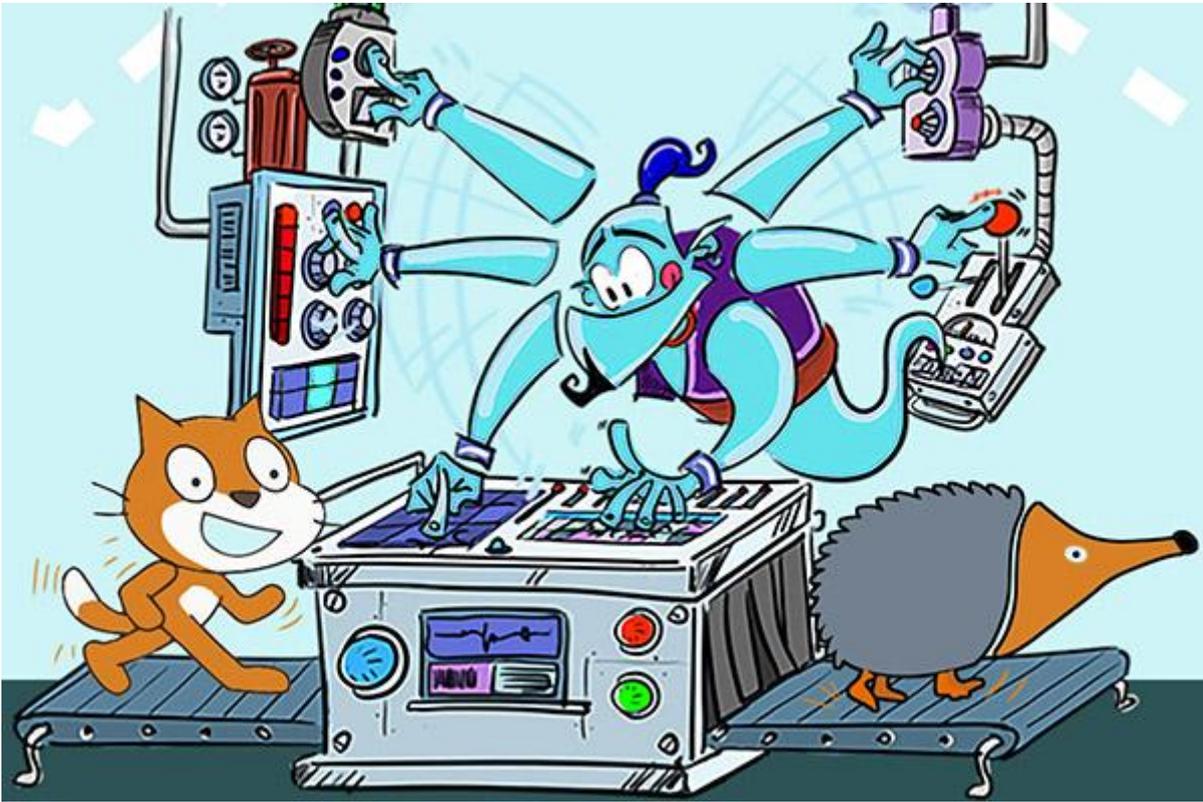


5. Inteligencia Artificial

- Qué es la IA
- Tipos IA
- MONTAJE 13 Reconocimiento de texto
- MONTAJE 14 Reconocimiento de imágenes

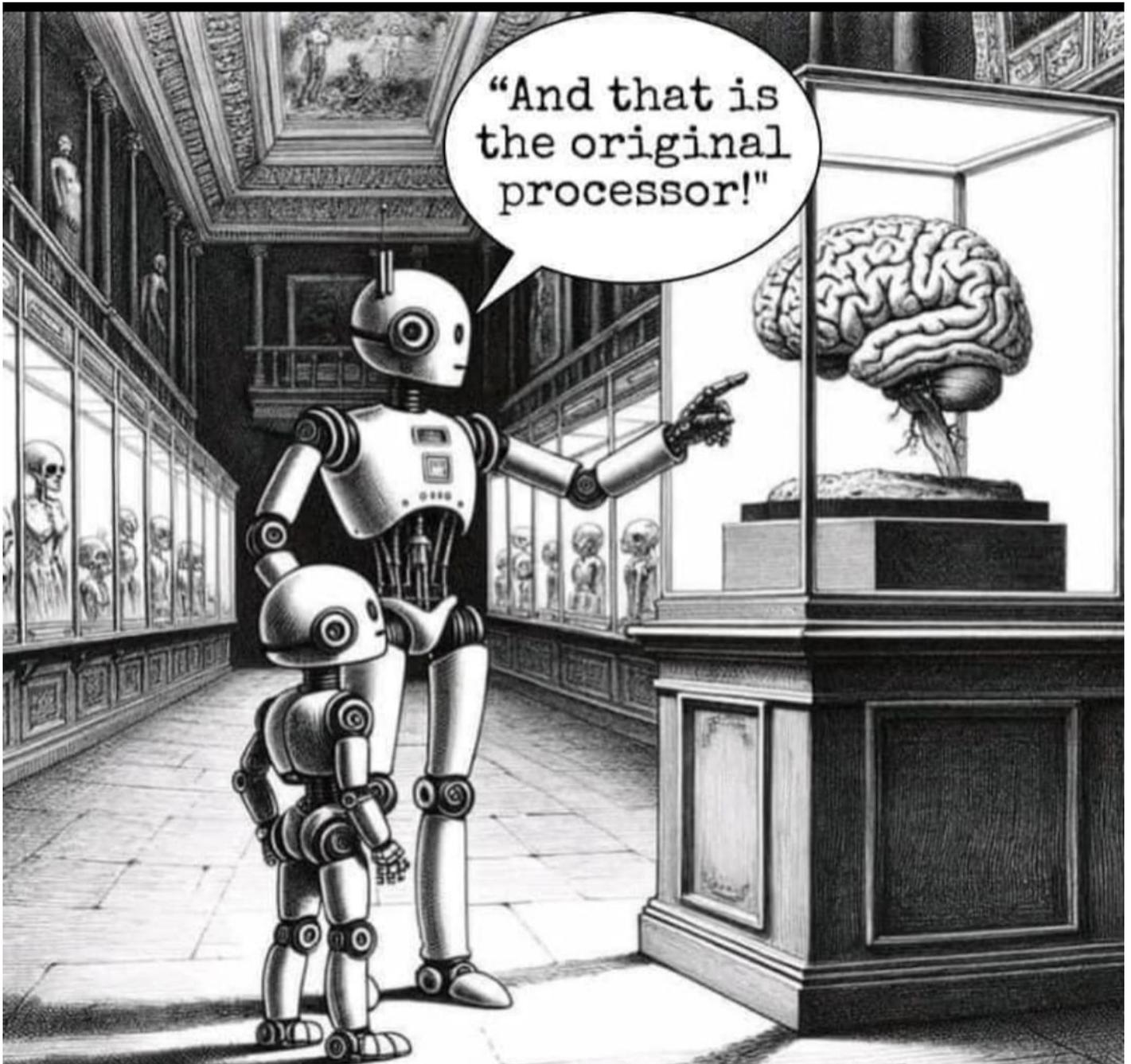
Qué es la IA

Con EchidnaScratch podemos integrar fácilmente la inteligencia artificial definiendo previamente los modelos en Learning ML



CC-BY-SA Fuente <https://echidna.es/a-programar/echidnaml/>

La **inteligencia artificial** se refiere al conjunto de algoritmos realizan tareas complejas, que son capaces de realizar procedimientos que imitan el funcionamiento de la mente, como son **aprender y tomar decisiones**.



De <https://timoelliott.com/blog/cartoons/artificial-intelligence-cartoons> en <https://timoelliott.com/>

Tipos IA

Viendo esta clasificación ¿Cuál es el tipo de IA que se usa en EchidnaScratch ?

Muy fácil: **ML Aprendizaje automático supervisado**

ML : APRENDIZAJE AUTOMATICO O MACHINE LEARNING

Aquí los algoritmos aprenden a partir de datos, y ellos buscan patrones para identificar. **Cuanto más datos, mejores resultados.**

El principio es básico. Queremos diferenciar silla mesa: Analiza datos, localiza patrones (cuatro patas, algo común, el tamaño y forma, patrones que diferencian como el respaldo....) con esas características, puede realizar un entrenamiento, y por lo tanto esta preparado para realizar predicciones.

Hay varios tipos de ML:

- **ML Aprendizaje automático supervisado** Donde los datos se les da ya etiquetados
- **ML Aprendizaje automático no supervisado:** Aquí es el propio algoritmo que tiene que encontrar relaciones en el proceso de identificación de patrones y por lo tanto etiquetar categorías.
- **ML Aprendizaje semisupervisado.** El modelo se entrena con datos etiquetados y no etiquetados. Lo normal es primero los etiquetados (pues son los que implican mayor coste y dinero) y si el modelo ya empieza a funcionar bien, ya procesa no etiquetados para su optimización.

RL : APRENDIZAJE REFORZADO O REINFORCEMENT LEARNING

Es un modelo que busca la optimización. Utiliza resultados anteriores e intenta mejorarlos. Para buscar esto, se definen estados con unos parámetros que implican premio o penalización. La máquina busca soluciones y acciones para buscar los premios y huir de las penalizaciones.

DL : APRENDIZAJE PROFUNDO O DEEP LEARNING

Es un subconjunto del ML no supervisado, Se crea una red neuronal organizadas en capas, cada capa especializada, por ejemplo la primera de entrada recoge los datos, las intermedias, ya ocultas, identifican patrones y la última, la salida que recoge la información procesada anteriores, la que toma las decisiones.

PLN : PROCESAMIENTO DE LENGUAJE NATURAL

Utiliza conceptos de DL y ML para comprender el lenguaje humano. Una aplicación son los *chatbots* . Que pueden ser:

- dirigidos, es decir va tomando decisiones por etapas tipo árbol y da respuestas automáticas
- no dirigido: produce respuestas en función del contexto y las decisiones del usuario.
- híbridas que intenta producir una conversación fluida.

EJEMPLOS



LEARNING ML

<https://web.learningml.org/en/home/>



ML: MACHINE LEARNING FOR KIDS

<https://machinelearningforkids.co.uk/#!/welcome>

Ver nuestro tutorial en <https://libros.catedu.es/books/robotica-educativa-con-mbot/page/maquina-educable-con-machine-learning-for-kids-y-scratch>



DL REDES NEURONALES : QUICKDRAW

<https://quickdraw.withgoogle.com/> Es un videojuego donde se ve claramente como se va perfilando las decisiones en forma de árbol y como la etapa final va reconociendo tu dibujo. En esta red, la primera etapa de la red neuronal son trazos que dibujas, y las neuronas intermedias son fruto de una extensa base de datos de dibujos. La última etapa es la decisión basada en las anteriores neuronas.

PRUEBALO ES SUPERDIVERTIDO, INCLUSO EN UN MÓVIL



PLN: CHATGPT COMO FUNCIONA

<https://www.youtube.com/embed/FdZ8LKijBhQ>

DL CREA TU PEQUEÑA RED NEURONAL CON PYTHON

https://www.youtube.com/embed/iX_on3VxZzk?list=PLZ8REt5zt2Pn0vfjjTAPaDVSACDvnuGiG

DL: GOOGLE DEEPMIND

Google deepmind desarrolló una red neuronal para aprender a jugar videojuegos, y ganó a varios campeones humanos en videojuegos complejos (de los que inicialmente la máquina desconocía las reglas). Puedes ver en <https://deepmind.google/> los diferentes proyectos actuales.

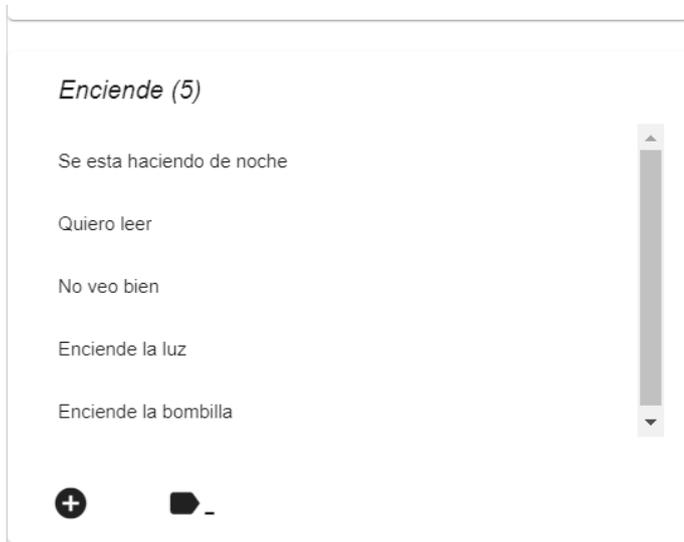
MONTAJE 13 Reconocimiento de texto

Vamos a encender y apagar un objeto de luz usando texto predictivo con IA

Al arrancar EchidnaScratch nos vamos a LEARNING ML, nos vamos a entrenar y que entrene con la clase **APAGA** las palabras que se nos ocurra:

The screenshot shows the EchidnaScratch LearningML interface. At the top, there are three tabs: 'Echidna board connected', 'EchidnaScratch', and 'LearningML'. The 'LearningML' tab is selected and highlighted with a yellow box and a red circle labeled '1'. Below the tabs, there is a green header bar with a globe icon, a dropdown menu for 'Archivo' (set to 'sin nombre'), a dropdown for 'Aprende', and a toggle switch for 'Modo avanzado desactivado'. The main interface is divided into three columns: '1. Entrenar', '2. Aprender', and '3. Probar'. In the '1. Entrenar' column, there is a button '+ Añadir nueva clase de textos' highlighted with a yellow box and a red circle labeled '2'. Below this, a list of text examples is shown: 'Apaga (5)', 'Quiero descansar', 'Me voy a dormir', 'Menos luz', 'Más oscuridad', and 'Apaga'. The 'Apaga (5)' item is highlighted with a yellow box and a red circle labeled '3'. At the bottom of the list, there is a '+ -' button highlighted with a yellow box and a red circle labeled '4'. In the '2. Aprender' column, there is a dropdown menu for 'Lenguaje de los textos' set to 'Español' and a button 'Aprender a reconocer textos'. In the '3. Probar' column, there is a text input field labeled 'Expresión' and a 'Comprobar' button.

Y con la clase **ENCIENDE** otras tantas palabras



Pulsamos que entrene (tarda un poco) y cuando nos diga que esta listo para usar el modelo, vamos a comprobarlo, como vemos, la palabra **MUCHA LUZ no aparece en las entrenadas**, pero detecta que tiene más posibilidades que lo que queremos es apagar la luz

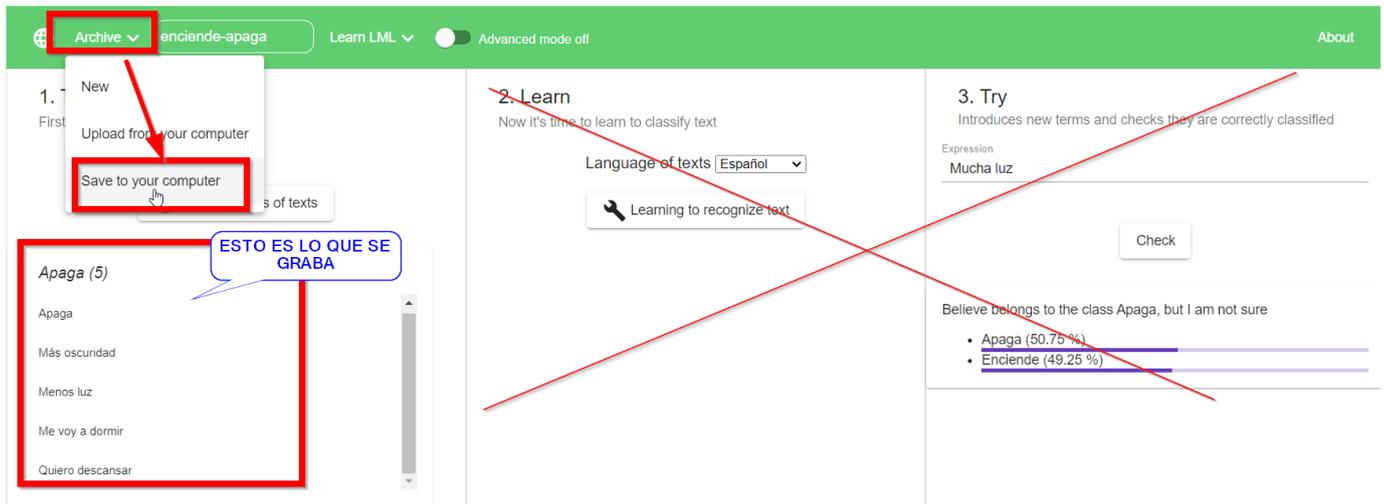
The interface has a green header with 'Archivo', 'sin nombre', 'Aprende', 'Modo avanzado desactivado', and 'Acerca de'.

1. Entrenar
Primero necesito algunos textos de ejemplo
+ Añadir nueva clase de textos
Apaga (5)
Quiero descansar
Me voy a dormir
Menos luz
Más oscuridad

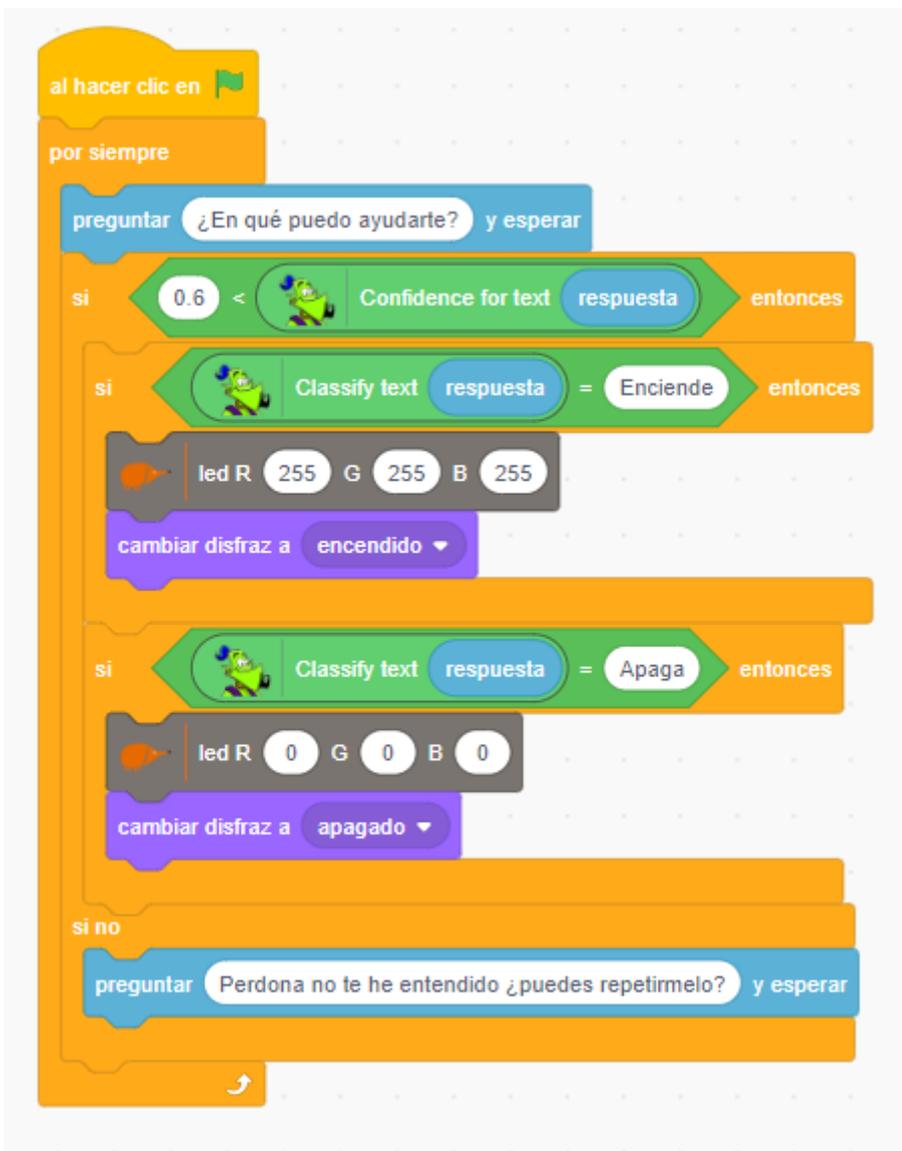
2. Aprender
Llegó el momento de aprender a clasificar textos
Lenguaje de los textos: Español
1 Aprender a reconocer textos

3. Probar
Introduce términos nuevos y comprueba si se clasifican correctamente
Expresión: Mucha luz 2
3 Comprobar
Creo que pertenece a la clase Apaga, aunque no estoy muy segura
• Apaga (53.78 %)
• Enciende (46.22 %)

Acuerdate de grabarlo lo voy a grabar como enciende-apaga.json, se graba LOS DATOS DE ENTRENAMIENTO luego al volverlo a abrir, tienes que volver a crear el modelo



Ahora si !! vamos a EchidnaScratch y creamos este programa usando las instrucciones de Learning ML que se basan en el modelo aprendido anteriormente



Aquí lo tienes todos los procesos en vídeo :

<https://www.youtube.com/embed/do0mDcAuE2w?t=134s>

CC-BY SA Fuente <https://echidna.es/a-programar/echidnaml/como-empezar-con-machine-learning-y-echidna/>

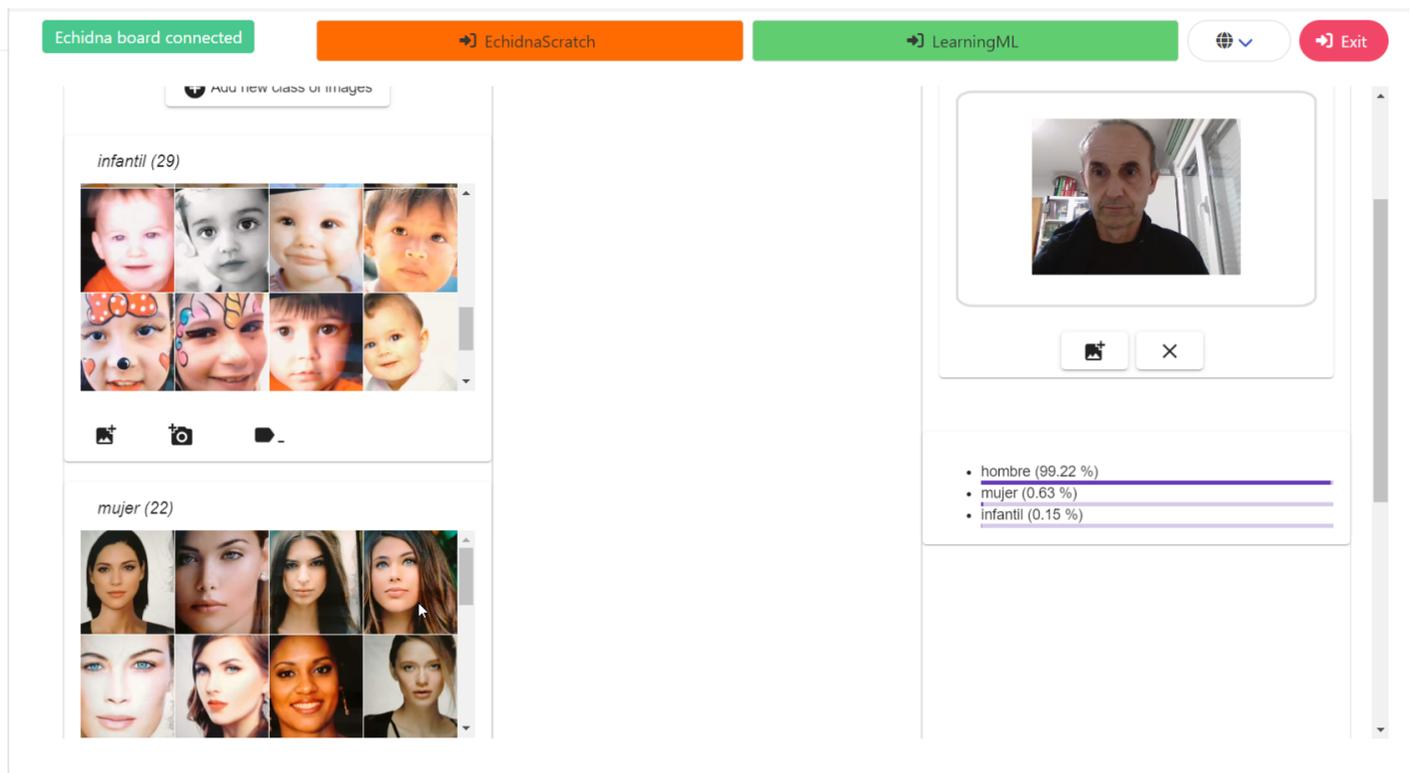
El programa en este repositorio: <https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

El sprite lámpara lo he obtenido de <https://scratch.mit.edu/projects/198689957/editor/>

<https://www.youtube.com/embed/XDMYKfE46b8>

MONTAJE 14 Reconocimiento de imágenes

El proceso es similar, en este caso he utilizado el móvil y he mostrado a la cámara web las búsquedas de caras para que aprenda la diferencia entre niños, hombres y mujeres

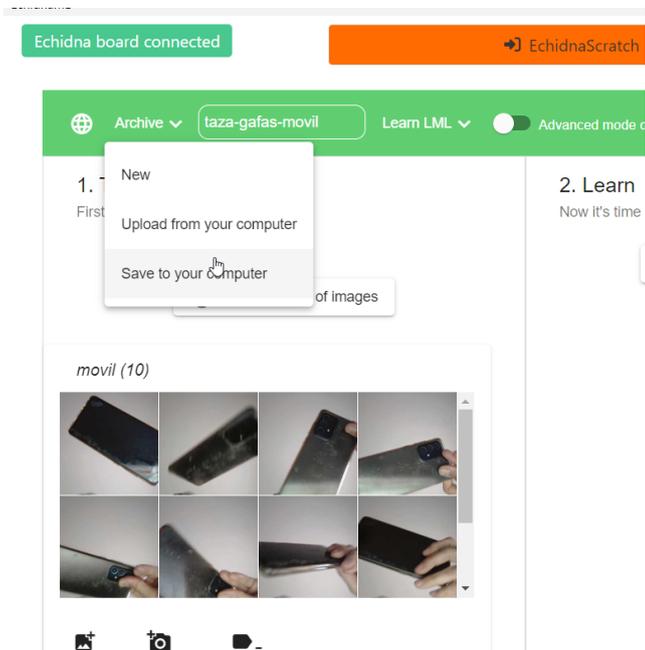


☐☐ como veis, para probar el modelo he utilizado mi cara y me reconoce un 99% de hombre☐☐☐☐☐

Grabar y abrir una máquina de IA

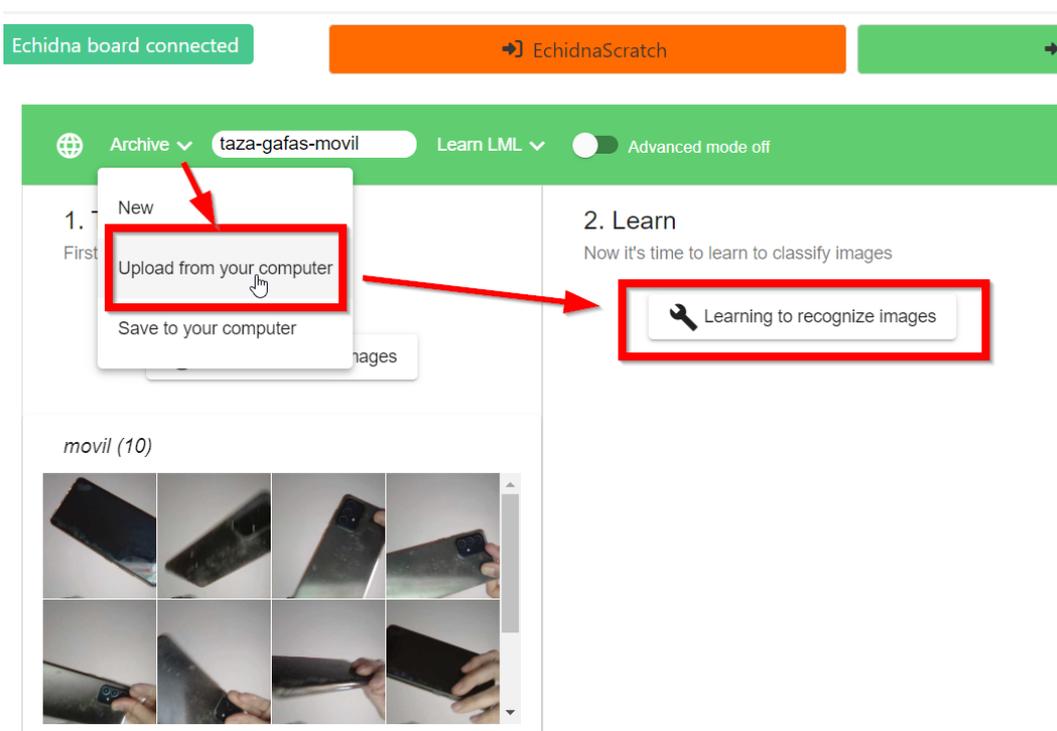
OJO hay que grabar el la máquina de inteligencia artificial que has creado !!! si cierras el programa se pierden todos los datos. **No advierte** que no lo has grabado

Voy a crear otra máquina IA con los objetos Gafas - Taza- móvil y lo grabo

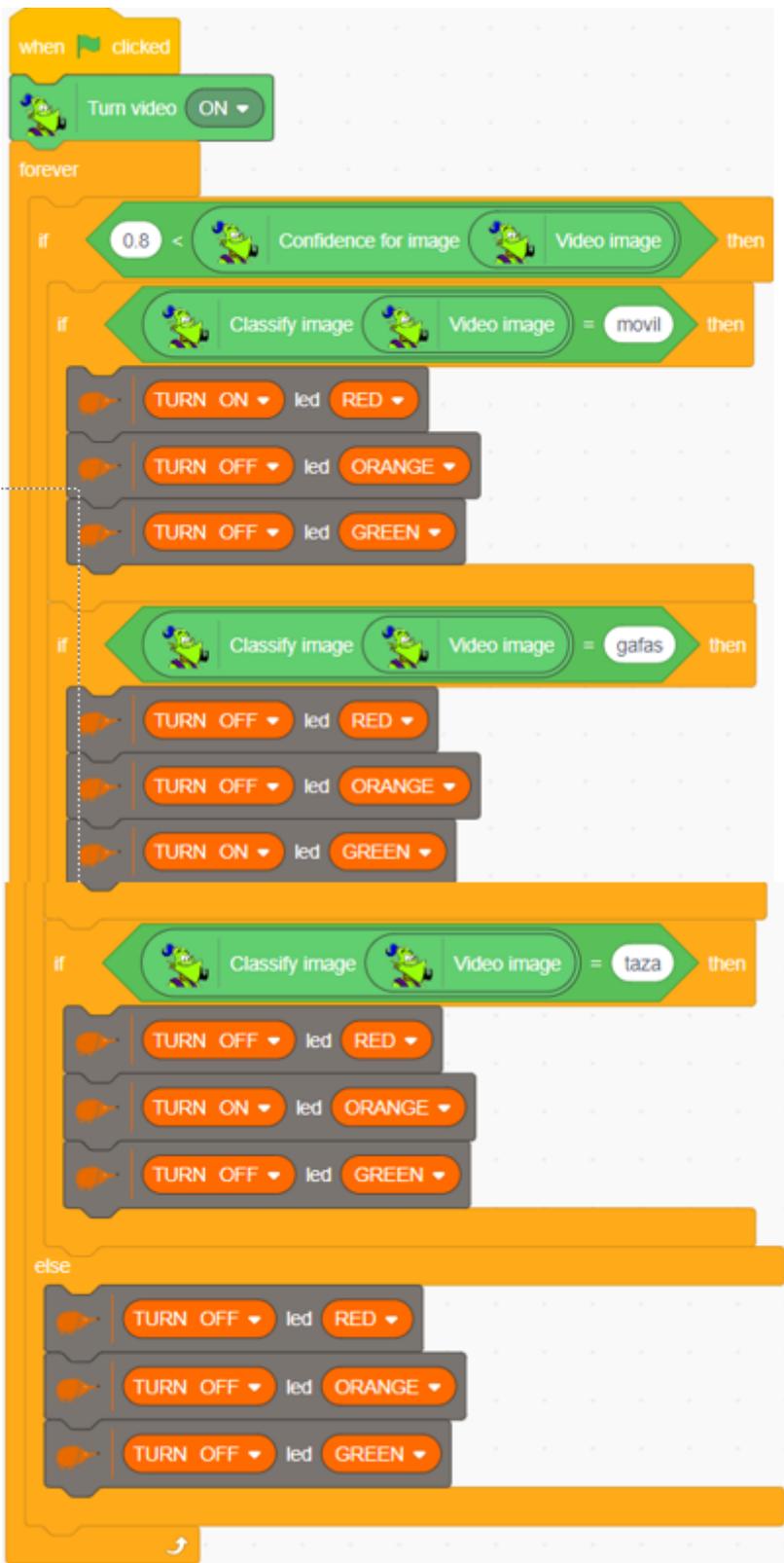


Al grabar lo hace con un nombre de archivo .JSON lo voy a hacer con el nombre **taza-gafas-movil.json** que lo tienes en <https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

Este archivo tiene **los datos de entrada NO LA MÁQUINA** luego si cerramos el programa y queremos abrirlo tenemos que volver a entrenarla:



Programa en EchidnaScratch



Resultado

<https://www.youtube.com/embed/n7UonllzHdQ>

Recomendamos...

Ver todo el proceso en este vídeo

<https://www.youtube.com/embed/WRwzml9DyNs?t=261s>

Fuente <https://echidna.es/a-programar/echidnaml/como-empezar-con-machine-learning-y-echidna/>