

Vörupróunarrhugsun í upplýsingatækni



Sigurður Gísli Karlsson

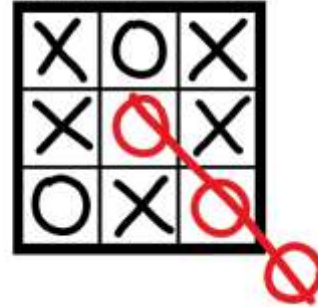
Dagskrá

- Gervigreind og áhrif hennar
- Drifkraftar þróunar
- Vöruþróun og upplýsingatækni
- Tækifæri í hröðum heimi

I PROPOSE TO CONSIDER THE QUESTION,
'CAN MACHINES THINK?'

- ALAN TURING -

**THINK
OUTSIDE
THE BOX**



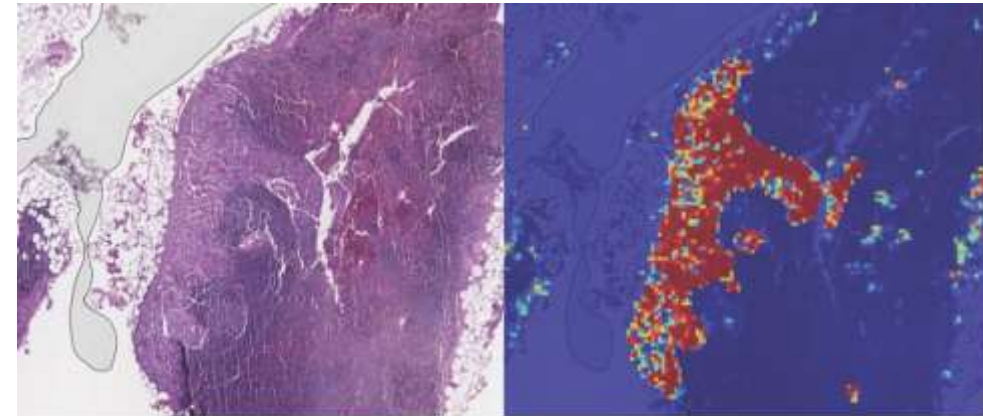
Hvað er gervigreind?

Merriam-Webster:

- 1. A branch of computer science dealing with the simulation of intelligent behavior in computers.
- 2. The capability of a machine to imitate intelligent human behavior

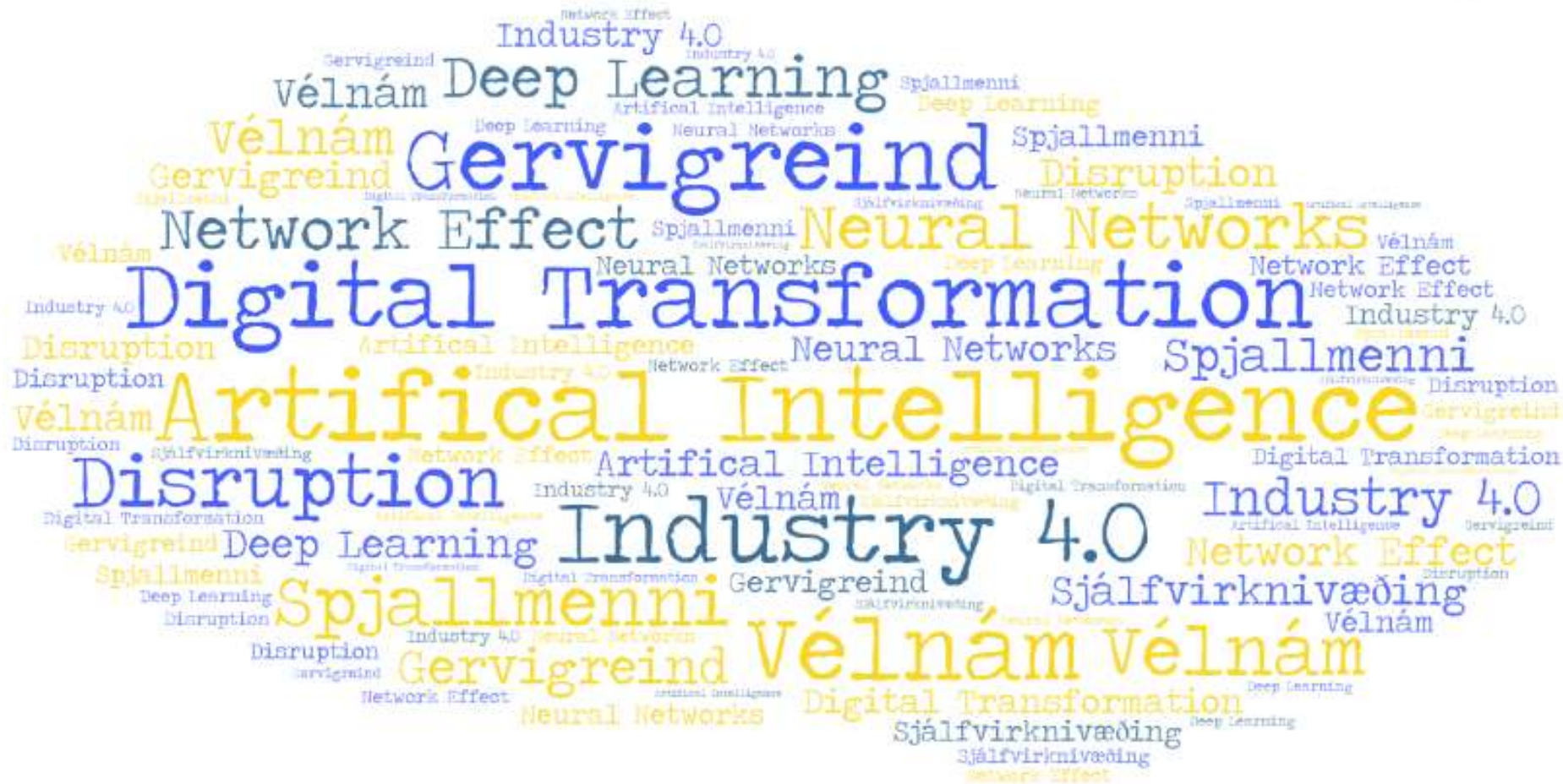


Læknir eða gervigreind?



Google AI better than doctors at detecting breast cancer

Fjórða iðnbýltingin!



Drifkraftar nýrrar hönnunar



Hvar á að byrja?

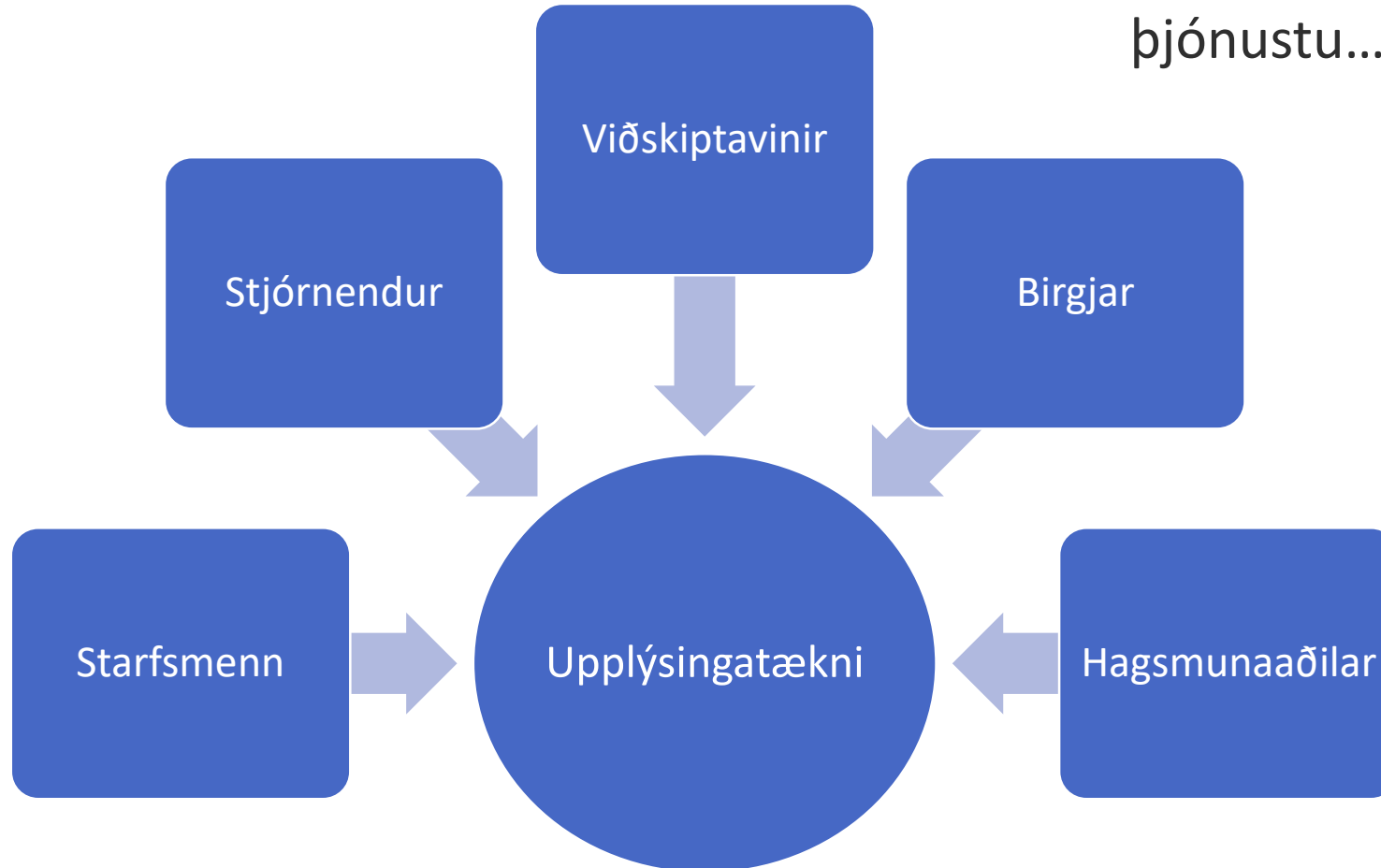
◀ Framtíðin okkar

- Sjálfkeyrandi bílar og strætó
- Sjálf-verslandi ísskápur og Krónan?
- IoT eða spjallmenni?
- Sjálfvirkari vöktunarkerfi eða tillöguvél f. vörusölu



Grunnurinn – að skilja notandann

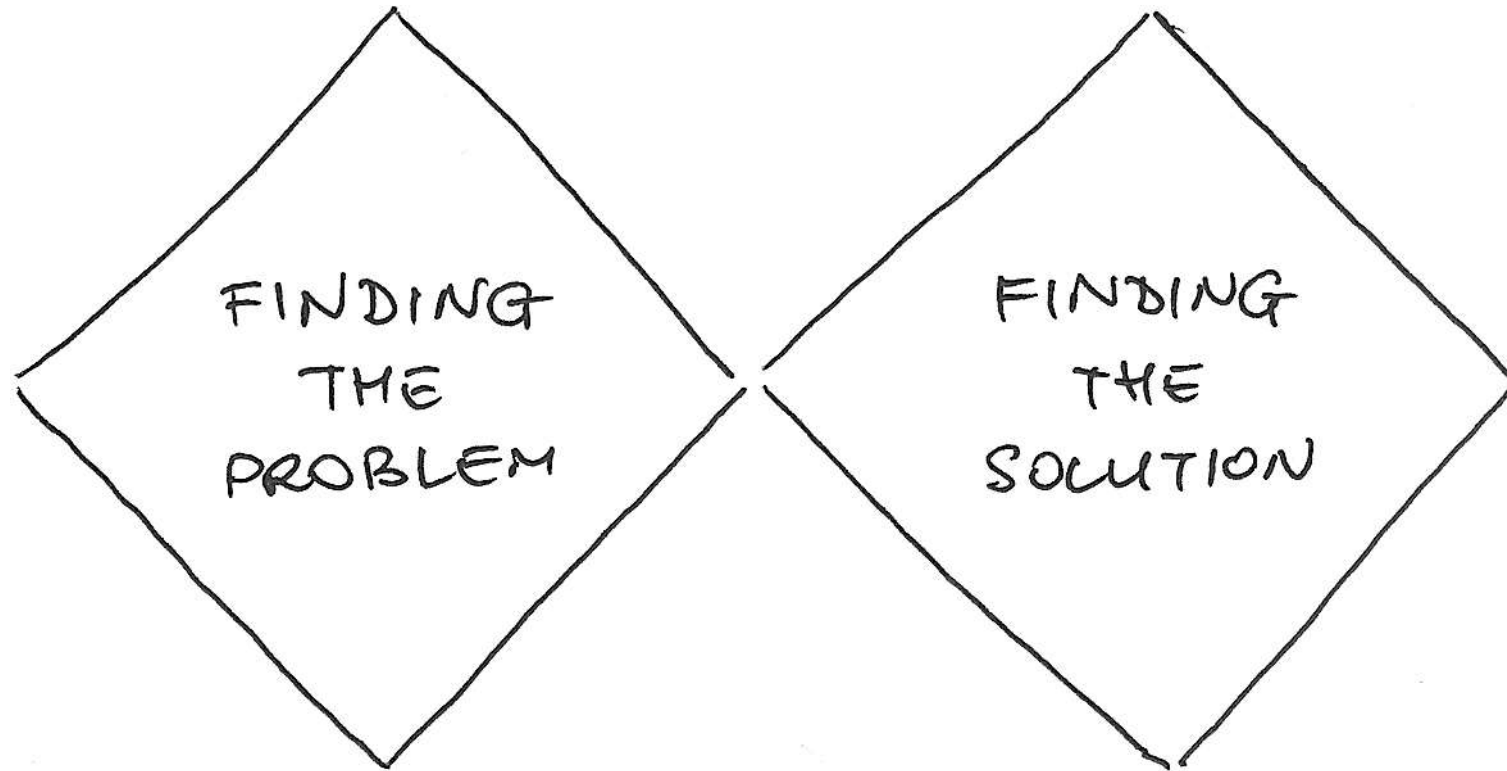
„Viðskiptavinur er sá sem kaupir eða ætlar að kaupa vörur eða þjónustu.....“



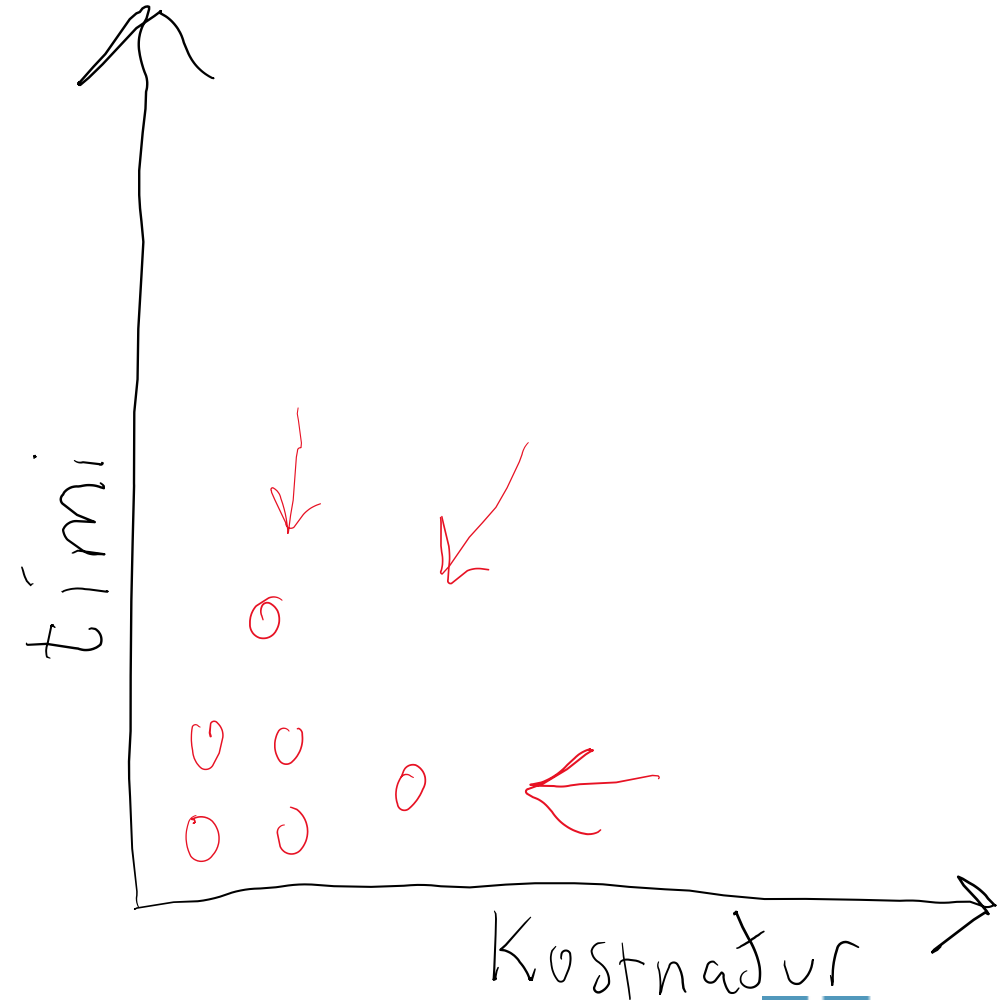
Framleiðendur upplýsingatækni



Vörupróun



Val



Áhrif gervigreindar á UT rekstur

Var

- Innri viðskiptavinir
- Áhersla á kostnað
- Tæknilegar skorður

Verður

- Innri og ytri viðskiptavinir
- Áhersla á virðissköpun
- Ofgnótt möguleika

Áhrif gervigreindar á UT þróun

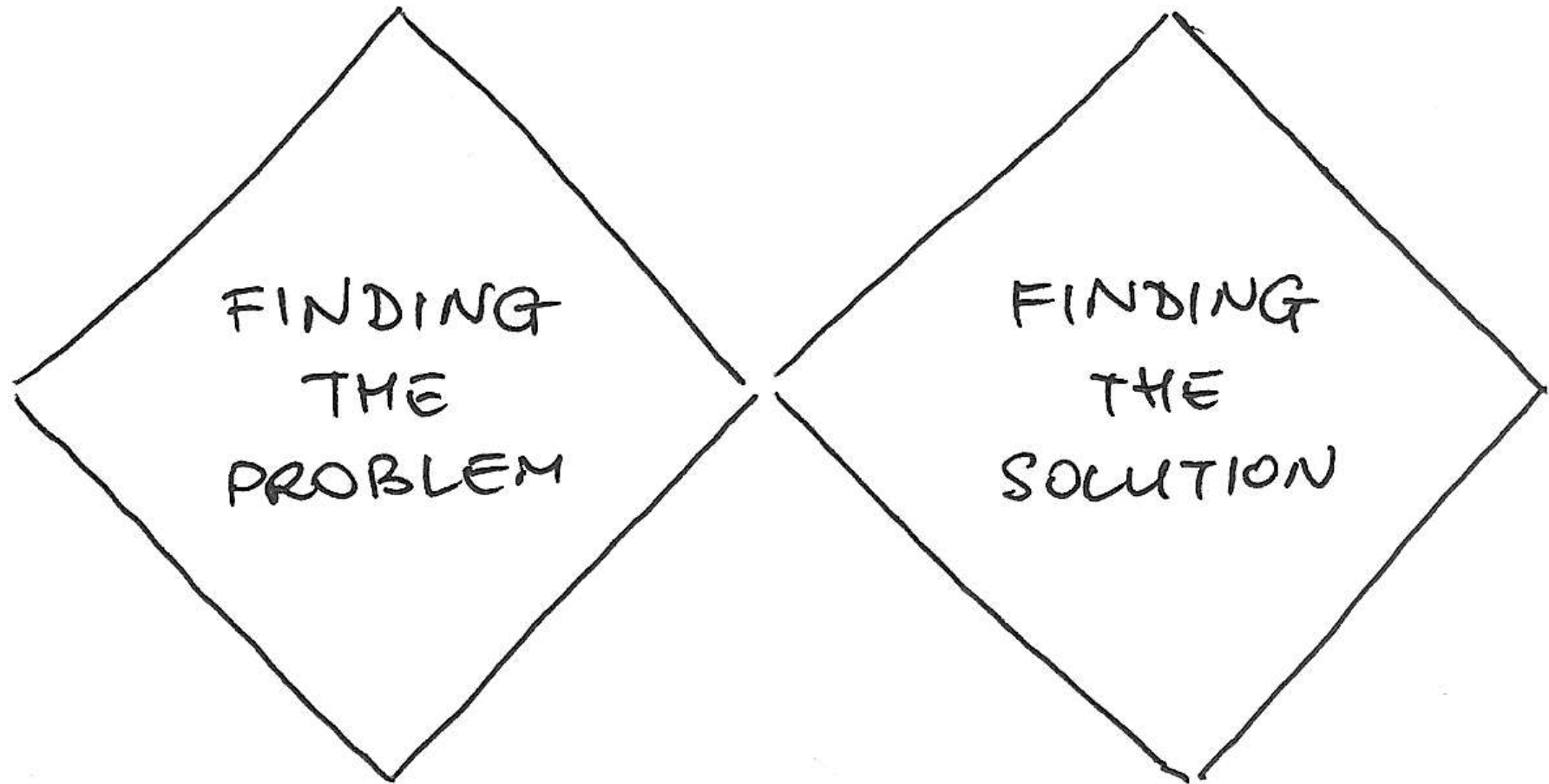
Var

- Skilvirkni
- Kostir vs gallar

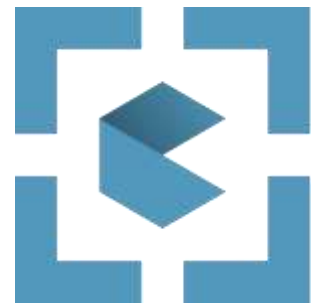
Verður

- Skilningur
- Ávinningur vs áhætta

Lokaorð



Takk fyrir



Opin Kerfi
- allt er mögulegt