

RESUMEN DE INFORMATICA

NOMBRE: JEFERSON LEONARDO CUENCA

PROFESOR:

CICLO:

INSTITUCION EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

IBAGUE – TOLIMA

AÑO – 2021

RESUMEN.

Un sistema inteligente es un programa de computación que reúne características y comportamientos similares a los humanos o animales. Esta expresión se utiliza a veces para sistemas inteligentes incompletos como las casas inteligentes.

Un sistema inteligente incluye como tal sentido que le ayudan a procesar información para así mismo lograr realizar mejoras en su sistema por ejemplo su memoria tiene un objetivo que le ayuda a guardar información de sus acciones para después de una inspección puede corregir errores y perfeccionarse.

El sistema inteligente está compuesto por:

- **La inteligencia:** esta es la que el sistema tiene como objetivo o nivel a mejorar principalmente en sus mejoras.
- **La sistematización:** esto es más relacionado con todo lo de su sistema operador, que necesita fuertes correlaciones con otras partes del mismo sistema; que con partes fuera del sistema.
- **Objetivo:** esta es una situación que el sistema siempre quiere mejorar, pero también existen subobjetivos que el sistema necesita lograr.
- **Capacidad sensorial:** es como un sentido del entorno. Se necesitan los sentidos para que el sistema inteligente puede conocer su entorno y actuar interactivamente.
- **Conceptualización:** Todos los conceptos de la memoria están interrelacionados en red. La capacidad de conceptualizar implica el desarrollo de niveles de abstracción.
- **Reglas de actuación:** es el resultado de una experiencia o el resultado de interpretar la propia memoria.
- **El aprendizaje:** es probablemente la capacidad más importante de un sistema inteligente. El sistema aprende conceptos a partir de la información recibida de los sentidos.
- **Memoria:** es un almacenaje físico de conceptos y reglas de actuación. Esto incluye la experiencia del sistema.

Ejemplos de sistemas inteligentes Los seres humanos y animales son sistemas inteligentes naturales, y los sistemas artificiales tratan progresivamente de emular sus capacidades se caracterizan por su capacidad de adaptarse a situaciones cambiantes,

la inteligencia artificial: llevada a cabo por máquinas. En ciencias de la computación, una máquina inteligente y es un agente flexible que percibe su entorno y lleva a cabo acciones que maximicen sus posibilidades de éxito en algún objetivo o tarea **Michael Haenlein** define la (I.A) como la capacidad de un sistema

para interpretar correctamente datos externos, para aprender de dichos datos y emplear esos conocimientos para lograr tareas y metas concretas a través de la adaptación. Según **Takeyas**, la (I.A) es una rama de las ciencias computacionales encargada de estudiar modelos de cómputo capaces de realizar actividades propias de los seres humanos, para **John McCarthy** acuñó la expresión inteligencia artificial, y la definió como «la ciencia e ingenio de hacer máquinas inteligentes, especialmente programas de cómputo inteligentes, también existen distintos tipos de percepciones y acciones, que pueden ser obtenidas y producidas, respectivamente, por sensores físicos y sensores mecánicos en máquinas.

Categorías

- **Sistemas que piensan como humanos.**- Estos sistemas tratan de emular el pensamiento humano; por ejemplo las redes neuronales artificiales. La automatización de actividades que vinculamos con procesos de pensamiento humano, actividades como la toma de decisiones, resolución de problemas y aprendizaje.
- **Sistemas que actúan como humanos.**- Estos sistemas tratan de actuar como humanos; es decir, imitan el comportamiento humano; por ejemplo la robótica. El estudio de cómo lograr que los computadores realicen tareas que, por el momento, los humanos hacen mejor.
- **Sistemas que piensan racionalmente.**- Es decir, con lógica (idealmente), tratan de imitar el pensamiento racional del ser humano; por ejemplo los sistemas expertos. El estudio de los cálculos que hacen posible percibir, razonar y actuar.
- **Sistemas que actúan racionalmente.**– Tratan de emular de forma racional el comportamiento humano; por ejemplo los agentes inteligentes. Está relacionado con conductas inteligentes en artefactos.
-