

Idea Alquímica: Tejiendo el Futuro con Prompts Engrineering

Problemática:

Los jugadores a menudo se enfrentan a varios desafíos y frustraciones cuando intentan mejorar sus habilidades o superar obstáculos en los videojuegos. Entre los problemas más comunes se encuentran:

Frustración y Desmotivación: [Los jugadores pueden sentirse frustrados cuando no logran avanzar en el juego o mejorar en sus habilidades, lo que puede llevar a la desmotivación y abandono del juego.]

Spoilers: [Al buscar soluciones o guías en línea, los jugadores pueden encontrar información que revela partes importantes de la trama del juego, arruinando la experiencia.]

Bugs: [Los jugadores pueden encontrar bugs o problemas técnicos para los cuales no hay soluciones claras o accesibles, aumentando su frustración.]

Guías Incompletas o Desactualizadas: [Las guías disponibles en línea a menudo son incompletas, desactualizadas o no están adaptadas a las necesidades específicas del jugador.]

Solución:

La solución propuesta es desarrollar un **conjunto de prompts** optimizados para un modelo de IA que combine texto a texto y texto a imagen, integrados en una **plataforma de chat interactiva** de videojuegos. Esta solución abordará los problemas mencionados de la siguiente manera:

Idea Alquímica: Tejiendo el Futuro con Prompts Engrineering

Texto a imagen: El modelo generará ilustraciones que muestren de manera clara y visual lo solicitado por el usuario;

Por ejemplo: Si un usuario quiere aprender un **\${combo específico}**, el modelo generará una imagen que incluya:

- Los botones que deben ser presionados, representados de forma clara y ordenada.
- Una ilustración del movimiento del personaje, mostrando cómo se ejecuta el combo en el juego.
- Ejemplos visuales de cómo el personaje se mueve y realiza el combo, proporcionando una referencia clara y práctica.

Texto a texto: El modelo responderá a las consultas de los jugadores proporcionando **\${consejos y estrategias}** detalladas;

Por ejemplo: si un jugador tiene dificultades para vencer a un jefe (boss):

- El usuario puede describir la parte que encuentra más difícil.
- El modelo proporcionará una serie de consejos y estrategias específicos, adaptados a la situación del jugador.
- Se ofrecerán tácticas detalladas para superar las dificultades, incluyendo qué habilidades usar, cómo evitar ataques del jefe, y cuál es la mejor estrategia general para vencerlo.

Idea Alquímica: Tejiendo el Futuro con Prompts Engrineering

Viabilidad técnica:

Es necesario reunir una base de datos con descripciones de los juegos como imágenes de referencia. Esta información se utilizará para entrenar los modelos de IA que se incluiría GPT-3.5 y GPT-4 de openAI;

Tiempos y recursos:

El tiempo estimado para la creación y pruebas podría alcanzar los 6 meses y a su vez es necesario el acceso a APIs de los modelos de IA, así como un equipo de trabajo compuesto por desarrolladores y expertos en videojuegos;

Justificación de Elección:

Elegí este tema porque soy un gamer que se frustra con las problemáticas mencionadas. A menudo me encuentro con guías incompletas, información falsa y spoilers cuando busco soluciones para mejorar mis habilidades o superar desafíos en los videojuegos. Esta solución no solo abordará mis propias frustraciones, sino que también ayudará a otros jugadores a tener una experiencia de juego más satisfactoria y efectiva;