

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:

• 22170643

• 22170837

Materia: INTELIGENCIA ART

Docente: ZURIEL DATHAN MORA FELIX

Fecha: 12/09/2025

INTELIGENCIA ABTIFICIAL

TITTE PROPERE PROPERE

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 hacerla mesor, ya que las maquinas pueden trabasar con grandes cantidades de datos, procesarlos rapidamente y ademas cometer menos errores

La importanção de la IA ha crecide demassade 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, negocios y hasta en el entretenimiento

La lA de forma mas detallada son sistemas de Algoritmos, aprenden de los dates y approun la aprendida para temar 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 basicas y estaban programadas para tareas específicas, marcaren el
- · 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 lenguase natural. · 2016, AlphaGo de Deep Mind: Google Deep Mind presento un sistema que Vencro al mesor Jugador del mundo de GO, un Juego mas compleso que el Asedrez Por las contidades 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 1A aprendio a Jugar 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 completos. gracias a este aprendizable hox tenemos por elemplo traducciones Automaticas EL PAPEL DE LOS DATAS Bossamente los datos son la base de todo el funcionamiento de las IAs. dreen 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, coxxeos e incluso publicaciones tedes sociales

17117777777777777

