

Universidad: Instituto Tecnológico de Culiacán

Bonus: Resumen de la historia de la IA

Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales

Alumnos:

Flores Beltrán Jesús Guadalupe

• José Manuel Urías Escobar

Números de control:

• 221706433

• 22170837

Materia: INTELIGENCIA ART

Docente: ZURIEL DATHAN MORA FELIX

Fecha: 12/09/2025

INTELIGENCIA ABTIFICIAL

TITIER PROPERE BURNESS OF THE STANDARD OF THE

INTRODUCCION

La Inteligencia Artificial es una hama de la Informatica que busca que las Computadoras predan hacer tareas que normalmente requieren de la inteligencia de los humanos. Entre estas tareas estan Aprender razonar, analizar información y tomar decisiones. la IA no solo interta hacer lo que hacemos nosotros los humanos, busca hercerlo mesor, ya que las maquinas pueden trabasar con grandes cantidades de datos, procesarlos rapidamente y ademas cometer menos errores

La importancia de la 1A ha crecido demasiado en las ultimas decadas. Principalmente gracias a que cada vez las computadoras tienen mas poder de Procesamiento y acceso a muchisima informacios. Hoy en dia la lA se encuentra en casi todos los sectores: medicina, industria, educación, negacios y hasta en el entretenimiento

La lA de forma mas detallada son sistemas de Algoritmos, aprenden de los datos y aptican la aprendido para tomar decisiones.

HITOS HISTORICOS CLAVE

- · Decada de 1980, Primeras computadoras personales: En esta epoca las Computadoras personales empezaron a llegar a la gente comun, aunque eran muy basecas y estaban programadas para tareas específicas, marcaron el 012101
- · Decada de 1996, Deep blue vence a Garry Kasparev: IBM creo Deep blue, una computadora capaz de Jugar asedrez al nivel de los mesores humanos. En ese año derroto al campeon mundial Garry Kasparov, demostrando que una maquina podra superar a un humano en un Juego de estrategra
- completa. · Año 2011, watson en Jeopardy!: Otro proyecto de UBM, llamado watson compitio en el concurso al parecer famoso de preguntas y respuestas Jeopardy! contra les mesores concursantes y gano

este evento Fue muy importante pues demostro que la IA podra entender lequale natural. · 2016, AlphaGO de Deep Mind: Google Deep Mind presento un sistema que Venero al mesor Jugador del mundo de GO, un duego mas compleso que el Avedrez Por las cantidades de combinaciones posibles, lo logra usando aprendizase profunde y a las ya famosas hedes neuronales, algo que en ese tiempo marco un · 2018, OpenAl y Dota 2: la empresa OpenAl creo una lA que logro vencer a equipos humanos en el Juego Dota 2, el popular Juego de Steam basado en League OF Leguendes. Lo gracioso es que la IA aprendio a digar en TIPOS · Aprendizade Automatico (Machine Learning): Este tipo de lA permite que les sistemas aprendan de los datos sin necesidad de estar programados para cada paso. Los principales tidos de ML son: supervisado, No supervisado y por tefuerzo. · Aprendizade Profundo (Deep Learning): es un subsampo del aprendizade Automatico que usa redes neuronales con varias capas para reconocer patrones complejos. gracias a este aprendizare hox tenemos por elemplo traducciones Automaticas EL PAPEL DE LOS DATOS Bossamente los datos son la base de todo el funcionamiento de las IAs. discen que hoy en dra los datas son el nuevo petroleo porque sin ellas no podrian aprender. se preden dividir los Jatos en dos tipos: · Estructurados: Datos Ordinados, como numeros, Fechas, direcciones o Registros en BD. · No estructurados: Datos mas libres, como imagenes, videos, textos, correos e incluso publicaciones tedes sociales

1711777777777777

