

Práctica Inteligencia Artificial

Ismael Sallami Moreno

`ism350zsallami@correo.ugr.es`

`https://ismael-sallami.github.io/`

`https://elblogdeismael.github.io/`

Universidad de Granada

2025

Licencia

Este trabajo está licenciado bajo una [Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Usted es libre de:

- Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Bajo los siguientes términos:

- **Reconocimiento** — Debe otorgar el crédito adecuado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.
- **NoComercial** — No puede utilizar el material para fines comerciales.
- **SinObraDerivada** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede distribuir el material modificado.



Índice general

1. Práctica 1	5
1.1. Prompts	6
1.1.1. Otros casos	7

Capítulo 1

Práctica 1

- **Agente:** recibe información del entorno, la interpreta y, en base a ello, produce una respuesta.

- **Tipos de agentes:**

- **Reactivos:** perciben el entorno y toman decisiones concretas basadas en ello. No 'piensan' en un sentido profundo, sino que realizan operaciones con matrices, árboles de decisión y otros métodos para seleccionar una acción. Un ejemplo clásico es el ajedrez.

Para desarrollar un agente que resuelva un juego como el 8-puzzle, debemos estructurarlo de la siguiente manera:

- Definir el mundo en el que opera, en este caso, un tablero.
- Identificar las posibles acciones en cada momento (derecha, izquierda, arriba, abajo) y encontrar un camino óptimo.

- **Deliberativos:** resuelven problemas como el 8-puzzle.

En este caso, el agente evalúa distintas decisiones posibles y, basándose en ello, encuentra la solución del tablero si existe. Generalmente, esto se resuelve usando estructuras como árboles de búsqueda (por ejemplo, búsqueda en anchura), en los que se analizan los nodos hijos hasta encontrar la solución.

Un ejemplo interactivo se puede ver en el siguiente enlace: <https://tristanpenman.com/demos/n-puzzle/>, donde la solución correcta aparece resaltada en verde.

- Una vez diseñado el plan del agente, es importante considerar que, en el mundo real, puede enfrentarse a situaciones para las que no ha sido completamente entrenado.
- Algunas características clave a tener en cuenta son: determinismo, observabilidad, dinamismo del entorno, completitud del conocimiento y continuidad.
- La IA ha logrado grandes avances en el desarrollo de agentes para mundos cerrados.

Para poder enfrentarse a los problemas, la IA debe ser capaz de adaptarse a las situaciones que encuentra en su entorno. Además, debe generalizar soluciones para casos similares basándose en experiencias previas.

En el ámbito del aprendizaje automático, las IA se entrenan para resolver problemas para los cuales no han sido programadas explícitamente. Funcionan sin intervención humana directa. Existen agentes autónomos, que operan sin supervisión, y agentes colaborativos, como los sistemas de IA que conocemos, por ejemplo, ChatGPT y DeepSeek.

También encontramos aplicaciones de autonomía en entornos abiertos, como el desarrollo de agentes en videojuegos como *Minecraft*.

Actualmente, una de las tendencias más populares en IA es el desarrollo de modelos generativos, como ChatGPT.

Estas inteligencias artificiales han sido entrenadas con enormes conjuntos de datos recopilados de internet. Durante su entrenamiento, se emplean técnicas como la eliminación de partes de un texto, obligando a la IA a predecir y completar la información faltante. Se estima que modelos como los de la familia GPT han sido entrenados con billones de parámetros, lo que representa una capacidad computacional inmensa.

Este tipo de IA presenta tanto fortalezas como debilidades. Por ejemplo, pueden generar código de manera eficiente, pero también pueden cometer errores, lo que limita su fiabilidad en algunos contextos.

1.1. Prompts

En esta sección se nos pedía comprobar que respuesta nos daba ChatGPT a una serie de preguntas. A continuación, se muestran las preguntas y las respuestas obtenidas.

Generar una tabla comparativa entre las ChatGPT, DeepSeek y Gemini

Característica	ChatGPT	DeepSeek	Gemini
Desarrollador	OpenAI	DeepSeek	Google Deep-Mind
Modelo de lenguaje	GPT-4.5	DeepSeek-R1	Gemini 1.0
Tamaño del modelo	No especificado	67 mil millones de parámetros	No especificado
Entrenamiento	Datos en múltiples idiomas	Datos en inglés y chino	Datos en múltiples idiomas
Multimodalidad	No	No	Sí
Costo de uso	Suscripción mensual	Gratuito	Gratuito
Sesgo y censura	Respuestas equilibradas	Sesgo pro-Beijing y censura en temas sensibles	Respuestas equilibradas
Aplicaciones destacadas	Generación de texto, programación, investigación	Tareas específicas, eficiencia en recursos	Análisis multimodal, integración con servicios de Google

Cuadro 1.1: Comparación entre ChatGPT, DeepSeek y Gemini

1.1.1. Otros casos

Se realizaron otra serie de preguntas a ChatGPT y a otras inteligencias artificiales, cosa que no voy a poner aquí porque no aporta nada y no es materia evaluable de examen.

Bibliografía

- [1] Ismael Sallami Moreno, **Estudiante del Doble Grado en Ingeniería Informática + ADE**, Universidad de Granada, 2025.