Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene alimentos, dibujo, camiseta

Descripción generada automáticamenteUniversidad Tecnológica de Panamá

Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

Licenciatura en Ingeniería de Sistemas y Computación

**Panel sobre la singularidad tecnológica**

Integrantes:

Robert Lu 3-750-1980

Luis Villanueva E8-172-113

Marcelino Hernández 8-982-424

Julio Navas 4-813-2146

Valentina Marques 20-59-5236

Profesor: José Chacón

Grupo: 1IL702

19 de junio de 2020

**La singularidad tecnológica: ¿Llegará a sustituir a los humanos?**

El objetivo es introducir qué es la singularidad tecnológica, discutir sobre la pregunta planteada, mostrar las opiniones y puntos de vista de cada miembro del panel, reflexionar sobre ello y llegar a una conclusión. Otro objetivo es dialogar sobre lo que podría suceder en un futuro con respecto al tema y responder preguntas que tenga la audiencia.

La técnica que se va a usar es el panel. Este consiste en un grupo de expertos que hablan sobre un tema específico frente a un público. Ellos presentan su opinión y punto de vista sobre el tema que se va a plantear, además puede completar o ampliar el punto de vista de los demás. También hay un moderador que se encarga de presentar a los miembros del panel, ordenar la conversación, intercalar algunas preguntas aclaratorias, controlar el tiempo, etc. En los últimos minutos se da un resumen de lo dialogado y la audiencia puede realizar preguntas a los expertos.

Sinopsis de la presentación:

Hablaré de manera general, cómo es que funciona una inteligencia artificial. Sus modelos, posibilidades, y muchos otros proyectos que trabajan en él. Algunos datos sobre los mismos como: la victoria de una IA en Dota 2, GO, renderización de imágenes, sonidos, dependencia al GPU; y su conexión con la robótica. Además, plantearé diversas compañías con sus objetivos, caso tal de: OpenAI, Neuralink, y la división de Google Deepmind. Además de muchas de las investigaciones que se están dando para controlar su avance. Proveer una referencia muy clara al videojuego de Detroit Become Human. Y ultimando con el impacto económico y sociológico de un supuesto contexto en donde los robots reemplacen a los humanos. Concluyendo con un abanico de opciones abiertas para su bifurcación en el futuro.

Webgrafía

Orseau, L., Armstrong, S. (2016). Safely Interruptible Agents, Machine Intelligence Research Institute. Recuperado de <http://intelligence.org/files/Interruptibility.pdf>

Raina, R., Madhavan, A., Ng, A. (2009). Large-scale Deep Unsupervised Learning using Graphics Processors, Stanford Robotics. Recuperado de <http://www.robotics.stanford.edu/~ang/papers/icml09-LargeScaleUnsupervisedDeepLearningGPU.pdf>

Frey, C., Osborne, M. (2013). The future employment: how susceptible are jobs to computerization, Oxford Martin. Recuperado de <https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf>

Clark. R. (2020) El Chombo Presenta: CÓMO SE HACE UNA CANCIÓN URBANA?. Panamá. De <https://www.youtube.com/watch?v=g3KifUJGH-E&t=43s>