

Thesis title (it may be longer than one line if necessary)

Inés Sallent Ysamat



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

[TÍTOL DEL TREBALL]

TREBALL FI DE GRAU DE
Inés Sallent Ysamat

Director: Vladimir Estivill Castro
Grau en Enginyeria en Sistemes Audiovisuals
Curs 2024-2025



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

Escola
d'Enginyeria

[Pàgina en blanc]

[Tingueu en compte:

(i) No s'han de deixar pàgines blanques al cos del treball (index fins la conclusió).

(ii) Utilitzar interlineat senzill i tipus de lletra Times New Roman.

(iii) Per a aquesta secció principal (cos del treball), la restricció del límit de pàgines és de 30 pàgines + 5% o 10% de marge.

(iv) La pàgina del final de capítol compta com a mitja pàgina.

(v) Podeu afegir un annex d'informació de suport a l'apèndix per incloure totes les dades/informació que necessiteu mostrar. El apèndix no té un límit de pàgines. Si tens informació a l'apèndix, has de fer referència en el text principal a la informació continguda en l'apèndix seguint aquest exemple:

document principal: "La taxa de natalitat als països europeus està disminuint molt ràpidament (vegeu Apèndix-1). Això vol dir que tot i que la gent viu més temps (figura Apèndix-1), amb el temps la mida de la població disminuirà".

(vi) Les referències s'inclouen a la secció de Bibliografia i s'exclouen de la limitació del nombre de pàgines.]

Dedicatòria [opcional] [mida 12]
Lorem ipsum

[Pàgina en blanc]

Agraïments[mida 14]

Text dels agraïments [mida 11]

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquid ex ea commodi consequat. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquid ex ea commodi consequat. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquid ex ea commodi consequat. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquid ex ea commodi consequat. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Pàgina en blanc]

Summary

As technology continues to advance, the use of Artificial Intelligence (AI) is growing steadily. However, the measures to prevent the potential risks associated with its use have not always kept pace.

The aim of this project is to examine how people perceive the implementation of AI systems in automated processes. The hypothesis proposed is that users tend to be more receptive to AI when it is applied to automatic or repetitive tasks, such as those involved in personnel selection processes.

To address this hypothesis, a review of the existing literature is first conducted, in order to deepen the understanding of AI, its definition, evolution, applications in automated processes, and the biases that may arise. Additionally, attention is given to the cognitive biases that affect human decision-making.

Based on this research, a questionnaire is designed from scratch with the aim of assessing users' knowledge of and attitudes toward AI.

Comentado [IS1]: Al acabar el trabajo volverlo a hacer.
(Esto es un esbozo)

Resumen [en una 2a llengua. Ex. Resumen][mida 14]

Resum

[Pàgina en blanc]

Índex[mida 14]

[Taula de contingut del treball, parts en què està dividida] [mida 11]

Introducció[mida 20]	1
1.1 Títol de l'apartat [mida 14]	1
Revisión Literaria	2
2.1 Definición	2
2.2 Evolución	3
2.3 Legislación	5
2.4 Ética	5
2.5	5
Tecnologías utilizadas	6
3.1 Lenguaje: Python	6
3.2 Framework: Streamlit	6
3.3 Base de datos:	7
Development	9
4.1 Títol de l'apartat	9
4.2 Project Structure	9
Experimental Design	11
5.1 Objectives and Hypothesis	11
5.2 Participants	11
5.3 Recruitment Method	11
5.4 Procedure	11
5.5 Collected Data	12
Análisis e Interpretación de los resultados	13
6.1	13
Conclusions i treball futur	15

Llista de figures [opcional] [mida 14]

[Fes la llista amb la mateixa estructura mostrada a l'índex, amb mida 11. Les figures i gràfics al cos del treball es titulen a la part d'abaix, amb mida 10]

Llista de taules [opcional] [mida 14]

[Fes la llista amb la mateixa estructura mostrada a l'índex, amb mida 11. Les taules al cos del treball es titulen a la part d'adalt, amb mida 10]

Capítol 1[mida 15]

Introducció[mida 20]

[Text breu opcional d'introducció al capítol][mida 11]
Lorem

1.1 Títol de l'apartat [mida 14]

Text de l'apartat [mida 11]

Títol de la subdivisió [mida 12]

Text de la subdivisió [mida 11]

Títol de la subdivisió [mida 12]

Capítulo 2

Revisión Literaria

Con el fin de dar respuesta a los objetivos de este trabajo, ya formulados en la introducción, se ha realizado una revisión literaria sobre la inteligencia artificial (IA), basada en su definición, evolución, legislación y sus principales ventajas y desventajas.

2.1 Definición

La inteligencia artificial (IA) es un concepto amplio y en constante evolución, cuya definición resulta compleja, ya que actualmente no existe una definición universalmente aceptada [g]. La primera definición reconocida fue propuesta en 1955 por uno de los pioneros de la IA, el profesor de Stanford John McCarthy, quien la definió como “la ciencia e ingeniería de fabricar máquinas inteligentes” [h]. Un año más tarde, en 1956 se llevó a cabo la primera investigación formal en el ámbito de la IA [i].

Desde entonces, diversas instituciones han intentado delimitar el concepto. La Real Academia Española (RAE), define la inteligencia artificial como la “disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico”. Por su parte, un artículo publicado por el Gobierno de España sugiere que la IA “es un campo de la informática centrado en crear sistemas capaces de realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como el aprendizaje, el razonamiento y la percepción” [g].

El Parlamento Europeo, en el Reglamento (UE) 2024/1689, ofrece una definición más técnica: un sistema de IA es “un sistema basado en una máquina que está diseñado para funcionar con distintos niveles de autonomía y que puede mostrar capacidad de adaptación tras el despliegue, y que, para objetivos explícitos o implícitos, infiere de la información de entrada que recibe la manera de generar resultados de salida, como predicciones, contenidos, recomendaciones o decisiones, que pueden influir en entornos físicos o virtuales.” (art. 3, def. 1).

Asimismo, la UNESCO ¹ propone una definición desde un punto de vista ingenieril, definiendo la IA como “un sistema digital que procesa y analiza información en su entorno para actuar sobre él -con cierto grado de autonomía - con el fin de alcanzar objetivos específicos”. [j]

Estas distintas definiciones evidencian la complejidad del concepto y la multiplicidad de enfoques desde los que puede ser abordado. Entender esta variedad de enfoques es fundamental para analizar cómo influyen en la percepción pública y en las consideraciones éticas relacionadas con la IA.

¹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) es un organismo especializado de NNUU creado el 16 de noviembre de 1945 y cuya misión es “contribuir a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información”.

2.2 Evolución

La palabra *robot* fue utilizada por primera vez en el año 1921, en una obra de teatro de ciencia ficción, *Robots Universales Rossum*, escrita por el escritor checo Karel Čapek. Obra que trata sobre una empresa que fabrica humanos artificiales para ayudar con el trabajo a las personas [k].

Posteriormente, la década de los 50 fue muy importante para los avances de la inteligencia artificial (IA). Alan Turing fue el primer científico que, en el año 1950, publicó el artículo *Computing machinery and intelligence*, en el que cuestionó si las máquinas eran capaces de pensar por sí mismas [L][n]. Aunque no se acuñó al término que hoy en día conocemos como IA hasta el año 1956, cuando el profesor de Stanford John McCarthy organizó una conferencia en la Universidad de Dartmouth [n]. En el mismo año, Allen Newell y Herbert Simon fueron coautores de *Logic Theorist*, un programa de IA diseñado para imitar las habilidades de resolución de problemas de un ser humano [n].

En 1958, McCarthy creó el primer lenguaje de programación orientado a la investigación en IA, conocido como *List Processing (LISP)*. Poco después, en 1959, el científico Arthur Samuel acuñó el término “machine learning” (aprendizaje automático) a partir de sus trabajos para entrenar un ordenador en el juego del ajedrez [L].

En 1961, se introdujo el robot “Unimate”, el primero en trabajar en una cadena de montaje en la empresa *General Motors*². Más adelante, en el año 1966, “*ELIZA*”, el primer *chatbot*³ con capacidad para conversar con una persona en inglés, fue desarrollada por el científico informático de MIT, Joseph Weizenbaum [n].

En 1970, Marvin Minsky declaró en la revista *Life* que “en el plazo de tres a ocho años dispondremos de una máquina con la inteligencia general de un ser humano medio”. No obstante, ese optimismo no se materializó. Las investigaciones de la IA se enfrentaron múltiples obstáculos y decepciones, lo que llevó a una disminución en la financiación y el interés en el campo. No fue hasta 1986, cuando David Rumelhart, Geoffrey Hinton y Ronald Williams popularizaron el algoritmo de retropropagación para entrenar redes neuronales multicapa, que la IA volvió a despertar interés. Sin embargo, este impulso se desvaneció en 1987, iniciando otro período de desinterés [L][n].

Sin embargo, este “invierno de la IA” no impidió que se produjeran algunos avances significativos en el sector. Uno de los más destacados fue en 1997, cuando *Deep Blue*, un superordenador desarrollado por IBM, logró vencer al vigente campeón mundial de ajedrez, Gary Kasparov⁴, en una partida de ajedrez. Lo que supuso un gran avance en el desarrollo de la IA creada para la toma de decisiones [n].

Durante los primeros años del siglo XXI, la inteligencia artificial empezó a avanzar con más fuerza gracias a la mejora del procesamiento de datos y al aumento de la información disponible. Esto dio lugar al concepto de *big data*, que consiste en analizar grandes volúmenes de datos, tanto estructurados como no estructurados, para poder extraer información útil y tomar mejores decisiones con ayuda de algoritmos de aprendizaje automático.

Uno de los avances más importantes durante este periodo fue la aparición, en el año 2002, del primer robot de éxito comercial para el hogar, una aspiradora automática llamada “*Roomba*”. Más adelante, en 2009, *Fei-Fei Li* lanzó al mercado una base de datos gratuita de 14 millones de imágenes llamada *imageNet*, que los investigadores de la IA utilizaron para entrenar redes neuronales capaces de identificar objetos y clasificar imágenes.

² General Motors es una compañía líder a nivel mundial en la industria automotriz y de movilidad.

³ Programa informático que simula la conversación humana con un usuario final.

⁴ Candial, A. F. (2021, 10 febrero). Deep Blue-Kasparov: cuando la máquina venció al hombre. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210210/6234712/kasparov-deep-blue-maquina-vencio-hombre.html>

Gracias a esta base de datos, en 2012, surgió *AlexNet*, una red neuronal capaz de reconocer imágenes sobre *imageNet*, con un rendimiento sobrehumano por primera vez en la historia. Este avance marcó un hito en la historia de la inteligencia artificial y aceleró el desarrollo del aprendizaje profundo (*deep learning*).

En paralelo, los asistentes virtuales comenzaron a incorporarse en la vida cotidiana. En 2011, *Apple* presentó *Siri*, su primer asistente por voz. Poco después, en 2014, *Amazon* lanzó al mercado *Alexa*, un asistente virtual diseñado para interactuar mediante comandos de voz.

ACABAR APARTADO + GRAFICO.

2.3 Legislación

2.4 Ética

2.5

Capítulo 3

Tecnologías utilizadas

3.1 Lenguaje: Python

Para la implementación de la aplicación, se ha utilizado Python 3.13.1 [a].

Python es un lenguaje de programación ampliamente utilizado en el desarrollo de software para aplicaciones web, ciencia de datos y aprendizaje automático (ML). Según el índice *TIOBE Programming Community*, Python es considerado el lenguaje de programación número uno en marzo de 2025 [b].

Python es conocido por su eficiencia y facilidad de aprendizaje, especialmente en comparación con otros lenguajes como *Java* o *C++*, gracias a su sintaxis sencilla. Es un lenguaje multiparadigma⁵, lo que lo hace más flexible y compatible que otros lenguajes. Además, Python es capaz de ejecutarse en múltiples plataformas.

Una de las mayores ventajas de Python es su amplio ecosistema de bibliotecas y frameworks, como *NumPy*, *Pandas* y *Django*, que potencian en gran medida sus capacidades en el procesamiento de datos y el desarrollo web.

Python es un lenguaje interpretado, lo que significa que ejecuta el código línea por línea. Si se detecta algún error durante la ejecución, esta se detiene de inmediato, lo cual facilita la depuración.



Imagen 1: Logo de Python

3.2 Framework: Streamlit

Tras considerar varios frameworks disponibles en Python, se optó por utilizar Streamlit para facilitar y simplificar el proceso de desarrollo de la aplicación web [c]. Esta decisión también estuvo influenciada por nuestra experiencia previa con Streamlit durante el grado.

Streamlit es un framework gratuito y de código abierto para crear y compartir aplicaciones web, principalmente orientadas al aprendizaje automático y a la ciencia de datos. Al estar basado en Python, permite integrar bibliotecas populares como *Pandas*, *Matplotlib* y *Plotly*, lo que facilita el análisis y la visualización de datos de forma eficiente.

Además, Streamlit elimina la necesidad de conocimientos en tecnologías de desarrollo front-end como *HTML*, *CSS* o *JavaScript*. Esto permite crear aplicaciones interactivas y totalmente funcionales

⁵ Capacidad para utilizar diferentes estilos de programación, como la programación estructurada (procedimental) o la programación orientada a objetos.

utilizando únicamente Python, lo cual resulta especialmente ventajoso en este caso, ya que el objetivo es centrarse en la lógica de la aplicación más que en su desarrollo visual, especialmente considerando que durante el grado no hemos trabajado con dichas tecnologías front-end.

Asimismo, Streamlit aprovecha el hecho de que Python es un lenguaje interpretado, permitiendo realizar modificaciones en el código en tiempo real, sin necesidad de recompilar ni reiniciar el servidor local. Esta característica acelera considerablemente el proceso de desarrollo, ya que los cambios se reflejan de inmediato en la aplicación web, lo que permite iterar rápidamente en el diseño y la funcionalidad, además de facilitar la depuración de errores.



Imagen 2: Logo de Streamlit

3.3 Base de datos:

For the project's data storage, we have used a private *Google sheet* [d], restricted to authorized users.

The first step was to create a spreadsheet with the necessary categories: *Timestamp*, *Last Name*, *Email*, *Age*, *Work Sector*, *Years Working*, *Country*, *Question 1*, *Question 2*, *Question 3*, ..., *Question X*, *First Name*, *Email Address*.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Timestamp	Apellido	Correo	Edad	Sector de Trabajo	Años Trabajando	País	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4
2											
3											
4											

Image 3: Spreadsheet structure

Once created, we enabled the *Google Sheets API*, a RESTful interface that provides access to data, content, algorithms, and other digital resources through web URLs. This API allows us to read and modify spreadsheet data [e, f].

Next, we set up the authentication to allow our script to interact with the *Google Sheet*. First, we created a *Service Account* in *Google Cloud* and generated a *key file*, which is a JSON⁶ file containing authentication credentials. Then, we granted the *Service Account* access to the previously created spreadsheet, by sharing the document with its associated email address, ensuring it has the necessary permissions, in this case, viewer access. Finally, we stored the *key file* securely by adding its content to the `.streamlit/secrets.toml` file in our project.

⁶ JSON (JavaScript Object Notation) is a text-based format for storing and exchanging data in a way that's both human-readable and machine-parsable.

With the authentication in place, our questionnaire script, *TFG.py*, could now access the Google Sheet and retrieve the necessary information.

Finally, we modified our main script, *TFG.py*, so it could access and store user responses from the questionnaire. To achieve this, we created a new function called *save_response_to_gsheets* and add the following import: *from streamlit_gsheets import GSheetsConnection*.

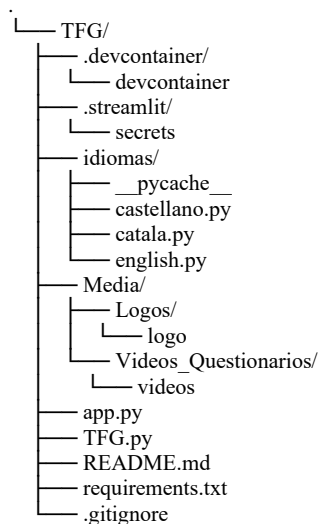
Capítulo 4

Development

4.1 Títol de l'apartat

4.2 Project Structure

Below is a diagram that illustrates the project structure, which has been designed with the goal of maintaining a logic and coherent organization. This structure facilitates easy navigation through the code and other files, ensuring a clear understanding of its functionality. At the same time, it adheres to the organizational requirements necessary for Streamlit to function correctly.



Inside the folder *TFG*, we have the following folder and files:

- “.devcontainer/”, which contains
- “.streamlit/”, that as explained previously it contains the authentication credentials for accessing the spreadsheet with all the data information of the questionnaire.
- “idiomas/”, this folder is composed of three important files: *castellano.py*, *catala.py* and *english.py*. Each of these files is a Python dictionary containing all the translated words and phrases used in the interface or system for each respective language.
- “Media/”. Media folder contains all the additional interface assets or resources used in the project, such as logos, extra images, icons, and other graphical elements. These media files are used to enhance the visual design of the application or website.
In addition to images and icons, the “Media/” folder also holds the videos used in several questions.
- “app.py”. This file has been used as the testing file for the project. Before making any changes to the official documents, the changes were first modified and tested in this file. Once the changes were confirmed to work properly, they were then transferred to the official project file.

- “TFG.py”: Official project file, the one that has been deployed to the internet. Is the final version of the project.
- “README.md”, contains a general description of the web application.
- “requirements.txt”, contains all the necessary requirements the project file need to run properly.

Capítulo 5

Experimental Design

5.1 Objectives and Hypothesis

The aim of this study is to test the hypothesis that participants show greater acceptance of artificial intelligence (AI) when it is applied to automatic or repetitive tasks, such as in job recruitment processes.

To test this, a questionnaire has been designed to gather information about participants' general knowledge of AI (including notions of its biases, functioning, and applications), their personal experience with its use (frequency and context), and their attitude toward delegating decisions to AI-based systems.

By analysing this data, the study aims to identify whether there is a relationship between the degree of familiarity with this technology and the willingness to trust it for process automation.

5.2 Participants

The questionnaire is open to people of all ages, although it is primarily targeted at individuals over 16 years old, as this is the legal minimum working age in many countries. Some questions address topics that require a certain level of maturity, such as job candidate selection.

There will be no exclusion based on gender, nationality, socioeconomic status, or academic background. The only requirements to participate are having internet access and an interest in completing the questionnaire.

5.3 Recruitment Method

Participants will be recruited through various methods, such as direct messages sent via WhatsApp. Additionally, invitations may be distributed by email, both through personal contacts and, if possible, via targeted university groups or mailing list platforms.

The participants will receive a message including a link to the questionnaire, along with a brief explanation of the project's purpose and relevance.

5.4 Procedure

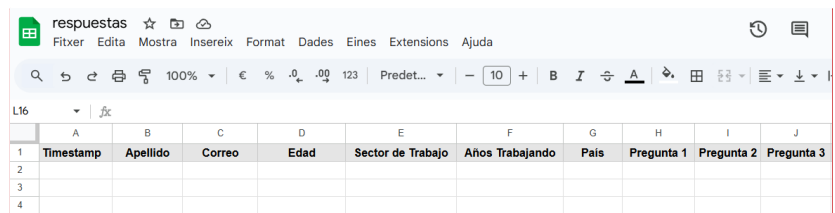
Participants will access the questionnaire through a shared link. Upon entering, they will first see a brief description of the project, followed by the initial section of the questionnaire, which collects basic personal information.

Next, participants will answer a set of questions assessing their general knowledge about artificial intelligence. This is followed by a final section containing scenario-based questions related to the use of AI in specific contexts, such as job recruitment.

At the end of the questionnaire, participants will find a "Submit" button. Once clicked, their responses will be recorded and stored for later analysis.

5.5 Collected Data

As mentioned in *Chapter 3*, the data is stored in a private *Google sheet* structured as shown below



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Timestamp	Apellido	Correo	Edad	Sector de Trabajo	Años Trabajando	Pais	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3
2										
3										
4										

Image 3: Spreadsheet structure

The questionnaire collects the timestamp at the moment of submission, the participant’s email address, if they decided to provide it (this field is optional), age, academic level, field of study, years of experience in that field, country of residence and finally the responses to each question, with each answer in its respective column.

Comentado [IS2]: Añadir imagen nueva, una vez actualizada la tabla.

Capítulo 6

Análisis e Interpretación de los resultados

6.1

Conclusions i treball futur

[Es pot separar conclusions i treball futur en capítols diferents, sense sobrepassar les 30 pàgines del cos de treball.]

[Text conclusió i treball futur. El text és pot separar en apartats.][mida 11]
Lorem

Bibliografia

Cal documentar les fonts bibliogràfiques utilitzades amb format APA.

<https://guiesbibtic.upf.edu/models-citacio/APA>

La Biblioteca de la UPF ofereix el gestor de bibliografies Mendeley, que us permet crear la vostra base de dades personal de referències bibliogràfiques en línia, importar referències automàticament des de diferents recursos d'informació, extreure llistes i generar bibliografies en diferents estils de citació, i incorporar les citacions i llistes de bibliografia als vostres documents de text

[Gestor de bibliografies Mendeley](#)

Exemples de cita bibliogràfica [mida 11]

Pons, E. i Vernet, J. (2009). La llengua de l'ensenyament a les CCAA amb llengua pròpia. *Revista d'Estudis Autònoms i Federals (REAF)*, (8), 144-191.

American Psychological Association (2021). *Apa Style*. Recuperat 7 de juny del 2022, des de <https://apastyle.apa.org/>

[a] Streamlit • Streamlit. (n.d.). <https://streamlit.io/>

[b] Jansen, P. (2022, 3 junio). *TIOBE Index - TIOBE*. TIOBE. <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>

[c] Workspace, G. (n.d.). *Google Sheets: Online Spreadsheets & Templates* / Google Workspace. Google Workspace. <https://workspace.google.com/products/sheets/>

[d] Google Sheets API Overview. (n.d.). Google for Developers. <https://developers.google.com/workspace/sheets/api/guides/concepts>

[e] About RESTful APIs. (n.d.-b). Google for Developers. <https://developers.google.com/photos/overview/about-restful-apis>

[f] Service accounts overview. (s. f.). Google Cloud. <https://cloud.google.com/iam/docs/service-account-overview>

[g] *Qué es la Inteligencia Artificial | Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia Gobierno de España*. (s. f.). <https://planderrecuperacion.gob.es/noticias/que-es-inteligencia-artificial-ia-prtr>

Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonized rules on artificial intelligence. *Official Journal of the European Union*, L 1689. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2024-81079>

[h] Manning, C. (2020). *Artificial intelligence definitions*. Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI). <https://hai-production.s3.amazonaws.com/files/2020-09/AI-Definitions-HAI.pdf>

[i] GENERAL _ ARTICLE JohnMcCarthy – Father of Artificial Intelligence

[j] Martínez, M. V., UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean, & Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. (2024). *De qué hablamos cuando hablamos de inteligencia artificial* (MTD/SC/2024/PI/06; 33 págs.). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>

[k] Vista de UNA DOBLE HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: AVANCE TECNOLÓGICO y PROCESO DE REGULACIÓN EN EUROPA. (s. f.). <https://revista.proeditio.com/rpdd/article/view/7857/8369>

[L] Abeliuk, A., & Gutiérrez, C. (2021). *Historia y evolución de la inteligencia artificial*. Revista Bits, Universidad de Chile. <https://revistasdex.uchile.cl/index.php/bits/article/download/2767/2700>

[n] Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59(236), 433–460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

Apèndix [opcional][mida 14]

[Seguiu una estructura lògica que coincideixi amb la secció del cos principal. No hi ha límit de pàgines.

- Llista de continguts
- 1a secció
- 2a secció
- Referències (només d'informació continguda a l'apèndix)]