



# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**CREA  
EL CAMBIO  
JUVENTUD**  
CONCURSO DE  
EMPRENDIMIENTO ESCOLAR

El aprendizaje de máquinas (machine learning) es una rama de la inteligencia artificial, que a partir de muestras de datos, crea algoritmos capaces de reconocer patrones, generalizar comportamientos y realizar inferencias.

**JUEGOS:** 1997 Gari Kaspárov, campeón mundial de ajedrez, pierde ante la computadora Deep Blue. 2011 La computadora Watson, de IBM, ganó ronda de 3 juegos de Jeopardy, a sus 2 campeones. 2016, un programa informático ganó cinco a cero al triple campeón de Europa de Go.

**FINANZAS:** Wealthfront (<https://www.wealthfront.com/>) es un asesor personal que ofrece consejos y maneja un plan personalizado de inversiones para cada persona, sobre la base de lo que aprendió del análisis de los resultados de millones de inversiones realizadas en el pasado.

## EJEMPLOS DE APLICACIÓN

¿Cómo podemos utilizar Machine Learning para ayudar a CREAR EL CAMBIO?



**SALUD MENTAL:** Desde 2017 Facebook ha puesto en marcha una herramienta de inteligencia artificial para ayudar a usuarios que puedan estar contemplando el suicidio mientras usan la plataforma, con objeto de evitar que den ese paso.

Proyecto ejecutado por:

**INJUV**  
Ministerio de Desarrollo Social y Familia

5a  
Edición

Proyecto apoyado por  
**CORFO**

Gobierno de Chile  
gob.cl