

## DEL MITO DE FRANKENSTEIN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Conferencia impartida por Fernando Modamio

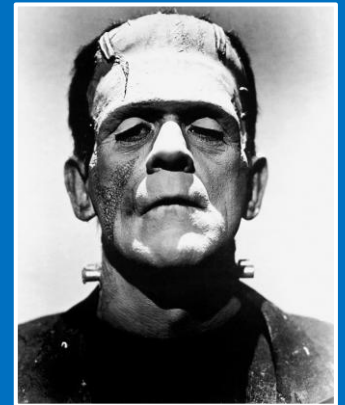
**Jueves 24 de enero**

**18:30 horas**

**Aula Demarcación de Madrid**

**Colegio de Ingenieros de Caminos, Canales y Puertos**

Confirmación de asistencia en [actividadesdm@ciccp.es](mailto:actividadesdm@ciccp.es) y en 913081999



# CONTENIDOS

## 1ª Parte. Frankenstein o el Moderno Prometeo

- ✓ 1º.- 1.816 El año sin verano. La villa Diodati en las inmediaciones de Ginebra. El “Galvanismo”.
- ✓ 2º.- La propuesta de Lord Byron. Mary Shelly y William Godwin. Percy Shelly.
- ✓ 3º.- Víctor Frankenstein y los misterios de la vida y la muerte. La Universidad de Ingolstad.
- ✓ 4º.- La “Criatura”. El desarrollo del lenguaje y de la inteligencia.
- ✓ 5ª.- La felicidad frustrada lleva al resentimiento y al asesinato. El pecado original del Monstruo.
- ✓ 6º.- Víctor, ¡crea una compañera para mí!, sólo tú puedes hacerlo.
- ✓ 7º.- Mi querido amigo Clerval y mi adorada Elizabeth. El caos de la razón lleva a la venganza.
- ✓ 8º.- Traspasar las Leyes de la Naturaleza tiene terribles consecuencias.

## 2ª Parte. 2001 Una Odisea en el Espacio

- ✓ 1º.- Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke. La Inteligencia Primordial en forma de ortoedro.
- ✓ 2º.- La nave Discovery navega hacia Júpiter en busca de una señal de radio.
- ✓ 3º.- El perfecto ordenador HAL de la serie 9000.
- ✓ 4º.- HAL duda del ser humano y de que la misión encomendada pueda llevarse a efecto.
- ✓ 5º.- HAL tiene pasiones humanas, tiene sentimientos y es capaz de matar.
- ✓ 6º.- David Bowman queda atrapado en el espacio/tiempo del planeta Júpiter.
- ✓ 7º.- La Inteligencia Primordial crea nuevamente una especie diferente de hombre.

## 3ª Parte. Isaac Asimov

- ✓ 1º.- Las Tres Leyes de la Robótica.
- ✓ 2º.- Robby el robot niñera. La matemática de las Tres Leyes impuestas a los robots.
- ✓ 3º.- Los campos potenciales originados por la aplicación de las Tres Leyes.