“人工智能”一词最初是在1956 年Dartmouth学会上提出的，是包括十分广泛的科学，它由不同的领域组成，如机器学习、计算机视觉等等。总的说来，人工智能研究的一个主要目标是使机器能够胜任一些通常需要人类智能才能完成的复杂工作。1960年以后,研究者们发展了众多理论和原理,人工智能的概念也随之扩展。60多年来，历经两起两落，2013年后，又迎来第三次高潮。

* 1947年 Alan Mathison Turing详细地阐述了他关于思维机器的思想，第一次从科学的角度指出：“与人脑的活动方式极为相似的机器是可以制造出来的
* 1955年 在达特茅斯学院举行的一次会议上正式确立了人工智能的研究领域。他们中有许多人预言，经过一代人的努力，与人类具有同等智能水平的机器将会出现。
* 1957年 罗森布拉特(F.Rosenblatt)发明第一款神经网络Perceptron，这项工作首次把人工神经网络的研究从理论探讨付诸工程实践。将人工智能推向低一个高峰
* 1969年 美国斯坦福国际研究所(Stanford Research Institute, SRI)研制了移动式机器人Shakey,这是首台采用了人工智能学的机器人集运动、理解和解决问题能力于一身
* 1970年 一本名为《感知机》的著作中指出线性感知机功能是有限的，它不能解决如异或这样的基本问题，而且多层网络还不能找到有效的计算方法，这些论点促使大批研究人员对于人工神经网络的前景失去信心，AI进入第一个低谷
* 1986年 BP算法（由信号的正向传播和误差的反向传播两个过程组成）出现使得大规模神经网络的训练成为可能，将AI推向第二个高峰。
* 1990年 美国国防高级研究计划局（Defense Advanced Research Projects Agency）DARPA没能实现人工智能计算机，因此政府投入缩减，AI进入第二次低谷
* 1997年 西洋棋世界冠军卡斯帕洛夫（Garry Kasparov）与 IBM 的第一代「深蓝」（Deep Blue）对弈，最后深蓝以二胜三和一负击败卡斯帕洛夫。
* 2000年 麻省理工学院推出了会做数十种面部表情的机器人Kisinel
* 2006年 Hinton提出『深度学习』神经网络使得人工智能性能获得突破性进展
* 2013年 深度学习算法在语言和视觉识别上取得成功，识别率分别超过99和95％，进入感知智能时代
* 2015年 英国Google Deepmind戴密斯·哈萨比斯领衔的团队开发出人工智能围棋程序AlphaGo，其主要工作原理是“深度学习”。人工智能产业再度有突破性的发展

2016年 AlphaGo与围棋世界冠军、职业九段棋手李世石进行围棋人机大战，以4-1的大比分击败李世石，社会大众重新认识到了人工智能发展的潜力和前景

