



Chatbot technologies for digital entrepreneurship and  
education and adult learners

# CHAT2LEARN

## Tecnologías de chatbot para la educación en el espíritu empresarial digital y los estudiantes adultos

*Proyecto n. 2020-1-CY01-KA204-065974*

*IO1: Desarrollo de un entorno de aprendizaje de chatbot en el campo del  
emprendimiento digital*

- 1.1. Recopilación de las mejores prácticas y herramientas en el aprendizaje  
mejorado por la tecnología y creación de una biblioteca de recursos sobre el  
tema.*

CREADO POR





# Plantilla de buenas prácticas

## **Definición de buenas prácticas**

Una "buena práctica" se puede definir de la siguiente manera:

Una buena práctica no es solo una práctica que es buena, sino una práctica que ha demostrado que funciona bien y produce buenos resultados y, por lo tanto, se recomienda como modelo. Es una experiencia exitosa, que ha sido probada y validada, en un sentido amplio, que se ha repetido y merece ser compartida para que un mayor número de personas pueda adoptarla.

## **Criterios de buenas prácticas**

El siguiente conjunto de criterios nos ayudará a comprender si una práctica es una "buena práctica":

- **Efectiva y exitosa:**

Una "buena práctica" ha demostrado su relevancia estratégica como la forma más eficaz de lograr un objetivo específico; se ha adoptado con éxito y tiene un impacto positivo en las personas y / o comunidades

- **Técnicamente viable:**

La viabilidad técnica es la base de una "buena práctica". Es fácil de aprender e implementar.

- **Replicable y adaptable:**

Una "buena práctica" debe tener el potencial de reproducirse y, por lo tanto, debe poder adaptarse a objetivos similares en distintas situaciones.

- **Sostenible ambiental, económica y socialmente:**

Una "buena práctica" responde a las necesidades actuales sin comprometer el medio ambiente y / o la cohesión social de los territorios.



<b>BOB - Asistente virtual de la Universidad de Siena</b> (¿Cuál es el nombre que mejor describe la buena práctica?)	
<b>2018-19</b> (¿Cuándo se documentó / publicó / llevó a cabo la buena práctica?)	<b>Universidad de Siena</b> (¿Quién (persona / organización) escribió / llevó a cabo la buena práctica?)
<b>ACTIVO</b> (quien recogió la práctica)	

Elemento	Pregunta orientadora
<b>Tipo de practica</b>	Prototipo
<b>Editorial (opcional)</b>	Artículos de periódicos
<b>Público objetivo</b>	Al ser un prototipo desarrollado por el Departamento de Informática e Información de la Universidad de Siena (Italia), en colaboración con una <i>startup</i> francesa, para probar funciones más avanzadas de un <i>chatbot</i> , no tiene un objetivo predeterminado.
<b>Objetivo / meta</b>	El objetivo de <i>Bob</i> es experimentar con un asistente virtual conversacional, capaz de llevar a cabo un diálogo de la misma forma que esperaría de otro ser humano, con la ambición de convertirse en un referente de cómo debe ser y qué debe hacer un asistente.
<b>Ubicación / Cobertura geográfica</b>	Italia - Francia
<b>Descripción</b>	<p><i>Bob</i> parece un niño agradable y de buen comportamiento que tiene la intención de tener una conversación libre con el usuario.</p> <p><i>Bob</i> trabaja para construir un paradigma de intercambio de conocimientos, es decir, la persona puede impartir mandatos y conocimientos para enriquecer el diálogo no solo dirigido a lograr un propósito sino también a conversar. Los asistentes virtuales suelen hacer una búsqueda, mientras que <i>Bob</i> también puede tener conocimientos sobre animales o geopolítica, por ejemplo. Entonces puede hacer argumentos y comparaciones.</p>



	<p>La idea es crear un asistente que pueda reaccionar ante preguntas impredecibles. No solo debe responder a preguntas como: "¿cuántos grados hay?" o "¿Cuál es el programa del día?" pero intercambia información. <i>Bob</i> puede acumular datos tanto estudiando libros digitales como absorbiendo el conocimiento del usuario, incluso sobre detalles personales, como los hábitos de una mascota (nombre, qué come, dónde duerme) o también conceptos abstractos en la misma forma en que se enseñarían a un niño pequeño.</p>
<b>Enfoque metodológico</b>	<p>La investigación nació del hallazgo de que cualquiera que use un asistente personal en un teléfono inteligente todos los días conoce la frustración de tener tantos límites en el habla y la conversación: debes mantenerte dentro de límites a menudo rígidos para asegurarte de que el asistente entienda lo que quieres.</p> <p>Una de las características más evidentes de estos sistemas es que solo pueden responder a algunas funcionalidades, que son aquellas para las que se diseñó y comercializó el <i>chatbot</i>.</p> <p><i>Bob</i>, al menos por el momento, no abandonará el prototipo ni el estado del objeto de investigación, para permitir que la comunidad científica trabaje en los problemas destacados.</p> <p><i>Bob</i>, por tanto, no tiene por qué realizar una función concreta sino que ha sido diseñado para aprender y tener una conversación libre con el usuario: si le preguntas a <i>Bob</i> por qué un gato tiene cuatro patas te responderá que sí y te lo argumentará: es así porque "Es un cuadrúpedo y por tanto tiene cuatro patas".</p>
<b>Financiamiento</b>	Universidad de Siena
<b>Limitaciones (opcional)</b>	<i>Bob</i> resultó bastante incómodo para algunos reporteros que asistieron a las presentaciones. De vez en cuando 'tropieza' y 'se esconde' detrás de un "no entiendo".
<b>Resultados</b>	<p>La noticia que se ha podido encontrar en la red no nos permite describir los resultados del proyecto que le dio vida a <i>Bob</i>.</p> <p>De la lectura de algunos artículos periodísticos, parece que el prototipo actualmente solo funciona en un PC, como programa del Departamento de Inteligencia Artificial de la</p>



	<p>Universidad de Siena, y no en teléfonos inteligentes con una interfaz más bien base.</p> <p>Bob aparece en la pantalla invitándote a iniciar una conversación ("Hola, estoy listo para empezar a hablar contigo").</p> <p>La principal diferencia con los <i>chatbots</i> comerciales que se utilizan actualmente es la construcción de una biblioteca continua de contenido en el programa que Bob puede utilizar para mantener la conversación. Bob puede "leer" libros digitales y memorizar nombres, conceptos simples (incluso abstractos), reglas gramaticales, etc. y usarlos en una conversación. Las interacciones con los humanos también se memorizan: Bob puede recordar nombres o eventos y luego recuperarlos para comunicarse con su interlocutor humano.</p>
<b>Replicabilidad y / o ampliación</b>	<p>3</p> <p>El juicio es "neutral" en el sentido de que las características técnicas del prototipo lo hacen replicable en otros contextos pero, al no tener una finalidad comercial, y por lo tanto al no estar diseñado para realizar una función específica, puede que no sea escalable.</p>
<b>Conclusión (opcional)</b>	No se aporta.
<b>Opinión (opcional)</b>	<p>Expresa su opinión en una escala de 1 (= mínimo) a 5 (= máximo) sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Usabilidad: 4</li> <li>● Relevancia (el grado en que el problema abordado por el bien práctica se experimenta como significativo): 5</li> <li>● Granularidad (el grado en que se detallan las buenas prácticas): 2</li> <li>● Integración (el grado en que se pueden integrar las buenas prácticas dentro el proyecto Chat2learn): 5</li> </ul>
<b>Consideraciones adicionales</b>	No se aportan