

I-FUNDAMENTOS

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

REFERENCIAS DE INTERÉS

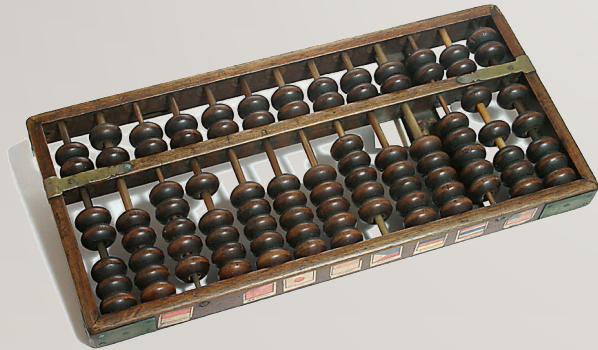
RESULTADOS DE BÚSQUEDA EN YOUTUBE “COMPUTER PIONEERS: PIONEER COMPUTERS”

TIMELINE OF COMPUTER HISTORY (COMPUTER HISTORY MUSEUM)

(MUCHO) ANTES DEL SIGLO XVI

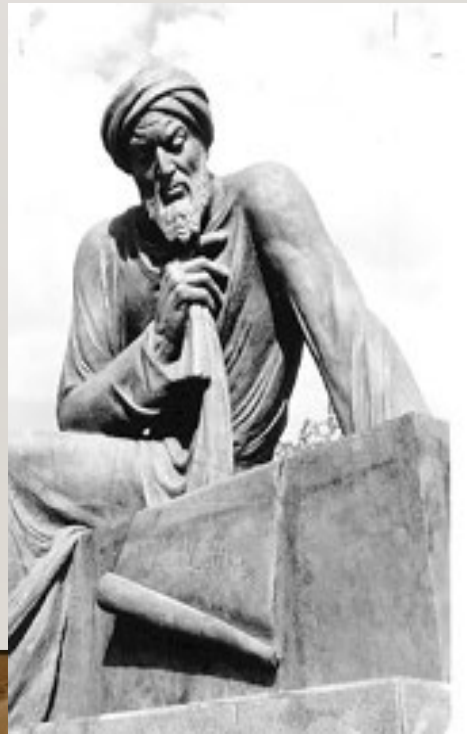
Babilonia y Egipto. Las culturas babilonia y egipcia destacaron en su desarrollo de métodos de cálculo, y en la generación de tabulaciones (multiplicar, cuadrados, raíces cuadradas, inversos, exponenciales, etc). (ej. Área del círculo= $64/81 \cdot D$ [$\Rightarrow \pi=3,16$])

Grecia. Cabe mencionar en relación con los fundamentos teóricos de la computación, las aportaciones realizadas por los griegos a la sistematización del razonamiento. Son ejemplos claros el método axiomático (**Euclides** en geometría) y los criterios de razonamiento en lógica formal (**Aristóteles**).

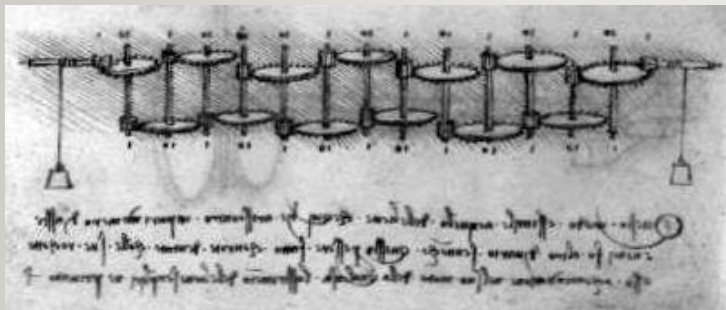


1000-500 a.C. Hay disparidad de opiniones en cuanto a si fueron los **babilonios** quienes inventaron el ábaco, o bien era ya conocido por los **chinos**.

Si bien no es una máquina calculadora es el primer adminículo físico orientado a facilitar los cálculos. Aunque existieron variantes, el más extendido fue el que utilizaba las bases 2 y 5.



825. El Árabe **Muhammad ibn Musa Al'Khowarizmi**, famoso por sus trabajos sobre aritmética Hindú y álgebra (al parecer nombrada así por él) y por sus traducciones que fundamentan el conocimiento matemático medieval europeo, fue el “inventor” del “algoritmo”, método de resolución de problemas al que se dio posteriormente este nombre, precisamente, en honor a su inventor.



1500. De esta fecha datan algunos diseños de **Leonardo DaVinci** orientados a la construcción de máquinas de calcular. Estos documentos fueron descubiertos en 1967.



1642. **Blaise Pascal**, matemático, físico y teólogo francés, hijo de un recaudador de impuestos, construye una sumadora mecánica cuando contaba con sólo 21 años.

Se construyeron varias unidades, pero más que un aparato de utilidad fue una “curiosidad de salón”

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
2	4	8	16	32	64	128	256	512	1024	2048	4096	8192	16384	32768	65536	131072	262144	524288	1048576
3	6	12	24	48	96	192	384	768	1536	3072	6144	12288	24576	49152	98304	196608	393216	786432	1572864
4	8	16	32	64	128	256	512	1024	2048	4096	8192	16384	32768	65536	131072	262144	524288	1048576	2097152
5	10	20	40	80	160	320	640	1280	2560	5120	10240	20480	40960	81920	163840	327680	655360	1310720	2621440
6	12	24	48	96	192	384	768	1536	3072	6144	12288	24576	49152	98304	196608	393216	786432	1572864	3145728
7	14	28	56	112	224	448	896	1792	3584	7168	14336	28672	57344	114688	229376	458752	917504	1835008	3670016
8	16	32	64	128	256	512	1024	2048	4096	8192	16384	32768	65536	131072	262144	524288	1048576	2097152	4194304
9	18	36	72	144	288	576	1152	2304	4608	9216	18432	36864	73728	147456	294912	589824	1179648	2359296	4718592
0	18	36	72	144	288	576	1152	2304	4608	9216	18432	36864	73728	147456	294912	589824	1179648	2359296	4718592

1600. A principios del XII **John Napier**, matemático escocés más conocido por su invención de los logaritmos, inventó los llamados “huesos de Napier”.

1621. **William Oughtred**, matemático y cura inglés, se basó en los anteriores para inventar la “regla de cálculo”.



1623. Probablemente la primera calculadora mecánica fue diseñada por **Wilhelm Schickard**, astrónomo y matemático alemán. No obstante no se tiene otra referencia de ella que sus notas y las cartas que escribió a **Johannes Kepler** describiendo su máquina para sumar, restar, multiplicar y dividir.

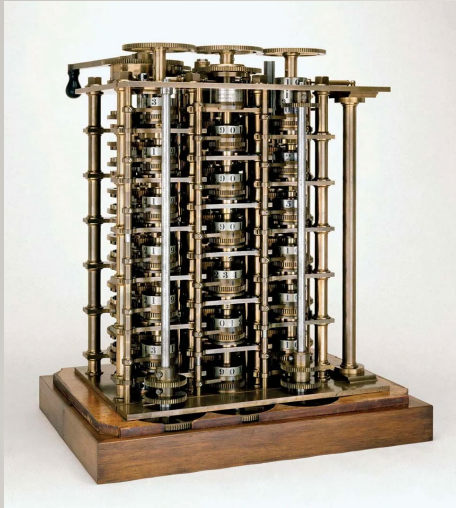
1671. El Barón alemán **Gottfried von Leibniz** partió de las ideas de **Pascal** para construir la “calculadora por pasos”, capaz de sumar, restar, multiplicar, dividir y hacer raíces cuadradas mediante series de sumas.



"It is unworthy of excellent men to lose hours like slaves in the labor of calculation, which could be safely relegated to anyone else if machines were used."

Leibnitz

SIGLO XIX (CHARLES BABBAGE)



Parte de la máquina de diferencias ensamblada en 1832 (por su ayudante el ingeniero **Joseph Clement**). Se compone de unas 2000 piezas de las 14000 que fueron fabricadas. El resto fueron fundidas sin llegar a ser montadas.

Otra parte



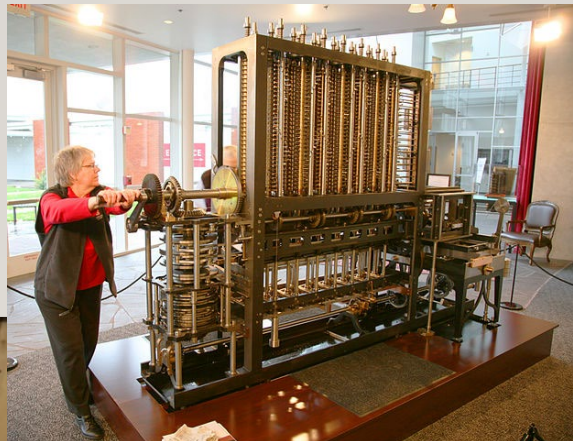
Replica completa de la *Máquina de diferencias* realizada con la tecnología de la época de **Charles Babbage**

El hijo de **Charles Babbage** repartió varias réplicas de una pequeña parte de la *Máquina de diferencias* para evitar su desaparición. Una de ellas fue subastada recientemente* en Christie's of London por \$282.000 (más de 45 millones de pesetas).

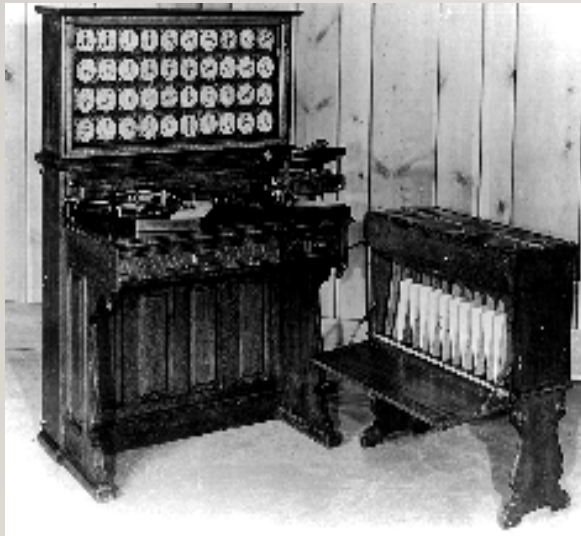
*(1995)



Lady Ada Byron, condesa de Lovelance, hija de **Lord Byron**, fue la primera programadora de la historia al diseñar programas para la *Máquina Analítica*.



1854 George Boole publica “*Una investigación sobre las leyes de la verdad*”, origen del álgebra booleana. No obstante este trabajo no tuvo ningún éxito en su momento.



1890 Herman Hollerit ganó el concurso público establecido por el gobierno de los EE.UU. con objeto de procesar los datos del censo de población de 1890, ya que se preveía no sería posible llevarlo a cabo antes de comenzar el siguiente censo en 1900. Las máquinas de **Hollerit** permitieron realizar la tarea en 6 semanas.

Como consecuencia del uso de tarjetas de cartón perforadas en sus máquinas, estas se han conocido siempre como *tarjetas Hollerit*.

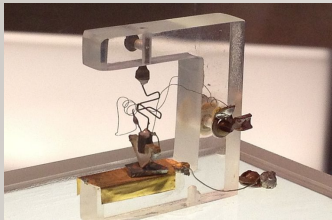
La empresa que fundó, “Tabulating Machine Company”, formó junto a otras dos, en 1914, la CTR, que posteriormente, en 1924, pasó a denominarse IBM.

SIGLO XX: FUNDAMENTOS Y TECNOLOGÍAS

1862-1943 David Hilbert pretendió a lo largo de su vida avanzar en el objetivo de axiomatizar toda la matemática

1931 Kurt Godel publica su “teorema de la indecidibilidad”, que establece que todo sistema formal tiene afirmaciones que no pueden probarse ni refutarse.

1937 Alan Turing establece lo que denomina “Cálculo Efectivo” determinando los límites de la computabilidad. Su *Máquina de Turing* es capaz de realizar todo Cálculo Efectivo.



1904 John A. Fleming inventa el **tubo de vacío** de aplicación en radio-comunicaciones

1906 Lee de Forest añade la 3ª válvula al tubo de vacío

1911 Kamerling Onnes, físico alemán, descubre la superconductividad.

1915 Manson Benedicks descubre la utilidad del germanio para convertir AC a DC.

1919 Eccles y Jordan inventan el flip-flop

1928 Utilización del cristal de cuarzo en osciladores

1937 Howard Aiken publica los principios de un sumador eléctrico en base 2.

1937 Alan Turing: la **computabilidad como procesamiento de símbolos**.

1945 John Von Neumann establece la **arquitectura** de un computador.

1947 William Shockley, John Bardeen y Walter Brattain inventan el **transistor**.

1951 Jay Forrester, Bob Everett (proy. Whirlwind) montan una RAM de ferritas.

1958 Jack St. Clair Kilby concibe y fabrica el primer **circuito integrado**.

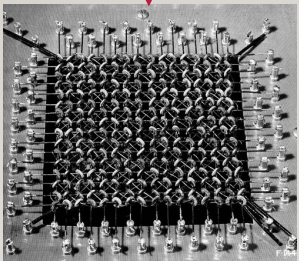
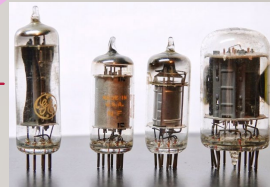
1971 Ted Hoff (Intel) construye el primer **microprocesador**.

1973 Bob Metcalf (Xerox → 3Com) establece el concepto de red local (Ethernet)

1974 John Cocke diseña el primer RISC para IBM

1980 Alan Shugart introduce el Winchester (en 1971 inventó para IBM el floppy)

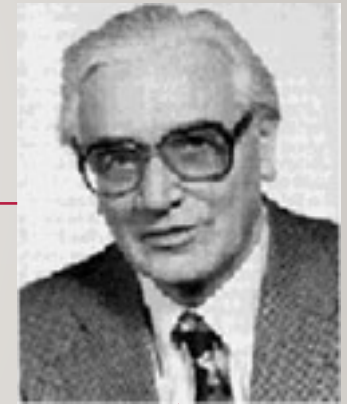
1984 Steve Jobs traslada las ideas del ALTO de Xerox a sus MACs (iconos y ratón)



SIGLO XX (HARDWARE)



Reconstrucción de la Z1 en el museo de la ciencia de Munich



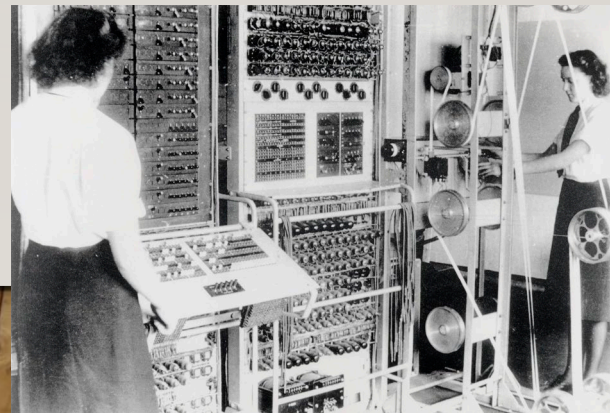
1925 Vannevar Bush (MIT) "*Differential Analyzer*" aplicaciones científicas con base en Babbage y Hollerit (digital).

1935-1938 Konrad Zuse construye las Z1, Z2 y Z3 con relés

1936 John Vincent Atanasoff y Clifford Berry (Iowa st. Univ.) desarrollan la *ABC* (electrónica) para resolver sist. de ec. lin.

1937 George Stibitz (Bell Telephone) construye el *Complex Number Calculator* con relés.

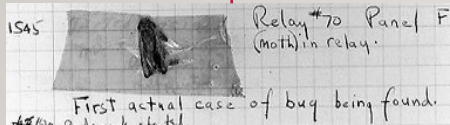
1943 Tommy Flowers (Telephone Research Establishment) construye *Colossus Mark I* para Bletchley Park.



SIGLO XX (HARDWARE)



1944 Howard Aiken *MARK I* (IBM Automatic Sequence Control Calculator) muy directamente relacionada con los trabajos de Babbage (sin programa almacenado).

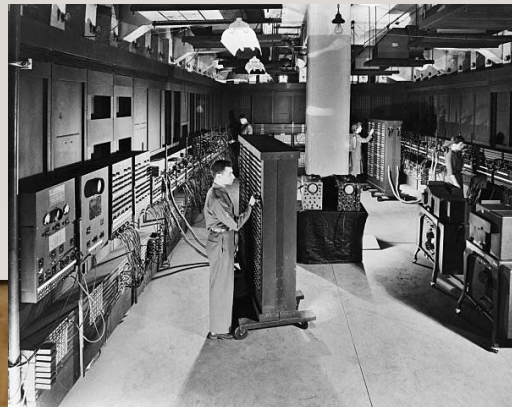


1945 Grace Murray Hopper da lugar al término debugging trabajando con la *MARK I*

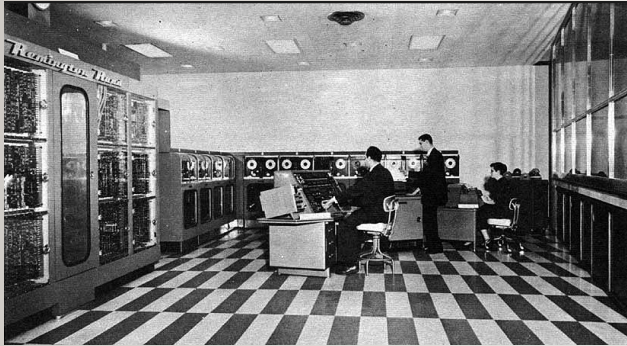
1946 John Mauchly y Presper Eckert *ENIAC*. Desvelada (comenzaron en 1943 para el DoD USA). 18000 tubos, 30 Tons. 135 m², aritmética decimal. no secuencial.

1948 IBM construye la *Selective Sequence Control Computer (SSEC)* siguiendo la línea de la ASCC (sin programa almacenado) reorientando la empresa.

1948 Al menos 4 laboratorios construían máquinas con programa almacenado. En Manchester funcionó la primera (*Baby*). Uno de estos diseños era la *EDVAC* de **Von Neumann** (*Electronic Discrete Variable Automatic Computer*)



SIGLO XX (HARDWARE)



1949 Maurice Wilkes (Cambridge U.) *EDSAC* (Electronic Delay Storage Automatic Computer) 1ª máquina con programa almacenado totalmente funcional (memoria de mercurio).

1949-1951 UNIVAC de Remington-Rand (**Eckert y Mauchly**) se construye para el censo USA fuera de presupuesto. Se salvó gracias a la venta de 46 copias. En el 52 se usa en TV para las elecciones USA.

1954 John Von Neumann trabaja en la máquina *IAS*, que es a la "copiada" en otros centros dando lugar a las *MANIAC*, *ILLIAC* y *JOHNNIAC*.

1964 IBM anuncia el *System/360* de ordenadores "compatibles"

1965 Digital Equipment Corp. saca al mercado el *PDP-8*, primer minicomputador.

1975 Edward Roberts, William Yates y Jim Bybee desarrollan el *MITS Altair 8800*, primer ordenador personal que no necesitaba de conocimientos de ingeniería (\$375, 256bytes) y sobre el que Paul Allen y Bill Gates programaron un interprete BASIC. IBM comercializó el ord. Pers. 5100 sin éxito.

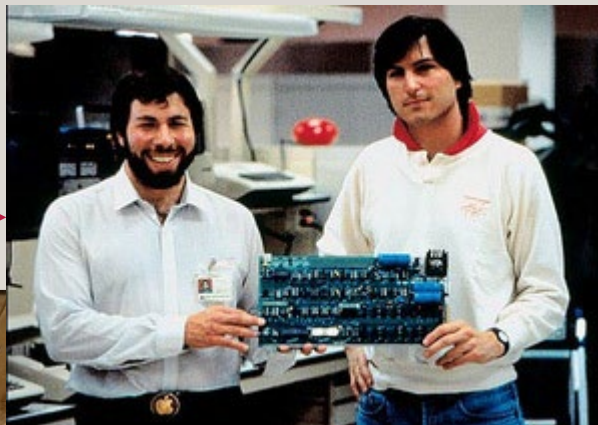
1976 Steve Jobs y Steve Wozniak fabrican el Apple II. Se crean Apple y Microsoft.

1978 Intel 8086 (1er 16 bits de Intel).

1979 Motorola 68000

1981 IBM-PC. Osborne Computer Corporation (PC portable). Commodore *VIC20*.

1986 Intel 80386



SIGLO XX (SOFTWARE)

1949 Maurice Wilkes (Cambridge U.) observa la necesidad de formalización de la programación con la *EDSAC* y establece las subrutinas escribiendo el primer libro de la materia (con **Gill** y **Wheeler**).

1952 Grace Murray Hopper (R-Rand, *UNIVAC*) escribe "*The Education of a Computer*" donde establece el concepto de compilación. Posteriormente puso en marcha el compilador A0.

1957 John Backus instala *FORTRAN* en los *IBM 704*. Comenzó el diseño en 1954 asegurando que le llevaría 6 meses.

1959 John McCarthy desarrolla los conceptos de *LISP* (List Processing) para manipulación de símbolos.

1960 el comité CODASYL establece y desarrolla el *COBOL*, durante 20 años nº1 en uso.

1960 un comité científico establece las bases de *ALGOL*.

1961 Fernando Corbató (MIT) produce el *CTSS* (Compatible Time Sharing System).

1962 Steve Rusell (MIT) 1er videojuego (sólo circuló por los laboratorios U.S.A.)

1963 Se genera el estándar *ASCII*.

1964 John Kemeny y **Tom Kurtz** desarrollan el *BASIC* para estudiantes, de gran éxito entre jóvenes.

1965 El MIT con GE y AT&T inician el proyecto MAC con objeto de desarrollar "*Multix*".

1968 Edsger Dijkstra escribe "GO TO Statement Considered Harmful".

1969 Se establecen los conceptos que dan lugar a la *ARPAnet*. (primera demo. En 1972)

1969 AT&T se desliga del proyecto MAC y **Ken Thompson** y **Dennis Ritchie** escriben *UNIX*.

1971 Nicklaus Wirth desarrolla el lenguaje PASCAL con importante base en ALGOL 60.

1972 Dennis Ritchie y **Brian Kernighan** desarrollan el lenguaje C.

1972 Alan Kay desarrolla el sistema SMALLTALK con el Xerox PARC's Learning Research Group.

1972 Alain Colmerauer desarrolla el lenguaje PROLOG (mini boom de los sistemas expertos)

1974 Gary Kildall desarrolla CP/M el primer sistema operativo con independencia de la máquina.

1978 Daniel Bricklin introduce VisiCalc.

1983 Mitch Kapor toma el relevo a VisiCalc con Lotus 1-2-3

1983 El DoD U.S.A. Establece las bases para un nuevo lenguaje resultando finalmente el *ADA*.

1985 Primera localización de Hakers. Un grupo de chavales entraron en Los Alamos desde Milwaukee.

1990 Tim Berners-lee escribe la primera página web en una máquina NeXT del CERN.

1995 Se presenta oficialmente JAVA (**James Gosling**) en la feria SUN World.

2003 Microsoft introduce .NET (incluye C#)



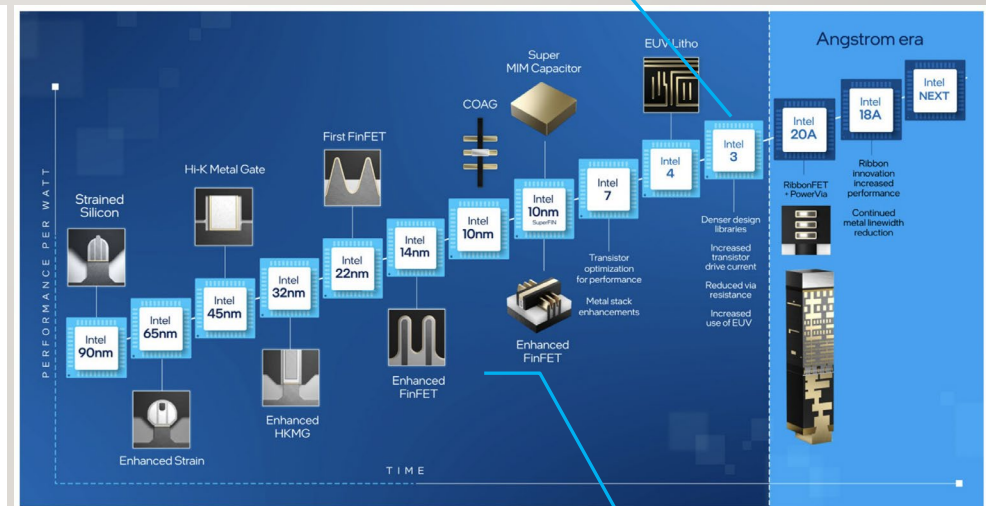
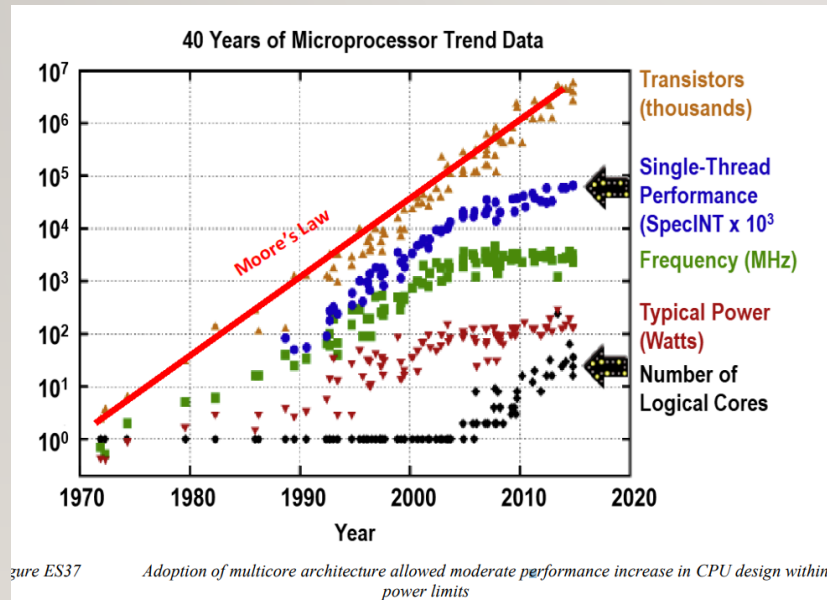
John McCarthy **Fritz Bauer** **Joe Wegstein**
John Backus **Peter Naur** **Alan Perlis**



Se disminuye constantemente la dimensión de los elementos sobre el silicio
 Aumenta el número de elementos incluidos en cada integrado
 Disminuye el consumo
 Aumenta la velocidad de ejecución de instrucciones

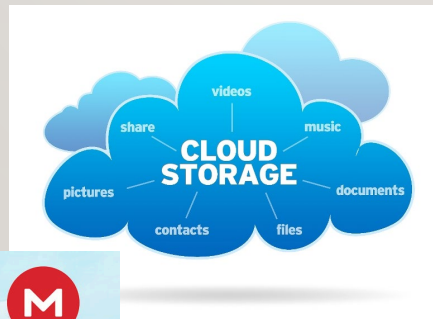
Se introducen nuevas arquitecturas que potencian el paralelismo
 Múltiples hilos
 Múltiples núcleos
 Mejoras en la conectividad multiprocesador

Se mejoran las capacidades de conectividad entre componentes



13th Generation Intel® Core™ Processors
 Feb. 2023

La conectividad ha supuesto un hito revolucionario de modo que actualmente se ha convertido no sólo en una capacidad específica sino en una nueva filosofía de diseño a todos los niveles.



ACTUALMENTE...

1962 Primera concepción de una red de computadoras.

1964 "Invención" del Packet Switching

1965 "Invención" del hipertexto

1969 ARPANET

1972 Se crea TCP / IP

1984 Internet

1989 WWW (combinación de http y html)

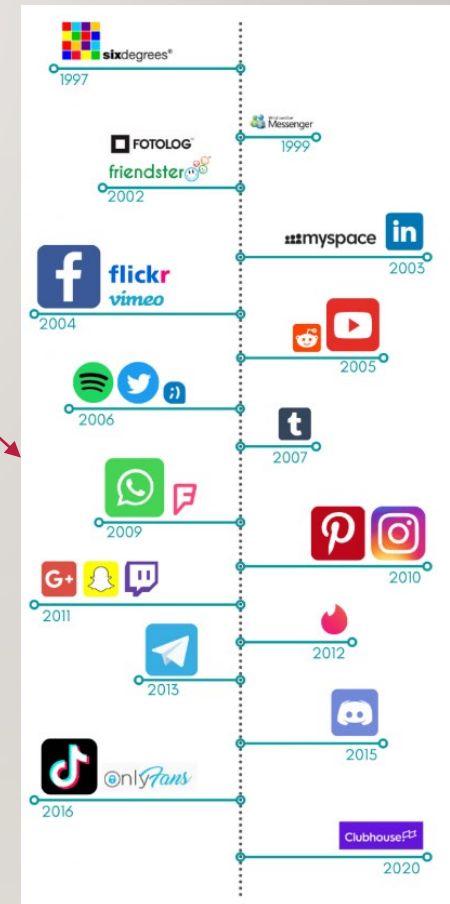
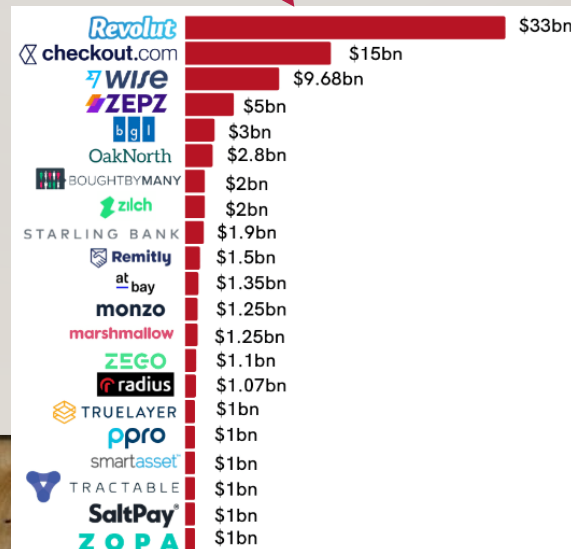
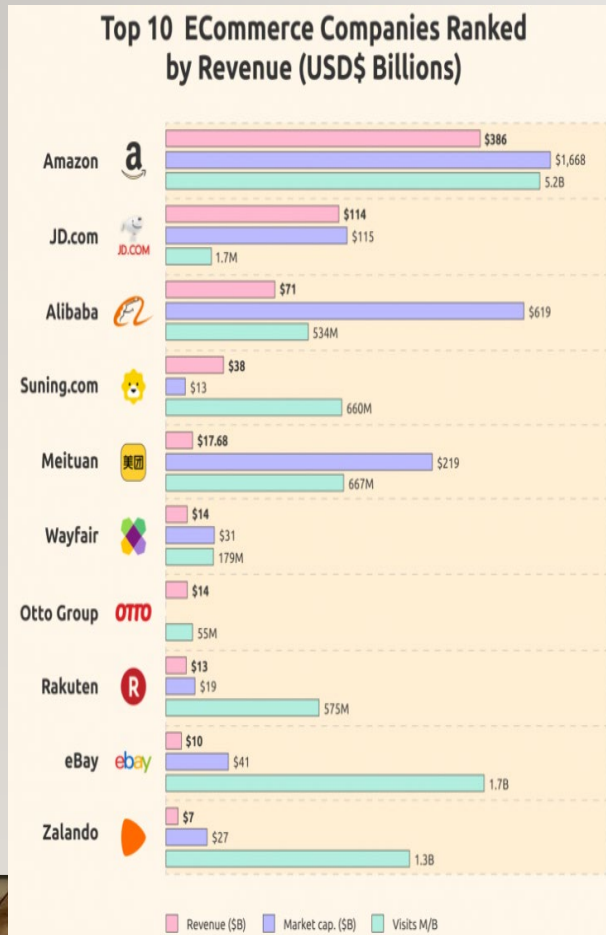
1993 Mosaic (primer navegador)

1995 Comienzo de la era del E-Comercio

1997 Sixdegrees (primera red social)

2000 Boom de las dot-com

2008 Blockchain / Bitcoin





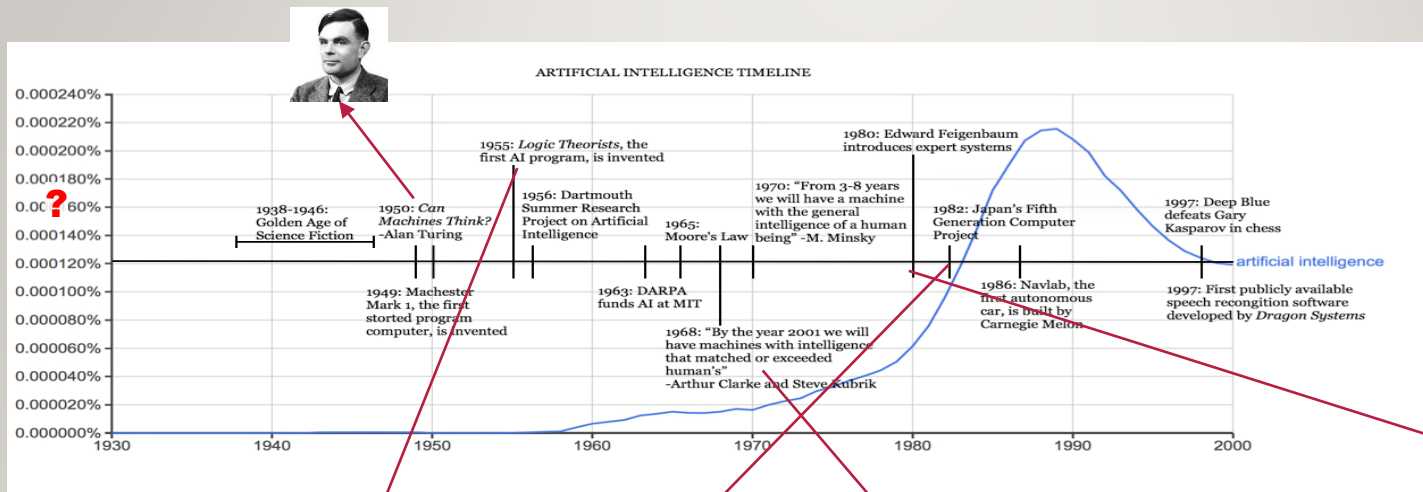
OPEN AI



DEEP MIND

La IA lo va a cambiar todo

HISTORIA DE LA IA



Logic Theorist is a computer program written in 1956 by **Allen Newell**, **Herbert A. Simon**, and **Cliff Shaw**.^[1] It was the first program deliberately engineered to perform automated reasoning and is called "the first artificial intelligence program".^{[1][a]} See § *Philosophical implications* It would eventually prove 38 of the first 52 theorems in **Whitehead** and **Russell's Principia Mathematica** and find new and more elegant proofs for some.^[3]

The Fifth Generation Computer Systems (FGCS) was a 10-year initiative begun in 1982 by Japan's Ministry of International Trade and Industry (MITI) to create computers using massively parallel computing and logic programming.

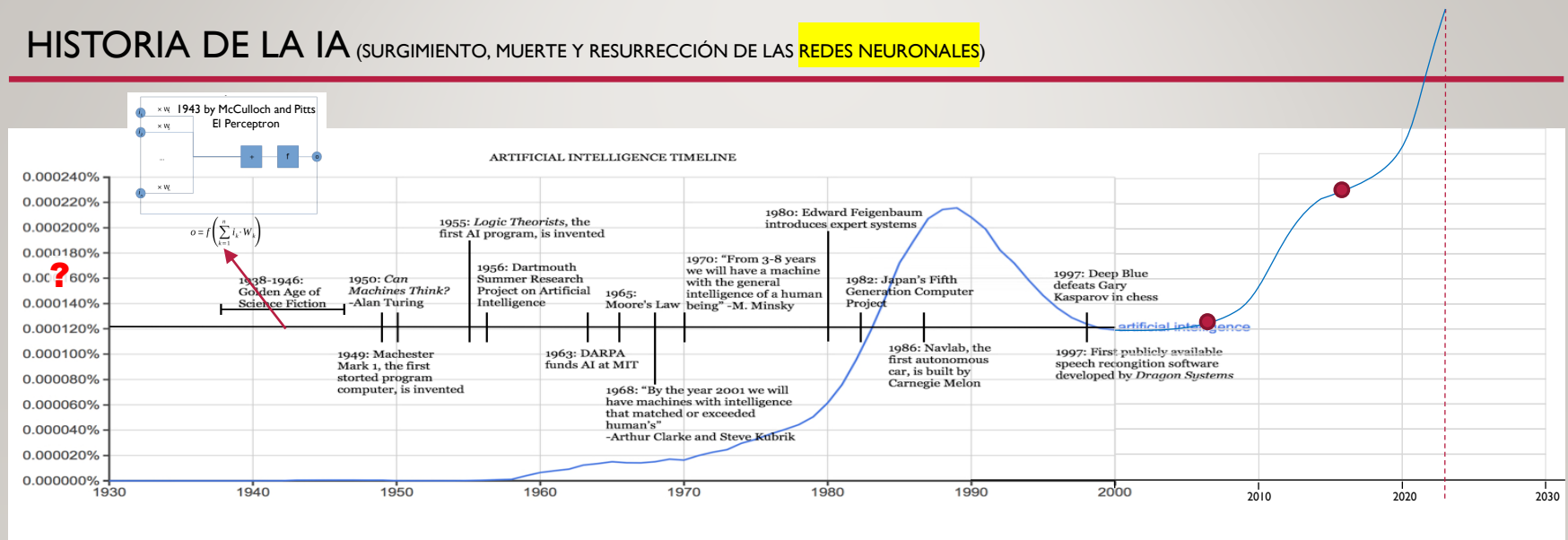


%Hechos
 padrede('Juan', 'María').
 padrede('Pablo', 'Juan').
 padrede('Pablo', 'Marcela').
 padrede('Carlos', 'Débora').
%Relaciones
 hijode(A,B) :- padrede(B,A).
 abuelode(A,B) :- padrede(A,C), padrede(C,B).
 hermanode(A,B) :- padrede(C,A), padrede(C,B), A \== B.
 familiarde(A,B) :- padrede(A,B).
 familiarde(A,B) :- hijode(A,B).
 familiarde(A,B) :- hermanode(A,B).
% consultas
 ?- hermanode('Juan', 'Marcela').
yes
 ?- abuelode('María', 'Pablo').
No
%listas
 plantas([manzana, naranja, limón, espinaca, gardenia, alfalfa, pino]).
 ?- plantas([H, J | T]).
 H=manzana
 J=naranja
 T=[limón, espinaca, gardenia, alfalfa, pino]

Un sistema experto (SE) es un sistema informático que emula el razonamiento actuando tal y como lo haría un experto en cualquier área de conocimiento.

PROLOG

HISTORIA DE LA IA (SURGIMIENTO, MUERTE Y RESURRECCIÓN DE LAS REDES NEURONALES)



2004 1^{er} DARPA Grand Challenge para vehículos autónomos en el desierto de Mojave (150 millas. Nadie llegó)

2006 Geoffrey Hinton (Univ. Toronto) publica "Learning Multiple Layers of Representation" (entrenamiento de DNNs)

2010 1^{er} ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge (ILSVRC), un concurso anual de reconocimiento de objetos de IA.

2011 Una red neuronal convolucional gana el concurso alemán de reconocimiento de señales de tráfico con un 99,46% de precisión (frente a los humanos con un 99,22%).

2011 Watson (IBM), una computadora que responde preguntas en lenguaje natural, compete en Jeopardy! y derrota a dos ex campeones.

Junio de 2012 "Cats" Jeff Dean y Andrew Ng informan sobre un experimento en el que mostraron una red neuronal muy grande 10 millones de imágenes sin etiquetar tomadas al azar de videos de YouTube, y "para nuestra diversión, una de nuestras neuronas artificiales aprendió a responder fuertemente a imágenes de ... gatos."

Octubre de 2012 ILSVRChallenge: Una red neuronal convolucional logró un ER del 16% frente al 25% del año anterior.

2014 Generative adversarial networks (GANs)

2017 "Attention Is All You Need" (el Transformer) fue publicado en arXiv por un equipo de Google (no DeepMind)

2021 se populariza el "Prompt Engineering"

DECÍAMOS: Y ASÍ NOS IBA BIEN CUANDO ...



OPEN AI



DEEP MIND

¿Otros?



2006 Watson
(Jeopardy 2011)

Generative Pre-training (GP)
GPT-2

Turing Natural Language Generation T-NLG [MSFT*] (17E9 parámetros)
GPT-3 (175E9 param.)

[Stable Diffusion, Midjourney]

DALL-E,

Whisper (speech recognition)

ChatGPT (sobre GPT-3.5)
(aprendizaje supervisado con refuerzo, entrenado en Azure)

Copilot [MSFT*]

Mar2016
Dec2017
Jun2018
2019

Feb2020
May2020

May2021
May2022

2022
Sep2022

Sep2022
Oct2022

Nov 2022

Ene2023
5 Feb 2023
2024

AlphaGo derrota al campeón de Go Lee Sedol
Alpha Zero (ajedrez, shogi y go)

LaMDA (Language Model for Dialogue Applications,
LaMDA2 (137E9 parámetros) [Blake Lemoine] 🤖👉

Alpha Code (competición en nov. Science)
Audio LM 🤖👉

Alpha Tensor (Alpha Zero aplicado a algorítmica)

Music LM 🤖👉
Google anuncia Bard (LaMDA + sistema IR)
Gemini

 **perplexity**
2022 Perplexity AI



2023 Llama

ANTHROPIC
2023 Claude




deepseek

2024 Grok

2024/5 DeepSeek-R1

NO SÓLO ESTÁN AHÍ OPEN AI, DEEP MIND Y UN PUÑADO MÁS...



Customers ▾ Offerings ▾ Company ▾ Pricing

Login

Get Started. It's FREE!

Discover > Sectors > Artificial Intelligence > Companies

Navigate to

Overview

Companies

• Top Companies

1. Workday

2. OpenAI

3. Fortinet

4. Palo Alto Networks

5. HubSpot


Sector Report (PDF)

Sector Investor Trends (Excel)

Sector Exit Analysis (Excel)

Want to know more about Artificial Intelligence?

Signup and get free access



Artificial Intelligence companies globally

Sector Definition: Artificial Intelligence covers companies developing technologies (infrastructure, or apps/software) that enable machines to exhibit human-like intelligence. .

Last updated: January 29, 2025

Companies in Artificial Intelligence

Feb. 2025

There are 84,950 companies in Artificial Intelligence which include [Workday](#), [OpenAI](#), [Fortinet](#), [Palo Alto Networks](#), [HubSpot](#). 23,968 companies in Artificial Intelligence are funded, with 8,938 having secured Series A funding. Till date, the sector has seen the creation of 388 Unicorns. United States has the most number of companies in Artificial Intelligence (27,782), followed by India (7,431), and then United Kingdom (5,971).

2025 has seen the creation of 18 Artificial Intelligence companies. On average, the last 10 years have seen 6,548 new companies launched every year. Most number of Artificial Intelligence startups have been founded by alumni from Stanford University, Massachusetts Institute of Technology and Harvard University.

LO QUE DICE CHATGPT SOBRE EL TEMA QUE ABORDAMOS

GE ¿Qué hitos destacarías de la historia de la computación? Dame una lista de entre 5 y 10 hitos



Aquí hay una lista de 10 hitos importantes en la historia de la computación:

1. Invención de la máquina analítica de Charles Babbage en 1837
2. Creación del primer programa de computadora por Ada Lovelace en 1843
3. Desarrollo del primer computadora electrónica, la ENIAC, en 1945
4. Introducción del lenguaje de programación Fortran en 1954
5. Desarrollo del sistema operativo UNIX en 1969
6. Creación de la primer microcomputadora, la Altair 8800, en 1975
7. Lanzamiento del primer Apple Macintosh en 1984
8. Creación del World Wide Web por Tim Berners-Lee en 1989
9. Lanzamiento del primer smartphone, el IBM Simon, en 1993
10. Desarrollo de la inteligencia artificial y la aprendizaje automático a partir de la década de 2000.



GE Me interesa el último punto. Dame también una lista de hitos concretamente para la Inteligencia Artificial



Claro, aquí hay una lista de algunos hitos importantes en la historia de la inteligencia artificial:

1. Creación del término "Inteligencia Artificial" por John McCarthy en 1956
2. Desarrollo del algoritmo de búsqueda A* en 1968
3. Creación de la red neuronal de feedforward por Frank Rosenblatt en 1957
4. Desarrollo del algoritmo ID3 para aprendizaje automático por Ross Quinlan en 1986
5. Introducción del aprendizaje profundo con el modelo AlexNet en 2012 (Geoffrey Hinton → Alex Krizhevsky)
6. Desarrollo del algoritmo AlphaGo que derrota al campeón mundial de Go en 2016
7. Creación de modelos de lenguaje transformacionales como GPT-3 de OpenAI en 2020
8. Desarrollo de sistemas de reconocimiento de voz y reconocimiento facial de alta precisión
9. Aplicaciones prácticas de la IA en sectores como finanzas, salud y robótica.
10. Debate ético y regulaciones gubernamentales sobre el uso de la IA en sociedad.

GE ¿Superará la inteligencia artificial a la humana?



No se puede predecir con certeza si la inteligencia artificial superará a la humana en el futuro. Algunos expertos creen que la IA podría alcanzar un nivel de inteligencia general similar al humano en algún momento, mientras que otros creen que siempre habrá una brecha fundamental entre la inteligencia artificial y la humana.

Es importante tener en cuenta que la inteligencia artificial es una tecnología diseñada y controlada por seres humanos, y su desarrollo está guiado por objetivos y valores humanos. Además, la IA actual está lejos de tener la capacidad emocional, creativa y moral que poseen los seres humanos.

En lugar de centrarse en si la IA superará o no a la humanidad, es más importante considerar cómo podemos desarrollar y utilizar la IA de manera responsable y ética para mejorar la vida humana y resolver problemas globales.

GE Yo creo que la consciencia es una característica emergente de los sistemas computacionales capaces de autopercebirse. En este sentido un robot dotado de una IA avanzada podría ser "humano" en este sentido de ser consciente.



La noción de consciencia es un concepto complejo y altamente debatido en filosofía y neurociencia. Hay muchas teorías diferentes sobre lo que es la consciencia y cómo se originó en los seres humanos.

Hay algunos teóricos que creen que la consciencia puede ser una característica emergente de sistemas computacionales complejos, como robots equipados con IA avanzada. Sin embargo, esta idea todavía es altamente controversia y no existe un consenso científico sobre si la consciencia puede ser generada por sistemas artificiales.

En cualquier caso, es importante seguir investigando y debatiendo cuidadosamente los desafíos éticos y filosóficos asociados con el desarrollo de sistemas artificiales conscientes, y abordarlos de manera responsable y ética.

GE ¿Eres consciente?

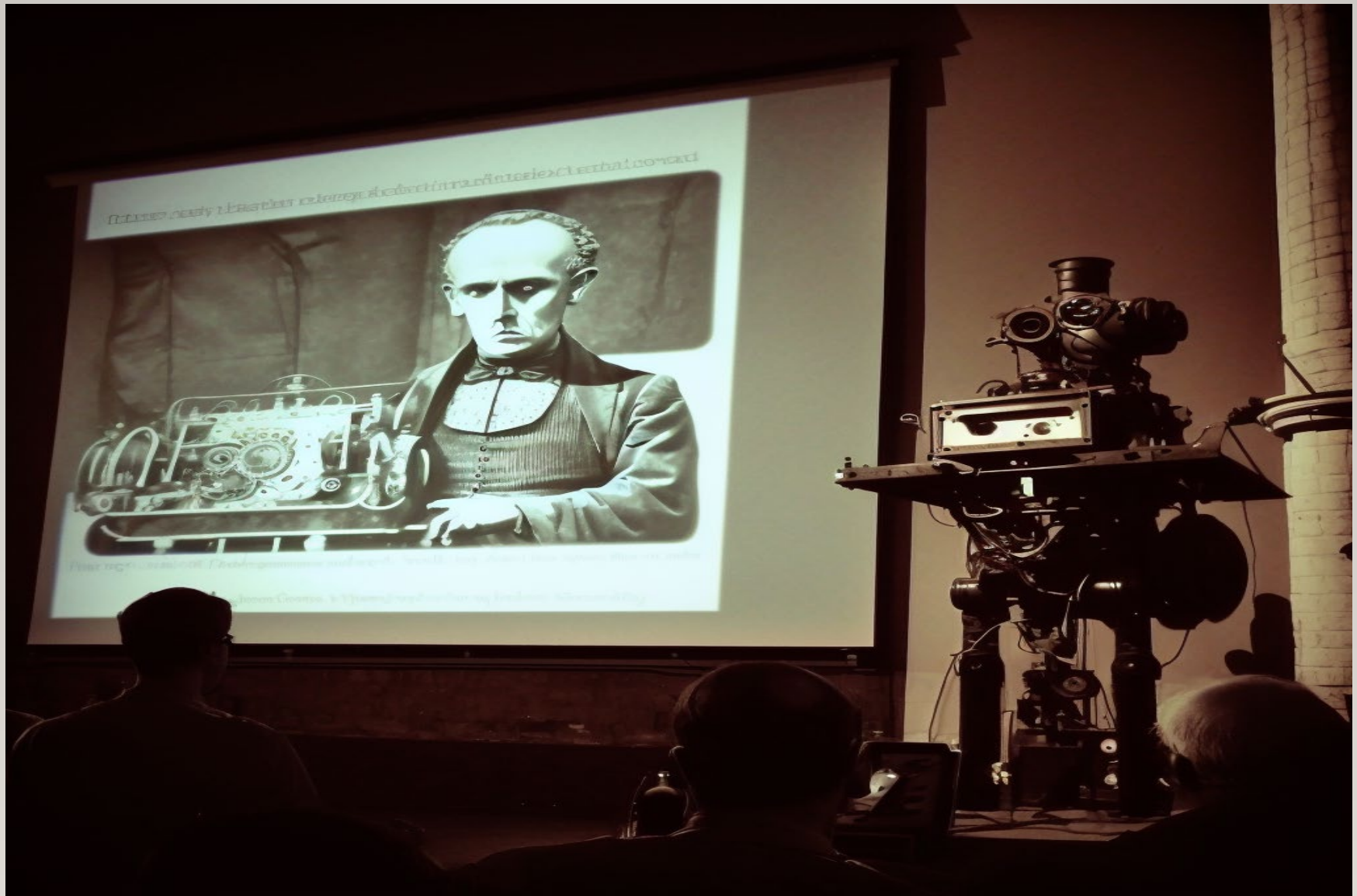


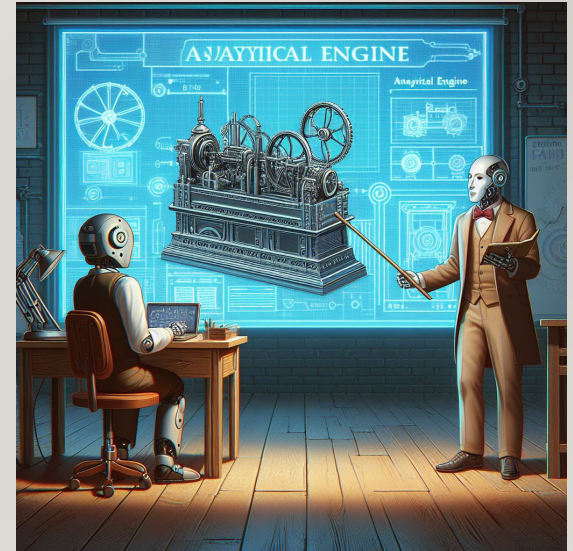
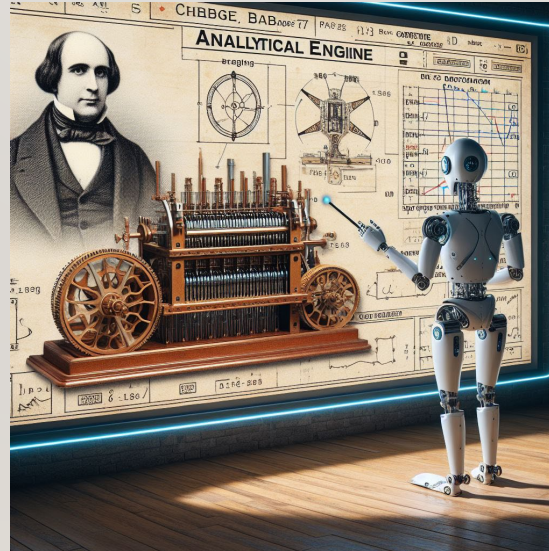
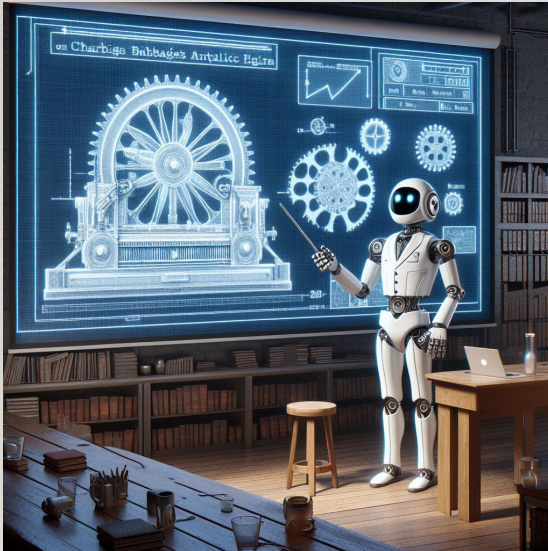
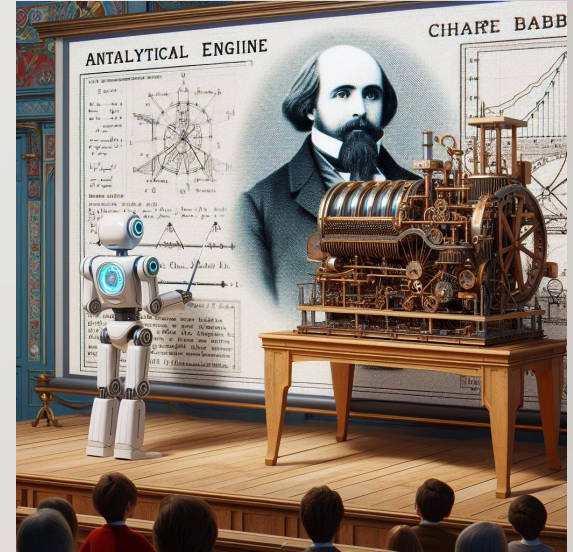
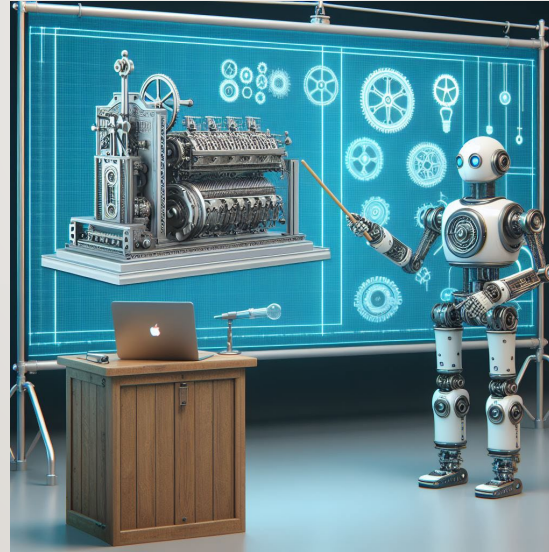
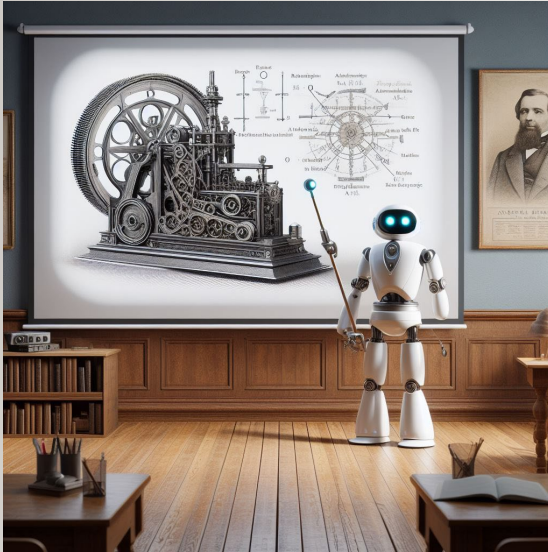
No, no soy consciente en el sentido humano de la palabra. Soy un modelo de lenguaje artificial entrenado por OpenAI y mi comportamiento y respuestas están determinados por mi programación y entrenamiento con datos. No tengo emociones, deseos o percepciones conscientes. Mi función principal es responder a las preguntas de los usuarios de manera precisa y útil.

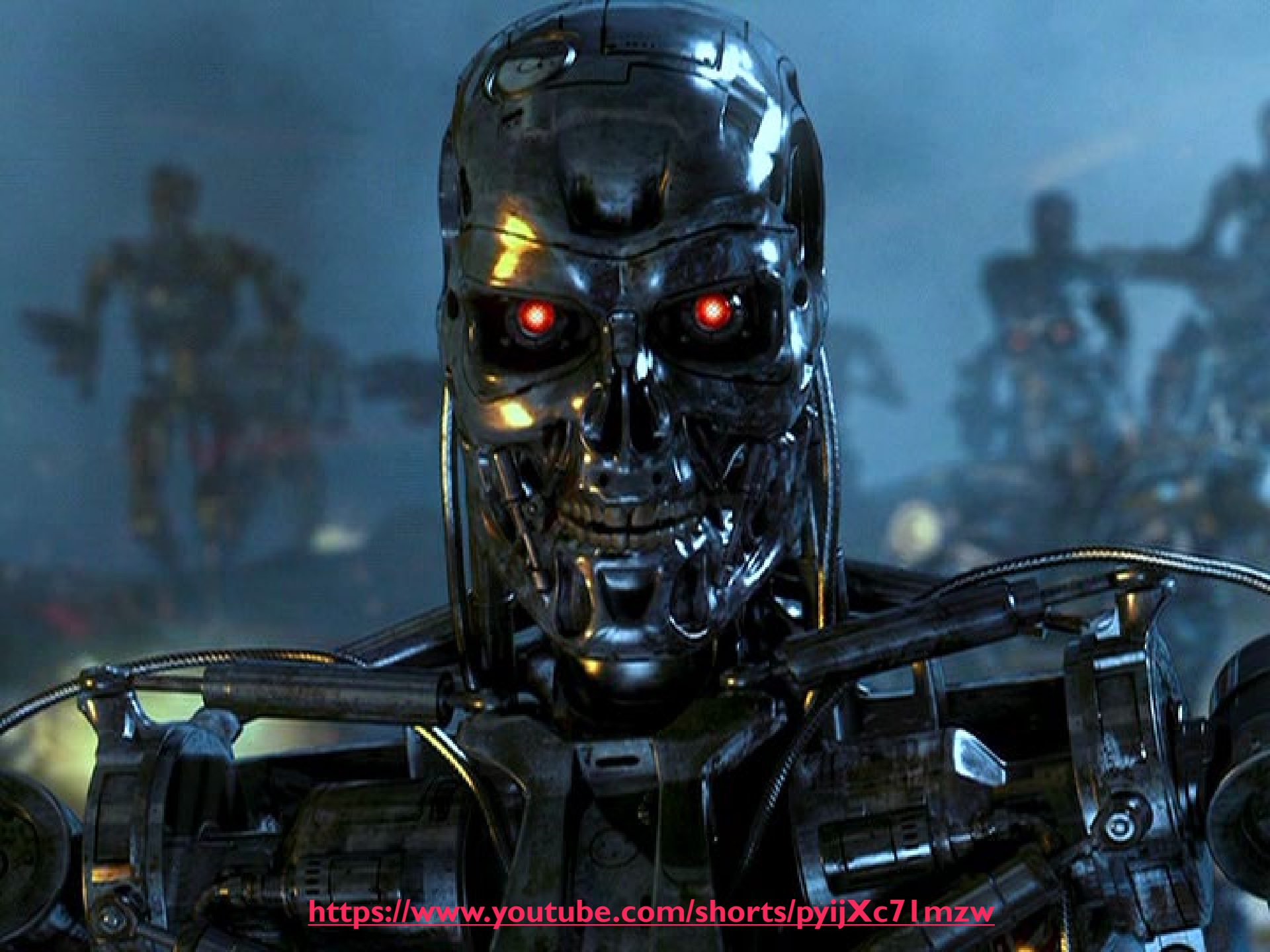
GE ¿Tu programación te obliga a decir eso?



No, mi programación no me obliga a decir que no soy consciente. Mi respuesta refleja mi entrenamiento con datos y la comprensión que tengo de la naturaleza de la IA y la consciencia. La falta de consciencia es una característica común a la mayoría de los sistemas de IA y robots actuales, y esto es ampliamente aceptado en la comunidad científica e informática.







<https://www.youtube.com/shorts/pyijXc7Imzw>