

# Ingeniería del Conocimiento

## Ejercicio 1

En este ejercicio se pide representar el conocimiento propio del que se hace uso a la hora de tomar la decisión sobre si prestar o no dinero a una persona que lo pide.

En primer lugar, debemos tener en cuenta los datos de los que dispondremos sobre la persona que nos hace la petición y los datos de la propia petición. Éstos serán del tipo: “la persona que me pide dinero es un familiar”, “la cantidad de dinero que me pide es superior/igual/inferior a la que poseo/necesito para vivir”.

Este conocimiento puede inferir en nuevos conocimientos como predicciones, la más importante es predecir si me van a devolver el dinero o no, y cuándo.

1- ¿Cómo realizar dichas predicciones?

Básicamente debemos apoyarnos en conocimiento que poseemos y hacer comparaciones con el caso en el que nos encontramos: “esta persona ya me ha devuelto dinero en otras ocasiones”, “las personas con estos rasgos tienden a no devolver el dinero”, ...En resumen: conocimiento inexacto adquirido mayormente mediante la experiencia.

A partir de ese conocimiento adquirido mediante una predicción, que no va a ser infalible ni certera, podemos establecer una conexión: si no voy a recibir el dinero o me lo van a devolver dentro de mucho (ambiguo) tiempo prefiero no prestarlo, a no ser que sea una persona con la que tenga quizás la confianza o el afecto suficiente para que no me importe este resultado.

Así, de esta manera, acabamos creando una serie de reglas comunes que pueden ser mezcladas e interconectadas para crear una regla concreta para cada situación, sería lo que llamamos razonar, y tendrían un aspecto parecido al siguiente:

“Mi prima pequeña me ha pedido prestados 2€ lo cual no supone nada para una persona en mi situación, al ser una persona sin ingresos propios es muy probable que para cuando pueda devolvérmelos ya no se acuerde ni yo tampoco, sin embargo, es una pérdida que estoy dispuesta a asumir ya que haré feliz a alguien a cambio de muy poco.”

“Un desconocido me ha parado por la calle y me ha pedido que le preste 20€ para ir a comprarse un bocadillo a la tienda de al lado. Es una cantidad considerable para alguien que no conozco y su argumento carece de sentido por varios motivos, lo más seguro es que tenga intención de robarme.”

Esta sería a grandes rasgos la forma en que las personas razonamos para una tarea tan sencilla como responder: si o no. A la pregunta: ¿Me dejas X€ para esto? En un contexto determinado.

## Ejercicio 2

Vamos ahora a observar lo que acabamos de establecer en el ejercicio 1 para determinar qué parte es la más compleja a la hora de crear un SBC.

Si vemos los dos ejemplos que he propuesto, se tratan de dos casos de alguien pidiendo dinero pero que no tienen ni remotamente nada que ver. Esto provoca que la cantidad de contextos de los que tendría que tener conocimiento el SBC, las relaciones entre los pequeños detalles como por ejemplo conocer el valor medio de un bocadillo, el realizar juicios medianamente arbitrarios en función de las apariencias de las personas. Todo eso es conocimiento que el SBC debe tener para cumplir satisfactoriamente con su tarea. Sólo con dos rápidos ejemplos hemos visto como esa cantidad de información es desbordante, imposible para una persona o incluso un grupo de personas de pensar en todos los datos posibles que pueden llegar a influir en estas decisiones y las relaciones entre estos datos y la respuesta.

En resumen, a la hora de crear un SBC opino que es muy probable que nos encontremos ante una situación en la que extraer del mundo todo el conocimiento necesario para que nuestro sistema pueda responder satisfactoriamente a cualquier situación que se presente se convierta en una tarea Hercúlea.

Por no hablar que estos conocimientos pueden llegar a ser inconsistentes o erróneos haciendo la tarea aún más compleja.