

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

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