

# Programación de Inteligencia Artificial

## Curso Práctico



Contenidos adaptados al  
Curso de Especialización de Ciberseguridad en  
Entornos de las Tecnologías de la Información

WWW

Desde [www.ra-ma.es](http://www.ra-ma.es) podrá  
descargar material adicional.

Wilmar Alonso Ramírez Gil  
Carlos Mario Ramírez Gil

# Programación de inteligencia artificial

Curso práctico

*Wilmar Alonso Ramírez Gil*  
*Carlos Mario Ramírez Gil*



Ra-Ma®

**edü**

Conocimiento a su alcance

BOGOTÁ - MÉXICO, D.F.

Ramírez Gil, Carlos Mario, *et. al.*

Programación de inteligencia artificial. Curso práctico / Carlos Mario Ramírez Gil, Wilmar Alonso Ramírez Gil, --. Bogotá: Ediciones de la U, 2023

326 p. ; 24 cm

ISBN 978-958-792-565-4 e-ISBN 978-958-792-566-1

1. Inteligencia artificial 2. Aprendizaje automático 3. Aprendizaje profundo

4. Análisis de datos I. Tít.

006.3 ed.

*Edición original publicada por © Editorial Ra-ma (España)*

*Edición autorizada a Ediciones de la U para Colombia*

Área: Sistemas e informática

Primera edición: Bogotá, Colombia, julio de 2023

ISBN. 978-958-792-565-4

- © Carlos Mario Ramírez Gil, Wilmar Alonso Ramírez Gil
- © Ra-ma Editorial. Calle Jarama, 3-A (Polígono Industrial Igarsa) 28860 Paracuellos de Jarama  
www.ra-ma.es y www.ra-ma.com / E-mail: editorial @ra-ma.com  
Madrid, España
- © Ediciones de la U - Carrera 27 #27-43 - Tel. (+57) 601 6455049  
www.edicionesdelau.com - E-mail: editor@edicionesdelau.com  
Bogotá, Colombia

**Ediciones de la U** es una empresa editorial que, con una visión moderna y estratégica de las tecnologías, desarrolla, promueve, distribuye y comercializa contenidos, herramientas de formación, libros técnicos y profesionales, e-books, e-learning o aprendizaje en línea, realizados por autores con amplia experiencia en las diferentes áreas profesionales e investigativas, para brindar a nuestros usuarios soluciones útiles y prácticas que contribuyan al dominio de sus campos de trabajo y a su mejor desempeño en un mundo global, cambiante y cada vez más competitivo.

Coordinación editorial: Adriana Gutiérrez M.

Carátula: Ediciones de la U

Impresión: DGP Editores SAS

Calle 63 #70D-34, Pbx (+57) 601 7217756

*Impreso y hecho en Colombia*

*Printed and made in Colombia*

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro y otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

*A mí esposa Adriana, a mis hijos Laura y Andrés  
A mí hermano Wilmar Alonso, coautor de este libro  
A Mariela Castro Botero con cariño y afecto.*



# ÍNDICE

<b>PREFACIO</b> .....	<b>13</b>
<b>AUTORES</b> .....	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL</b> .....	<b>16</b>
1.1 ¿QUÉ ES INTELIGENCIA ARTIFICIAL?.....	16
1.2 HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL .....	18
1.3 LOS APOGEOS Y LOS DECLIVES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ..	22
1.4 LOS TIPOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL .....	24
1.5 INTELIGENCIA ARTIFICIAL EDGE/CLOUD.....	25
1.6 MOMENTOS CLAVES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	26
1.7 EL ESTADO DE LA IA.....	30
1.8 RECURSOS DE IA.....	32
1.9 LA CONVERGENCIA TECNOLÓGICA EN EL CONTEXTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SU IMPACTO EN LOS NEGOCIOS.....	34
1.9.1 La convergencia tecnológica .....	34
1.9.2 Los modelos de automatización industrial y de negocio.....	35
1.10 RESUMEN .....	36
1.11 PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	37
<b>CAPÍTULO 2. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE IA</b> .....	<b>38</b>
2.1 HERRAMIENTAS DE HARDWARE DE IA .....	38
2.2 HERRAMIENTAS DE SOFTWARE DE IA.....	39
2.3 INTRODUCCIÓN A PYTHON .....	42
2.4 ENTORNOS DE DESARROLLO DE PYTHON .....	44
2.5 COMENZANDO CON PYTHON .....	48
2.6 CONJUNTOS DE DATOS DE IA.....	57
2.7 FRAMEWORKS DE IA CON PYTHON .....	59

---

2.8	RESUMEN .....	61
2.9	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	62
<b>CAPÍTULO 3. APRENDIZAJE AUTOMÁTICO (MACHINE LEARNING).....</b>		<b>63</b>
3.1	INTRODUCCIÓN .....	63
3.2	APRENDIZAJE SUPERVISADO: CLASIFICACIONES .....	65
3.3	APRENDIZAJE SUPERVISADO: REGRESIONES .....	87
3.4	APRENDIZAJE NO SUPERVISADO .....	94
3.5	APRENDIZAJE SEMISUPERVISADO .....	96
3.6	APRENDIZAJE POR REFUERZO .....	98
3.7	APRENDIZAJE EN CONJUNTO .....	105
3.8	AUTOML.....	108
3.9	PYCARET .....	109
3.10	LAZYPREDICT .....	111
3.11	RESUMEN .....	115
3.12	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	116
<b>CAPÍTULO 4. APRENDIZAJE PROFUNDO - DEEP LEARNING .....</b>		<b>117</b>
4.1	INTRODUCCIÓN .....	117
4.2	REDES NEURONALES ARTIFICIALES.....	120
4.2.1	Explicación del modelo de neurona artificial.....	122
4.3	REDES NEURONALES CONVOLUCIONALES.....	126
4.3.1	Redes Neuronales de Aprendizaje Profundo: LeNet, AlexNet, GoogLeNet.....	130
4.3.2	Redes Neuronales de Aprendizaje Profundo: VGG, ResNet, DenseNet, MobileNet, EffecientNet, y YOLO .....	130
4.3.3	Ejemplo de red neuronal Convolutacional: clasificación de imágenes usando un modelo básico con Tensorflow y Keras .....	132
4.4	REDES NEURONALES RECURRENTES.....	141
4.4.1	Vanilla RNNs.....	143
4.4.2	Memoria a Largo - Corto plazo (LSTM).....	144
4.4.3	Procesamiento de Lenguaje Natural y Kit de Herramientas de Lenguaje Natural de Python.....	145
4.5	TRANSFORMERS.....	145
4.5.1	Bibliotecas para el procesamiento de lenguaje natural BERT y ALBERT 146	
4.5.2	Modelo de Procesamiento de Lenguaje GPT - 3.....	147
4.5.3	Transformers de Conmutación .....	147
4.6	REDES NEURONALES GRÁFICAS .....	148
4.6.1	Red Neuronal Gráfica SuperGLUE.....	148
4.7	REDES NEURONALES BAYESIANAS .....	149
4.8	META APRENDIZAJE .....	149

---

4.9	RESUMEN .....	150
4.10	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	151
<b>CAPÍTULO 5. CLASIFICACIÓN DE IMÁGENES.....</b>		<b>152</b>
5.1	INTRODUCCIÓN .....	152
5.2	CLASIFICACIÓN DE IMÁGENES CON MODELOS PREENTRENADOS.....	153
5.2.1	Explicación del Ejemplo 5.1: clasificación de imágenes con modelos de redes neuronales preentrenados.....	154
5.3	CLASIFICACIÓN CON MODELOS ENTRENADOS PERSONALIZADOS: APRENDIZAJE POR TRANSFERENCIA .....	158
5.3.1	Explicación del ejemplo 5.2 (Clasificación de imágenes con modelos de redes neuronales personalizados, aprendizaje por transferencia)....	161
5.3.2	Modelo de aprendizaje profundo personalizado sin usar modelos base.....	168
5.3.3	Explicación global del ejemplo 5.3: clasificación de imágenes con modelos de redes neuronales personalizados sin usar modelos base ...	171
5.4	DETECCIÓN DE ENFERMEDADES A TRAVÉS DE IMÁGENES .....	174
5.4.1	Clasificación de imágenes de cáncer de piel .....	175
5.4.2	Clasificación de la retinopatía .....	176
5.5	CLASIFICACIÓN DE IMÁGENES CON BASE EN WEB .....	177
5.5.1	Clasificación de archivos de imagen apoyados en la biblioteca Streamlit de Python .....	178
5.5.2	Explicación del ejemplo 5.4: clasificación de imágenes usando la biblioteca de Streamlit.....	179
5.6	PROCESAMIENTO DE IMÁGENES .....	183
5.6.1	Costura de imágenes.....	183
5.6.2	Explicación del ejemplo 5.5: costura o unión de imágenes .....	185
5.7	RESUMEN .....	190
5.8	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	190
<b>CAPÍTULO 6. DETECCIÓN DE ROSTROS Y RECONOCIMIENTO FACIAL.....</b>		<b>191</b>
6.1	INTRODUCCIÓN .....	191
6.2	DETECCIÓN DE ROSTROS Y PUNTOS DE REFERENCIA FACIALES ...	192
6.2.1	Explicación del ejemplo 6.1. Detección de rostros usando la librería opencv y el detector de rostros Haar .....	194
6.2.2	Detección de rostros y ojos usando la librería Opencv y el detector Harrcascade .....	197
6.2.3	Detección de rostros, ojos y sonrisa usando la librería Opencv y el detector Harrcascade .....	200
6.2.4	Detección de rostros, ojos y sonrisa usando la librería opencv, el detector haarcascade y una cámara Web para capturar las imágenes de prueba.....	203
6.2.5	Detección de rostros usando la librería Face_Recognition .....	205



6.2.6	Explicación del ejemplo 6.5: detección de rostros usando la biblioteca Face_Recognition y la biblioteca PIL para trazar la imagen del rostro .....	206
6.2.7	Detección de rostros usando la librería Face_Recognition y la librería Opencv .....	209
6.3	RECONOCIMIENTO DE ROSTROS .....	210
6.3.1	Reconocimiento de rostros con la librería Face_Recognition usando cámara Web para introducir la imagen de prueba .....	211
6.3.2	Explicación del ejemplo 6.7: reconocimiento de rostros usando la biblioteca Face_Recognition y una cámara Web para introducir la imagen de prueba .....	214
6.3.3	Reconocimiento de rostros con la librería Face_Recognition y cargando la imagen de prueba desde un archivo .....	218
6.3.4	Explicación del ejemplo 6.8: reconocimiento de rostros con la librería Face_Recognition y cargando la imagen de prueba desde un archivo .....	220
6.3.5	Reconocimiento de rostros con OpenCV .....	222
6.3.6	Explicación del ejemplo 6.9: reconocimiento de rostros usando la biblioteca Opencv, el detector harrcascade y un reconocedor previamente entrenado .....	225
6.4	DETECCIÓN DE EDAD, GENERO Y EMOCIONES .....	229
6.4.1	DeepFace (verificación de rostros).....	230
6.4.2	Explicación del ejemplo 6.10: verificación de dos imágenes para comprobar si son o no la misma persona .....	230
6.4.3	DeepFace (Análisis de rostros) .....	232
6.4.4	Explicación del ejemplo 6.11: análisis del rostro en una imagen: Predicción de edad, género, raza y emociones.....	233
6.5	APLICACIONES WEB DE DETECCIÓN DE ROSTROS .....	235
6.5.1	Explicación del ejemplo 6.12: aplicación Web para detección de rostros usando la biblioteca Streamlit.....	236
6.6	RESUMEN .....	239
6.7	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	240
<b>CAPÍTULO 7. PROCESAMIENTO DE LENGUAJE NATURAL.....</b>		<b>241</b>
7.1	INTRODUCCIÓN .....	241
7.1.1	Kit de herramientas de lenguaje natural (Toolkit).....	242
7.1.2	SpaCy .....	242
7.1.3	Gensim .....	242
7.1.4	TextBlob .....	243
7.2	RESUMEN DE TEXTO .....	243
7.2.1	Explicación del ejemplo 7.1: identificando oraciones, palabras clave (Tokens) y lemas en un texto a través de la biblioteca Spacy .....	245
7.2.2	Resumen de texto con base en la fuerza de las oraciones .....	247

7.2.3	Explicación del Ejemplo 7.2: resumen de texto con base en la fuerza de las oraciones .....	249
7.2.4	Resumen de texto usando la biblioteca Gensim .....	252
7.2.5	Explicación del Ejemplo 7.3: resumen de texto usando la biblioteca Gensim .....	252
7.2.6	Resumen de texto de un artículo de una página Web de Wikipedia usando la biblioteca Gensim .....	254
7.2.7	Explicación del ejemplo 7.4: resumen de un artículo contenido en una página Web de Wikipedia usando la biblioteca Gensim.....	254
7.3	USO DE LA BIBLIOTECA TEXTBLOB PARA ANÁLISIS DE TEXTOS Y DE SENTIMIENTOS .....	256
7.3.1	Explicación del ejemplo 7.5: uso de la biblioteca TextBlob para análisis de textos y de sentimientos.....	257
7.4	ANÁLISIS DE SENTIMIENTO DE TEXTO.....	259
7.4.1	Explicación del ejemplo 7.6: análisis de sentimiento de texto con la biblioteca NLTK.....	259
7.5	CONVERSIÓN DE TEXTO A VOZ.....	261
7.5.1	Explicación del ejemplo 7.7: conversión de texto a voz usando la biblioteca pyttsx3 .....	261
7.5.2	Conversión de texto a voz usando un archivo de texto plano y la biblioteca pyttsx3 .....	262
7.5.3	Explicación del ejemplo 7.8: conversión de texto a voz usando la biblioteca pyttsx3 y un archivo de texto plano.....	263
7.6	CONVERSIÓN DE VOZ A TEXTO.....	263
7.6.1	Explicación del ejemplo 7.9: conversión de voz a texto usando un archivo de audio wav y con la biblioteca SpeechRecognition .....	264
7.7	TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA.....	266
7.7.1	Explicación del ejemplo 7.10: traducción de textos usando el traductor Google Translate .....	267
7.8	CÓDIGO QR .....	268
7.8.1	Explicación del ejemplo 7.11: generación de código QR dada una dirección electrónica.....	269
7.9	ARCHIVOS PDF Y DOCX.....	271
7.9.1	Explicación del ejemplo 7.12: conversión de archivos pdf a docx mediante la biblioteca pdf2docx.....	271
7.10	CHATBOTS Y RESPUESTA A PREGUNTAS.....	273
7.10.1	ChatterBot .....	273
7.10.2	Explicación del ejemplo 7.13: demostración básica de Chatterbot usando las bibliotecas Spacy y Chatterbot .....	274
7.10.3	Transformers.....	277
7.10.4	Explicación del ejemplo 7.14: análisis de sentimientos con la biblioteca Transformers.....	278

---

7.11	RESUMEN DEL CAPÍTULO .....	279
7.12	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	279
<b>CAPÍTULO 8. ANÁLISIS DE DATOS.....</b>		<b>280</b>
8.1	INTRODUCCIÓN .....	280
8.2	REGRESIÓN .....	281
8.2.1	Regresión lineal.....	282
8.2.2	Regresión de vectores de soporte .....	283
8.2.3	Regresión de mínimos cuadrados parciales.....	288
8.3	ANÁLISIS DE SERIES TEMPORALES .....	292
8.3.1	Datos de precios de acciones.....	292
8.3.2	Predicción del precio de las acciones utilizando el modelo de memoria a corto plazo (LSTM) en Python.....	298
8.3.3	Análisis de tendencia estacional.....	306
8.4	VISUALIZACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS DE COVID-19 .....	309
8.5	KERASCLASSIFIER Y KERASREGRESSOR .....	311
8.5.1	Clasificador de Keras .....	311
8.5.2	KerasRegresor .....	316
8.6	BASES DE DATOS SQL Y NOSQL.....	321
8.7	RESUMEN .....	324
8.8	PREGUNTAS DE REVISIÓN DEL CAPÍTULO .....	324
<b>CAPÍTULO 9. MATERIAL ADICIONAL.....</b>		<b>325</b>

---

## PREFACIO

Conoces muy bien a través de las noticias y las redes sociales que la inteligencia artificial se ha convertido en una de las tecnologías más emocionantes de nuestro tiempo. Las grandes empresas, como Google, Facebook, Apple, Amazon e IBM, invierten mucho en investigación y aplicaciones de inteligencia artificial por una buena razón. Si bien puede parecer que la inteligencia artificial se ha convertido en la palabra de moda de nuestro tiempo, ciertamente no es solo exageración. Este apasionante campo abre el camino a nuevas posibilidades y se ha vuelto indispensable en nuestra vida diaria. Piense en hablar con el asistente de voz en nuestros teléfonos inteligentes, recomendar el producto adecuado para nuestros clientes, prevenir el fraude con tarjetas de crédito, filtrar el correo no deseado de nuestras bandejas de entrada de correo electrónico y detectar y diagnosticar enfermedades médicas; la lista sigue y sigue.

Si desea convertirse en un profesional de la inteligencia artificial o en un mejor solucionador de problemas, o tal vez incluso esté considerando una carrera en la investigación de inteligencia artificial, ¡entonces este libro es para usted! Para alguien nuevo en el campo, los conceptos teóricos detrás de la inteligencia artificial pueden ser bastante abrumadores, pero los numerosos libros prácticos que se han publicado en los últimos años lo ayudarán a iniciarse en la inteligencia artificial mediante la implementación de potentes algoritmos.

Estar expuesto a casos prácticos de código y trabajar con aplicaciones de ejemplo de inteligencia artificial son excelentes maneras de sumergirse en este campo. Además, los ejemplos concretos ayudan a ilustrar los conceptos más amplios al poner el material aprendido directamente en acción. Además de ofrecer experiencia práctica con la inteligencia artificial utilizando el lenguaje de programación Python y las bibliotecas de aprendizaje automático basadas en Python, este libro presenta los conceptos esenciales detrás de los algoritmos de inteligencia artificial, que son claves para usar la inteligencia artificial con éxito. Así, este libro es un libro que analiza los

detalles necesarios con respecto a los conceptos de inteligencia artificial y ofrece explicaciones intuitivas pero informativas sobre cómo funcionan los algoritmos.

El libro cubre los siguientes capítulos: 1) Introducción a la inteligencia artificial, 2) Herramientas de desarrollo de inteligencia artificial, 3) Aprendizaje automático (Machine learning), 4) Aprendizaje profundo (Deep learning), 5) Clasificación de imágenes, 6) Detección de rostros y reconocimiento facial, 7) Procesamiento de lenguaje natural, 8) Análisis de datos.

---

## AUTORES

Wilmar Alonso Ramírez Gil, Ingeniero Electricista Universidad de Antioquia, Medellín Colombia. Desarrollador en lenguajes de programación JavaScript, Python, Solidity y el lenguaje de etiquetas Html5 para páginas Web, experiencia en el diseño de aplicaciones fundamentadas en la programación orientada a objetos en el contexto educativo; Magister Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales Universidad Nacional de Colombia Seccional Medellín. Correo electrónico: williannoso@gmail.com.

Carlos Mario Ramírez Gil, Ingeniero Administrador Universidad Nacional de Colombia Seccional Medellín; Especialista en Gerencia de Sistemas Informáticos, Universidad Nacional de Colombia Seccional Medellín; Especialista en Finanzas Corporativas, Escuela de Ingeniería de Antioquia; Magister Ingeniería Administrativa Universidad Nacional de Colombia Seccional Medellín. Docente Postgrado área financiera en diversas universidades de Colombia. Amplia experiencia como ejecutivo en empresas del sector real en cargos administrativos y financieros y consultor empresarial. Desarrollador en el lenguaje de programación Python. Investigador en Blockchain (DeFi – Finanzas Descentralizadas) e inteligencia artificial aplicada a las Finanzas. Correo electrónico: cramirez1@hotmail.com.

# 1

---

## INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

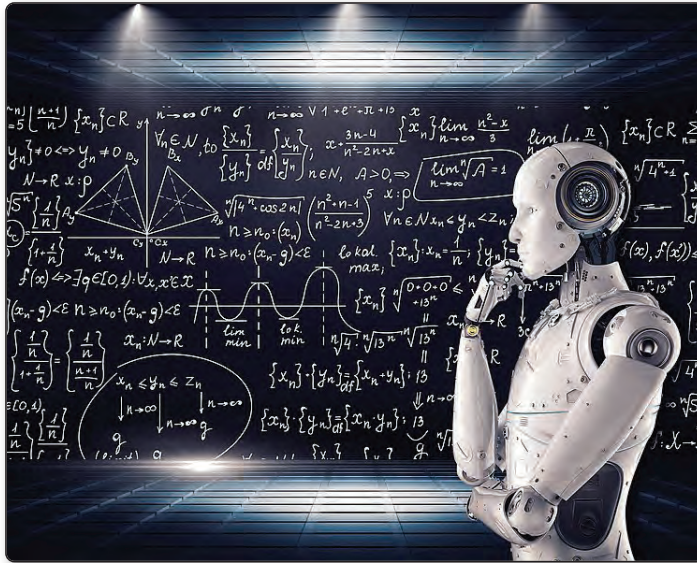
Este capítulo proporcionará una visión general del campo de la inteligencia artificial (IA), incluyendo su historia, estado actual y perspectivas futuras. Exploraremos los diferentes tipos de IA, incluyendo IA edge e IA cloud, y examinaremos momentos clave en el desarrollo de la tecnología de IA. También discutiremos los desafíos y el revuelo que rodea a la IA y su impacto en la sociedad. Además, proporcionaremos recursos para un aprendizaje adicional y concluiremos con un resumen y preguntas de revisión.

### 1.1 ¿QUÉ ES INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

---

La inteligencia artificial (IA) es sin duda una de las palabras de moda en este momento. Está en las noticias todo el tiempo. Entonces, ¿qué es la IA y por qué es importante? Cuando se habla de IA, la imagen que probablemente le venga a la cabeza a la mayoría de las personas es la de un robot con apariencia humana que puede hacer cosas complicadas e inteligentes, como se muestra en la Figura 1.1. La IA es en realidad más que eso.

La IA es un área de la informática que tiene como objetivo hacer que las máquinas hagan cosas inteligentes, es decir, aprendan y resuelvan problemas, de forma similar a la inteligencia natural de los humanos y los animales. En IA, un agente inteligente recibe información del entorno, realiza cálculos para decidir qué acción tomar para lograr el objetivo y toma acciones de forma autónoma. La IA puede mejorar su rendimiento con el aprendizaje.



**Figura 1.1.** La percepción común de la IA

(Fuente: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/81/Artificial\\_Intelligence\\_%26\\_AI\\_%26\\_Machine\\_Learning\\_-\\_30212411048.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/81/Artificial_Intelligence_%26_AI_%26_Machine_Learning_-_30212411048.jpg))

Es posible que no sepa que la IA ya se ha utilizado ampliamente en muchos aspectos de nuestras vidas. Los asistentes personales como Alexa de Amazon, Siri de iPhone, Cortana de Microsoft y el Asistente de Google confían en la inteligencia artificial para comprender lo que ha dicho y seguir las instrucciones para realizar las tareas en consecuencia.

Los servicios de entretenimiento en línea, como Spotify y Netflix, también se basan en la IA para descubrir qué te puede gustar y recomendarte canciones y películas. Otros servicios como Google, Facebook, Amazon y eBay analizan sus actividades en línea para ofrecer anuncios dirigidos. Un amigo una vez buscó placas Arduino en el trabajo durante el día, y por la noche, después de llegar a su casa, sin importar qué sitios web visitara, ¡aparecían anuncios de placas Arduino!

¿Alguna vez ha usado el programa SwiftKey en su teléfono o Grammarly en su ordenador? También son IA.

La IA también se ha utilizado en atención médica, manufactura, automóviles sin conductor, finanzas, agricultura y más. En un estudio reciente, investigadores de Google Health e Imperial College London desarrollaron un algoritmo que superó a seis radiólogos humanos en la lectura de mamografías para la detección del cáncer de mama. El Grupo Renault está colaborando con Google Cloud para combinar sus capacidades de inteligencia artificial y aprendizaje automático con la experiencia en la industria automotriz para aumentar la eficiencia, mejorar la calidad de la



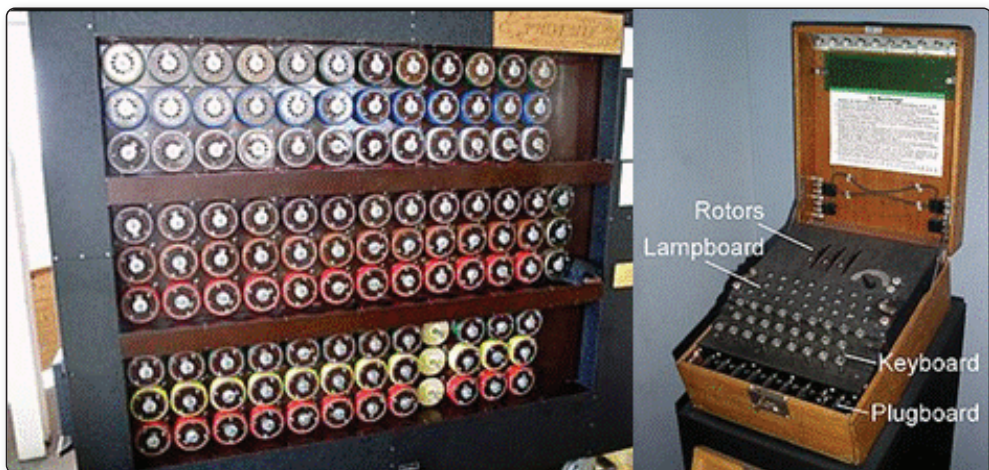
producción y reducir la huella de carbono. Los automóviles sin conductor usan IA para identificar las carreteras, los peatones y las señales de tráfico. La industria financiera utiliza IA para detectar fraudes y predecir el crecimiento futuro. La agricultura también está recurriendo a la IA para obtener cultivos más saludables, control de plagas, monitoreo del suelo y las condiciones de cultivo, etc.

La IA puede afectar nuestros trabajos. Según la BBC, el 35 por ciento de los trabajos actuales desaparecerán en los próximos 20 años. Puede utilizar el siguiente sitio web de la BBC para averiguar qué tan seguro es su trabajo:

<https://www.bbc.com/news/technology-34066941>

## 1.2 HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

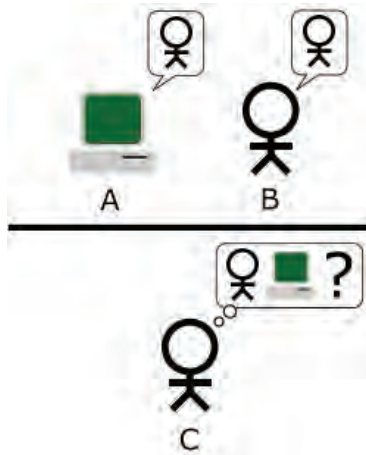
La IA se remonta a la década de 1940, durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Alan Turing, un matemático y científico informático británico, desarrolló una máquina de descifrado de códigos llamada “bombe” en Bletchley Park, Reino Unido, que descifraba los mensajes cifrados con la “Enigma” alemana (consulte la Figura 1.2). La película de Hollywood *The Imitation Game* (2014) ha capturado vívidamente este período de la historia. El trabajo de Turing ayudó a los aliados a derrotar a los nazis y se estima que acortó la guerra en más de dos años y salvó más de 14 millones de vidas.



**Figura 1.2.** La máquina bombe (izquierda) y la máquina Enigma (derecha)  
(Fuente: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis\\_of\\_the\\_Enigma](https://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma))

En octubre de 1950, mientras trabajaba en la Universidad de Manchester, Turing publicó un artículo titulado “Computing Machinery and Intelligence” en la revista *Mind* (Oxford University Press). En este artículo, propuso un experimento que se

conoció como la famosa prueba de Turing. La prueba de Turing a menudo se describe como un juego de tres personas llamado juego de imitación, como se ilustra en la figura 1.3, en el que el jugador C, el interrogador, trata de determinar qué jugador, A o B, es un ordenador y cuál es un ser humano. El interrogador se limita a utilizar las respuestas a las preguntas escritas para tomar la determinación. Desde entonces, la prueba de Turing se ha utilizado para probar la inteligencia de una máquina para ver si es equivalente a un humano. Hasta la fecha, ningún ordenador ha superado la prueba de Turing.



**Figura 1.3.** El famoso test de Turing, también llamado juego de imitación. El jugador C, el interrogador, está tratando de determinar qué jugador, A o B, es un ordenador y cuál es un ser humano. (Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3777581>).

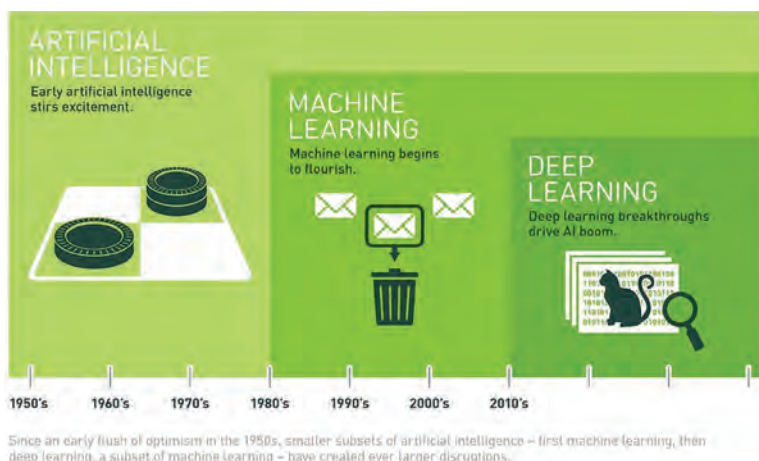
La IA como disciplina de investigación se estableció en un taller en Dartmouth College en 1956, organizado por John McCarthy, un joven profesor asistente de matemáticas en la universidad (<http://raysolomonoff.com/dartmouth/>). El taller duró entre seis y ocho semanas, y fue esencialmente una sesión extendida de lluvia de ideas. Asistieron alrededor de 11 matemáticos como Marvin Minsky, Allen Newell, Arthur Samuel y Herbert Simon. Fueron ampliamente reconocidos como los padres fundadores de la IA. John McCarthy eligió el término inteligencia artificial para el nuevo campo de investigación.

La historia de la IA se puede dividir en tres etapas, como se ilustra en la Figura 1.4.

- **Décadas de 1950 a 1970, redes neuronales (Neural Network - NN):** durante este período, se desarrollaron redes neuronales, también llamadas redes neuronales artificiales (ANN), basadas en cerebros humanos que imitan las redes neuronales biológicas humanas. Una NN generalmente tiene tres capas: una capa de entrada, una capa oculta y una capa de salida. Para usar un NN, debe entrenar el NN con una gran cantidad de datos dados. Después

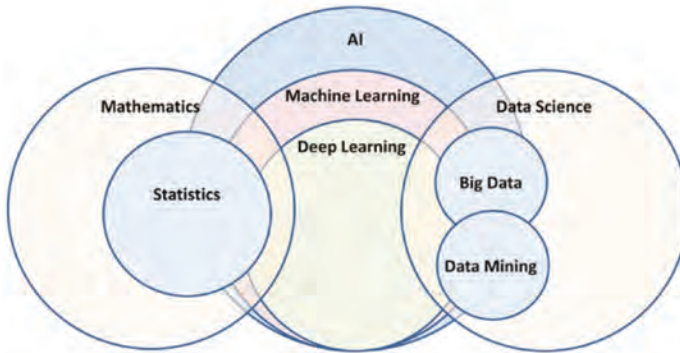
del entrenamiento, el NN se puede usar para predecir resultados para datos no vistos. Los NN atrajeron mucha atención durante este período. Después de la década de 1970, cuando las NN no cumplieron sus promesas, lo que se conoce como exageración de la IA, las actividades de financiación e investigación se redujeron drásticamente. A esto se le llamó invierno de IA.

- **Décadas de 1980 a 2010, aprendizaje automático (Machine Learning -ML):** este es el período en el que floreció el aprendizaje automático. ML es un subconjunto de IA y consiste en un conjunto de algoritmos matemáticos que pueden analizar datos automáticamente. El aprendizaje automático clásico se puede dividir en aprendizaje supervisado y aprendizaje no supervisado. Los ejemplos de aprendizaje supervisado incluyen el reconocimiento de voz y el reconocimiento de imágenes. Los ejemplos de aprendizaje no supervisado incluyen la segmentación de clientes, la detección de defectos y la detección de fraudes. Los algoritmos clásicos de ML son la máquina de soporte vectorial (SVM), el agrupamiento en clústeres de K-means, el árbol de decisiones, el bayesiano ingenuo, etc.
- **2010s-presente, aprendizaje profundo (Deep Learning - DL):** este es el período en el que se desarrolló el aprendizaje profundo (DL). DL es un tipo especial de red neuronal que tiene más de una capa oculta. Esto solo es posible con el aumento de la potencia informática, especialmente las unidades de procesamiento gráfico (GPU) y algoritmos mejorados. DL es un subconjunto de ML. DL ha superado hasta ahora a muchos otros algoritmos en un gran conjunto de datos. ¿Pero es DL una exageración o una realidad? Eso aún está por verse.



**Figura 1.4.** La historia de la IA en el sitio web de NVIDIA  
(Fuente: <https://developer.nvidia.com/deep-learning>)

La IA a menudo se confunde con la ciencia de datos, los macrodatos y la minería de datos. La Figura 1.5 muestra las relaciones entre la IA, el aprendizaje automático, el aprendizaje profundo, la ciencia de datos y las matemáticas. Tanto las matemáticas como la ciencia de datos están relacionadas con la IA, pero son diferentes de la IA. La ciencia de datos se centra principalmente en los datos, que incluyen big data y minería de datos. La ciencia de datos puede utilizar el aprendizaje automático y el aprendizaje profundo al procesar los datos.



**Figura 1.5.** Las relaciones entre la IA, el aprendizaje automático, el aprendizaje profundo, la ciencia de datos y las matemáticas

La figura 1.6 muestra un sitio web interesante que explica el ciclo de vida de la ciencia de datos. Incluye comprensión empresarial, minería de datos, limpieza de datos, exploración de datos, ingeniería de funciones, modelado predictivo y visualización de datos.



**Figura 1.6.** El ciclo de vida de la ciencia de datos

En resumen:

- IA significa permitir que una máquina haga cosas inteligentes para imitar a los humanos. Los dos aspectos importantes de la IA son el aprendizaje automático y el aprendizaje profundo.
- El aprendizaje automático es un subconjunto de la IA y consta de algoritmos que pueden automatizar el análisis de datos.
- El aprendizaje profundo es un subconjunto del aprendizaje automático. Es una red neuronal con más de una capa oculta.

### 1.3 LOS APOGEOS Y LOS DECLIVES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Como muchas otras tecnologías, la IA ha tenido apogeos y declives, como se muestra en la Figura 1.7. El apogeo de la IA se puede dividir en varias etapas. En la primera etapa (décadas de 1950 a 1970), denominada Auge Tecnológico, la IA se desarrolló rápidamente, con mayor financiación, actividades de investigación, entusiasmo, optimismo y grandes expectativas. En la segunda etapa (década de 1970), la IA alcanzó el pico, llamado el Pico de las Expectativas Infladas. Después del pico, en la tercera etapa (décadas de 1970 y 1980), cuando la IA no cumplió sus promesas, la IA tocó fondo, lo que se conoce como la depresión de la desilusión. Este es el punto en el que se produjo un declive de la IA. Después de la depresión, la IA se recuperó lentamente; esta es la cuarta etapa (desde la década de 1980 hasta el presente), en la que nos encontramos ahora, llamada la Pendiente de la Iluminación. Finalmente, la IA llegará a la quinta etapa, la meseta de la productividad, donde el desarrollo de la IA se vuelve más estable.



Figura 1.7. El ciclo de sobreexpectación de Gartner se compone de cinco fases:

(Fuente: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Ciclo\\_de\\_sobreexpectacion\\_de\\_Gartner.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Ciclo_de_sobreexpectacion_de_Gartner.png))

El declive de inteligencia artificial se refiere a un período de tiempo durante el cual el interés público y las actividades de investigación en inteligencia artificial se reducen significativamente. Ha habido dos declives de la IA en la historia, uno a fines de la década de 1970 y otro a fines de la década de 1980.

Desde la década de 1950 hasta la de 1970, las redes neuronales artificiales atrajeron mucha atención. Pero desde fines de la década de 1960, después de muchas decepciones y críticas, la financiación y las actividades de investigación se redujeron significativamente; este fue el primer invierno de IA. Un caso famoso fue el fracaso de la traducción automática en 1966. Después de gastar \$20 millones para financiar un proyecto de investigación, el Consejo Nacional de Investigación (NRC) concluyó que la traducción automática era más costosa, menos precisa y más lenta que la traducción humana, por lo que el NRC terminó todo el apoyo. Las carreras de muchas personas fueron destruidas y la investigación terminó.

En 1973, el parlamento británico encargó al profesor Sir James Lighthill que evaluara el estado de la investigación en IA en el Reino Unido. Su informe, el famoso Informe Lighthill, criticó el fracaso total de la IA y concluyó que nada de lo que se hace en IA no se puede hacer en otras ciencias. El informe también señaló que muchos de los algoritmos más exitosos de AI no funcionarían en problemas del mundo real. El informe se impugnó en un debate que se emitió en la serie *Controversy* de la BBC en 1973, enfrentando a Lighthill contra el equipo de Donald Michie, John McCarthy y Richard Gregory. El informe Lighthill condujo virtualmente al desmantelamiento de la investigación de IA en Inglaterra en la década de 1970.

En la década de 1980, una forma de programa de inteligencia artificial llamada sistema experto se hizo popular en todo el mundo. El primer sistema experto comercial se desarrolló en Carnegie Mellon para Digital Equipment Corporation. Fue un enorme éxito y le ahorró a la empresa millones de dólares. Empresas de todo el mundo comenzaron a desarrollar e implementar sus propios sistemas expertos. Sin embargo, a principios de la década de 1990, la mayoría de las empresas comerciales de sistemas expertos habían fracasado.

Otro ejemplo es el proyecto Quinta Generación. En 1981, el Ministerio de Industria y Comercio Internacional de Japón invirtió 850 millones de dólares en el proyecto informático de quinta generación para construir máquinas que pudieran mantener conversaciones, traducir idiomas, interpretar imágenes y razonar como humanos. Para 1991, el proyecto se suspendió porque no se habían cumplido las metas trazadas en 1981. Este es un ejemplo clásico de expectativas mucho más altas de lo que un proyecto de IA era realmente capaz de lograr.

Al momento de escribir este libro, en 2022, el aprendizaje profundo se está desarrollando a gran velocidad, atrayendo muchas actividades y financiamiento, con avances emocionantes todos los días. ¿Es el aprendizaje profundo una exageración? ¿Cuándo alcanzará su punto máximo el aprendizaje profundo y habrá un declive del aprendizaje profundo? Esas son preguntas de miles de millones de dólares.

## 1.4 LOS TIPOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Según muchos recursos, la IA se puede dividir en tres categorías.

**Artificial Narrow Intelligence (ANI)**, también llamada IA débil o inteligencia artificial estrecha (ANI), se refiere a la IA que se utiliza para resolver un problema específico. Casi todas las aplicaciones de IA que tenemos hoy en día son de este tipo. Por ejemplo, clasificación de imágenes, detección de objetos, reconocimiento de voz (como Alexa de Amazon, Siri de iPhone, Cortana de Microsoft y Google Assistant), traducción, procesamiento de lenguaje natural, pronóstico del tiempo, anuncios dirigidos, predicciones de ventas, detección de correo no deseado, detección de fraude, el reconocimiento facial y la visión por ordenador.

**La IA general**, también llamada IA fuerte o inteligencia artificial general (IAG), se refiere a la IA que sirve para resolver problemas generales. Es más, como un ser humano, que es capaz de aprender, pensar, inventar y resolver problemas más complicados. La singularidad, también llamada singularidad tecnológica, es cuando la IA supera a la inteligencia humana, como se ilustra en la Figura 1.8. Según Ray Kurzweil de Google, un autor, inventor y futurista estadounidense, la IA pasará la prueba de Turing en 2029 y alcanzará el punto de singularidad en 2045. Lo que hemos logrado hasta ahora es la IA estrecha, y la IA general es lo que esperamos en el futuro.

**Super IA**, también llamada superinteligencia, se refiere a la IA después del punto de singularidad. Nadie sabe qué pasará con la súper IA. Una visión es la integración de humanos y máquinas a través de una interfaz de chip cerebral. En agosto de 2020, Elon Musk, el emprendedor innovador estadounidense más famoso, ya hizo una demostración de un cerdo con un chip en el cerebro. Mientras que algunas personas son más pesimistas sobre el futuro de la IA, otras son más optimistas. No podemos predecir el futuro, pero podemos prepararnos para él.



Figura 1.8. La inteligencia humana y la singularidad tecnológica

Este libro cubrirá principalmente los aspectos de aprendizaje automático y aprendizaje profundo de la IA, que pertenecen a la IA limitada o la IA débil.

## 1.5 INTELIGENCIA ARTIFICIAL EDGE/CLOUD

Las aplicaciones de IA se pueden ejecutar en los grandes servidores remotos, llamados IA Cloud (IA en la nube), o en las máquinas locales, denominadas IA Edge. Las ventajas de la IA Cloud son que no necesita comprar hardware costoso; puede cargar grandes conjuntos de datos de entrenamiento y aprovechar al máximo la gran potencia informática proporcionada por la nube. Las desventajas son que podría requerir más ancho de banda y tener una mayor latencia y problemas de seguridad. Los tres principales proveedores de servicios de IA en la nube son los siguientes:

- **Amazon AWS Machine Learning.** AWS tiene la mayor participación de mercado y la historia más larga y brinda más servicios en la nube que nadie. Pero también es el más caro. <https://aws.amazon.com/machine-learning/>
- **Microsoft Azure.** Azure tiene la segunda cuota de mercado más grande y también ofrece muchos servicios. Azure se puede integrar fácilmente con Windows y muchas otras aplicaciones de software, como .NET. <https://azure.microsoft.com/>
- **Google Cloud Platform.** Google es relativamente nuevo y tiene menos servicios y características diferentes que AWS y Azure. Pero Google Cloud Platform tiene precios atractivos y “amigables para el cliente” y se está expandiendo rápidamente. <https://cloud.google.com/>

Otros proveedores de servicios de IA en la nube incluyen los siguientes: IBM Cloud (<https://www.ibm.com/cloud>), Alibaba Cloud(<https://www.alibabacloud.com>), Baidu Cloud (<https://cloud.baidu.com>).

La Figura 1.9 es un sitio web interesante que compara AWS y Azure y Google Cloud y muestra el cuadrante mágico de las plataformas en la nube.



**Figura 1.9.** El cuadrante mágico de las plataformas en la nube.  
(Fuente: <https://www.datamation.com/cloud/aws-vs-azure-vs-google-cloud/>)



Las ventajas de Edge AI son la baja latencia, que puede funcionar sin conexión a Internet y que es en tiempo real y seguro. Las desventajas de Edge AI son que necesita comprar su propio hardware y tiene un poder de cómputo limitado. Los dispositivos Edge pueden tener una restricción de consumo de energía, ya que generalmente funcionan con baterías. Los siguientes son los dispositivos de inteligencia artificial edge más populares:

- Microcontroller-based AI: <https://www.arduino.cc/en/Guide/NANO33BLESense>
- Raspberry Pi-based AI: <https://magpi.raspberrypi.org/articles/learn-artificial-intelligence-with-raspberry-pi>
- Google Edge TPU TensorFlow Processing Unit: <https://cloud.google.com.com/edge-tpu>
- NVidia Jetson GPU-based AI: <https://developer.nvidia.com/embedded-computing>
- Intel and Xilinx-based AI: <https://www.intel.com/content/www/us/en/products/docs/storage/programmable/applications/machine-learning.html> and <https://www.xilinx.com/applications/industrial/analytics-machine-learning.html>
- BeagleBone AI: <https://beagleboard.org/ai>
- 96Boards AI: <https://www.96boards.ai/>
- Baidu Edgeboard: <https://ai.baidu.com/tech/hardware/deepkit>

## 1.6 MOMENTOS CLAVES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

---

Desde que Alan Turing introdujo la famosa prueba de Turing, o el juego de imitación, ha habido varios momentos clave en el desarrollo de la IA. Aquí hay una lista de algunos de ellos:

- Alan Turing propuso el juego de la imitación (1950).
- Dartmouth realizó un taller de IA (1956).
- Frank Rosenblatt construyó el Perceptrón (1957).
- El primer invierno de IA (década de 1970).
- El segundo invierno AI (1987).
- Deep Blue de IBM vence a Kasparov (1997).
- Geoffrey Hinton desató redes de aprendizaje profundo (2012).
- AlphaGo derrotó a un campeón humano de Go (2016).
- OpenAI lanzó GPT-3 (2020).
- AlphaFold pronosticó el plegamiento de proteínas (2020).

Como se indica, en 1997, el ordenador IBM Deep Blue venció al campeón mundial de ajedrez, Garry Kasparov, en un thriller de seis juegos. El partido duró varios días, con dos victorias para IBM, una para Garry Kasparov y tres empates. El partido recibió una cobertura mediática masiva en todo el mundo. Aunque calificado como “inteligencia artificial”, IBM Deep Blue en realidad jugó a través de la “fuerza bruta”, es decir, calculando todos los movimientos posibles. Deep Blue, con su capacidad de evaluar 200 millones de posiciones por segundo, fue el primero y más rápido ordenador en enfrentarse a un campeón mundial de ajedrez (<https://www.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/deepblue/>).

En enero de 2011, IBM Watson compitió contra Ken Jennings y Brad Rutter, ¿dos de los concursantes más exitosos de Jeopardy!, un popular programa estadounidense. Un partido de práctica y los dos partidos oficiales se registraron del 13 al 15 de enero de 2011. Al final, IBM Watson ganó el primer premio de \$ 1 millón, Jennings ganó el segundo lugar de \$ 300 mil y Rutter ganó el tercer lugar de \$ 200 mil. IBM donó el 50 por ciento de las ganancias a la organización benéfica World Vision y el 50 por ciento a la organización benéfica World Community Grid ([https://en.wikipedia.org/wiki/IBM\\_Watson](https://en.wikipedia.org/wiki/IBM_Watson)).

En septiembre de 2012, una red neuronal convolucional (CNN) llamada AlexNet, desarrollada por Alex Krizhevsky, Ilya Sutskever y Geoffrey Hinton, ganó el ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge. Esto inspiró un interés de investigación mundial en el aprendizaje profundo que aún es fuerte en la actualidad. El artículo de AlexNet se ha citado más de 70.000 veces.

En marzo de 2016, AlphaGo de Google DeepMind compitió contra Lee Sedol de Corea del Sur, el campeón mundial de Go. Sedol ha ganado 18 títulos mundiales y es ampliamente considerado el mejor jugador de esa época. AlphaGo derrotó a Sedol en una convincente victoria por 4-1 en Seúl, Corea del Sur. Los partidos se transmitieron en vivo y fueron vistos por más de 200 millones de personas en todo el mundo. Este hito de los logros de la IA se adelantó una década a sus predicciones.

Go es un popular juego de mesa que se originó en China hace más de 3000 años (ver Figura 1.10). En un juego de Go, dos jugadores se turnan para colocar sus piedras en un tablero, con un jugador usando piedras negras y el otro usando piedras blancas. El jugador con piedras negras siempre comienza el juego. El objetivo del juego es rodear y capturar las piedras del oponente y ocupar tantos territorios como sea posible. El jugador con el territorio más grande gana.



**Figura 1.10.** El tradicional juego de mesa Go. (Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2a/FloorGoban.JPG/600px-FloorGoban.JPG>)

El tablero Go tiene cuadrículas de  $19 \times 19$ , donde cada cuadrícula puede ser una piedra negra o blanca. Esto da  $2^{261}$  (alrededor de 10 a la potencia de 170) posibilidades. Eso es enormemente complicado, comparado con sólo 10 elevado a 40 posibilidades en Ajedrez. El ordenador más rápido del mundo (Fujitsu en Fugaku, Japón) tardará más de 10 mil millones de años en calcular todas las posibilidades. ¡El universo tiene solo 13.800 millones de años! Claramente, no puedes enseñarle a una máquina a jugar Go por la fuerza bruta.

AlphaGo de Google DeepMind juega el juego Go a través de la IA, al combinar el análisis estadístico y el aprendizaje profundo. Los cálculos se realizan en 1920 unidades centrales de procesamiento (CPU), 280 unidades de procesamiento de gráficos (GPU) y, posiblemente, las unidades de procesamiento de tensor (TPU) de Google. ¡Eso es mucho poder de cómputo (<https://www.deepmind.com/research/case-studies/alphago-the-storyso-far>)!

En junio de 2020, GPT-3 de OpenAI llamó la atención del mundo. OpenAI es una empresa de investigación cofundada por Elon Musk, quien también fundó la famosa compañía de automóviles eléctricos Tesla Inc. GPT-3 significa Generative Pre-trained Transformer 3 y es un modelo de predicción de lenguaje, una forma de red neuronal de aprendizaje profundo. GPT-3 está entrenado en miles de millones de información de texto recopilada al rastrear Internet, incluido el texto de Wikipedia. GPT-3 tiene 96 capas y la friolera de 175 mil millones de parámetros; es el modelo de lenguaje más grande hasta la fecha. Según Google, cuesta alrededor de 1 dólar entrenar 1000 parámetros. Esto significa que podría costar decenas de millones entrenar a GPT-3. Una

vez entrenado, GPT-3 puede hacer muchas cosas asombrosas, como generar nuevos textos, escribir ensayos, componer poemas, responder preguntas, traducir idiomas e incluso crear código de ordenador. Esto es aclamado como uno de los mayores avances en la investigación de IA y ha demostrado algunas aplicaciones potenciales alucinantes. OpenAI hizo que la interfaz de programación de aplicaciones (API) GPT-3 esté disponible en línea para desarrolladores seleccionados (<https://gpt3examples.com/>), y desde entonces han surgido muchos ejemplos de poesía, prosa, noticias, reportajes y ficción. En septiembre de 2020, OpenAI obtuvo la licencia exclusiva del modelo de lenguaje GPT-3 para Microsoft (<https://openai.com/blog/openai-api/>). En enero de 2021, OpenAI anunció DALL-E y CLIP, dos impresionantes modelos de redes neuronales basados en GPT-3. DALL-E es capaz de generar asombrosas imágenes de alta calidad basadas en texto (<https://openai.com/blog/dall-e/>), mientras que CLIP puede conectar texto a imágenes (<https://openai.com/blog/acortar/>).

En noviembre de 2020, DeepMind de Google hizo un gran avance en el problema del plegamiento de proteínas con su sistema AlphaFold AI. Como todos sabemos, las proteínas son moléculas grandes y complejas formadas por cadenas de aminoácidos, y las proteínas son esenciales para nuestras vidas. Lo que una proteína puede hacer depende en gran medida de su estructura 3D única y de la forma en la que se plegará una proteína. Estas complicadas cadenas de aminoácidos pueden tener una gran cantidad de posibilidades y, sin embargo, en realidad, las proteínas solo se pliegan en formas muy específicas. Este ha sido un gran desafío en biología durante medio siglo. Hay alrededor de 180 millones de proteínas conocidas, y solo se han mapeado alrededor de 170,000 estructuras de proteínas. AlphaFold predijo con éxito dos estructuras de proteínas del virus SARS-CoV, que los investigadores identificaron por separado meses después. Este avance podría acelerar drásticamente el progreso en la comprensión de cómo funcionan las proteínas y el desarrollo de tratamientos para enfermedades (<https://deepmind.com/research/case-studies/alphafold>).

En enero de 2021, Google anunció el desarrollo de un nuevo modelo de lenguaje llamado Switch Transformer, que contiene 1,6 billones de parámetros. Ofrece aumentos de hasta 7 veces en las velocidades de preentrenamiento con los mismos recursos computacionales. Estas mejoras se extienden a entornos multilingües, en 101 idiomas. Para obtener más detalles, consulte lo siguiente:

<https://arxiv.org/pdf/2101.03961v1.pdf>

[https://github.com/labmlai/annotated\\_deep\\_learning\\_paper\\_implementations](https://github.com/labmlai/annotated_deep_learning_paper_implementations)

En junio de 2021, la Academia de Inteligencia Artificial de Beijing (BAAI) presentó un nuevo modelo de procesamiento de lenguaje natural (NLP), WuDao 2.0, que se entrenó con 1,75 billones de parámetros, el modelo más grande hasta la fecha. El modelo se desarrolló con la ayuda de más de 100 científicos de múltiples organizaciones. Para obtener más detalles, consulte lo siguiente: <https://gpt3demo.com/apps/wu-dao-20>

## 1.7 EL ESTADO DE LA IA

---

El desarrollo de la IA ha ido ganando velocidad en las últimas décadas. Uno de los mejores lugares para comprender lo que está sucediendo es un informe anual de investigación y desarrollo de IA, como el siguiente:

- Informe del índice AI, Stanford: <https://aiindex.stanford.edu/report/>
- Informe sobre el estado de la IA, Cambridge: <https://www.stateof.ai>

Estos informes anuales muestran las realidades de la inversión y el desarrollo de la IA y predicen las tendencias futuras para el próximo año. El Informe sobre el estado de la IA, elaborado por Nathan Benaich e Ian Hogarth, está organizado en cinco secciones principales: Investigación, Talento, Industria, Políticas y Predicciones.

Según el informe “Estado de la IA” de 2020, las nuevas empresas de procesamiento de lenguaje natural recaudaron más de 100 millones de dólares el año pasado. Las empresas de conducción autónoma recorrieron millones de millas en 2019. Tanto las grandes empresas farmacéuticas como las empresas emergentes, incluidas Glaxosmithkline, Merck y Novartis, han adoptado el aprendizaje automático para el descubrimiento de fármacos. Muchas universidades han introducido títulos de IA. Google reclamó la supremacía cuántica en octubre de 2019 y anunció TensorFlow Quantum, una biblioteca de código abierto para el aprendizaje automático cuántico, en marzo de 2020.

Para la investigación, solo el 15 por ciento de los artículos de IA han publicado su código. Algunas organizaciones, como OpenAI y DeepMind, nunca revelan su código. Los temas de investigación de IA más populares son la visión artificial y el procesamiento del lenguaje natural. La visión artificial incluye segmentación semántica, clasificación de imágenes, detección de objetos, generación de imágenes y estimación de poses. El procesamiento del lenguaje natural incluye la traducción automática, el modelado del lenguaje, la respuesta a preguntas, el análisis de sentimientos y la clasificación de textos. TensorFlow de Google es la plataforma de inteligencia artificial más popular, pero PyTorch de Facebook se está poniendo al día. Entrenar miles de millones de parámetros de modelos cuesta millones de dólares, pero los modelos más grandes necesitan menos datos que los modelos más pequeños para lograr el mismo rendimiento. Una nueva generación de modelos de lenguaje transformador, como GPT-3, T5 y BART, están desbloqueando nuevas aplicaciones, como traducir código C++ a Java o traducir Python a C++, o incluso depurar el código. Las publicaciones en el área de IA en biología han crecido más del 50 % año tras año desde 2017. Los documentos de IA publicados en 2019 y 2020 representan el 25 % de todas las publicaciones de IA desde 2000. Las redes neuronales gráficas (GNN) son un tipo de redes emergentes red neuronal de aprendizaje profundo diseñada para procesar datos 3D, como estructuras moleculares. Esto mejoró la predicción de las propiedades químicas y ayudó en el descubrimiento de nuevos fármacos.

Al analizar los síntomas de más de 4 millones de personas, la IA puede detectar nuevos síntomas de enfermedades antes que la comunidad de salud pública y puede informar el diagnóstico sin pruebas. En visión por ordenador, EfficientDet-D7 ha logrado lo último en detección de objetos con hasta 9 veces menos parámetros de modelo que el mejor de su clase y puede ejecutarse hasta 4 veces más rápido en GPU y hasta 11 veces más rápido en CPU que otros detectores de objetos.

En busca de talento, cada vez más profesores de IA se van de las universidades estadounidenses a empresas tecnológicas como Google, DeepMind, Amazon y Microsoft. Esto ha provocado una reducción del espíritu empresarial de los graduados en 69 universidades estadounidenses. Los graduados extranjeros de los programas de doctorado en IA de EE. UU. tienen más probabilidades de terminar en grandes empresas, mientras que los ciudadanos estadounidenses tienen más probabilidades de terminar en nuevas empresas o en la academia. La Universidad Tecnológica de Eindhoven (TUE) ha comprometido 100 millones de euros para crear un nuevo instituto de IA, y Abu Dhabi abrió la “primera universidad de IA del mundo”. En el mercado laboral de IA, la cantidad de trabajos publicados en 2020 está disminuyendo debido a la pandemia de COVID-19. Pero la demanda general aún supera la oferta de talento de IA. Según los datos de EE. UU. de Indeed.com, hay casi tres veces más ofertas de trabajo que vistas de trabajo para roles relacionados con la IA. Las ofertas de trabajo también crecieron 12 veces más rápido que las visualizaciones de trabajos desde finales de 2016 hasta finales de 2018.

Para la industria, las principales compañías farmacéuticas han adoptado la IA para el descubrimiento de fármacos, y las nuevas empresas de descubrimiento de fármacos basadas en IA han recaudado millones de dólares. Las principales empresas de conducción autónoma han recaudado casi \$ 7 mil millones en inversiones desde julio de 2019. Graphcore, con sede en el Reino Unido, lanzó su procesador de unidad de procesamiento de inteligencia (IPU) Mk2. La IPU es un tipo de procesador relativamente nuevo en comparación con las CPU y GPU tradicionales. La IPU Mk2 empaqueta alrededor de 60 mil millones de transistores en una matriz de 800 mm<sup>2</sup> utilizando un proceso de 7 nm, el procesador más complejo jamás creado. La IPU tiene tiempos de entrenamiento 16 veces más rápidos para la clasificación de imágenes que la GPU de NVIDIA, pero es 12 veces más económica. Para las empresas, la IA continúa impulsando los ingresos en ventas y marketing al tiempo que reduce los costos en la gestión y fabricación de la cadena de suministro.

Para los formuladores de políticas, las cuestiones éticas de la IA se han convertido en una corriente principal. El reconocimiento facial se usa ampliamente en todo el mundo y sigue siendo la tecnología de IA más controvertida. Hubo varios ejemplos de alto perfil de arrestos injustificados debido al mal uso del reconocimiento facial. Ha aumentado la presión para regular las aplicaciones de IA. Dos de las principales conferencias de IA, NeurIPS e ICLR, han propuesto nuevos principios éticos. AI también ha promovido más nacionalismo con muchos gobiernos planeando cada vez más examinar las adquisiciones de empresas de AI.