

MACHINE LEARNING

PARA PRIMARIA



El Taller de Machine Learning ofrece una introducción al aprendizaje automático y construcciones de experiencias prácticas para entrar en sistemas de aprendizaje automático y construir cosas con ellos. Pronto será normal que los sistemas de aprendizaje automático manejen nuestros automóviles, y ayuda a los médicos a diagnosticar y tratar nuestras enfermedades, Es importante que los niños conozcan cómo funciona el mundo. La mejor manera de comprender las capacidades e implicaciones del aprendizaje automático, es usar esta tecnología para poder construir algo ellos mismos. El estudiante podrá crear sus proyectos basados en Inteligencia Artificial y aprendizaje profundo aplicando todo lo aprendido en el curso.

DURACIÓN: 20 HORAS | SESIONES: 8



DIRIGIDO

Estudiantes entre 08 a 11 años de edad.



OBJETIVOS

- Desarrollo del pensamiento lógico computacional y fomentar la creatividad mediante la creación de proyectos empleando conceptos de Inteligencia Artificial.



DOCENTE*

- Michael Vera

(* La Universidad se reserva el derecho de cambiar algún docente por contingencias inesperadas.



CERTIFICACIÓN

Al término del curso, el alumno obtendrá un Certificado con mención en "**Machine Learning para primaria**" a nombre de la Universidad Nacional de Ingeniería, por haber aprobado de manera satisfactoria el taller.



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Para reservar su vacante deberá enviar los siguientes documentos al email: talleres.ctic@uni.edu.pe

1. Completar la Ficha de Inscripción
2. Completar y firmar el Reglamento y los Términos y Condiciones de los talleres.
3. Copia escaneada de ambas caras del DNI o pasaporte del participante y del apoderado(a)
4. Comprobante o voucher de pago

NOTA: Una vez enviado los documentos deberá esperar la confirmación vía correo electrónico para realizar el pago de inscripción.



PRE-REQUISITOS

- Nociones básicas de la programación en bloques, o haber llevado algún curso de programación en bloques con Scratch, MakeCode o mBlock.



HORARIO

Sábado y domingo 08:00 a 10:30hrs.



MODALIDAD

Virtual, vía Zoom
Clases en vivo.



DESCUENTOS

POR PRONTO PAGO*

10%

COMUNIDAD UNI*

15%

INSCRIPCIÓN DE
3 PARTICIPANTES A MÁS

20%

NOTA: Los descuentos no son acumulables.
(* Válido hasta 10 días antes del inicio de clases.
(**) Aplica para familiares del personal administrativo y docente UNI.



COMUNÍCATE CON UN ASESOR

WhatsApp 987743084-992657546-919676934
juan.santillana@uni.edu.pe
Unidad de Capacitación

(*) Imagen referencial.

NOTA: El lunes 13, miércoles 15 y viernes 17 de febrero no habrá clases por Examen de Admisión UNI 2023-I.



TEMARIO

UNIDAD 1: ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

Comprende la importancia de la Inteligencia artificial y sus aplicaciones en múltiples proyectos de la vida real y los conceptos clave para su desarrollo.

UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN A MACHINE LEARNING FOR KIDS

Machine Learning for kids ofrece una introducción al aprendizaje automático y construcciones de experiencias prácticas. Podrá realizar múltiples proyectos empleando programación en bloques con Scratch

UNIDAD 3: PROYECTO AULA INTELIGENTE

Crea un asistente inteligente en Scratch que te permite controlar los dispositivos virtuales. Enseña a una computadora a reconocer el significado de tus comandos

UNIDAD 4: PROYECTO DE ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS

Crea un asistente inteligente en Scratch que sonría si le dice algo bonito y más si le insultas. Enseña a una computadora a distinguir entre insultos y halagos.

UNIDAD 5: PROYECTO POKÉMON

Haga un proyecto en Scratch que predice el tipo de Pokémon desde su aspecto Enseñe a una computadora a reconocer imágenes.

UNIDAD 6: PROYECTO CAMALEÓN

Crea un camaleón en Scratch que cambie de colón para mimetizarse con el fondo. Enseña a una computadora a identificar colores.

UNIDAD 7: PROYECTO DE ESTADÍSTICAS POKÉMON

Haga un proyecto en Scratch que predice el tipo de Pokémon de su tamaño y estadísticas de lucha. Enseñe a una computadora a reconocer patrones en conjuntos de números.

UNIDAD 8: PROYECTO PAC-MAN INTELIGENTE

Crea un juego de Pac-Man en Scratch que aprende cómo escapar del fantasma. Enseña a una computadora a jugar.



COMUNÍCATE CON UN ASESOR

WhatsApp 987743084-992657546-919676934
juan.santillana@uni.edu.pe
Unidad de Capacitación



www.ctic.uni.edu.pe