

Primer entregable ideas investigacion

Tuesday, January 16, 2024 8:49 AM

Investigación psicología

- <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/article/view/2504>
 - muchas veces el hecho de asistir a una consulta psicológica resulta extraño para los demás, por lo cual la aceptación de una enfermedad mental para quien la padece, se vuelve mucho más compleja
 - Personas diagnosticadas con trastornos mentales tienen terapia donde inicia con toma de medicamentos, la terapia cognitivo-conductual es una herramienta indispensable
 - El impacto del diagnóstico trae consigo preguntas al paciente que si no son bien respondidas pueden terminar en recaídas o pacientes desértos
 - según el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM) en sus diferentes versiones, conceptualiza al trastorno mental como “un síndrome o un patrón comportamental o psicológico de significación clínica, que aparece asociado a un malestar, a una discapacidad o a un riesgo significativamente aumentado de morir o de sufrir dolor, discapacidad o pérdida de la libertad.”
 - Psicoterapia como procedimiento en donde un profesional en psicología emplea técnicas para ayudar a una persona a superar sus dificultades psicológicas, con el objetivo de lograr el bienestar psíquico
 - Es así, como este enfoque terapéutico, está centrado en problemas y dificultades del aquí y el ahora, es decir, trabaja directamente lo irracional y lo distorsionado en el padecimiento mental como factores mantenedores del mismo; para este el objetivo principal es la solución de problemas del paciente, mediante el cambio conductual, cognitivo y emocional
 - lo que busca la psicoterapia cognitivo-conductual en el tratamiento de los trastornos mentales, es que el paciente, evidencie sus propias interpretaciones acerca de su enfermedad, la entienda y sobre todo la acepte, ayudándolo a definir unos objetivos y enseñándole aplicar técnicas psicológicas que contribuyan a disminuir dicho malestar asociado al trastorno
 - el diagnóstico de los trastornos mentales, generalmente se hacen cuando el paciente entra en crisis, acude a un médico psiquiatra, el cual al igual que el odontólogo, intenta disminuir inmediatamente los síntomas con medicamentos, logrando una estabilidad psíquica. No obstante el psiquiatra realiza una serie de recomendaciones, entre esas se encuentra la asistencia a psicoterapia y grupos de apoyos

Investigación creación de avatares

- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213003555>
 - virtual worlds have been around since the 1970s, they have evolved from text-based MUDs in the early days to become more commonly executed through 3D modeling, sophisticated graphic design, and multimodal interactive features over the past decade
 - A common practice for people to participate and interact in these virtual worlds is to create avatars.
 - The term avatar is originally defined as the descent of a deity to the Earth in an incarnate form or some manifest shape in Hinduism (Ahn, Fox, & Bailenson, 2012). However, in today's society, it has been broadly adopted as any form of representation that marks a user's identity
 - avatar is to refer to the digital self-representation of participants in the virtual worlds
 - Avatars appearance can be pre-programmed by professional developers or unique representations created by users themselves with built-in artistic software
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563211001701>
 - virtual environments, such as video games, are ideal for research into identity and the presentation or representation of the self—particularly given that attributes, such as race and gender, can be experimentally controlled within such environments (Bailenson

- et al., 2008, Blascovich et al., 2002)
- Whereas sex is nomenclature pertaining to physiological traits of males and females, gender pertains to social expressions, cultural expectations, and other aspects outside the realm of biology that define men and women (Unger, 1979) Recent research indicates that men and women follow these gender roles expectations for behavior even within the ostensibly liberating confines of cyberspace (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burke, & Ward, 2011)
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952118300120>
 - In modern Role-Playing Games (RPGs), this is usually done by adopting branching storylines based on key choices presented to players at certain points of the game. However, such branching points are usually presented through specific dialog choices or predetermined actions
 - owever, understanding player preferences and interpreting in-game behaviors in real-time is not an easy task. This problem involves an active topic of research on artificial intelligence, known as player modeling.
 - or the construction of computational models of players, which includes cognitive, affective and behavioral characteristics. In general, a player model is an abstract description of the player's characteristics in the real world or in the game environment [2]. Indeed, the construction of effective player models involves a multidisciplinary intersection of the fields of affective computing, experimental psychology, human-computer interaction, big data, and analytics, which are part of the so called "game analytics"
 - Behavior, in general, is not only complex, but also dynamic. A behavioral description for one occasion is likely to be invalid for another occasion. In fact, behavior is susceptible to variation in consequence of any change in time, place, emotion, and social context
 - In our method we use an artificial neural network to predict behavioral aspects based on 32 statistical features extracted from the gameplay. Once the neural network is trained, the system can predict player behaviors at any time. After the game starts, partial-order planning operators take the following characteristics as terms of its preconditions: player behaviors (which are dynamic and time dependent) and personality traits (which are "persisting" characteristics that are consistently demonstrated despite changing circumstances or game environment).
 - personality traits are relatively enduring, as remarked by Costa and McCrae [44], who define personality as a combination of characteristics that form a distinctive character, an individual style of thinking, feeling and acting. According to Back and Egloff [45], personality arises from interactions between the situation in which the individual is placed and the processes that take place inside

Investigacion personajes de literatura

- Complejo de edipo: edipo rey de sofocles y accidentalmente mata a su padre y se casa con su madre. Complejo de electra cuando esto ocurre con niñas
- Síndrome de Peter Pan: afecta a hombres que se niegan a comportarse como adultos. Es mas frecuentes en hombres y las mujeres tienen síndrome de wendy el cual es comportarse como una madre para sus parejas
- Síndrome de Munchausen: viene de las asombrosas aventuras del barón Munchausen, el personaje principal siempre miente o distorciona sus historias para tener más atención pública. En este trastorno lo que la persona hace es que se inventa enfermedades o padecimientos para llamar la atención. Tienen buen conocimiento de medicina para manipular a personas para realizarse exámenes y procedimientos.
- Síndrome de Alicia en el país de las maravillas: Las personas padecen un trastorno en el cual sufren de la distorsión completa del espacio, el tiempo, la distancia y la dimensión. Una característica clave son las migrañas. Este síndrome puede ser causado por tumores cerebrales, por medicamentos o mononucleosis.
- Síndrome de Rip van Winkle- bella durmiente: largos periodos de sueño asociados con hambre, inestabilidad física, irritabilidad y confusión mental. Periodos de sueño de días, semanas e inclusive meses. Solo se despiertan para comer o ir al baño
- Síndrome de Otelo: este personaje mata a su esposa como resultado de celos. Celos morbosos

y es una forma de trastorno ilusorio. Puede ser desencadenado por esquizofrenia o trastorno bipolar. Efecto secundario del alcoholismo.

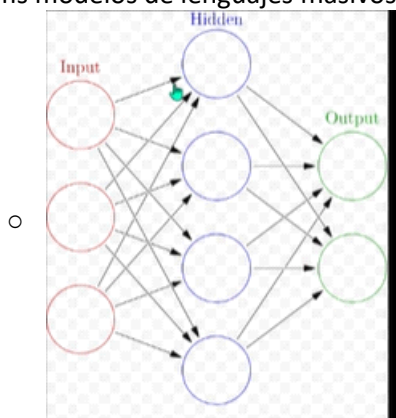
- Síndrome de Mowgli: personaje principal del libro de la selva. Niños que crecieron sin la influencia del contacto humano.
- Síndrome de Pollyanna: tienen forma muy optimista de ver la vida. No importa que tan mal les esté yendo, siempre encuentran una forma de ver un lado positivo. Es un optimismo poco realista e inclusive puede ser perjudicial en algunas circunstancias. Uso del pensamiento mágico y carecen de percepción del riesgo
- Síndrome de Ofelia: en Hamlet, trastorno neuropsiquiátrico. Pérdida de la brillantez en el habla, pérdida de memoria, alucinaciones y depresión. El desorden mental fue estimulado por el linfoma de Hodgkin. A menudo cambian de personalidad antes de ser detectada la enfermedad
- Síndrome de Rapunzel: tricobezoar. Un raro trastorno en el que el vello que se ingiere permanece en el estómago, cuando la bola tiene que ser extraída sale como una sola cuerda de cabello, es decir como el cabello largo de Rapunzel
- Síndrome de Huckleberry Finn: término informal para el absentismo infantil. Esta condición se refiere a la negligencia de responsabilidades de los niños de inteligencia superior debido a la desaprobación de los padres y los sentimientos de rechazo. Empieza como una rebeldía adolescente.
- Síndrome de Dorian Gray: representa a un trastorno psicológico y social que afecta a las personas excesivamente preocupada por su propia imagen
- Desarrollan dificultades para afrontar los signos de la edad. Los síntomas principales son el miedo a las imperfecciones físicas, el narcisismo, inmadurez psicológica, obsesión a los productos estéticos y a la cirugía plástica. Causas genéticas hasta influencias de los medios.

Investigación de técnicas prompting

- Principal requerimiento para correr modelos se necesita tarjeta gráfica
 - o GPU - VRAM
 - o Las del lab de compu son NVIDIA A4000 16GB VRAM

| | Training Data | Params | Content Length | GQA | Tokens | LR |
|-----------|---|--------|----------------|-----|--------|------------------------|
| Llama 2 | A new mix of publicly available online data | 7B | 4k | X | 2.0T | 3.0 x 10 ⁻⁴ |
| - Llama 2 | A new mix of publicly available online data | 13B | 4k | X | 2.0T | 3.0 x 10 ⁻⁴ |
| Llama 2 | A new mix of publicly available online data | 70B | 4k | ✓ | 2.0T | 1.5 x 10 ⁻⁴ |

- LLMs modelos de lenguajes masivos



- o Red neuronal de 7 billones de parámetros

- Cada uno de los 7 billones de parametros se cargan a la vram, es mucho mas rapido.En gpu corre mas rapido
- <https://bbycroft.net/llm>
- Mientras mas parametros tenga , mejor es
- 16bits = 2 bytes
- 7 o 13 billones de parametros

$$VRAM = \# \text{ of parameters} \times \text{memory per parameter}$$

$$VRAM = 40 \times 10^9 \times 2 \text{ bytes}$$

$$VRAM = 80GB$$

- Los paametros son decimales y por ende se pueden reducir la dimesion del decimal y por ende se usa menos memoria
- Quantization llm

LLAMA2-7B = 14GB

LLAMA2-13B == 27GB

LLAMA2-7B 8bits = 7GB

Xeba hoy a las 11:13

LLAMA2-13B 8bits == 13GB

- 16bits vs 8bits = NO PIERDES CASI NADA
- <https://github.com/oobabooga/text-generation-webui>
 - Es una app que corre en el local host
 - Transformers, huggingFace Transformers
 - LLaMA2 VS LLaMA2-Chat
 - En ingles
- Preguntar felipe ue tipo de llama vamos a usar, preguntar si el modulo en el que trabajare sera con voz o solo escrito tipo chat y si es en ingles o en espanol