* **Para dos de las aplicaciones de Machine Learning mencionadas en el siguiente video, determine la tarea T, la experiencia E y la medida de performance P. Determine además si se trata de aprendizaje supervisado o no supervisado. En caso de ser aprendizaje supervisado, mencione también si se trata de un problema de regresión o clasificación. Finalmente, identifique cuáles son las entradas (i.e., formalmente conocidas como features, características o atributos) y cuál es la salida (formalmente conocida como la variable objetivo o target).**

**Primera Aplicación:** Canciones que escuchan los usuarios – K-Nearest Neighbors algorithm

T: Algoritmo-Aplicación que recomiende canciones a Paul

P: Like o Dislike por parte de Paul

E: Canciones que ya forman parte de la biblioteca personal de Paul (datos del pasado).

Se trata de aprendizaje supervisado, puesto que la medida de performance, like o dislike, muestra un resultado de respuestas correctas e incorrectas.

El ejemplo de analizar Tempo vs Intensity se trata de un problema de regresión, puesto que ambas variables son continuas.

Entradas: nuevas canciones con cierto tempo e intensidad.

Salida: que Paul la agregue o no la agregue a su biblioteca musical, guiado por un like o un dislike y además por comparación directa con la data pasada (las canciones que ya le gustaron).

**Segunda Aplicación:** Análisis de Jugadores de Beisbol

T: Determinar si un jugador será mejor Bowslman o Batsman.

P: Habilidad de lograr un run.

E: Cantidad de Runs logrados por el jugador en función de Wickets en el pasado.

Se trata de aprendizaje no supervisado, puesto que no hay respuestas correctas y se desea hacer clustering.

Entradas: Nuevo jugador

Salida: Es bowslman o batsman