

# Corso Universitario

## Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/intelligenza-artificiale/corso-universitario/sviluppo-progetti-intelligenza-artificiale-classe](http://www.techtute.com/it/intelligenza-artificiale/corso-universitario/sviluppo-progetti-intelligenza-artificiale-classe)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

L'incorporazione dell'intelligenza artificiale (IA) nello sviluppo di giochi educativi è una strategia preziosa per motivare gli studenti nel loro processo di apprendimento. Queste risorse forniscono un feedback immediato agli utenti, identificando gli errori e offrendo spiegazioni per correggerli. In questo modo si favorisce l'apprendimento attivo, in modo che gli studenti comprendano meglio i concetti. Inoltre, questi strumenti pedagogici forniscono incentivi offrendo sfide e premi personalizzati. Mentre gli apprendisti ampliano le loro conoscenze teoriche, sviluppano anche importanti abilità sociali come la risoluzione dei problemi, l'empatia o la collaborazione. In questo modo, TECH ha creato un'innovativa specializzazione 100% online, che fornirà agli insegnanti strategie di implementazione di progetti basati sull'IA.



“

*Con il sistema Relearning integrerai i concetti in modo naturale e progressivo. Dimentica di imparare a memoria!"*

La creazione e la pianificazione di progetti basati sull'Apprendimento Automatico servono a ottimizzare i processi di insegnamento. Ad esempio, l'IA è utile per personalizzare l'esperienza degli studenti, adattando contenuti e risorse alle loro esigenze specifiche. Pertanto, gli studenti possono raggiungere i loro obiettivi educativi utilizzando la tecnologia più sofisticata. A tal fine, è essenziale che i professionisti dell'insegnamento siano al corrente delle ultime tendenze in questo campo.

Per facilitarne l'aggiornamento, TECH ha sviluppato uno studio avanzato, che si concentrerà sulle tecniche educative più moderne utilizzando l'IA. Sotto la supervisione di un docente esperto, il piano di studi fornirà agli studenti le chiavi per l'integrazione di progetti tecnologici in classe.

Allo stesso tempo, il programma approfondirà le applicazioni specifiche dell'apprendimento automatico, tra cui lo sviluppo di *chatbots* e giochi educativi. In questo modo, gli insegnanti otterranno formule per misurare l'impatto delle loro procedure accademiche, migliorandole per fornire servizi di qualità. Inoltre, il programma includerà casi reali e risoluzioni complesse in ambienti di apprendimento simulati.

La qualifica universitaria si basa sul metodo *Relearning*, di cui TECH è un pioniere. Questo sistema utilizza la reiterazione dei contenuti chiave in modo naturale, assicurando che vengano conservati nella mente degli studenti senza bisogno di memorizzarli. Si noti che per accedere al Campus virtuale è sufficiente un dispositivo elettronico con accesso a Internet (telefoni cellulari, tablet o computer). Inoltre, gli studenti potranno accedere a una biblioteca digitale ricca di materiali didattici aggiuntivi per arricchire la loro esperienza di apprendimento.

Questo **Corso Universitario in Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

Le caratteristiche principali del programma sono:

- Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Avrai a disposizione gli strumenti di misurazione dell'Intelligenza Artificiale più innovativi per analizzare l'impatto dei tuoi progetti educativi"*

“

*Utilizzerai sistemi di Intelligenza Artificiale per creare giochi educativi che rafforzeranno l'assimilazione delle conoscenze nei tuoi studenti"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Progetterai e implementerai le strategie più efficaci per garantire l'eccellenza dell'assistenza educativa.*

*Potrai raggiungere i tuoi obiettivi grazie agli strumenti didattici di TECH, tra cui video esplicativi e riassunti interattivi.*



# 02

## Obiettivi

Al termine di questo Corso Universitario, gli studenti saranno altamente qualificati nella progettazione e nell'implementazione di progetti di IA in contesti educativi. Oltre a comprendere in dettaglio le basi teoriche del Machine Learning, gli insegnanti svilupperanno nuove competenze per alimentare la loro pratica quotidiana. Vale la pena sottolineare che i professionisti realizzeranno innovazioni volte a risolvere i problemi educativi. In questo modo, forniranno soluzioni originali e all'avanguardia per migliorare l'assistenza agli studenti.



“

*TECH ti presenta un Corso Universitario unico, che ti aiuterà a compiere un salto di qualità nella tua professione. In soli 6 settimane!*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Comprendere i principi etici fondamentali relativi all'applicazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) in contesti educativi.
- ♦ Analizzare l'attuale quadro legislativo e le sfide associate all'implementazione dell'IA nel contesto educativo
- ♦ Sviluppare capacità critiche per valutare l'impatto etico e sociale dell'IA nell'Educazione
- ♦ Incoraggiare la progettazione e l'uso responsabile di soluzioni di IA in contesti educativi, tenendo conto della diversità culturale e dell'equità di genere
- ♦ Specializzare alla progettazione e all'implementazione di progetti di IA in ambito educativo
- ♦ Fornire una comprensione approfondita delle basi teoriche dell'IA, tra cui l'apprendimento automatico, le reti neurali e l'elaborazione del linguaggio naturale
- ♦ Sviluppare le competenze per integrare i progetti di IA in modo efficace ed etico nel piano di studi educativo
- ♦ Comprendere le applicazioni e l'impatto dell'IA nell'insegnamento e nell'apprendimento, valutandone criticamente gli usi attuali e potenziali
- ♦ Applicare l'IA generativa per personalizzare e arricchire la pratica didattica, creando materiali didattici adattivi
- ♦ Identificare, valutare e applicare le ultime tendenze e le tecnologie emergenti nell'ambito dell' IA rilevanti per l'Educazione, riflettendo sulle sfide e sulle opportunità





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Pianificare e progettare progetti educativi che integrino efficacemente l'IA negli ambienti educativi, padroneggiando strumenti specifici per il suo sviluppo
- ♦ Elaborare strategie efficaci per implementare progetti di IA in contesti di apprendimento, integrandoli in materie specifiche per arricchire e migliorare il processo educativo
- ♦ Sviluppare progetti educativi applicando l'apprendimento automatico per migliorare l'esperienza di apprendimento, integrando l'IA nella progettazione di giochi educativi nell'apprendimento ludico
- ♦ Creare *chatbots* educativi che assistono gli studenti nei loro processi di apprendimento e di risoluzione dei problemi, compresi gli agenti intelligenti nelle piattaforme educative per migliorare l'interazione e l'insegnamento
- ♦ Condurre un'analisi continua dei progetti di IA nell'istruzione per identificare le aree di miglioramento e ottimizzazione



*L'obiettivo principale di TECH è aiutare gli studenti a raggiungere l'eccellenza accademica e professionale"*

# 03

## Direzione del corso

Nel suo impegno a offrire un'istruzione di altissima qualità, TECH ha selezionato un personale docente di alto livello. Questi professionisti possiedono un ampio bagaglio professionale, che ha permesso loro di entrare a far parte di prestigiose istituzioni educative. In questo senso, hanno ottenuto risultati straordinari in campo accademico, fornendo un'assistenza personalizzata agli studenti. In questo modo, gli studenti avranno tutte le garanzie necessarie per specializzarsi in un settore che offre numerose opportunità di lavoro.



“

*Verrai affiancato da un personale docente  
composto da illustri professionisti  
dell'Intelligenza Artificiale in Classe"*

## Direzione



### Dott. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO e CTO presso Prometeus Global Solutions
- ♦ CTO presso Korporate Technologies
- ♦ CTO presso AI Shephers GmbH
- ♦ Consulente e Assessore Aziendale Strategico presso Alliance Medical
- ♦ Direttore di Design e Sviluppo presso DocPath
- ♦ Dottorato in Ingegneria Informatica presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Dottorato in Economia Aziendale e Finanza conseguito presso l'Università Camilo José Cela
- ♦ Dottorato in Psicologia presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Master in Executive MBA presso l'Università Isabel I
- ♦ Master in Direzione Commerciale e Marketing presso l'Università Isabel I
- ♦ Master in Big Data presso la Formación Hadoop
- ♦ Master in Tecnologie Informatiche Avanzate conseguito presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Membro di: Gruppo di Ricerca SMILE



### Dott. Nájera Puente, Juan Felipe

- ♦ Direttore degli Studi e della Ricerca presso il Consiglio per la Garanzia della Qualità nell'Istruzione Superiore
- ♦ Analista di Dati e Scienziato di Dati
- ♦ Programmatore della Produzione presso Confiteca C.A.
- ♦ Consulente di Processi presso Esefex Consulting
- ♦ Analista della Pianificazione Accademica presso l'Università San Francisco de Quito
- ♦ Master in *Big Data* e Data Science presso l'Università Internazionale di Valencia
- ♦ Ingegnere Industriale presso l'Università San Francisco di Quito

## Personale docente

### Dott.ssa Martínez Cerrato, Yésica

- ♦ Responsabile della formazione tecnica presso Securitas Seguridad España
- ♦ Specialista in Educazione, Business e Marketing
- ♦ *Product Manager* in Sicurezza Elettronica presso Securitas Seguridad España
- ♦ Analista di Business Intelligence presso Ricopia Technologies
- ♦ Tecnico informatico e responsabile delle aule informatiche OTEC presso l'Università di Alcalá de Henares
- ♦ Collaboratrice dell'Associazione ASALUMA
- ♦ Laurea in Ingegneria delle Comunicazioni conseguita presso la Scuola Politecnica dell'Università di Alcalá de Henares

# 04

## Struttura e contenuti

Questo programma si concentra sullo sviluppo pratico e teorico di progetti di Intelligenza Artificiale (IA) nel sistema educativo. L'obiettivo è quello di formare gli insegnanti all'implementazione e alla gestione di progetti di Machine Learning in classe. A tal fine, il corso post-laurea approfondirà gli strumenti più avanzati per integrare le procedure in insegnamenti specifici. Verranno quindi analizzate applicazioni che vanno dall'incorporazione di agenti intelligenti nelle piattaforme educative all'uso dell'IA nei videogiochi. Verranno inoltre approfonditi concetti come le reti neurali, l'elaborazione del linguaggio naturale e le considerazioni etiche.



“

*Apporterai continui miglioramenti ai tuoi progetti educativi, applicando l'Intelligenza Artificiale per arricchire l'esperienza di apprendimento"*

## Modulo 1. Sviluppo di progetti di Intelligenza Artificiale in Classe

- 1.1. Pianificazione e Creazione di Progetti di IA nell'Educazione con Algor Education
  - 1.1.1. Primi passi nella pianificazione del progetto
  - 1.1.2. Basi di conoscenze
  - 1.1.3. Creazione di Progetti di Intelligenza Artificiale nell'Educazione
- 1.2. Strumenti per lo sviluppo di progetti educativi con l'IA
  - 1.2.1. Strumenti per lo sviluppo di progetti educativi: TensorFlow Playground
  - 1.2.2. Strumenti per progetti didattici in Storia
  - 1.2.3. Strumenti per progetti didattici in Matematica; Wolfram Alpha
  - 1.2.4. Strumenti per progetti didattici in Inglese: Grammarly
- 1.3. Strategie per l'implementazione di progetti di IA in classe
  - 1.3.1. Quando implementare un progetto di IA
  - 1.3.2. Perché implementare un progetto di IA
  - 1.3.3. Strategie da attuare
- 1.4. Integrazione di progetti di IA in materie specifiche
  - 1.4.1. Matematica e IA: Thinkster math
  - 1.4.2. Storia e IA
  - 1.4.3. Lingue e IA: Deep L
  - 1.4.4. Altre materie: Watson Studio
- 1.5. Progetto 1: Sviluppo di progetti educativi utilizzando l'apprendimento automatico con Khan Academy
  - 1.5.1. Primi passi
  - 1.5.2. Presa in carico dei requisiti
  - 1.5.3. Strumenti da impiegare
  - 1.5.4. Definizione del progetto
- 1.6. Progetto 2: Integrazione dell'intelligenza artificiale nello sviluppo di giochi educativi
  - 1.6.1. Primi passi
  - 1.6.2. Presa in carico dei requisiti
  - 1.6.3. Strumenti da impiegare
  - 1.6.4. Definizione del progetto





- 1.7. Progetto 3: Sviluppo di *chatbots* educativi per l'assistenza agli studenti
  - 1.7.1. Primi passi
  - 1.7.2. Presa in carico dei requisiti
  - 1.7.3. Strumenti da impiegare
  - 1.7.4. Definizione del progetto
- 1.8. Progetto 4: Integrazione degli agenti intelligenti nelle piattaforme educative con Knewton
  - 1.8.1. Primi passi
  - 1.8.2. Presa in carico dei requisiti
  - 1.8.3. Strumenti da impiegare
  - 1.8.4. Definizione del progetto
- 1.9. Valutazione e misurazione dell'impatto dei progetti di IA nell'Educazione con Qualtrics
  - 1.9.1. Vantaggi del lavoro con l'IA in classe
  - 1.9.2. Dati reali
  - 1.9.3. IA in classe
  - 1.9.4. Statistiche sull'IA nell'educazione
- 1.10. Analisi e miglioramento continuo dei progetti di IA nell'Educazione con Edmodo Insights
  - 1.10.1. Progetti attuali
  - 1.10.2. Avviamento
  - 1.10.3. Cosa ci riserva il futuro
  - 1.10.4. Trasformare l'aula 360

“

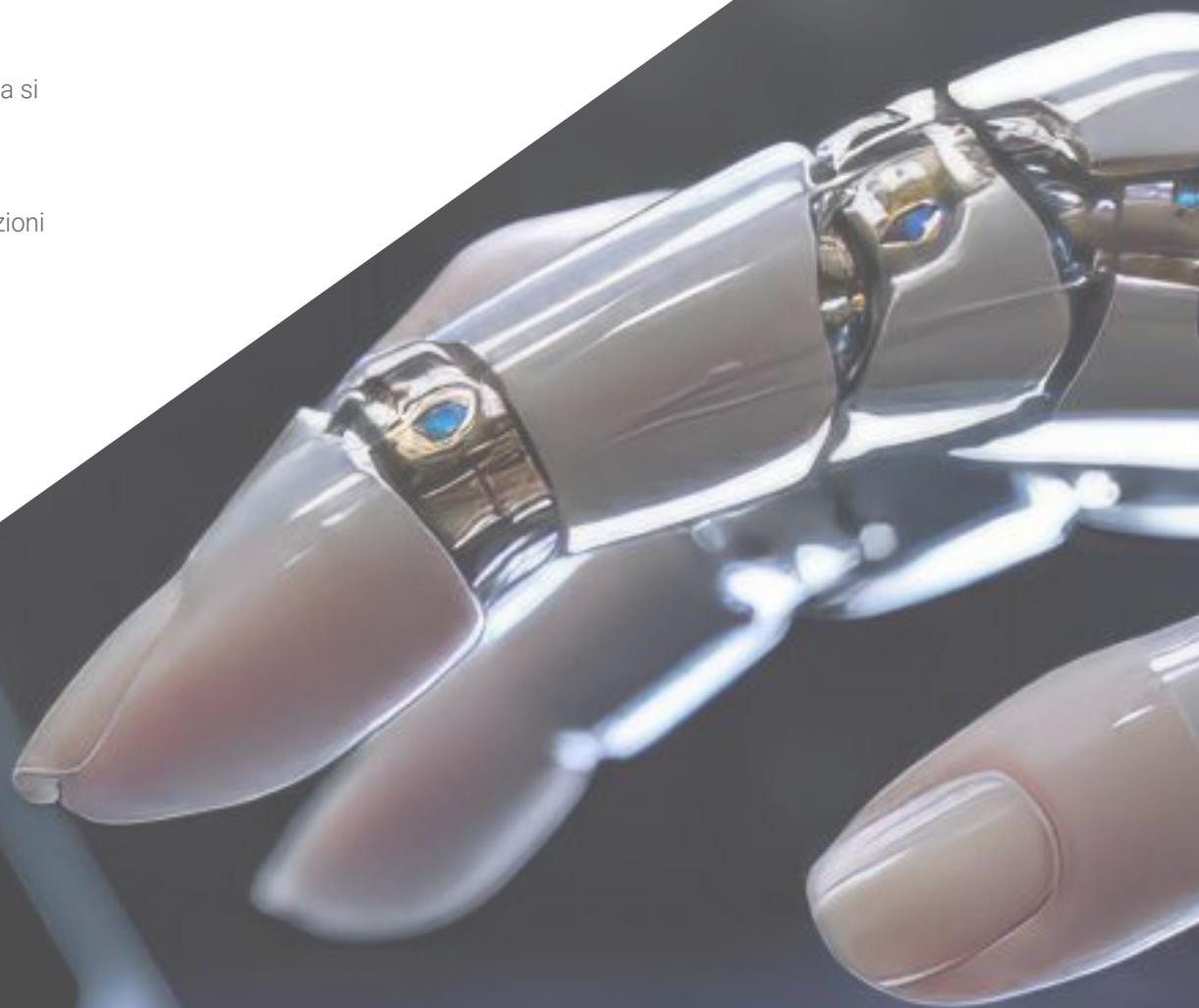
*Acquisirai conoscenze senza  
limiti geografici o tempistiche  
prestabilite. Iscriviti ora!”*

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

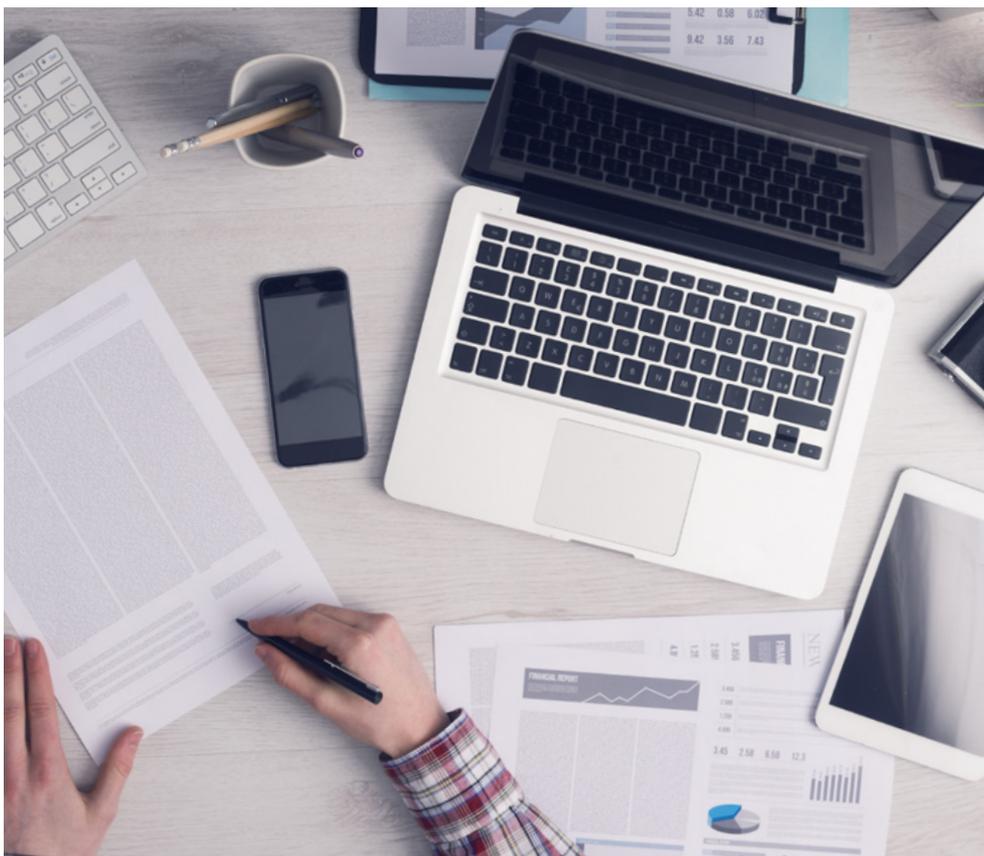
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

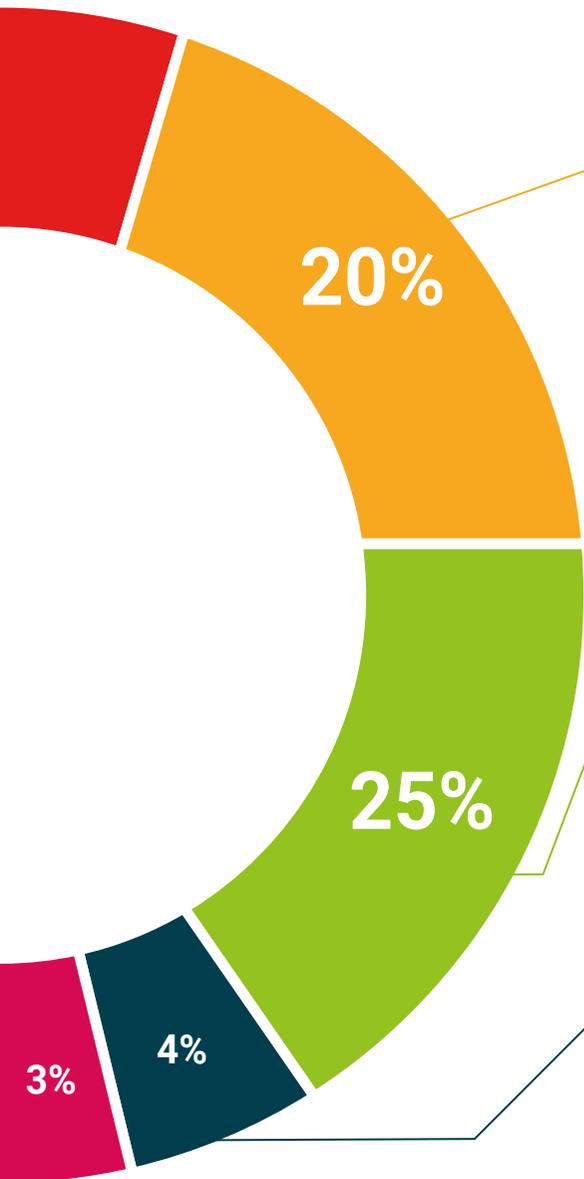
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

# Titolo

Il Corso Universitario in Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Sviluppo di Progetti di  
Intelligenza Artificiale  
in Classe

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

# Corso Universitario

## Sviluppo di Progetti di Intelligenza Artificiale in Classe