

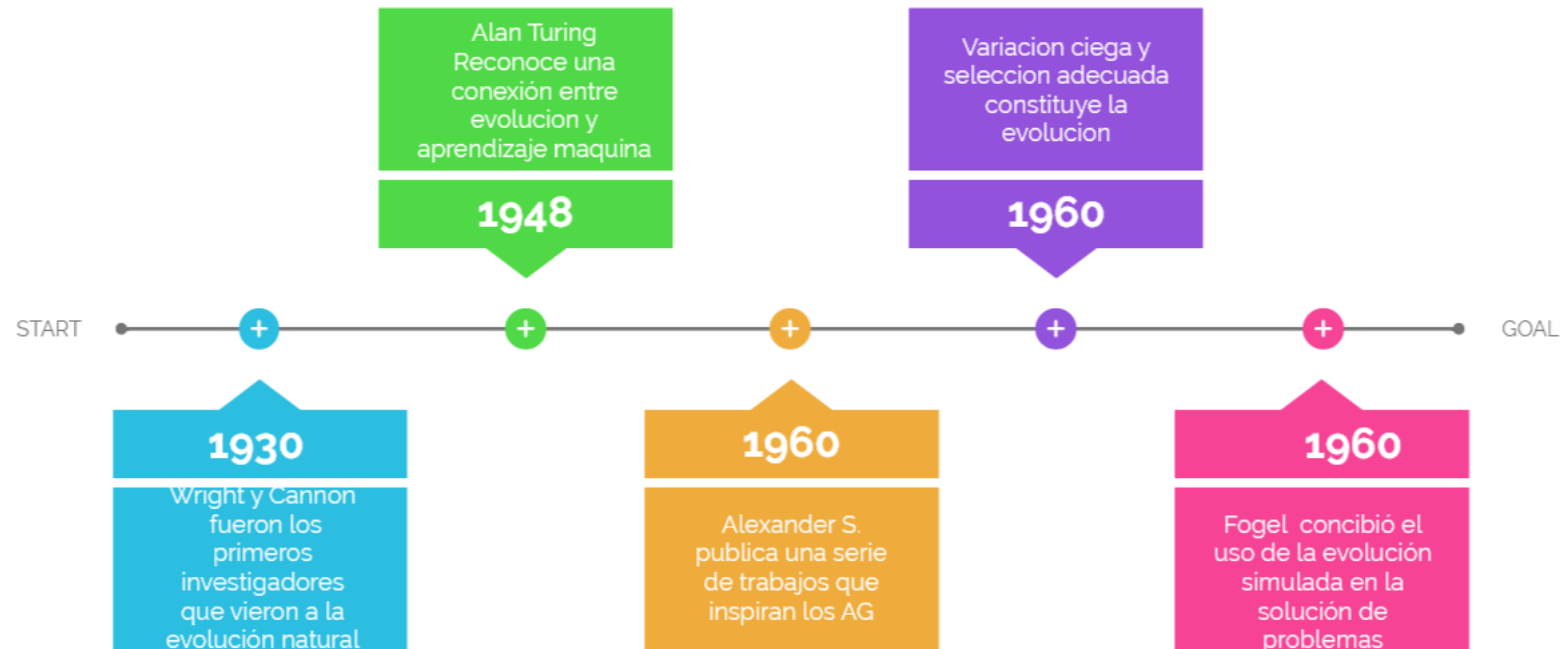


LINEA DE TIEMPO

Algoritmos Geneticos

Huerta Fascio Oscar Daniel

Macedo Cruz Irvin Yoariht





En un intento de que las computadoras aprendan imitando el proceso de la evolucion lo que se le denomino Algoritmo Genetico

John H Holland desarrolló los "planes reproductivos" y "adaptativos"

Michael Conrad y H. H. Pattee son unos de los primeros en

En simular un ecosistema artificial jerárquico en el que u conjunto de organismos unicelulares



START



GOAL



1960

Peter Bienert,
Ingo Rechenberg
y Hans-Paul
Schwefel

Desarrollan lo que se denomina "Estrategias evolutivas"



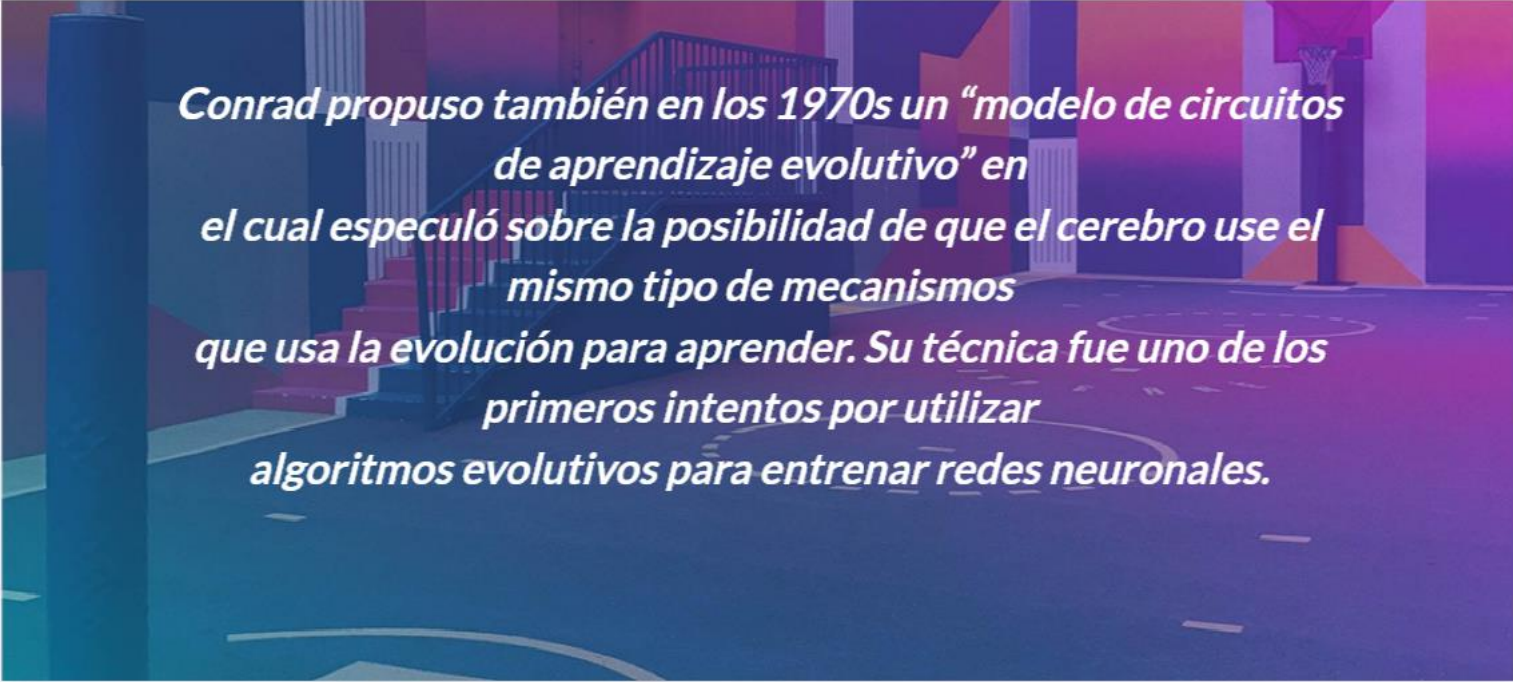
60s y 70s

Muchas de las bases de la computación evolutiva se desarrollaron en los sesenta y los setenta, cuando se propusieron los tres enfoques más populares dentro de la computación evolutiva:

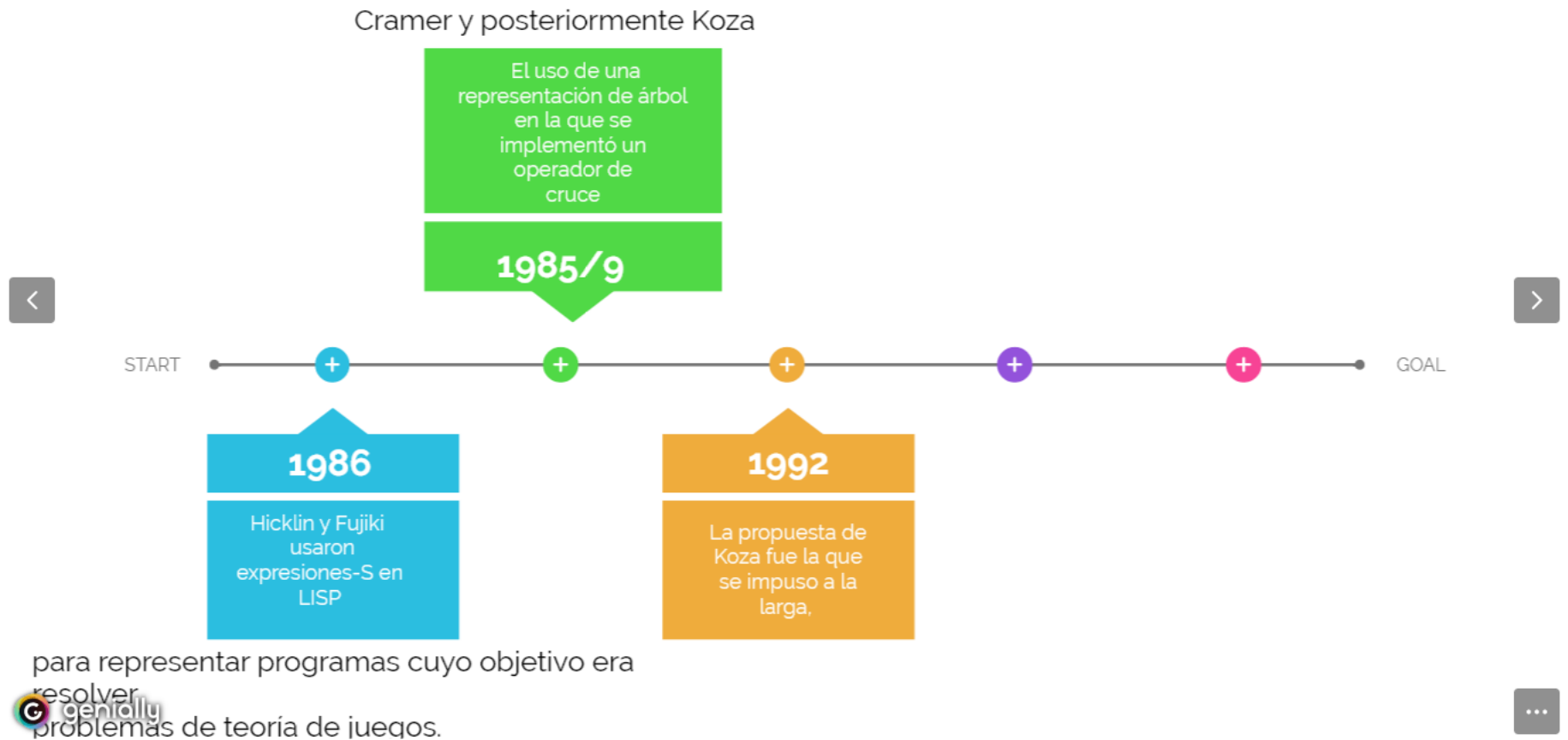
03 Enfoques



- La programación evolutiva
- Las estrategias evolutivas
- Los algoritmos genéticos.
- Si bien los tres enfoques se inspiraron en las mismas ideas, difieren en sus detalles, como el esquema para representar soluciones y el tipo de operadores adoptados.



Conrad propuso también en los 1970s un “modelo de circuitos de aprendizaje evolutivo” en el cual especuló sobre la posibilidad de que el cerebro use el mismo tipo de mecanismos que usa la evolución para aprender. Su técnica fue uno de los primeros intentos por utilizar algoritmos evolutivos para entrenar redes neuronales.



1986

Hicklin y Fujiki usaron expresiones-S en LISP para representar programas cuyo objetivo era resolver problemas de teoría de juegos.

1985/9

Cramer y posteriormente Koza
Proponen el uso de una representación de árbol en la que se implementó un operador de cruce

La propuesta de Koza fue la que se impuso a la larga, y más tarde se denominó "Programación Genética".
Hoy en día es muy popular y cuenta con una amplia gama de aplicaciones.