

CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA Y SUPERIOR



Escuela de Ingeniería

Ciencias de la Computación Aplicadas

Lectura 4

Presenta:

Christian Moises Cuevas Larin 029794

Tijuana, B.C., 31 de Agosto de 2018

En la última clase de Ciencias de la Computación Aplicadas, CCA, aprendimos sobre la evolución y como es adaptada en la ciencias computacionales, por ejemplo: utilizado en algoritmos de evolución.

¿Qué es la evolución? Hay dos puntos principales, todos los organismos vivos se originan de un solo organismo y que todos los seres vivos se adaptan. Además, cada ser vivo puede reproducirse a sí mismo, y su descendencia puede tener variaciones / mutaciones, y cómo puede haber variación / mutación también puede haber una duplicación exacta.

La Teoría de la Evolución se creó para explicar lo biológico, pero eso no significa que no se pueda adaptar a otros campos. En informática, la evolución generalmente no se usa para mejorar un algoritmo, diseño, etc.

Comenzamos definiendo nuestro objetivo final, una vez que conocemos nuestro objetivo final, comenzamos reuniendo información sobre nuestro objetivo. A partir de esa información, podemos crear un algoritmo sobre cómo planeamos alcanzar nuestro objetivo. Entonces, ese algoritmo se mejora a través de "reproducción", lo que significa una variación del mismo algoritmo, y esto se repite hasta que estamos satisfechos con el algoritmo dado.

En la evolución de la ciencia de la computación se puede decir que es un "reconocedor de patrones", que podemos comparar con otros tipos de "reconocedores de patrones", como una red neuronal. Es importante tener en cuenta que, si bien en un nivel alto, pueden parecer similares, pero a un nivel bajo son muy diferentes.

Nuestro orador fue muy apasionado sobre el tema, por lo que le apasionaba exponer el tema. No era una saturación de información, y él estaba muy atento a los que tenían preguntas. Sobre todo, esta ha sido una de las mejores clases en Informática Aplicada.