Participé en una conferencia sobre sostenibilidad y productividad energética, que fue bastante interesante, pero algunos temas podrían haberse tratado con más detalle. Hablaron de la transición a energías renovables y la optimización de procesos industriales para reducir su impacto ambiental, que ya es una práctica habitual.

Sin embargo, lo que realmente me impactó fueron las palabras: tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y el IoT. No escuché a otros participantes hablar tanto de esto, pero en mi opinión, este es uno de los factores más importantes que te permiten monitorear y ajustar en tiempo real el consumo de energía de tu fábrica. Esto, sin duda, puede marcar una diferencia significativa en la reducción del desperdicio de energía.

Otro punto que se discutió es la economía circular, donde las empresas están comenzando a reutilizar los desechos en lugar de tirarlos. Nada nuevo, pero importante para tener en cuenta. Un ejemplo bastante interesante de cómo algunas fábricas

están usando el calor residual para generar electricidad, lo que parece ser una solución eficiente.

Sin embargo, me parece que faltó profundizar en cómo las políticas gubernamentales impactan en la implementación real de estas tecnologías. Aunque se menciona la cooperación entre gobiernos, empresas y universidades, no veo ninguna elaboración sobre regulaciones que puedan obstaculizar o acelerar esos avances.

También se mencionó el tema de la electrificación de los procesos industriales que surgió después de la típica charla conservadora, como la producción de acero y cemento que depende en gran medida del carbón o los gases. Pero se insistió demasiado en el tema de los costos iniciales cuando lo más cautivador es cómo a largo plazo tales soluciones logran reducir no solo las emisiones sino también los costos operativos.

La conferencia sobre inteligencia artificial y videojuegos me dejó admirado y perplejo a la vez. El caso del Dr. Carlos Astengo fue más una filosofía sobre la IA en los videojuegos, tomando ejemplos como el videojuego Matrix para mostrar hasta qué punto la IA ha crecido hasta convertirse en algo propio, cada vez más complejo y casi humano en algunos aspectos.

Lo que más me impactó fue su reflexión sobre cómo las máquinas aprenden a través de la experiencia, algo que ilustró con el ejemplo de los sistemas de IA en ajedrez. Es un ejemplo muy conocido, pero Astengo lo expresó de una manera que realmente nos hizo cuestionar el límite de hasta dónde pueden llegar estos sistemas. Porque lo que está en juego aquí puede ser algo más que simplemente mejorar en sus tareas: la IA parece estar desarrollando una capacidad de "aprendizaje" (entre comillas, ya que el autor de la reseña no lo dice en sentido técnico) que nos acerca a la idea de máquinas con capacidad de razonar.

Lo que faltó en la charla es una discusión más crítica sobre el impacto que tiene esta "inteligencia" en nuestra experiencia como usuarios. Si bien es impresionante que la inteligencia artificial pueda aprender de nuestros hábitos de compra o navegación, el tema de la privacidad y cómo se toman esos datos quedó un poco al margen. Además, aunque se mencionó cómo la IA mejora nuestra experiencia en los videojuegos, no se habló mucho de cómo esto podría cambiar la industria en lo que respecta al diseño.