# Introducción al Machine Learning P2025

Rodrigo Reyes Silva

## Rodrigo Reyes Silva



https://github.com/Roinflames



https://comunidadvirtual.cl/



roro\_02260



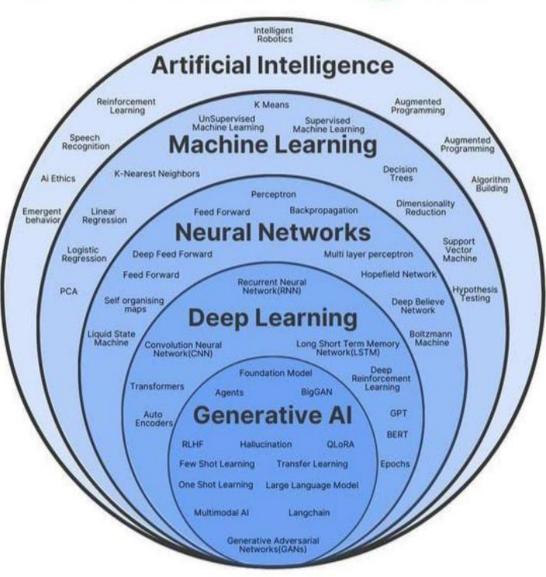
### Aprendizaje automático (Machine Learning)

Es una rama de la inteligencia artificial que desarrolla algoritmos y modelos capaces de **aprender a partir de datos** para realizar tareas específicas **sin ser programados de forma explícita**.

En lugar de seguir instrucciones fijas, el sistema **identifica patrones y ajusta su comportamiento** a medida que recibe más información, mejorando su rendimiento con la experiencia.

• Ejemplos: reconocimiento facial, predicción de ventas, traducción automática.

### The World of Artificial Intelligence



### Conceptos



Aprendizaje no supervisado



Aprendizaje por refuerzos



Aprendizaje supervisado



Redes neuronales



Backpropagation



Entrenamiento



Python y Machine Learning

#### Tipos de aprendizajes automáticos existentes

- 1. Aprendizaje supervisado (Supervised Learning)
- 2. Aprendizaje no supervisado (Unsupervised Learning)
- 3. Aprendizaje por refuerzo (Reinforcement Learning)
- 4. Otros enfoques y variantes

#### Aprendizaje supervisado

• Es un tipo de aprendizaje automático en el que el modelo se entrena con **datos etiquetados**, es decir, ejemplos que incluyen la entrada y la respuesta correcta.

El objetivo es que el modelo aprenda a predecir la etiqueta o valor para nuevos datos.

Ejemplos: predecir el precio de una casa, clasificar correos como spam o no spam.

#### Aprendizaje no supervisado

• Es un tipo de aprendizaje automático en el que el modelo trabaja con **datos sin etiquetas**, buscando patrones, estructuras o relaciones ocultas en ellos.

El objetivo es agrupar elementos similares o reducir la complejidad de los datos.

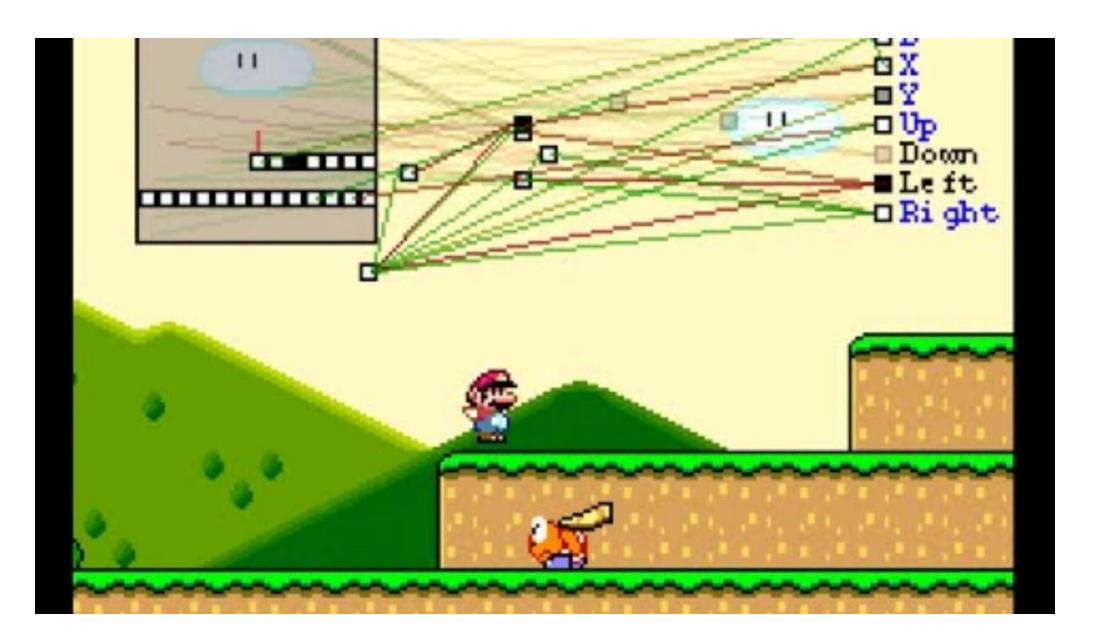
Ejemplos: segmentar clientes por comportamiento, agrupar imágenes por similitud.

#### Aprendizaje por refuerzos

• Es un tipo de aprendizaje automático en el que un **agente** interactúa con un **entorno** y aprende a tomar decisiones para maximizar una **recompensa acumulada**.

El aprendizaje se basa en la retroalimentación que recibe en forma de recompensas o castigos según sus acciones.

Ejemplos: un robot que aprende a caminar, una IA que aprende a jugar ajedrez o videojuegos.



## Pasos necesarios para entrenar una solución basada en aprendizaje supervisado

- 👉 Resumido en un **pipeline típico**:
- Definir problema → Recolectar datos → Preparar datos →
   Dividir dataset → Entrenar modelo → Evaluar → Optimizar →

  Implementar → Mantener

#### Pasos necesarios para entrenar una red neuronal

- 👉 En resumen, el pipeline es:
- Problema → Datos → Preprocesamiento → Arquitectura → Configuración → Entrenamiento → Evaluación → Optimización → Implementación

## Tipo de aprendizaje necesario para un problema en específico

- Regla de oro para elegir:
- ¿Tengo datos con la "respuesta correcta"? → Supervisado
- ¿No tengo respuesta, quiero explorar patrones? → **No supervisado**
- ¿Mi sistema debe aprender tomando decisiones y recibir retroalimentación? → Por refuerzo

# Tipo de aprendizaje necesario para un problema en específico

Pregunta clave	Respuesta	Tipo de aprendizaje recomendado	Ejemplo típico
¿Tus datos tienen <b>etiquetas</b> (respuestas correctas conocidas)?	<b>☑</b> Sí	Supervisado	Predecir si un cliente cancelará una suscripción (clasificación). Estimar el precio de una casa (regresión).
¿No tienes etiquetas y quieres descubrir patrones o grupos ocultos en los datos?	<b>☑</b> Sí	No supervisado	Segmentar clientes en marketing. Detectar fraudes o anomalías sin ejemplos previos.
¿El modelo debe interactuar con un entorno y aprender de recompensas/castigos en el tiempo?	<b>☑</b> Sí	Por refuerzo	Un robot que aprende a caminar. Una IA que juega ajedrez o Go. Optimización de rutas de entrega.

# Muchas gracias

# Introducción al Machine Learning P2025

Rodrigo Reyes Silva