

INDICE

Prefazione di Stefano Gatti	vii
Introduzione	xi
Come usare questo libro	xii
Capitolo 1 – Breve storia dell’intelligenza artificiale a modo nostro	1
Il dialogo, il modo in cui il pensiero veniva creato	3
La scrittura, il modo in cui il pensiero è stato separato dal corpo	4
Le biblioteche, il primo training destrutturato del sapere distribuito nel mondo	5
I motori di ricerca	8
La vita senza Internet	9
Studiare senza Internet	10
Lavorare senza Internet	11
Trovare lavoro senza Internet	12
L’intelligenza artificiale	13
Uno sguardo diverso	14
Un nuovo modo di progettare	16
Capitolo 2 – Introduzione ai Large Language Model (LLM) e ai Transformer-based Text-to-Image (TTI) e Text-to-Video (TTV) Model	17
L’anno delle macchine che diventano virali	17
TTI e TTV	19
Niente di nuovo (più o meno)	21
E poi ritornarono le chat	26
Come funzionano queste macchine viste dall’interno?	33
E ora, l’addestramento, l’inferenza e altre storie	36
E quindi, ChatGPT?	40
Infine, l’arte	45
Capitolo 3 – Fonti e diritti	49
Problemi di copyright o problemi del copyright?	51
Che cos’è il copyright	53
Remix culture	54

Le soluzioni (qualunque sia il problema dell'arrivo delle intelligenze artificiali generative)	57
Public domain e fair use	59
Creative Commons	61
Open Access	62
Open Data	64
Open source AI	65
Capitolo 4 – Leggi e regolamenti	67
Quali sono i rischi delle AI?	68
Sorveglianza e Privacy nell'era dell'Intelligenza Artificiale	69
Le AI, i diritti umani e il diritto alla spiegazione	69
Le AI e il reclutamento al lavoro	70
Ci servono più regole o regole migliori?	70
Il regolamento dell'Unione Europea	71
Alto rischio	71
Rischio limitato o nullo	73
Il senso delle priorità	74
Capitolo 5 – Sì, ma in pratica?	77
Che cosa si può fare con ChatGPT?	80
Come scrivere bene i prompt?	84
Il brainstorming	87
Le attività noiose automatizzabili	88
L'analisi del sentiment automatizzata	89
Non copia/incolla, ma esperimenti e pratica	91
Di che cosa parliamo quando parliamo di “macchine che creano”?	94
Come si scrive un prompt per una Text-to-Image come Midjourney?	98
Dall'arte alla medicina passando per i videogiochi	106
Che cosa si potrà fare in futuro?	111
Il metodo, in generale	115
Capitolo 6 – E tutto quel che sarà	117
Glossario minimo	121
Note e riferimenti bibliografici	129
Approfondimenti	141
Ringraziamenti	143