**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: DO ENTRETENIMENTO DIGITAL À ROBÓTICA SOCIAL.** Painel -FLÁVIO YAMAMOTO

Ele falou de Experimentos

Como jogos, que por terem um sentido perdem o entretenimento e acabam sendo chatos.

O entretenimento é um conceito muito abrangente.

Ex: Jogo da velha que tem um sentido e por isso é um jogo e não uma maneira de entreter.

Pois quando você o espera o outro acaba montando a estratégia e vira uma competição e para de ser divertido.

Entreter é basicamente se distrair.

A primeira forma de entretenimento foi introduzida no PAC MAN por uma inteligência artificial que não via sentido em coletar frutas e fugir ou perseguir fantasminhas.

Toda nova tecnologia visa o entretenimento e por isto é que grande parte da população não lê os termos e assim tem seus dados e experiências captados e utilizados.

Na pandemia ele criou o DROPS (laboratório virtual de robótica) onde os estudantes podem testar a ferramentaria ou quaisquer outras ferramentas.

Ele citou que entre 2024 e 2025 será lançado o The Simulation, que é um ambiente virtual, utilizando-se da IA para retroalimentar o ambiente com memórias reais e que cria um looping de dados, podendo ter interação com amigos novos e já existentes no ambiente virtual.

Saindo da inteligência artificial para a física há a interação robô x homem, como no exemplo do Asimo (robô da Honda) que esta orquestrando a Filarmonica de Detroit.

Os robôs que foram pensados para executar funções difíceis estão sendo responsáveis pela interação com homens.

A IA trabalha de 2 formas – Simbiose (em conjunto com o homem)/ parasitária (onde apenas um ganha).

O fórum econômico mundial de 2023 estima que a IA/ robôs serão responsáveis pela redução de 83 mi de empregos e criação de apenas 69 mi (déficit).

A escola deve revisitar seus conceitos, não correr atrás da tecnologia, pois para ele a grade formada já está defasada.

Ele disse que o chatgpt só pega informações aleatórias baseadas no idioma para formar frases.

**TRANSFORMANDO A EDUCAÇÃO: A INTEGRAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, NFT´S E WEB 3.0 NO ENSINO TRADICIONAL COMO CATALISADORES DE INOVAÇÃO E GESTÃO.** Painel - LUIZ COUTO

O fato de irmos para o Home Office fora da educação trouxe uma maior criatividade. Fez com que as IAS fossem desenvolvidas.

A alucinação do chatGPT é quando este cria frases ou referências que não existem.

Ela trouxe benefícios a tecnologia, mas mostrou que a humanidade não é capaz de acompanhar o desenvolvimento tecnológico.

Ele disse o porque o mundo todo não pode ser rico, pois assim o dinheiro perderia valor e não haveria ricos e pobres e sem poder de compra ninguém compraria nada.

Hoje trabalhamos com valor agregado e não mais com o valor venal, isto é o NFT. Exemplo um diploma da USP de 10 anos valha 10.000 e um de 20 anos valha 300.000, e é o mercado que determina estes valores e não o portador.

O Blockchain é uma espécie de livro contábil para as NFTS.

(O Bitcoin ([BTC](https://www.infomoney.com.br/cotacoes/bitcoin-btc/)) e o Ethereum ([ETH](https://www.infomoney.com.br/cotacoes/ethereum-eth/)) abriram caminho para o surgimento de novos formatos de ativos digitais que atraíram milhares de investidores e movimentaram bilhões de dólares. Os NFTs, sigla em inglês para token não fungível, é um deles.

Entre janeiro e setembro de 2021, segundo dados do site de análises DappRadar, o volume de vendas desses tokens chegou a US$ 13,2 bilhões, valor maior que o Produto Interno Bruto (PIB) do Acre, Amapá e Roraima somado.

Neste guia, o **InfoMoney** explica o que são os NFTs, como comprar e que vantagens e desvantagens existem nesse jovem e aquecido mercado. Também revela quais são os exemplares mais valiosos do mundo.

O que são NFTs?

NFT é a sigla em inglês para *non-fungible token* (token não fungível, na tradução para o português). Para entender bem o que é essa tecnologia, primeiro é importante saber o que significam os termos “[token](https://www.infomoney.com.br/guias/tokens/)” e “fungível”.

Um token, no universo das criptomoedas, é a representação digital de um ativo – como dinheiro, propriedade ou obra de arte – registrada em uma [blockchain](https://www.infomoney.com.br/guias/blockchain/), tecnologia que nasceu com o BTC no final de 2008. Exemplo: se uma pessoa tem o token de uma propriedade, significa que tem direito aquele imóvel – ou parte dele.

-- A Blockchain surgiu como um dos pilares para tornar as transações com criptoativos uma realidade. Entenda o que é e como funciona! A blockchain é um grande banco de dados compartilhado que registra as transações dos usuários.

A rede do Bitcoin, a primeira do mercado, guarda informações como quantidade de [criptomoedas](https://www.infomoney.com.br/guias/criptomoedas/) transferidas entre os usuários; identificação (endereço digital) de quem enviou e quem recebeu os valores; e data e hora das transações.

A diferença entre uma blockchain como a do BTC e os bancos de dados “tradicionais” é que ela não é controlada por autoridades, como bancos, governos, empresas ou grupos. O sistema foi construído de tal maneira que os participantes (chamados de nós) são os controladores e auditores de tudo – e tomam as decisões sobre a rede.)

Ele apresentou a evolução da internet. (usuários e números de sites e que a web 3.0 é algo que descentraliza saindo das empresas e indo para as pessoas).