**Artificial Intelligence (AI)**

El razonamiento artificial lleva muchísimos años en existencia y durante la historia del humano se han desarrollado lógicas y algoritmos que han dado inicio a lo que conocemos como hoy como inteligencia artificial, con un proyecto hecho por Alan Turing en el año 1950, se crea esta disciplina, pensada en un sustituto a la inteligencia humana con un programa de computadora.

Lo que quiere lograr la inteligencia artificial es que la computadora pueda tener características humanas como el percibir, razonar, aprender y resolver problemas, algo que últimamente se ha estado utilizando en muchas áreas. Al momento de pedir asistencia para un problema que tienes en una tienda, si te quieres quejar, una inteligencia artificial te va atender primero antes que un humano, en caso de que no necesites de uno.

La inteligencia artificial, que goza de voluntad propia y actúa de forma autónoma, sigue siendo una fantasía. Sin embargo,en muchas áreas de la vida cotidiana esta visionaria técnica ya desempeña un papel central en muchas áreas y, en la mayoría de los casos, pasa desapercibida. Tanto la definición de inteligencia artificial como sus aplicaciones son desconocidas para muchos. En el campo de la medicina se aplica para elaborar diagnósticos y planes de tratamiento, y es que, gracias a la IA, las previsiones del mercado son mucho más potentes y, con su ayuda, los algoritmos de búsqueda de Google son mucho más dinámicos. Esta tecnología se encuentra detrás de asistentes personales como Cortana o Siri, de cada coche que se conduce solo y de cada ordenador que se encarga de la selección de nuevos empleados. En Estados Unidos, algunos documentos legales ya están siendo creados con la ayuda de inteligencia artificial. Todo esto hace evidente que la investigación de la IA haya encontrado variadas y útiles áreas de aplicación en las últimas décadas.

En los videojuegos es algo ya muy viejo, poco a poco ha estado evolucionando, especialmente con los famosos NPC o BOTS, lo cual actúan dependiendo de una inteligencia artificial, sin esto los personajes virtuales que tu no controlas no harán algo extraordinario que podría servir para darle lo que el videojuego necesita para tener el éxito que debe de tener, o la historia que merece tener.

Referencias

Evolución de la IA. (2019, 28 noviembre). Recuperado 12 febrero, 2020, de <http://numerentur.org/evolucion-de-la-inteligencia-artificial/>

Turing, A. L. A. N. (1937). *ON COMPUTABLE NUMBERS, WITH AN APPLICATION TO THE ENTSCHEIDUNGS PROBLEM* (Ed. rev.). Recuperado de https://www.cs.virginia.edu/~robins/Turing\_Paper\_1936.pdf

Adarraga, Pablo; Zaccagnini, José Luis (1994). *Psicología e Inteligencia Artificial*. Madrid: Trotta.

Andrés, Tirso de (2002). *Homo cybersapiens: la inteligencia artificial y la humana* (1.ª edición). Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra.

Bellman, Richard (1978). *An introduction to artificial intelligence: can computers think?* (en inglés). San Francisco: Boyd & Fraser Pub. Co.

Serrano, Alberto García (2012). *Inteligencia artificial: fundamentos, práctica y aplicaciones*. San Fernando de Henares, Madrid: RC Libros.

Rich, Elaine; Knight, Kevin (1991). *Artificial intelligence* (en inglés) (2.ª edición). New York: McGraw-Hill.

Russell, Stuart J.; Norvig, Peter Norvig (2009). *Artificial intelligence: a modern approach* (en inglés) (3.ª edición). Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall.

Winston, Patrick Henry (1992). *Artificial intelligence* (en inglés) (3.ª edición). Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub. Co.

El desarrollo de la Inteligencia Artificial en los Videojuegos. (s.f.). Recuperado de https://master-deeplearning.com/inteligencia-artificial-videojuegos/