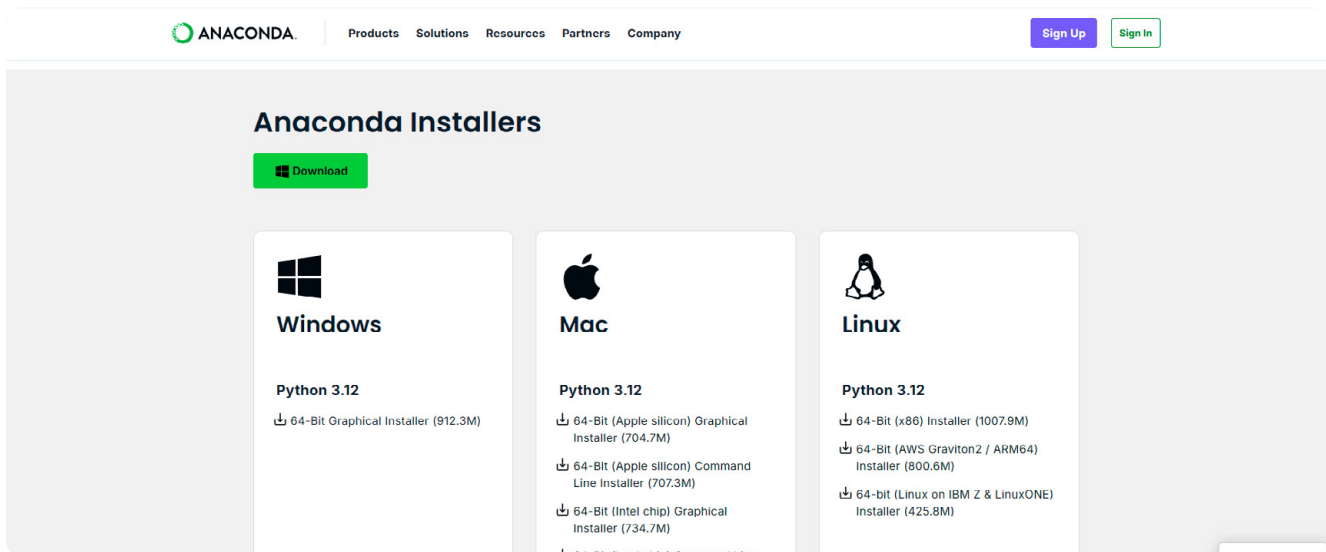


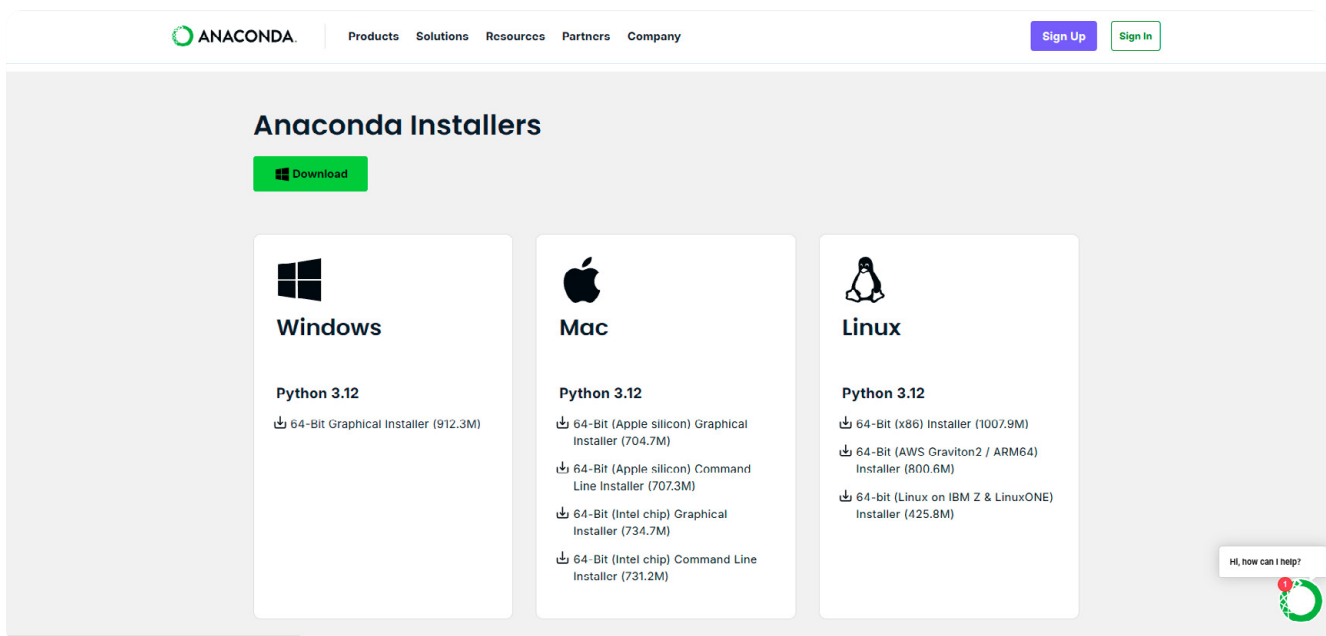
Anexo 1.1 Uso de Python en Anaconda

Para el desarrollo de esta guía es necesario que descargues Anaconda por lo que debes seguir las siguientes instrucciones:

- 1 Ingresa en tu buscador el siguiente enlace: <https://www.anaconda.com/download/success>
- 2 Elige tu sistema operativo (los siguientes pasos serán para la instalación en Windows).



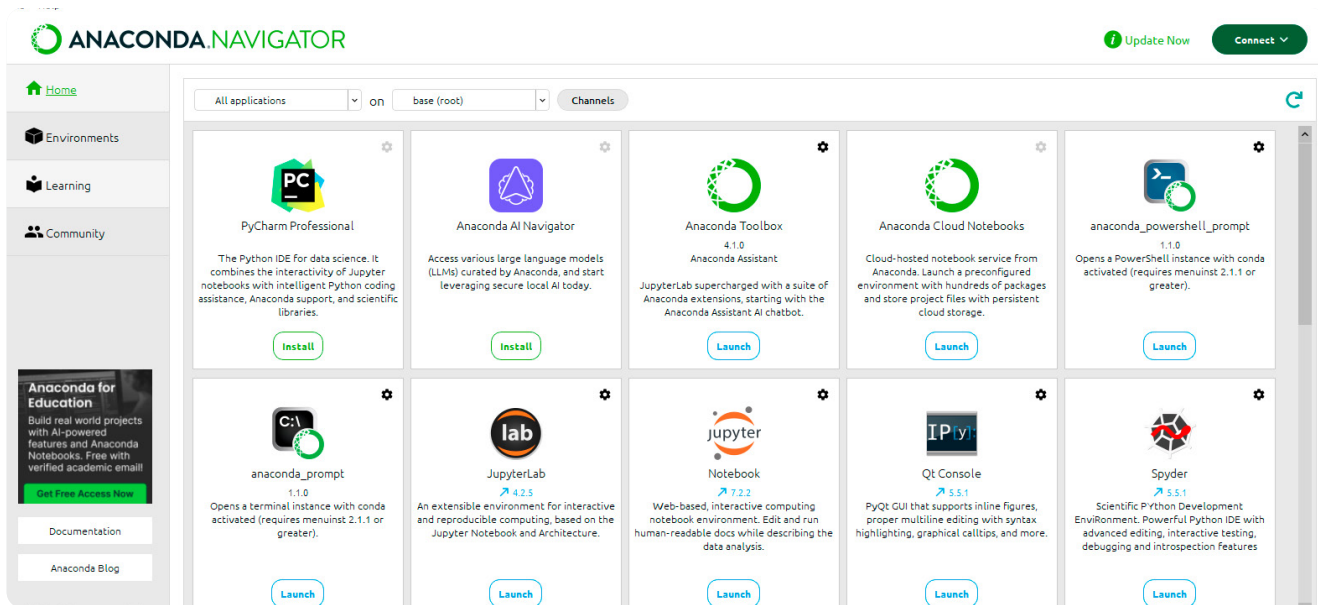
- 3 ¿Por qué es importante que las personas entiendan cómo funciona el aprendizaje automático?



- 4 Para empezar a programar, busca este ícono: Si no logras encontrar el ícono puedes utilizar el buscador de tu computador y escribe “Anaconda Navigator”.

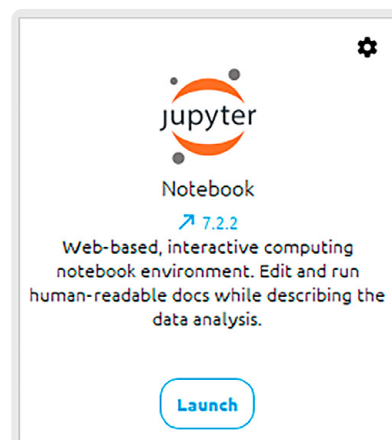


- 5 Al abrir la aplicación Anaconda Navigator nos aparecerán diferentes herramientas.

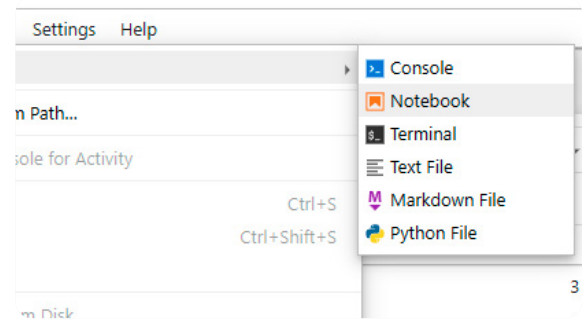


Para estas sesiones usaremos una herramienta de cuadernos interactivos (*notebooks*), pero ¿qué es un *notebook*? Una herramienta de notebooks es una aplicación o plataforma que permite a los usuarios crear, editar y ejecutar documentos interactivos llamados cuadernos interactivos. Estos cuadernos combinan código, texto, visualizaciones y otros elementos multimedia en un solo documento, facilitando la experimentación, el análisis y la presentación de resultados de manera organizada y comprensible. Existen varias herramientas de cuadernos. En esta guía nos centraremos en *Jupyter Notebook*, la cual puedes encontrar en *Anaconda Navigator*.

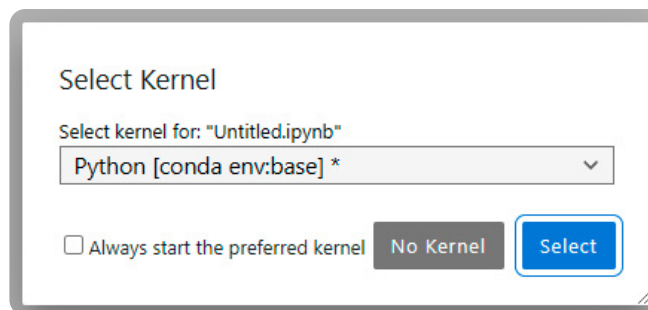
- 6 Para abrir *Jupyter Notebook* vamos a dar clic en “Launch” y ejecutamos en nuestro navegador.



- 7 Para empezar a programar debemos crear primero un cuaderno. Para esto le damos clic en “New” y luego en “Notebook”



- 8 Al crear el Notebook nos pide seleccionar un Kernel, utilizaremos el que viene predeterminado y le damos clic a la opción de siempre iniciar con el Kernel preferido.



- 9 Ahora ya tienes un cuaderno interactivo de *Python*. Puedes escribir tu programa en las celdas y hacer clic en el botón ejecutar, para ver su resultado.

