



Nombre del alumno:

Audelí Joaquín Velázquez

Nombre del profesor:

Ing. María Isabel Roblero Ordoñez

Nombre del trabajo:

Ensayo

Materia:

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Licenciatura:

Ingeniería en sistemas computacionales

Grado: Noveno cuatrimestre

Grupo: "A"

ÍNDICE

UNIDAD I INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

INTRODUCCION.....	3
INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	4
HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	4
LAS HABILIDADES COGNOSCITIVAS SEGÚN LA PSICOLOGÍA. TEORÍAS DE LA INTELIGENCIA.....	4
EL PROCESO DE RAZONAMIENTO SEGÚN LA LÓGICA (AXIOMAS, TEOREMAS, DEMOSTRACIÓN)	4
EL MODELO DE ADQUISICIÓN DEL CONOCIMIENTO SEGÚN LA FILOSOFÍA.....	5
EL MODELO COGNOSCITIVO.....	5
EL MODELO DEL AGENTE INTELIGENTE, SISTEMAS MULTI AGENTES, SISTEMAS UBICUOS.....	5
EL PAPEL DE LA HEURÍSTICA.....	5
ALGORITMOS DE EXPLORACIÓN DE ALTERNATIVAS.....	5
MÉTODOS INTELIGENTES.....	5
REDES SEMÁNTICAS, FRAMES Y SCRIPTS.....	6
INTELIGENCIA DISTRIBUIDA.....	6
CONCLUSION.....	7
BIBLIOGRAFIA.....	8

INTRODUCCION

Este tema está muy interesante porque mencionaremos las herramientas de un sistema de inteligencia artificial y sus componentes, así como que tanto puede servirnos o perjudicarnos en un futuro próximo y la evolución que ha tenido.

UNIDAD I

INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Al inicio de los sistemas de cómputo algunos ya especulaban lo que podía llegar hacer estos sistemas y que en esa época funcionaban con válvulas de vacío. Algunas definiciones de la IA pueden ser que Es la parte de la ciencia de la computación que investiga los procesos de razonamiento simbólicos y no algorítmicos y la representación de conocimiento simbólica para su uso en máquinas inteligentes. Buchanan – Feigenbaum es pues según el autor.

HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Unos de los filósofos más famosos de la antigüedad es Aristóteles en descubrir un conjunto de reglas de manera estructurada, claro los llamados silogismos. Mencionamos también que en el año 250 antes de nuestra era el Ctesibio de Alejandría construyó la primera máquina autocontrolada y Rene Descartes dijo que era posible crear máquinas que pensarán por sí mismas y el matemático George Boole dio su gran aportación que el razonamiento lógico podrá sistematizarse y que actualmente se sigue tomando como referencia. Un factor clave fue Allan Turing con su máquina enigma considerado como uno de los padres de la tecnología de la información, ¡así también podemos mencionar que ya existe las leyes de la robótica!. Los avances de la IA hasta ahora son: Traducciones, Asistentes digitales, Respuestas automatizadas, Vehículos autónomos, Clasificación de imágenes, Conversión de texto a diálogo y viceversa

LAS HABILIDADES COGNOSCITIVAS SEGÚN LA PSICOLOGÍA. TEORÍAS DE LA INTELIGENCIA.

Son los que intervienen en un proceso de aprendizaje de razonamiento para la resolución de problemas para tener nuevos conocimientos, con la basta tecnología que tenemos aumenta de modo exponencial pero por otro lado paradójicamente tenemos históricamente hablando una incomunicación personal que desgraciadamente a grava más la problemática siendo así que lo que están lejos los acerquemos y los que están cerca se alejen...

Las habilidades y estrategias son muchas las definiciones, pero poder centrarnos en dos que son sintéticas y analíticas aun que podemos y a su vez centrarnos en las estrategias cognitivas y metacognitivas.

EL PROCESO DE RAZONAMIENTO SEGÚN LA LÓGICA (AXIOMAS, TEOREMAS, DEMOSTRACIÓN).

Está basado en el razonamiento lógico que comprende uno o más juicios donde se deriva validez o de encontrar la falsedad

EL MODELO DE ADQUISICIÓN DEL CONOCIMIENTO SEGÚN LA FILOSOFÍA.

El aprendizaje es aprendido por una realidad que existe entre un objeto conocido y un sujeto con nocente viendo de una perspectiva en la que se encuentra el sujeto y que tiene el deseo de aprender haciendo referente a Aristóteles que dice en los siguiente en su primer libro de metafísica el hombre desea conocer por naturaleza.

EL MODELO COGNOSCITIVO.

Son las capacidades de aprendizaje conocimientos y destrezas. Según la teoría de Piaget en un niño va incrementando y reestructurando conocimiento y destrezas gracias a la interacción activa con el mundo que lo rodea pasando por 4 etapas

EL MODELO DEL AGENTE INTELIGENTE, SISTEMAS MULTI AGENTES, SISTEMAS UBICUOS.

Para empezar, definiremos el termino agente en informática es un objeto de software que se comunica entre sí para realizar las tareas asignadas por su administrador y se pueden clasificar en autónomo, adoptivo, móvil, interactivo, proxy, interactivo y cooperativo. Los multiagentes autónomos se comportan dirigidos por sus intenciones pudiendo interactuar entre otros a gentes y sus características importantes son: la comunicación, coordinación y cooperación.

EL PAPEL DE LA HEURÍSTICA.

En informática es un algoritmo que abandona uno o ambos objetivos y se puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y la invención

ALGORITMOS DE EXPLORACIÓN DE ALTERNATIVAS.

Esto nos sirve para proporcionar uno o mas caminos alternativos a la solución de un problema dentro de un algoritmo, la alternativa múltiple evalúa una expresión que puede tomar ciertos valores distintos según el valor que tome dicha expresión, el flujo del programa seguirá un camino determinado entre los n expresiones.

MÉTODOS INTELIGENTES

Los sistemas inteligentes utilizan tecnologías como el Big Data, **el IoT (internet of things)**, el 5G, la inteligencia artificial, la robótica, la visión artificial, la realidad aumentada, etc., que hacen posible una integración entre el mundo físico y el mundo lógico o virtual así de igual forma podemos mencionar también a Machine learning o aprendizaje automático, Fuzzy logic o lógica difusa, Vida artificial , Sistemas expertos Data Mining o minería de datos, Redes Bayesianas, Ingeniería del conocimiento, Redes neuronales artificiales, Sistemas reactivos, Sistemas basados en reglas, Razonamiento basado en casos , Redes semánticas, Lingüística computacional y Procesamiento del lenguaje natura

REDES SEMÁNTICAS, FRAMES Y SCRIPTS.

Tiene como alfabeto como nodos etiquetados y arcos dirigidos etiquetados, la sintaxis y la semántica están hechas por nodos y son dos tipos: objetos, clases de objetos y atributos. También puede estudiarse como red semánticas y marcos.

INTELIGENCIA DISTRIBUIDA.

Entrando ya en materia, podemos definir la inteligencia distribuida como el conocimiento que los seres humanos somos capaces de desarrollar y podemos utilizar gracias a los “artefactos” (software, robots, algoritmos...) que nosotros mismos hemos creado.

CONCLUSION

Podemos decir que inteligencia artificial es como una avalancha que de conocimiento porque ya empezó y no va a poder parar nunca, de cierta manera ya estamos inmersos en ella y cada vez mas estamos mas dependientes por el momento esta beneficiando a muchas empresas, pero cuando tengan mayor auge abra problemas para personas que requieran trabajar todo lo van a ocupar robots no hablado que la IA es una de muchas causas de la extinción del hombre.

BIBLIOGRAFÍA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Basado en el libro de consulta de UDS