

Tema inicial: Crear una herramienta

Unir la igualdad con la inteligencia artificial.

Problemática: Se plantea la limitación desigual tanto para hombres como para mujeres en el ámbito económico, social, educativo, legal y de género. Dando a si pie a buscar la mejor herramienta con las mejores estrategias, las cuales sirvan como un apoyo para las personas.

Atraves de esta problemática, se decidió hacer un equipo de 4 integrantes, de distintas carreras, tales como Programación, Diseño Gráfico, y Relaciones Internacionales, con el fin de crear, satisfacer y fortalecer todos los rubros de la manera más amplia posible, teniendo en cuenta que cada una puede complementarse entre sí.

Seleccionados los integrantes de cada equipo se hizo una lluvia de ideas, para plantear el enfoque teorico y practico del proyecto, con la finalidad de dialogar y complementar ideas entre cada uno. Siempre teniendo como objetivo el darle solución a la problematica planteada en un inicio.

Una vez se hizo esta lluvia de ideas, se comenzó un preceso de descarte, y de igual forma, uno de complementación. En donde cada uno de los integrantes aportó de una manera positiva desde sus distintas perspectivas, información y conocimientos. Cabe destacar que se respetarón y validarón las ideas de cada integrante, sin embargo, se seleccionarón las más aptas para el proyecto.

Resultado del análisis grupal:

Despues de una larga platica, el equipo concluyo que todos tenían una idea similar. Las Inteligencias Artificiales son herramientas bastante accesibles y utiles, mismas que podemos utilizar más que de manera egoísta, como un apoyo a la sociedad. Sabiendo esto, se fijo que el proyecto en cuestión sería la creación de una Inteligencia Artificial que brindara apoyo a personas que sufrieran alguna situación de desigualdad, que no tuviesen las posibilidades de acudir directamente a alguna institución en ese momento, o que tuviera una situación de riesgo relacionada al tema.

Se buscó darle a cada integrante del equipo una funsion de acuerdo a sus capacidades.

Se le asignó la parte de investigación, desde un enfoque Nacional y desde un Entorno de desarrollo

Se le asigno al Diseñador la realizacion del nombre y logo, realizado.

Se le asigno a los Programadores la realización de la aplicación: Hemos optado por usar Swift UI puesto que es una herramienta muy interactiva y práctica para hacer aplicaciones para dispositivos Iphone. Así mismo, su practicidad y facilidad de uso nos permite ejecutar funciones que suelen ser un tanto complejas (como lo es la conexión a inteligencia artificial), junto con la creación de un entorno en el cual el usuario pueda sentirse familiarizado y cómodo.

Enfatizando más en la última parte podemos decir que en Swift UI es más sencillo la creación de interfaces gráficas didácticas, bonitas y agradables para el público

general. Así como también lo es su uso de variables, estructuras y objetos dentro del campo de la programación.

Inteligencia Artificial

Para este apartado hemos incorporado una conexión por medio de un APIKEY a los servidores de OpenAI, esto nos permite acceder a tecnologías clave (como lo es el modelo ChatGpt IV) y así brindar una buena experiencia en cuanto a respuesta y capacidad generativa de texto a los usuarios.

Herramientas Proporcionadas

Además de la ya mencionada inteligencia artificial hemos incorporado múltiples herramientas a los usuarios que les permiten desde escribir como es su día, conocer otras personas, hacer denuncias anónimas y múltiples herramientas para así hacerles sentir más apoyados y seguros. Obteniendo como un extra, la visibilización de la conexión de todas las carreas que colaborarán y creando un ambiente muy ameno y dinámico.

Entorno de desarrollo

Hemos optado por usar Swift UI puesto que es una herramienta muy interactiva y práctica para hacer aplicaciones para dispositivos Iphone. Así mismo, su practicidad y facilidad de uso nos permite ejecutar funciones que suelen ser un tanto complejas (como lo es la conexión a inteligencia artificial), junto con la creación de un entorno en el cual el usuario pueda sentirse familiarizado y cómodo.

Enfatizando más en la última parte podemos decir que en Swift UI es más sencillo la creación de interfaces gráficas didácticas, bonitas y agradables para el público general. Así como también lo es su uso de variables, estructuras y objetos dentro del campo de la programación.

Inteligencia Artificial

Para este apartado hemos incorporado una conexión por medio de un APIKEY a los servidores de OpenAI, esto nos permite acceder a tecnologías clave (como lo es el modelo ChatGpt IV) y así brindar una buena experiencia en cuanto a respuesta y capacidad generativa de texto a los usuarios.

Herramientas Proporcionadas

Además de la ya mencionada inteligencia artificial hemos incorporado múltiples herramientas a los usuarios que les permiten desde escribir como es su día, conocer otras personas, hacer denuncias anónimas y múltiples herramientas para así hacerles sentir más apoyados y seguros.