

OpenAI

► *Niet te verwarren met OpenAL.*

OpenAI is een Amerikaanse onderneming die onderzoek doet naar en producten ontwikkelt op het gebied van kunstmatige intelligentie (AI), en uiteindelijk kunstmatige algemene intelligentie. De bedrijfsstructuur bestaat uit de niet-commerciële moedermaatschappij **OpenAI Inc.**, en het commerciële bedrijf **OpenAI LP**. Het hoofdkantoor is gehuisvest in de Pioneer Building in San Francisco, een gebouw dat gedeeld wordt met Neuralink, een andere start-up van Elon Musk. Bekende producten zijn DALL-E voor afbeeldingen en ChatGPT voor tekst.

In haar charter stelt OpenAI Inc. zich tot doel “het bevorderen en ontwikkelen van vriendschappelijke AI, op een manier die de mensheid als geheel ten goede komt”.^[1] Volgens waarnemers passen deze doelstellingen weliswaar in de filosofie van het effectief altruïsme, maar blijft de vraag of deze te verzoenen zijn met de commerciële bedrijfsvoering.^[2]

De organisatie werd eind 2015 opgericht door Elon Musk, Sam Altman, Peter Thiel en anderen, met een startkapitaal van 1 miljard dollar. Musk verliet in februari 2018 de Raad van bestuur, maar bleef donateur. In 2019 werd de commerciële tak OpenAI LP opgericht, met een investering van 1 miljard dollar van Microsoft. De bedrijfsstructuur was nodig om de nodige fondsen te verzamelen voor verder onderzoek. In 2023 beloofde Microsoft een investering tot 10 miljard dollar om de capaciteit van OpenAI verder uit te breiden.^[3]

OpenAI	
	OpenAI
	
Dit historisch gebouw huisvest het hoofdkantoor van Open AI	
Oprichting	<u>11 december 2015</u>
Oprichter(s)	<u>Elon Musk</u> , <u>Sam Altman</u> , <u>Peter Thiel</u> en anderen
Sleutelfiguren	<u>Ilya Sutskever</u> , <u>Greg Brockman</u>
Land	<u>Verenigde Staten</u>
Hoofdkantoor	<u>San Francisco (VS)</u>
Werknemers	120
Producten	<u>ChatGPT</u> , <u>GPT-3</u> , <u>GPT-2</u> , <u>OpenAI Gym</u> , <u>DALL-E</u>
Sector	<u>kunstmatige intelligentie</u>
Industrie	<u>software</u>
Website	<u>openai.com</u> (https://openai.com/)
Portaal 	Economie

Inhoud

Generatieve modellen (GPT)

Andere projecten

Zie ook

Externe link

Generatieve modellen (GPT)

Het eerste rapport over “generatieve training van een taalmodel” (*generative pre-training*, GPT) dateert van 11 juni 2018.^[4] In februari 2019 lanceerde het bedrijf **GPT-2**, een Generative Pre-trained Transformer model dat met één druk op de knop overtuigende essays en artikelen kon genereren. Na invoer van een tekstpassage uit bijvoorbeeld *In de ban van de ring* kon het model verder paragraaf na paragraaf tekst in dezelfde stijl produceren. De broncode werd aanvankelijk geheim gehouden maar later dat jaar vrijgegeven.^[2] Het model werd in mei 2020 opgevolgd door GPT-3.

in november 2022 werd ChatGPT gelanceerd.^[5]

Andere projecten

OpenAI voert breed onderzoek, met een nadruk op ondersteund leren. Het bedrijf wordt gezien als een belangrijke concurrent van Googles DeepMind. Naast de generatieve modellen werkte OpenAI aan andere projecten als:

- *Gym*, of *OpenAI Gym*, is een toolkit voor het ontwikkelen en vergelijken van algoritmen in ondersteund leren. Het bestaat uit een reeks omgevingen (van gesimuleerde robots tot Atari-games), en een site voor het vergelijken en reproduceren van resultaten.
- *RoboSumo*, een virtuele omgeving waarin humanoïde robots zich leren bewegen via een techniek, verwant met generatieve antagonistennetwerken.^[6]
- *Debate Game*, om computers te leren hun oplossing van puzzels en testen met een menselijke jury te bespreken. Het doel is te onderzoeken of een dergelijke aanpak kan helpen bij het controleren van AI-beslissingen en bij het ontwikkelen van zichzelf verklarende AI.
- *Dactyl* gebruikt machinaal leren om een robohand zelfstandig te leren bewegen, met algoritmes uit computerspellen.^[7]
- *OpenAI Five*, een team van vijf computergestuurde tegenstander (bots) voor het vijf-op-vijf-videospel *Dota 2*, die leren om tegen menselijke spelers van hoog niveau te spelen, volledig door middel van trial-and-error algoritmen.

Zie ook

- Partnership on AI

Externe link

- Officiële website (<https://openai.com/>)

Bronnen, noten en/of referenties

- Dit artikel of een eerdere versie ervan is een (gedeeltelijke) vertaling van het artikel *OpenAI* (<https://en.wikipedia.org/wiki/OpenAI?oldid=1011312499>) op de Engelstalige Wikipedia, dat onder de licentie Creative Commons Naamsvermelding/Gelijk delen (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.nl>) valt. Zie de bewerkingsgeschiedenis (<https://en.wikipedia.org/wiki/OpenAI?offset=20210315235959&action=history>) aldaar.
- 1. ^(en) *OpenAI Charter* (<https://openai.com/charter/>) (april 2018). Gearchiveerd (<https://web.archive.org/web/20210304235618/https://openai.com/charter/>) op 4 maart 2021.
- 2. ^(en) KAREN HAO, *The messy, secretive reality behind OpenAI's bid to save the world* (<https://www.technologyreview.com/2020/02/17/844721/ai-openai-moonshot-elon-musk-sam-altman-greg-brockman-messy-secretive-reality/>). MIT (17 februari 2020). Gearchiveerd (<https://web.archive.org/web/202103>

06021100/https://www.technologyreview.com/2020/02/17/844721/ai-openai-moonshot-elon-musk-sa-m-altman-greg-brockman-messy-secretive-reality/) op 6 maart 2021.

3. <https://nos.nl/artikel/2460976-microsoft-investeert-miljarden-in-bedrijf-achter-chatgpt>
4. (en) ALEC RADFORD ET AL., Improving Language Understanding by Generative Pre-Training (https://cdn.openai.com/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf). OpenAI. Gearchiveerd (https://web.archive.org/web/20210205040035/https://cdn.openai.com/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf) op 5 februari 2021.
5. BRIGHT, Dit artikel is in 3 seconden door een AI geschreven (<https://www.rtlnieuws.nl/tech/artikel/5350772/kunstmatige-intelligentie-openai-chatgpt>). *RTL Nieuws* (2 december 2022). Gearchiveerd (<https://web.archive.org/web/20221213211705/https://www.rtlnieuws.nl/tech/artikel/5350772/kunstmatige-intelligentie-openai-chatgpt>) op 13 december 2022. Geraadpleegd op 13 december 2022.
6. (en) AI Sumo Wrestlers Could Make Future Robots More Nimble (<https://www.wired.com/story/ai-sumo-wrestlers-could-make-future-robots-more-nimble/>). *Wired* (11 oktober 2017). Geraadpleegd op 15 maart 2021.
7. (en) How Robot Hands Are Evolving to Do What Ours Can (<https://www.nytimes.com/interactive/2018/07/30/technology/robot-hands.html>). *The New York Times* (30 juli 2018). Geraadpleegd op 15 maart 2021.



Zie de categorie **OpenAI** van [Wikimedia Commons](#) voor mediabestanden over dit onderwerp.

Overgenomen van "<https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=OpenAI&oldid=64852881>"

Deze pagina is voor het laatst bewerkt op 31 jul 2023 om 19:48.

De tekst is beschikbaar onder de licentie Creative Commons Naamsvermelding/Gelijk delen, er kunnen aanvullende voorwaarden van toepassing zijn. Zie de gebruiksvoorwaarden voor meer informatie.

Wikipedia® is een geregistreerd handelsmerk van de Wikimedia Foundation, Inc., een organisatie zonder winsttoegmerk.