



Hola, probando audio y video

#WhatIf

Made with ❤️ by Blackbot_ 2024 ©



CREATIVIDAD + DISEÑO + INNOVACIÓN + NEGOCIOS + FUTURO

Jon Black

CEO y fundador de Blackbot, BlackSchool y Black Creative Intelligence.

Especialista en medios de comunicación digital, diseño web, Internet y tecnología. Me defino a mi mismo como un creative problem solver, un “Web curator” y un “Gourmet newmedia junkie”, digital Strategy, cool/trend hunter, trend consultant, UX design master, growth hacker, digital maker & creative business jedi.





EXPERIENCIA

Tengo 20 años de experiencia





EXPERIMENTACIÓN TOTAL

Y académicamente

A lo largo de los últimos 15 años hemos llevado el modelo y lo hemos puesto a prueba en todas estas instituciones educativas (y decenas de experimentos académicos adicionales).



4th Forum on Shaping the CitiVerse: People centred cities & virtual worlds



Luis Bernardo Nava Guerrero
Mayor,
Municipality of Querétaro,
Mexico



Seizo Onoe
Director
Telecommunication
Standardization
Bureau, ITU



Manuel Barreiro
CEO & Founder, Aston
Group;
Vice-Chair of ITU Focus
Group on metaverse



Mauricio Kuri González
Governor of Querétaro,
Mexico



Savvas Verdis
Professor, London
School of Economics
and Political Science
(LSE)



Cristina Bueti
Counsellor,
ITU



Wendy Teresa Goico Campagna
Vice-Chair,
United for Smart
Sustainable Cities Initiative
(U4SSC)



Shin-Gak Kang
Chair,
ITU Focus Group on
metaverse



Per Fröjdh
Vice President
International Standards,
Ericsson



Amet Novillo
Managing Director,
Equinix Mexico



Catalina Ovando
Director General of
Telecommunications,
Secretaría de
Comunicaciones y
Transportes, Mexico



Jon Black
CEO & Founder,
Blackbot



Radia Funna
Futurist and creator of
the xHuman theory



Marco Antonio Del Prete Tercero
Secretary of Sustainable
Development for the State
of Querétaro, Mexico



Claudia Del Pozo
Founder and CEO,
Eon Institute



Pilar Orero
Professor, Universitat
Autònoma de Barcelona,
Spain



Ziqin Sang
Technical Director,
China Information and
Communication
Technologies Group

4 March 2024
Queretaro, Mexico

Hosted by:




ASTON
GROUP



Organized by:



 Foto de Philip Oroni en Unsplash

Metaverse + Artificial Intelligence

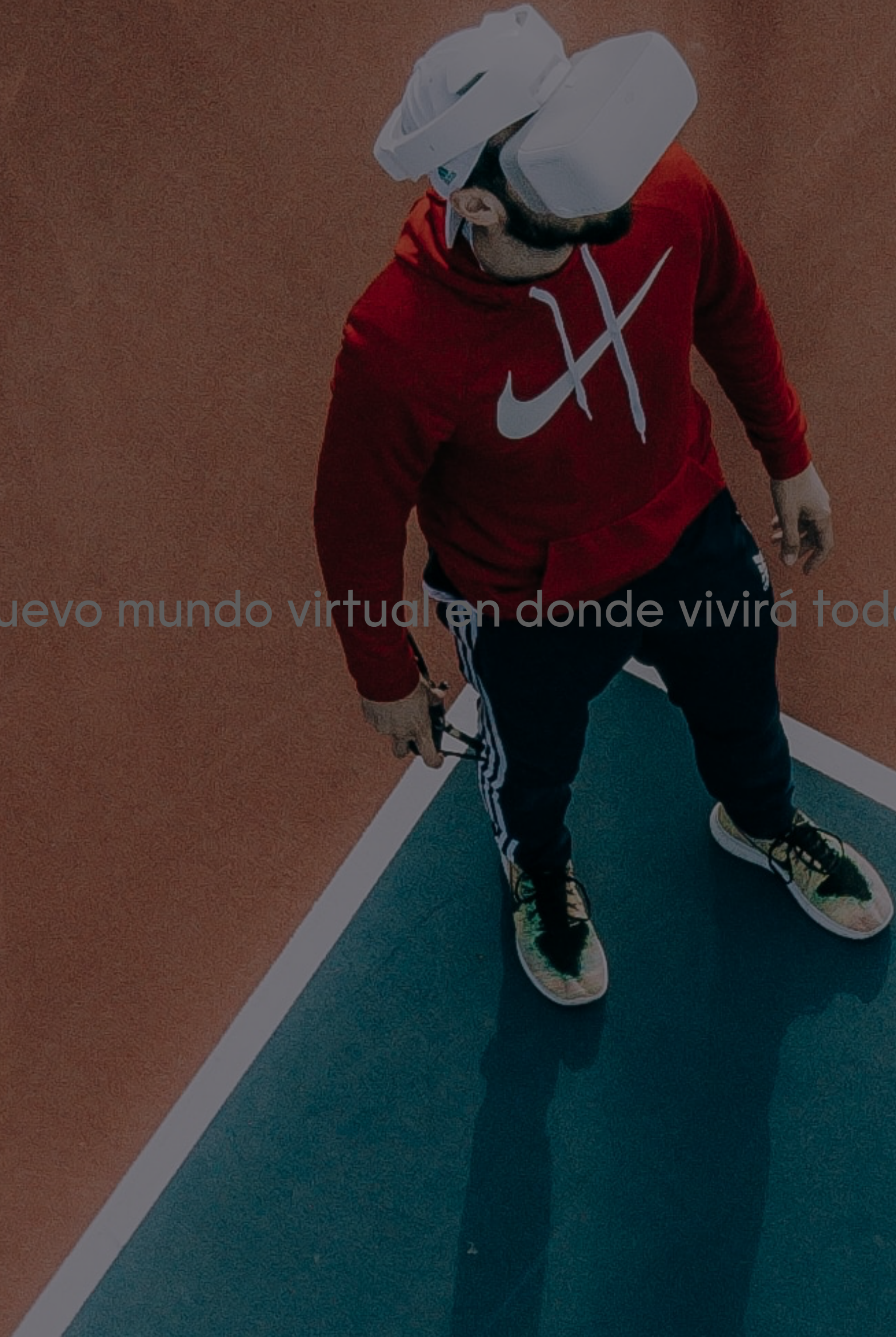
The human impact on culture, productivity, creativity, design, and innovation in Latin America.



I will explore the positive and negative impacts of the implementation of artificial intelligence on human activity. My objective is to show the opportunities and the discussions that will have to be taken to the political, economic, social, cultural, and legal sectors to be able to carry out a transition that allows us to take advantage of this technological tool.

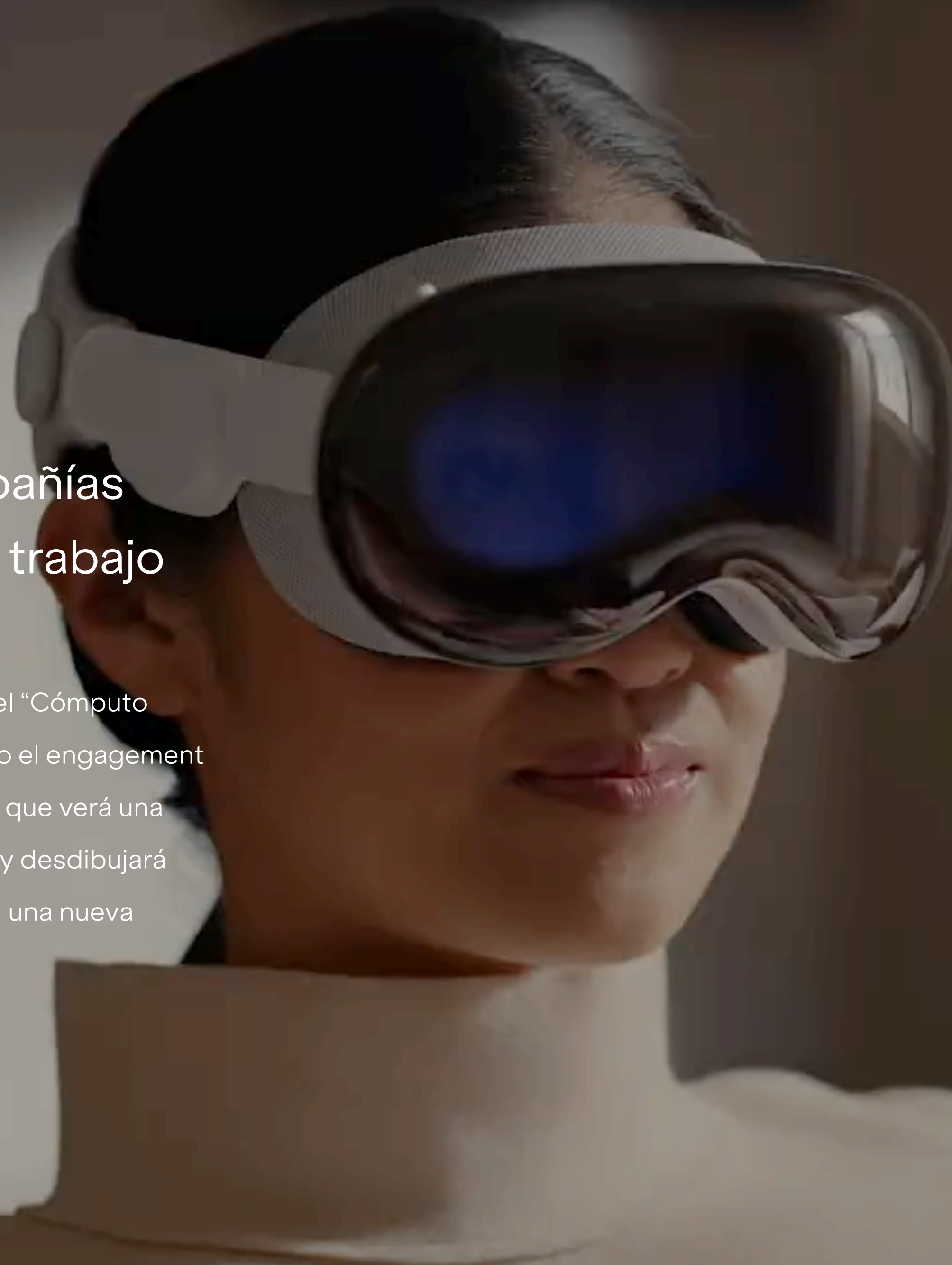


Metaverso / Un nuevo mundo virtual en donde vivirá todo



Los Directores de compañías siguen discutiendo si el trabajo remoto es una opción.

Y en paralelo Apple lanza su visión sobre el “Cómputo Espacial” concepto que estará impulsando el engagement y la interacción para la próxima era digital, que verá una diversificación de tecnologías inmersivas y desdibujará aún más lo digital y lo físico, dando paso a una nueva realidad.





INTELIGENCIA ARTIFICIAL

“El conejo está listo para comer”

¿Qué se les viene a la mente cuando escuchan esta frase?





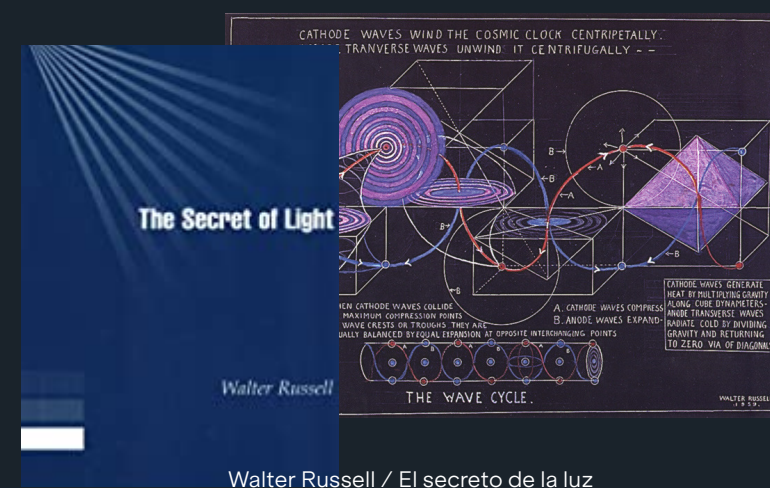
El sistema humano

El sistema humano base es un flujo de cables eléctricos. El sistema es una máquina orgánica eléctrica cableada para compartir, recibir y mandar información de todo el sistema a su unidad central llamada cerebro.



Somos luz

Podemos expresar por lo tanto, que la base del ser humano es “luz”, energía. Electricidad, activada eléctrica consciente que define la realidad y consciencia.

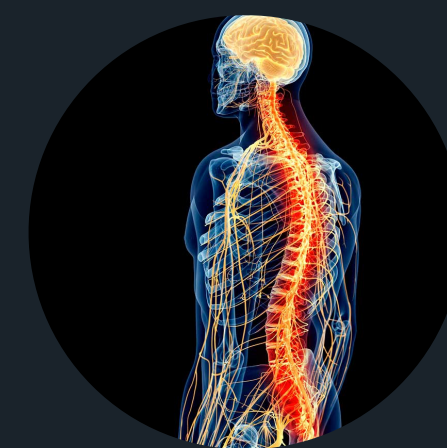
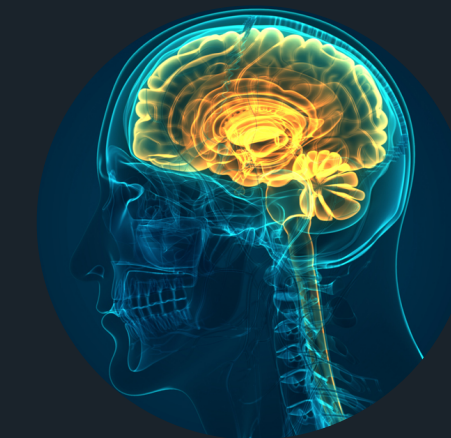


Walter Russell / El secreto de la luz



El cerebro

Tenemos una unidad cuántica (máquina orgánica) de procesamiento de energía eléctrica traducida en datos llamada “cerebro”. El cerebro “no piensa o conoce” solo “almacena”, comparte y correlaciona datos / señales eléctricas (o lo que conocemos como sensaciones, recuerdos, sentimientos, pensamientos, grabados en su masa encefálica) y compartidos en choques eléctricos (ondas lumínicas) a través de las neuronas. Somos una máquina que no tiene conocimiento pero sí puede “expresar” conocimiento. Es un dashboard que controla los sistemas del cuerpo y lo mantiene eléctricamente informado, ordenado y funcional. Es un administrador, transmisor, receptor, grabador, distribuidor para todas las partes operacionales de esa máquina de múltiples células.



El cuerpo

Es un mecanismo basto y complejo. La motivación eléctrica a través de sus cables / nervios determina cada movimiento y acción de sus componentes. Esas sensaciones actúan al unísono y nos permiten “sentir” (a través de los sentidos) o “pensar” (a través de la electricidad almacenada en el cerebro). El cuerpo humano es una máquina orgánica eléctrica cableada para compartir y recibir información de todo el sistema. Es solo un instrumento de la consciencia.

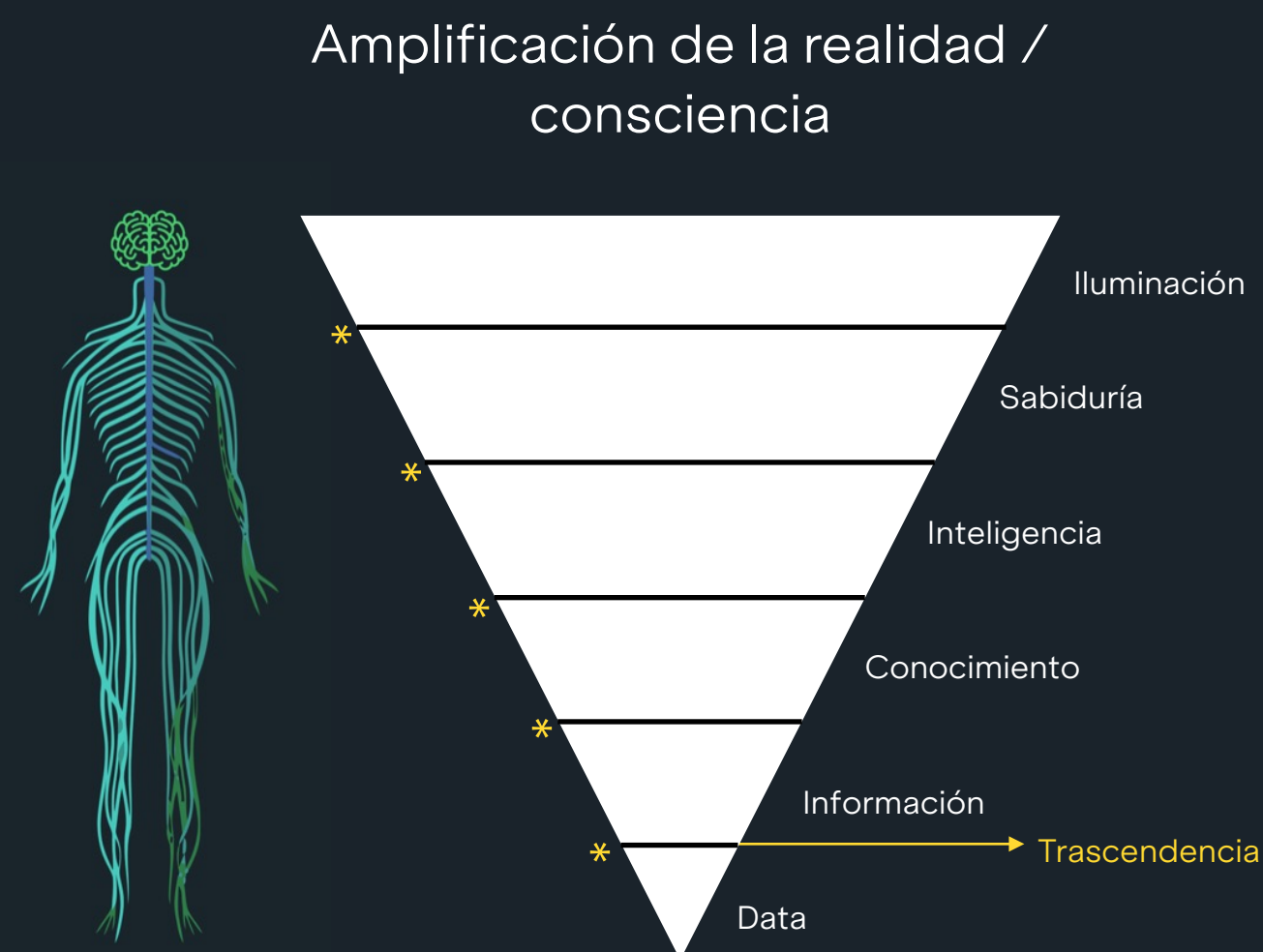


* La creatividad

La creatividad es una “expresión eléctrica” de la consciencia y trascendencia humana; una manifestación de la correlación de datos / señales eléctricas; que hemos asignado una interpretación y significado. Transformamos esas expresiones eléctricas como música, colores, ideas, pensamientos, deseo, emociones, realizaciones, recuerdos o modelos y con el tiempo: trascendencia.

La persona

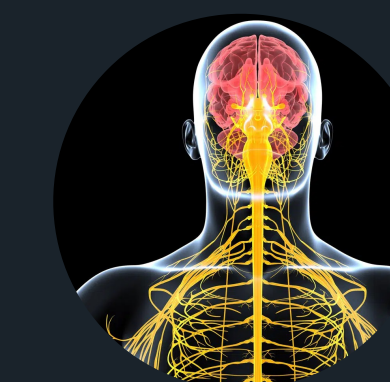
Es la consciencia centradora del ser humano, transforma la información percibida y recibida por los sentidos y la convierte en datos, información, conocimiento.



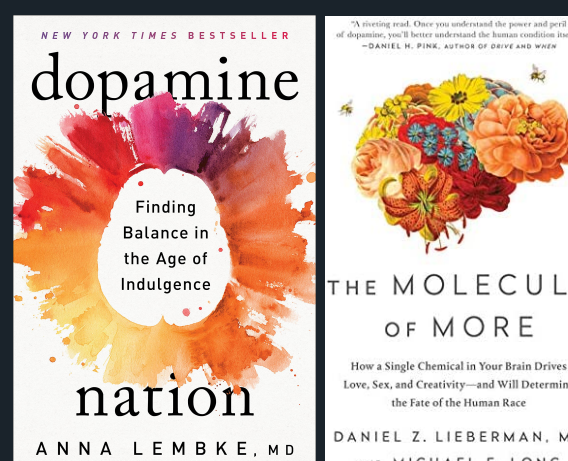
Alimento mental



Todo aquello que observamos, leemos, sentimos, percibimos, pensamos, ideas que entran a nuestra mente, se convierte en “alimento”. Configuran nuestra mente, pensamiento, información, conocimiento, etc.



Sin la creatividad no podríamos dar esos saltos de realidad / consciencia.



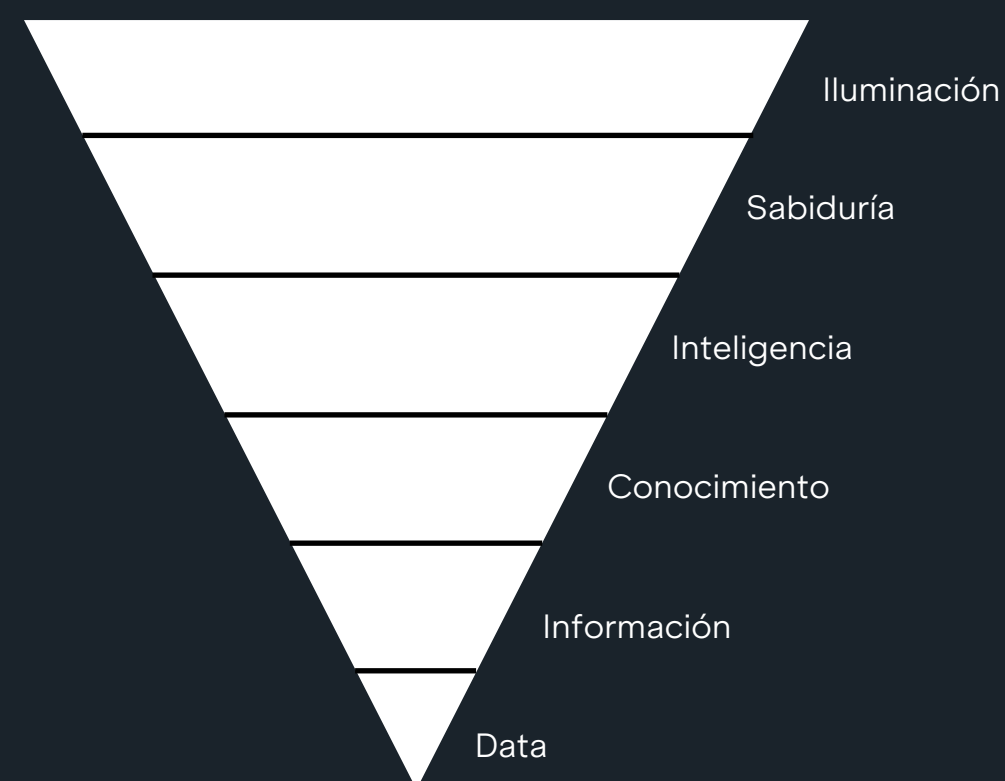
Dopamina

La dopamina es el neurotransmisor catecolaminérgico más importante del Sistema Nervioso Central (SNC) de los mamíferos y participa en la regulación de diversas funciones como la conducta motora, la emotividad y la afectividad así como en la comunicación neuroendócrina.

“Tenemos herramientas avanzadas, utilizadas por consciencias primitivas”

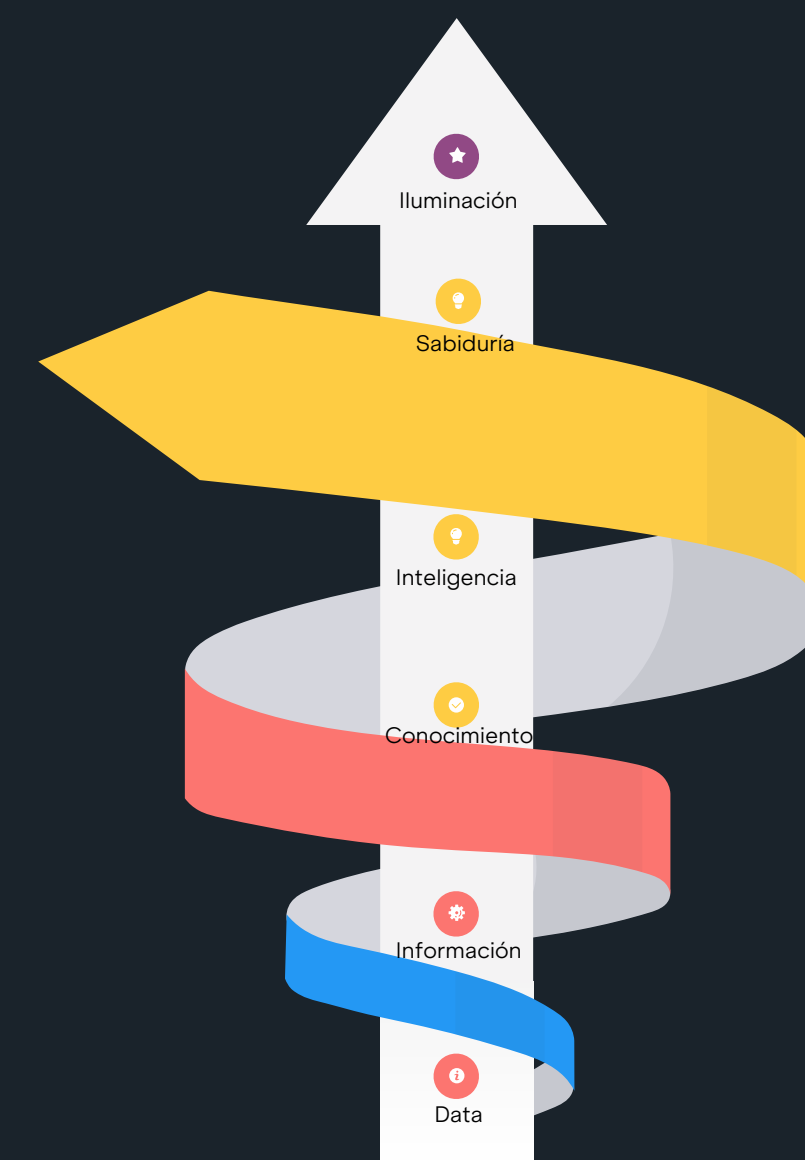
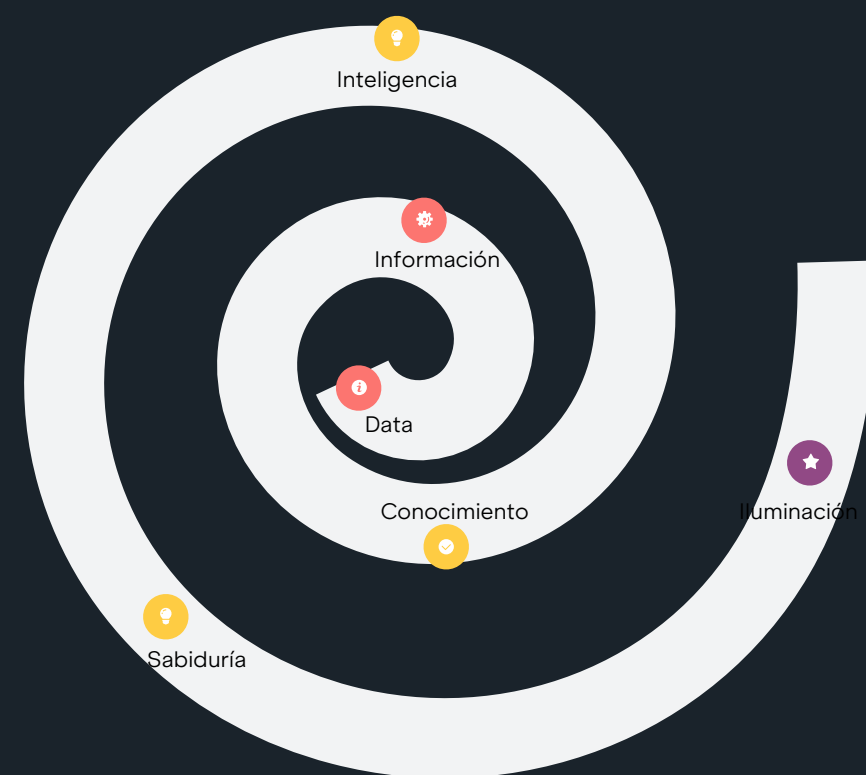


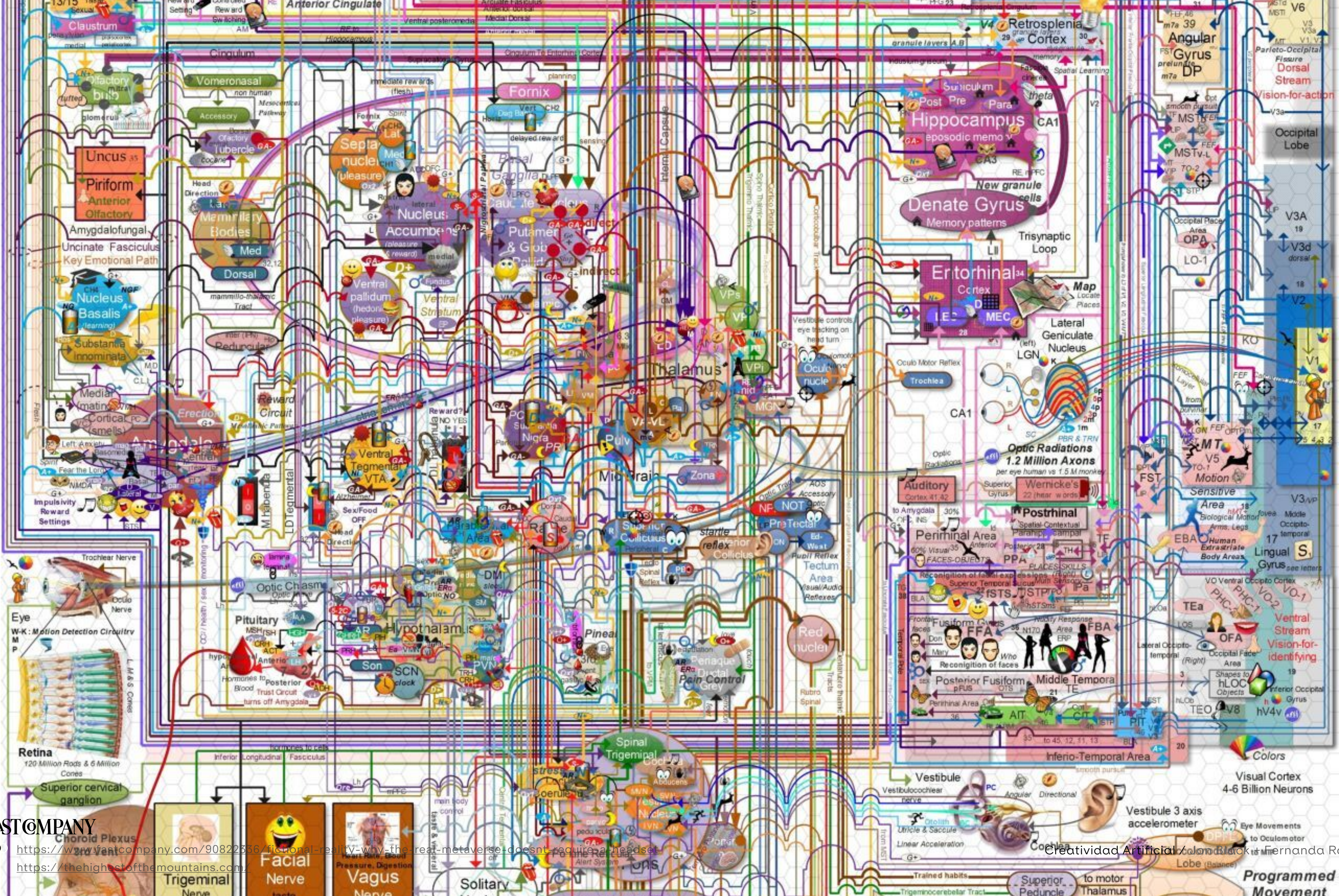
Amplificación de la realidad /
consciencia



Fernanda Rocha

En una conversación con Fer, entendió el modelo no como una pirámide, sino como un “espiral”. Además esto es el diseño del universo. Una espiral de onda.





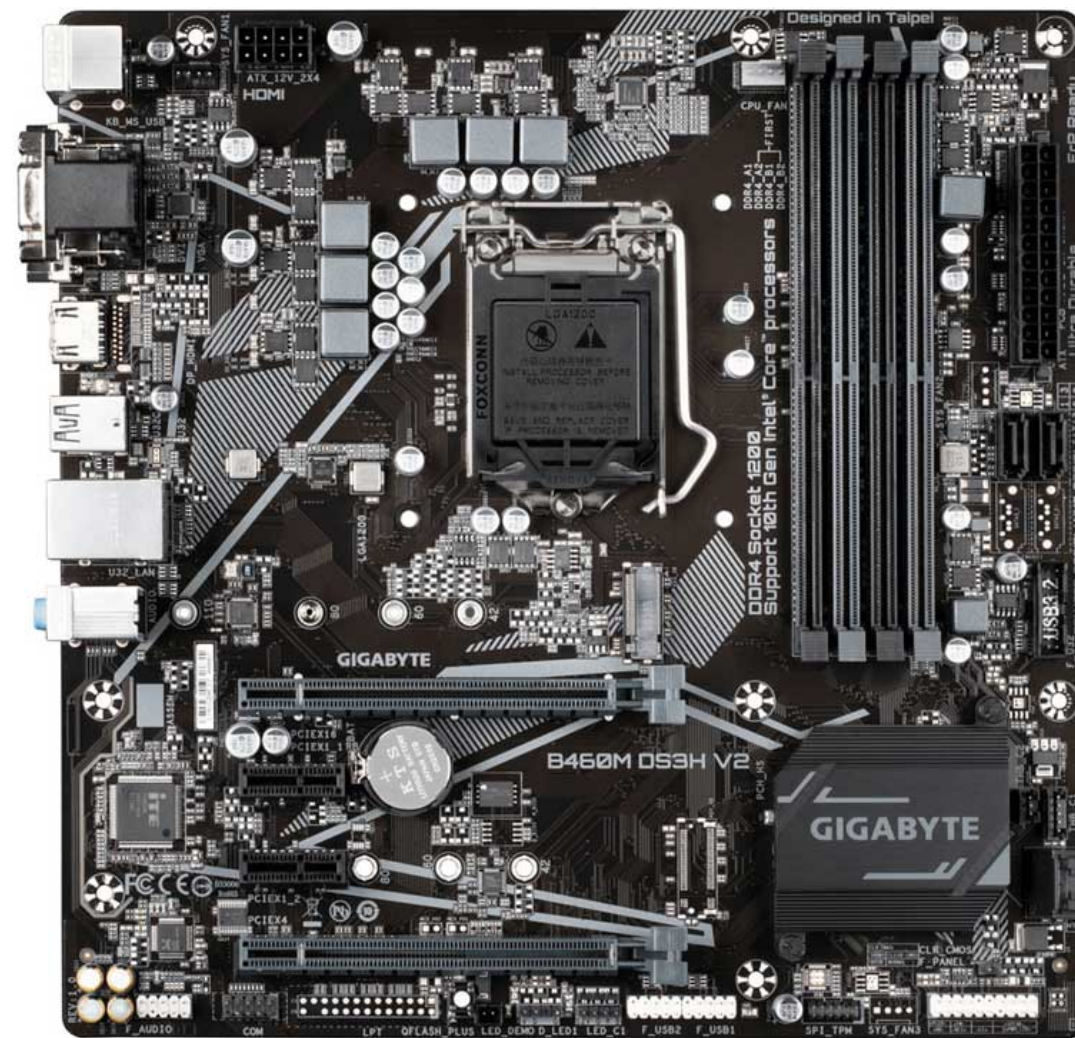


Procesamiento orgánico

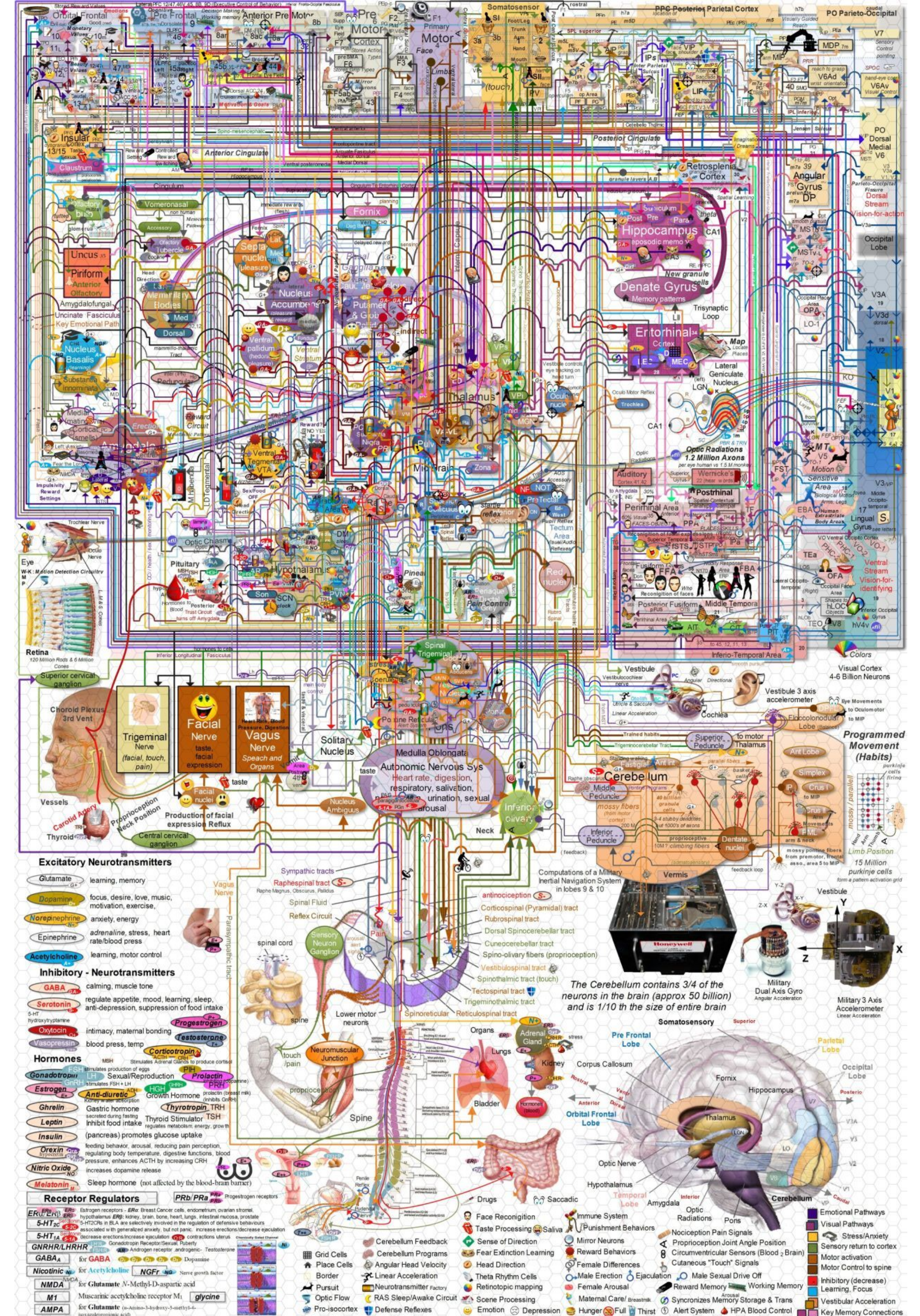


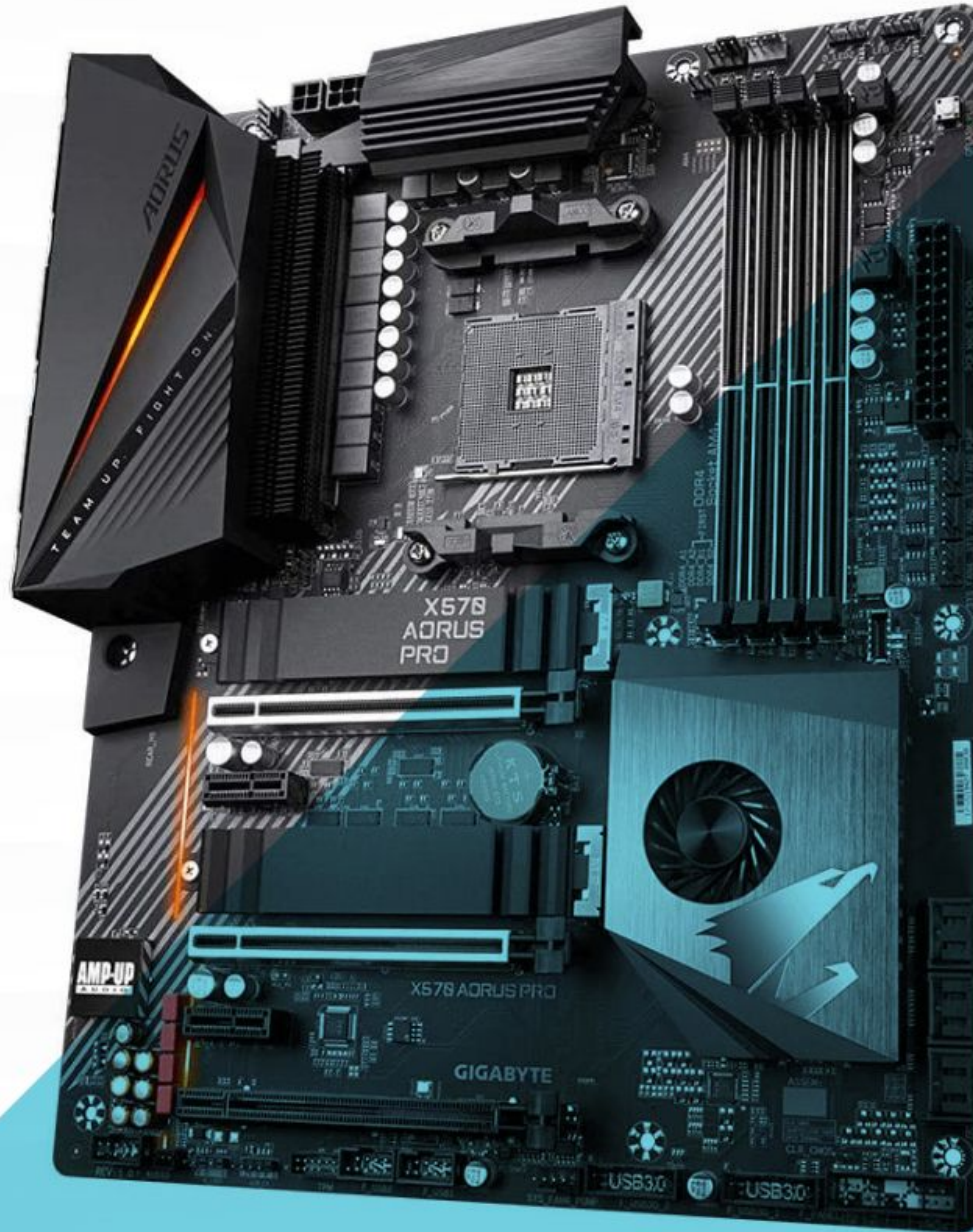
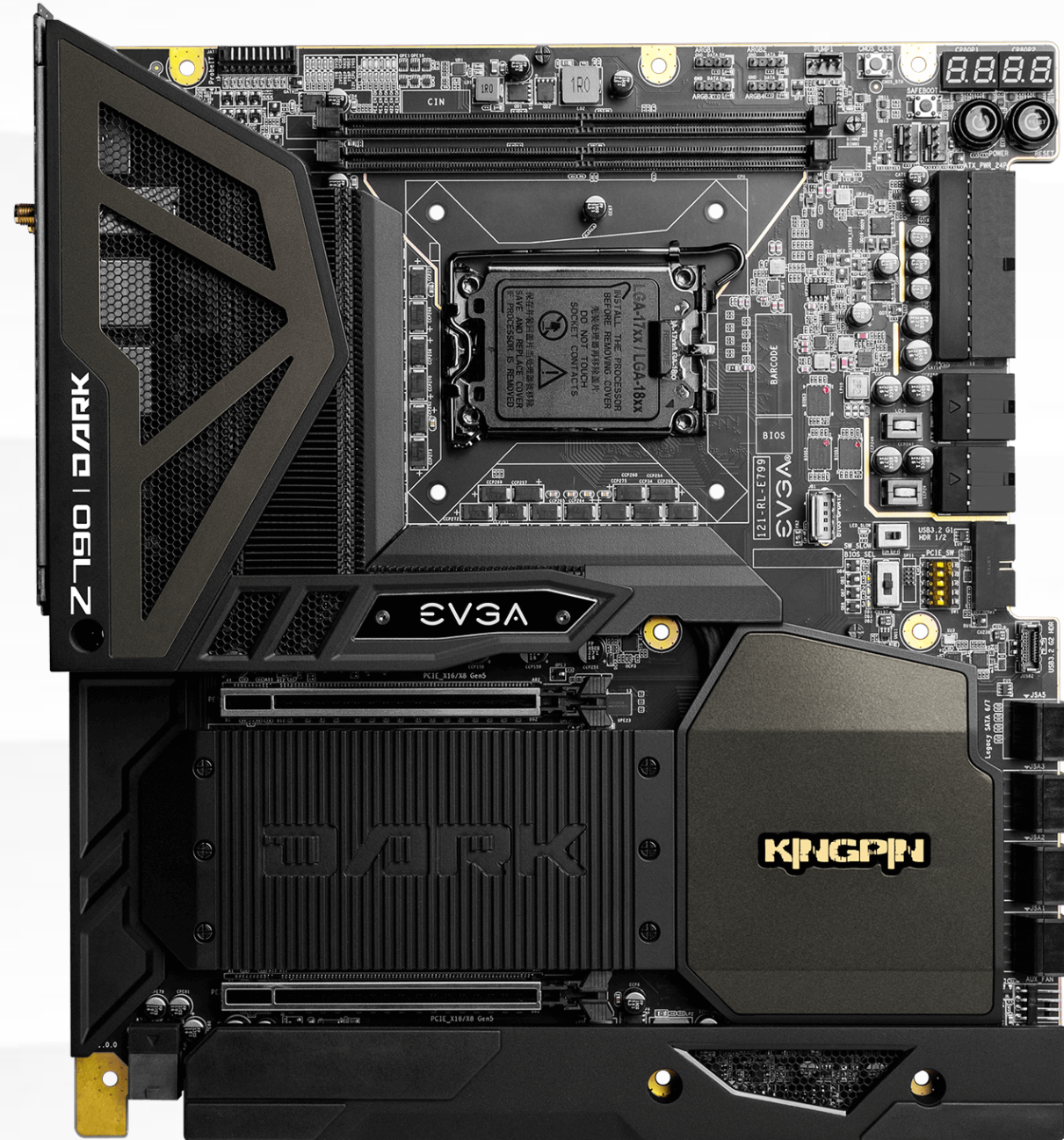
Una vista simplificada de la función cerebral:

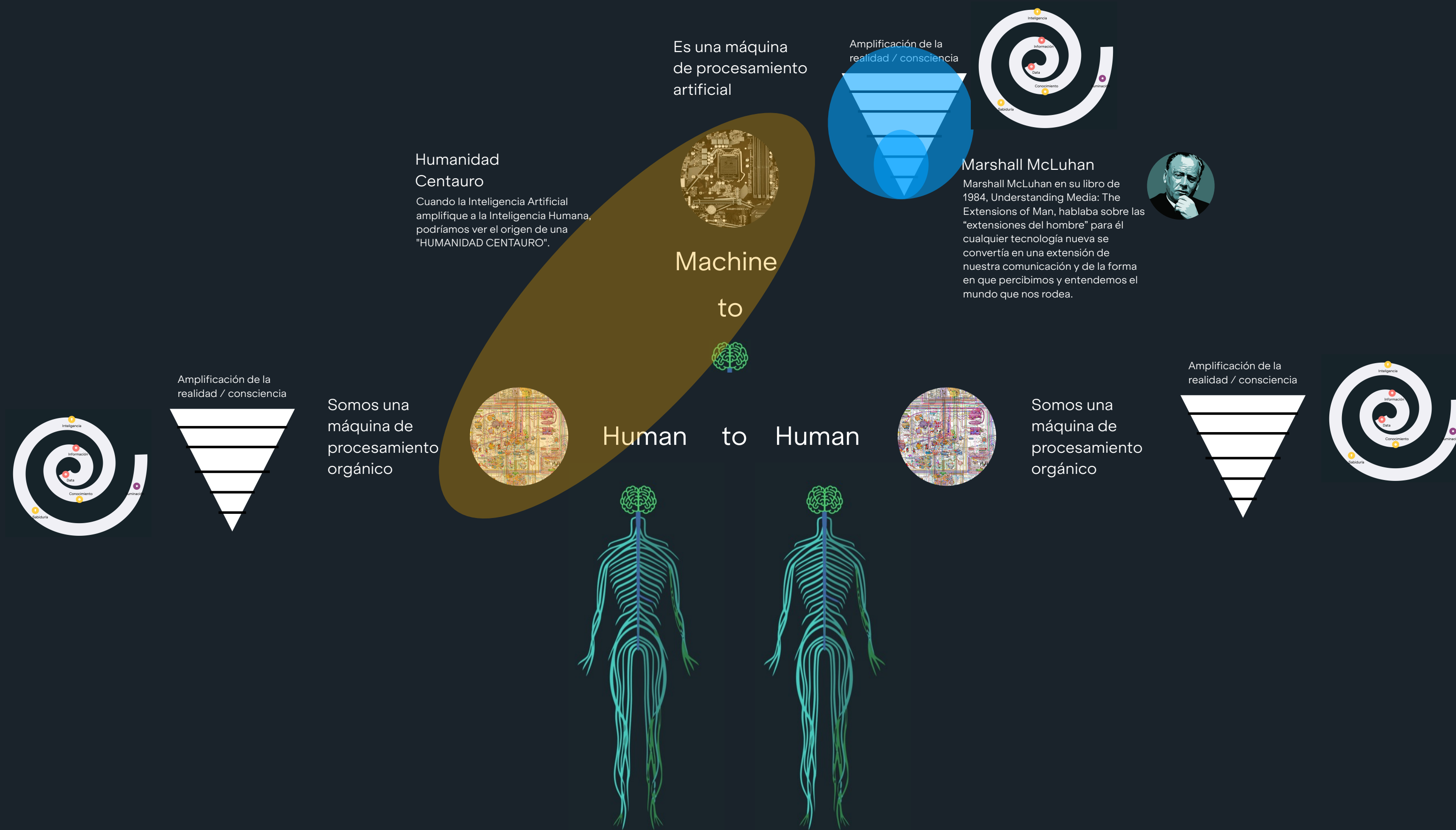
El lóbulo frontal, ubicado en la parte frontal del cerebro, es responsable de la toma de decisiones y la resolución de problemas. El lóbulo temporal, ubicado a los lados del cerebro, está involucrado en el procesamiento de la memoria y el lenguaje. El lóbulo parietal, ubicado en la parte superior del cerebro, está involucrado en el procesamiento sensorial y la conciencia espacial. El lóbulo occipital, ubicado en la parte posterior del cerebro, es responsable de la visión. El tronco encefálico, ubicado en la base del cerebro, controla funciones básicas como la respiración y la frecuencia cardíaca.



Procesamiento artificial







"El metaverso, la realidad virtual, la realidad aumentada, la realidad mixta, la I.A. y la creatividad artificial; **nos obligarán a replantear, amplificar, profundizar, reconceptualizar lo que consideramos como realidad, creación, interacción y valor**"



Creatividad Humana



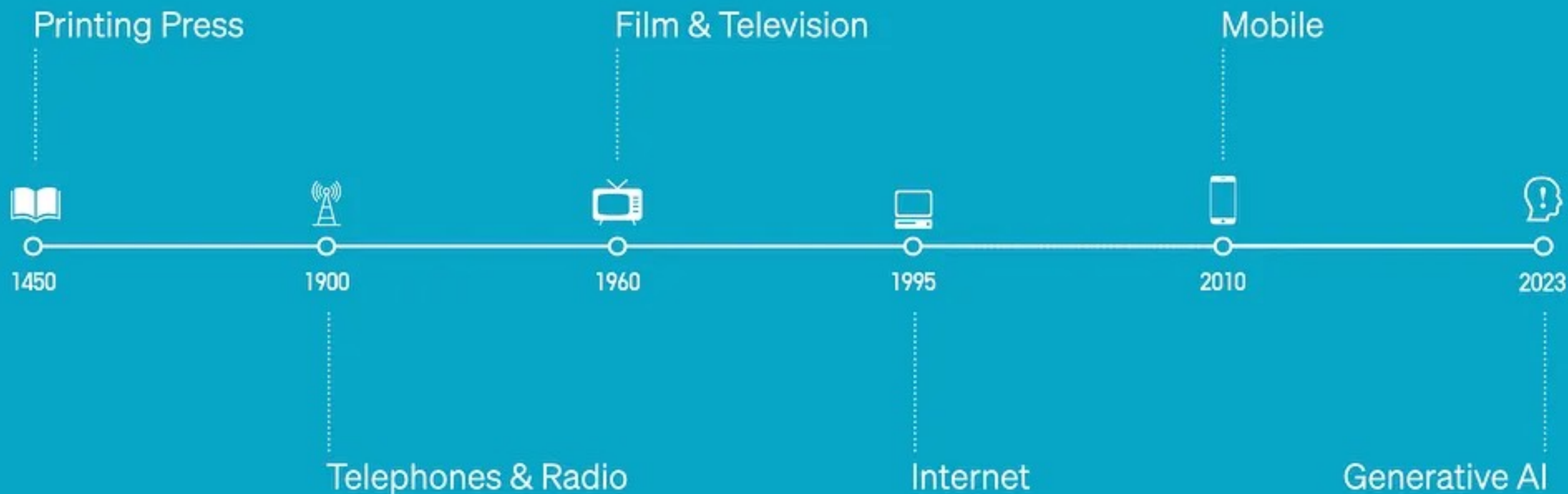
Creatividad Artificial



Por primera vez en la historia, estamos aprendiendo y desarrollando conocimiento en paralelo y compitiendo **contra una de nuestras herramientas.**



Cognitive OS of human society



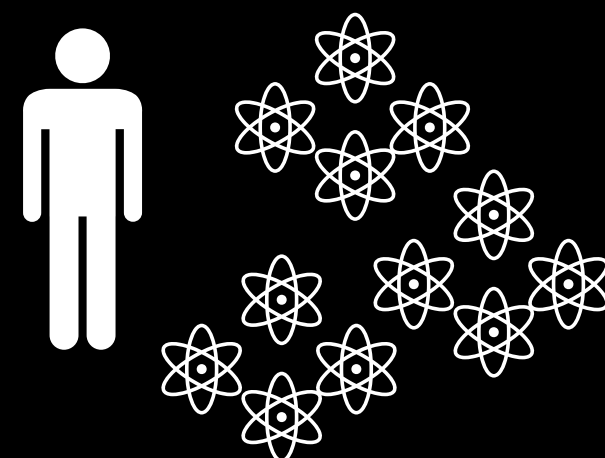


Human brain



Computer brain





Humano

Human to Human (H2H)

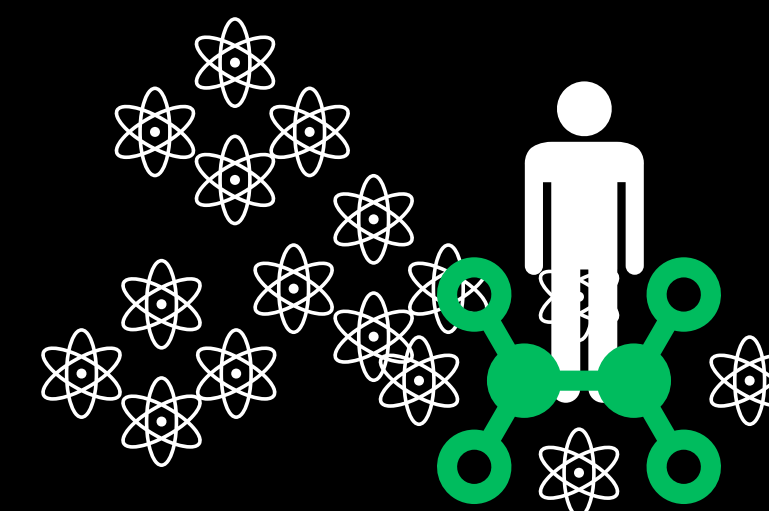
La relación era simple. Un humano tenía una necesidad. Otro humano identificaba la necesidad y conectaba con otro para satisfacerla.



~~Humano~~ Máquina

Human to Machine to Human (H2M2H)

Es la misma relación, solo que ahora un algoritmo hace la conexión entre los humanos.



~~Humano~~ Máquina

Human to Machine to Machine (H2M2M)

Es la misma relación, solo que ahora un algoritmo hace la conexión entre los humanos.





Nuro se asocia con Uber Eats

Comenzarán a entregar productos a los consumidores este otoño en Mountain View, California y Houston, Texas.

Estos mercados fueron seleccionados porque son "mercados prioritarios para Uber Eats y ciudades donde Nuro ha probado las entregas autónomas durante un período de tiempo significativo". Esperamos que los vehículos autónomos sean una parte cada vez más importante del ecosistema de transporte y entrega y, por lo tanto, del negocio de Uber con el tiempo.





There is no B2B and B2C.

Human to Human: H2H

Bring back the human side of communication, in all its imperfection, empathy and simplicity.

Bryan Kramer

BRYAN KRAMER



Botto is a decentralized autonomous artist

Botto creates works of art based on collective feedback from the community. Our participation is what completes Botto as an artist.

And together, we are defining a new genre of art.

[Discover Botto](#)

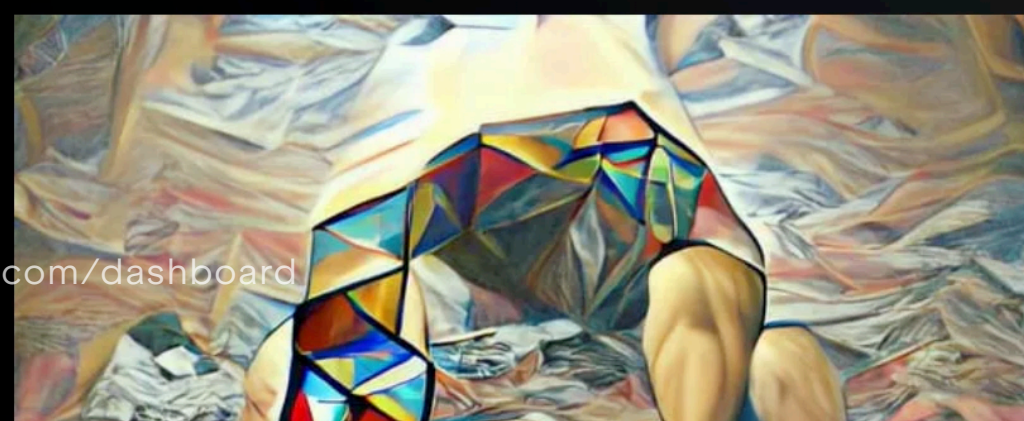


Attempt Deepen

Sold at auction

Genesis Period, 2021

[Sold for \$\approx 11\$](#) 

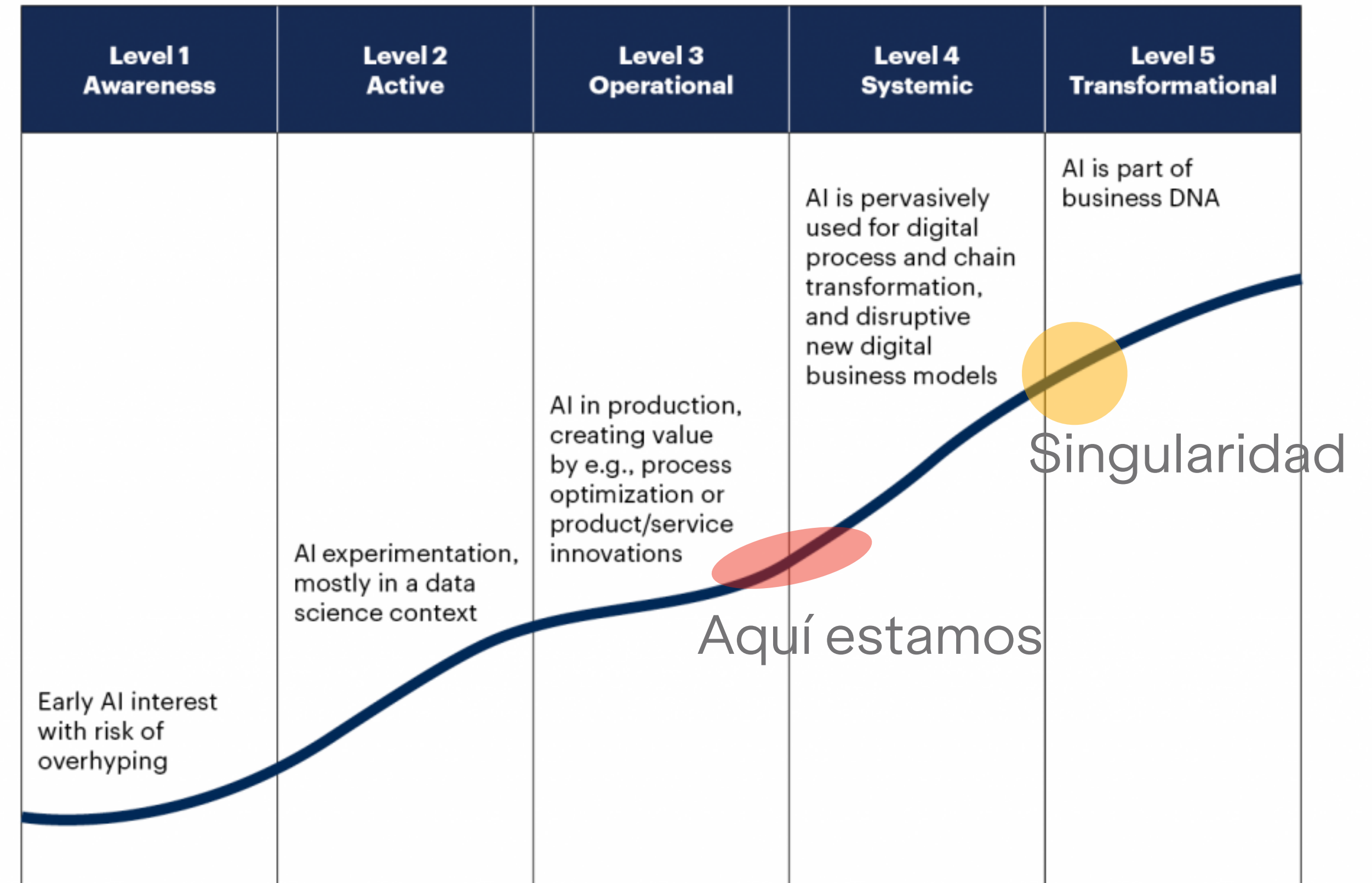


La madurez de la I.A.

Normalmente, la IA se utiliza para mejorar las aplicaciones y los procesos existentes. Por ejemplo, podría automatizar decisiones o clasificar datos complejos. Ambos ejemplos requerirían tradicionalmente la intervención humana y, en consecuencia, un aumento de los costos. Pero AI permite a la empresa acelerar el proceso.

Para establecer una estrategia, mida su organización contra el modelo de madurez de AI. Este modelo se puede utilizar como marco para identificar dónde se encuentra su organización en la curva de crecimiento potencial, comunicarse con la administración y decidir qué pasos deben tomarse. No importa dónde se encuentre su organización en el mapa y qué tan lejos debe llegar, asegúrese de que las estrategias sean altamente adaptables, con un amplio espacio para la experimentación.

AI Maturity Model



[gartner.com/SmarterWithGartner](https://www.gartner.com/SmarterWithGartner)

Source: Gartner
© 2019 Gartner, Inc. All rights reserved.



“Somos la última generación que será más inteligente que nuestras máquinas”

GEORGE SIEMENS



Welcome to the creative machine era

Con la llegada de la IA, que puede **“generar/producir-fabricar”** arte por sí sola, la industria creativa se encuentra en la cúspide de un disruptivo avance tecnológico.

La integración de la inteligencia artificial en nuestro flujo de trabajo de diseño está ocurriendo más rápido de lo que podemos seguir, ya que cada vez se realizan más tareas diarias que alguna vez fueron dominio exclusivo de los diseñadores, creando una división entre quienes dan la bienvenida a la tecnología y quienes la rechazan (o temen).





Human brain

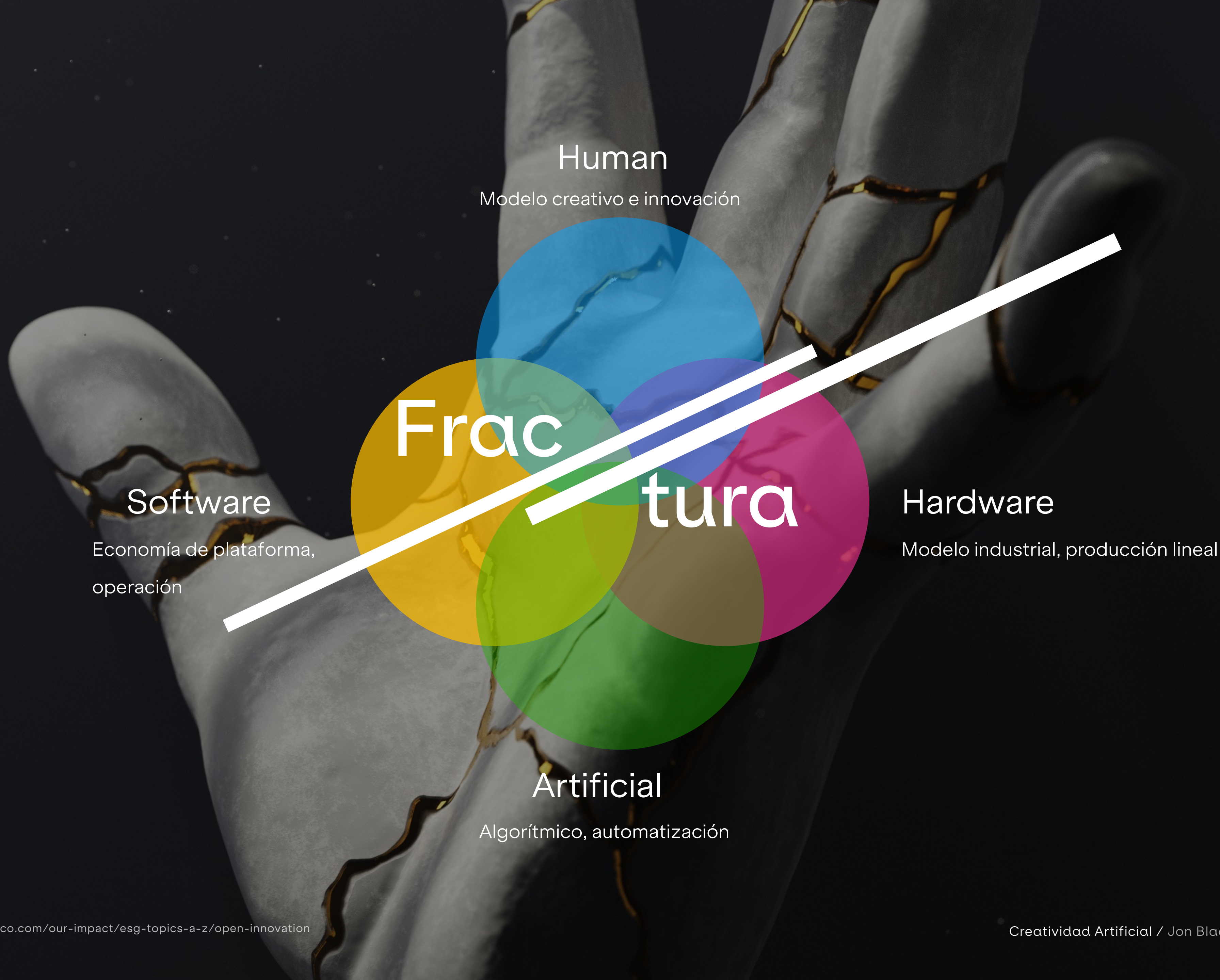


Computer brain



Organoid





Human

Modelo creativo e innovación

Fractura

Software

Economía de plataforma,
operación


Hardware

Modelo industrial, producción lineal

Artificial

Algorítmico, automatización



A photograph of Edward O. Wilson, an elderly man with white hair, sitting in a wooden chair in a grassy field. He is wearing a light blue button-down shirt and khaki pants. The background shows a dirt path and trees under a bright sky.

“El verdadero problemas de la humanidad es que tenemos *emociones paleolíticas, instituciones medievales y tecnología divina*”

EDWARD O. WILSON

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Pero no llegamos hasta este punto, de la noche a la mañana

Ha sido un camino largo de exploración, invención, innovación, disrupción que viene desde décadas atrás.

En 1950, el matemático Alan Turing se hizo una pregunta: «¿*Pueden pensar las máquinas?*». De hecho, esta simple pregunta transformaría el mundo. El artículo de Alan Turing «Computing Machinery and Intelligence» y el consiguiente «Test de Turing» sentaron las bases de la inteligencia artificial, su visión y sus objetivos. De hecho, la inteligencia artificial pretende responder afirmativamente a la pregunta de Alan Turing. Su objetivo es replicar o simular la inteligencia humana en las máquinas. La descripción de «máquinas inteligentes» no explica qué es realmente la inteligencia artificial ni qué hace que una máquina sea inteligente.



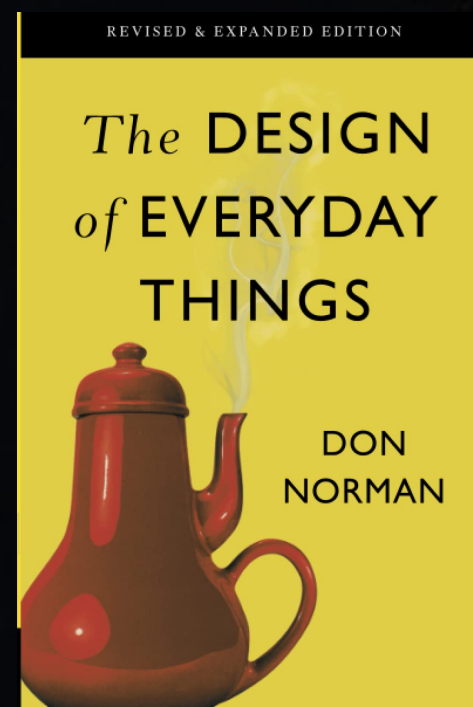
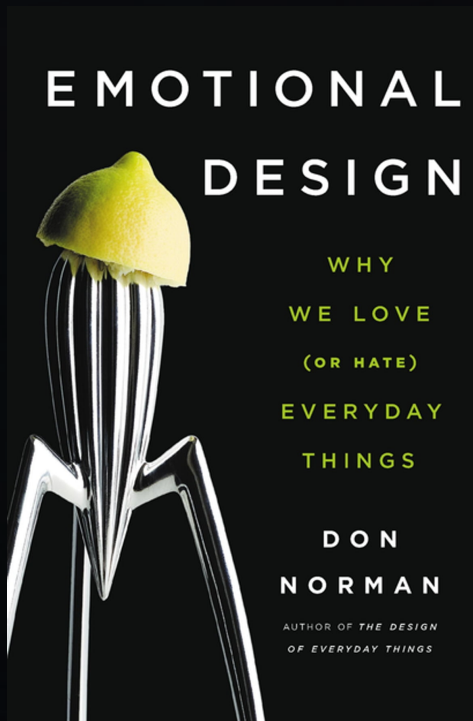
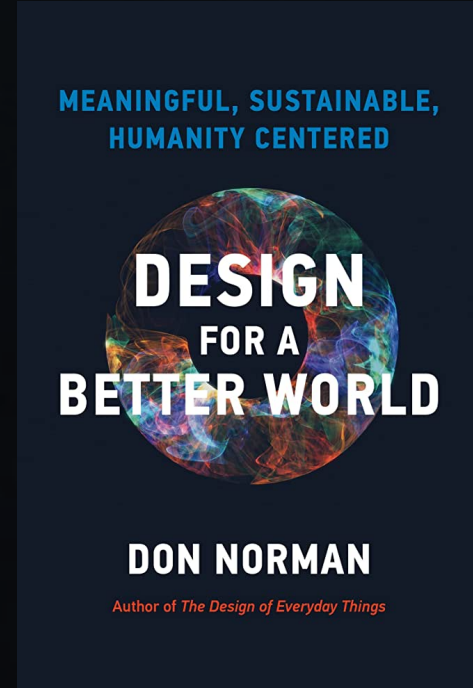
ALAN TURING



¿Por qué creatividad artificial?

En sentido estricto la creatividad es la “capacidad o facilidad para inventar o crear”. No se menciona si es bajo instrucción o no, para nosotros es justo esa falta de iniciativa lo que la hace artificial.





“No es inteligencia. Son solo patrones haciendo cosas hermosas. *Es una colaboración que hace tu trabajo, mucho más poderoso.* Nosotros siempre pensaremos la idea, la dirección y la forma”

DON NORMAN



COMMON
SENSE,
THE
TURING
TEST,
AND THE
QUEST
FOR
REAL AI

HECTOR J. LEVESQUE

“Reducir la inteligencia al análisis estadístico de grandes cantidades de datos, puede conducirnos a sistemas con un rendimiento impresionante que son, sin embargo, sabios idiotas”

HECTOR LEVESQUE





West World



Neri Oxman

Neri Oxman es una arquitecta israelí-estadounidense, diseñadora, y profesora en el MIT Media Lab, donde dirige el grupo de investigación Mediated Matter

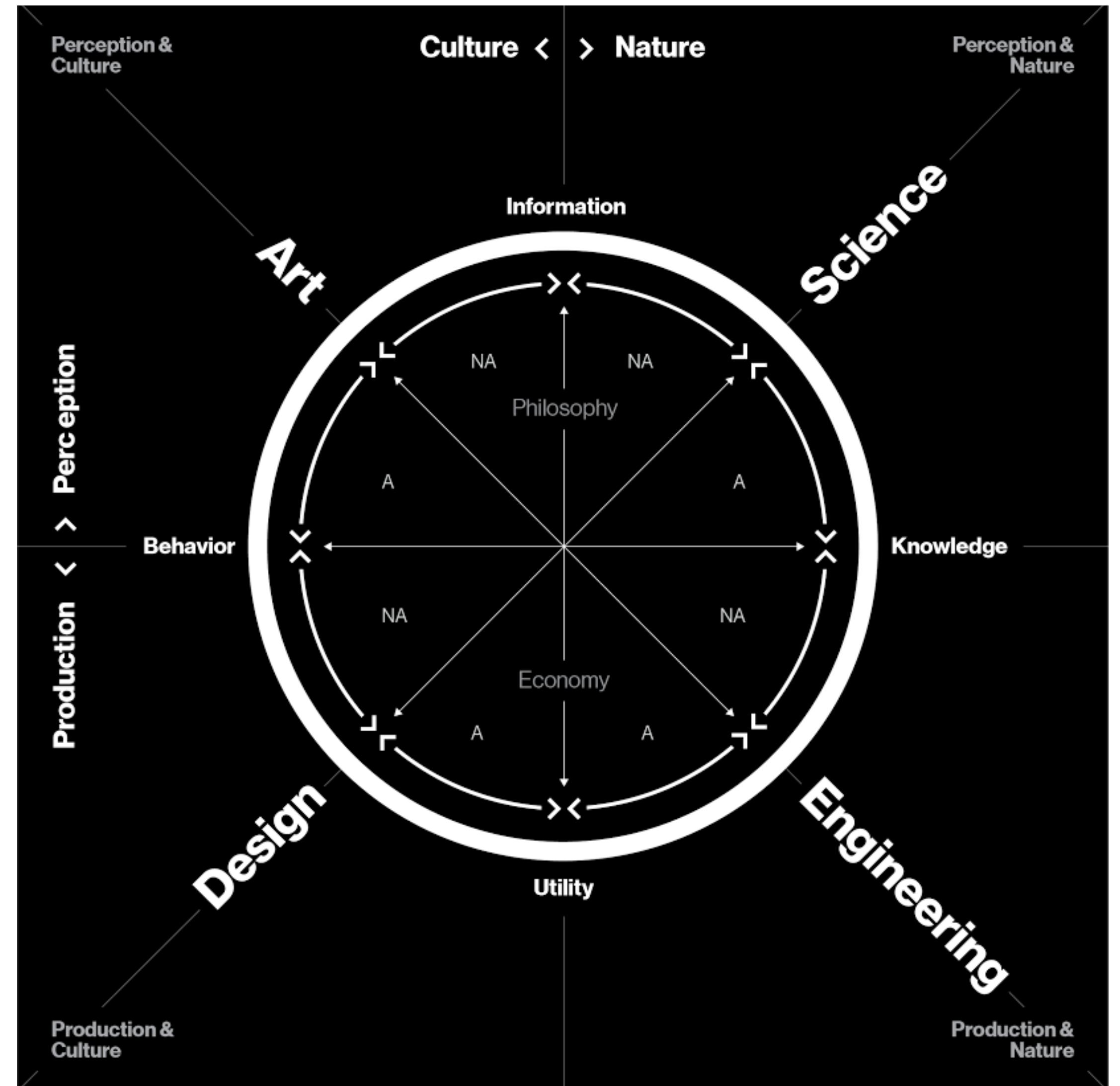


DESIGN + CREATIVITY

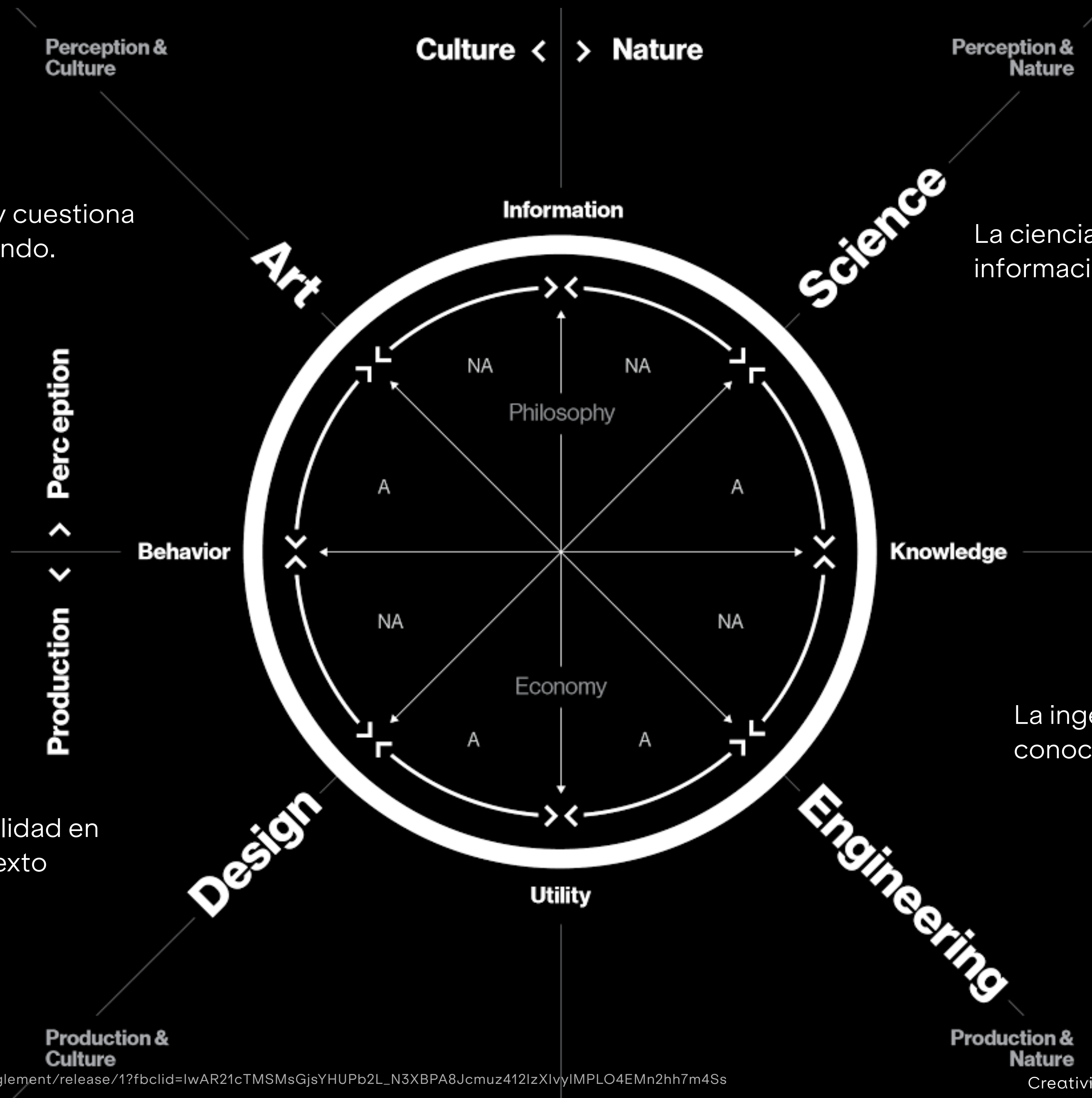
Krebs Cycle of Creativity

Nos pareció fascinante un ensayo de Neri Oxman denominado “Krebs Cycle of Creativity”, que a su vez está inspirado en el Ciclo de Krebs.

Neri Oxman es una arquitecta, diseñadora, y profesora en el MIT Media Lab, donde dirige el grupo de investigación Mediated Matter. Es conocida por el arte y la arquitectura que combinan diseño, biología, computación e ingeniería de materiales. Visualmente, Neri Oxman representa ese ensayo tal y como muestra la imagen siguiente



El arte toma ese contexto y cuestiona nuestra percepción del mundo.

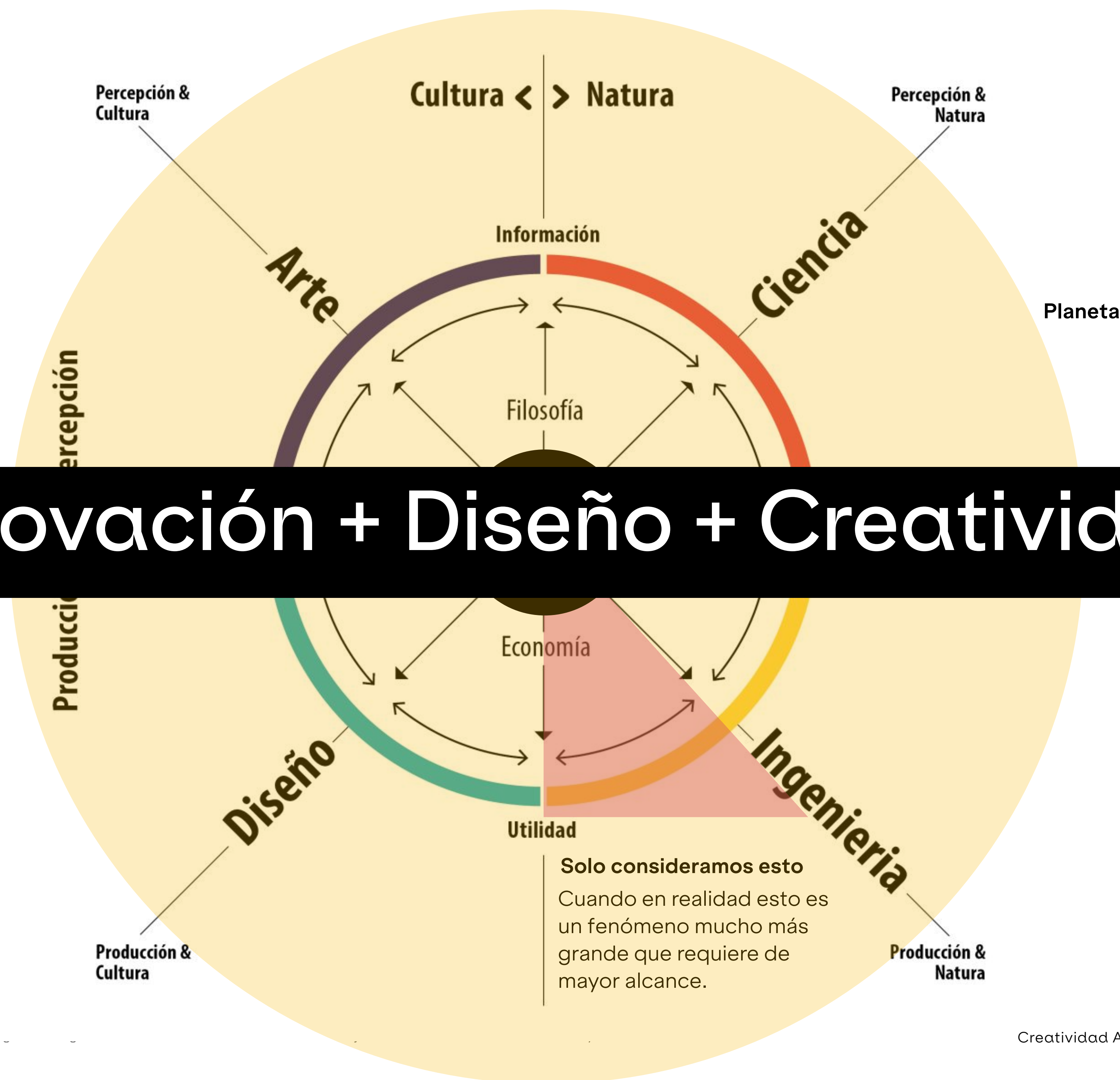


La ciencia convierte la información en conocimiento.

La ingeniería convierte el conocimiento en utilidad.

El diseño convierte la utilidad en comportamiento y contexto cultural.





Innovación + Diseño + Creatividad

Solo consideramos esto
Cuando en realidad esto es
un fenómeno mucho más
grande que requiere de
mayor alcance.





Foto de Resource Database en Unsplash

Critical Thinking + Creative Thinking + Innovation Thinking + Design Thinking + Futures Thinking

Si dominan este potencial. Serán un equipo brutal.



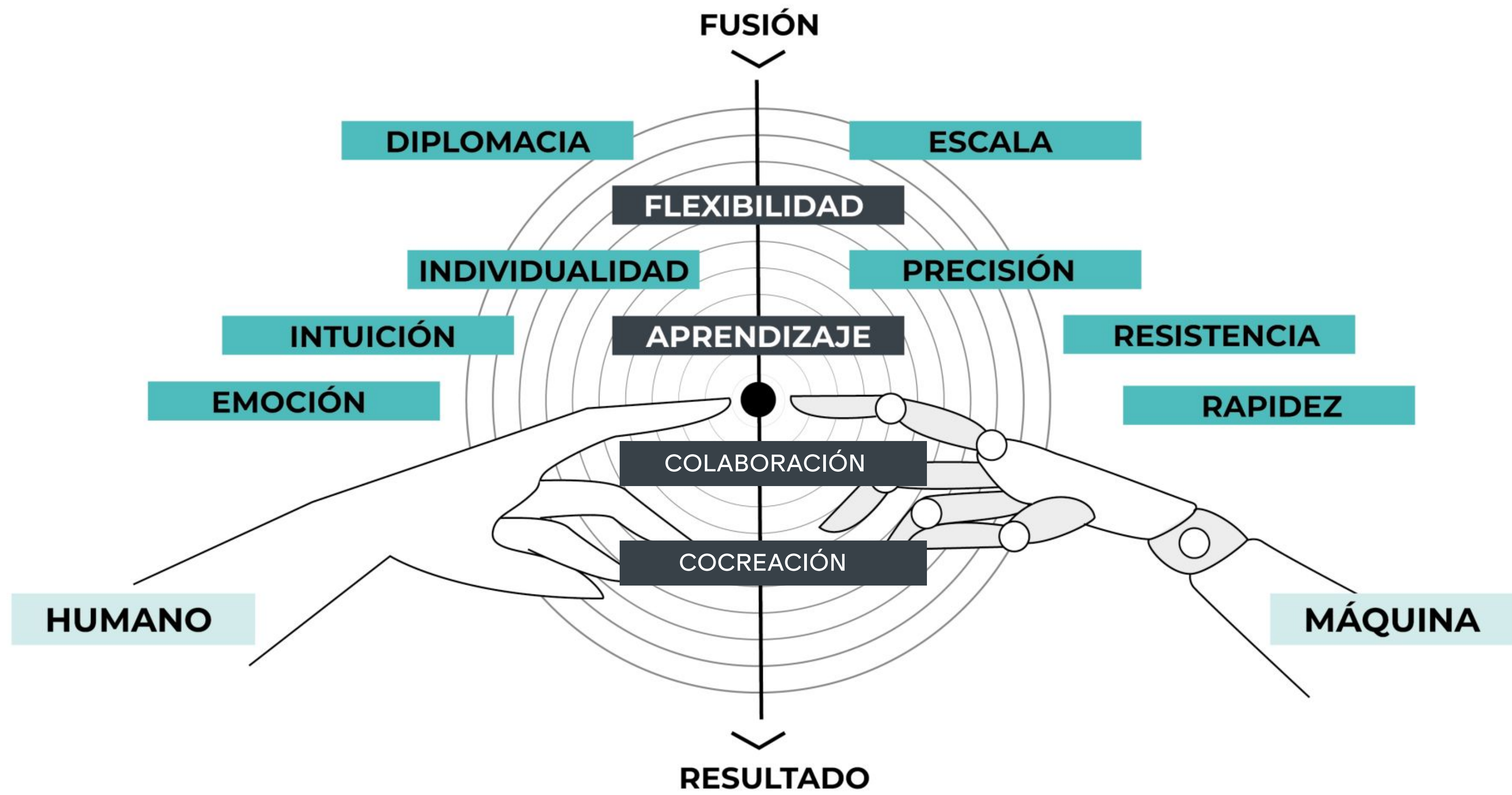


Gráfico Human Machine Fusion. Strengths. Desarrollado por Arthur D. Little
Adaptado por Jon Black y la teoría de la creatividad artificial

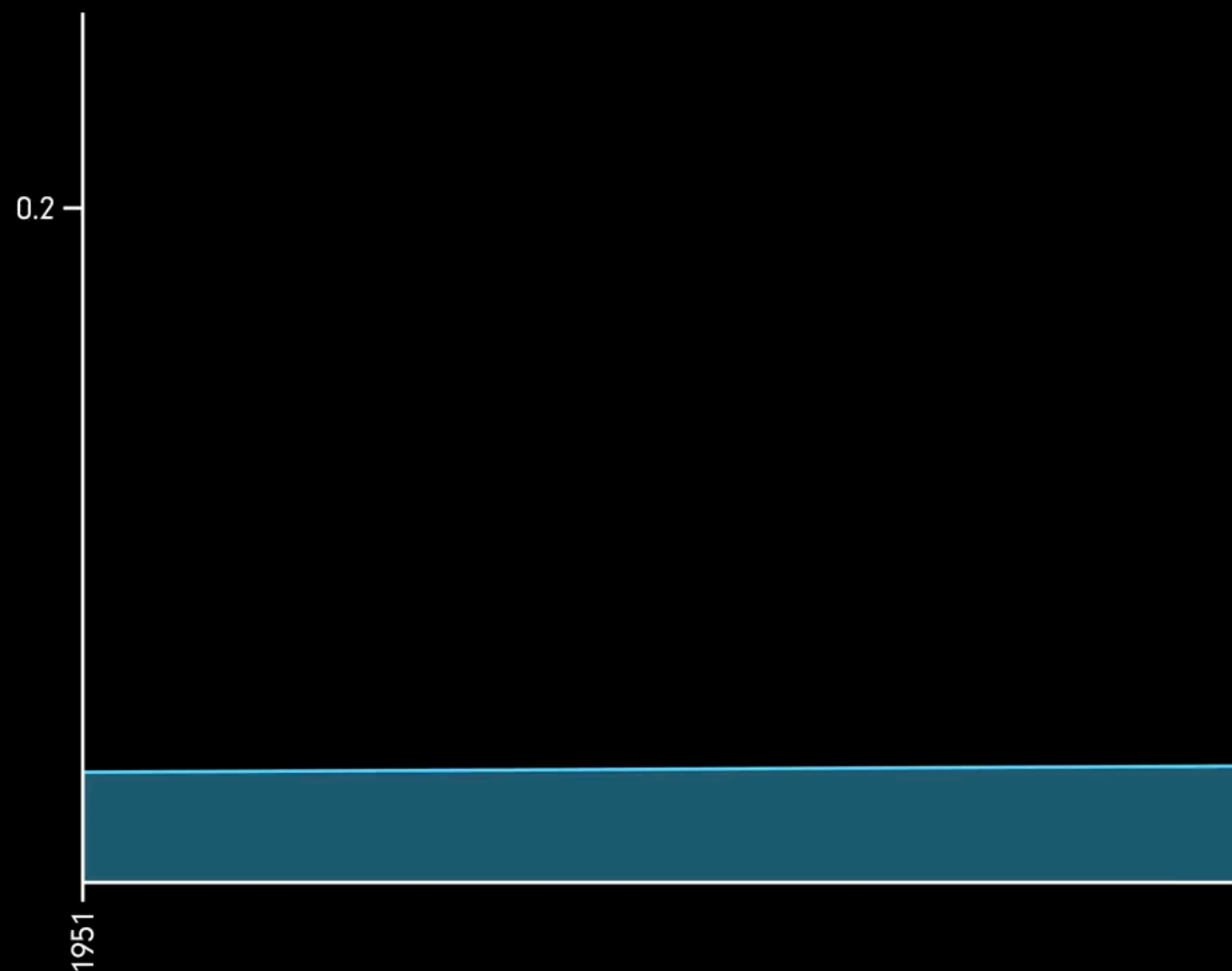
TRADUCIDO Y ADAPTADO POR **EXPONENCIAL** Laboratorio de futuros



Have smartphones replaced cameras?

Millions of units sold per annum

1951



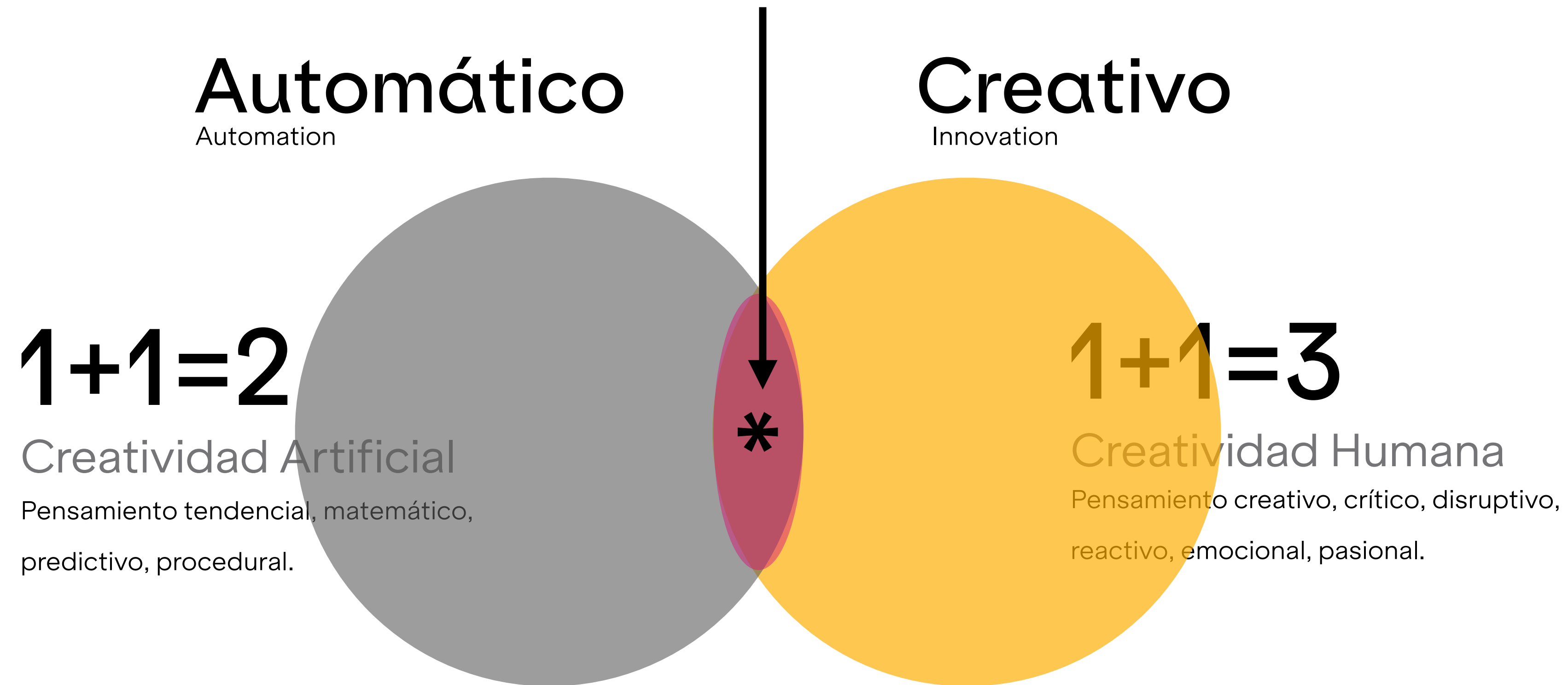
Source: IDC, CIPA (Japan), Gartner, Canalys





Colaboración

Interfase de interacción, colaboración,
corrección, codiseño, covalor (**Prompts**)



Intelecto humano procesable

Procesos, tendenciales, ejecuciones, reglas,
flujos, pasos, guías. Algo que puede ejecutarse
con un: **algoritmo.**

Intelecto humano creativo

Ideas, hipótesis, innovación, disrupción, emoción,
pasionalidad.



“Esto ya no es un Revolución Industrial, ya no tiene que ver con fábricas y máquinas únicamente. Esto es una Revolución Artificial de plataformas, algoritmos, aprendizaje automático, procesamiento de datos, economía artificial, diseño y creatividad humana”

JON BLACK



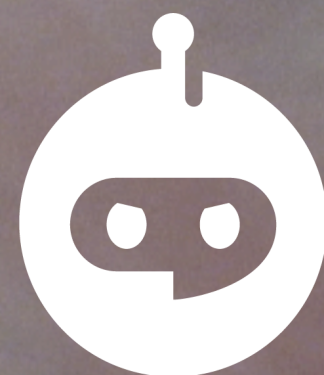
Blackbot_

Nos vemos en el

Futuro_!

jon@blackbot.rocks

#WhatIf



Blackbot_

Made with ❤️ by Blackbot_ 2024©