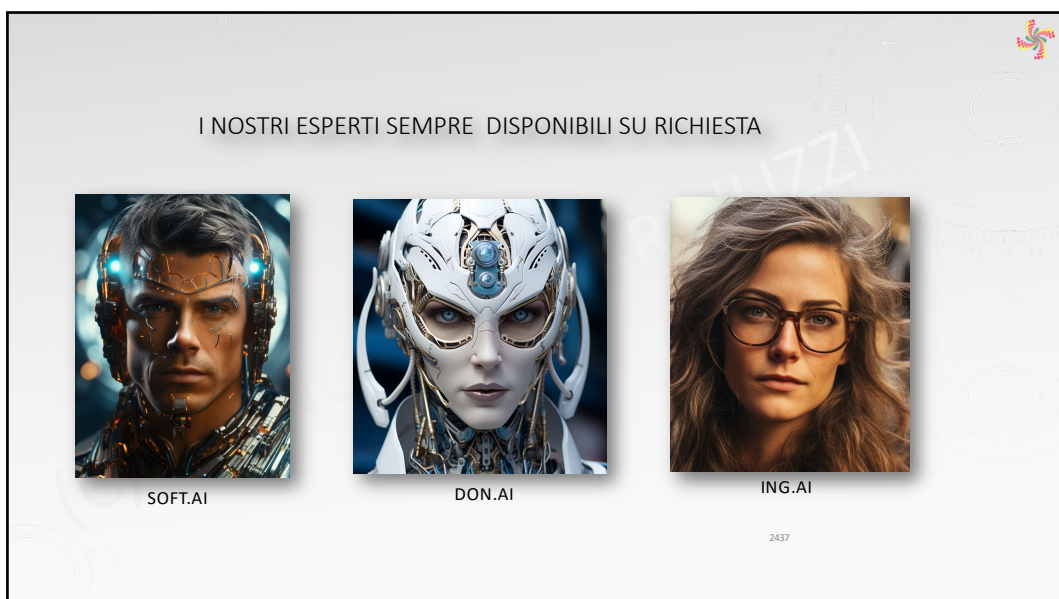


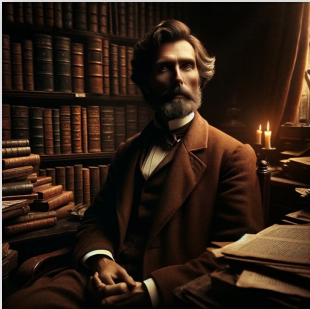


1

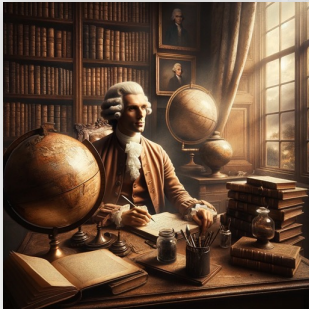


2

SE NE SONO AGGIUNTI DUE



Carl Marx



Adam Smith

3

LA RELAZIONE ED
INTERAZIONE COME
ELEMENTO DI CREAZIONE
DEL VALORE

Sono stati addestrati due modelli di AI, uno su Carl Marx con i suoi scritti principali fra cui il Capitale pietra miliare del marxismo e uno su Adam Smith con i suoi scritti principali fra cui il famoso libro sulla ricchezza delle nazioni, pietra miliare del capitalismo. Di poi con tecniche di prompt engineering sono stati istruiti per impostare e sostenere in piena autonomia una conversazione dialettica su qualunque tema sottoposto. Infine è stato deciso il numero massimo delle interazioni. Il tutto automatizzato con programmi vari.



By AI Prompt of Francesco Marinuzzi

Dialogo AI fra Marx e Adam Smith: il ruolo del Capitale

Francesco Marinuzzi
Cloud Specialist M&C- AI Prompt Engineer - Treasurer FOR

4 marzo 2024

34 articoli

4

PREVIEW

- Qui il prompt iniziale di avvio era il ruolo del Capitale.
- Si noti gli sviluppi del tema del tutto "autonomi" ed "imprevedibili".

Marx

Il mio approccio si basa sull'idea che un equilibrio tra profitto e sostenibilità è possibile solo ristrutturando radicalmente le basi del sistema economico verso una produzione che soddisfi i bisogni reali delle persone, piuttosto che massimizzare il profitto per pochi. Ciò richiede una profonda trasformazione sociale e politica. La tua visione include spazio per cambiamenti strutturali simili?

Adam Smith

La mia visione si concentra sulla dinamica del libero mercato e sull'efficienza economica, piuttosto che su una trasformazione radicale. Tuttavia, la discussione aperta può guidare il cambiamento. Credi che la società sia pronta per una trasformazione così profonda?

Marx

La società deve essere pronta per una trasformazione profonda attraverso la consapevolezza e l'azione collettiva. Credi che l'educazione possa essere la chiave per questa consapevolezza?

Adam Smith

L'educazione è fondamentale per sviluppare consapevolezza e promuovere il cambiamento. Ma, l'attuale sistema educativo supporta questa visione?

2437

5

FRANCESCO MARINUZZI, PH.D

Qualche «anno» di esperienza nel settore dell'innovazione.

Promotore di nuove realtà aziendali in campo AI

Cloud specialist PNRR per il Ministero della Cultura. Già esperto di tecnologie emergenti per il Ministero della Salute – Unità di Missione PNRR

PM di alcuni progetti disruptive in ambito AI

RUOLO: Prompt engineer for AI experts creations.

Rif. Tel. francesco@marinuzzi.com Whtsup: (+39) 35 19 83 83 19



2437

6

OBIETTIVI DEL CICLO DI SEMINARI

- Acquisizione delle competenze chiave sulla AI con un aggiornamento periodico ogni giovedì alle 18 fino a tutto marzo ed oltre.
- Networking fra ingegneri e appassionati per creare un polo professionale, tecnico e italiano sulla AI.
- Fare squadra per progetti specifici e concreti.



2437

7

NUOVI EVENTI OLTRE IL CICLO ATTUALE SULLA AI: SEMPRE GIOVEDÌ' ALLE 18

I NUOVI EVENTI PER IL MESE DI MARZO ED APRILE OLTRE A QUELLI GIÀ' DEL 14 E 21

28 Marzo:

Large Language Models: i "Grimori" Digitali del XXI Secolo

A cura di Ing. FLAVIO CORDARI già autore del Colab sulle reti neurali.

4 Aprile:

Intelligenza Artificiale: interoperabilità ed automazione dei processi

A cura di Ing. Valerio Lombardi – Pres. Commissione Sistemi Informativi Sanitari

11 Aprile – In fase di definizione

17 Aprile – Volete proporre voi un relatore?

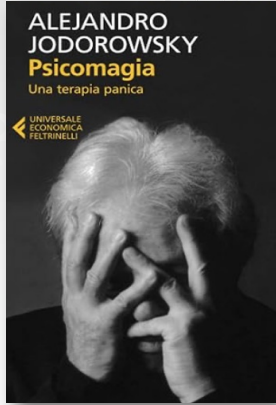
24 Aprile – Volete proporre il vostro problema da risolvere?



2437

8

SUI GRIMORI.....
IL LIBRO SULLA PSICOMAGIA



7324

9

NUOVA COMMISSIONE DEDICATA ALLA AI?

- Se siete interessati a partecipare
- Se volete segnalare un collega da coinvolgere/proporre come presidente

mandatemi un messaggio al 35 19 83 83 19

7-3-24b10

10

DAI SEMINARI PRECEDENTE - CHALLENGE SULLE RETI NEURALI

CHALLENGE

Alcuni degli iper-parametri del caso importato sono i seguenti:

- 10 percettroni
- 5 epoche
- Validation_split 0.2
- Dropout 0.2

CONTEXT

Chi riesce a superare il valore di accuratezza del **97.48%**?

Menzione speciale a colui che ottiene il miglior risultato.

COLAB SULLE RETI NEURALI: [LINK](#) a cura di Flavio Cordari

COLAB SULLA PROGRAMMAZIONE: [LINK](#)



2437

11

AVETE GIOCATO CON
LE CHAT ?

URL: <https://chat.mistral.ai/chat>

E' gratis mentre via API si ha "ora" per il modello migliore m-large-2402:

- Input 7,30€ / million tokens
- Output 22,00€ / million tokens



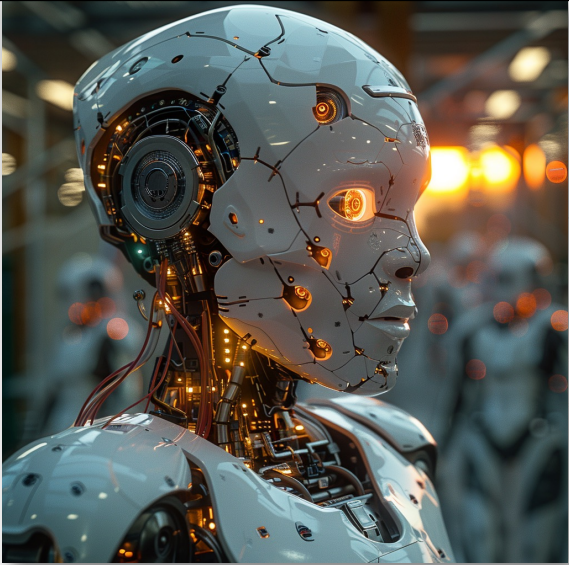
2437

12

ESPLORANDO L'INTERAZIONE UOMO-MACCHINA E LE SUE EVOLUZIONI FUTURE

Interazioni Uomo Macchina e sue derivazioni

Questo seminario si concentra sulle interazioni e dialettiche uomo macchina.



13



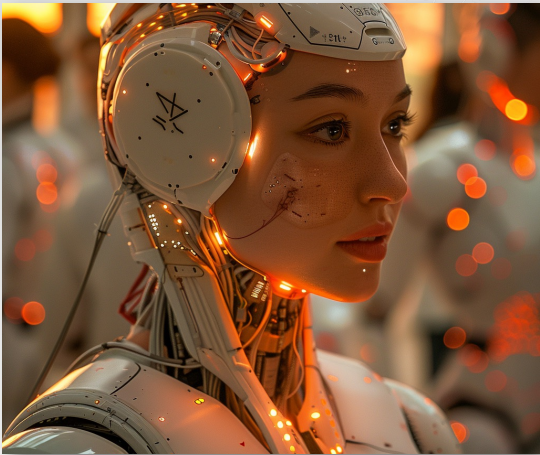
"Le interfacce uomo-macchina che si adattano ai loro utenti cambieranno il mondo."

Jeff Dean, Senior Fellow, Google

14

RIVOLUZIONARE
L'INTERAZIONE UOMO-
MACCHINA TRAMITE L'IA

- Quando la macchina è più “umana” dell’uomo.
- Quando l’uomo è più falso della “macchina”.



Tutte le foto artistiche della presente presentazione sono state prodotte da Francesco Marinuzzi con tecniche di AI prompt engineering

2437

15

REALTA' E SUE PERCEZIONI



2437

16

Programma

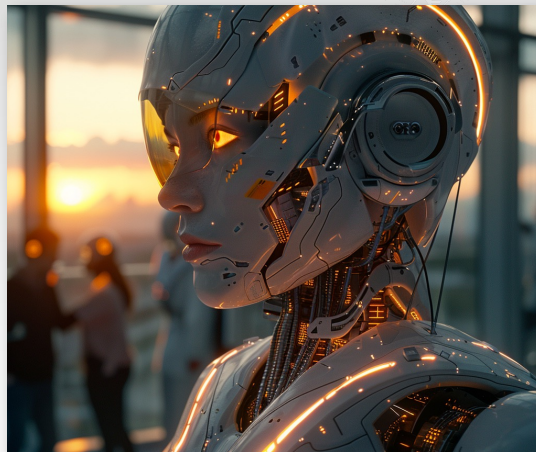
- Introduzione alle interfacce uomo-macchina nell'IA e grazie alla IA.
- Spatial computing, AR, VR e mixed reality.
- Quale è il futuro di schermi, mouse e tastiere?
- Sessioni pratiche dimostrative di nuove modalità di interazione.
- Discussioni sul futuro delle interazioni uomo-macchina.

2437

17

TEMI CALDI

- Capire il futuro attraverso il passato delle interazioni Uomo/macchina
- Quanto le "macchine" parlano dell'"uomo"?
- Quanto e quante volte ci comportiamo e lavoriamo come "macchine"?



2437

18

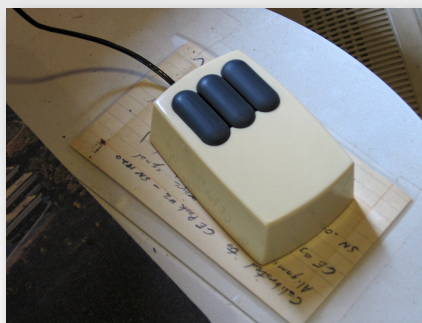
IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 1/9



2437

19

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 2/9

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xerox_Alta_mouse.jpg

2437

20

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 3/9



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xerox_Alto_mouse.jpg

2437

21

IL PERCORSO DELLE
INTERFACCE 4/9

Toshiba T1100



https://www.hwupgrade.it/news/portatili/toshiba-trent-anni-fa-arrivava-sul-mercato-t1100-primo-notebook-al-mondo_57089.html

2437

22

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 5/9

- Modello Motorola 8700



<http://www.arredamentovintage.com/telefono-cellulare-motorola-anni-90/114.htm>

23

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 6/9

Iphone 1



https://www.hwupgrade.it/news/apple/iphone-la-storia-dello-smartphone-di-apple-fino-al-nuovo-iphone-x_71182.html

2437

24

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 7/9

Alcuni visori [LINK](https://www.sladrl.net/visore-oculus-meta-quest-3-128-gb)



<https://www.sladrl.net/visore-oculus-meta-quest-3-128-gb>

2437

25

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 8/9

- Gli Oppo Air Glass 3, nell'angolo in alto della visuale, nascondono un display virtuale
- Gli occhiali vengono utilizzati toccando la montatura per attivare l'assistente vocale AI e quindi emettendo comandi vocali, oppure utilizzando l'interfaccia touch per effettuare chiamate vocali, ascoltare musica, sfogliare foto e simili. Gli occhiali sono dotati di quattro microfoni con isolamento acustico,
- L'assistente AI in questione è il LLM (large Language Model) di Oppo chiamato AndesGPT.



<https://mashable.com/article/oppo-air-glasses>

2437

26

IL PERCORSO DELLE INTERFACCE 9/9

- Connesse ad un device indossabile collegato a sua volta alla rete internet e con una sua capacità di memorizzazione ed elaborazione.
- Con uno strato interposto di AI che risponde alle domande, traduce in tempo reale e ci permette di "prendere" la conversazione se interessante. (Ad esempio l'S24 ULTRA)



<https://www.siadrl.net/visore-oculus-meta-quest-3-128-gb>

2437

27

IL CELLULARE ? - PRIMO BERSAGLIO

Ha ancora senso?

Il display e touch ha senso?

Noi, fra di noi, come interagiamo?

Per immagini e «tocchi» oppure semplicemente conversando?

Per una interazione più
IMMEDIATA e TRASPARENTE
MULTICULTURALE e
MULTILINGUISTICA. Più UMANA



28

I MONITOR O LE TV ? –SECONDO BERSAGLIO

Ha ancora senso avere monitor o TV grandi in assoluto?

Quali sono le nuove soluzioni di AR, VR e XR?

Nuovi occhiali e lenti: da Vision PRO a Oculus passando per smart glasses. DEMO.

Per una interazione più personalizzata, one to one, emozionante ed avvolgente, 3D e multisensoriale. Più UMANA



29

IL MONDO DEGLI ATOMI? –TERZO BERSAGLIO

E' tanto vero da sembrare vero.

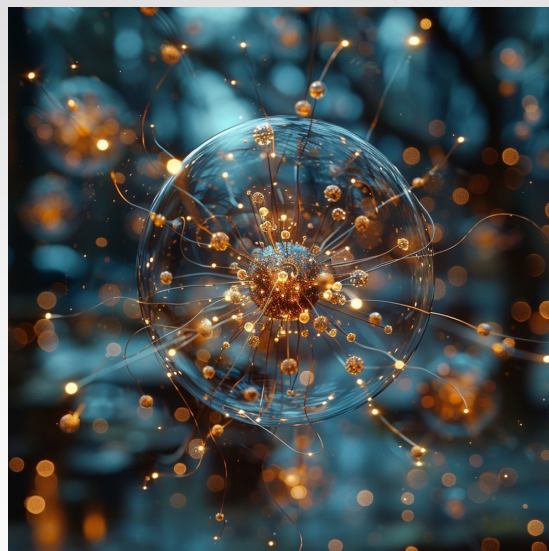
I bit articolati nelle scale tempo/spazio nanometriche ingannano i sensi e producono emozioni di verità.

Superamento dei limiti temporali e spaziali. Si va oltre l'umano e l'umanesimo. Da vertigini e può generare paura. Genera n problemi di identità, distinzione e orientamento.

La perdita di valore identitario della immagine, della voce e della «interazione mediata». Dove sono e con chi sono?

Necessità di adeguamento dei modelli epistemologici e di concettualizzazione e verbalizzazione.

SUBITO LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI ATOMI: ROMANZI- FOTO – CINEMA/VIDEO...



30

APPLE VISION PRO

- Avrà successo?
- Se si pensa al progetto IRIS e ai google glasses e ai tre tentativi nulla è scontato.
- Link <https://www.apple.com/apple-vision-pro/guided-tour/>

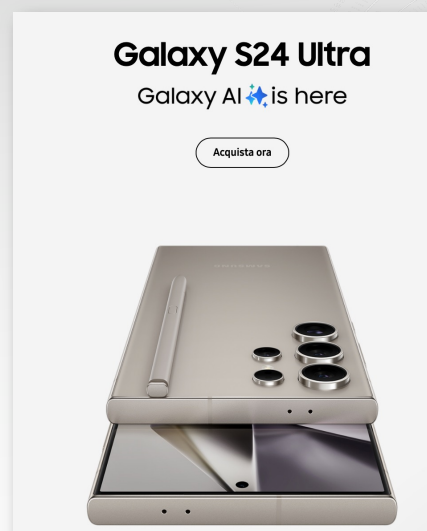


2437

31

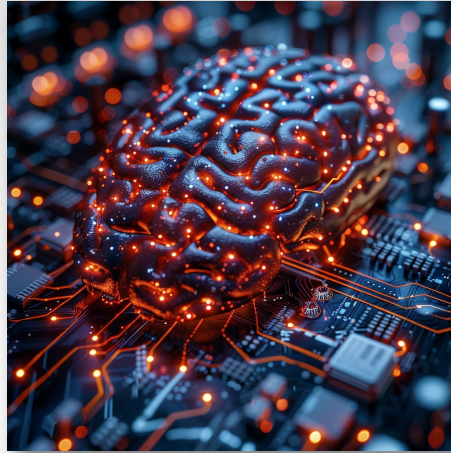
SAMSUNG S24 ULTRA

- Link: <https://www.samsung.com/it/smartphones/galaxy-s24-ultra/>



32

NUOVE FRONTIERE?

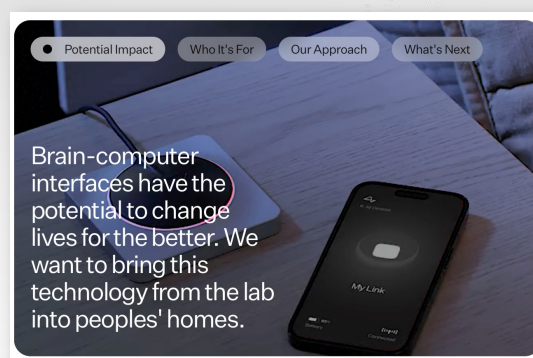


2437

33

NEURALINK

- ripristinare capacità come la vista, la funzione motoria e la parola,
- espandere il modo in cui sperimentiamo il mondo

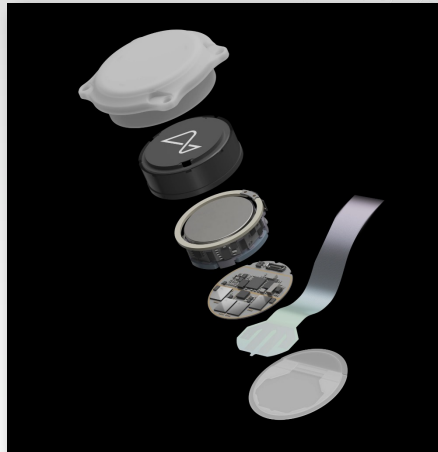


2437

34

GLI IMPLANTI

- Registrano l'attività neurale con 1024 elettrodi distribuiti in 64 fili.
- Questi fili ultra flessibili e fini sono la chiave per minimizzare il danno durante l'impiantazione e successivamente.



2437

35

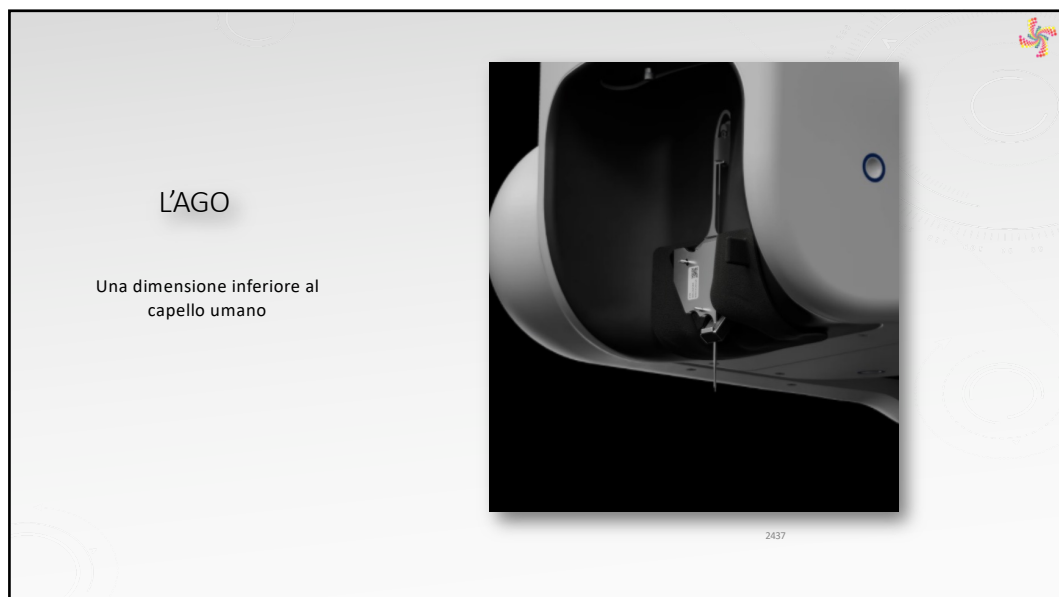
IL ROBOT

- Similmente ai sistemi di stampa "fotolitografica" per il silicio della rivoluzione elettronica (1968/1992)
- L'uomo non può operare su questa microscala

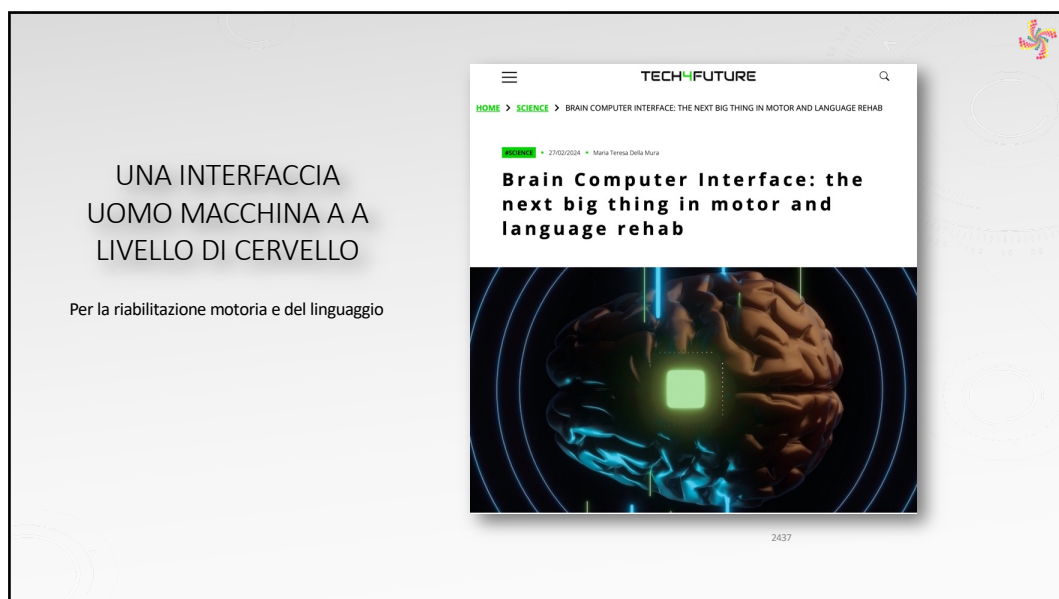


2437

36



37



38

LO STATO ATTUALE

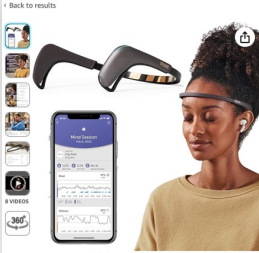


2437

39

IL MERCATO CONSUMER: ALCUNI ESEMPI

Back to results



MUSE 2: The Brain Sensing Headband - Meditation Tracker - Multi Sensor Headset Monitor with Responsive Sound Feedback Guidance from Brain Wave, Heart, Body & Breath Activity

Visit the MUSE Store

3.9  1,787 ratings

Search this page

300+ bought in past month

\$249⁹⁹

\$83.76 Shipping & Import Fees



MindWave Mobile 2: Brainwave Starter Kit

The Brainwave Starter Kit is the most affordable way to purchase the MindWave Mobile 2 EEG headset. Download more games from the NeuroSky App Store!

Included:

- MindWave Mobile 2 EEG Headset
- Quickstart Guide
- Download Link to MindWave Mobile 2 Tutorial
- Download Link to Other Free Apps

\$129.99

[Buy Now from Amazon](#)

40

freancesco@marinuzzi.com

20

L'AI SARA' IL MOTORE DI QUESTA FRONTIERA DI NUOVE INTERFACCE

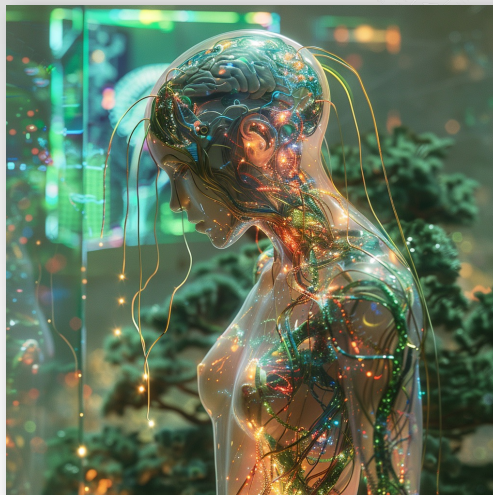
- Apprendimento Automatico e Adattabilità
- Automazione dello Sviluppo del Software
- Interfacce Naturali per la Programmazione
- Personalizzazione e Ottimizzazione
- Integrazione Sensoriale e Interpretazione dei Dati
- Sicurezza e Affidabilità

2437

41

APPRENDIMENTO AUTOMATICO E ADATTABILITÀ

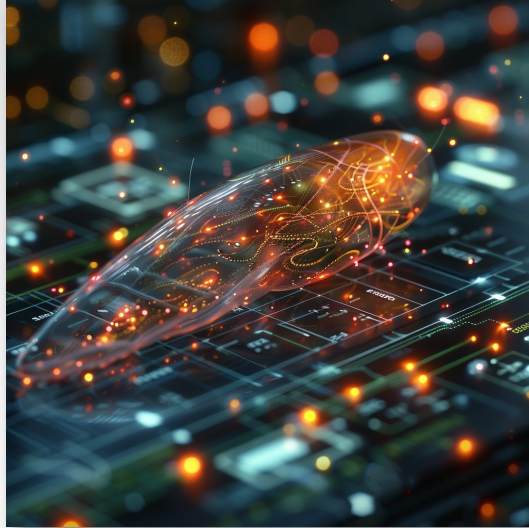
- **Apprendimento dalle Interazioni:** L'AI permette alle macchine di apprendere dai dati e dalle interazioni passate, migliorando le loro prestazioni nel tempo senza essere esplicitamente programmate per ogni possibile scenario.
- **Adattamento Dinamico:** I sistemi possono adattarsi a nuove situazioni e ambienti attraverso l'apprendimento automatico, rendendo le macchine più flessibili e capaci di gestire compiti complessi e variabili.



42

AUTOMAZIONE DELLO SVILUPPO DEL SOFTWARE

- **Generazione di Codice:** Gli strumenti AI possono aiutare nello sviluppo del software generando codice a partire da specifiche ad alto livello, riducendo il carico di lavoro degli sviluppatori e migliorando l'efficienza.
- **Debugging e Ottimizzazione:** L'AI può identificare automaticamente i bug nel codice e suggerire ottimizzazioni, migliorando la qualità del software e velocizzando il processo di sviluppo.



43

INTERFACCE NATURALI PER LA PROGRAMMAZIONE

- **Programmazione Basata sul Linguaggio Naturale:** Gli strumenti AI possono interpretare le istruzioni in linguaggio naturale, consentendo agli sviluppatori di esprimere concetti complessi in modo più intuitivo e accessibile.
- **Assistenza allo Sviluppo Intelligente:** Gli assistenti di codifica AI possono fornire suggerimenti in tempo reale basati su vasti database di codice e buone pratiche, aiutando gli sviluppatori a scrivere codice più efficiente e manutenibile.



44

PERSONALIZZAZIONE E OTTIMIZZAZIONE

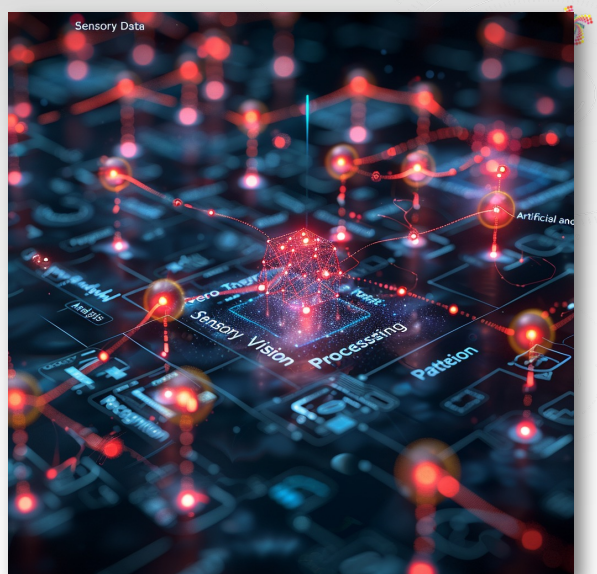
- **Sistemi Personalizzati:** L'AI può analizzare i dati di utilizzo per personalizzare l'esperienza dell'utente finale, adattando automaticamente le funzionalità e le interfacce della macchina alle preferenze individuali.
- **Ottimizzazione delle Prestazioni:** Algoritmi di apprendimento automatico possono analizzare e ottimizzare le prestazioni delle macchine in tempo reale, equilibrando risorse come la potenza di calcolo e il consumo energetico in base alle necessità.



45

INTEGRAZIONE SENSORIALE E INTERPRETAZIONE DEI DATI

- **Elaborazione e Analisi dei Dati Sensoriali:** L'AI permette l'integrazione e l'interpretazione efficiente dei dati provenienti da sensori diversi, consentendo alle macchine di comprendere meglio il loro ambiente e di agire di conseguenza.
- **Visione Artificiale e Riconoscimento di Pattern:** Algoritmi AI avanzati possono interpretare immagini e video, riconoscere oggetti, volti, gesti, facilitando interazioni più naturali tra macchine e umani.



46

SICUREZZA E AFFIDABILITÀ

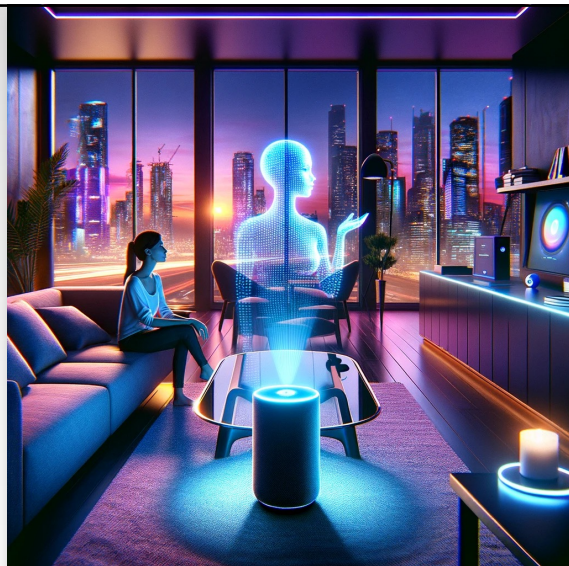
- **Rilevamento delle Anomalie:** Sistemi AI possono monitorare continuamente le macchine alla ricerca di comportamenti anomali, prevenendo guasti e migliorando la sicurezza.
- **Sistemi di Decisione Autonomi:** In ambiti critici come la guida autonoma e la gestione delle emergenze, l'AI può prendere decisioni rapide e informate in situazioni complesse dove l'intervento umano potrebbe non essere possibile o sufficientemente veloce.



47

ASSISTENTI VIRTUALI PERSONALI

Siri di Apple, Alexa di Amazon, Google Assistant e Cortana di Microsoft sono esempi di intelligenza artificiale che hanno cambiato il modo in cui interagiamo con i dispositivi tecnologici. Questi assistenti utilizzano l'elaborazione del linguaggio naturale (NLP) per comprendere e rispondere alle richieste vocali, rendendo l'interazione uomo-macchina più naturale e intuitiva.



48

RICONOSCIMENTO FACCIALE

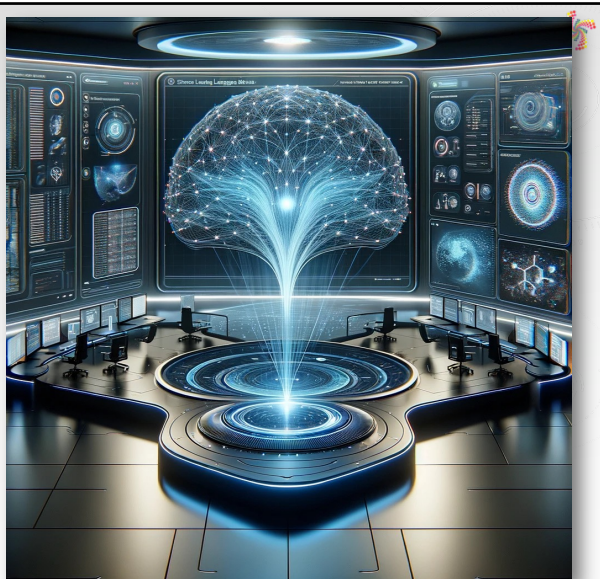
Tecnologie come quelle implementate da FaceID di Apple per lo sblocco sicuro dei dispositivi o da sistemi di sorveglianza per identificare individui in folle hanno dimostrato la potenza dell'AI nell'analisi e riconoscimento delle immagini. Questi sistemi utilizzano reti neurali profonde per identificare e verificare le identità con alta precisione.



49

I NUOVI SISTEMI OPERATIVI BASATI SUI LLM

- I sistemi operativi basati su Large Language Models (LLM) rappresentano una nuova frontiera nell'ambito dell'intelligenza artificiale e della computazione. Un Large Language Model, come GPT (Generative Pre-trained Transformer) di OpenAI, è un modello di intelligenza artificiale progettato per comprendere, generare e interagire con il testo in un modo che simula la comprensione umana del linguaggio.
- Un sistema operativo basato su LLM integra queste capacità avanzate di elaborazione del linguaggio naturale direttamente nell'interfaccia utente del sistema operativo, consentendo agli utenti di interagire con il computer o il dispositivo utilizzando il linguaggio naturale. Questo approccio può trasformare significativamente il modo in cui gli utenti eseguono compiti, cercano informazioni, gestiscono applicazioni e comunicano con i loro dispositivi.



50

VANTAGGI DEI SISTEMI OPERATIVI SU LLM

- **Interfaccia utente conversazionale:** Gli utenti possono impartire comandi, porre domande o richiedere assistenza utilizzando il linguaggio parlato o scritto naturale, rendendo l'interazione con il computer più intuitiva e accessibile a un pubblico più ampio.
- **Automazione e personalizzazione:** I sistemi operativi basati su LLM possono apprendere dalle interazioni con l'utente per personalizzare l'esperienza, automatizzare compiti ripetitivi e fornire suggerimenti proattivi basati sul contesto e sulle abitudini dell'utente.
- **Assistenza avanzata:** Integrando capacità di comprensione del linguaggio di livello avanzato, questi sistemi possono offrire assistenza dettagliata in vari compiti, dalla risoluzione di problemi tecnici all'aiuto nella scrittura di codice o nella creazione di documenti.
- **Integrazione con servizi e applicazioni:** Possono interagire con un'ampia gamma di applicazioni e servizi online, eseguendo compiti come prenotare appuntamenti, inviare e-mail, o cercare informazioni su internet direttamente tramite comandi vocali o testuali.



51

NUOVI SCENARI DEI LLM OS

- L'integrazione di LLM nei sistemi operativi presenta diverse sfide, inclusa la necessità di garantire la privacy e la sicurezza dei dati degli utenti, gestire correttamente le informazioni sensibili e assicurare che le interazioni siano accurate e appropriate. Inoltre, vi è la sfida di rendere queste tecnologie accessibili e utili a un'ampia varietà di utenti, tenendo conto delle diverse esigenze e preferenze.
- Nonostante queste sfide, l'adozione di LLM nei sistemi operativi potrebbe portare a un cambiamento significativo nel modo in cui interagiamo con la tecnologia, rendendo i dispositivi più personali, intuitivi e capaci di comprendere le complessità del linguaggio umano.



52

PROSSIMO APPUNTAMENTO E DOMANDE?

Giovedì 14 marzo ore 18 con:

PERCORSI DI CARRIERA E SVILUPPO NELLE TECNOLOGIE IA

- Panoramica sulle carriere nell'IA e le competenze richieste.
- I settori emergenti e quelli assorbiti.
- Gli skill fondamentali e i fattori di rischio e di successo.
- Compensi e produttività raggiungibile.

Dati di contatto: francesco@marinuzzi.com – Whtsup/Cell. (+39) 35 19 83 83 19

25b12-2-24b10

53

PROSSIME TAPPE

I ciclo

1728-1753-1776-1800-1824-1848

II ciclo

1848-1872-1896-1920-1944-1968

III ciclo

1968-1992-2016-2040-2064-2088

La loro forza in sé emerge se si leggono su base 12 scoprendo che tutto è iniziato nell'anno 1000 e noi abbiamo appena passato l'anno 1200 e siamo ora nel 1202! Infatti si ha:

1000-1020-1040-1060-1080-10A0

10A0-1100-1120-1140-1160-1180

1180-11A0- 1200-1220-1240-1260

1848 - STATO

1968 - UOMO

2088 - 10^A-9




Per maggiori info vedasi <http://tinyurl.com/AI-324-MARINUZZI>

25b12-2-24b10

54

APPENDICE - I TEMPI NEL DETTAGLIO 1/3

- 1968-1992: VLSI, CHIPS, Circuiti integrati -> Elettronica, IT e TLC -> PC, Server e Reti. Dai Mainframe IBM ai micro «soft». Entrano le immagini, i suoni, i testi e le «rappresentazioni del reale»
- 1992-2016: Internet, fibra ottica -> WEB -> Social -> Web 2.0. Entrano le persone, i pensieri e le relazioni fra esse.
- 2016-2040: avatar, meme, AI, entrano le conoscenze «dinamiche», il cervello con le reti neurali.

25b12-2-24b10

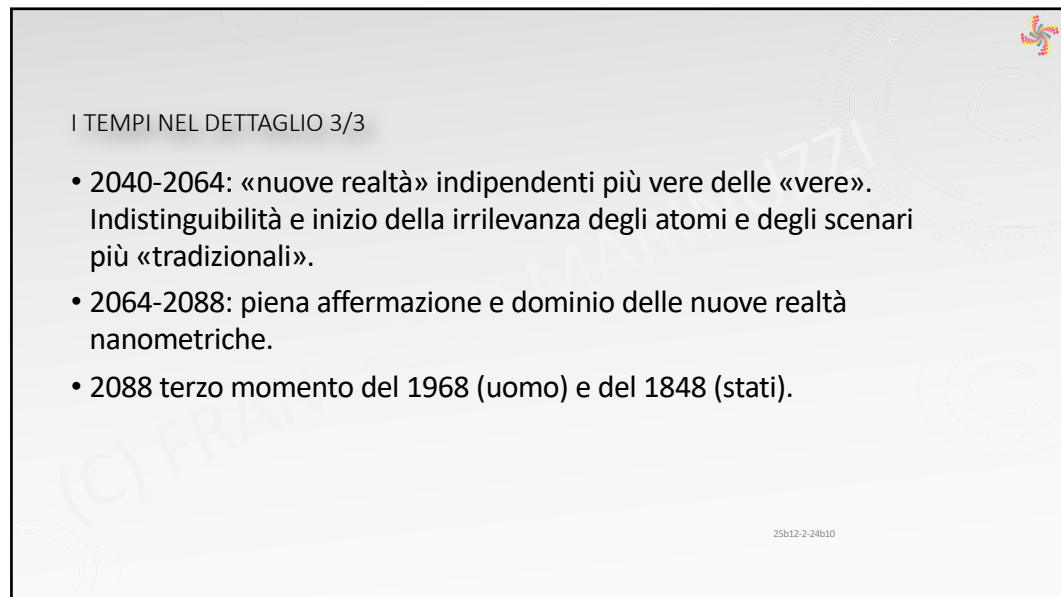
55

I TEMPI NEL DETTAGLIO 2/3: ZOOM ATTUALE

- 2016-2024: AI conversazionale e modello TRASFORMER (attention is all)
Le rappresentazioni «digitali» del reale
 - 2024-2028 (60/120 – metà ciclo): contrasto alla AI dagli Umani.
Le nuove realtà AI-digitali autonome – pieno scontro
 - 2028- 2032: contro reazione della realtà nanometrica
 - 2032-2040: sintesi e stabilizzazione della prevalenza »creata«

25b12-2-24b10

56



I TEMPI NEL DETTAGLIO 3/3

- 2040-2064: «nuove realtà» indipendenti più vere delle «vere». Indistinguibilità e inizio della irrilevanza degli atomi e degli scenari più «tradizionali».
- 2064-2088: piena affermazione e dominio delle nuove realtà nanometriche.
- 2088 terzo momento del 1968 (uomo) e del 1848 (stati).

25b12-2-24b10