

NESTRATIŤ SA V SPLETI AI NÁSTROJOV

Pavol Krajčík; pavol.krajcik@cvtisr.sk; (Centrum vedecko-technických informácií SR)

ODBORNÝ ČLÁNOK / PROFESSIONAL ARTICLE

Posúdenie: redakčné; text neprešiel externým recenzným konaním

DOI: <http://doi.org/10.52036/1335793X.2026.1.47-49>

Článok predstavuje prehľad vybraných nástrojov umelej inteligencie, od všeobecných chatbotov až po špecializované aplikácie na tvorbu obrázkov, videí, prezentácií či prácu so zvukom. Stručne približuje ich základné funkcie, možnosti využitia a upozorňuje na obmedzenia, ktoré súvisia najmä so spoľahlivosťou generovaných odpovedí. Osobitná pozornosť je venovaná potrebe kriticky hodnotiť výstupy umelej inteligencie a overovať informácie, ktoré tieto nástroje poskytujú.

ÚVOD

V období, keď sa nástroje umelej inteligencie (AI – Artificial Intelligence) objavujú prakticky vo všetkých oblastiach práce i každodenného života, je užitočné predstaviť si niektoré z nich bližšie, ukázať ich základné využitie a opísať ich hlavné funkcie. Problémom pri písaní o AI však je, že vývoj napreduje mimoriadne rýchlo. Funkcie, ktoré dnes považujeme za výnimočné, môžu byť o niekoľko týždňov bežným štandardom, prípadne sa presunú do platených verzií služieb.

Osobne uprednostňujeme nástroje, ktoré sú dostupné bezplatne alebo s minimálnymi obmedzeniami oproti plateným verziám. Zároveň pristupujeme opatrne k službám, ktoré sú intenzívne propagované reklamou. Neznamená to, že sú nekvalitné, ale je vhodné zvážiť, prečo spoločnosti investujú značné prostriedky do marketingu namiesto rozširovania dostupnosti svojich služieb.

Prehľad AI nástrojov vznikol aj v nadväznosti na vzdelávací program Smart knižnice: vzdelávanie bez hraníc, v rámci ktorého sa knihovníci v jednom zo štyroch tematických modulov oboznamujú so základnými princípmi fungovania umelej inteligencie, jej praktickým využitím a kritickým hodnotením jej výstupov.

1 CHATBOTY

Prvou veľkou skupinou AI nástrojov sú chatboty generujúce text. Predstavujú najrozšírenejší a zároveň najviditeľnejší spôsob využitia umelej inteligencie. Väčšina z nich využíva veľké jazykové modely (LLM – Large Language Models) alebo ich rôzne varianty.

1.1 CHATGPT

<https://chatgpt.com/>

ChatGPT od spoločnosti OpenAI bol jedným z prvých verejne dostupných a široko využitelných chatbotov, a preto sa stal synonymom generatívnej AI pre širokú

verejnosť. Nové verzie vychádzajú pravidelne, pribúdajú nové funkcie a niektoré staršie sa menia alebo presúvajú do platených balíkov. Základná verzia je však po registrácii dostupná aj bezplatne.

Dnes už ChatGPT nepredstavuje iba textového asistenta. Dokáže generovať obrázky, pracovať s hlasom, analyzovať dokumenty či vytvárať grafy. Zaujímavou možnosťou sú rôzne režimy odpovedania, ktoré možno aktivovať vhodne formulovaným zadaním. Medzi ne patria napríklad Feynman mód, vysvetľujúci tému jednoducho a pomocou analógií, Skeptic mód zameraný na overovanie tvrdení, Scientific mód pracujúci s hypotézami a dôkazmi alebo Debate mód simulujúci argumentačnú diskusiu.

Užitočnou funkciou je aj dočasný chat, ktorý sa neukladá do histórie používateľa a podľa spoločnosti OpenAI sa nepoužíva na ďalšie tréningy modelov. Napriek tomu by sme mali byť pri práci s AI opatrní a do chatbotov nevkladať citlivé osobné alebo dôverné údaje.

ChatGPT umožňuje využívať aj vlastné modely GPT s vopred definovaným správaním. Používateľ si môže pripraviť asistenta na konkrétnu úlohu, napríklad tvorbu vedomostných kvízov, spracovanie dokumentov alebo prácu so špecifickými zdrojmi informácií.

1.2 COPILOT

<https://copilot.microsoft.com/>

Ďalším významným chatbotom je Copilot od spoločnosti Microsoft. V tomto prípade už nejde iba o samostatný chatbot, ale o širší ekosystém AI nástrojov integrovaných do viacerých produktov spoločnosti.

Copilot je súčasťou webového prehliadača Microsoft Edge, kancelárskeho balíka Microsoft 365 aj operačného systému Windows. Na novších klávesniciach sa dokonca

UMELÁ INTELIGENCIA

objavilo samostatné tlačidlo Copilot, podobne ako kedysi tlačidlo Windows. Jednou z jeho silných stránok je práca s aktuálnymi informáciami z internetu. Dokáže napríklad vyhľadať otváracie hodiny múzeí, ceny vstupného alebo pripraviť itinerár dovolenky. Kvalita výstupov, prirodzene, závisí od presnosti zadania.

1.3 CLAUDE

<https://claude.ai/>

Za zmienku určite stojí aj Claude od spoločnosti Anthropic. Tento chatbot býva často hodnotený ako model, ktorý produkuje menej nepresných alebo vymyslených informácií než niektorí konkurenti. Súčasťou platených služieb je aj Claude Code, nástroj zameraný na podporu programovania. Podľa mnohých používateľských hodnotení patrí v súčasnosti medzi najlepšie riešenia vo svojej kategórii.

1.4 GEMINI

<https://gemini.google.com/>

Gemini od spoločnosti Google patrí medzi najpoužívanejšie AI nástroje na svete. Ponúka dočasný chat, prácu so súbormi, generovanie obrázkov aj pokročilé vyhľadávanie informácií. Zaujímavou funkciou je Deep Research, ktorá dokáže v priebehu niekoľkých minút pripraviť rozsiahlejšiu analýzu zadanej témy. Výsledky sú zvyčajne podrobnejšie než pri bežnej konverzácii, no aj v tomto prípade zostáva potrebné kriticky posudzovať ich správnosť.

1.5 PERPLEXITY

<https://www.perplexity.ai/>

<https://www.perplexity.ai/comet>

Perplexity predstavuje kombináciu chatbotu a vyhľadávacieho nástroja. Jeho výhodou je dôraz na prácu so zdrojmi a citáciami, vďaka čomu sa stal obľúbeným nástrojom pri vyhľadávaní informácií. Spoločnosť zároveň vyvíja webový prehliadač Comet, ktorý integruje AI asistenta priamo do prostredia prehliadača. V platenej verzii umožňuje využívať aj jazykové modely od rôznych poskytovateľov.

2 OFFLINE LLM MODELÝ

Druhou skupinou sú offline LLM modely, ktoré možno prevádzkovať priamo vo vlastnom počítači. Používateľ si stiahne model a pracuje s ním bez potreby neustáleho internetového pripojenia.

Hlavným obmedzením sú hardvérové nároky. Väčšie modely vyžadujú dostatok operačnej pamäte RAM a ideálne aj výkonnú grafickú kartu s veľkou pamäťou

VRAM. Profesionálne riešenia sa preto môžu pohybovať v cenách od tisícov až po desiatky tisíc eur.

Medzi najznámejšie programy na lokálne spúšťanie modelov patria JAN (<https://www.jan.ai/>) a Ollama (<https://ollama.com/>). Obe riešenia umožňujú relatívne jednoducho stiahnuť a používať rôzne jazykové modely vrátane menších otvorených alternatív ku komerčným systémom.

3 AI NÁSTROJE NA ŠPECIFICKÉ ÚLOHY

Tretou skupinou sú AI nástroje navrhnuté na konkrétny účel – tvorbu obrázkov, videí, prezentácií, prácu so zvukom alebo programovanie. Hoci mnohé z týchto funkcií dnes ponúkajú aj univerzálne chatboty, špecializované nástroje bývajú v danej oblasti presnejšie a ponúkajú viac možností. Nasledujúci prehľad predstavuje iba niekoľko príkladov z veľkého množstva dostupných riešení.

3.1 CANVA

https://www.canva.com/sk_sk/

Canva je online grafický editor určený na rýchlú tvorbu grafiky, prezentácií či príspevkov na sociálne siete. Jej výhodou je jednoduché ovládanie, veľké množstvo šablón a postupná integrácia AI funkcií. Po akvizícii spoločnosti Affinity v roku 2024 sa jej portfólio rozšírilo aj o profesionálne grafické nástroje určené na prácu s vektorovou a rastrovou grafikou či tvorbu publikácií. Canva tak dnes oslovuje nielen začiatočníkov, ale aj pokročilejších používateľov. Balík Affinity je bezplatný.

3.2 ELEVENLABS

<https://elevenlabs.io/>

ElevenLabs patrí medzi najznámejšie nástroje na syntézu hlasu. Umožňuje prevádzať text na hovorené slovo, vytvárať prepisy zvuku, meniť hlas v nahrávkach alebo prekladať audio a video do iných jazykov. Kvalita generovaných hlasov je vysoká a v mnohých prípadoch sa približuje prirodzenému prejavu človeka. Systém dokáže pracovať s intonáciou, emóciami či rôznymi jazykovými a regionálnymi variantmi.

3.3 RUNWAY

<https://runwayml.com/>

Runway je nástroj zameraný na tvorbu videa pomocou umelej inteligencie. Používateľ zadá textový opis alebo obrázok a systém na jeho základe vytvorí krátke video. Súčasťou platformy je viacero modelov na generovanie videa, obrázkov či zvuku. Výsledky sú čoraz realističnejšie, čo prináša nové možnosti tvorby, ale zároveň otvára otázky autenticity digitálneho obsahu.

3.4 HEYGEN

<https://www.heygen.com/>

HeyGen sa zameriava na tvorbu videí s virtuálnymi avatarmi. Umožňuje generovať hovoriace postavy, synchronizovať pohyb pier s hlasom, dabovať videá do rôznych jazykov alebo automaticky vytvárať titulky. Takéto nástroje nachádzajú uplatnenie vo vzdelávaní, marketingu aj pri tvorbe informačných videí.

3.5 GAMMA

<https://gamma.app/>

Gamma je nástroj na automatizovanú tvorbu prezentácií. Na základe stručného zadania dokáže pripraviť prezentáciu s požadovaným počtom snímkov, navrhnuť štruktúru, doplniť obrázky a v niektorých prípadoch aj grafy alebo údaje z externých zdrojov. Používateľ môže následne výsledok upravovať podobne ako v klasických prezentačných programoch. Ide o zaujímavý príklad toho, ako môže AI zrýchliť rutinnú tvorbu obsahu.

3.6 NOTEBOOKLM

<https://notebooklm.google.com/>

NotebookLM od spoločnosti Google patrí medzi najpraktickejšie bezplatné AI nástroje. Funguje ako chatbot, ktorý pracuje predovšetkým s dokumentmi, ktoré mu používateľ poskytne. Môžeme mu zadať knihy, články, poznámky alebo iné texty a následne sa pýtať na ich obsah, vyhľadávať informácie či vytvárať súhrny. Výhodou je možnosť obmedziť model iba na zadané zdroje, čím sa znižuje riziko nepresností. Zaujímavou funkciou je aj automatické vytváranie podcastov alebo zvukových súhrnov z nahraných materiálov.

4 AI AGENTI

Samostatnú kategóriu predstavujú AI agenti. Na rozdiel od chatbotov neodpovedajú iba na otázky, ale dokážu vykonávať zložitejšie úlohy, plánovať viacero krokov a spolupracovať s ďalšími aplikáciami. Táto oblasť sa v súčasnosti rozvíja veľmi dynamicky a bude vhodné venovať jej osobitnú pozornosť.

ZÁVER

Počet AI nástrojov rastie mimoriadne rýchlo a ich možnosti sa neustále rozširujú. Napríklad dnešné chatboty už nepredstavujú iba textových asistentov, ale dokážu generovať obrázky, pracovať s hlasom, vytvárať grafy či realizovať preklady medzi jazykmi. Každý z uvedených oblastí by bolo preto možné venovať priestor samostatného článku, pričom mnohé informácie by bolo potrebné už o niekoľko mesiacov aktualizovať.

Napriek tomu zostáva jedna zásada nemenná: odpovede umelej inteligencie je potrebné vždy overovať. Ani uvedenie zdrojov nie je zárukou ich správnosti a model môže poskytnúť nepresnú interpretáciu, neaktuálne informácie alebo dokonca neexistujúce zdroje. Umelú inteligenciu preto treba vnímať predovšetkým ako asistenta a pomocný nástroj, ktorého odpovede predstavujú pracovný návrh, nie konečný fakt. Práve schopnosť kriticky posudzovať správnosť a dôveryhodnosť informácií bude jednou z najdôležitejších kompetencií v ére umelej inteligencie.

Projekt Smart vzdelávanie v knižniciach bez hraníc je realizovaný v rámci programu cezhraničnej spolupráce Interreg VI-A Slovensko – Česko 2021-2027. Viac informácií o projekte nájdete na projektovom webe smartlab.cvtisr.sk/index.php/smart-vzdelavanie/ alebo na webových stránkach projektových partnerov.

Tento článok je zverejnený pod licenciou Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Autori si ponechávajú autorské práva a môžu príspevok archivovať v repozitároch.

Interreg



Spolufinancovaný
Európskou úniou

Slovensko – Česko

**Smart vzdelávanie
v knižniciach bez hraníc**