



La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition)

OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU

 [Descargar](#)

 [Leer En Linea](#)

La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU

Muchas veces el determinar exactamente cuando una época termina y cuando empieza otra, es impreciso; sin embargo, en el caso de las eras tecnológicas a veces ocurre lo contrario, el instante es extraordinariamente exacto.

Cuando la Inteligencia Artificial AlphaGo, de Google, efectuó la jugada 37 del encuentro contra el campeón mundial de Go, con 18 títulos mundiales, el coreano Lee Sedol, una era nacía aunque en ese preciso instante no fue percibido, sin embargo, esa percepción cambió cuando AlphaGo derrotó al coreano unas horas más tarde. Movimientos sin precedentes, creativos e incluso bellos movimientos. La jugada 37 va más allá de la creatividad humana, pues marcó un giro no solo en la partida de Go que se jugaba en ese instante, sino que señalaba el momento exacto en que la máquina dejaba de lado, de modo definitivo, lo que en computación conocemos como «fuerza bruta», y se apoderaba y llevaba aún más lejos algo que hasta ese momento separaba a nuestro cerebro humano de la Inteligencia Artificial: la intuición. En aquel momento en que se efectuó la jugada 37 la intuición humana fue rebasada por la intuición de una máquina.

Otro punto realmente excitante, que puede haberse dejado de lado al analizar lo que pasó ese día, es el número 37, ¿qué tal si ese número de jugada no fue elegido en forma aleatoria? El número 37 es significativo en ajedrez. El 37 es considerado el número promedio de jugadas que se juegan en una partida, de este juego, en forma habitual; que pasaría sí la máquina al efectuar de forma magistral la jugada 37 al mismo tiempo mandó un mensaje, uno muy sencillo pero muy significativo: «es tiempo de terminar la partida». Y eligió hacerlo con el ajedrez, porque sencillamente el número promedio de jugadas que se da en Go es mucho más alto y hubiese tenido que esperar muchas jugadas, que para esta inteligencia artificial ya había determinado que era innecesario esperar.

Se ha calculado que el movimiento 37 de AlphaGo, del segundo partido, de los 5 programados, tenía una posibilidad entre 10,000 de ser efectuado por un humano; un hecho además paradójico, importante y muy relevante, es que el campeón coreano derrotó a la Inteligencia artificial en la jugada 78 del, cuarto partido, en una jugada que ha sido calculada tenía una posibilidad entre 10,000 de ser efectuada por un humano.

Esto nos da una idea del nivel ante el cual se estaba jugando: jugadas de uno entre 10,000 eran las que determinaban quien ganaba la partida. Y estaba visto además que ambos contrincantes aprendían, de manera significativa, el uno del otro, ambos estaban evolucionando, y por lo tanto llevando el juego Go a un nivel que no se había alcanzado desde su creación miles de años atrás.

En esta serie de partidas ha quedado claro que AlphaGo puede ver más allá de la

intuición humana y considera por tanto opciones que los humanos ni siquiera tomamos en cuenta. Si esto se proyectará a otras áreas nos podría llevar a nuevas consideraciones e ideas, nuevos caminos y por lo tanto a un redireccionamiento de la tecnología en muchos campos.

Para que Sedol le pudiera ganar a AlphaGo tuvo que hacer jugadas inesperadas, que parecían absurdas y que escondían una genialidad, emplear una estrategia nueva, literalmente tuvo que reinventarse; le hizo en cierta forma lo que la máquina le había hecho a él en las anteriores tres partidas. AlphaGo no supo reaccionar cuando se dio cuenta que estaba perdiendo, la máquina perdió la iniciativa, y no la supo recuperar. Sedol ataca y se defiende al mismo tiempo; desconcertó a la máquina.

Las partidas entre estos dos genios, ha estado delimitada por la enorme capacidad de ambos, de marcar con una sola jugada la forma como llevar al contrincante a una senda predeterminada, una forma de inducir al otro a efectuar jugadas predichas en su estrategia.

En Corea a AlphaGo lo llaman AI-sonsen, maestro de escuela, o literalmente «por delante en la vida». Pero, a Sedol lo llaman, God-Sedol, el dios Sedol.

 [Download La Inteligencia Artificial de Google \(Un Futuro Diferen...pdf](#)

 [Read Online La Inteligencia Artificial de Google \(Un Futuro Difer...pdf](#)

La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition)

OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU

La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU

Muchas veces el determinar exactamente cuando una época termina y cuando empieza otra, es impreciso; sin embargo, en el caso de las eras tecnológicas a veces ocurre lo contrario, el instante es extraordinariamente exacto.

Cuando la Inteligencia Artificial AlphaGo, de Google, efectuó la jugada 37 del encuentro contra el campeón mundial de Go, con 18 títulos mundiales, el coreano Lee Sedol, una era nacía aunque en ese preciso instante no fue percibido, sin embargo, esa percepción cambió cuando AlphaGo derrotó al coreano unas horas más tarde. Movimientos sin precedentes, creativos e incluso bellos movimientos.

La jugada 37 va más allá de la creatividad humana, pues marcó un giro no solo en la partida de Go que se jugaba en ese instante, sino que señalaba el momento exacto en que la máquina dejaba de lado, de modo definitivo, lo que en computación conocemos como «fuerza bruta», y se apoderaba y llevaba aún más lejos algo que hasta ese momento separaba a nuestro cerebro humano de la Inteligencia Artificial: la intuición. En aquel momento en que se efectuó la jugada 37 la intuición humana fue rebasada por la intuición de una máquina.

Otro punto realmente excitante, que puede haberse dejado de lado al analizar lo que pasó ese día, es el número 37, ¿qué tal si ese número de jugada no fue elegido en forma aleatoria? El número 37 es significativo en ajedrez. El 37 es considerado el número promedio de jugadas que se juegan en una partida, de este juego, en forma habitual; que pasaría sí la máquina al efectuar de forma magistral la jugada 37 al mismo tiempo mandó un mensaje, uno muy sencillo pero muy significativo: «es tiempo de terminar la partida». Y eligió hacerlo con el ajedrez, porque sencillamente el número promedio de jugadas que se da en Go es mucho más alto y hubiese tenido que esperar muchas jugadas, que para esta inteligencia artificial ya había determinado que era innecesario esperar.

Se ha calculado que el movimiento 37 de AlphaGo, del segundo partido, de los 5 programados, tenía una posibilidad entre 10,000 de ser efectuado por un humano; un hecho además paradójico, importante y muy relevante, es que el campeón coreano derrotó a la Inteligencia artificial en la jugada 78 del, cuarto partido, en una jugada que ha sido calculada tenía una posibilidad entre 10,000 de ser efectuada por un humano.

Esto nos da una idea del nivel ante el cual se estaba jugando: jugadas de uno entre 10,000 eran las que determinaban quien ganaba la partida. Y estaba visto además que ambos contrincantes aprendían, de manera significativa, el uno del otro, ambos estaban evolucionando, y por lo tanto llevando el juego Go a un nivel que no se había alcanzado desde su creación miles de años atrás.

En esta serie de partidas ha quedado claro que AlphaGo puede ver más allá de la intuición humana y considera por tanto opciones que los humanos ni siquiera tomamos en cuenta. Sí esto se proyectará a otras áreas nos podría llevar a nuevas consideraciones e ideas, nuevos caminos y por lo tanto a un redireccionamiento de la tecnología en muchos campos.

Para que Sedol le pudiera ganar a AlphaGo tuvo que hacer jugadas inesperadas, que parecían absurdas y que escondían una genialidad, emplear una estrategia nueva, literalmente tuvo que reinventarse; le hizo en cierta forma lo que la máquina le había hecho a él en las anteriores tres partidas. AlphaGo no supo reaccionar cuando se dio cuenta que estaba perdiendo, la máquina perdió la iniciativa, y no la supo recuperar. Sedol ataca y se defiende al mismo tiempo; desconcertó a la máquina.

Las partidas entre estos dos genios, ha estado delimitada por la enorme capacidad de ambos, de marcar con una sola jugada la forma como llevar al contrincante a una senda predeterminada, una forma de inducir al

otro a efectuar jugadas predichas en su estrategia.

En Corea a AlphaGo lo llaman AI-sonsen, maestro de escuela, o literalmente «por delante en la vida». Pero, a Sedol lo llaman, God-Sedol, el dios Sedol.

Descargar y leer en línea La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU

Format: Kindle eBook

Download and Read Online La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU #B3GK7FTWPCR

Leer La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU para ebook en líneaLa Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU para leer en línea.Online La Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU ebook PDF descargarLa Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU DocLa Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU MobipocketLa Inteligencia Artificial de Google (Un Futuro Diferente nº 21) (Spanish Edition) by OSWALDO FAVERÓN PATRIIAU EPub

B3GK7FTWPCRB3GK7FTWPCRB3GK7FTWPCR