



GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: Gestión de datos y entrenamiento en sistemas de Inteligencia Artificial basados en aprendizaje automático.

Código: IFC749_3

NIVEL: 3

API: Acrónimo de Interfaz de programación de Aplicaciones ("Application Programming Interface"). Conjunto de definiciones y protocolos que se utiliza para desarrollar e integrar el "software" de las aplicaciones, permitiendo la comunicación entre dos aplicaciones de "software" a través de un conjunto de reglas.

Aprendizaje automático: Es una aplicación de la inteligencia artificial (IA) que proporciona a los sistemas la capacidad de aprender y mejorar automáticamente a partir de la experiencia sin ser programados explícitamente. El aprendizaje automático se centra en el desarrollo de programas informáticos que pueden acceder a los datos y utilizarlos para aprender por sí mismos.

Autocodificador: También codificador automático, es una red neuronal acíclica de alimentación directa, un método de aprendizaje automático no supervisado, tiene una muy buena capacidad para extraer la representación de características de datos, es una parte importante de la red de confianza profunda, en la reconstrucción de imágenes.

Gestor de datos: También llamados sistemas gestores de bases de datos (SGBD). Es un "software" para administrar bases de datos proporcionando una forma sistemática de crear, recuperar, actualizar y administrar la información.

Histograma: una representación gráfica de una variable en forma de barras, donde la superficie de cada barra es proporcional a la frecuencia de los valores representados.

Inteligencia Artificial: Habilidad de una máquina de presentar las mismas capacidades que los seres humanos, como el razonamiento, el aprendizaje, la creatividad y la capacidad de planear.

IoT: Internet de las Cosas ("Internet of the Things") es aquella infraestructura en la que múltiples sensores incorporados a dispositivos comunes y cotidianos (objetos) registran, someten a tratamiento, almacenan y transfieren datos e interactúan con otros dispositivos o sistemas haciendo uso de sus capacidades de conexión en red.

Lenguajes de consulta de datos: Es un lenguaje informático usado para hacer consultas en bases de datos y sistemas de información. Los lenguajes de consulta pueden ser clasificados de acuerdo a si son lenguajes de consulta de bases de datos o lenguajes de consulta de recuperación de información. Se suele abreviar como DQL ("Data Query Language").

Lenguajes de manipulación de datos: DML (Data Manipulation Language, DML) es un lenguaje de programación informático que permite a los usuarios de una base de datos llevar a cabo las tareas de modificación de los mismos.

Machine Learning: Es una aplicación de la inteligencia artificial (IA) que proporciona a los sistemas la capacidad de aprender y mejorar automáticamente a partir de la experiencia sin ser programados explícitamente. El aprendizaje automático se centra en el desarrollo de programas informáticos que pueden acceder a los datos y utilizarlos para aprender por sí mismos.

Mapa de bits: También "bitmap". Representación lógica de múltiples elementos donde la información significativa de cada uno de esos elementos es el bit y la posición que ocupa con respecto a otros elementos/bits, esto es, cada elemento puede estar presente o ausente, activado o desactivado y se identifica al elemento por su posición relativa respecto a otros. Usualmente es una técnica empleada para la representación de imágenes por pixels, denominándose en estos casos también "pixmap" o "raster image". Cada pixel de un rectángulo se representa como un elemento en una matriz. A cada elemento de esa matriz se le hace corresponder un código binario que representa el color.

Red neuronal: Un procesador distribuido en paralelo de forma masiva con una propensión natural a almacenar conocimiento experimental y convertirlo en disponible para su uso. A semeja al cerebro en dos aspectos: El conocimiento se adquiere por la red mediante un proceso de aprendizaje y las fuerzas de conexión interneuronal, conocidas como ponderaciones sinápticas, se utilizan para almacenar el conocimiento.

Regresión: (Análisis de regresión) herramienta de frecuente uso en estadística que permite investigar las relaciones entre diferentes variables cuantitativas mediante la formulación de ecuaciones matemáticas.

Sistema gestor de bases de datos: También llamados gestores de datos. Es un "software" para administrar bases de datos proporcionando una forma sistemática de crear, recuperar, actualizar y administrar la información.

Software de base: Es el programa o conjunto de programas que se encargan de gestionar las funciones que dan soporte al resto de aplicaciones que soporta un dispositivo o sistema informático, que puede ser un servidor, ordenador de sobremesa, teléfono móvil o "tablet", entre otros. Usualmente son "software base" o "software de base" todo el "firmware", controladores y programas del sistema que constituyen el sistema operativo y ciertas utilidades asociadas.

Streaming: Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo.

Variable latente: En estadística, variables que no se observan directamente, sino que son inferidas a partir de otras variables que se observan.