Actualización | lunes, 03 de abril de 2006, 06:01

informática

Las máquinas se ponen a pensar

@ Envíe esta noticia a un amigo

GRANADA. Isidoro García En 1997, *Deep Blue*, un ordenador creado por IBM capaz de realizar 200.000.000 operaciones por segundo, derrotó al campeón mundial de ajedrez, Garry Kasparov, uno de los mejores jugadores de la historia que, sin embargo, sólo puede pensar tres posiciones por segundo. Para muchos, este triunfo de la máquina sobre el ser humano era la muestra de que la Inteligencia Artificial (IA) empezaba a saltar de las páginas de los relatos de ciencia-ficción para convertirse en una realidad.

Sin embargo, la IA tiene aplicaciones menos espectaculares que las de crear una máquina que piense de forma autónoma: se utiliza para distinguir tumores, en el diagnóstico de determinadas enfermedades, en meteorología, la exploración espacial o en la búsqueda de materias primas. Pero, ¿qué es exactamente la Inteligencia Artificial? "Es la ciencia que se ocupa de la comprensión de los mecanismos del pensamiento y la conducta inteligente para incorporarlos a las máquinas", responde Olga Pons, del departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Granada. La experta ofreció el pasado jueves una conferencia sobre este tema en Escuela de Arte Granada.

Allí repasó la prehistoria de la búsqueda humana por crear máquinas inteligentes. En el siglo XVIII se creó un sistema automático para componer minuetos y a principios del XX un español, Leonardo Torres Quevedo, creó una máquina para jugar al ajedrez. "Como intención, la Inteligencia Artificial es una ciencia antigua, pero no como técnica", comenta Pons. De hecho, será sólo con la aparición de los primeros computadores, a mediados de la década de los 50 del pasado siglo, cuando se acuña el término.

El ejemplo de *Deep Blue* es la muestra más evolucionada de la aplicación de la IA a los juegos. "Se han aplicado tanto en este ámbito porque tienen unas normas fijas y estables", argumenta la experta, "mientras que la conducta humana es mucho más compleja". Además, los productos que se consiguen tienen éxito en el mercado.

Pero, ¿cómo es capaz un ordenador de pensar y actuar de forma

independiente? Según Pons, hay que combinar tres factores: en primer lugar, el ordenador evalúa el problema que se le plantea; después, gracias al conjunto de reglas que previamente se le ha introducido, escoge una opción; además, todo este conjunto está guiado por un objetivo. Pero, de momento, reglas y objetivos los dicta el hombre. Las visiones apocalípticas tipo *Matrix* o *Hall 9000* de *2001, Odisea en el espacio* no se han cumplido. "Una máquina nunca reproducirá ni debería reproducir al ser humano", concluye Pons.

Sin embargo una máquina sí puede, gracias a la IA, reconocer la voz humana o discriminar datos de una imagen digital para identificar tumores, detectar galaxias o escoger un objetivo militar. También pueden recopilar todo el conocimiento que existe sobre un tema y aplicarlo a la resolución de problemas concretos, como la búsqueda de petróleo o el diagnóstico de enfermedades. En algunos de estos campos trabajan investigadores granadinos, cuyos estudios son los que aportan más visibilidad internacional a la UGR, según un estudio adelantado por este periódico. Así, Pons destaca los ámbitos de la visión artificial, el aprendizaje automático y la robótica como algunas de las líneas de investigación más fructíferas.

| Diario de Cádiz | Europa Sur | El Día de Córdoba | Diario de Jerez | Huelva Información | Diario de Sevilla
Sitios recomendados por Granada Hoy
| Oferta formativa | Formación a distancia | Cursos en Madrid | Viajesmapfre.com

© Editorial Granadina de Publicaciones, S.L.
Avda. de la Constitución, 42.
Granada
Tlfno: 958 809500/ Fax: 958 809511