



Declaración de Uso Ético de Inteligencia Artificial

1. Información del Proyecto

Título del Proyecto: [K.E.Y. Player Manager]

2. Uso de Herramientas de Inteligencia Artificial

Durante el desarrollo del proyecto final, se utilizaron herramientas de inteligencia artificial (IA) de manera ética, con fines de apoyo, aprendizaje y mejora del código. A continuación, se detalla el uso específico:

Herramientas utilizadas:

- [ChatGPT]

Aplicaciones específicas de la IA:

- [Creación Clase StyledComboBox]
- [Diseño de las tablas de la interfaz con redondeo]
- [Ocultar un campo, que se ejecute pero que no se muestre en pantalla el número]

3. Declaración de Uso Ético

Declaramos que:

- Todo el código fuente presentado en el proyecto ha sido entendido por los integrantes del equipo.
- Ninguna parte del código fue utilizada de manera automática sin ser analizada, adaptada o comprendida previamente.
- No se ha usado IA para suplantar procesos de evaluación individual o actividades prohibidas por la normativa académica.
- La IA se utilizó únicamente como una herramienta de apoyo al aprendizaje y desarrollo, no como sustituto del trabajo propio del estudiante.

4. Reflexión sobre el Uso de IA

El uso de herramientas de inteligencia artificial nos permitió crear una bonita interfaz gráfica con Tkinter, ya que es una librería de la que nos costaba un poco manejar, o que de hecho algunos ni sabíamos. El uso de ChatGPT en general nos ayudó para la buena realización de nuestro proyecto, siempre entendiendo que esta es una herramienta de **ayuda**, no para que nos haga el proyecto. Como puede observarse, se usó esta herramienta para muy pocas cosas, ya que no nos gusta depender demasiado de esto, no nos hace pensar, cosa que, a varios del grupo, nos gusta hacer.

5. Firma de los Estudiantes

[Dennys Molina]

[Javier Morán]

[Daniel Salguero]

[Lucy Guerra]

[Mónica Alvarenga]

[Enrique Hernández]