

Contenido

- Introducción al curso
- Conceptos Básicos
 - ¿Qué es Inteligencia Artificial?
 - ¿Qué es aprendizaje automático de máquinas?
 - Desarrollo histórico.
 - Métodos supervisados y no supervisados
- Aplicaciones

Generalidades

- Curso se dará en Modalidad Mixta.
- Horario:
 - Martes de 7:00 a.m. a 9:00 a.m.
 - Jueves de 7:00 a.m. a 9:00 a.m.
- Software a Utilizar: Python (Distribución Anaconda), u otra instalación.
- Texto Guía:

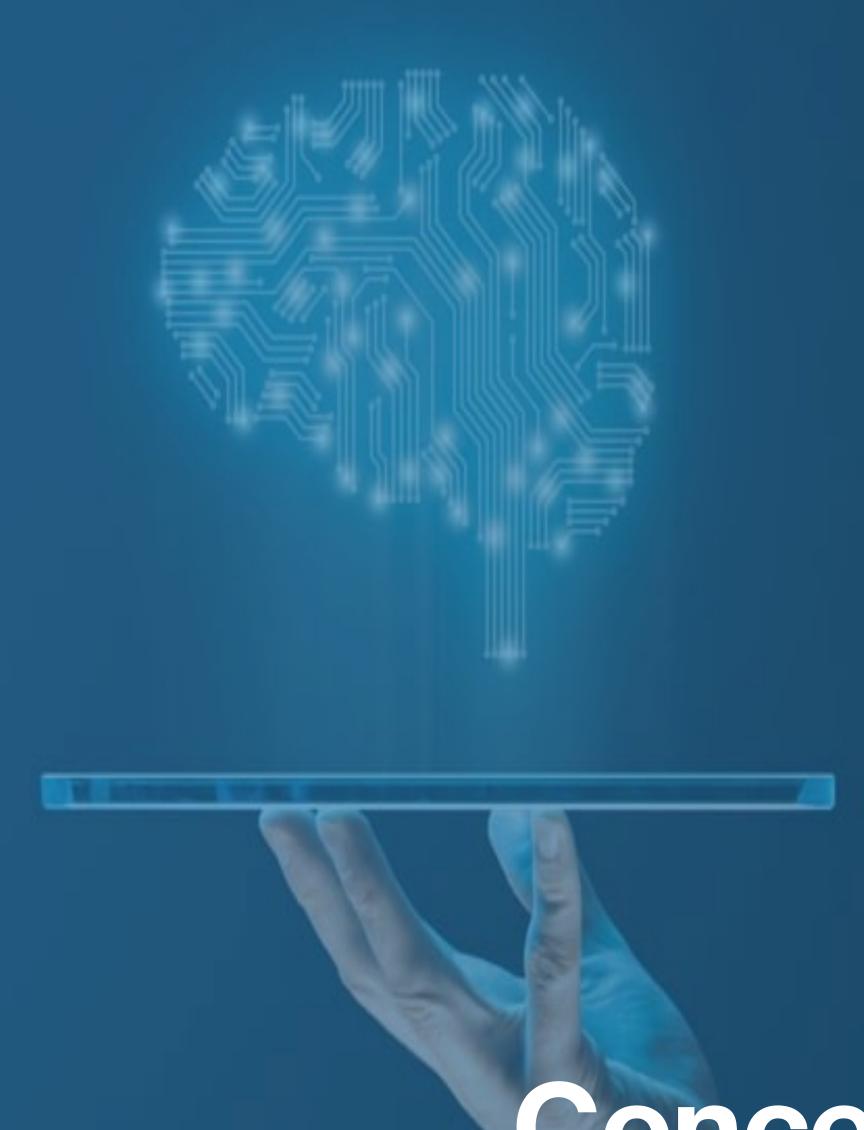
Hastie, T., Tibshirani, R., Friedman, J. *The Elements of Statistical Learning: Data Mining, Inference, and Prediction* (2nda Edición). Springer Science & Business Media, 2009



Tema	Actividad de evaluación	Porcentaje	Fecha de examen	Fecha de retroalimentación
Clasificación/Regre sión Lineal	Proyecto I	20	Semana 6	Semana 7
Clasificación/regresi ón no-lineal	Proyecto II	20	Semana 12	Semana 13
Todas las clases	Proyecto III	30	Semana 16	Semana 18
Todas las clases	Examen Final	15	Semana 16	Semana 17
Todas las clases	Otras tareas	15	Todo el semestre	Todo el semestre

Vistazo General

- Modelos Probabilísticos, Inferencia Bayesiana.
- Métodos lineales para Regresión y Clasificación
- Clustering, Aprendizaje no-supervisado
- Redes Neuronales, Máquinas de Soporte Vectorial
- Otros paradigmas de aprendizaje.
- Selección, y evaluación de modelos.



Conceptos Básicos

Instalación de Python Alexander Caicedo Dorado Departamento de Ingeniería Electrónica Pontificia Universidad Javeriana

Instalación de Python

& ¿Pip o Conda?

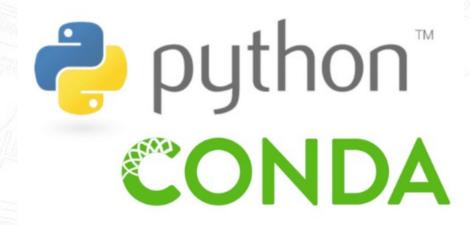
https://iq.opengenus.org/conda-vs-pip/

Manejo de ambientes, ¿para qué?

https://www.machinelearningplus.com/deployment/conda-create-environment-and-everything-you-need-to-know-to-manage-conda-virtual-environment/

Jupyter notebooks

https://jupyter.org/







Instalación de Python

Instalando Python y Manejando Ambientes

https://www.youtube.com/watch?v=XCvgyvBFjyM

Siempre especifiquen la versión de las librerías y de Python.

Configurando Visual Studio Code para trabajar con jupyter.

https://www.youtube.com/watch?v=HJgX1WWC26A







¿Qué es Inteligencia Artificial? Alexander Caicedo Dorado Departamento de Ingeniería Electrónica Pontificia Universidad Javeriana

¿Qué es Inteligencia Artificial?



¿Qué es Inteligencia Artificial?

Inteligencia Artificial Fuerte

- Inteligencia similar a la humana.
- Conciencia.
- Autonomía.
- Planear al Futuro.

Inteligencia Artificial Debil

- Ejecución de una tarea sencilla.
- · Requiere parametrización.
- Requiere datos adecuados.

¿Qué es Inteligencia Artificial?



WHAT IS MACHINE LEARNING?

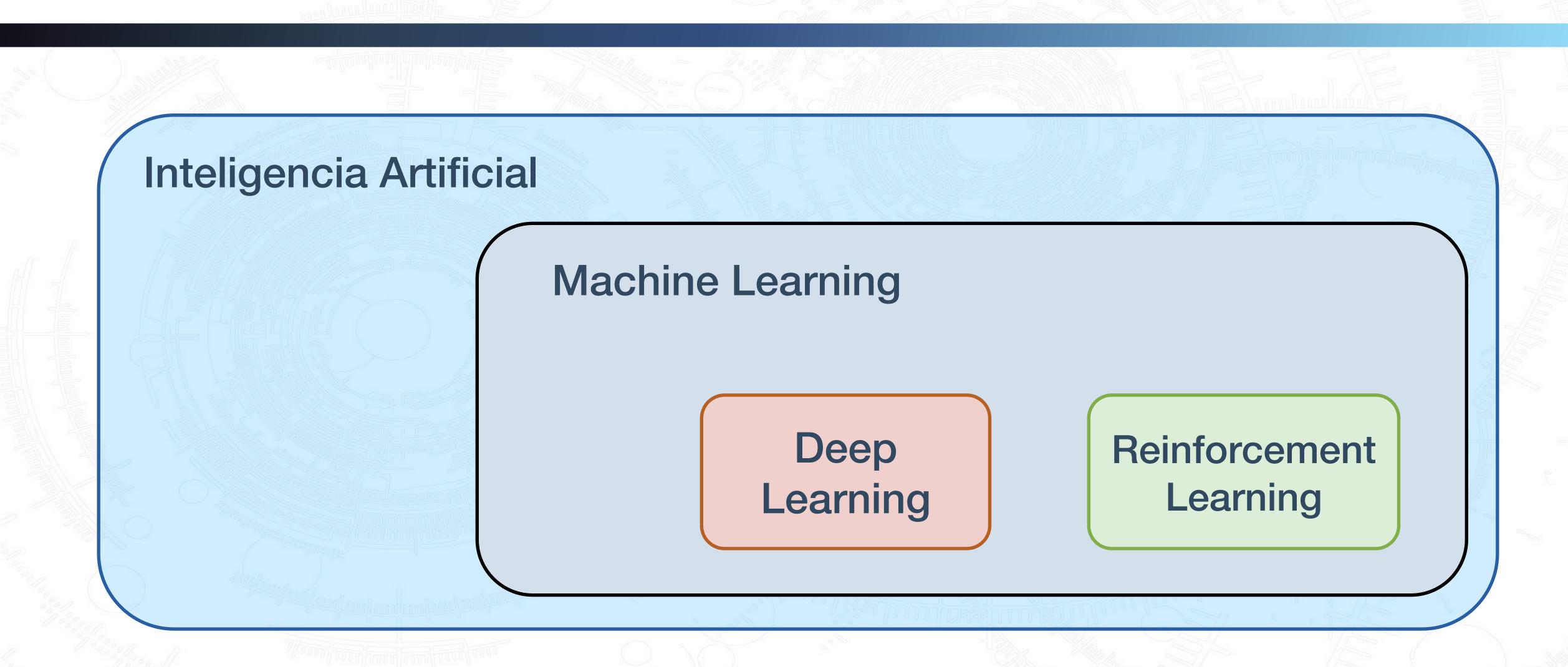
Source: https://youtube/f_uwKZIAelwa

The field of study that gives computers the ability to learn without being programmed

Arthur Samuel (1959)

A computer program is said to learn from experience E with respect to some task T and some performance measure P, if its performance on T as measured by P improves with experience E.

Tom Mitchell (1998)

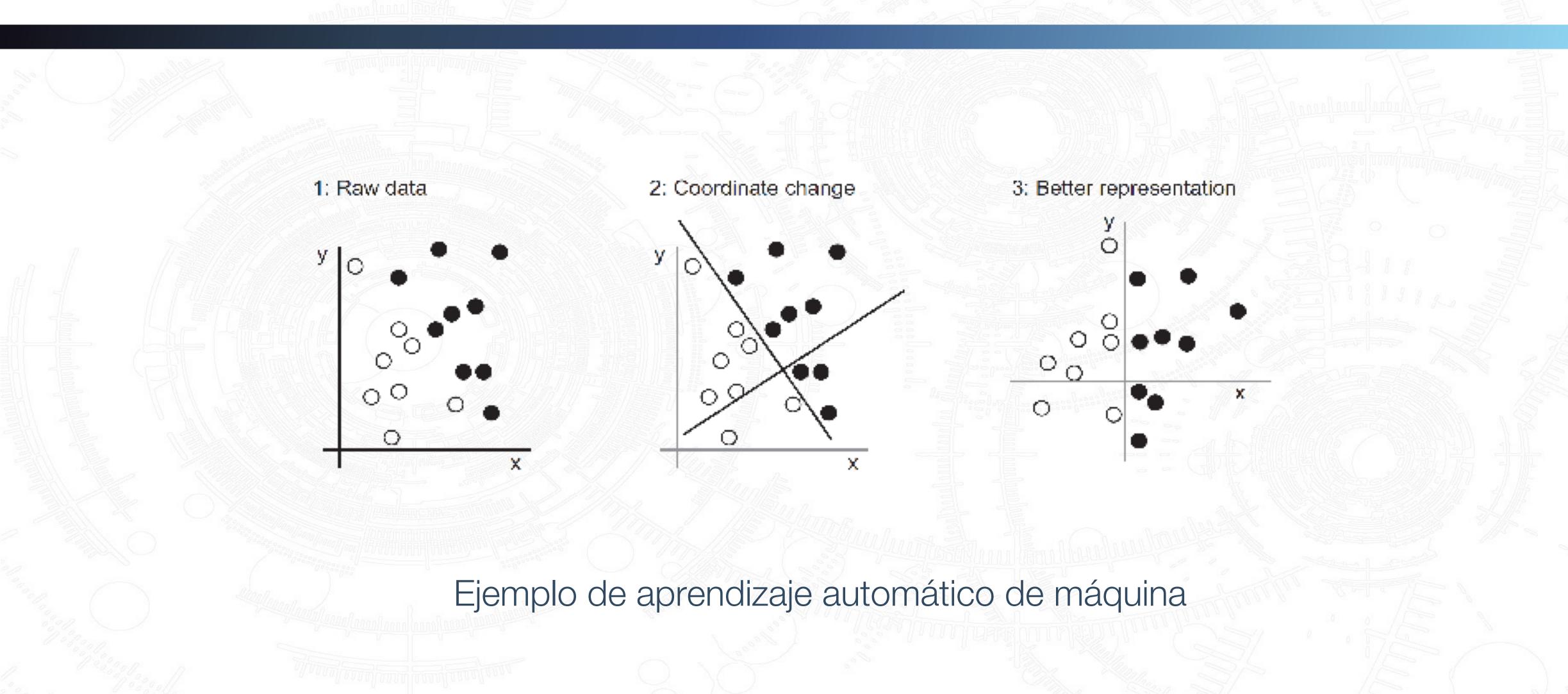


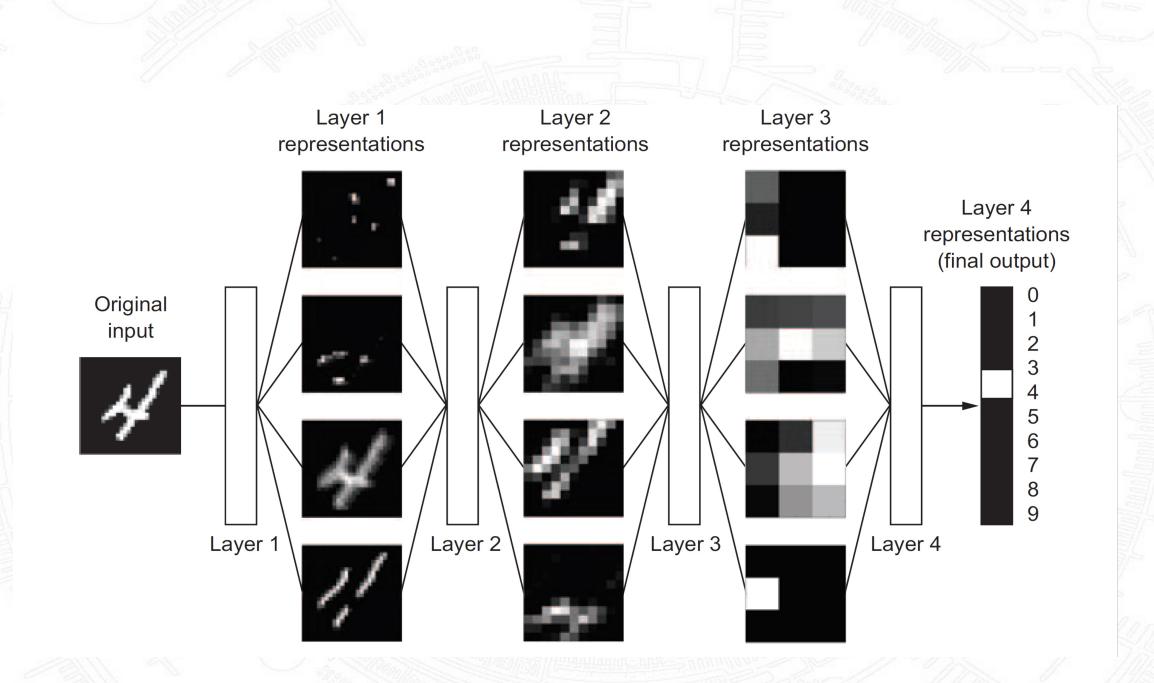
- ¿Puede un computador ir más allá de lo que nosotros sabemos hacer y aprender una tarea por sí solo?
- ¿Puede el computador aprender estas reglas utilizando solo los datos?



- ¿Qué tipos de datos de entrada usar?
- ¿Cómo presentar la salida esperada?
- ¿Cómo medir el comportamiento del algoritmo? (Aprendizaje)

Machine learning se encarga de encontrar representaciones adecuadas de los datos de entrada, i.e. transformar los datos de entrada, para facilitar la realización de una tarea.





ACTION

EXPLORATION NEURAL NETWORKS
FILTERS MEMORY

AGENT

STATE, REWARD

Deep Learning

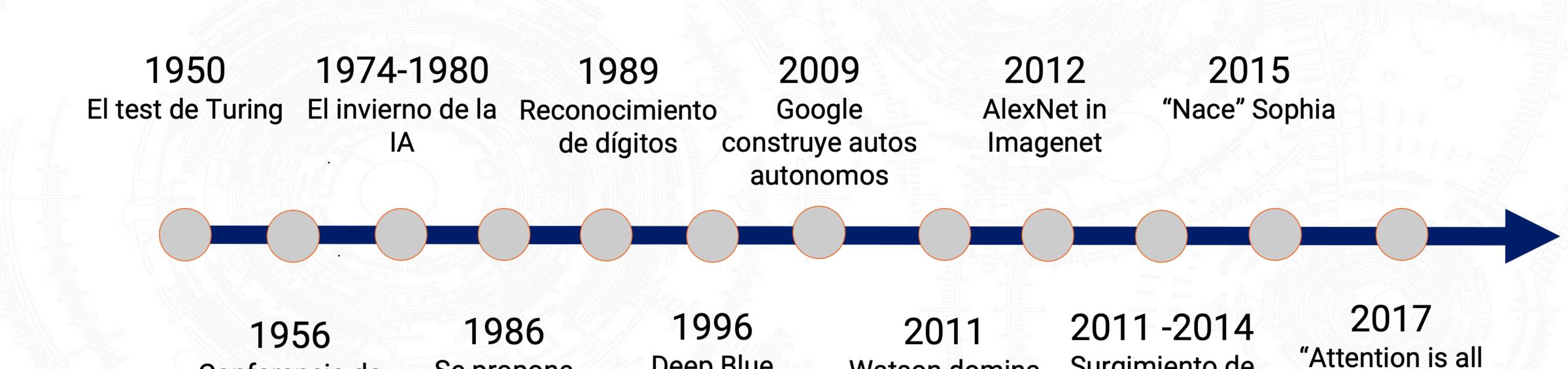
Reinforcement Learning

Source: Deep Learning

Source: https://youtu.be/V1eYniJ0Rnl

Reinforcement Learning

Historia



Deep Blue

derrota al

campeon de

Ajedrez

Se propone

backpropagation

Conferencia de

Dartmouth

College

Watson domina

en Jeopardy

you need" y

"Transformers"

Surgimiento de

los asistentes

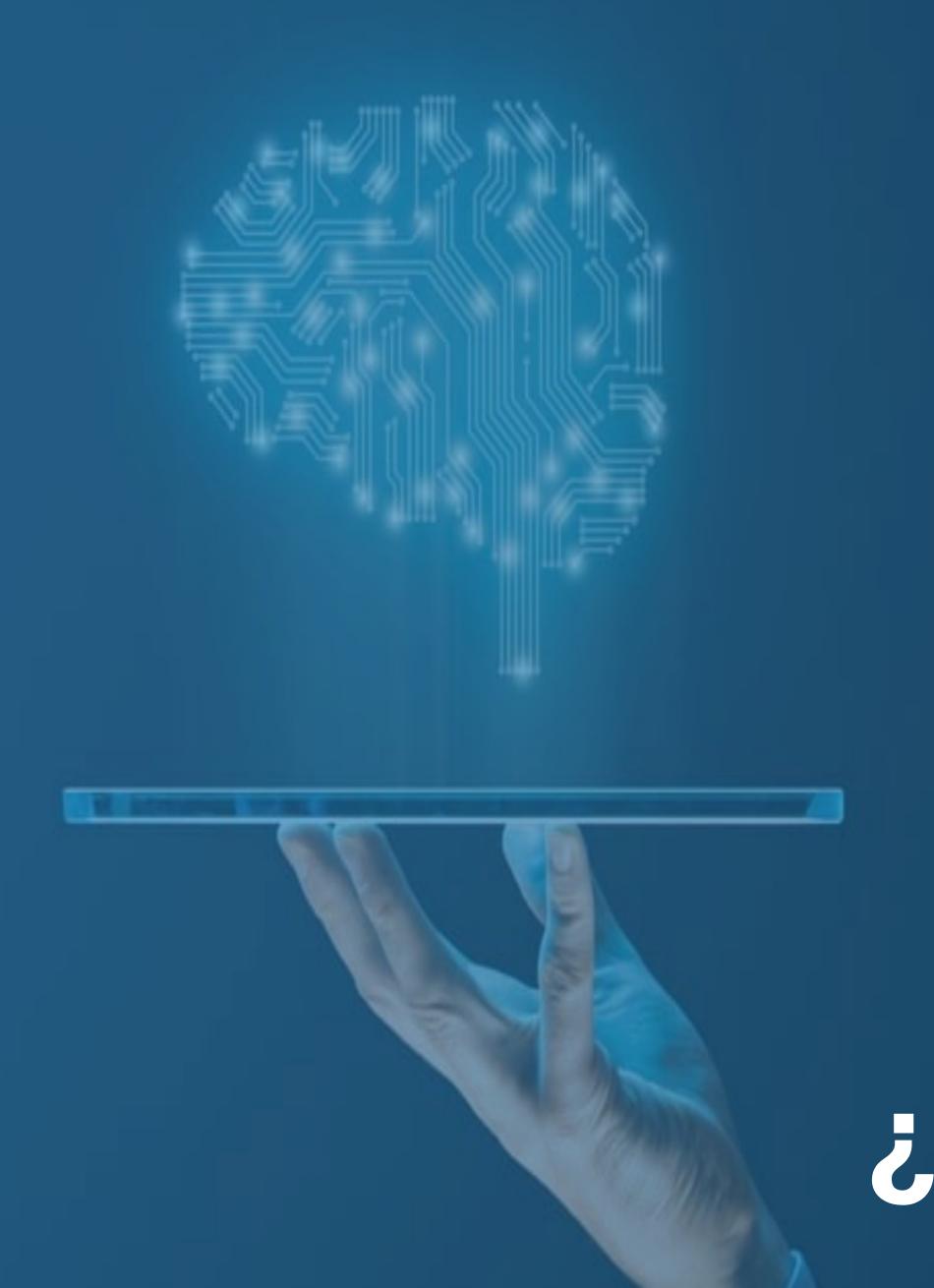
virtuales: Siri.

Historia

- Modelamiento Probabilistico
 - (Clasificador Bayesiano Ingenuo, Regresión logística) ~1950
- Redes Neuronales Tempranas
 - Idea ~1950
 - Algoritmo Backpropagation ~1986
- Metodos de Kernel:
 - Idea ~1963
 - Implementaciones ~1990
- Arboles de decisión, bosques aleatorios, Máquinas de Potenciación de gradiente ~ 2000







Gracias

¿Preguntas?