

# Créditos

## AUTORIAS



- **2019 INTEF** fuentes
  - ¿Qué es?
  - Comenzamos a programar un asistente virtual con Scratch 3.0
  - Nos encontramos con los límites de la programación clásica
  - La herramienta Machine Learning for Kids
  - Entrenamos y generamos el modelo de aprendizaje automático.
  - Probamos nuestro modelo de aprendizaje automático
  - Exportamos el modelo a un proyecto Scratch 3.0.
  - Dotamos de inteligencia a nuestro asistente virtual.
  - Nuestro asistente virtual en pleno funcionamiento
  - Y, si quieres saber más...
- **2024 Javier Quintana CATEDU**
  - A modo resumen y rápido

## LICENCIAS

**Capítulos del INTEF** **licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0** **Aviso Legal**

**Resto, licencia :**

Cualquier observación o detección de error en [soporte.catedu.es](https://soporte.catedu.es)

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.





---

Revision #2

Created 5 April 2022 10:44:15 by Equipo CATEDU

Updated 2 May 2024 11:40:14 by Javier Quintana