

Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search

Integrantes:

- Guillermo Pinto
- Dana Villamizar

Material de apoyo:

- **Diapositivas:** [Ver presentación](#)
 - **Paper:** [Ver artículo académico](#)
-

Objetivos

- Explicar la combinación de deep learning y búsqueda de árboles de Monte Carlo (MCTS) en AlphaGo.
 - Analizar el impacto de AlphaGo en el desarrollo del aprendizaje por refuerzo (RL).
-

Resultados Esperados

- Comprender cómo AlphaGo utilizó deep learning y MCTS para vencer a jugadores profesionales de Go.
 - Identificar aplicaciones actuales derivadas de AlphaGo en distintos campos, como AlphaZero y AlphaFold.
-

☐☐ Referencias

☐☐ Esta sección recopila enlaces a recursos relevantes sobre procesamiento de imágenes:

☐☐ [Trailer AlphaGo - Netflix](#)

☐☐ [Video Explicación](#)

Revision #3

Created 28 February 2025 19:54:31 by Dana

Updated 10 April 2025 20:39:17 by Sneider Sánchez