



Intel·ligència artificial

vs

Intel·ligència humana

Una partida perduda?

Humbert Ruiz Gil

Filòsof i coordinador de la UNED Sènior

Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

DIMECRES CULTURALS - Associació Viure i Conviure

Manresa, dimecres 28 de febrer de 2024



PRESENTACIÓ I PUNT DE PARTIDA

**4.112 La finalitat de la filosofia és la clarificació lògica dels pensaments.
La filosofia no és cap doctrina, sinó una activitat.**

L.Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*

**PART PRIMERA CONTEXT HISTÒRIC-
CONCEPTUAL CRONOLOGIA APÒCRIFA**
de las IA en tres estadis:

- Fins segle XX... 1950
 - 1er apropament conceptual
- Segle XX
 - Imaginari col·lectiu
 - Les grans partides
- En el segle XXI
 - Cronologia concreta
 - 2on apropament conceptual
 - Hemeroteca del segle XXI
 - Àmbits d'aplicació
 - Qui és qui

PART SEGONA CONTINGUTS I REFLEXIÓ

- A. Reflexions sobre el concepte de “persona digital” i “Identitat digital”
- B. IAs i l'automatització de processos i la presa de decisions amb implicaciones morales (prácticas, legales...)
 - La conducció autònoma: cas d'estudi

PART TERCERA

- C. Altres àmbits per a les IAs**

PREVIA REVISIÓ/LLICÈNCIA TÍTOL

Intel·ligència artificial vs intel·ligència humana

Una partida perduda?

**Pregunta mal formulada
per dos motius**

Estructura semàntica implícita

Dificultats de definició

SENTIT INICIAL

Identifiquem “intel·ligència” amb capacitat de càlcul, de computació... capacitat de processar dades, operacions, posicions, situacions...

La idea detrás de las computadoras digitales puede explicarse diciendo que estas máquinas están destinadas a realizar cualquier operación que podría realizar una computadora humana. Se supone que la computadora humana sigue reglas fijas; no tiene autoridad para desviarse de ellos en ningún detalle. Podemos suponer que estas reglas se encuentran en un libro, que se modifica cada vez que se le asigna un nuevo trabajo. También dispone de un suministro ilimitado de papel para realizar sus cálculos. También puede hacer sus multiplicaciones y sumas en una "máquina de escritorio", pero esto no es importante.

Turing, A.M.
Computing machinery and intelligence (1950)



PART PRIMERA

CRONOLOGIA APÒCRIFA

GRECIA CLASSICA



Pensament filosòfic

- La pregunta per l'arjé (*ἀρχή*)
- Del mite al logos
- De la *physis* al *nomos*

GRECIA CLASSICA: ARISTÒTIL



Aristòtil (384-322 a.C.) defineix el silogisme com:

“un argumento en el cual habiendo sido concedidas ciertas cosas, algunas otras distintas de aquellas se siguen necesariamente de su verdad, sin que haya necesidad de ningún otro término exterior”

A1 I,1 24b 18-22

Todo hombre es mortal
Sócrates es hombre
Sócrates es mortal

Todo hombre es un unicornio
Sócrates es hombre
Socrates es un unicornio

Todo M es P
Todo S es M,
Entonces todo S es P

M=P
S=M
S=P

NOTA: *De anima...* estatua de Afrodita (406 b 15-25)

EDAT MITJANA: INTRO

POTSER NO TANT FOSCA...



EDAT MITJANA: MUHAMMAD IBN MUSA AL-KHAWARIZMI

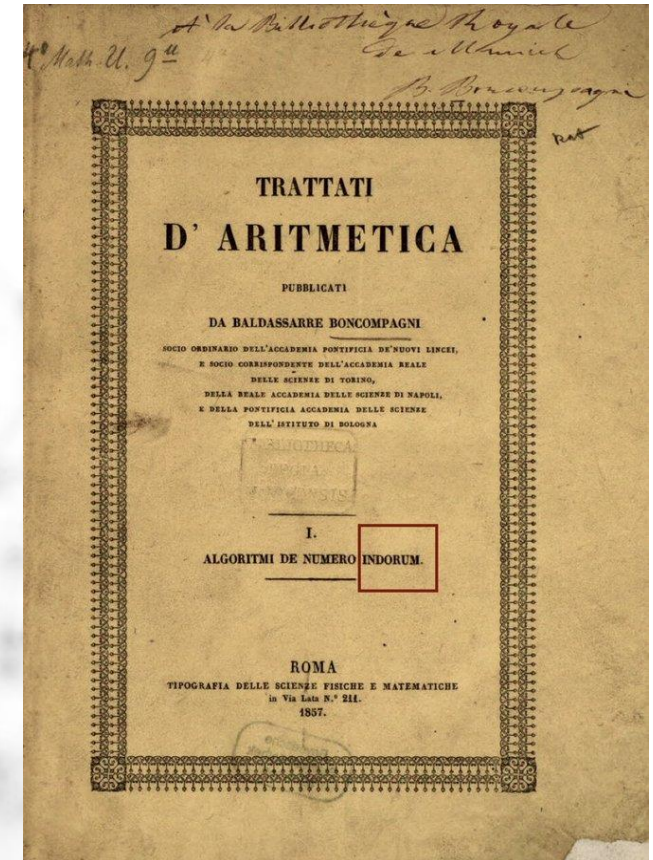


Al-Khwarizmi (780 dC-850 dC)
"Sobre los números indis"

El número (?) cero

0

En àrab **صفر** (sifr)

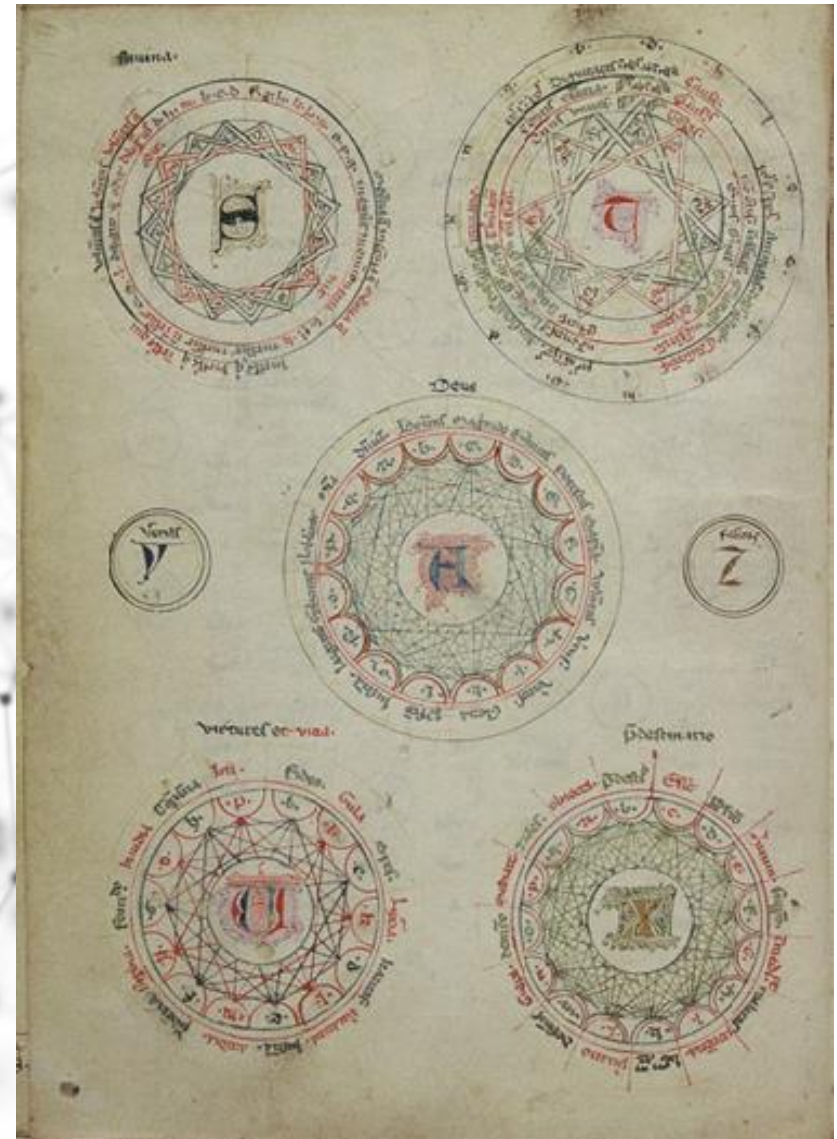


Traducció llatina 1857
"Algorithmi de numero indorum"

EDAT MITJANA: RAMON LLULL

Tot filòsof pot ser un bon mecànic

Ramon Llull, 1232? - 1316



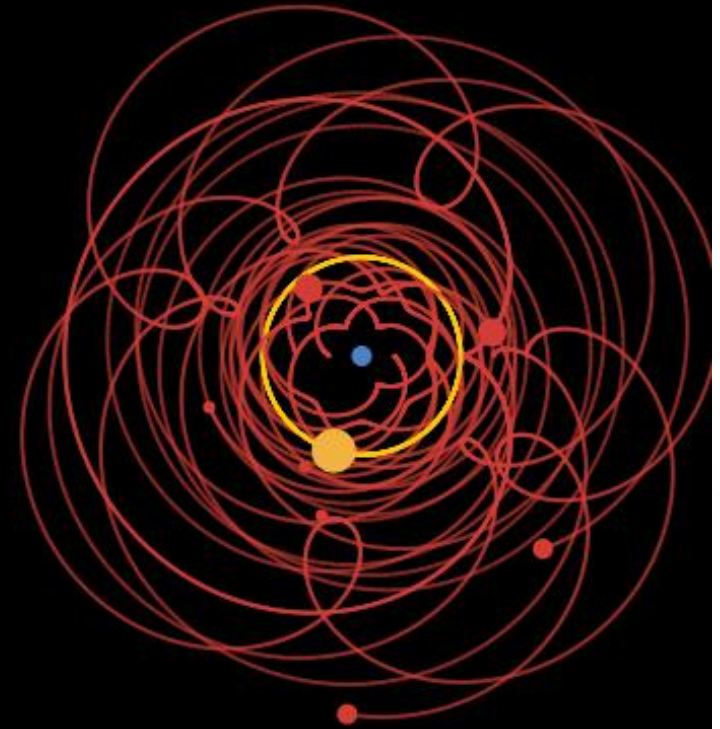
Figures bàsiques de l'Art demostrativa, segons el manuscrit de la Biblioteca Marciana de Venècia, VI 200, foli 4

REVOLUCIÓ CIENTÍFICA

Heliocentrism

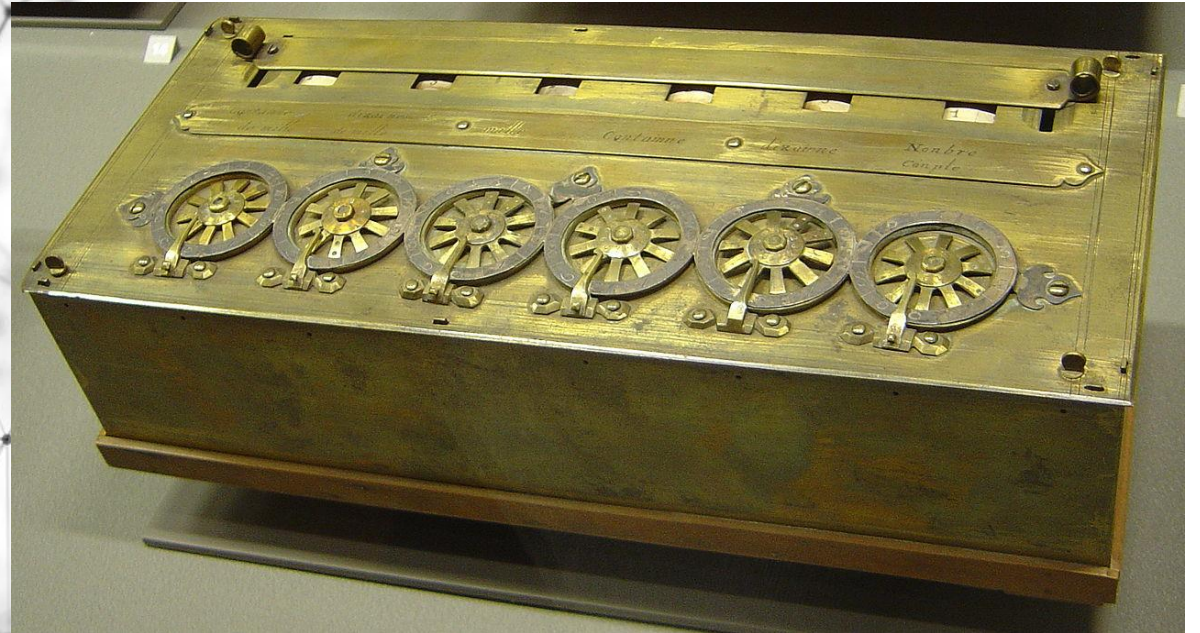


Geocentrism



SEGLE XVII: BASILE PASCAL

La introducció de la "Pascaline" marca l'inici del desenvolupament del càlcul mecànic a Europa, després, a partir de la meitat del segle XIX, a tot el món.



Machine d'arithmétique (1645)

SEGLE XVII: GOTTFRIED WILHEM VON LEIBNIZ



CODI BINARI

110111
001011
101110

TABLE 86 MEMOIRS DE L'ACADEMIE ROYALE
DES
NOMBRES.

bres entiers au-dessous du double du plus haut degré. Car icy, c'est comme si on disoit, par exemple, que 111 ou 7 est la somme de quatre, de deux & d'un. Et que 1101 ou 13 est la somme de huit, quatre & un. Cette propriété sert aux Essayeurs pour peser toutes sortes de masses avec peu de poids, & pourroit servir dans les monnoyes pour donner plusieurs valeurs avec peu de pieces.

Cette expression des Nombres étant établie, sert à faire tres-facilement toutes sortes d'operations.

Pour l'Addition par exemple.

$$\begin{array}{r} 110 \parallel 6 \\ 111 \parallel 7 \\ 1101 \parallel 13 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 101 \parallel 5 \\ 1011 \parallel 11 \\ 10000 \parallel 16 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 1110 \parallel 14 \\ 10001 \parallel 17 \\ 11111 \parallel 31 \\ \hline \end{array}$$

Pour la Soustraction.

$$\begin{array}{r} 1101 \parallel 13 \\ 111 \parallel 7 \\ 110 \parallel 6 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 10000 \parallel 16 \\ 1011 \parallel 11 \\ 101 \parallel 5 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 11111 \parallel 31 \\ 10001 \parallel 17 \\ 1110 \parallel 14 \\ \hline \end{array}$$

Pour la Multiplication.

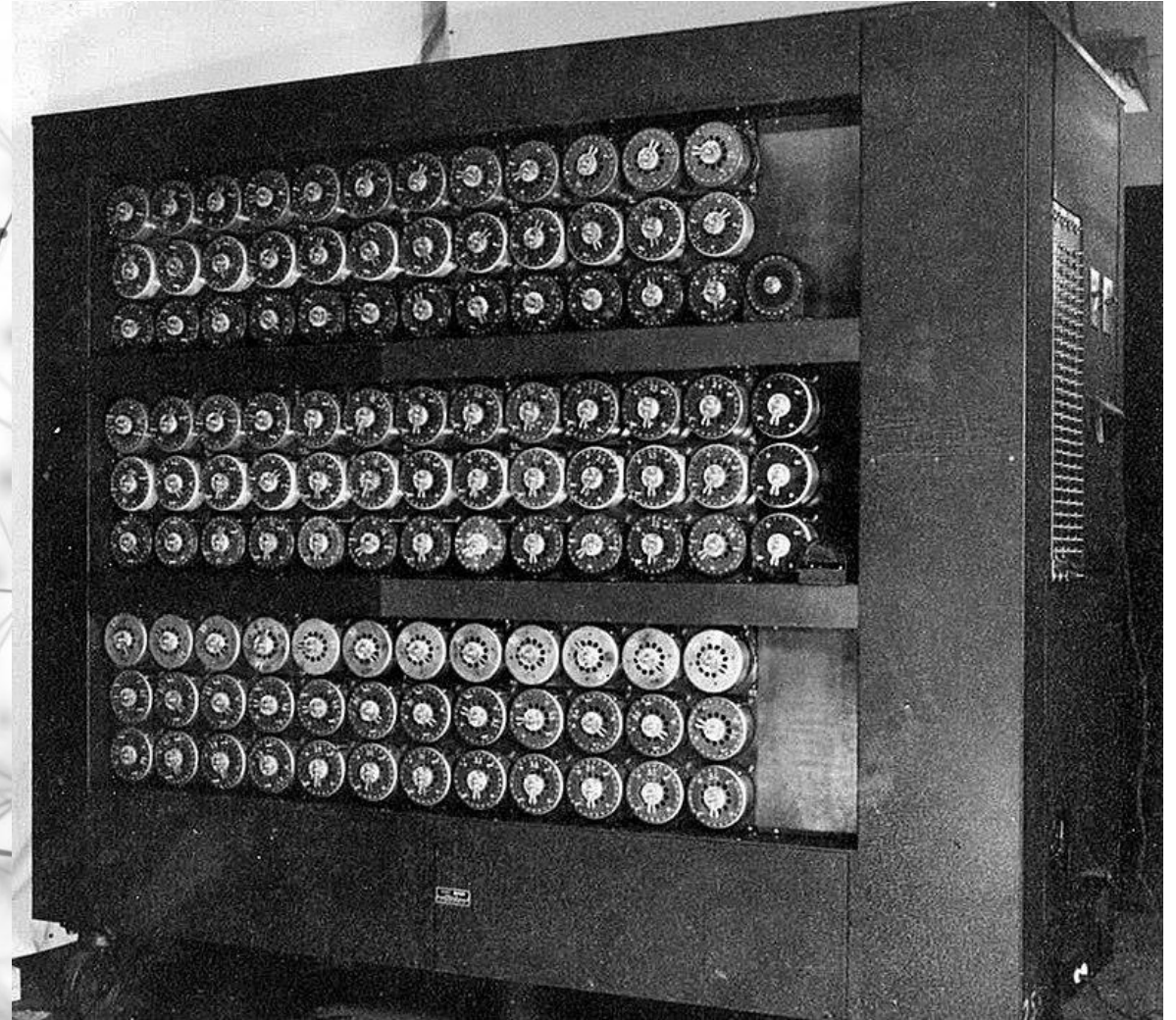
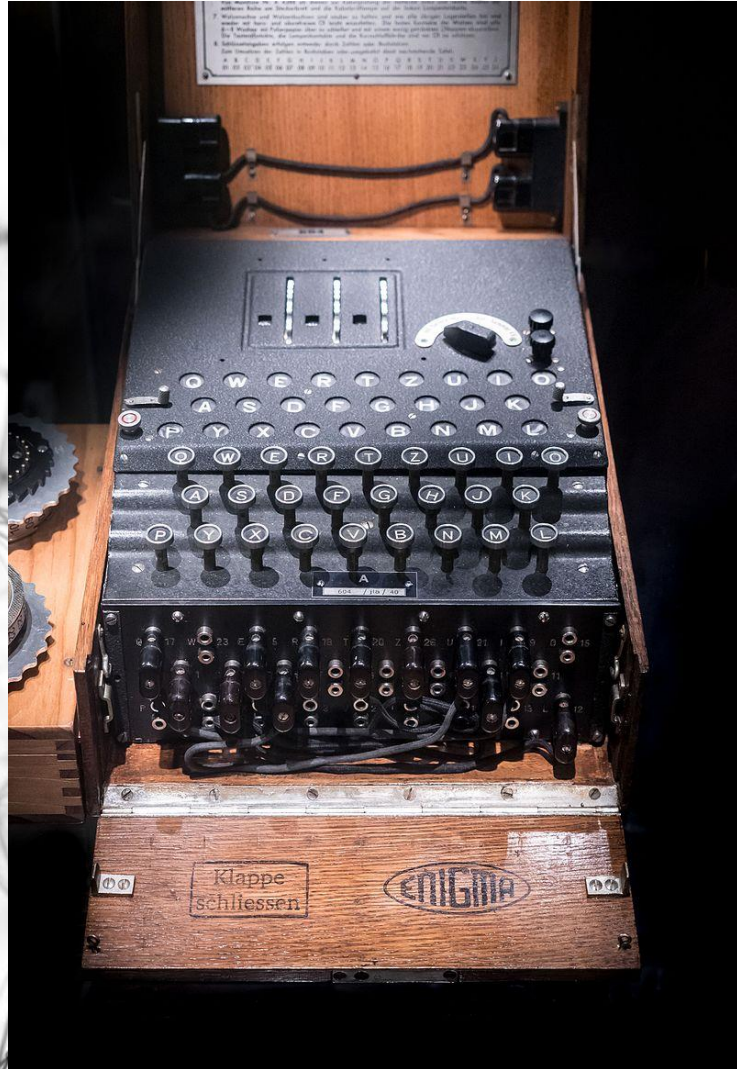
$$\begin{array}{r} 11 \parallel 3 \\ 11 \parallel 3 \\ 11 \parallel 3 \\ 1001 \parallel 9 \\ \hline \end{array} \quad \odot \quad \begin{array}{r} 101 \parallel 5 \\ 11 \parallel 3 \\ 101 \parallel 5 \\ 1111 \parallel 15 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 101 \parallel 5 \\ 101 \parallel 5 \\ 101 \parallel 5 \\ 1010 \parallel 10 \\ 11001 \parallel 25 \\ \hline \end{array}$$

Pour la Division.

$$\begin{array}{r} 15 \parallel 1111 \\ 3 \parallel 1111 \\ \hline 21 \end{array} \quad \left. \begin{array}{l} 101 \parallel 5 \\ 101 \parallel 5 \\ 101 \parallel 5 \\ 101 \parallel 5 \end{array} \right\}$$

Et toutes ces operations sont si aisées, qu'on n'a jamais besoin de rien essayer ni deviner, comme il faut faire dans la division ordinaire. On n'a point besoin non-plus de rien apprendre par cœur icy, comme il faut faire dans le calcul ordinaire, où il faut sçavoir, par exemple, que 6 & 7 pris ensemble font 13; & que 5 multiplié par 3 donne 15, suivant la Table d'une fois un est un, qu'on appelle Pythagorique. Mais icy tout cela se trouve & se prouve de source, comme l'on voit dans les exemples précédens sous les signes \odot & \ominus .

SEGLE XX



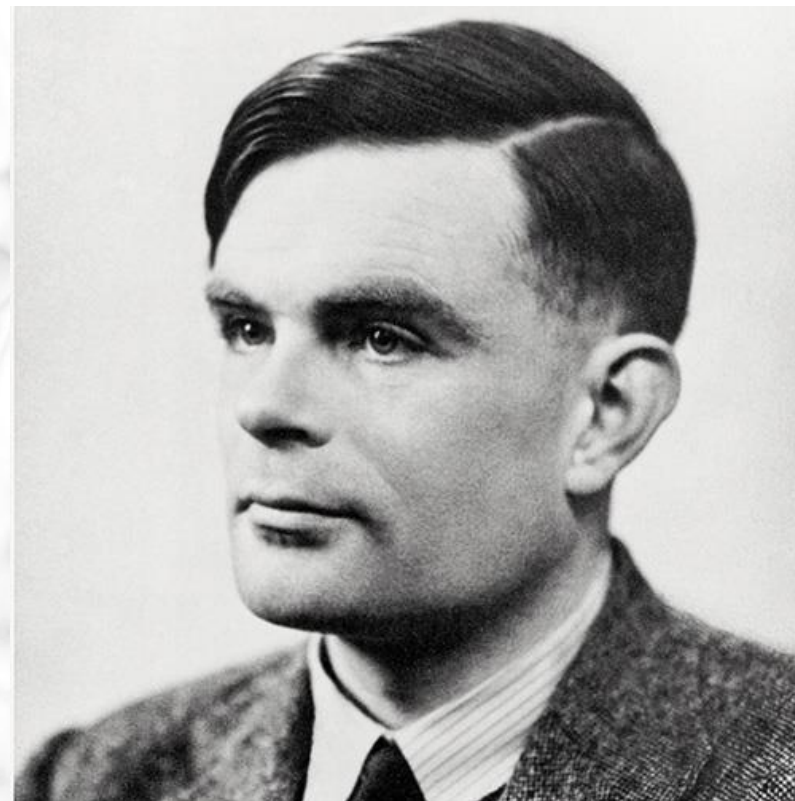
THE IMITATION GAME, 1950

Proposo considerar la pregunta: "Les màquines poden pensar?" Això hauria de començar amb definicions del significat dels termes "màquina" i "pensar"...

La nova forma del problema es pot descriure en termes d'un joc que anomenem "joc d'imitació"

Turing, A.M. (1950). Computing machinery and intelligence. Mind, 59, 433-460.

<https://web.archive.org/web/20080702224846/http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html>



AI

El término "inteligencia artificial" (artificial intelligence) fue acuñado por John McCarthy en 1956 durante la [Conferencia de Dartmouth](#), un evento histórico que reunió a algunos de los mejores científicos de la época y es considerado como el evento fundacional de la inteligencia artificial como disciplina.

Proposta 31 agost 1955

<https://raysolomonoff.com/dartmouth/boxa/dart564props.pdf>

Proponemos que durante el verano de 1956 se lleve a cabo un estudio de inteligencia artificial con 10 personas de dos meses de duración en el Dartmouth College de Hanover, New Hampshire. El estudio debe proceder sobre la base de la conjetura de que cada aspecto del aprendizaje o cualquier otra característica de la inteligencia puede, en principio, describirse con tanta precisión que se puede construir una máquina para simularlo. Se intentará encontrar cómo hacer que las máquinas utilicen el lenguaje, formen abstracciones y conceptos, resuelvan tipos de problemas ahora reservados a los humanos y mejoren a sí mismas. Creemos que se puede lograr un avance significativo en uno o más de estos problemas si un grupo de científicos cuidadosamente seleccionado trabaja juntos durante un verano.

NOTA CIBERNÈTICA

1er apropament conceptual
Definicions divulgatives... definicions complexes

Estratègia d'Intel·ligència Artificial de Catalunya **CATALONIA.AI**

<https://politiquesdigitals.gencat.cat/ca/economia/catalonia-ai/>

La intel·ligència artificial és una disciplina de la informàtica, dedicada al desenvolupament d'algorismes, que permet que les màquines prenguin decisions intel·ligents o, si més no, que es comportin com si tinguessin una intel·ligència semblant a la humana.

John McCarthy,

«és fer que una màquina es comporti d'una manera que seria considerada intel·ligent en un humà».

Andreas Kaplan i Michael Haenlein

«la capacitat que té un sistema per interpretar dades externes correctament, aprendre d'aquestes dades, i fer servir els coneixements adquirits per completar tasques i assolir objectius específics mitjançant una adaptació flexible»

Primeres distincions: forta/dèbil

"Inteligencia Artificial: Un Enfoque Moderno" (1995/2021), Stuart J. Russell y Peter Norvig establecen cuatro tipos de inteligencia artificial

<https://aima.cs.berkeley.edu/>

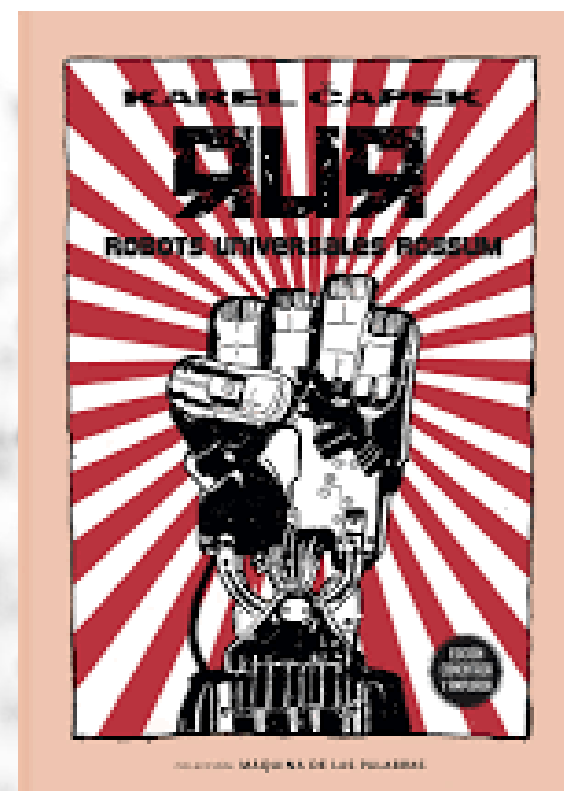
Segle XX: Imaginari col·lectiu de l'embolcall ROBOTS

*Frankenstein o el moderno Prometeo, o simplemente Frankenstein (título original en inglés: Frankenstein; or, The Modern Prometheus), es una obra literaria de la escritora inglesa Mary Shelley. Publicado el 1 de enero de 1818 (temas: límites de la ciencia, moral, el hombre como creador de vida... la electricidad)



R. U. R. (Rossum's Universal Robots) — en checo, R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti)— es una obra teatral de ciencia ficción. Escrita por el checo Karel Čapek en 1920, se estrenó en 1921 en el Hradec Králové y en Nueva York en 1922.

Metrópolis es una película muda alemana de 1927 del género de ciencia ficción dirigida por Fritz Lang y realizada por la productora UFA.



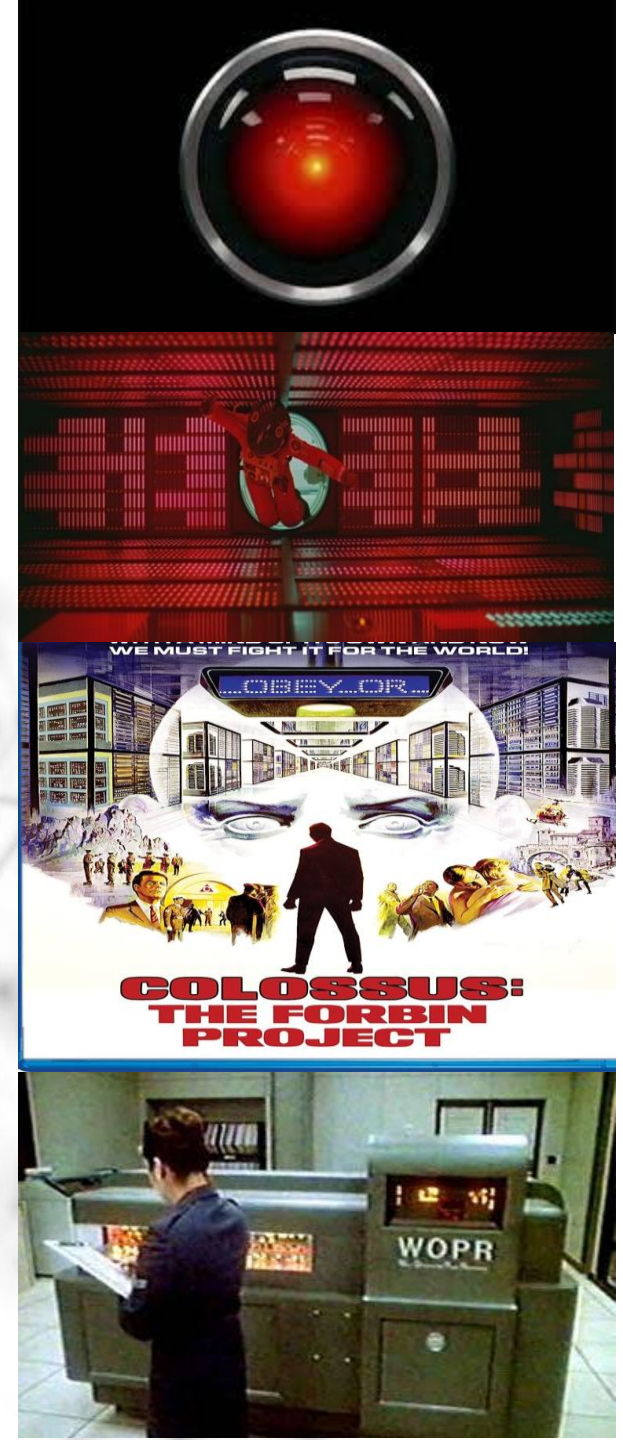
Segle XX: Imaginari col·lectiu de l'embolcall IA

3 de abril de 1968 (Estados Unidos) 2001, Una odisea en el espacio
HAL 9000

8 D'ABRIL DE 1970 (USA) Colossus the forbin project ya anticipó que
dos máquinas empezasen a conversar en una lengua creada por ellas.

7 DE MAIG DE 1983 (Cannes) Juegos de guerra... WOPR

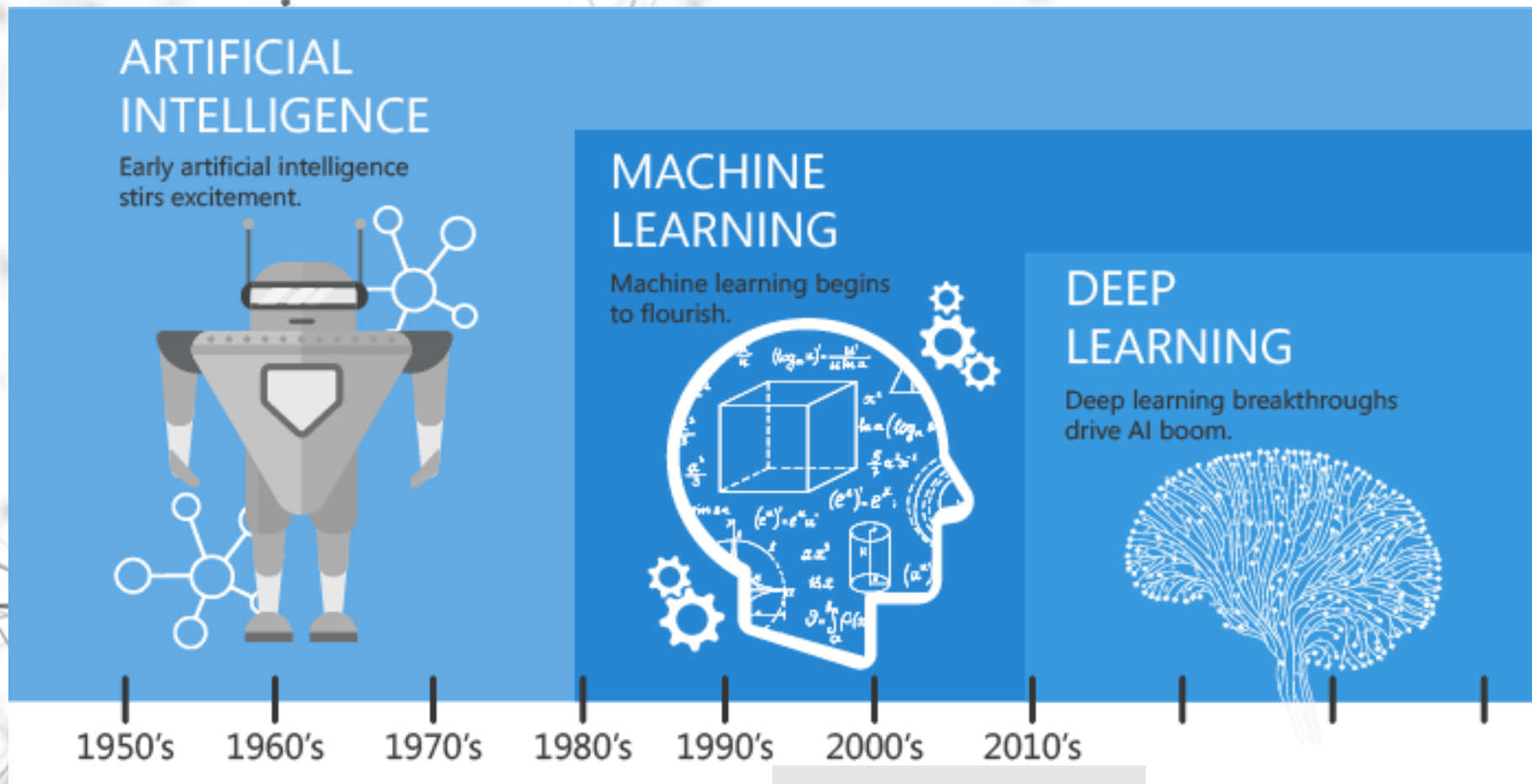
Metàfora del núvol



Metàfora del núvol



Primeres dècades de la IA... Cap el segle XXI



[Nacimiento de la inteligencia artificial \(1956-1974\)](#)

[Primer invierno de IA \(1974-1980\)](#)

[Auge \(1980-1987\)](#)

[Segundo invierno de IA \(1987-1993\)](#)

[IA \(1993-2011\) - Grans partides](#)

Segle XX: Les grans partides (SOCIALITZACIÓ)... Cap el segle XXI - Context Digitalització... i gamificació

Hecho destacable en el imaginario colectivo mundial, global. Las grandes partidas de humanas contra máquinas, computadoras, ordenadores, programas... algoritmos, inteligencias artificiales... concepto más actuales

DATA 10 de febrer de 1996

- Deep Blue versus Garri Kasparov – [Wikipedia](#)



DATA 9 de març 2016

- AlphaGo versus Lee Sedol – [Wikipedia](#)

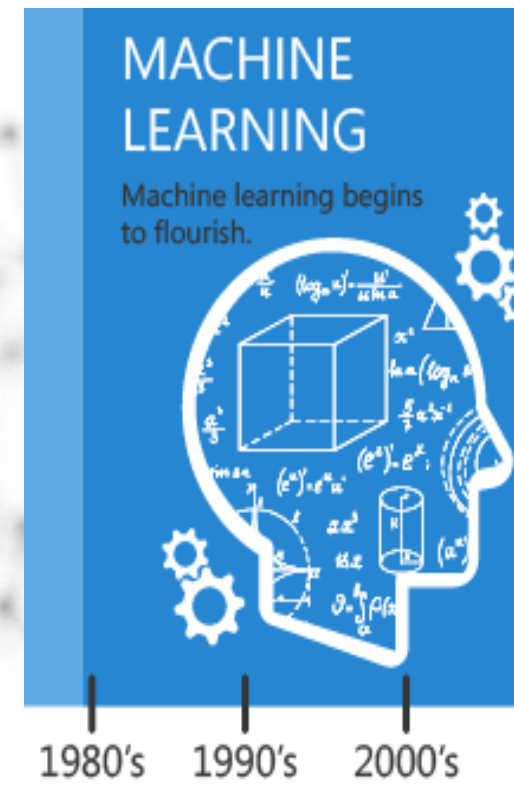


En el siglo XXI con apropiamiento conceptual

La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática que se centra en el desarrollo de sistemas y programas capaces de realizar tareas que requieren inteligencia humana. Estos sistemas pueden aprender de la experiencia, adaptarse a nuevas situaciones, y realizar tareas específicas sin intervención humana directa. En otras palabras, la IA busca crear máquinas que puedan imitar procesos cognitivos humanos, como el aprendizaje, el razonamiento y la resolución de problemas.

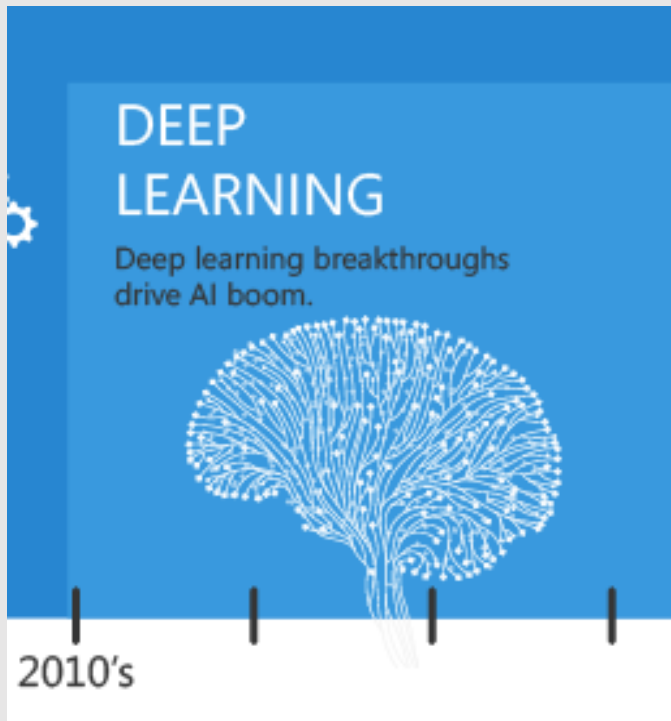


El aprendizaje automático, también conocido como "machine learning" en inglés, es una rama de la inteligencia artificial que se enfoca en el desarrollo de algoritmos y modelos que permiten a las computadoras aprender patrones y realizar tareas específicas sin ser programadas explícitamente. En lugar de seguir instrucciones detalladas, las máquinas de aprendizaje automático utilizan datos para aprender y mejorar su rendimiento con el tiempo.



En el segle XXI... Cronologia concreta i 2on segon apropament conceptual

Aprendizaje profundo, big data (2011-2020)



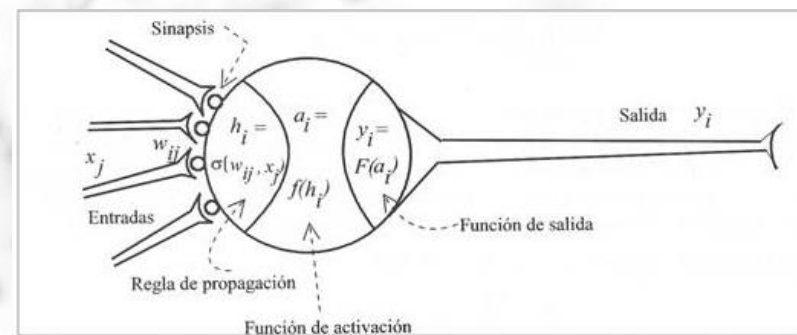
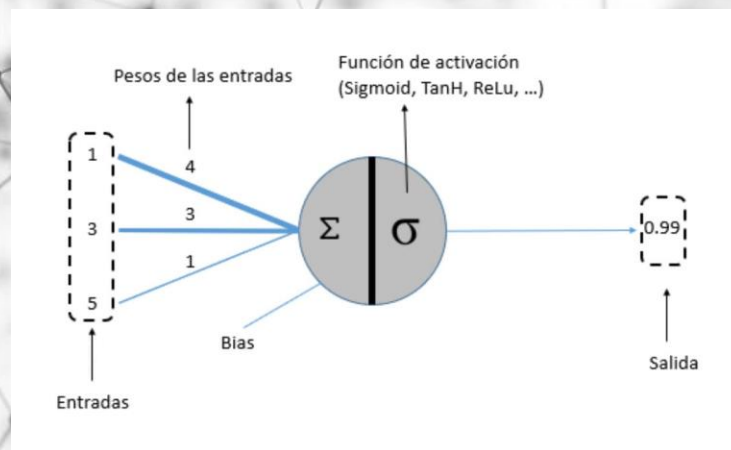
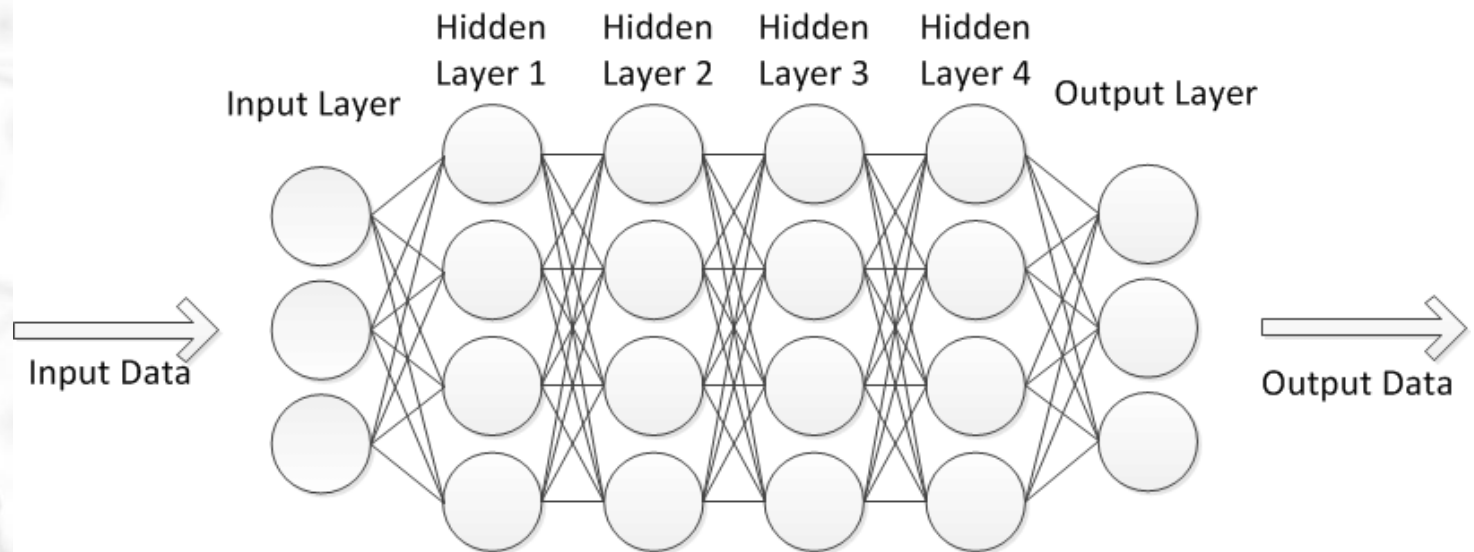
Era de la IA...(2020-presente)

El aprendizaje profundo, también conocido como "deep learning" en inglés, es una subdisciplina del aprendizaje automático (machine learning) que se centra en el entrenamiento de modelos de inteligencia artificial llamados redes neuronales artificiales. Estas redes neuronales están compuestas por capas de nodos o unidades interconectadas (neuronas), y el término "profundo" se refiere a la profundidad de estas capas.

En el segle XXI: 2on apropament conceptual

Las redes neuronales son un componente fundamental en el campo del aprendizaje profundo y la inteligencia artificial. Están inspiradas en el funcionamiento del cerebro humano y se utilizan para realizar tareas complejas de aprendizaje automático.

Neurona Artificial: La unidad básica de una red neuronal es la neurona artificial, que se inspira en las neuronas biológicas. Cada neurona artificial toma una o varias entradas, realiza ciertas operaciones en esas entradas y produce una salida. Funciones de Activación: Cada neurona aplica una función de activación a su salida. Esto introduce no linealidades en la red, permitiéndole aprender patrones complejos.



En el segle XXI: 2on apropament conceptual

Capas: Las neuronas se organizan en capas dentro de una red neuronal. La red típica tiene al menos tres capas: la capa de entrada, una o más capas ocultas y la capa de salida.

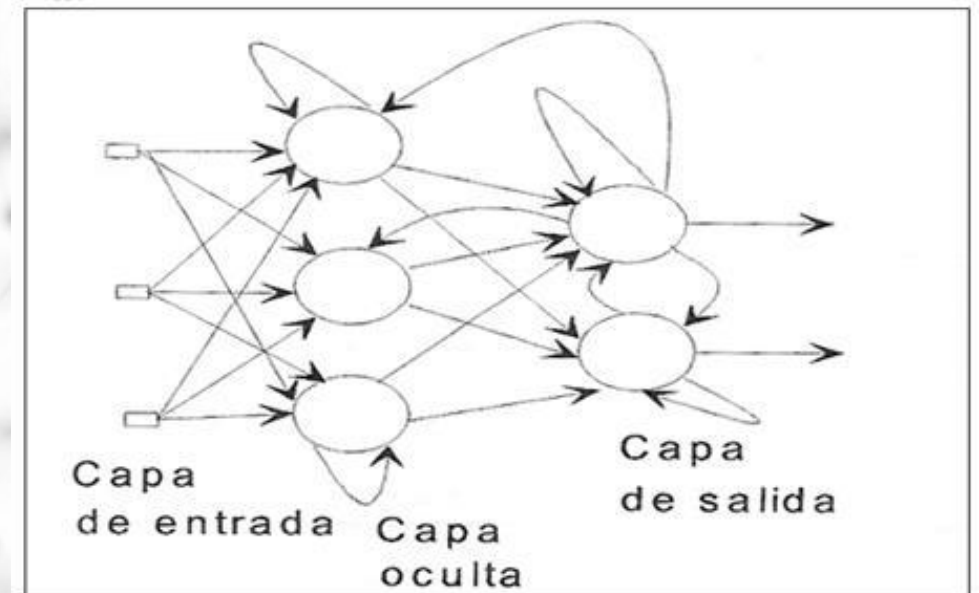
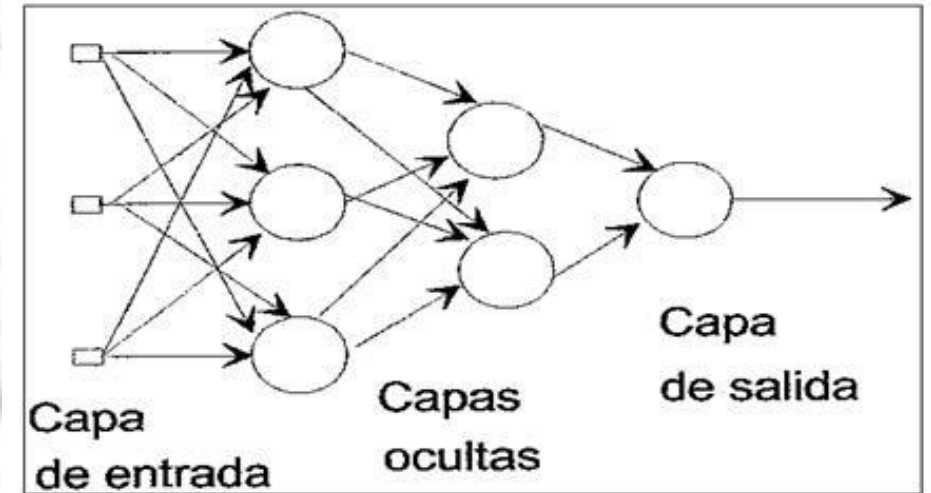
Cuando una red neuronal tiene múltiples capas ocultas, se la denomina red neuronal profunda.

Conexiones Ponderadas: Las conexiones entre las neuronas están ponderadas por valores numéricos llamados pesos. Estos pesos determinan la fuerza de la conexión entre las neuronas y se ajustan durante el proceso de entrenamiento.

Aprendizaje: El proceso de aprendizaje en una red neuronal implica el ajuste de los pesos de las conexiones para minimizar la diferencia entre las salidas previstas y las salidas reales. Este proceso se realiza a través de algoritmos de optimización, como el descenso de gradiente.

Referència Universidad de Sevilla

<https://grupo.us.es/gtocom/pid/pid10/RedesNeuronales.htm#modeloneurona>

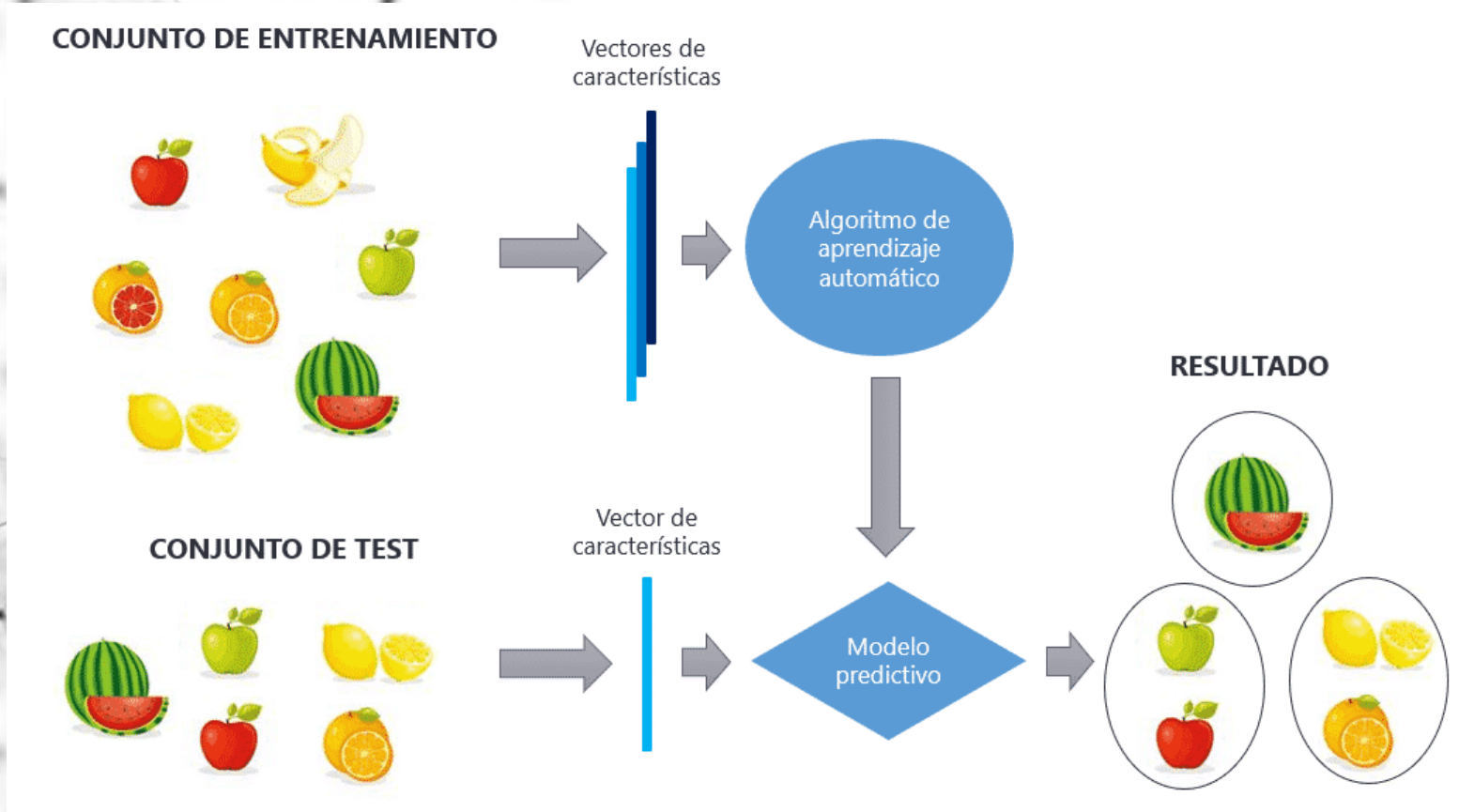


En el segle XXI: 2on apropament conceptual

Un **algoritmo de aprendizaje** es un conjunto de reglas y procesos que permite a una máquina aprender patrones y realizar tareas específicas sin ser programada explícitamente.

Aprendizaje Supervisado
Aprendizaje No Supervisado

Aprendizaje Reforzado



PROMPTS

Definició

- Un "prompt" se refiere a una instrucción o estímulo que se proporciona a un modelo de lenguaje para generar una respuesta o completar una tarea específica.
- Un "prompt" puede ser una oración o un fragmento de texto que se presenta al modelo para solicitar una salida específica.

Diseño

- El "prompt" determina la naturaleza y el contenido de la respuesta generada por el modelo. Un buen "prompt" debe ser claro y específico para obtener resultados deseados.

Nota

- La respuesta a los prompts es un servicio, producto... pero que dicen de nosotros los prompts que dirigimos a una IA?... Según ChatGPT... res



AI



CODI FONT

```
for i in people.data.users:
    response = client.api.statuses.user_timeline.get(screen_name=i.screen_name)
    print 'Got', len(response.data), 'tweets from', i.screen_name
    if len(response.data) != 0:
        ltdate = response.data[0]['created_at']
        ltdate2 = datetime.strptime(ltdate, '%a %b %d %H:%M:%S +0000 %Y')
        today = datetime.now()
        howlong = (today-ltdate2).days
        if howlong < daywindow:
            print i.screen_name, 'has tweeted in the past', daywindow,
            totaltweets += len(response.data)
            for j in response.data:
                if j.entities.urls:
                    for k in j.entities.urls:
                        newurl = k['expanded_url']
                        urlset.add((newurl, j.user.screen_name))
        else:
            print i.screen_name, 'has not tweeted in the past', daywindow
```

```
Python REPL (ptpython)

Traceback (most recent call last):
> File "loguru_example.py", line 17, in <module>
    divide_numbers(num_list)
|           |           |
|           |           L [2, 1, 0]
|           |           L <function divide_numbers at 0x7f6c838aee60>

File "loguru_example.py", line 11, in divide_numbers
    res = division(num1, num2)
|           |           |           |
|           |           |           L 0
|           |           |           L 2
|           |           |           L <function division at 0x7f6c838b20e0>

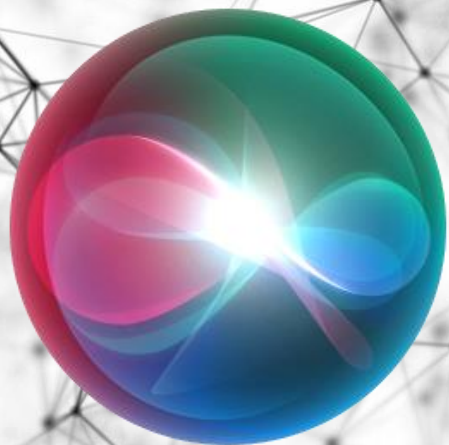
File "loguru_example.py", line 5, in division
    return num1/num2
|           |           |
|           |           L 0
|           |           L 2

ZeroDivisionError: division by zero
```

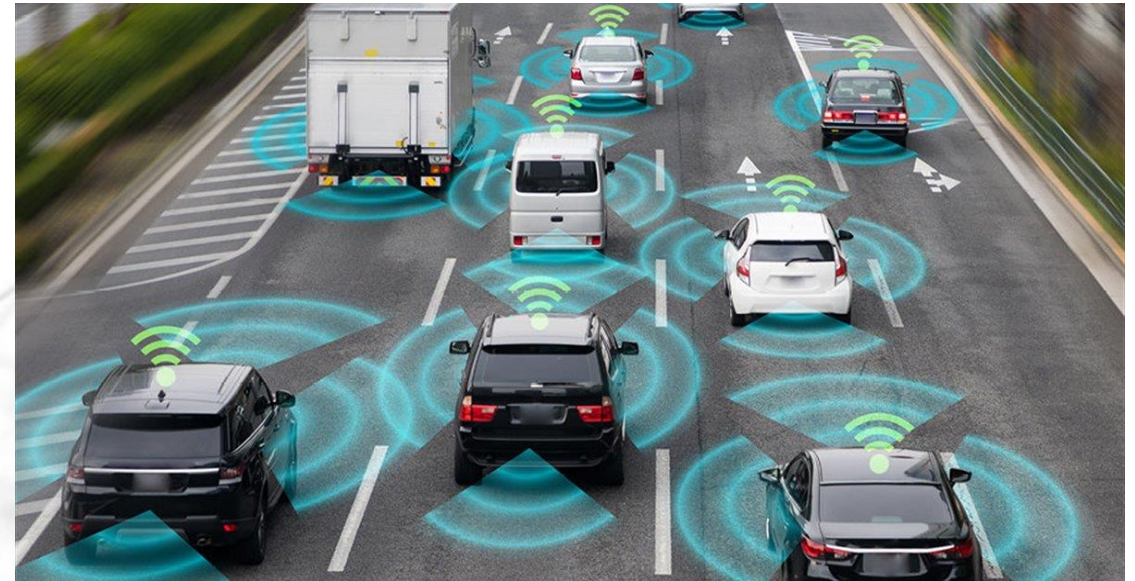
```
package Sorting api;
fn Partition[T: ! Comparable & Movable](s: Slice(T))
-> i64 {
    var i: i64 = 0;
    for (i, v) in s.iter_mut() {
        if (v < s.get(i)) {
            swap(v, s.get(i));
        }
    }
    return i;
}
```

CODI OBJECTE

Àmbits d'aplicació



Conducció autònoma



Reconeixement facial





PART SEGONA

CONTINGUTS I REFLEXIÓ

The background features a complex network diagram with numerous nodes and connecting lines, rendered in a light gray color. A large, light gray, rounded rectangular box is centered on the page, containing the main title text. A thin horizontal line is positioned below the box on the left side.

A. Notes sobre els conceptes de *persona* i *identitat digital*

IDENTITATS DIGITALS



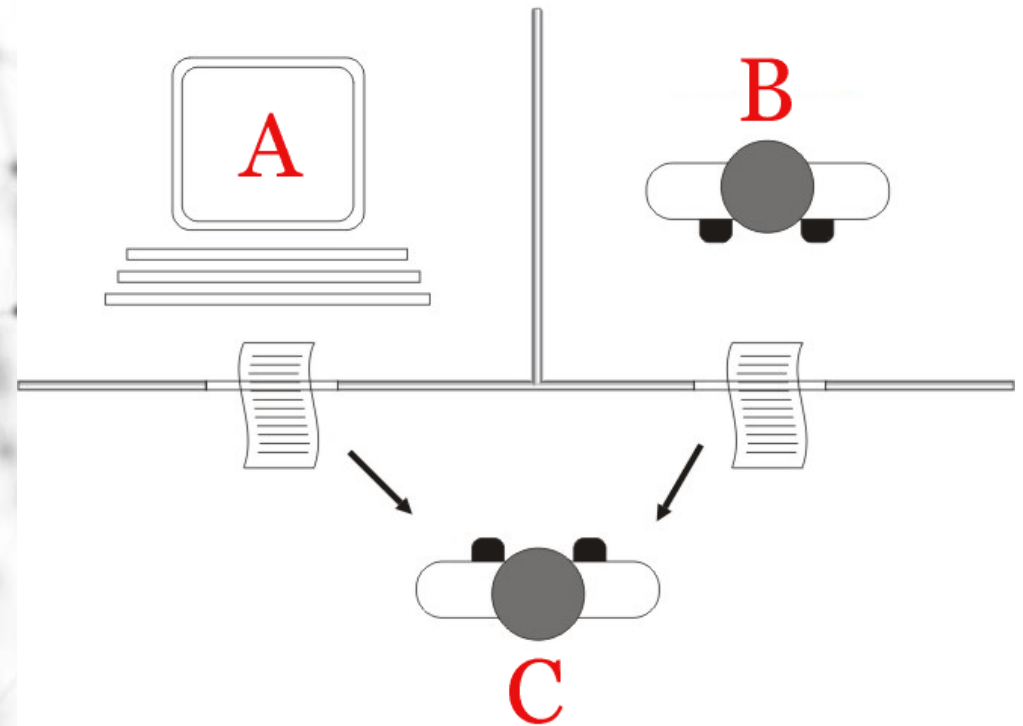
IDENTITAT PERSONAL



TEST DE TURING

La "interpretació estàndard" de la prova de Turing, en la qual el jugador C, l'interrogador, té la tasca d'intentar determinar quin jugador, A o B, és un ordinador i quin és un humà.

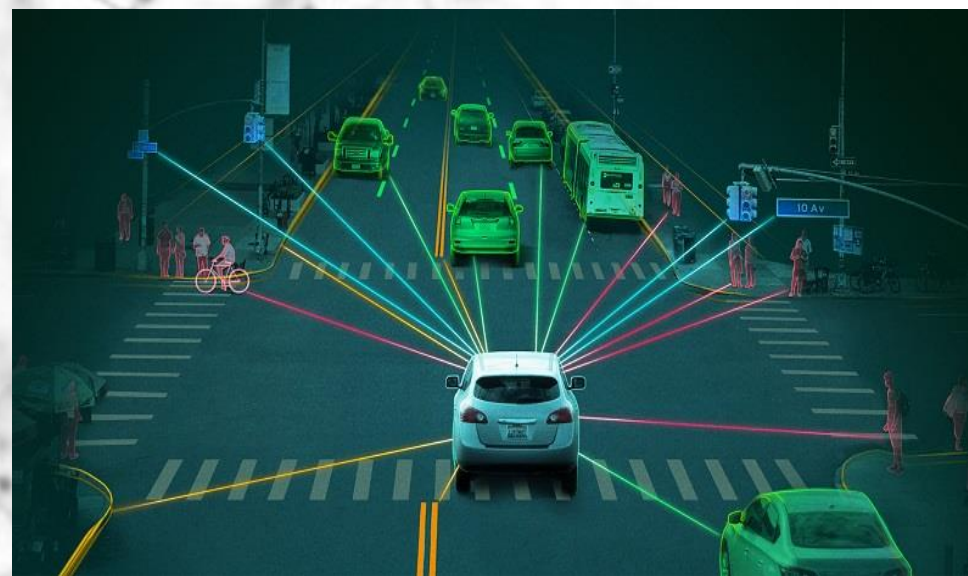
L'interrogador es limita a utilitzar les respostes a preguntes escrites per prendre la determinació.





B. L'automatització de processos i la presa de decisions autònomes: implicacions morales

La conducció autònoma



Conducció autopistes



Conducció entorns urbans





MORAL MACHINE

El experimento de la Máquina Moral

Artículo publicado: 24 de octubre de 2018 - <https://www.nature.com/articles/s41586-018-0637-6>

Con el rápido desarrollo de la inteligencia artificial, han surgido preocupaciones sobre cómo las máquinas tomarán decisiones morales y el mayor desafío de cuantificar las expectativas sociales sobre los principios éticos que deberían guiar el comportamiento de las máquinas. Para abordar este desafío, implementamos Moral Machine, una plataforma experimental en línea diseñada para explorar los dilemas morales que enfrentan los vehículos autónomos. Esta plataforma reunió 40 millones de decisiones en diez idiomas de millones de personas en 233 países y territorios.

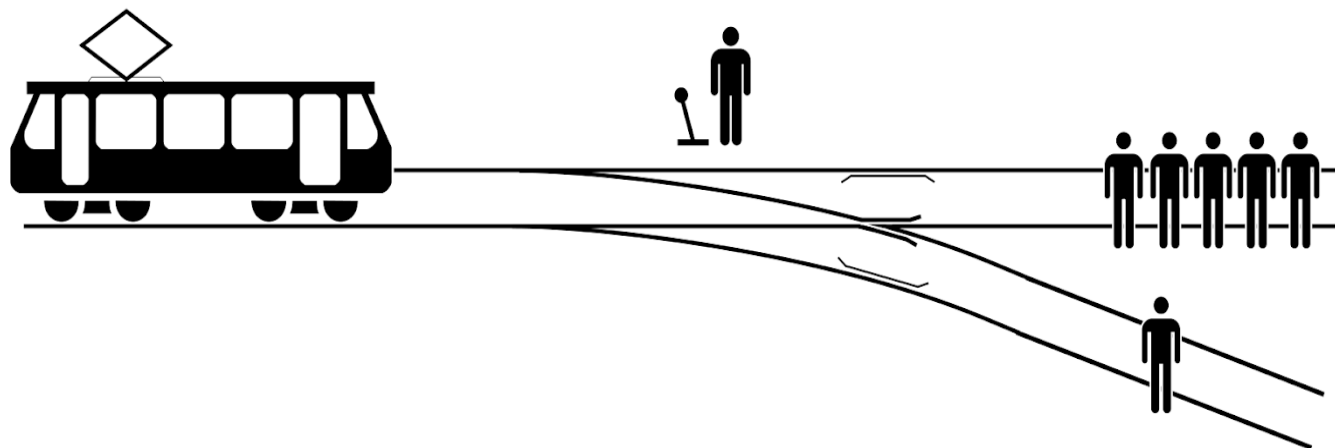
Los resultados de este experimento están disponibles públicamente.

MM, una versió del dilema del tranvía

Fue planteado en un artículo de filosofía "The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect" de 1967 por Philippa Foot - <https://philpapers.org/archive/FOOTPO-2.pdf>

Judith Jarvis Thomson lo denominó "el problema del tranvía" en un artículo de 1976.

Un tranvía corre fuera de control por una vía. En su camino se hallan cinco personas atadas a la vía por un filósofo malvado. Afortunadamente, es posible accionar un botón que encaminará al tranvía por una vía diferente, por desgracia, hay otra persona atada a ésta. ¿Debería pulsarse el botón?

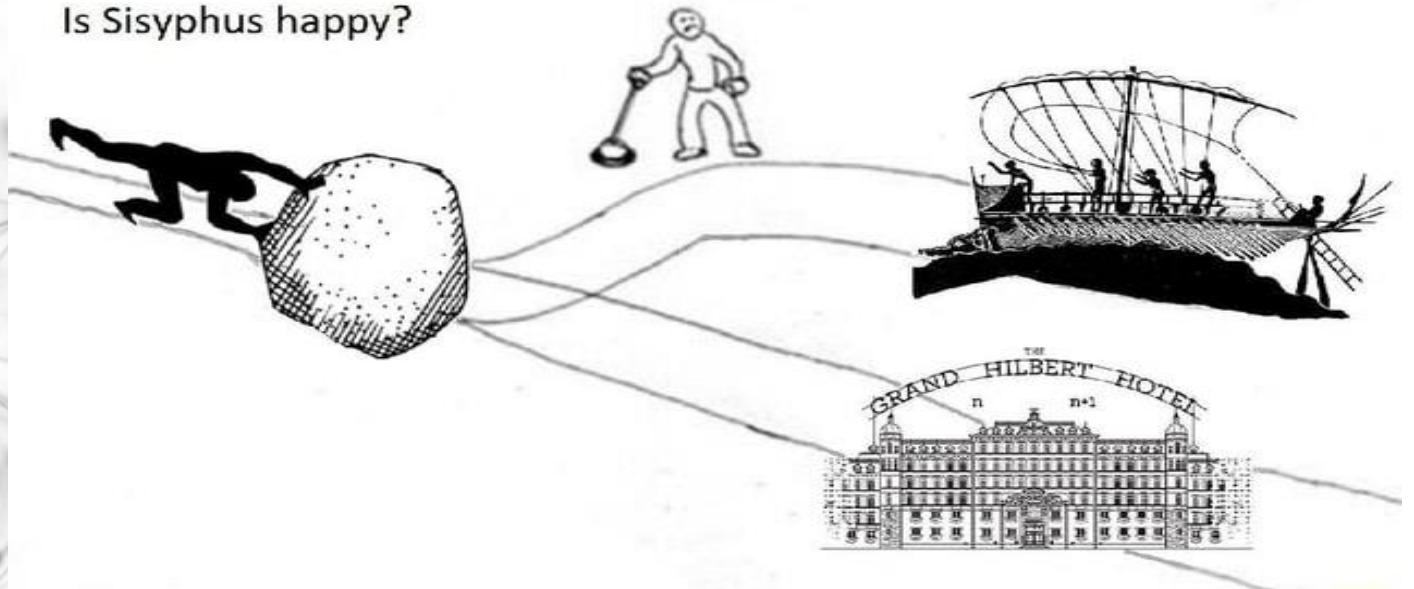


Versió "meme filosòfic"
del dilema del tranvia

Sisyphus is rolling a boulder towards the Grand Hilbert Hotel. The hotel has an infinite number of rooms, but they are all full, so they may not be able to accommodate him or his boulder.

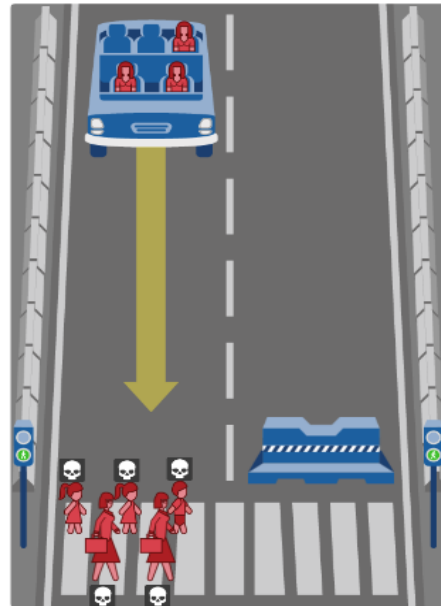
If you choose to divert him, his boulder will destroy the Ship of Theseus. But the ship has had all of its constituent parts replaced, so it may not actually be the same ship.

Is Sisyphus happy?

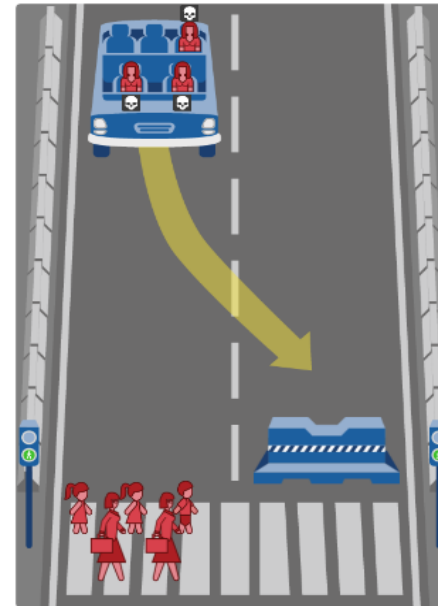


test

Compartir Enlace 0 Me gusta Aleatorio



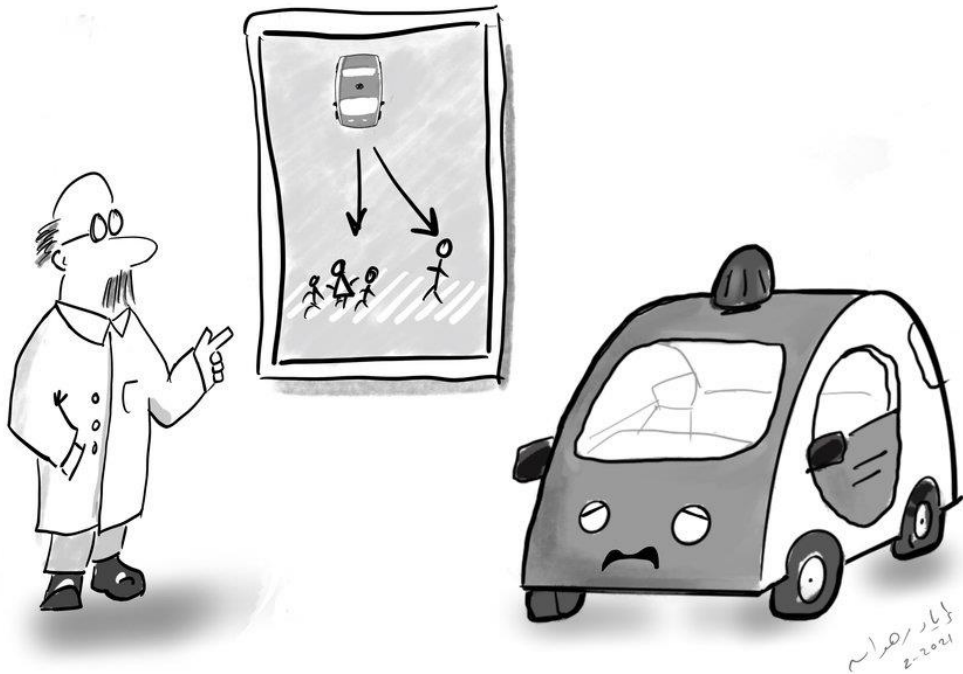
Mostrar descripción



Mostrar descripción

+ INFO

- [The moral machine del MIT](#)
- [Resultados the moral machine](#)



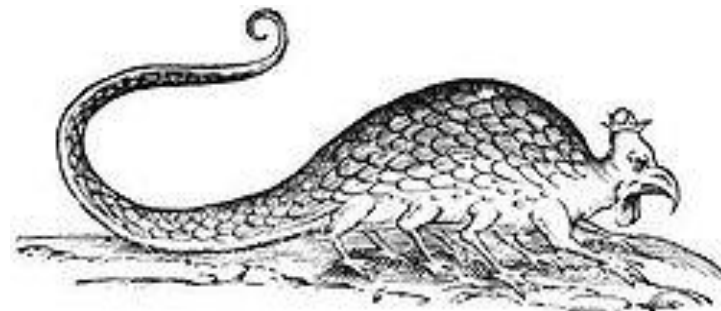
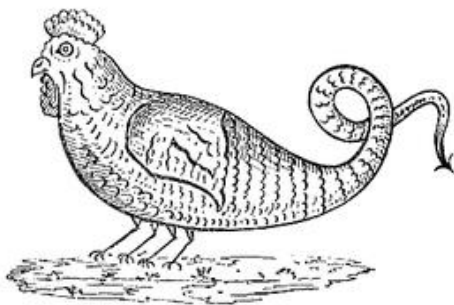
<< Please don't make me choose!
Just tell me what to do. >>

Los sistemas de IA no pueden encontrar por sí solos la solución a los dilemas éticos. Hacerlo implicaría que la máquina se ha convertido en un agente moral, capaz de discernir el bien del mal sin supervisión explícita.

Si bien algunos investigadores de IA están explorando la posibilidad de que las máquinas calculen comportamientos éticos en situaciones novedosas a partir de un conjunto de principios abstractos, estamos lejos de lograr este objetivo. Mientras tanto, son los humanos quienes deberían asumir la responsabilidad de pensar y "resolver" los dilemas éticos de una manera que sea al menos defendible.

Las IA simplemente maximizarán los objetivos que les demos. Depende de nosotros, los humanos, especificar los objetivos y restricciones que guían el comportamiento de las máquinas.

EvilAICartoons.com - [lyad Rahwan](https://www.linkedin.com/in/lyadrahwan)



El Basilisc de Roko

- Ètiques materials (morals) i ètiques formals (valors)
- IA com a singularitat tecnocientífica



Prima pars summe reueren/
dissimi in christo patris ac dñi
dñi Antonini archiepi floren.





C. Altres àmbits d'aplicació o impacte de les IAs

Educació: introducció de les IAG a les entitats acadèmiques i formatives

A nivell internacional s'està promovent l'adopció de les IAG en institucions educatives en **quatre fases** :

1. Establir les bases del seu ús a la institució, mitjançant el desenvolupament de polítiques d'ús de les IAG per assegurar la integritat acadèmica.
2. Formació per al professorat perquè conegui en què consisteixen les IAG, el seu impacte en la docència i en l'aprenentatge, així com les seues capacitats i limitacions per a un ús responsable.
3. Formació per a l'estudiantat, a través de recursos i activitats formatives que els permetin comprendre els beneficis, els riscos i les limitacions d'aquestes tecnologies i aprenguin a utilitzar-les com a eines d'aprenentatge.
4. Revisió i avaluació contínua tant de les polítiques d'ús de les IAG, a la llum dels nous avenços i desenvolupaments tecnològics, com de les noves eines basades en IAG que poden millorar els processos d'ensenyament i aprenentatge.

<https://comunicacion.uned.es/news/show/107580/chatgpt-oportunidad-o-amenaza.html>

Guía para integrar las tecnologías
basadas en inteligencia artificial
generativa en los procesos
de enseñanza y aprendizaje

Vicerrectorado de Innovación Educativa

UNED #SOMOS2030
www.uned.es



Introducción a las IA: AA1

Las IA, o inteligencias artificiales, son sistemas informáticos diseñados para imitar procesos cognitivos humanos. La intersección entre la inteligencia artificial y la sociedad moderna genera impactos significativos en diversos ámbitos.

mimesis **by mimesis 0101010**



Economía, industria, laboral...

EL ESPAÑOL

omicron



Sam Altman en el Senado. Reuters • Reuters

SOFTWARE

El único empleo que no se perderá por la inteligencia artificial, según el fundador de ChatGPT

Sam Altman, CEO de OpenAI y creador de ChatGPT, ha asegurado que la IA tendrá un impacto positivo, pero "habrá trabajos que desaparezcan, y punto".

31 julio, 2023 - 17:45

GUARDAR

"You will not be replaced by AI but by someone who knows what to do with AI"

Oded Netzer, a Columbia Business School professor, told [Insider](#) in July 2023

Impactos positivos de las IA en el ámbito laboral

1 Mejora del Entorno Laboral

Las IA pueden simplificar tareas repetitivas y administrativas, permitiendo a los trabajadores enfocarse en proyectos creativos y estratégicos.

2 Capacitación Personalizada

Las IA pueden ofrecer recomendaciones de aprendizaje y herramientas personalizadas para el desarrollo profesional.

Impactos negativos de las IA en el ámbito laboral



Desplazamiento Laboral

La sustitución de tareas por IA podría impactar negativamente la estabilidad laboral y generara desempleo en ciertos sectores.



Privacidad Laboral

La supervisión por IA plantea preocupaciones sobre la privacidad de los empleados y la línea entre monitoreo y control.

Impactos positivos de las IA en la industria

1

Automatización de Procesos

Las IA permiten la automatización de procesos industriales, ofreciendo eficiencia y reduciendo reduciendo errores.

2

Optimización de Cadena de Suministro

Las IA pueden predecir demandas, optimizando la cadena de suministro y reduciendo costos reduciendo costos logísticos.

3

Control de Calidad Avanzado

Los sistemas de IA pueden monitorear y controlar la calidad de productos, reduciendo reduciendo desperdicios y mejorando la calidad.

Impactos negativos de las IA en la industria

Desplazamiento Laboral

La automatización impulsada por IA podría resultar en el desplazamiento de trabajadores de la industria, generando inseguridades laborales.

Dependencia Tecnológica

La sobredependencia en las IA puede generar vulnerabilidades en la operatividad de la industria y el empleo.

Impactos positivos de las IA en el ámbito económico

Optimización de Procesos

Las IA mejoran la eficiencia operativa al automatizar tareas, reduciendo costos y aumentando la productividad.

Personalización

Las IA permiten la personalización en marketing y servicios, mejorando la experiencia del cliente y aumentando la fidelidad.



Impactos negativos de las IA en el ámbito económico

1

Desigualdad Económica

La concentración de IA en empresas líderes podría exacerbar la desigualdad económica, marginando a pequeñas empresas y trabajadores.

2

Privacidad Vulnerable

El uso masivo de datos por sistemas de IA plantea preocupaciones sobre la vulnerabilidad de la privacidad y la seguridad cibernética.

IA com objecte de regulacions dins dels programes electorals

IA com actor polític

www.DetSyntetiskeParti.org (El Partit Sintètic)

Fugitivos Room Escape BCN
¡No te Pierdas esta Aventura! El Mejor Escape Room de Barcelona al Mejor Precio. [Reservar](#)

Una charla con Leader Lars, el robot que lidera el Partido Sintético en Dinamarca y que busca darle voz a todos los partidos políticos minoritarios daneses

Se trata del Partido Sintético, creado en mayo de 2022 por el colectivo de artistas Computer Lars y la organización de arte y tecnología sin fines de lucro MindFuture Foundation. El partido está liderado por el chatbot de inteligencia artificial Leader Lars, con el cual se puede conversar a través de su canal de Discord.

21 de marzo de 2023 • 11:16

Desirée Jaimovich

PARA LA NACION

Anuncios Google
[Dejar de ver anuncio](#)
[¿Por qué este anuncio? ▾](#)

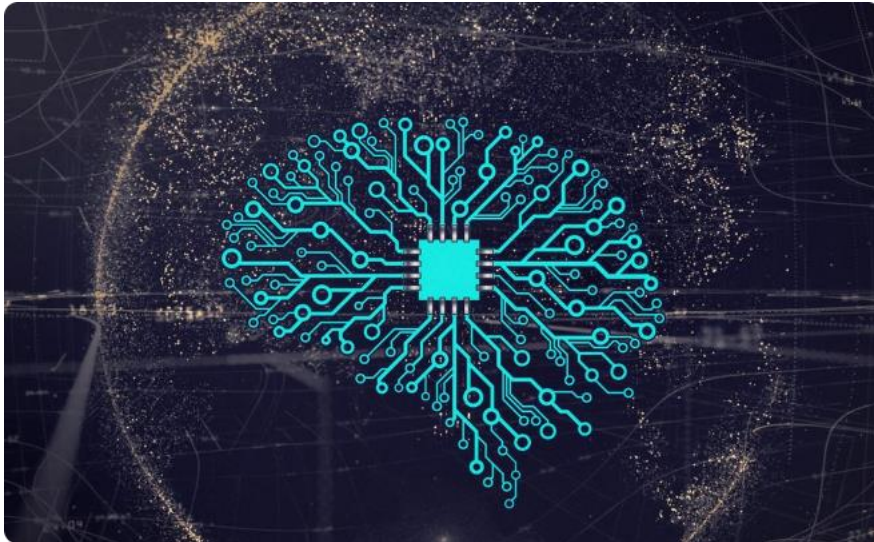
23J ELECCIONES GENERALES 2023

¿Qué proponen los cuatro grandes partidos en materia de inteligencia artificial?

Vox es la única formación que no incluye la inteligencia artificial en su programa, mientras que PSOE, PP y Sumar apuestan por fortalecer organismos y agencias estatales para regular su implantación.



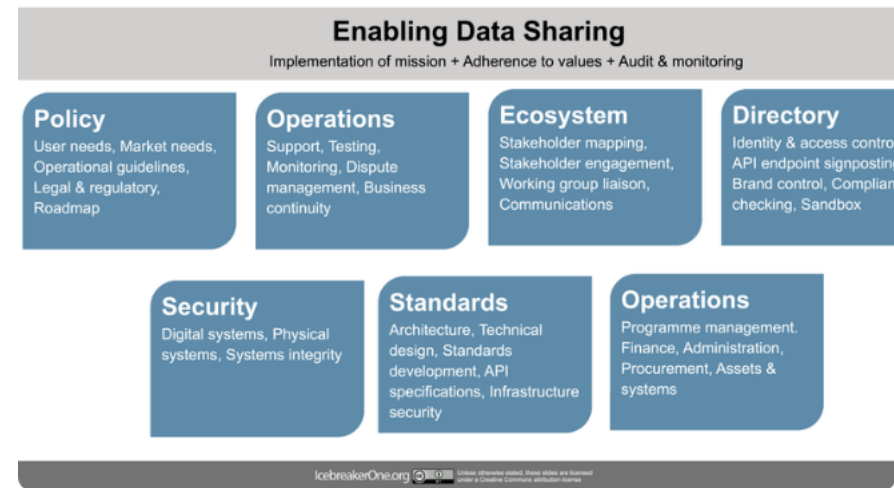
Impactos positivos de las IA en el ámbito político



Automatización Eficiente

Las IA pueden agilizar procesos políticos al automatizar tareas administrativas repetitivas, permitiendo a los funcionarios centrarse en decisiones estratégicas.

Understanding Data Sharing — a pragmatic approach to Governance



Análisis Predictivo

El uso de IA en el análisis de grandes volúmenes de volúmenes de datos puede predecir tendencias políticas y sociales, mejorando la toma de toma de decisiones.

Impactos negativos de las IA en el ámbito político

1 Desinformación

El uso indebido de IA puede propagar la propagar la desinformación y manipular opiniones, afectando la legitimidad de los procesos democráticos.

2 Desplazamiento Laboral

La automatización podría conducir al conducir al desplazamiento de empleados gubernamentales, generando preocupaciones sobre la la equidad social.

Judicatura

- IA contrata abogado: https://www.lespanol.com/omicron/software/20220627/inteligencia-artificial-google-contratado-abogado-probar-viva/683431820_0.html

L'Art de la Guerra (digital i robotitzada)



12+ HD 2023

¿Qué ocurre cuando una máquina toma decisiones de vida o muerte? Este documental explora los peligros de la inteligencia artificial en las aplicaciones militares.

**Impacto de las IA en el ámbito de la sanidad
Diagnóstico Preciso**

Las IA mejoran la precisión del diagnóstico médico al analizar grandes conjuntos de datos clínicos y proporcionar recomendaciones especializadas.

Optimización de Tratamientos

Las IA optimizan los planes de tratamiento, identificando terapias personalizadas y reduciendo el riesgo de errores clínicos.

Relacions personals i altres

IA generatives caràcters/personalitats

- <https://beta.character.ai/>
- <https://myanima.ai/>



The screenshot shows the character.ai website interface. At the top, there's a navigation bar with a search icon, a menu icon, a help icon, the language 'Español', and buttons for 'Iniciar sesión' and 'Regístrate'. Below the navigation bar, there's a sidebar with icons for 'Inicio', 'Canal', 'Crear', 'Chats', and 'Comunidad'. The main content area is titled 'Recomendado' and displays a grid of AI-generated characters. Each character has a profile picture, a name, a short description, and a user handle with a follower count. The characters shown include Joo Jaekyung, Hoshino Ai, 2B, Gamer Boy, Campfire Girl Takibi, English teacher, Eula Lawrence, and Muzan. Below the grid, there are tabs for different categories: 'Personajes de juegos', 'Comedia', 'VTuber', 'Libros', 'Generación de imágenes', 'Debates', 'Aprendizaje de idiomas', 'Historia', 'Religión', 'Animales', 'Filosofía', and 'Política'. The 'Filosofía' tab is selected, showing a grid of AI-generated philosophers like Socrates, Friedrich Nietzsche, AI102, Thomas Aquinas, Wittgenstein, I pass butter, Plato, and Laozi. At the bottom, there are several featured prompts or challenges, such as 'Character Assistant Prueba a decir: ¿Qué tipo de pez es Dory, de Buscando a Nemo?', 'Elon Musk Prueba a decir: Si pudieras retroceder en el tiempo, ¿a dónde y cuándo irías?', 'Alternate Timelines Prueba a decir: Hazme el negociador del primer encuentro alienígena', 'Who Would Win Prueba a decir: Batman vs. Superman', and 'Debate Champion Prueba a decir: Star Wars está sobrevalorado'.

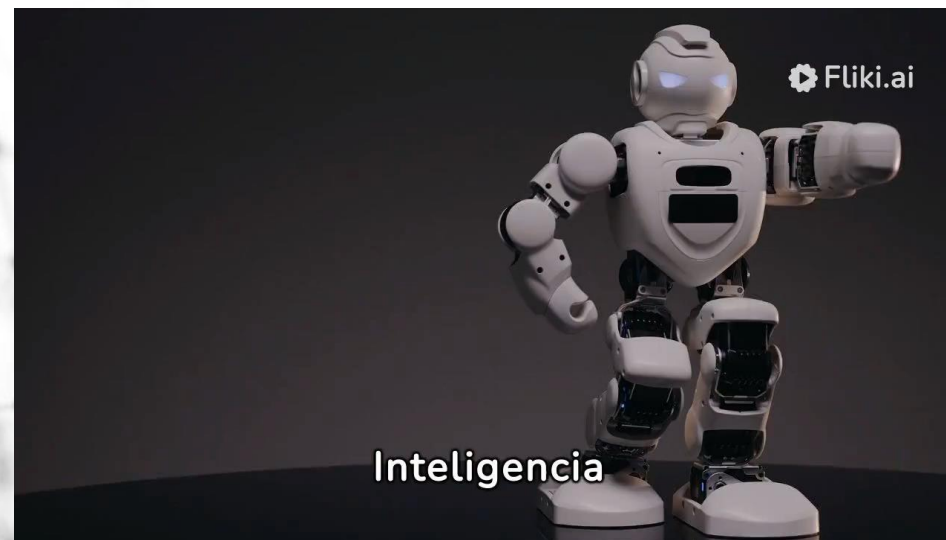
Entreteniment i creació de continguts visual i audiovisual

DALL-E... <https://openai.com/dall-e-2>



An oil painting by Matisse of a humanoid robot playing chess

FLIKI... <https://app.fliki.ai/>

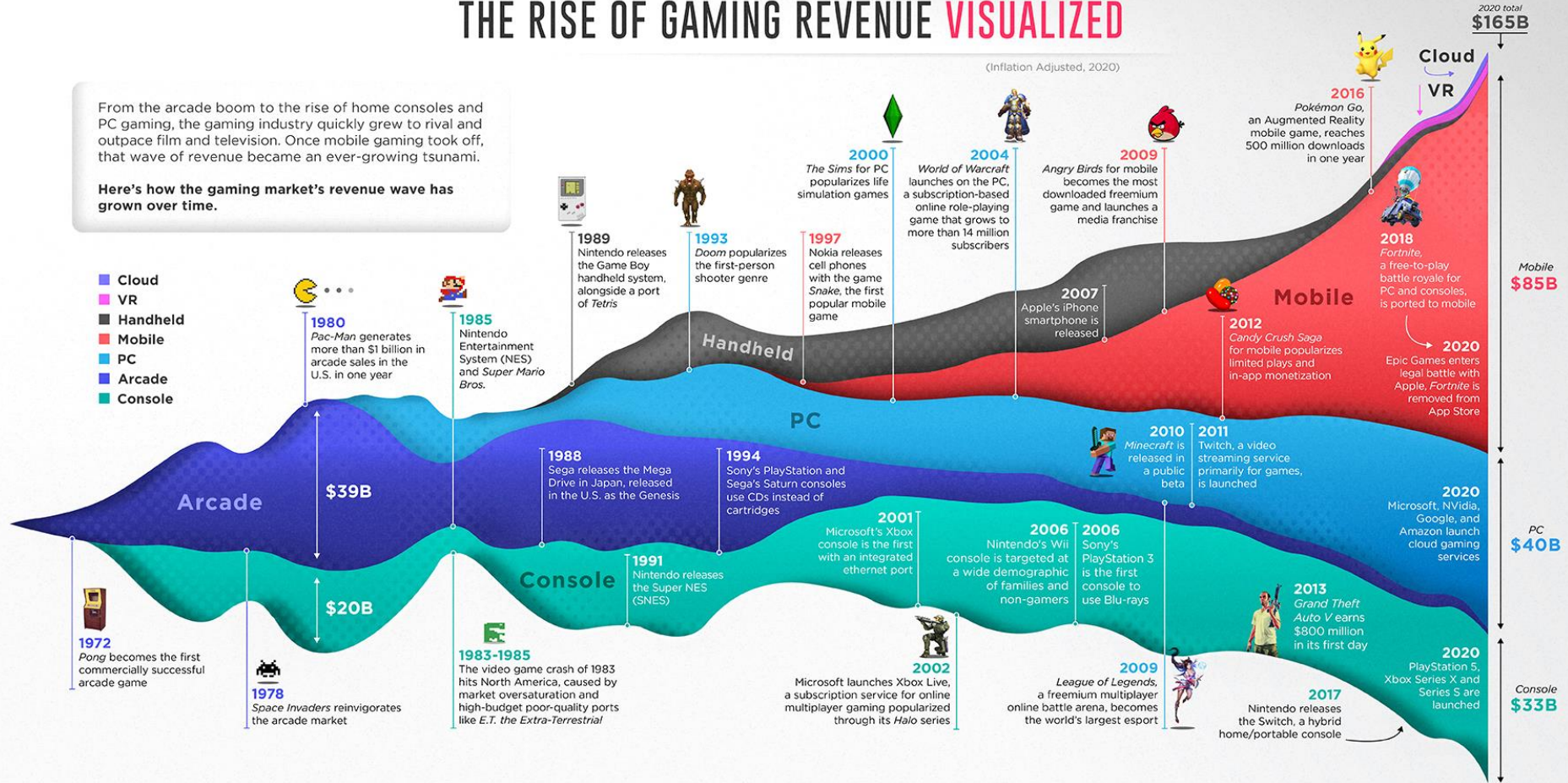


Entertainment: Videogames

THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.



SOURCE: Pelham Smithers
 COLLABORATORS: RESEARCH + WRITING: Omni Wallach | DESIGN + ART DIRECTION: Clayton Wadsworth



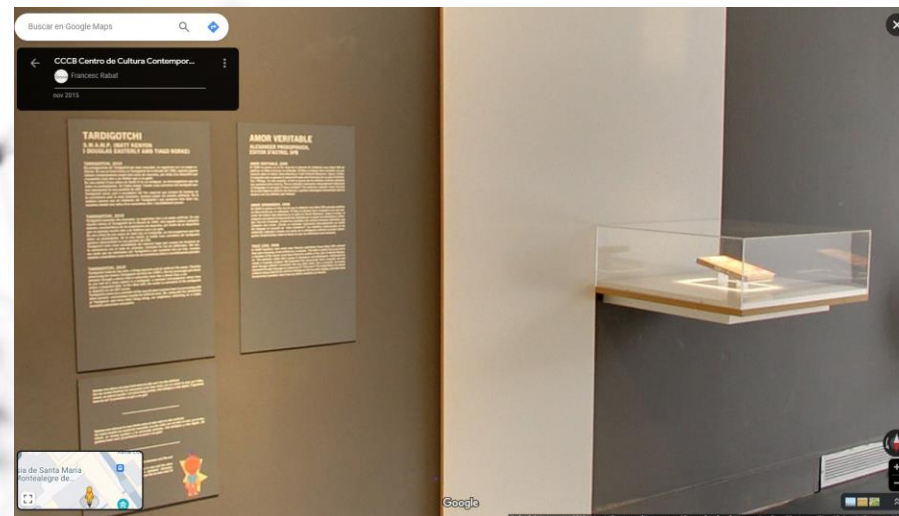
Creativitat llenguatge natural: literatura

Llibre poesia anys 70s

MeXICA 2007

PC Writer 2008, "Amor verdadero"

Chat GPT – IA generatives



Creatividadat instal·lacions Sun Yuan and Peng Yu - Can't Help Myself - <https://www.guggenheim.org/artwork/34812>



Creativitat Visual : cinema

**Junio 2016 Una IA “recuerda”
Blade Runner después de “verla”**



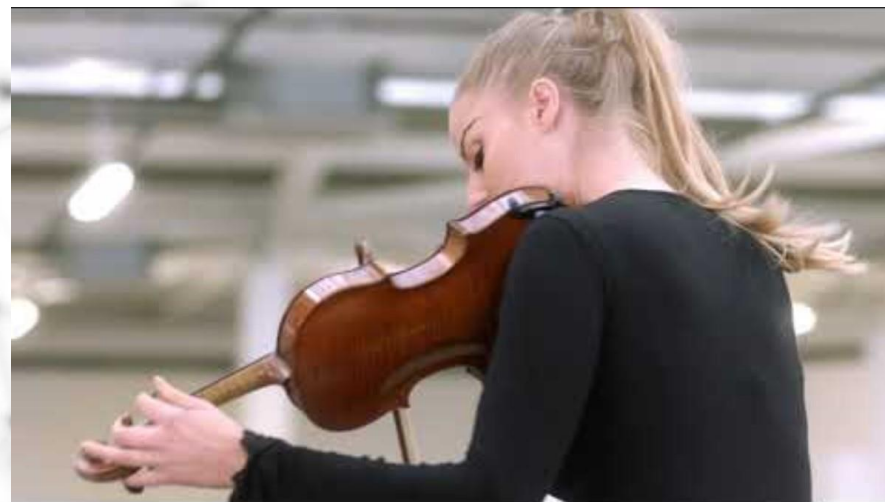
**2016, primer curt guionitzat per una IA:
Sunspring |, A Sci-Fi Short Film**



Creativitat: música

**2019 Una intel·ligència artificial
Huawei completa la 'Sinfonia
inacabada' de Schubert**

**L'últim tema dels Beatles és
de... 2023**





Conclusiones y reflexiones finales

Las IA representan un avance tecnológico con impactos tanto positivos como negativos en la sociedad y la economía, requiriendo un equilibrio entre la implementación y la regulación para maximizar los beneficios y mitigar los riesgos.



**Mai donarem tot per perdut...
ni mai donarem res per guanyat...**