

Neurona artificial - 1943

Prueba de Turing - 1950

En ese año Alan Turing publica el artículo "Los aparatos de computación y la inteligencia" que posteriormente se considera como la prueba de Turing. Esta prueba busca saber si una máquina puede mostrar un comportamiento inteligente similar al de un ser humano, centrándose en su capacidad para mantener una conversación natural, podríamos decir que la máquina en cuestión piensa y, por tanto, que las máquinas pueden pensar.

La prueba consta en que una persona interacciona con una máquina y otra persona a través de un teclado y una pantalla de manera aislada. Si la persona no puede distinguir si está hablando con otra persona o con la máquina, se considera que la máquina ha pasado la prueba de Turing.

Conferencia de Dartmouth - 1956

Prueba de Turing - 1950

En este trabajo propusieron el primer modelo matemático representando a la neurona como nodos binarios que reciben entradas, las procesan y emiten salidas, podiendo realizar las operaciones lógicas (and, or, not).

Frank Rosenblatt presenta el Perceptrón - 1957

Conferencia de Dartmouth - 1956

En este año durante el mes de julio, se llevó a cabo la Conferencia de Verano en Inteligencia Artificial en el Dartmouth Collage, organizada por John McCarthy a la cual asistieron otros nueve novedes científicos: Marvin Minsky, Nathaniel Rochester, Claude Shannon, etc., para presentar sus respectivos trabajos y establecer una serie de premisas de investigación para los próximos años. Esto constituyó la partida de nacimiento de la Inteligencia Artificial como campo de investigación y acuñando el término para la IA (por John McCarthy).

LISP - 1958

Frank Rosenblatt presenta el Perceptrón - 1957

El perceptrón fue introducido por Frank Rosenblatt como una red neuronal simple capaz de aprender a partir de ejemplos. Funcionaba como un algoritmo de aprendizaje supervisado que ajusta sus pesos para clasificar entradas según sus salidas, lo que sentó las bases de las redes neuronales y el aprendizaje automático.

ELIZA - 1966

Primer invierno - 1966 a 1980

Creado por John McCarthy en el Massachusetts Institute of Technology, LISP fue diseñado para el procesamiento de datos simbólicos en inteligencia artificial. Basado en el uso de listas, introdujo conceptos como recursión y recolección automática de memoria, y fue el principal lenguaje de programación en IA durante las décadas de 1970 y 1980. Utiliza la estructura de listas como elemento fundamental, de ahí su nombre (LISt Processing).

Segundo invierno - 1987 a 1995

ELIZA - 1966

Tras grandes expectativas en los años 60, la inteligencia artificial sufrió fuertes recortes de financiamiento. Informes como ALPAC (1966) en EE.UU. y el Informe Lighthill (1973) en Reino Unido criticaron los bajos avances en traducción automática y redes neuronales.

Creado por Alain Colmerauer y Robert Kowalski, pero siendo Philippe Roussel quien escogió el nombre de Prolog (PROgrammation en LOGique). Es un lenguaje declarativo basado en lógica de predicados. Fue un pilar de la IA simbólica en los años 70 y 80, utilizado en sistemas expertos médicos, legales y en procesamiento de lenguaje natural.

Deep Blue vence a Kasparov - 1997

Segundo invierno - 1987 a 1995

Este acontecimiento fue considerado un hito histórico, ya que representó la primera vez que una máquina venció a un campeón mundial en un match oficial. El evento confirmó una predicción hecha décadas antes por Alan Turing, quien anticipaba que las máquinas podrían alcanzar un nivel competitivo en el ajedrez.

La victoria de Deep Blue simbolizó la madurez de la IA basada en búsqueda computacional y fuerza bruta, y marcó el inicio de una nueva etapa de confianza en la inteligencia artificial.

La supercomputadora Deep Blue, desarrollada por IBM, derrotó al campeón mundial de ajedrez Garry Kasparov el 11 de mayo de 1997.

