

## 2do Reporte de lectura.

Libro: *The quest for artificial intelligence*  
Capítulos: 3 *Gatherings*, 4 *Pattern Recognition*

### 3.-Gatherings

Este capítulo habla sobre algunos eventos históricos para el desarrollo de la ciencia que es la inteligencia artificial, comenzando con la narración de los tres simposios fundamentales que dieron pauta al desarrollo de lo que hoy en día es la inteligencia artificial. El primero fue en Los Angeles en 1955, en la cual fueron presentados 4 artículos importantes, Willis Ware comentó en esta sesión que el futuro de la IA esta yendo en dirección de imitar grandes porciones de la actividad cerebral, a su vez en esa convención se presenta el primer intento por modelar una neurona, por Wesley Clark y Belmont Farley, también se hacían avances en materia de reconocimiento de patrones, los cuales serían pilares para el desarrollo de esta área de estudio, los avances fueron presentados por Gerald P. Dinneen y Oliver Selfridge, que realizaron artículos por separado. El cuarto, fue escrito por Allen Newell y era acerca de programar una computadora para jugar al ajedrez.

En 1955 Rochester fue invitado al Dartmouth's Information Research Department en el IBM, el profesor de matemáticas John McCarthy fue invitado y en ese verano McCarthy y Rochester persuadieron a Claude Shannon y Marvin Minsky, entonces un becario menor de Harvard en matemáticas y neurología, para unirse a ellos en la propuesta de un taller en Dartmouth durante el verano siguiente que se llamaría "Proyecto de Investigación de Verano sobre Inteligencia Artificial", en el cual se intentaba introducir a investigadores ya establecidos al uso de la inteligencia artificial.

### 4.-Pattern Recognition

Los primeros esfuerzos en la percepción de las imágenes visuales se concentraron en el reconocimiento de caracteres alfanuméricos en los documentos.

Los artículos de 1955 de Selfridge y Dinneen propusieron algunas ideas para ir más allá de la coincidencia de plantillas.

Un documento de 1960 de Oliver Selfridge y Ulrich Neisser llevó este trabajo aún más lejos ya que lograron un intento exitoso de usar el procesamiento de imágenes, la extracción de características y los valores de probabilidad aprendida en el reconocimiento de caracteres impreso a mano. También durante la década de 1960 Frank Rosenblatt, experimentó con una serie de diferentes tipos de perceptrons; su trabajo, más que el de Clark y Farley y de los otros pioneros de redes neuronales, fue el responsable de iniciar una de las principales alternativas a los métodos de procesamiento de símbolos en AI, a saber, las redes neuronales. Rosenblatt pensó en sus perceptrones como modelos del cableado de partes del cerebro. Por esta razón, llamó a los elementos neuronales en todas las capas, pero la capa de salida la nombró "unidades de asociación" ("unidades-A"), porque pretendía modelar asociaciones realizadas por redes de neuronas en el cerebro.