

Un programa de inteligencia artificial por primera vez logra derrotar a un jugador profesional de Go



La compañía Google DeepMind desarrolla un programa único de inteligencia artificial que no solo ha defenestrado al campeón europeo, sino que ha superado a todo los demás sistemas.

La empresa británica Google DeepMind ha creado el programa AlphaGo, experto en el juego de Go, cuya 'invencibilidad' representa un nuevo y gran paso en el desarrollo de inteligencia artificial (IA). Tanto es así, que el sistema venció por cinco partidas a cero al campeón europeo, Fan Hui, y salió victorioso en el 99 por ciento de los duelos frente a otros programas de la misma disciplina. Su próximo desafío tendrá lugar en marzo, frente al mejor jugador, Lee Sedol, en Corea del Sur.

El deseo de los desarrolladores de la IA pasa por resolver problemas reales en el futuro como, por ejemplo, diagnósticos médicos. No obstante, asumen que lograrlo representará un salto mucho mayor en las investigaciones.

Este innovador programa, explican, funciona a través de dos diferentes redes neuronales, una de valor, que analiza las posiciones en el tablero, y otra de políticas, que evalúa cómo deben realizarse los movimientos. Toda la información fue obtenida a través del servidor KGS Go, a la que se suman varias técnicas de aprendizaje. La novedad reside en que

muchos sistemas de IA se basan en un aprendizaje supervisado, mientras que DeepMind entrenó a su IA para que sea autodidacta.

De esta forma, el programa AlphaGo se retroalimenta con nuevas jugadas y posibilidades para practicar un juego que Demis Hassabis, CEO de DeepMind, considera “probablemente el más complejo jamás diseñado por el ser humano”, y cuyo origen se remonta a la China de hace 2.500 años. Su complejidad radica en los 200 movimientos posibles que tiene, frente a los 20 del ajedrez, lo que, en palabras del ejecutivo, hace que tenga más movimientos posibles que la cantidad de átomos que hay en el universo.

Fuente: rt.