



Las leyes de la robótica

En 1942 el escritor de ciencia ficción y divulgación científica Isaac Asimov establece en su relato *Runaround* las leyes de la robótica que todos los robots deberían llevar grabadas en sus cerebros.

1 Un robot no hará **daño** a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.

2 Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la 1ª Ley.

3 Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la 1ª o la 2ª Ley.

4 Estas leyes fueron completadas con la llamada "Ley Cero" que aparece en una nueva obra de Asimov *El hombre bicentenario y que dice:*
Un robot no hará daño a la Humanidad o, por inacción, permitir que la Humanidad sufra daño.



MIOTI, la primera universidad centrada en Internet de las Cosas

MIOTI (Madrid Internet of Things Institute)

El Centro, situado en Madrid, comenzó su actividad académica en septiembre de 2017. Cuenta con unas instalaciones muy vanguardistas donde los alumnos tendrán a su disposición los últimos avances tecnológicos relacionados con los dispositivos conectados, inteligencia artificial y comunicaciones IoT.

Este campus une el aprendizaje, la investigación y la innovación para explorar y extender tecnologías de última generación. Investigan una variedad de dispositivos y tecnologías emergentes (percepción inteligente envolvente, conectividad persuasiva, interfaces virtuales y computación ubicua), así como su potencial aplicación en consumidores, salud e industria.

MIOTI comienza sus programas de posgrado centrándose en los principales verticales de IoT con laboratorios específicos para coches autónomos, smart cities o salud inteligente, entre otros.

¡PRECAUCIÓN, CUIDADO, PELIGRO, ATENCIÓN! ¡El Virus de la Credulidad se extiende por Internet!

El Instituto para la Investigación de Fenómenos Anormales en Internet (IIFAI) anunció hoy que muchos usuarios de Internet están siendo infectados por un nuevo virus, que les hace creerse ciegamente cualquier historia infundada, rumor ridículo o aviso absurdo que llegue a su pantalla. Parece que este virus hace que los afectados no solo se crean mil historias estúpidas sobre recetas de cocina, formas de hacerse rico y niños enfermos, sino que además las reenvían.

La mayoría de los enfermos eran personas normales que se hubieran reído de las mismas historias al oírseles a un desconocido en un bar. Sin embargo, una vez que estas personas se infectaron con el Virus de la Credulidad empezaron a creerse todo lo que leen en Internet.

Se replica a los usuarios de Internet que colaboren y se autoexploren en búsqueda de síntomas de la infección por este virus, como por ejemplo:

- Una tendencia impulsiva a creerse historias poco probables sin pararse a pensar.
- Un impulso irrefrenable de reenviar copias de dichas historias a terceros. Una falta de voluntad para dedicar tres minutos a comprobar si dichas historias son ciertas.

T. C., que ha preferido mantener el anonimato, es un buen ejemplo de persona que se infectó recientemente. Afirmaba a un periodista: "Leí en Internet que el principal ingrediente de casi todos los champús hacía que se te cayese el pelo, así que he dejado de usar champú". Cuando se le habló del Virus de la Credulidad, T. C. dijo que dejaría de leer el correo para no infectarse.

Es IMPORTANTE que cualquier persona con estos síntomas solicite ayuda URGENTE. Los expertos recomiendan que, ante los primeros síntomas de credulidad, los internautas se dirijan inmediatamente a su motor de búsqueda favorito y busquen información sobre el asunto (o, genéricamente, sobre la palabra "hoax", por ejemplo): la mayoría de los mitos, las leyendas y las historias falsas han sido discutidas y difundidas por la comunidad virtual y su falsedad está sobradamente documentada "online" en lugares sobradamente fiables.

También existe una buena cantidad de cursos (gratuitos) de pensamiento crítico, y muchas páginas web brindan asistencia interactiva. Por ejemplo:

Snopes, Intermianicos, Rompecadenas, Hoax Slayer, Urban Legends en About.com.

El futuro de la medicina

La medicina es uno de los sectores que recibirá un mayor impacto a causa de las IoT. Con ayuda de los objetos conectados, el trabajo del personal médico puede ser más inmediato y preciso.

Por ahora, esta tendencia se centra en dos objetivos: la monitorización continua del paciente y el seguimiento tras el alta hospitalaria.

En el día a día del hospital una monitorización inteligente supone un gran avance ya que a través de dispositivos conectados se puede conocer el estado del paciente en tiempo real. A nivel práctico casi cualquier objeto puede conectarse a la red. Es el caso de Teddy, un osito de peluche con el que los niños ingresados se entretienen jugando mientras este está midiendo su temperatura, ritmo cardiaco o el nivel de oxígeno en sangre. Este dispositivo inteligente ya se está usando en hospitales de Reino Unido, Bosnia y Croacia (<http://teddythe-guardian.com/>)

Para que los cuidados sean completos, sobre todo en el caso de los enfermos crónicos, la atención debe continuar una vez recibida el alta hospitalaria. Para la vuelta a casa del paciente los wearables son dispositivos muy recomendables, pues permiten prevenir enfermedades alertando al médico en el caso de que se produzcan arritmias, por ejemplo. Es impensable una evolución en medicina separada de Internet y las nuevas tecnologías. La tendencia muestra que vamos camino a una sociedad en la que los dispositivos serán tan fáciles de utilizar que pronto pasarán a formar parte del día a día de los pacientes, mejorando su calidad de vida.

Philip K. Dick, Blade Runner ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? er
 “Tras la guerra nuclear, la Tierra ha quedado sometida bajo una gran nube de polvo radioactivo. La gente ha emigrado a otros planetas del sistema y se ha llevado a androides que les asisten. Algunos de estos han escapado de la servidumbre y han vuelto ilegalmente a la Tierra. Y Rick Deckard, cazador de bonificaciones, es uno de los encargados de acabar con ellos. Pero ¿es justo matar a los humanoides sólo por el hecho de serlo? ¿Cuál es el límite entre la vida artificial y la natural?”

“Una deliciosa y sutil descarga eléctrica, activada por la alarma automática del climatizador del ánimo, situado junto a la cama, despertó a Rick Deckard. Sorprendido, porque nunca dejaba de sorprenderle eso de despertarse sin previo aviso, se levantó de la cama y se desperezó, vestido con el pijama de colores. En la cama, su esposa Iran abrió los ojos grises, apagados; al pestañeo siguió un gruñido, y cerró de nuevo los párpados.
 —Has puesto un ajuste muy suave en el Penfield —regañó a su mujer—. Volveré a modificarlo, te despertarás y...
 —Aparta las manos de mis ajustes —le advirtió ella con una nota de amargura—. No quiero despertar.
 Se sentó a su lado, inclinado, hablándole en voz baja. [...] —Si lo ajustas a un nivel lo bastante alto, te alegrarás de estar despierta; ese es el quid de la cuestión. En el ajuste C supera el umbral de la consciencia, como me pasa a mí. —Se sentía tan bien dispuesto hacia el mundo en general, después de pasar la noche con el dial en la posición D, que le dio unas suaves palmadas en el hombro desnudo y blanco.
 —Quita de ahí tu áspera mano de poli —le advirtió Iran.
 —No soy poli. —Aunque no había ajustado el mando se sintió irritado.
 —Aún peor —dijo su mujer sin abrir los ojos—. Eres un asesino que trabaja a sueldo para los polis.
 —Nunca he matado a un ser humano. —Su irritabilidad había aumentado hasta convertirse en hostilidad.
 —Solo a esos pobres andys —dijo Iran.
 —Pues no recuerdo que hayas tenido ningún problema para gastarte el dinero de las recompensas que gano en cualquier cosa que te llame la atención. —Se levantó para acercarse a la consola del climatizador del ánimo—. En lugar de ahorrar para que podamos comprarnos una oveja de verdad que sustituya a la falsa eléctrica que tenemos en la azotea. Un simple animal eléctrico. Para eso llevo todos estos años esforzándome. —Ya junto a la consola, titubeó entre marcar el código del inhibidor talámico, que suprimiría la ira, o el estimulante talámico, que le irritaría lo suficiente para salir vencedor de la discusión.
 —Si aumentas el veneno, yo también lo haré —le advirtió Iran—. Marcaré el nivel máximo y acabarás inmerso en una pelea que dejará cualquier disputa que hayamos tenido a la altura del betún. Tú marca y verás; ponme a prueba. —Se levantó y corrió hasta la consola de su propio climatizador del ánimo; se quedó de pie junto a ella, mirándole expectante con los ojos muy abiertos.
 Él lanzó un suspiro, vencido por la amenaza.”

Qué son exactamente los 'bots' y cómo funcionan

Pide lo que quieras y te entenderán

En pocas palabras, un bot (aféresis de robot) es un software que sirve para comunicarse con el usuario, imitando un comportamiento humano (aunque a veces sea el de un humano de pocas palabras). Estos programas funcionan dentro de otras aplicaciones y dan información y ayuda al usuario. Algunos bots tienen una inteligencia artificial más sofisticada y tratan de imitar el lenguaje humano en toda su complejidad, llegando a mantener conversaciones.

La parte 'revolucionaria' es que estos bots no necesitan nada especial para ejecutar sus acciones, no requieren conocer una herramienta o aprender un lenguaje por parte del usuario: basta decirles lo que quieres y ellos lo interpretan y lo hacen. ¿Y eso ya existe? ¡Por todas partes!

En 2006, Ikea presentó en su página española a Anna, una asistente virtual que pretendía ayudar al cliente a localizar todo lo que quisiese en la tienda de muebles respondiendo a sus preguntas. En 2010 Apple lanzó un bot con bastante personalidad llamado Siri, que incluyó en su iPhone 4S. En 2014 fue Microsoft quien lanzó Cortana. Los tres bots interaccionan por medio de la voz y pueden hacer búsquedas en internet, pedir un taxi o poner música solo con pedirselo. Además, aprenden los gustos y rutinas del usuario, se adelantan a sus necesidades y le hacen sugerencias sobre lo que saben de él. Las apps tienen perdida la batalla ante los bots: ¿por qué tengo que descargar, instalar y darme de alta para conseguir algo si puedo hacerlo simplemente poniendo un emoji en un chat?

El paso siguiente dentro de la "internet de las cosas" es llevar los bots al mundo offline. Porque ese es el sueño de los desarrolladores de bots: romper para siempre la barrera entre el humano y la máquina, creando una interfaz que, simplemente, te escuche, te comprenda y haga todo lo que tú quieras que haga. Ya Amazon Echo lo ha conseguido con Alexa y ahora le ha salido un competidor, Google Home.

¿Qué es el "Internet de las cosas"?

¿Se imagina un frigorífico que le avise de la fecha de caducidad de los alimentos que contiene? ¿O que las zapatillas que usa para hacer deporte registren "en la nube" las estadísticas de cuánto corre cada semana y a qué velocidad? ¿Y que los inodoros analicen su orina y le recomienden la dieta alimentaria que más le conviene seguir? ¿Qué pasaría si el cepillo de dientes le alertara de cualquier pequeña caries y pidiera por usted cita en el dentista? Son algunas posibles aplicaciones de lo que se conoce como el "Internet de las cosas" o "Internet de los objetos" (IoT, por sus siglas en inglés), un concepto que nació en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Se trata una revolución en las relaciones entre los objetos y las personas, incluso entre los objetos directamente, que se conectarán entre ellos y con la Red y ofrecerán datos en tiempo real. O dicho de otro modo, se acerca la digitalización del mundo físico.

Gracias al sistema RFID (siglas de radio frequency identification, es decir, «identificación por radiofrecuencia»), bastará con integrar un chip de pocos milímetros en cualquier objeto del hogar, del trabajo o de la ciudad para poder procesar y transmitir información a partir de él constantemente. Se calcula que en 2020, entre 22.000 y 50.000 millones de dispositivos se conectarán a Internet con el fin de proporcionar a los ciudadanos una serie de servicios y aplicaciones inteligentes sin precedentes.

«Si una persona se conecta a la red, le cambia la vida. Pero si todas las cosas y objetos se conectan, es el mundo el que cambia.» (Hans Vestberg)

<https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ique-es-el-qinternet-de-las-cosasq>

España, primer país del mundo en la adopción de la licencia Creative Commons

Creative Commons (CC) es una organización sin ánimo de lucro que promueve el intercambio y utilización legal de contenidos cubiertos por los derechos de autor. Para ello, entre otras cosas, ofrece unas herramientas legales estandarizadas: las licencias Creative Commons.

Las licencias Creative Commons permiten a todo autor un modo de compartir legalmente el uso de sus obras. Las obras que lleven el «símbolo» de Creative Commons permiten ser copiadas, distribuidas, editadas, remezcladas y desarrolladas de forma legal. No hay que pagar derechos. Aunque sí implica, en cada uno de los casos, ciertas obligaciones.

Se utilizan en espacios que no tengan fines comerciales. Cada una de las licencias asegura los derechos del autor sin beneficio alguno. Siempre permanece el autor como creador.

Para realizar tus trabajos escolares utiliza imágenes, música, vídeos, etc. Creative Commons es.creativecommons.org/