

# Resumen Conferencias

Mateo Alejandro Moya

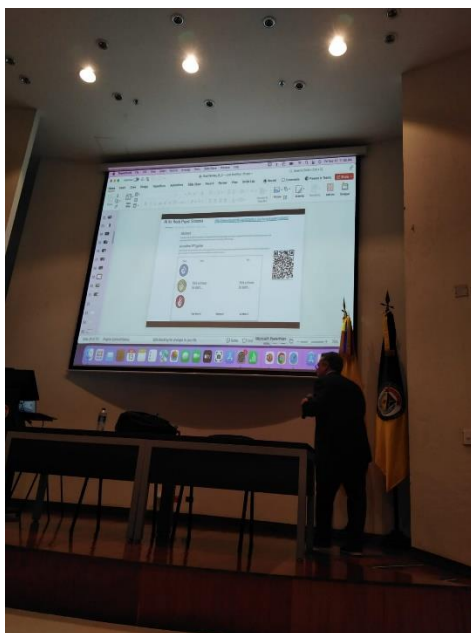
## **Primera conferencia, introducción y paz a través de la ingeniería**

La primera conferencia fue el día 12 de Septiembre a las 8 de la mañana, para esa conferencia habían demasiadas personas ya que se trataba de un evento general para todas las ingenieras, entonces me toco ubicarme en una sala diferente en la C en donde se observó la retransmisión de la sala principal, en ella se vio una muestra folclórica al inicio de la presentación y posteriormente el rector se presentó y mencionaba que era muy importante la ingeniería, y por ende invito a la conferencia a tres diferentes profesoras de las carreras para que hablaran de sus experiencias, las primeras dos mencionaron que era muy importante pensar en la ingeniería como una forma de formar proyectos para ayudar a las personas con necesidades en la sociedad, que a veces no es tan notorio pero hay que observar esos sitios vulnerables como una oportunidad para ayudar lo que aporta para generar paz en el país, también que los ingenieros se deben formar muy bien para resolver todo tipo de problemas, la última de las tres profesoras y la más destacable fue la profesora Ada de la carrera de Ingeniería multimedia, que hablo acerca de su experiencia personal ayudando a una población vulnerable que se encontraba en las zonas costeras del país de Colombia, allí ellos fabricaban una clase de abanicos para espantar el calor mediante métodos artesanales, y ella después de una visita a ese sitio con su padre decidió que era una buena oportunidad para formar un negocio que los sacara de la pobreza, logrando que hoy en día las personas de esa población exporten sus productos a Italia y6 cada vez tengan más recursos para vivir de una manera más decente. Finalmente se despidieron todos y ofrecieron refrigerios a los estudiantes, para algunos les ofrecieron pastel.

## **Segunda Conferencia, videojuegos e Inteligencia Artificial.**

La segunda conferencia a la que asistí se desarrolló un día después en el auditorio que se encuentra por encima de Capellanía, en el que invitaron a una persona Mexicana experta en el tema de videojuegos y su relación con inteligencia artificial, era una conferencia que era muy pedida y el auditorio estaba muy lleno, pero afortunadamente logre entrar ya que decidieron que algunas personas se sentarán en el piso, en la conferencia el computador le estaba fallando al señor pero igualmente fue al punto de tratar de diferenciar lo que es una inteligencia artificial entre lo que es concedido como real y ficción, colocando elementos populares de

la cultura pop y presentado ejemplos cotidianas de la inteligencia artificial en los que no es tan buena como la gente esperaría, como lo fue un ejemplo en el que le pidió que realizara una citación a una clase que no existía, y la IA termino inventando datos que en teoría eran reales, a este fenómeno se le conoce como el valle de expectativa, en el que las cosas salen al mercado y las personas en un principio piensan que es algo extremadamente novedoso que va a cambiar las vidas para siempre, pero luego llega un pico de desilusión en el que las personas se dan cuenta que la nueva tecnología tiene fallas y no va a afectar todo de manera tan drástica, y por ultimo es cuando se estabiliza que es cuando absolutamente toda la sociedad lo utiliza con normalidad con lo que después se vuelve una cosa cotidiana del día a día, y que nosotros como ingenieros tendremos que usarlas en el trabajo a futuro. El prosiguió explicando más ejemplos de la historia pasada, usando inteligencia artificial para imágenes y la música pero no pudo entrar mucho a detalle porque se le agotaba el tiempo, también añadió códigos QR que llevaban a enlaces que profundizaban en los temas, ya casi para el final lo empezó a relacionar con los videojuegos, teniendo que pensar en cómo hacer una inteligencia artificial que actúe de una manera específica para situaciones específicas de un juego, en este caso estos elementos varían en muchos ejemplos y mostro algunos juegos como la demo de Matrix, Profesor Layton para un rompecabezas, un juego indie que recomendó mucho y entre otros. Ya para finalizar presento un video de las inteligencias artificiales en el que mostraba de forma simpática como las inteligencias artificiales iban aprendiendo en diferentes iteraciones un juego, en el que hay dos equipos uno rojo y uno azul, los rojos deben atrapar a los azules y los azules deben evitarlo moviendo cajas y elementos, mejorando de a pocos su habilidad para la que fueron programadas para ganarles a los demás, explicando cómo funcionan las inteligencias artificiales. Finalmente se despidió y menciono de broma que ninguna inteligencia artificial fue lastimada en el proceso y agradeció a todos por asistir.



## Inferencia

- **Inferencia lógica** es un proceso que implementa la relación existencial entre los estatutos
- **Deducción** es un concepto equivalente a la inferencia lógica.
- **Validez** se puede decir que una sentencia es válida si ésta es verdadera bajo todas las posibles interpretaciones en todos los mundos.
- **Satisfactibilidad** un estatuto es satisfactible si y sólo si hay alguna interpretación en algún mundo para el cual es verdadera.
- **Tautología** es un concepto equivalente a validez.