

THE MONTHLY LIFELINE SPECIAL EDITION

La Newsletter Ufficiale di Investech Spa

INTELLIGENZA ARTIFICIALE, SUPERINTELLIGENZA E INTELLIGENZA UMANA: TRA DATI, INTUIZIONE E CREATIVITÀ

Investech Values: estate 2024

Ilya Sutskever, ex direttore scientifico di OpenAI, ha fondato una nuova società chiamata Safe Superintelligence insieme a Daniel Gross e Daniel Levy. L'azienda svilupperà un'intelligenza artificiale più potente di quelle attualmente disponibili. Avrà sede a Palo Alto e a Tel Aviv. La nuova società di Sutskever, registrata come SSI Inc. introduce un nuovo termine all'attenzione dei professionisti e degli appassionati di intelligenza artificiale: l'acronimo SSI sta per Safe SuperIntelligence. L'acronimo SSI sta per Safe SuperIntelligence (Superintelligenza Sicura) e introduce il termine "Safe" nella definizione di "Superintelligenza", che è stata precedentemente proposta da OpenAI come "un livello di capacità superiore". I rischi potenziali associati alla "superintelligenza" sono stati affrontati per la prima volta dal filosofo svedese Nick Bostrom nel 2014.

Bostrom è noto per le sue riflessioni sul futuro dell'umanità nell'era delle macchine autonome intelligenti. Nel suo saggio “Superintelligenza”, pubblicato in Italia da Bollati Boringhieri, Bostrom si chiede se l'umanità sarà sicuramente “in grado di governare senza problemi una macchina superintelligente dopo che l'avremo costruita”. In precedenza, sia OpenAI che Sutskever hanno definito l'AGI (Artificial General Intelligence) come “l'insieme di sistemi autonomi avanzati in grado di superare gli esseri umani nella maggior parte dei lavori di ampio valore economico”. L'AGI rappresenta un potenziale sviluppo futuro dell'intelligenza artificiale, la cui fattibilità è attualmente solo teorica. Per molti, questo porterà alla creazione di IA in grado di raggiungere e superare le capacità cognitive degli esseri umani. Non è possibile per nessun individuo competere con la macchina in termini di dati e conoscenza, definita come un insieme di correlazioni significative tra informazioni. Tuttavia, c'è un'area in cui gli esseri umani mantengono un netto vantaggio: la saggezza, ovvero la capacità di prendere decisioni valide in situazioni complesse. Anche la creatività rimane un dominio esclusivo dell'uomo. Sebbene l'IA sia in grado di identificare modelli nei dati, non ha la capacità di generare nuove intuizioni.

In precedenza, sia OpenAI che Sutskever hanno definito l'AGI (Artificial General Intelligence) come “l'insieme di sistemi autonomi avanzati in grado di superare gli esseri umani nella maggior parte dei lavori di ampio valore economico

UN MONDO SENZA PROGRAMMATORI? DIFFICILE DA IMMAGINARE

Work Hard List

In passato, i programmatore dovevano essere molto abili per ottenere il massimo dai loro sistemi. Questo ha creato abitudini e mentalità che sono durate a lungo dopo la loro applicazione. Agli albori dell'informatica, i computer erano alimentati da schede perforate. Programmare significava lavorare con memoria e processori limitati. I programmatore dovevano essere bravi a creare codice che funzionasse bene e fosse veloce. Quest'epoca ha prodotto idee intelligenti che vengono ancora utilizzate in luoghi con poche risorse. Avete mai programmato per microcontrollori o sistemi embedded? Qui ogni byte di memoria e ogni ciclo di clock sono importanti e l'ottimizzazione è ancora importante, anche se sta diventando più impegnativa. Con il passare del tempo e il miglioramento dell'hardware, molte di queste limitazioni sono scomparse. Tuttavia, l'idea di "fare di più con meno" è rimasta nella cultura della programmazione, rendendo a volte le persone resistenti a strumenti e pratiche che potrebbero rendere il lavoro di sviluppo più semplice e veloce. La programmazione informatica è una forma d'arte che richiede dedizione, passione e desiderio di imparare. L'intelligenza artificiale ha bisogno di codice scritto da sviluppatori per funzionare. È difficile immaginare un mondo senza programmatore. I libri scritti dagli addetti al mestiere, ad esempio, trattano una serie di argomenti chiave, tra cui lo stile di programmazione, le tecniche di debug e l'importanza di scrivere un codice leggibile e manutenibile. Sebbene molte delle tecnologie specifiche discusse si siano evolute, i fondamenti rimangono validi, a testimonianza della lungimiranza degli autori.

La programmazione informatica è una forma d'arte che richiede dedizione, passione e desiderio di imparare. L'intelligenza artificiale ha bisogno di codice scritto da sviluppatori per funzionare

Blog: The Best of Month | Luglio/Agosto

L'estate 2024 ci ha portato una ventata di freschezza nel panorama del rapporto tra consumo di prodotti digitali di informazione e intrattenimento, oltre che la messa in prova di nuove regole che possano equilibrare rischi e virtù dell'applicazione dell'intelligenza artificiale. Nei nostri articoli abbiamo esplorato mondi nei quali la fisica quantistica si intreccia con la filosofia e con le science dell'informazione, per dare vita ad un unicuum che servirà alle prossime generazioni per configurare una nuova forma di intelligenza, più strutturata, artefatta in alcuni casi, non esente da incidenti di percorso, ma mai inferiore alle aspettative.

THE NEW IN IX SEC. D.C.

Il termine deriva dalla versione latina del nome del matematico persiano al-Khwarizmi, vissuto nel IX secolo d.C. Si pensa che sia uno dei primi a scrivere su questo concetto: 'Regole di restauro e riduzione'. I primi esempi conosciuti di algoritmi si trovano in documenti del XVII secolo a.C. Questi sono i papiri Ahmes, conosciuti anche come papiri Rhind. Contengono problemi con soluzioni, incluso un problema di moltiplicazione copiato da papiri più antichi. L'algoritmo è un'idea base dell'informatica. È il fondamento dell'idea che qualsiasi problema può essere risolto da un programma per computer. L'algoritmo è importante anche nello sviluppo del software. La programmazione consiste nel trasformare un algoritmo in un programma per computer che può essere eseguito dalla macchina stessa.

Algoritmo

Timeline

1928

Nel XX secolo, il concetto di algoritmo è stato creato per risolvere il problema matematico del "processo decisionale" posto da David Hilbert nel 1928.

Anni '30

Le formalizzazioni matematiche più note includono le funzioni ricorsive di Gödel, Herbrand Kleene, sviluppate rispettivamente nel 1930, 1934 e 1935. Inoltre, il calcolo lambda di Alonzo Church e la Formulazione 1 di Emil Leon Post, pubblicata nel 1936, sono considerati contributi significativi al campo.

Anni '40

La macchina di Von Neumann è il progetto di base di tutti i computer attuali. È potente quanto la macchina di Turing. Ciò significa che un computer può risolvere un problema se e solo se lo può fare una macchina di Turing. Allo stesso tempo, i matematici hanno ideato altri modi per rappresentare gli algoritmi.

Tempi odierni

In matematica e informatica, un algoritmo è un insieme di istruzioni che possono essere utilizzate per risolvere problemi o calcolare espressioni matematiche. La maggior parte degli algoritmi utilizza strutture di dati per rappresentare e organizzare i dati utilizzati nel calcolo. Queste strutture possono essere semplici o complesse, a seconda dell'algoritmo. Non esiste una definizione semplice e comprensibile di algoritmo. Un modo per considerarlo è una serie di passaggi che, se seguiti in un certo ordine, portano a un risultato.

