

Práctica 3

Textos e información sobre el formato

1 El documento <i>index.html</i>	2
2 El documento <i>aplicaciones.html</i>	2
3 El documento <i>en-el-cine.html</i>	3
4 El documento <i>despacho-42.html</i>	3
5 Otras notas sobre el formato	6
5.1 Cabecera	6
5.2 Pie de página	6
5.3 Menú de navegación principal	6
5.4 Consideraciones sobre el formato	7
5.4.1 Colores utilizados	7
5.4.2 Tipo de letra	7
5.4.3 Enlaces	7

1 El documento *index.html*

Frase de presentación sobre imagen (bg-hero-home-m.jpg y bg-hero-home.jpg)

Noticias y recursos sobre inteligencia artificial

¿Qué es IA al día?

La inteligencia artificial es la disciplina de las ciencias de la computación que tiene como propósito crear máquinas que imiten la inteligencia humana para realizar tareas y que pueden mejorar a medida que van recopilando información.

En IA al día encontrarás información esencial sobre esta disciplina y el debate que su uso origina.

Al día

n-geoffrey-hinton.jpg

02-05-2023

Geoffrey Hinton advierte de los peligros de la IA

Geoffrey Hinton, uno de los pioneros de la inteligencia artificial, se une a las voces críticas que alertan sobre los peligros de la IA y defiende que los científicos deben colaborar en el control de esta tecnología...

Leer más [enlace vacío]

n-ue-ia.jpg

20-04-2023

Bruselas prepara la ley de IA para regular su avance

Una propuesta de ley de Inteligencia Artificial se está negociando en estos momentos en el Parlamento Europeo. La ley pretende proteger a los consumidores que usen o sean objeto de sistemas de IA...

Leer más [enlace vacío]

n-despacho42.jpg

23-02-2023

Despacho 42: Inteligencia artificial y arte

En el podcast Despacho 42 de 23 de febrero, el profesor César Córcoles y la profesora Susanna Tesconi conversan sobre IA y arte con Andrés Burbano, profesor de los estudios de Artes y Humanidades de la UOC...

Leer más [enlace a despacho-42.html]

2 El documento *aplicaciones.html*

Aplicaciones de inteligencia artificial

DALL-E 2

DALL-E es un sistema de IA que, recurriendo a una potente base de datos, puede crear imágenes realistas a partir de una descripción elaborada en lenguaje natural.

Sitio oficial de DALL-E [con enlace a <https://openai.com/product/dall-e-2>]

Midjourney

Midjourney es una herramienta que permite crear imágenes a partir de descripciones dadas en lenguaje natural. Funciona a través de Discord. [con enlace a <https://discord.com>]

Sitio oficial de Midjourney [con enlace a <https://www.midjourney.com/home/>]

Synthesia

Synthesia es una herramienta para construir vídeos a partir de texto. Avatares humanos y voces generadas con IA pueden leer los textos proporcionados.

Sitio oficial de Synthesia [[con enlace a https://www.synthesia.io/](https://www.synthesia.io/)]

ChatGPT

ChatGPT es una inteligencia artificial conversacional. Procesa y genera texto con una calidad y fluidez muy cercana a la de un ser humano.

Sitio oficial de ChatGPT [[con enlace a https://chat.openai.com/](https://chat.openai.com/)]

Codeium

Codeium es una herramienta de IA que permite autocompletar fragmentos de código. Tiene extensiones para navegadores y plataformas de programación.

Sitio oficial de Codeium [[con enlace a https://codeium.com/](https://codeium.com/)]

GitHub Copilot

GitHub Copilot convierte las indicaciones que se le hagan en lenguaje natural en sugerencias de codificación en diversos lenguajes de programación.

Sitio oficial de GitHub Copilot [[con enlace a https://github.com/features/copilot](https://github.com/features/copilot)]

AI Suggests

AI Suggests, a partir de una temática indicada por el usuario, genera contenido original para blogs utilizando inteligencia artificial.

Sitio oficial de AI Suggests [[con enlace a https://ai-suggests.com/](https://ai-suggests.com/)]

3 El documento *en-el-cine.html*

https://youtu.be/_19pRsZRiz4

A.I. Inteligencia Artificial. Por Steven Spielberg, 2001 | David, un niño robot programado para poder amar, es adoptado por una pareja; pero ciertas circunstancias hacen su vida difícil.

<https://youtu.be/xR3TT0nSORc>

Yo, robot. Por Alex Proyas, 2004 | En Chicago, año 2035, los robots conviven plácidamente con los humanos, pero de manera inesperada un robot se ve implicado en un crimen.

<https://youtu.be/UVMcpZ42BkA>

HER. Por Spike Jonze, 2013 | Narra la relación entre un escritor y un sistema operativo con inteligencia artificial.

<https://youtu.be/sNExF5WYMaA>

Ex Machina. Por Alex Garland, 2015 | Un programador es elegido para probar una inteligencia artificial en una mansión remota.

4 El documento *despacho-42.html*

[A esta página se accede desde el enlace de la página de inicio (*index.html*). Se trata de una noticia a texto completo del espacio «Noticias», que no se desarrolla en este prototipo]

Ruta de navegación (*breadcrumbs*):

[Más información: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/Layout_cookbook/Breadcrumb_Navigation]

- Inicio [[con enlace a index.html](#)]
- Noticias [[enlace vacío](#)]
- Inteligencia artificial y arte...

n-despacho42-post.jpg

- Por Alba Pueyo i Busquets
- 23 de febrero de 2023

Despacho 42: Inteligencia artificial y arte con Andrés Burbano

En el episodio de 23 de febrero del podcast Despacho 42, César Córcoles y Susanna Tesconi, profesores de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones de la UOC, conversan sobre IA y arte con Andrés Burbano, profesor de los estudios de Artes y Humanidades de la UOC.

Cinco reflexiones sobre el impacto de la inteligencia artificial en el mundo del arte

En el marco de este episodio del podcast Despacho 42, el profesor Andrés Burbano reflexiona sobre varios aspectos relacionados con la inteligencia artificial y el mundo del arte. A continuación recopilamos algunas de las reflexiones más interesantes del episodio.

1. Alan Turing ya se preguntó si las máquinas podían pensar a principios del siglo XX

Andrés Burbano asegura que la inteligencia artificial "tiene un origen muy claro a nivel histórico en el siglo XX". "Cuando Turing terminaba el trabajo de formalización matemática que dio lugar a la teoría de la computación y que contribuyó a la implementación de los computadores en la década de los años 50, ya se preguntó si era posible que las máquinas pensarán. A partir de aquí, planteó una serie de aplicaciones que a largo plazo podría tener este mundo computacional", relata Burbano.

Poco tiempo después se desarrolló una conferencia con varias personas que empezaron a darle forma a los diferentes componentes de la inteligencia artificial: el lenguaje natural, los lenguajes de programación o los programas de inteligencia artificial. "Estas personas intentaron responder a estas preguntas e implementar algunas soluciones, pero vieron que no podían comprobar su funcionamiento porque el hardware era muy lento y tenía unas capacidades muy limitadas", destaca Burbano. Y añade: "No ha sido hasta hace relativamente poco, gracias a las evoluciones en hardware y a que el software se ha vuelto más accesible tanto para los expertos y expertas que desarrollan herramientas y otro tipo de usuarios, que estas ideas y soluciones han podido ser una realidad".

Burbano destaca que "aunque parezca una obviedad, la inteligencia artificial no es un asunto nuevo", ya que "hoy en día hay muchos libros publicados sobre la historia de la inteligencia artificial, como" Art in the Age of Machine Learning de Sofian Audry o The artist in the machine "de Arthur I. Miller" [[ver enlaces más abajo](#)].

2. Estamos entrando en un nuevo régimen cultural de la imagen

Burbano asegura que "no hay que confundir a artistas y activistas que están haciendo proyectos basados con IA desde hace años con la aplicación sin criterio en muchos casos de las nuevas herramientas que utilizan algoritmos de machine learning para crear producciones audiovisuales". "Esto no necesariamente es arte, pero nos anuncia que estamos entrando en un nuevo régimen cultural de la imagen en el que muchas de las nociones que estaban presentes hasta ahora en nuestra realidad de la relación con las imágenes se van a movilizar y se están movilizand a una escala sin precedentes", añade.

En este sentido, Burbano destaca que Microsoft ha adquirido Dall·e, una de las herramientas más icónicas con inteligencia artificial, para distribuirla en el nuevo paquete de Office. "Esta forma de crear imágenes va a substituir a estos viejos procesadores imágenes de Microsoft. Esta es una transición muy profunda que no sabemos qué consecuencias va a tener. Aun así, estos problemas de cocreación con las máquinas son apenas embriones de las discusiones que se darán más adelante a nivel sociológico. Lo mismo está pasando con el ChatGPT: estas herramientas cambian el panorama económico y político de las grandes corporaciones", relata el profesor.

3. La IA está generando enormes bases de datos de imágenes colectivas que circulan a través de los medios digitales contemporáneos

Las herramientas de IA capaces de crear imágenes a partir de textos "están anunciando los albores de un nuevo régimen audiovisual de lo cultural". "Este cambio es sumamente importante, conmovedor y por supuesto asusta porque, además

de las diferencias en la manera de producir imágenes, el sistema de circulación de los contenidos está cambiando y ya es muy distinto al del pasado", destaca Burbano.

En este sentido, el experto asegura que con el uso de estas tecnologías se están generando enormes cantidades de datos. "La creación de imágenes, basada en el procesamiento natural del lenguaje y el procesamiento de outputs con enormes bases de datos de imágenes colectivas, está dando lugar a enormes bases de datos de imágenes colectivas", relata.

4. La uniformidad es uno de los principales riesgos de la creación de imágenes mediante herramientas de IA

Hay quienes piensan que con el auge de estas herramientas el arte volverá a pasar por una de las etapas de historia del arte de reproducir técnicamente imágenes existentes, dando lugar a una posible pérdida de la diversidad y complejidad de las imágenes. "La uniformidad de las imágenes es, sin duda, uno de los riesgos que se puede generar cuando se alimentan este tipo de bases de datos basadas en los procesos de aprendizaje con un tipo de imagen, incluso cuando es aparentemente variado. Ante este contexto de amenaza de la diferencia en el mundo del arte, los artistas tenemos que ser los guardianes de la distinción, entender cómo funciona el sistema e intentar darle un poco la vuelta", asegura el profesor.

5. Debemos asumir los cambios con crítica, sin miedo y educando a las nuevas generaciones para que puedan trabajar con estas tecnologías

¿Qué deben hacer los artistas ante el auge de la inteligencia artificial para la producción de imágenes u obras de arte? Burbano asegura que "hay que asumir este tipo de retos con crítica y sin miedo". "No podemos trasladar el miedo al cambio a las nuevas generaciones: a la hora de educar a las personas jóvenes tenemos que aprender también de ellas y utilizar las herramientas que utilizan en su día a día para trasladarles los conocimientos. En este sentido, por ejemplo, yo he llevado a cabo algunos experimentos trabajando con datos extraídos de sus propios perfiles de Facebook para que sean capaces de analizar sus propios datos y sacar conclusiones", concluye.

Artículo completo: Pueyo i Busquets, A. (23 de febrero de 2023). Despacho 42: Inteligencia artificial y arte con Andrés Burbano. Tecnología++

Enlaces dentro del texto de este artículo:

Art in the Age of Machine Learning <https://mitpress.mit.edu/9780262046183/art-in-the-age-of-machine-learning/>

The artist in the machine <https://www.artistinthemachine.net/>

Artículo completo: Pueyo i Busquets, A. (23 de febrero de 2023). Despacho 42: Inteligencia artificial y arte con Andrés Burbano. Tecnología++ <https://blogs.uoc.edu/informatica/despacho-42-inteligencia-artificial-y-arte/>

¿Qué es Despacho 42?

[isologo-despacho42.jpg](#)

Despacho 42 es un podcast ideado y producido por los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC sobre cómo las personas nos relacionamos con la tecnología. Esto nos llevará a hacernos preguntas sobre otras disciplinas como la filosofía, la ética, la economía o la salud, entre otras. El Despacho 42 es habitado por César Córcoles, Susanna Tesconi y Dani Riera. Y quiere ser un lugar para tod@s: para expertos (y no tan expertos) en tecnología, para toda la comunidad UOC, y también para aquella gente de fuera del ámbito, pero que sienta interés por ella.

Enlaces al episodio de 23 de febrero de 2023

- Ivoox

[con enlace a https://go.ivoox.com/rf/103575056?utm_source=embed_audio_new&utm_medium=share&utm_campaign=new_embeds]

- Spotify

[con enlace a <https://open.spotify.com/episode/5a7qHBmOFktjCaqlAKgEz1?si=aa986f248ee14acb>]

- Apple Podcasts

[con enlace a <https://podcasts.apple.com/us/podcast/despacho-42-tecnolog%C3%ADa-y-arte-con-andr%C3%A9s-burbano/id1499615619?i=1000601274966>]

Deja un comentario

Todos los campos son obligatorios

Mensaje

Nombre

Correo electrónico

He leído y acepto la política de privacidad [[enlace vacío](#)]

Enviar el comentario

Artículos recientes

[n-geoffrey-hinton-thumbnail.jpg](#)

Geoffrey Hinton advierte de los peligros de la IA

02-05-2023

[img/n-ue-ia-thumbnail.jpg](#)

Bruselas prepara la ley de IA para regular su avance

20-04-2023

5 Otras notas sobre el formato

5.1 Cabecera

Logotipo (IA al día) [[enlaza a index.html](#)]

5.2 Pie de página

- Menú legal:
 - Sobre nosotros [[enlace vacío](#)]
 - Aviso legal [[enlace vacío](#)]
 - Política de privacidad [[enlace vacío](#)]
 - Política de cookies [[enlace vacío](#)]
- Menú de redes sociales:
 - Twitter (twitter.svg) [[enlace vacío](#)]
 - Instagram (instagram.svg) [[enlace vacío](#)]
 - YouTube (youtube.svg) [[enlace vacío](#)]
- 2023 © IA al día
- Actividad realizada por **Nombre y apellidos del alumno**

5.3 Menú de navegación principal





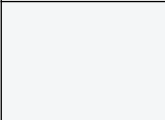
Aplicaciones [[enlaza con aplicaciones.html](#)].

Noticias [[enlace vacío](#)].

En el cine [[enlaza con en-el-cine.html](#)].

5.4 Consideraciones sobre el formato

5.4.1 Colores utilizados

	#000000	Color del texto / Menú de navegación
	#000000 opacity: 0.5;	Color para el estado :hover de los enlaces del menú principal y del logotipo del sitio.
	#DE2333	Color de contraste
	#FFFFFF	Color de los textos sobre fondo negro
	#F4F6F7	Fondo gris para la descripción de las aplicaciones de IA («aplicaciones.html»), el contenedor de los videos («en-el-cine.html»), en un fragmento del artículo y en los controles de su formulario («despacho-42.html»)

5.4.2 Tipo de letra

Para la construcción de las páginas se ha utilizado el siguiente tipo de fuente, usada directamente desde el directorio de uso libre de **Font Squirrel: Source Sans Pro** (Regular 400, Regular 400 Italic, Bold 700 y Bold 700 Italic) – <https://www.fontsquirrel.com/fonts/source-sans-pro>.

5.4.3 Enlaces

Menú de navegación principal	Color de los enlaces: <i>rgb(0, 0, 0)</i> / sin subrayado.
	Estado :hover: <i>rgba(0, 0, 0, 0.5)</i> / sin subrayado.
	Aspecto del ítem de la página actual: <i>rgb(222, 35, 51)</i> .
Pie de página	Color de los enlaces: <i>rgb(255, 255, 255)</i> / sin subrayado.
	Estado :hover: <i>rgb(222, 35, 51)</i> / sin subrayado.
	Estado :hover imágenes redes sociales: aplicar la propiedad opacity de CSS con un valor de 0.7 .
Enlaces dentro de los textos	Color de los enlaces: <i>rgb(222, 35, 51)</i> / sin subrayado.
	Estado :hover: <i>rgb(0, 0, 0)</i> / con subrayado.
Enlaces en «Titulares de las noticias» y «Leer más» de <i>index.html</i> y «Sitio oficial de...» en «aplicaciones.html»	Color de los enlaces: <i>rgb(222, 35, 51)</i> / sin subrayado.
	Estado :hover: <i>rgb(0, 0, 0)</i> / sin subrayado.