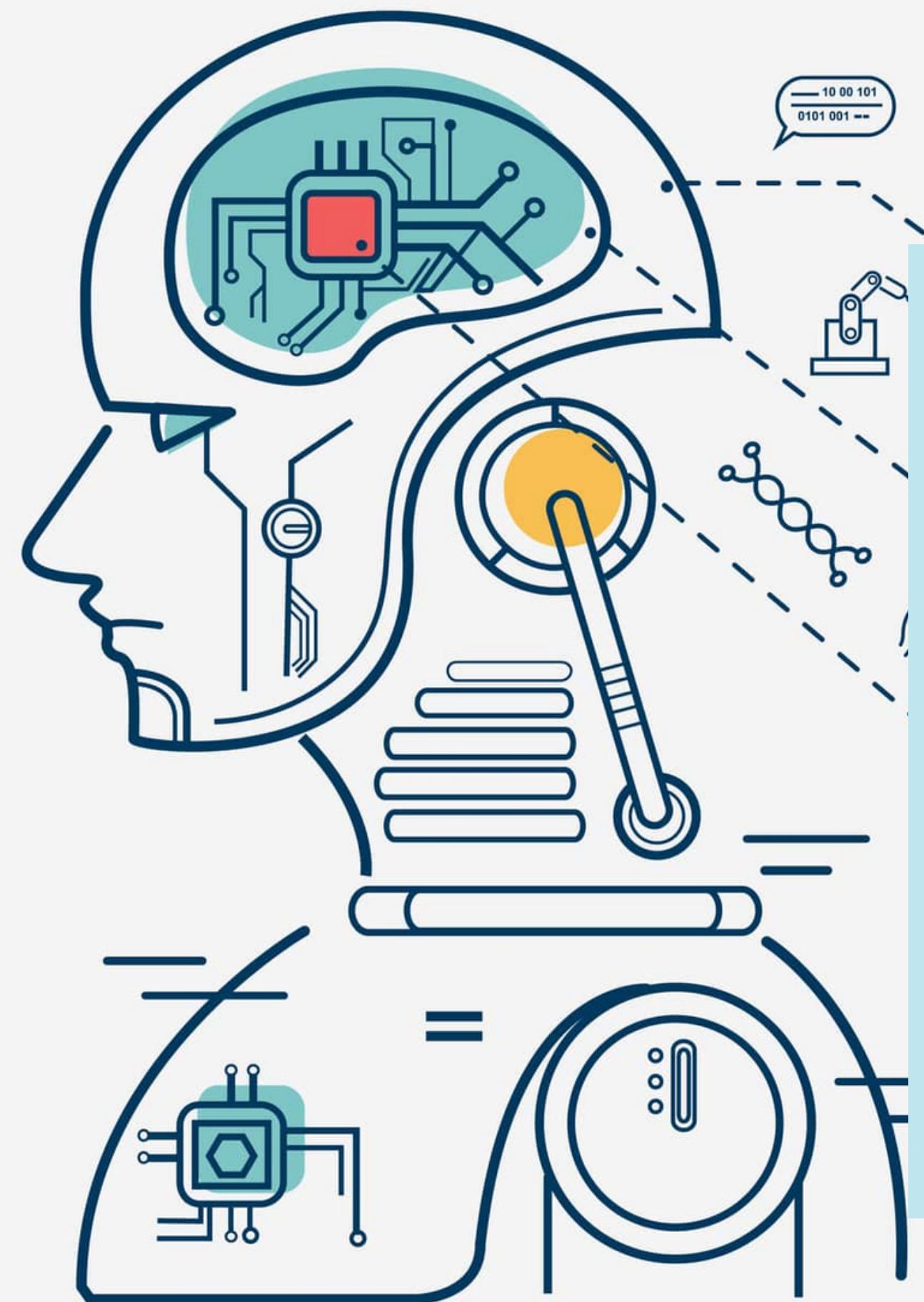


Machine Learning

Flor Alicia Rivera Luque – Nathalia Moroyoqui Valenzuela



¿Qué es?

El Machine Learning es una disciplina del campo de la Inteligencia Artificial que, a través de algoritmos, dota a los ordenadores de la capacidad de identificar patrones en datos masivos y elaborar predicciones (análisis predictivo).



Carros que se conducen solos, asistentes que traducen instantáneamente de un idioma a otro o sugerencias de compra personalizadas. Complejas tareas que antes eran “difíciles” son hoy posibles gracias al 'Machine Learning', una disciplina que permite a los ordenadores aprender por sí mismos y realizar tareas de forma autónoma sin necesidad de ser programados.

¿En que áreas se puede aplicar?

01

MARKETING



02

PUBLICIDAD



03

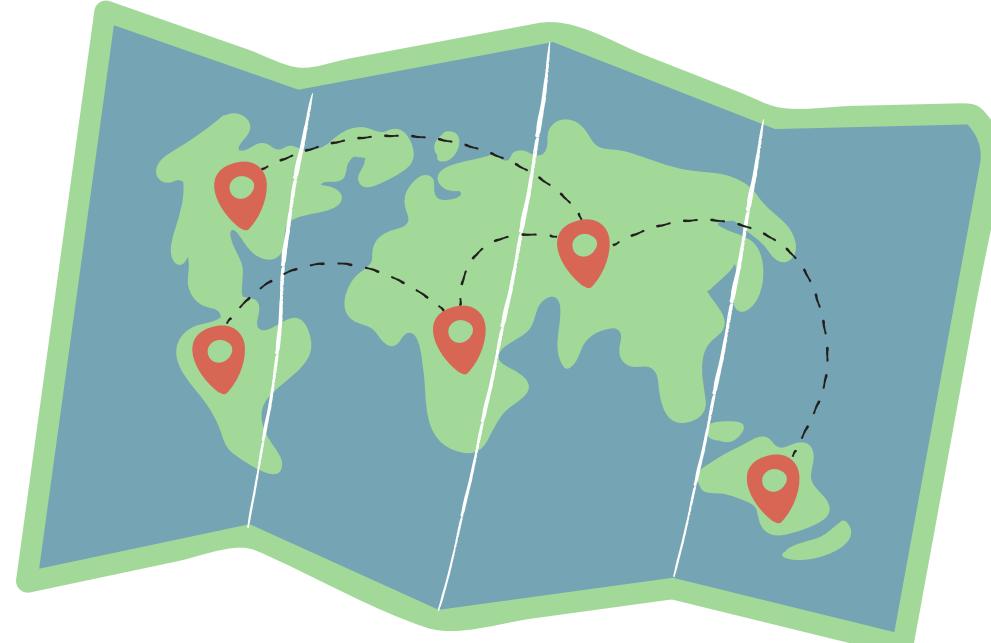
REDES SOCIALES



¿En que áreas se puede aplicar?

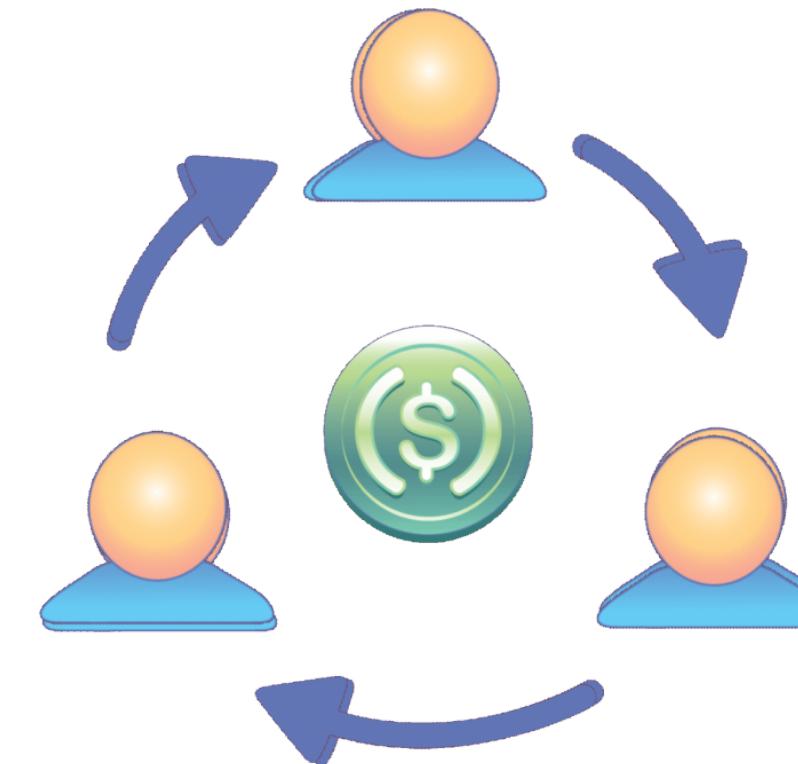
04

DESPLAZAMIENTOS Y VIAJES MÁS EFICIENTES



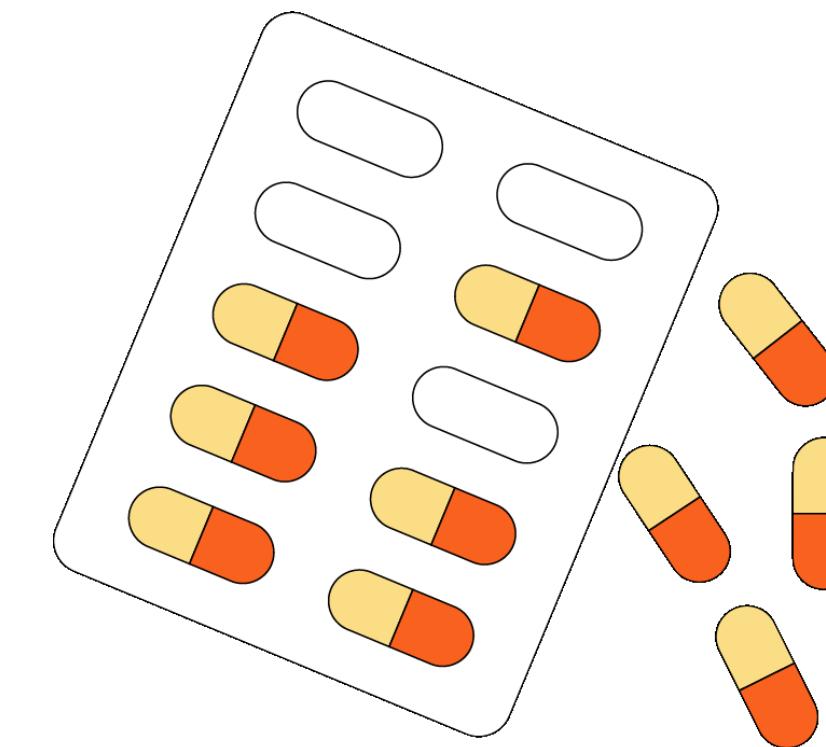
05

SECTOR FINANCIERO



06

SALUD Y MEDICINA



Historia del Machine Learning:

El software era un programa que jugaba a las damas china y tenía la habilidad de mejorar su juego en cada partida. Fue capaz de competir con jugadores de nivel medio. Samuel siguió refinando el programa hasta poder competir con jugadores de alto nivel.

En 1952 comenzó a escribir el primer programa de ordenador basado en Machine Learning en el que pudo dar una demostración temprana de los conceptos fundamentales de la Inteligencia Artificial.

Arthur Samuel es uno de los pioneros de los juegos de computadora y de la Inteligencia Artificial.

Años 50's

1950

Alan Turing publica un artículo titulado Computación e Inteligencia, en donde plantea lo que ahora conocemos como la Prueba de Turing.

1952

Arthur Samuel escribe el primer programa de ordenador capaz de aprender.

1957

Fran Rosenblatt diseña el Perceptron, una red neuronal en hardware para reconocimiento de caracteres.

Años 70's – 80's

1979

Estudiantes de la Universidad de Stanford, diseñan un carro capaz de moverse autónomamente por una habitación evitando obstáculos.

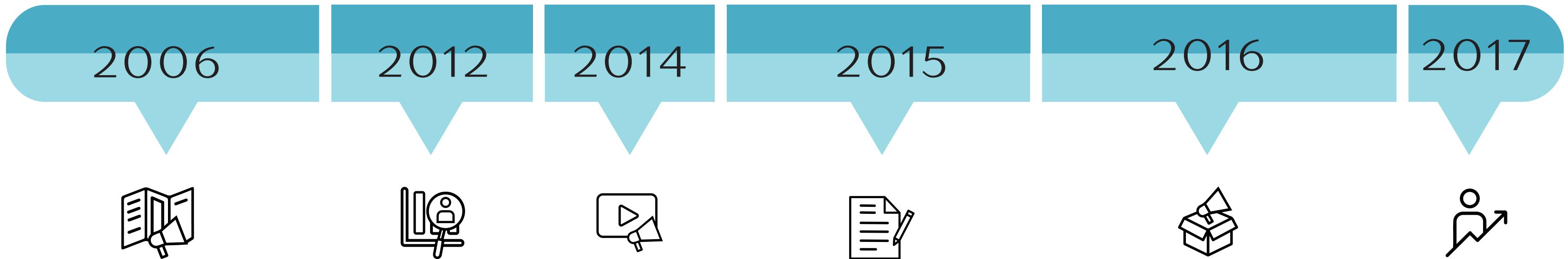
1981

Gerald DeJong crea el concepto de Aprendizaje Basado en Experiencia.

1985

Terry Sejnowski inventa NetTalk, un software que aprende a pronunciar palabras de la misma manera que lo haría un niño.

2000



Geoffrey Hinton presenta el concepto de Deep Learning o aprendizaje profundo.

Se crea GoogleBrain por Jeff Dean de Google y Andrew Ng profesor de la Universidad de Stanford.

Facebook desarrolla DeepFace, un algoritmo de software que puede reconocer individuos en fotos al mismo nivel que los humanos.

Amazon lanza su propia plataforma de aprendizaje automático o Machine Learning.

El algoritmo de Inteligencia Artificial de Google vence a un jugador profesional en el juego de mesa chino Go, que es considerado el juego de mesa más complejo del mundo y es muchas veces más difícil que el ajedrez.

Un algoritmo desarrollado también por OpenAI derrota a los mejores jugadores en partidos 1 contra 1 del juego en línea Dota 2.

Ejemplos de Machine Learning:

01

CARROS QUE SE
CONDUCEN SOLOS



02

ASISTENTES QUE
TRADUCEN
INSTANTÁNEAMENTE
DE UN IDIOMA A OTRO



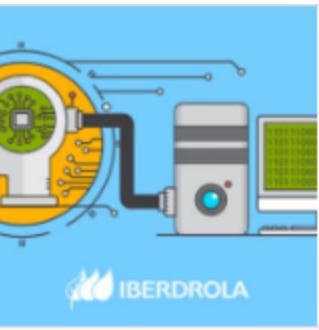
03

SUGERENCIAS DE
COMPRA
PERSONALIZADAS



Bibliografías:

¿Qué es?

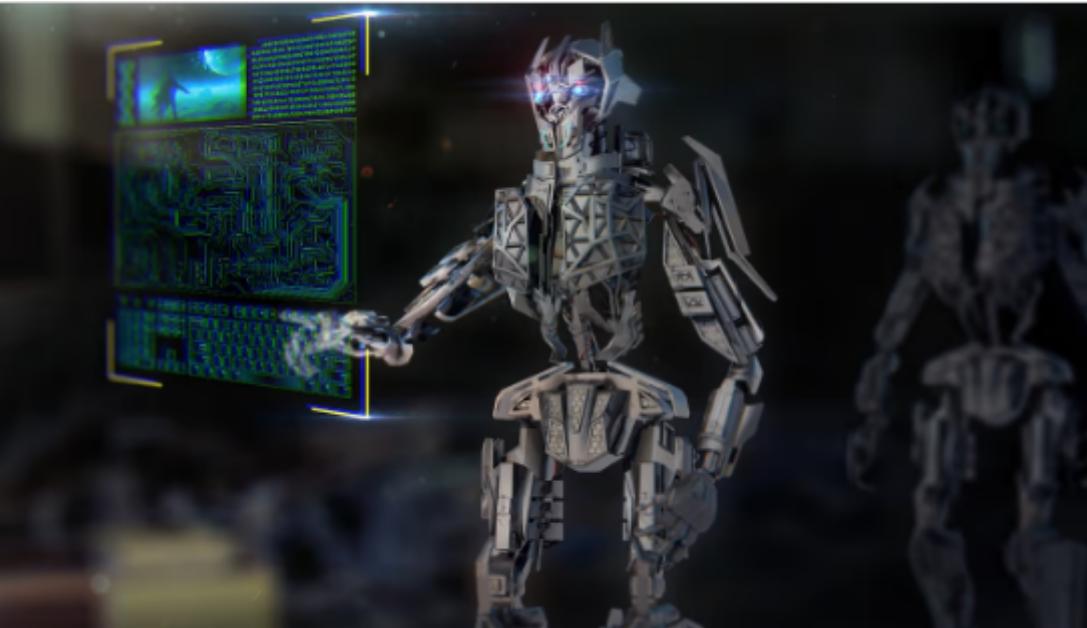


Descubre los principales beneficios del Machine Learning

Coches que se conducen solos, asistentes que traducen instantáneamente de un idioma a otro o sugerencias de compra personalizadas.

Iberdrola /

Aplicaciones de
Machine Learning



Historia del
Machine Learning



<https://aprendeia.com/historia-de-machine-learning/>



GRACIAS!!