**Introdução**

* Pôr os tópicos

**Definição**

* Definição do priberam em contraste com a do slide 4 do ppt que está na drive

NOTA: Pesquisar informação sobre Nilsson e Russel&Norving porque são os nomes que aparecem no slide

* “Inteligência Artificial” é a disciplina que estuda as teorias e técnicas necessárias ao desenvolvimento de “artefactos” inteligentes. [Nilsson, 1998]
* Ramo da ciência da computação que estuda o desenvolvimento de sistemas computacionais com base no conhecimento sobre a inteligência humana.

**História**

* 1940 por ser a era dos computadores
* [1943](https://www.institutodeengenharia.org.br/site/2018/10/29/a-historia-da-inteligencia-artificial/) - fala-se pela primeira vez em redes neurais
* 1956 - "inteligência artificial" usada pela 1x
* 1969 - 1\* robô que une mobilidade, fala e alguma autonomia (CONFIRMAR)
* Segunda metade da década de 90 - surgem as redes comerciais tais como a Google (primeiros passos para a Internet que hoje conhecemos) isto tudo tendo por base a IA
* 1997- computador IBM Deep Blue vence partida de xadrez contra Kasparov

(dizer algo tipo "e estes foram os primeiros passos da IA que levaram aos dias de hoje)

[**Aplicação**](https://stefanini.com/pt-br/trends/artigos/as-7-principais-aplicacoes-de-inteligencia-artificial-nas-empres)  [**IA**](https://olhardigital.com.br/2019/12/12/noticias/melhores-exemplos-de-uso-de-inteligencia-artificial/)**:**

* Sistemas de segurança
* Siri
* Akinator
* Casas inteligentes
* Internet das coisas
* Automóveis/”self-driving cars” (Teslas, por exemplo)--✓
* Manipulação de imagens (identificação de pessoas/objetos, aumento de qualidade)
* Redes sociais e anúncios (uso de ia em machine learning e algoritmos para que o feed de um utilizador contenha coisas que o mesmo queira ou goste)
* Setor de defesa (exército, com os devidos equipamentos e veículos)
* DeepFakes
* Jogos, para auxiliar na programação de personagens (NPC- Non PLayable Characters)
* Robótica