

## TECHNOLOGY CAMP

### Ingenio para la paz:



Este foro fue realizado compartiendo las experiencias de tres ingenieras muy reconocidas en la Universidad Militar Nueva Granada: Carol Arévalo, la actual vicerrectora de la universidad; Lady Huérfino, directora de Extensión y Proyección Social de la Facultad de Ingeniería; y Ada Echaves, ingeniera de planta participe principalmente en algunas materias de ingeniería multimedia. Estas tres profesionales compartieron su vasta experiencia y discutieron cómo su labor ha contribuido significativamente a la paz en Colombia. Al inicio, la charla fue profundamente motivadora, destacando la importancia de que los estudiantes utilicen sus conocimientos para influir positivamente en la sociedad, ya que numerosos proyectos liderados por ingenieros han transformado la vida de muchas personas. A medida que la conversación avanzó, cada una de las ingenieras abordó en detalle los proyectos y fundaciones en los que han participado, explicando cómo estos han impactado diversas culturas y comunidades a lo largo del país.

En la parte final del foro, se hizo un llamado a los futuros ingenieros a comprometerse con causas sociales, resaltando la capacidad que tiene la ingeniería para solucionar problemas reales y urgentes de la sociedad, además de comprometerse con la patria, principalmente solucionando los problemas que afectan a los colombianos. Se subrayó la importancia de la innovación y el trabajo colaborativo para lograr un impacto sostenible, recordando que el conocimiento y la pasión son herramientas poderosas para construir un mejor futuro. Concluyeron invitando a los estudiantes a participar activamente en iniciativas que promuevan la paz y el bienestar común, inspirándolos a ser agentes de cambio desde sus respectivas áreas de especialización.

### Inteligencia artificial y videojuegos:

Se discutió el uso de la Inteligencia Artificial en la industria de los videojuegos. El Dr. Carlos Astengo, comenzó mostrando un video sobre la representación de la IA en la ciencia ficción, utilizando como ejemplo un videojuego basado en las películas de Matrix. Al igual

que en Matrix, con los avances actuales en IA y sistemas de aprendizaje, muchas personas se preguntan hasta dónde pueden llegar estos sistemas y si podrían llegar a pensar como un ser humano. El Dr. Astengo habló sobre las capacidades de las computadoras y cómo podrían seguir mejorando en el futuro, ya que las IA están diseñadas para aprender de sus experiencias por medio de estímulos y de recompensas. Un ejemplo que mencionó fue el ajedrez. Al principio, cuando juegas contra la IA, es bastante fácil ganarle porque apenas está aprendiendo. Sin embargo, a medida que juegas más partidas, la IA mejora porque aprende de ti y con el paso del tiempo se vuelve imbatible e imposible de predecir ya que ha almacenado demasiados datos de movimientos y formas de ganar, donde eventualmente usara la más óptima. Además, mencionó que esto también ocurre en los navegadores y sitios de compras en línea. La IA aprende de tus acciones, como hacia dónde mueves el puntero, qué páginas visitas y qué te interesa. De esta manera, crea un perfil que luego te ayuda a encontrar cosas más rápido o te sugiere productos que podrían gustarte con cada vez más probabilidades de encontrar aquello que es justamente lo que necesitas o aquello que no sabías que necesitabas.

