

Trabajo de Fin de Grado
Grado en Ingeniería Informática
Ingeniería de Software

Título del trabajo

Martín López de Ipiña Muñoz

Dirección

Galdos Otermin, Aritz
Pereira Varela, Juanan
Azanza Sesé, Maider

22 de abril de 2025

Resumen

Índice de contenidos

Índice de contenidos	III
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VI
Índice de algoritmos	1
1 Introducción	1
2 Antecedentes	3
2.1. Onboarding en proyectos software	3
2.1.1. Trabajo previo	4
2.2. Agentes de Grandes Modelos de Lenguaje (LLM)	4
2.2.1. Modelos LLM	4
2.2.2. Interacción con herramientas externas	5
2.2.3. Abstracciones en frameworks	6
2.3. Model Context Protocol	7
2.4. Estado del arte en arquitecturas de agentes LLM	8
2.4.1. Arquitectura RAG	8
2.4.2. Arquitecturas de interacción entre agentes	10
2.5. Agentes LLM en proyectos software	11
2.6. Ajuste de modelos para agentes LLM	12
2.6.1. Limitaciones de los modelos actuales	12
2.6.2. Enfoques de ajuste fino para agentes específicos	13
2.6.3. Técnicas de entrenamiento eficiente	13
3 Planificación	15
3.1. Alcance	15
3.1.1. Objetivos concretos del proyecto	15
3.1.2. Requisitos	16
3.1.3. Fases del proyecto	16
3.1.4. Descomposición de tareas	17
3.2. Periodos de realización de tareas e hitos	19

3.2.1.	Dependencias entre tareas	19
3.2.2.	Diagrama de Gantt	20
3.2.3.	Hitos	20
3.3.	Gestión del tiempo	20
3.3.1.	Estimación de cada tarea	20
3.4.	Gestión de riesgos	20
3.5.	Gestión de Comunicaciones e Información	21
3.5.1.	Sistema de información	21
3.5.2.	Sistema de comunicación	22
Anexo A		23
Definición de términos técnicos		23
Conjunto de datos etiquetados		23
Entrenamiento de redes neuronales		23
Distancia coseno		23
Tokenizador		24
Bibliografía		25

Índice de figuras

2.1.	Ejemplo de interacción de un modelo LLM con una herramienta externa.	6
2.2.	Esquema de funcionamiento del Model Context Protocol.	7
2.3.	Esquema de funcionamiento de la arquitectura RAG en un LLM Fuente.	9

Índice de tablas

CAPÍTULO 1

Introducción

Antecedentes

Una vez establecido el objetivo de este proyecto en la introducción, en este capítulo se describirán los conceptos generales necesarios para la comprensión de este documento. Para ello, en primer lugar se detalla el proceso de onboarding en proyectos software y las dificultades que presenta, junto con el trabajo previo realizado en este ámbito.

Por otro lado, se explicará a grandes rasgos qué son los agentes basados en grandes modelos de lenguaje (conocidos también por el anglicismo Large Language Models o por sus siglas LLM), su arquitectura, funcionamiento e interacción con herramientas externas. Se introduce además el Model Context Protocol como estándar de comunicación entre estos componentes.

Finalmente, se aborda el estado del arte en arquitecturas de agentes, sus aplicaciones en proyectos software y las técnicas de ajuste de modelos.

2.1. Onboarding en proyectos software

El proceso de incorporación (onboarding) de nuevos desarrolladores de software constituye un desafío persistente para las organizaciones tecnológicas, donde los recién incorporados enfrentan una sobrecarga informativa mientras los desarrolladores senior ven afectada su productividad al destinar tiempo considerable a actividades de formación y mentoría[1].

Si bien prácticas como la designación de mentores han demostrado ser efectivas para facilitar la integración de nuevos miembros, estas incrementan significativamente la carga de trabajo sobre los profesionales experimentados, generando potenciales retrasos en los proyectos[2].

En este contexto, los modelos de lenguaje de gran escala emergen como una alternativa prometedora para transformar el proceso de onboarding, ofreciendo orientación personalizada e instantánea que podría reducir la dependencia de los desarrolladores senior, preservar la

productividad global de los equipos y facilitar una incorporación más eficiente y menos disruptiva[3].

2.1.1. Trabajo previo

La Universidad del País Vasco, en colaboración con LKS NEXT¹, desarrolló el prototipo denominado I Need a Hero (INAH), diseñado para aprovechar el potencial de los LLM en la localización de expertos dentro de la organización[4]. INAH opera en dos fases: primero crea perfiles de “héroes” extrayendo información de currículos de empleados dispuestos a asistir; luego, ante una consulta, utiliza GPT-3.5 para identificar las competencias requeridas y localizar a los profesionales que las poseen.

En una línea de estudio complementaria, un trabajo reciente ha presentado el sistema “Onboarding Buddy”, el cual implementa una arquitectura multi-agente que organiza diversos componentes especializados para proporcionar asistencia contextualizada durante la incorporación de nuevos desarrolladores[5].

El sistema fundamenta su funcionamiento en la generación dinámica de planes mediante cadena de pensamiento 2.4.2, evaluados posteriormente para determinar su posible descomposición en sub-tareas procesadas en paralelo por otros agentes.

2.2. Agentes de Grandes Modelos de Lenguaje (LLM)

Los agentes de Inteligencia Artificial son programas informáticos que implementan modelos computacionales para ejecutar diversas funciones específicas del contexto en el que se aplican. Tras siete décadas y media de investigación, los esfuerzos en el campo se han focalizado en agentes basados en grandes modelos de lenguaje.

2.2.1. Modelos LLM

Los Grandes Modelos de Lenguaje son redes neuronales especializadas en el procesamiento del lenguaje natural que funcionan mediante un mecanismo de entrada-salida de tokens 2.2.1. Estos modelos reciben secuencias de tokens como entrada, denominada comúnmente “prompt”, y generan secuencias de tokens como salida, aplicando durante este proceso las representaciones y relaciones semánticas aprendidas durante su fase de entrenamiento con extensos corpus textuales [6].

Para comprender el funcionamiento de estos agentes, resulta imprescindible asimilar previamente conceptos como la tokenización, las representaciones vectoriales del lenguaje y el ajuste de dichos modelos.

Tokens Los tokens constituyen la unidad mínima de texto que el modelo puede procesar. Dado que dichos modelos operan sobre estructuras matemáticas, requieren transformar el lenguaje natural en representaciones matriciales. Para lograr esta conversión, el texto se

¹LKS NEXT: <https://www.lksnext.com/es/>

segmenta en dichas unidades mínimas, que pueden corresponder a caracteres individuales, fragmentos de texto o palabras completas. El conjunto íntegro de estas unidades reconocibles por el modelo configura su vocabulario.

Representaciones vectoriales Constituyen vectores numéricos de dimensionalidad fija que codifican la semántica inherente a cada token. Por ejemplo, una dimensión específica podría especializarse en representar conceptos abstractos. En este contexto, la representación vectorial del token “animal” contendría un valor más elevado en dicha dimensión que la correspondiente al término “gato”, reflejando su mayor grado de abstracción conceptual.

Ajuste de modelos instruct El entrenamiento 3.5.2 de los LLM se estructura en dos fases diferenciadas. La primera corresponde al preentrenamiento, donde el modelo procesa extensos conjunto de datos textuales con operaciones como intentar predecir el siguiente token en la secuencia. Esta fase permite al modelo captar las complejas estructuras sintácticas y relaciones semánticas inherentes al lenguaje natural. La segunda fase consiste en el ajuste fino, donde el modelo previamente entrenado se especializa mediante conjuntos de datos específicos y etiquetados 3.5.2, optimizando su capacidad para ejecutar tareas concretas de clasificación o generación de texto.

Los agentes basados en LLM implementan en su mayoría modelos *instruct*, variantes especialmente ajustadas para responder a consultas e instrucciones de usuarios. Dentro de esta categoría se encuentran GPT (base de ChatGPT²) de OpenAI³, Claude Sonnet de Anthropic⁴, y Llama-Instruct de Meta⁵.

2.2.2. Interacción con herramientas externas

Los agentes LLM poseen la capacidad de interactuar con diversas herramientas como búsquedas web, bases de datos o interfaces de usuario. Fundamentalmente, este tipo de modelos solo genera tokens de texto, por lo que la integración de herramientas se implementa mediante palabras clave o tokens especiales que este puede incluir en su salida. Para ello, en el texto de entrada se especifica el esquema de la función a utilizar y, si decide emplearla, el modelo generará el texto correspondiente. Posteriormente, se procesa la respuesta para extraer llamadas a funciones si las hubiese.

La interacción con herramientas es típicamente alternante. Tras realizar la llamada a la herramienta, la salida de esta se utilizará como entrada para el siguiente mensaje del modelo. La figura 2.1 ilustra el esquema de un agente con acceso a una API del clima. Como el modelo carece de información climática en tiempo real, se le indica en el prompt la posibilidad de invocar esta función. Al incluir la llamada en su texto de salida, se ejecuta la función y su respuesta se transmite al modelo para generar el resultado final.

²ChatGPT:<https://chatgpt.com>

³OpenAI:<https://openai.com/>

⁴Anthropic:<https://www.anthropic.com/>

⁵Meta: <https://about.meta.com/es/>

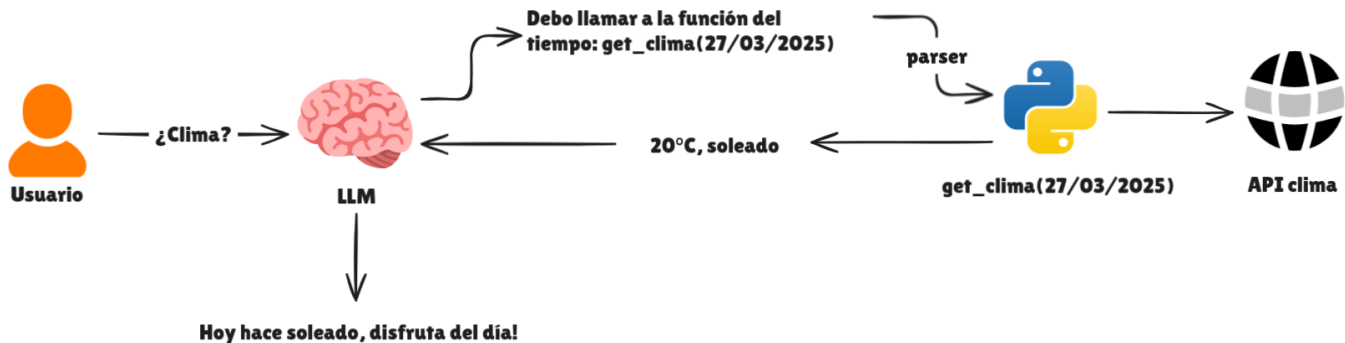


Figura 2.1: Ejemplo de interacción de un modelo LLM con una herramienta externa.

2.2.2.1. Patrón ReAct

El agente Reasoning and Act (ReAct) constituye uno de los patrones más utilizados[7]. Se basa en un ciclo de tres pasos fundamentales: el razonamiento como generación de pensamiento sobre posibles acciones, la acción como ejecución de la herramienta seleccionada y la observación como procesamiento del resultado obtenido. Este ciclo se repite iterativamente hasta que durante la fase de razonamiento se determina que la tarea ha sido completada.

2.2.3. Abstracciones en frameworks

En pleno auge de los agentes LLM, surgen cada vez más bibliotecas y frameworks que estandarizan su implementación. Estos marcos de trabajo ofrecen abstracciones de alto nivel para reutilizar funcionalidades comunes presentes en la mayoría de sistemas de agentes. Las principales funcionalidades proporcionadas son las siguientes:

- **Gestión de modelos:** La ejecución de modelos de lenguaje requiere del dominio de estos, ya que cada uno posee tokenizadores específicos 3.5.2 y esquemas propios de entrada y salida. Los frameworks ofrecen interfaces unificadas, facilitando el uso de diversos modelos sin necesidad de conocimientos técnicos excesivamente detallados.
- **Interacción conversacional:** La comunicación con los agentes se efectúa mediante un esquema conversacional, donde el modelo recibe un texto de entrada y genera una respuesta correspondiente. Las respuestas y entradas se concatenan secuencialmente para preservar el contexto de la conversación, cada consulta subsiguiente incorpora todos los intercambios precedentes.
- **Uso de herramientas externas:** Toda la complejidad de la interacción se abstrae en el framework, por lo que el desarrollador únicamente debe especificar la función que desea incorporar.
- **Interacción entre agentes:** Los agentes pueden establecer comunicación entre sí, permitiendo la construcción de sistemas con mayor complejidad. Algunos frameworks

establecen protocolos que definen las modalidades de comunicación entre los distintos agentes.

Para este trabajo utilizaremos fundamentalmente LangChain⁶ para la gestión de llamadas a APIs de modelos y prompting, LangGraph⁷ para la orquestación de flujos agénticos, y LangSmith⁸ para el seguimiento de trazas de llamadas a modelos y herramientas. Para la gestión de los conjuntos de datos y entrenamiento de modelos utilizaremos HuggingFace.⁹

2.3. Model Context Protocol

El Model Context Protocol (MCP), desarrollado por Anthropic, estandariza la comunicación entre agentes LLM y herramientas. Permite que aplicaciones diversas ofrezcan herramientas a agentes externos sin exponer detalles de implementación[8].

La figura 2.2 ilustra el esquema operativo del protocolo. Los desarrolladores de Jira¹⁰ y GitHub¹¹ han implementado un servidor MCP que traduce las interacciones con sus APIs y proporciona herramientas al cliente MCP. Esto permite que el desarrollador del agente se enfoque exclusivamente en conectar las herramientas del cliente con el agente, sin necesidad de interactuar con APIs externas. Asimismo, el cliente MCP gestiona la comunicación entre servidores, facilitando al agente el acceso directo a múltiples herramientas.

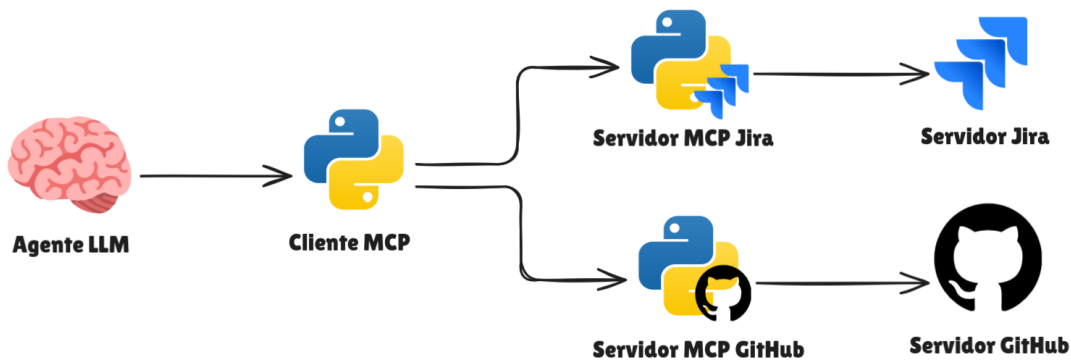


Figura 2.2: Esquema de funcionamiento del Model Context Protocol.

El protocolo ofrece dos modos de operación para establecer la comunicación entre cliente y servidor:

⁶LangChain: <https://www.langchain.com/>

⁷LangGraph: <https://www.langchain.com/langgraph>

⁸LangSmith: <https://www.langchain.com/langsmith>

⁹HuggingFace: <https://huggingface.co/>

¹⁰Jira: <https://www.atlassian.com/es/software/jira>

¹¹GitHub: <https://github.com/>

- **Comunicación SSE:** El protocolo Server-Sent Events (SSE) establece un canal de comunicación unidireccional sobre HTTP desde el servidor hacia el cliente. Proporciona actualizaciones en tiempo real con capacidad de streaming. En el protocolo MCP, el cliente efectúa solicitudes para la ejecución de herramientas en el servidor mediante HTTP, a lo que el servidor puede responder mediante eventos SSE.
- **Comunicación STDIO:** El protocolo de entrada y salida estándar (STDIO) facilita la comunicación bidireccional entre cliente y servidor a nivel de proceso en el sistema operativo. Este mecanismo permite el intercambio de información en formato JSON a través de los canales estándar del sistema. Su diseño, orientado principalmente a entornos locales, restringe la conexión a un único cliente por servidor al limitarse a la comunicación entre dos procesos.

La aplicación de escritorio Claude Desktop¹² de Anthropic constituye un reflejo del potencial del protocolo. Esta plataforma ofrece la posibilidad de interactuar con servidores mediante una configuración mínima. Implementando el protocolo STDIO, la aplicación ejecuta los servidores distribuidos por terceros a través de gestores de paquetes como uv¹³, npx¹⁴ o Docker¹⁵. Al incorporar un cliente MCP en la aplicación, consigue integrar las herramientas disponibles en la interfaz de chat con los modelos de Anthropic.

2.4. Estado del arte en arquitecturas de agentes LLM

La comunidad científica ha diseñado diversas arquitecturas de agentes para optimizar el rendimiento de los modelos disponibles. La arquitectura RAG se distingue por complementar la entrada del modelo con información recuperada de documentos relevantes. Otras propuestas se centran en mejorar la comunicación y coordinación entre agentes.

2.4.1. Arquitectura RAG

Los modelos LLM poseen un conocimiento restringido a los datos con los que fueron entrenados. Para superar esta limitación, la arquitectura RAG (Retrieval-Augmented Generation) complementa la generación del LLM mediante la recuperación de información relevante desde repositorios de conocimiento externos. La figura 2.3 ilustra un ejemplo de su funcionamiento.

¹²Claude Desktop: <https://claude.ai/download>

¹³uv: <https://astral.sh/blog/uv>

¹⁴npx: <https://docs.npmjs.com/cli/v8/commands/npx>

¹⁵Docker: <https://www.docker.com/>

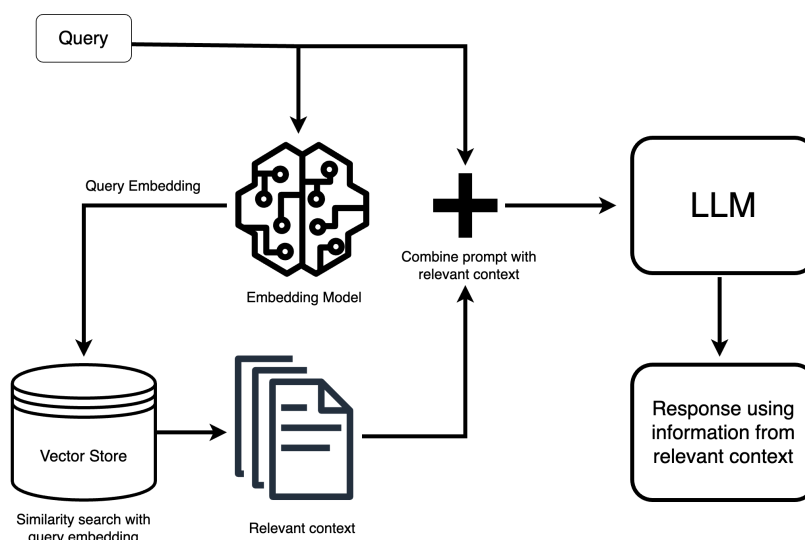


Figura 2.3: Esquema de funcionamiento de la arquitectura RAG en un LLM [Fuente](#).

La recuperación de documentos relevantes se puede implementar mediante recuperadores dispersos: expresiones regulares, búsqueda de n-gramas, palabras clave, entre otras. No obstante, el enfoque predominante consiste en el uso de recuperadores densos, conocidos como indexación vectorial. En este método, los documentos se transforman en vectores, generalmente mediante LLMs especializados en codificación, denominados Embedders. Al representar los documentos en un espacio vectorial, es posible recuperar aquellos semánticamente más pertinentes mediante la comparación del vector de consulta con los vectores de los documentos indexados, utilizando métricas como la distancia coseno [3.5.2](#).

2.4.1.1. Estrategias RAG avanzadas

La optimización del rendimiento en arquitecturas RAG ha sido ampliamente estudiada [\[9\]\[10\]](#), enfocándose en tres áreas principales: el procesamiento de documentos, los sistemas de recuperación y la mejora del flujo de generación.

- **Procesado de documentos:** La calidad de la indexación documental determina la eficacia del sistema. Entre las estrategias destacadas figuran la eliminación de ruido textual, el ajuste del tamaño óptimo de los segmentos indexados, y la técnica de ventana solapada. Esta última superpone fragmentos para preservar los datos situados en las intersecciones de los segmentos.
- **Sistemas de recuperación:** Los recuperadores densos basados en representaciones, ilustrados en la [figura 2.3](#), precaculan las representaciones vectoriales de los documentos mediante una indexación independiente de las consultas. Por otro lado, los recuperadores basados en interacción, proponen calcular el vector para cada documento junto al vector de consulta durante el tiempo de ejecución, obteniendo así una representación más rica que captura las relaciones contextuales específicas entre ambos elementos [\[11\]\[12\]](#).

Para contrarrestar el sobrecoste computacional de este enfoque, se han desarrollado técnicas de indexación híbridas que combinan ambos métodos. Estas técnicas permiten realizar una búsqueda inicial utilizando representaciones vectoriales y posteriormente refinar los resultados mediante la extracción interactiva[13].

- **Optimización del flujo de generación:** Para tareas que requieren reflexión documentada, se han desarrollado sistemas de salto múltiple que alternan entre recuperación y generación[14][15][16][17][18]. Estos flujos permiten al sistema examinar críticamente la información inicialmente recuperada, identificar lagunas informativas, y formular las consultas correspondientes para subsanar dichas carencias.

2.4.2. Arquitecturas de interacción entre agentes

La interacción entre agentes LLM constituye un campo de investigación activo, distinguiéndose diversos avances en módulos de memoria, planificación e interacción multiagente[19].

- **Módulos de memoria:** En una interacción conversacional, el modelo procesa todos los mensajes previos, pudiendo generar un contexto excesivamente amplio. Para mitigar este problema, se han desarrollado módulos de memoria que almacenan información relevante de interacciones pasadas de forma resumida[20][21][22]. Esta memoria puede consultarse posteriormente mediante RAG, permitiendo recuperar los elementos más relevantes según el contexto[23].

Algunos módulos se inspiran en la estructura de la memoria humana[24], incorporando mecanismos que almacenan información con distintas temporalidades y niveles de relevancia[19][25].

- **Planificación:** Los mecanismos de planificación potencian el razonamiento de los agentes sobre sus acciones futuras.

Entre estos mecanismos destaca el prompting de cadena de pensamiento (Chain of Thought)[26], que instruye al modelo para elaborar un razonamiento secuencial previo a su decisión final, permitiendo así descomponer problemas complejos paso a paso. Partiendo de este enfoque, estrategias avanzadas como la autoconsciencia[22] lo amplían mediante la generación de múltiples cadenas de razonamiento independientes y la posterior selección de la respuesta óptima entre ellas[27][28].

De manera complementaria, las técnicas de reflexión[29][30][31] implementan un proceso iterativo donde el propio modelo evalúa y refina sus respuestas.

Por otro lado, la estructuración de acciones constituye una metodología ampliamente adoptada en la planificación[32][33][34]. Esta técnica permite definir planes de alto nivel que posteriormente se desglosan en acciones específicas ejecutables por los agentes[35][36][37][38]. Adicionalmente, la definición de interdependencias entre estas acciones permite verificar la validez de los planes generados[39][40][41].

Los modelos razonadores como o1 de OpenAI o DeepSeek-R1 incorporan estas técnicas de forma nativa[42]. Estos han sido entrenados con datos que incluye ejemplos de

razonamiento y planificación, lo que les permite generar respuestas que incluyen dichas estructuras.

- **Interacción entre agentes:** Los sistemas multi-agente implementan una arquitectura donde diversos agentes especializados son coordinados por un componente central denominado orquestador[43][44]. En este paradigma, cada agente se especializa en una función particular, como la búsqueda de información, la ejecución de herramientas o la generación de texto. El orquestador evalúa las consultas entrantes y las dirige hacia el agente más competente para resolverlas.

Enfoques complementarios proponen la interacción directa entre agentes especializados como mecanismo de retroalimentación[45][46]. Por ejemplo, ChatDev[47] establece un sistema de colaboración entre agentes programadores, testers y gestores para abordar problemas de ingeniería de software. MetaGPT[48] refina esta propuesta al implementar un protocolo de comunicación basado en el patrón publicador/suscriptor entre los agentes, permitiéndoles difundir información de forma selectiva.

2.5. Agentes LLM en proyectos software

La integración de agentes en proyectos software ha sido objeto de estudio enfocándose principalmente en el ámbito de la generación automática de código. Se pueden destacar tres niveles de autonomía en los productos desarrollados: sugerencias de autocompletado, asistentes de programación y agentes autónomos.

- **Sugerencias de autocompletado:** GitHub Copilot¹⁶ o Cursor¹⁷ ofrecen la integración de un modelo LLM ajustado para generación de código directamente al entorno del desarrollador. De esta forma, el desarrollador recibe sugerencias de autocompletado en tiempo real mientras escribe el código.

Este tipo de herramientas han demostrado ser eficaces para aumentar la productividad de los desarrolladores en tareas de programación repetitivas[49]. Sin embargo, debido a su enfoque en la rapidez de respuesta, presentan limitaciones en la aplicación de razonamiento profundo.

- **Asistentes de programación:** Principalmente en aplicaciones en forma de chat, herramientas como GitHub Copilot Chat, Cursor o Cody¹⁸ de SourceGraph¹⁹ ofrecen un sistema de chat interactivo que permite al desarrollador realizar preguntas específicas sobre el código[50].

Cabe destacar el proyecto SourceGraph, el cual al ser inicialmente de código abierto ha publicado una explicación de su funcionamiento. Proporciona un sistema avanzado de navegación de código que permite la integración del agente LLM denominado Cody.

¹⁶GitHub Copilot: <https://github.com/features/copilot>

¹⁷Cursor: <https://www.cursor.com/>

¹⁸Cody: <https://sourcegraph.com/cody>

¹⁹SourceGraph: <https://sourcegraph.com/>

La arquitectura de este sistema opera en dos etapas: en primera instancia, los servidores de lenguaje específicos para cada lenguaje de programación analizan la estructura del código fuente, generando un grafo de dependencias que representa las relaciones jerárquicas entre los distintos elementos del código (funciones, clases, métodos, interfaces, entre otros)[51]. Posteriormente, el sistema implementa un mecanismo RAG basado en trigramas sobre el grafo del proyecto, cuyos fragmentos son suministrados al agente Cody, que procesa esta información estructurada y elabora respuestas contextualizadas a las consultas del desarrollador[52].

- **Agentes autónomos:** Con un enfoque más ambicioso, soluciones como Aider²⁰ o DevinAI²¹ persiguen la automatización del ciclo completo de desarrollo de software. Debido a la complejidad inherente a dicha tarea, estas herramientas permanecen en una fase incipiente[53].

El funcionamiento de Aider presenta similitudes con SourceGraph[54]. En primera instancia, analiza el código fuente mediante la biblioteca Tree-sitter²², generando un grafo de dependencias que representa las definiciones (funciones, clases, interfaces, etc.) y las referencias entre estas. Posteriormente, implementa un algoritmo de clasificación de grafos para determinar la relevancia de cada nodo respecto al contexto actual. De este modo, incorpora dicho contexto junto con un mapa de los archivos del proyecto en la entrada del agente LLM.

2.6. Ajuste de modelos para agentes LLM

2.6.1. Limitaciones de los modelos actuales

Los modelos *instruct* del estado del arte poseen la capacidad de resolver tareas que requieren comportamiento agéntico gracias a su amplio conocimiento general. No obstante, su eficiencia es cuestionable, puesto que para tareas específicas pueden carecer de ciertos conocimientos particulares, mientras que disponen de una cantidad considerable de información superflua. Se estima que los modelos más avanzados en la actualidad, como GPT-4o o Claude 3.7 Sonnet, contienen cientos de miles de millones de parámetros[55], lo que los convierte en prohibitivamente costosos para su ejecución en entornos locales.

Debido a estas limitaciones y por tratarse de modelos propietarios, estos están disponibles únicamente a través de API. Este modelo de acceso requiere enviar los datos a servidores externos, planteando así preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información. Esta restricción es especialmente relevante en el ámbito del desarrollo de software, donde los datos pueden incluir información sensible o confidencial.

²⁰Aider: <https://aider.chat/>

²¹DevinAI: <https://devin.ai/>

²²Tree-sitter: <https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/>

2.6.2. Enfoques de ajuste fino para agentes específicos

Como consecuencia de estas limitación, diversos proyectos de investigación han propuesto el ajuste fino de modelos de menor dimensión para tareas agénticas específicas. Mediante esta aproximación, es posible obtener modelos con mayor precisión en las tareas requeridas, pero con una fracción del coste.

Enfoques como FireAct[56] y AgentTuning[57] proponen el entrenamiento de dichos modelos mediante una estrategia de destilación. Esto consiste en previamente utilizar un modelo instruct de gran tamaño para generar un conjunto de datos sintéticos para las respuestas del agente. Posteriormente, se ajusta un modelo de menor tamaño utilizando este conjunto de datos, de forma que el conocimiento del modelo grande se destila en el modelo pequeño.

Adicionalmente, Agent-FLAN[58] propone la división de dichos datos de entrenamiento en varios conjuntos de aprendizaje. Debido a que los modelos aprenden antes a interpretar el formato de entrada que a razonar sobre la acción a realizar, se propone modificar parte de las trazas de entrenamiento para que estas tengan una estructura conversacional. De esta forma, al ajustar el modelo con las trazas originales, este aprende la estructura de entrada y llamada de herramientas, mientras que en las trazas conversacionales, el modelo aprende a razonar sobre la acción a realizar.

2.6.3. Técnicas de entrenamiento eficiente

El entrenamiento de estos modelos se realiza mediante el ajuste de los pesos de la red neuronal. Debido a que el ajuste fino del modelo completo es costoso, en contextos de bajo coste se propone el uso de la técnica de entrenamiento Low Rank Adaptation (LoRA)[59]. Esta técnica consiste en ajustar únicamente un subconjunto de los pesos de la red neuronal, lo que permite reducir significativamente el coste computacional del ajuste fino.

Planificación

En este capítulo se presenta la planificación del proyecto, abordando el alcance definido, los periodos de realización de tareas y los diversos ámbitos de gestión: temporal, de riesgos, de comunicaciones e información, y de partes interesadas. El objetivo de esta planificación es establecer una hoja de ruta estructurada que permita el cumplimiento de todos los objetivos del proyecto dentro de los plazos establecidos.

3.1. Alcance

Este proyecto aborda el desarrollo de un sistema basado en agentes LLM implementado sobre una solución software propia de LKS NEXT, con el propósito de investigar el comportamiento de diversas arquitecturas de agentes definidas en el capítulo 2 y evaluar su viabilidad para su futura incorporación en los procesos productivos de la empresa.

En dicho sistema, se implementarán diversas modalidades de interacción entre agentes especializados en fuentes de datos específicas, evaluando la eficacia de los distintos patrones de comunicación entre dichos componentes.

Aun así, el alcance del proyecto no está definido en su totalidad, dada la complejidad de estimación inherente a su naturaleza exploratoria y al uso de tecnologías emergentes. Para mitigar riesgos en el desarrollo, se ha establecido un protocolo preventivo que contempla reuniones quincenales de seguimiento y control.

3.1.1. Objetivos concretos del proyecto

Para facilitar el logro del objetivo principal, se han identificado y definido los siguientes objetivos específicos que estructuran el avance progresivo del proyecto:

- **Estudio de arquitecturas agénticas:** Realizar un análisis de las diversas arquitecturas

de agentes, considerando distintas estrategias de interacción y mecanismos de acceso a fuentes de información.

- **Estudio del Model Context Protocol:** Investigar las características y beneficios que aporta la implementación del protocolo MCP, con el objetivo de realizar una valoración objetiva para su posible integración en el entorno profesional de la empresa.
- **Evaluación de agentes:** Desarrollar un sistema de evaluación para proporcionar métricas comparativas cuantificables sobre el rendimiento de los diferentes enfoques de agentes.
- **Desarrollo de sistema de Onboarding:** Implementar las arquitecturas propuestas en un proyecto software corporativo, con el propósito de analizar su eficacia en la asistencia a nuevos integrantes durante su proceso de incorporación a la empresa.
- **Valoración de ajuste de agentes:** Analizar la relación coste-beneficio asociada al proceso de ajuste fino de modelos LLM para su aplicación en agentes concretos.

Adicionalmente, el objetivo es desarrollar el sistema de onboarding incorporando en la medida de los posible en su base de conocimiento la metodología de trabajo implementada en la empresa. Mediante la adhesión a los estándares definidos en un entorno profesional real, se pretende garantizar que los resultados obtenidos constituyan un reflejo de la viabilidad de implementación y eficacia de proyectos similares en un sistema de explotación.

3.1.2. Requisitos

Los requisitos del proyecto se detallan en profundidad en la sección ??

3.1.3. Fases del proyecto

Tal y como se ha mencionado anteriormente, el alcance del proyecto no está completamente definido debido a su naturaleza exploratoria. Consecuentemente, se propone un ciclo de vida iterativo-incremental con iteraciones de aproximadamente dos semanas de duración, permitiendo una adaptación progresiva a los requisitos emergentes.

La primera iteración se centra en la captura de requisitos del proyecto, donde se explorará y definirá el alcance del sistema de agentes a desarrollar. Tras establecer estas bases, la segunda iteración abordará la implementación de un sistema de agentes mínimo que contenga la estructura general del sistema, proporcionando un marco operativo inicial.

Con este sistema mínimo implementado, la tercera iteración corresponderá al desarrollo de un mecanismo de evaluación, con el objetivo de establecer métricas que permitan mejorar el sistema en la cuarta iteración, donde se aplicarán las optimizaciones identificadas. La quinta iteración se dedicará a la implementación de arquitecturas de agentes exploratorias, evaluando su rendimiento mediante las métricas previamente establecidas.

Finalmente, la sexta iteración contemplará el ajuste fino de un modelo LLM para su integración en un agente específico del sistema, así como su evaluación contextualizada dentro del marco operativo general.

Gracias a este tipo de ciclo de vida, se alcanzan los objetivos del proyecto de manera progresiva, obteniendo retroalimentación directa por parte de los directores del proyecto en cada iteración, lo que permite redirigir la dirección del trabajo si fuera necesario ante posibles contratiempos.

3.1.4. Descomposición de tareas

La Estructura de Descomposición de Trabajo (EDT) del proyecto se ha creado considerando el ciclo de vida iterativo-incremental del proyecto. La figura ?? ilustra un diagrama de esta.

Se divide en los siguientes paquetes:

■ **1ª iteración:**

- **Captura de requisitos (CR):** Conjunto de paquetes de trabajo que capturan o generan los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto.
 - **Definición de requisitos principales:** Captura de requisitos respecto al alcance general del proyecto, validados con los directores del proyecto al comienzo de este.
 - **Elicitación de requisitos:** Recopilación de preguntas potenciales para el sistema mediante un cuestionario electrónico y su posterior procesamiento.
- **Recopilación de recursos disponibles (RR):** Conjunto de paquetes de trabajo centrados en recopilar, elegir y generar recursos para el desarrollo del proyecto.
 - **Selección de proyecto software a utilizar:** Selección del proyecto software y documentación sobre la que desarrollar el sistema.
 - **Generación de recursos:** Generación de documentación extra para uso del sistema de agentes.
- **Definición del alcance y requisitos del sistema de agentes (DA):** Conjunto de paquetes de trabajo que acotan el alcance del sistema implementado considerando trabajo externo previamente realizado.
 - **Investigación de arquitecturas del estado del arte:** Exploración de arquitecturas investigadas por la comunidad académica.
 - **Búsqueda de proyectos parecidos:** Exploración de implementaciones de sistemas parecidos en proyectos software y Onboarding.

■ **2ª iteración:**

- **Sistema de agentes (SA):** Conjunto de paquetes de trabajo que se centran en el diseño, implementación y evaluación de un sistema de agentes LLM para la asistencia en un proyecto software.

- **Diseño del sistema:** Diseño e implementación mínima de los diferentes módulos del sistema.
- **Implementación de agentes especializados:** Desarrollo de varios agentes especializados en las fuentes de información disponibles.
- **Implementación de sistema de comunicación mínima:** Crear un sistema de orquestación básico para los agentes implementados.

■ **3ª iteración:**

- **Sistema de agentes (SA):** Conjunto de paquetes de trabajo que se centran en el diseño, implementación y evaluación de un sistema de agentes LLM para la asistencia en un proyecto software.
 - **Desarrollo del sistema de evaluación:** Implementación de un mecanismo de evaluación automático sobre el sistema mínimo.
 - **Captura de datos de evaluación:** Anotación manual de ejemplos para la evaluación del rendimiento del sistema implementado.

■ **4ª iteración:**

- **Sistema de agentes (SA):** Conjunto de paquetes de trabajo que se centran en el diseño, implementación y evaluación de un sistema de agentes LLM para la asistencia en un proyecto software.
 - **Mejora de agentes implementados:** Modificación de los agentes mínimos implementados para su mejora en las métricas definidas.
 - **Variaciones de mecanismos de orquestación:** Exploración de estrategias de orquestación alternativas al sistema mínimo implementado.

■ **5ª iteración:**

- **Sistema de agentes (SA):** Conjunto de paquetes de trabajo que se centran en el diseño, implementación y evaluación de un sistema de agentes LLM para la asistencia en un proyecto software.
 - **Exploración de arquitecturas de interacción alternativas:** Implementación y evaluación de mecanismos adicionales de interacción y orquestación agénticas.
 - **Integración de módulos de memoria:** Adición de un mecanismo de memoria y la evaluación de su eficacia en el sistema.
 - **Implementación de agentes avanzados:** Desarrollo e integración de agentes con un proceso de ejecución extensa para su evaluación de costo-beneficio.

■ **6ª iteración:**

- **Ajuste de modelo (AM):** Conjunto de paquetes de trabajo centrados en el entrenamiento de un modelo para un agente específico del sistema.

- **Selección del agente:** Evaluación justificada del agente específico a ajustar.
- **Extracción de datos:** Registro automático de datos de entrenamiento desde el agente a ajustar, utilizando para ello un modelo de alto rendimiento.
- **Entrenamiento del modelo:** Desarrollo y ejecución del ciclo de entrenamiento del modelo LLM.
- **Sistema de agentes (SA):** Conjunto de paquetes de trabajo que se centran en el diseño, implementación y evaluación de un sistema de agentes LLM para la asistencia en un proyecto software.
 - **Incorporación y evaluación del modelo ajustado:** Desarrollo de adaptadores necesarios para integrar el modelo ajustado al sistema implementado, así como su posterior evaluación.
- **Gestión (G):**
 - **Planificación (P):** Proceso de establecimiento de directrices, objetivos y actividades para el desarrollo exitoso del proyecto.
 - **Seguimiento y control (SC):** Supervisión de avances con reuniones bisemanales con los directores del proyecto.
- **Trabajo académico (TA):**
 - **Memoria (M):** Redacción de la memoria del proyecto.
 - **Defensa (D):** Elaboración y preparación de la defensa del proyecto.

3.2. Periodos de realización de tareas e hitos

En este apartado se detallarán las dependencias entre las diferentes tareas, así como la estimación de duración y fechas de cada una de ellas

3.2.1. Dependencias entre tareas

Las dependencias de los paquetes de trabajo del proyecto requieren una ejecución del trabajo planificada. La figura ?? ilustra dichas dependencias.

El proyecto se inicia con una primera iteración centrada en la captura de requisitos. Debido al carácter exploratorio del proyecto, se ha invertido un tiempo significativo en alinear los objetivos con las necesidades empresariales. Esta fase comprende la captura de requisitos (G.CR), la recopilación de recursos disponibles (RR) y la definición del alcance y requisitos del sistema de agentes (G.DA).

La segunda iteración se orienta al desarrollo de un sistema de agentes mínimo viable (G.SA), para construir una base sobre la que ir integrando mejoras en iteraciones posteriores.

Una vez obtenida una primera versión operativa, la tercera iteración implementa un sistema de evaluación para dicho sistema de agentes permitiendo así valorar tanto el rendimiento global como las mejoras introducidas en iteraciones subsiguientes.

La cuarta iteración perfecciona el sistema de agentes inicial, con el propósito de optimizar las métricas evaluadas y abordar las deficiencias identificadas.

Posteriormente, la quinta iteración explora arquitecturas de interacción alternativas para el sistema de agentes, incorporando un sistema de memoria.

Para concluir, la sexta y última iteración se dedica al ajuste de un modelo específico para un agente seleccionado del sistema (G.AM).

3.2.2. Diagrama de Gantt

La figura ?? ilustra el diagrama de Gantt, donde se puede ver de manera aproximada tanto el desarrollo del proyecto en el tiempo como la dedicación horaria a cada paquete de trabajo.

3.2.3. Hitos

En la tabla ?? se pueden ver los hitos esperados del proyecto. Se ha planificado el fin del desarrollo para el 31 de mayo, tras lo que se espera dedicar dos semanas completamente a la redacción de la memoria 14 de junio, dejando un margen de 9 días para la entrega de esta. De esta forma, se cuenta con un margen de tiempo por si se dieran contratiempos significativos.

3.3. Gestión del tiempo

Se ha gestionado el tiempo disponible para el proyecto considerando el alcance definido para cumplir todos los objetivos del proyecto.

3.3.1. Estimación de cada tarea

La estimación específica de cada tarea se puede ver en la tabla ??

3.4. Gestión de riesgos

Debido al enfoque exploratorio del proyecto, la gestión de riesgos cobra especial importancia. Se han identificado los siguientes riesgos con su correspondiente plan de contingencia:

- **Concurrencia exploratoria:** Dado el carácter tecnológico vanguardista del proyecto, existe la posibilidad de que durante el periodo de desarrollo emerjan iniciativas paralelas que aborden la misma problemática.

Para abordar este riesgo, se realizará una previa investigación de soluciones existentes antes de implementar cada módulo del sistema, así como un análisis periódico que permita identificar mejoras inspiradas en avances externos.

- **Planificación incorrecta:** Al ser un proyecto exploratorio, con un alcance inicialmente ambigüo, podría sufrir alteraciones no planificadas. Estos contratiempos podrían supo-

ner un sobrecoste horario, lo que obligaría a replanificar el alcance para no sobrepasar ampliamente los recursos disponibles.

Para controlar dicha replanificación, se realizará un seguimiento y control del proyecto mediante reuniones quincenales que revisarán la correcta evolución del proyecto y evitarán poner en peligro la viabilidad del proyecto.

- **Dependencia de sistemas externos:** La implementación del proyecto depende en gran medida de sistemas externos, ya sea por los modelos accedidos a través de APIs, o los servicios consumidos con los servidores MCP. El cambio o cese de cualquiera de estos servicios podría suponer la disfuncionalidad del sistema implementado.

Para prevenir este problema, se implementará el sistema con un manejo de excepciones robusto, facilitando el continuamiento de la ejecución en caso de que alguno de los módulos no funcione correctamente. Adicionalmente, se utilizará un enfoque de desarrollo genérico y modular, permitiendo la fácil adhesión o eliminación de los diferentes componentes.

- **Filtrado de credenciales:** El acceso a recursos como modelos de inteligencia artificial de terceros, o el repositorio software sobre el que desarrollar el proyecto requiere de claves secretas (API-keys). Es importante señalar que existen algoritmos de rastreo automatizados que analizan plataformas públicas en busca de credenciales expuestas para su uso inautorizado, por lo que si se publicase en alguna plataforma por error cualquiera de estas claves, podría suponer una pérdida económica considerable o una brecha de seguridad.

Para prevenir este tipo de problemas, se evitará subir a plataformas en la nube las credenciales utilizadas, gestionando estas en variables de entorno. Adicionalmente, por si accidentalmente estas acabasen siendo publicadas, se mantendrán todos los sistemas en la nube posibles en visibilidad privada.

- **Pérdida de recursos:** El proyecto utiliza diversas fuentes de información como el código del sistema, captura de requisitos anotada, documentación generada y la propia memoria. Perder estos recursos por problemas técnicos o accidentes podría suponer una considerable pérdida de tiempo o la imposibilidad de cumplir los objetivos definidos a tiempo.

Para mitigar este riesgo, se han definido sistemas de información ?? que permiten mantener una copia de seguridad en la nube diariamente actualizable. De esta forma, cualquier problema en el dispositivo utilizado para el desarrollo del proyecto implicaría en el peor de los casos la pérdida de un día de trabajo.

3.5. Gestión de Comunicaciones e Información

3.5.1. Sistema de información

El código del sistema desarrollado se subirá a un repositorio privado de GitHub, permitiendo así el seguimiento en tiempo real por parte de los directores y la gestión de versiones

3. PLANIFICACIÓN

organizada. La memoria del proyecto será desarrollada en latex en el dispositivo local del alumno, y será subido también a un repositorio de GitHub para mantener tanto copias de seguridad como una gestión de versiones.

Los diferentes recursos recopilados para el desarrollo y seguimiento del proyecto serán subidos a la plataforma Google Drive, para asegurar también copias de seguridad actualizadas.

3.5.2. Sistema de comunicación

Anexo A

Definición de términos técnicos

Conjunto de datos etiquetados

Un conjunto de datos etiquetado es una colección estructurada de información donde cada elemento o instancia está asociado a una o más categorías, clases o valores objetivo, denominados etiquetas. Estas etiquetas representan la información que se desea predecir o clasificar mediante un modelo de aprendizaje automático.

En el contexto del aprendizaje supervisado, estos conjuntos constituyen la base para el entrenamiento de modelos, ya que proporcionan ejemplos concretos de la relación entrada-salida que el algoritmo debe aprender a generalizar.

Entrenamiento de redes neuronales

: El entrenamiento de una red neuronal consiste en un proceso iterativo de modificación de los pesos de las conexiones entre neuronas artificiales. Estos ajustes permiten que la red aprenda a generalizar a partir de los datos de entrenamiento, extrayendo patrones subyacentes que podrá aplicar posteriormente a datos no observados.

En el aprendizaje supervisado, específicamente durante el ajuste fino, los pesos se modifican comparando las predicciones del modelo con los datos de referencia. Esta comparación se cuantifica mediante una función de pérdida, cuyos gradientes, calculados mediante la regla de la cadena, indican cómo deben ajustarse los pesos para minimizar el error. Este mecanismo de retropropagación permite que la red optimice progresivamente su capacidad predictiva.

Distancia coseno

La distancia coseno es una medida que cuantifica la similitud entre dos vectores basándose en el coseno del ángulo que forman, independientemente de sus magnitudes. Matemáticamente se expresa como:

$$Similitud_{coseno}(x, y) = \frac{x \cdot y}{|x||y|}$$

El valor 1 indica vectores perfectamente alineados (máxima similitud), 0 representa vectores perpendiculares (sin similitud) y -1 señala vectores en direcciones opuestas (máxima disimilitud).

Tokenizador

: Un tokenizador es el componente algorítmico encargado de segmentar el texto en unidades mínimas procesables (tokens), implementando reglas específicas de división basadas en espacios, puntuación, subpalabras o patrones predefinidos según el modelo de lenguaje.

Bibliografía

- [1] S.E. Sim and R.C. Holt. The ramp-up problem in software projects: a case study of how software immigrants naturalize. In *Proceedings of the 20th International Conference on Software Engineering*, pages 361–370. ISSN: 0270-5257. Ver página [3](#).
- [2] Igor Steinmacher, Marco Aurelio Graciotto Silva, Marco Aurelio Gerosa, and David F. Redmiles. A systematic literature review on the barriers faced by newcomers to open source software projects. 59:67–85. Ver página [3](#).
- [3] Eva Ritz, Fabio Donisi, Edona Elshan, and Roman Rietsche. Artificial socialization? how artificial intelligence applications can shape a new era of employee onboarding practices. Ver página [4](#).
- [4] Maider Azanza, Juanan Pereira, Arantza Irastorza, and Aritz Galdos. Can LLMs facilitate onboarding software developers? an ongoing industrial case study. In *2024 36th International Conference on Software Engineering Education and Training (CSEE&T)*, pages 1–6. ISSN: 2377-570X. Ver página [4](#).
- [5] Andrei Cristian Ionescu, Sergey Titov, and Maliheh Izadi. A multi-agent onboarding assistant based on large language models, retrieval augmented generation, and chain-of-thought. Ver página [4](#).
- [6] Ashish Vaswani, Noam Shazeer, Niki Parmar, Jakob Uszkoreit, Llion Jones, Aidan N. Gomez, Lukasz Kaiser, and Illia Polosukhin. Attention is all you need. Ver página [4](#).
- [7] Shunyu Yao, Jeffrey Zhao, Dian Yu, Nan Du, Izhak Shafran, Karthik Narasimhan, and Yuan Cao. ReAct: Synergizing reasoning and acting in language models. Ver página [6](#).
- [8] Model context protocol (MCP). Ver página [7](#).
- [9] Fengbin Zhu, Wenqiang Lei, Chao Wang, Jianming Zheng, Soujanya Poria, and Tat-Seng Chua. Retrieving and reading: A comprehensive survey on open-domain question answering. Ver página [9](#).
- [10] Yunfan Gao, Yun Xiong, Xinyu Gao, Kangxiang Jia, Jinliu Pan, Yuxi Bi, Yi Dai, Jiawei Sun, Meng Wang, and Haofen Wang. Retrieval-augmented generation for large language models: A survey. Ver página [9](#).
- [11] Xinbei Ma, Yeyun Gong, Pengcheng He, Hai Zhao, and Nan Duan. Query rewriting for retrieval-augmented large language models. Ver página [9](#).
- [12] Yoav Levine, Itay Dalmedigos, Ori Ram, Yoel Zeldes, Daniel Jannai, Dor Muhlgay, Yoni Osin, Opher Lieber, Barak Lenz, Shai Shalev-Shwartz, Amnon Shashua, Kevin Leyton-Brown, and Yoav Shoham. Standing on the shoulders of giant frozen language models. Ver página [9](#).
- [13] Omar Khattab, Christopher Potts, and Matei Zaharia. Relevance-guided supervision for OpenQA with ColBERT. Ver página [10](#).

- [14] Omar Khattab, Keshav Santhanam, Xiang Lisa Li, David Hall, Percy Liang, Christopher Potts, and Matei Zaharia. Demonstrate-search-predict: Composing retrieval and language models for knowledge-intensive NLP. Ver página [10](#).
- [15] Zhihong Shao, Yeyun Gong, Yelong Shen, Minlie Huang, Nan Duan, and Weizhu Chen. Enhancing retrieval-augmented large language models with iterative retrieval-generation synergy. In Houda Bouamor, Juan Pino, and Kalika Bali, editors, *Findings of the Association for Computational Linguistics: EMNLP 2023*, pages 9248–9274. Association for Computational Linguistics. Ver página [10](#).
- [16] Peng Qi, Haejun Lee, Oghenetegiri "TG"Sido, and Christopher D. Manning. Answering open-domain questions of varying reasoning steps from text. Ver página [10](#).
- [17] Huaixiu Steven Zheng, Swaroop Mishra, Xinyun Chen, Heng-Tze Cheng, Ed H. Chi, Quoc V. Le, and Denny Zhou. Take a step back: Evoking reasoning via abstraction in large language models. Ver página [10](#).
- [18] Harsh Trivedi, Niranjan Balasubramanian, Tushar Khot, and Ashish Sabharwal. Interleaving retrieval with chain-of-thought reasoning for knowledge-intensive multi-step questions. Ver página [10](#).
- [19] Lei Wang, Chen Ma, Xueyang Feng, Zeyu Zhang, Hao Yang, Jingsen Zhang, Zhiyuan Chen, Jiakai Tang, Xu Chen, Yankai Lin, Wayne Xin Zhao, Zhewei Wei, and Jirong Wen. A survey on large language model based autonomous agents. 18(6):186345. Ver página [10](#).
- [20] Hongxin Zhang, Weihua Du, Jiaming Shan, Qinzhong Zhou, Yilun Du, Joshua B. Tenenbaum, Tianmin Shu, and Chuang Gan. Building cooperative embodied agents modularly with large language models. Ver página [10](#).
- [21] Kevin A. Fischer. Reflective linguistic programming (RLP): A stepping stone in socially-aware AGI (SocialAGI). Ver página [10](#).
- [22] Xinnian Liang, Bing Wang, Hui Huang, Shuangzhi Wu, Peihao Wu, Lu Lu, Zejun Ma, and Zhoujun Li. *Unleashing Infinite-Length Input Capacity for Large-scale Language Models with Self-Controlled Memory System*. Ver página [10](#).
- [23] Andrew Zhao, Daniel Huang, Quentin Xu, Matthieu Lin, Yong-Jin Liu, and Gao Huang. ExpeL: LLM agents are experiential learners. 38(17):19632–19642. Number: 17. Ver página [10](#).
- [24] Wanjun Zhong, Lianghong Guo, Qiqi Gao, He Ye, and Yanlin Wang. MemoryBank: Enhancing large language models with long-term memory. 38(17):19724–19731. Number: 17. Ver página [10](#).
- [25] Joon Sung Park, Joseph O'Brien, Carrie Jun Cai, Meredith Ringel Morris, Percy Liang, and Michael S. Bernstein. Generative agents: Interactive simulacra of human behavior. In *Proceedings of the 36th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, pages 1–22. ACM. Ver página [10](#).
- [26] Jason Wei, Xuezhi Wang, Dale Schuurmans, Maarten Bosma, Brian Ichter, Fei Xia, Ed Chi, Quoc Le, and Denny Zhou. Chain-of-thought prompting elicits reasoning in large language models. Ver página [10](#).
- [27] Shunyu Yao, Dian Yu, Jeffrey Zhao, Izhak Shafran, Thomas L Griffiths, Yuan Cao, and Karthik Narasimhan. Tree of thoughts: Deliberate problem solving with large language models. Ver página [10](#).
- [28] Yancheng Wang, Ziyang Jiang, Zheng Chen, Fan Yang, Yingxue Zhou, Eunah Cho, Xing Fan, Xiaojiang Huang, Yanbin Lu, and Yingzhen Yang. RecMind: Large language model powered agent for recommendation. Ver página [10](#).

-
- [29] Noah Shinn, Federico Cassano, Ashwin Gopinath, Karthik Narasimhan, and Shunyu Yao. Reflection: Language agents with verbal reinforcement learning. Ver página 10.
- [30] Aman Madaan, Niket Tandon, Prakhar Gupta, Skyler Hallinan, Luyu Gao, Sarah Wiegreffe, Uri Alon, Nouha Dziri, Shrimai Prabhumoye, Yiming Yang, Shashank Gupta, Bodhisattwa Prasad Majumder, Katherine Hermann, Sean Welleck, Amir Yazdanbakhsh, and Peter Clark. SELF-REFINE: Iterative refinement with self-feedback. Ver página 10.
- [31] Ning Miao, Yee Whye Teh, and Tom Rainforth. SelfCheck: Using LLMs to zero-shot check their own step-by-step reasoning. Ver página 10.
- [32] Bill Yuchen Lin, Yicheng Fu, Karina Yang, Faeze Brahman, Shiyu Huang, Chandra Bhagavatula, Prithviraj Ammanabrolu, Yejin Choi, and Xiang Ren. SWIFTSAGE: A generative agent with fast and slow thinking for complex interactive tasks. Ver página 10.
- [33] Wenlong Huang, Pieter Abbeel, Deepak Pathak, and Igor Mordatch. Language models as zero-shot planners: Extracting actionable knowledge for embodied agents. Ver página 10.
- [34] Zihao Wang, Shaofei Cai, Guanzhou Chen, Anji Liu, Xiaojian Ma, and Yitao Liang. Describe, explain, plan and select: Interactive planning with large language models enables open-world multi-task agents. Ver página 10.
- [35] Xizhou Zhu, Yuntao Chen, Hao Tian, Chenxin Tao, Weijie Su, Chenyu Yang, Gao Huang, Bin Li, Lewei Lu, Xiaogang Wang, Yu Qiao, Zhaoxiang Zhang, and Jifeng Dai. Ghost in the minecraft: Generally capable agents for open-world environments via large language models with text-based knowledge and memory. Ver página 10.
- [36] Chan Hee Song, Brian M. Sadler, Jiaman Wu, Wei-Lun Chao, Clayton Washington, and Yu Su. LLM-planner: Few-shot grounded planning for embodied agents with large language models. In *2023 IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV)*, pages 2986–2997. IEEE. Ver página 10.
- [37] Guanzhi Wang, Yuqi Xie, Yunfan Jiang, Ajay Mandlekar, Chaowei Xiao, Yuke Zhu, Linxi Fan, and Anima Anandkumar. Voyager: An open-ended embodied agent with large language models. Ver página 10.
- [38] Shunyu Liu, Yaoru Li, Kongcheng Zhang, Zhenyu Cui, Wenkai Fang, Yuxuan Zheng, Tongya Zheng, and Mingli Song. Odyssey: Empowering minecraft agents with open-world skills. Ver página 10.
- [39] Shreyas Sundara Raman, Vanya Cohen, Eric Rosen, Ifrah Idrees, David Paulius, and Stefanie Tellex. Planning with large language models via corrective re-prompting. Ver página 10.
- [40] LLM+p: Empowering large language models with optimal planning proficiency. Ver página 10.
- [41] Gautier Dagan, Frank Keller, and Alex Lascarides. Dynamic planning with a LLM. Ver página 10.
- [42] DeepSeek-r1/DeepSeek_r1.pdf at main · deepseek-ai/DeepSeek-r1. Ver página 10.
- [43] Ehud Karpas, Omri Abend, Yonatan Belinkov, Barak Lenz, Opher Lieber, Nir Ratner, Yoav Shoham, Hofit Bata, Yoav Levine, Kevin Leyton-Brown, Dor Muhlgay, Noam Rozen, Erez Schwartz, Gal Shachaf, Shai Shalev-Shwartz, Amnon Shashua, and Moshe Tenenholz. MRKL systems: A modular, neuro-symbolic architecture that combines large language models, external knowledge sources and discrete reasoning. Ver página 11.
- [44] Yingqiang Ge, Wenye Hua, Kai Mei, Jianchao Ji, Juntao Tan, Shuyuan Xu, Zelong Li, and Yongfeng Zhang. OpenAGI: When LLM meets domain experts. Ver página 11.

- [45] Mingchen Zhuge, Haozhe Liu, Francesco Faccio, Dylan R. Ashley, Róbert Csordás, Anand Gopalakrishnan, Abdullah Hamdi, Hasan Abed Al Kader Hammoud, Vincent Herrmann, Kazuki Irie, Louis Kirsch, Bing Li, Guohao Li, Shuming Liu, Jinjie Mai, Piotr Piękos, Aditya Ramesh, Imanol Schlag, Weimin Shi, Aleksandar Stanić, Wenyi Wang, Yuhui Wang, Mengmeng Xu, Deng-Ping Fan, Bernard Ghanem, and Jürgen Schmidhuber. Mindstorms in natural language-based societies of mind. Ver página [11](#).
- [46] Yilun Du, Shuang Li, Antonio Torralba, Joshua B Tenenbaum, and Igor Mordatch. Improving factuality and reasoning in language models through multiagent debate. Ver página [11](#).
- [47] Chen Qian, Wei Liu, Hongzhang Liu, Nuo Chen, Yufan Dang, Jiahao Li, Cheng Yang, Weize Chen, Yusheng Su, Xin Cong, Juyuan Xu, Dahai Li, Zhiyuan Liu, and Maosong Sun. ChatDev: Communicative agents for software development. Ver página [11](#).
- [48] Sirui Hong, Mingchen Zhuge, Jiaqi Chen, Xiawu Zheng, Yuheng Cheng, Ceyao Zhang, Jinlin Wang, Zili Wang, Steven Ka Shing Yau, Zijuan Lin, Liyang Zhou, Chenyu Ran, Lingfeng Xiao, Chenglin Wu, and Jürgen Schmidhuber. MetaGPT: Meta programming for a multi-agent collaborative framework. Ver página [11](#).
- [49] Eirini Kalliamvakou. Research: quantifying GitHub copilot’s impact on developer productivity and happiness. Ver página [11](#).
- [50] GitHub copilot features. Ver página [11](#).
- [51] sourcegraph/scip. original-date: 2022-05-10T13:18:47Z. Ver página [12](#).
- [52] sourcegraph/sourcegraph-public-snapshot: Code AI platform with code search & cody. Ver página [12](#).
- [53] Kamal Acharya. Devin: A cautionary tale of the autonomous AI engineer. Ver página [12](#).
- [54] Building a better repository map with tree sitter. Ver página [12](#).
- [55] Number of parameters in GPT-4 (latest data). Ver página [12](#).
- [56] Baian Chen, Chang Shu, Ehsan Shareghi, Nigel Collier, Karthik Narasimhan, and Shunyu Yao. FireAct: Toward language agent fine-tuning. Ver página [13](#).
- [57] Aohan Zeng, Mingdao Liu, Rui Lu, Bowen Wang, Xiao Liu, Yuxiao Dong, and Jie Tang. AgentTuning: Enabling generalized agent abilities for LLMs. Ver página [13](#).
- [58] Zehui Chen, Kuikun Liu, Qiuchen Wang, Wenwei Zhang, Jiangning Liu, Dahua Lin, Kai Chen, and Feng Zhao. Agent-FLAN: Designing data and methods of effective agent tuning for large language models. Ver página [13](#).
- [59] Edward J. Hu, Yelong Shen, Phillip Wallis, Zeyuan Allen-Zhu, Yuanzhi Li, Shean Wang, Lu Wang, and Weizhu Chen. LoRA: Low-rank adaptation of large language models. Ver página [13](#).