



Horizontal

- 4
- Aprendizaje sin etiquetas.
- 10
- Método para predecir valores continuos.
- 11
- Canales de comunicación y difusión.
- 13
- Estudio de la moralidad en tecnología.
- 15
- Extracción de patrones en datos.
- 18
- (Plural)patrón de comportamiento de los elementos de un entorno particular durante un período.
- 21
- Relacionado con la sociedad y su interacción.
- 22
- Agrupación de elementos en categorías.
- 24
- Tipo de aprendizaje con etiquetas.
- 27
- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.
- 29
- interconexión de un número determinado de computadores mediante dispositivos alámbricos o inalámbricos que, mediante impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas u otros medios físicos, les permiten enviar y recibir información en paquetes de datos, compartir sus recursos y actuar como un conjunto organizado.
- 30
- Acción y efecto de predecir.
- 32
- Actividad que surge para abarcar al efecto de entrenar. Se trata de un procedimiento pensado para obtener conocimientos, habilidades y capacidades.
- 35
- Acción y efecto de validar.
- 37
- Predicción basada en datos históricos.
- 38
- Perteneciente o relativo a la neurona.
- 39
- Programas que ejecutan tareas en dispositivos.

Vertical

- 1
- Reflexión sobre el conocimiento y la existencia.
- 2
- Máquinas que realizan tareas autónomas.
- 3
- Conjunto de información interconectada en Internet.
- 5
- Distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición.
- 6
- Conjunto de aparatos combinados para recibir cierta forma de energía y transformarla en otra más adecuada, o para producir un efecto determinado.
- 7
- Estado de las cosas tal como son.
- 8
- Creado por humanos.
- 9
- Aprendizaje profundo basado en redes neuronales.
- 12
- Entorno digital simulado.
- 14
- Conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema.
- 16
- Acción y efecto de agrupar o agruparse.
- 17
- Campo de la ciencia relacionado con la creación de computadoras y máquinas que pueden razonar, aprender y actuar de una manera que normalmente requeriría inteligencia humana o que involucra datos cuya escala excede lo que los humanos pueden analizar.
- 19
- Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo.
- 20
- Técnica para crear imágenes, esquemas, o animaciones con el fin de comunicar un mensaje.
- 23
- Perteneciente o relativo a la narración.
- 25
- Conjuntos de datos grandes y diversos que tienen un gran volumen y que también crecen rápidamente de tamaño con el tiempo.
- 26
- Estrategias para promocionar productos.
- 28
- Razón, argumento, instrumento u otro medio con que se pretende mostrar y hacer patente la verdad o falsedad de algo.
- 31
- Serie de variables constantes, identificables dentro de un conjunto mayor de datos.
- 33
- Capacidad de operar sin intervención humana.
- 34
- Procesamiento de lenguaje natural.
- 36
- (Información)Información sobre algo concreto que permite su conocimiento exacto o sirve para deducir las consecuencias derivadas de un hecho