
<i>Universal Robots</i>	78	1982: <i>Blade Runner</i>	156
1927: <i>Metropolis</i>		1984: Autonomní vozidla	158
1939: Moto-Man Elektro	80	1984: <i>Terminátor</i>	160
	82	1986: Umělý život	162
	84	1986: Inteligence hejna	164

1988: Moravcův paradox	166	2015: Počítačové umění a DeepDream	198
1988: Seřad' 4	168	2015: „Říkejte jim	
1990: „Sloni nehrají šachy“	170	umělí mimozemšťané“	200
1993: Nepropustná „AI krabice“	172	2015: AI na Marsu	202
1994: Dáma a AI	174	2016: AlphaGo – šampion v go	204
1996: Tamagoči	176	2016: Autonomní robotické operace	206
1997: Deep Blue poráží		2017: AI poker	208
mistra světa v šachu	178	2018: Adversarial patches	210
1997: Othello	180	2018: Roboti skládají Rubikovu kostku	212
1999: Robot AIBO	182	2019: AI předpovídá smrt	214
2000: ASIMO a přátelé	184	2020: AlphaFold 2	216
2001: Spielbergova		2021: DALL-E	218
<i>A.I. Umělá inteligence</i>	186	2022: ChatGPT	220
2002: Řešení hry awari	188	2023: Zpomalení rozvoje AI?	222
2002: Roomba	190		
2003: Populační exploze		Poznámky a doporučená literatura	224
kancelářských sponek	192	Svolení k reprodukci	229
2006: Qackle vítězí ve scrabblu	194	Rejstřík	231
2011: Watson v soutěži <i>Jeopardy!</i>	196		