



Marzo 2024
Núm. 3 Vol. 4

Panorama Tecnológico y de Innovación desde San Francisco

Nota Editorial

En este tercer número, el Consulado busca subrayar la relevancia y el impacto que tienen para el ecosistema de tecnología de San Francisco dos hitos de política digital y específicamente, en materia de regulación de la inteligencia artificial: por un lado, la aprobación de la Ley de Inteligencia Artificial de la Unión Europea- la primera legislación en el mundo en regular usos específicos de esta tecnología emergente- y por otro lado, la adopción por unanimidad de la primera resolución de las Naciones Unidas que aborda el uso responsable de la IA. En otros asuntos relevantes, se comparte un resumen de la Conferencia Anual de Desarrolladores de Videojuegos (GDC, por sus siglas en inglés) y en la cual México tuvo, como cada año, una participación destacada en una de las industrias creativas con mayor potencial de mercado y de crecimiento. Por ello, en nuestra sección dedicada a resaltar el talento mexicano y continuando con las celebraciones del mes de la mujer, el Consulado presenta una entrevista con Isabel Vázquez, fundadora de *Pink Bear Games* y quien ha diseñado un videojuego de impacto social que busca prevenir el abuso sexual infantil. Esperamos que sea de su interés.

Vicente Sánchez Ventura
Cónsul Encargado

La ONU adopta la primera resolución global sobre inteligencia artificial

La Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó el 21 de marzo por unanimidad [la primera resolución global sobre inteligencia artificial](#) que alienta a los países a salvaguardar los derechos humanos, proteger los datos personales y monitorear la IA para detectar riesgos. La resolución fue propuesta por Estados Unidos, copatrocinada por China y respaldada por más de 120 estados miembros y tiene como uno de sus objetivos el promover que "Los mismos derechos que tienen las personas fuera de línea sean protegidos también en línea, inclusive a lo largo del ciclo de vida de los sistemas de inteligencia artificial". Asimismo, se pretende que los Estados miembros y las partes interesadas cooperen y apoyen a los países en desarrollo para que puedan beneficiarse de un **acceso inclusivo y equitativo**, cerrar la brecha digital y **aumentar la alfabetización digital**. Por último, Linda Thomas-Greenfield, embajadora y representante permanente de EE.UU. ante la ONU, destacó la oportunidad y la responsabilidad de la comunidad internacional de **"gobernar la IA en lugar de dejar que nos gobierne"**, y reafirmó que dicha tecnología se creará y desplegará bajo el prisma de la humanidad, la dignidad, la seguridad y la protección de los derechos humanos y las libertades fundamentales". "Comprometámonos a cerrar la brecha digital dentro de las naciones y entre ellas, y a utilizar esta tecnología para avanzar en las prioridades compartidas en torno al desarrollo sostenible", concluyó la Embajadora.

La Unión Europea aprueba legislación pionera en la regulación de la IA

El parlamento de la Unión Europea aprobó el primer [conjunto importante de leyes y lineamientos regulatorios](#) a nivel global para regular la **inteligencia artificial**. La UE había alcanzado un consenso provisional a principios de diciembre, y este fue ratificado en la sesión del 13 de marzo del Parlamento Europeo. La Ley de IA de la UE, regula usos específicos de la tecnología y la **divide en diversas categorías de riesgo**, que van desde "inaceptable" (que conduciría a prohibir el uso de la tecnología) hasta niveles de riesgo alto, medio y bajo. Se espera que el reglamento entre en vigor en mayo, luego de pasar por los ajustes finales y recibir el respaldo del Consejo Europeo. Su implementación será escalonada a partir de 2025. La presidenta del Parlamento Europeo, Roberta Metsola, calificó a la ley como pionera en la materia y negó que será un impedimento para la **innovación, sino que, por el contrario, salvaguardará los derechos fundamentales**. El proyecto de ley **ha recibido una respuesta mixta en el ecosistema de San Francisco y el Valle del Silicio**. Los gigantes tecnológicos apoyan públicamente la legislación en principio, aunque desconfían de los detalles de su implementación. Amazon señaló que estaba comprometido a colaborar con la UE "para apoyar el desarrollo seguro y responsable de la tecnología de inteligencia artificial". Meta por su parte, advirtió en contra de una regulación excesiva. En privado, las reacciones han sido más críticas en el mundo *tech* y apuntan a que el reto estará en la implementación.

Claude 3 de Anthropic supera al GPT-4 de OpenAI con ayuda de inversión por parte de Amazon

Amazon realizó [una inversión por 4 mdd en la startup de inteligencia artificial Anthropic](#), con sede en San Francisco, lo que le permitió a *Anthropic* desarrollar y entrenar su **modelo de inteligencia artificial de próxima generación** utilizando procesadores diseñados por Amazon, **Claude 3**. La asociación de ambas empresas ha permitido que *Claude* se integre en varios aspectos del negocio de *Amazon*, ya que se encuentra disponible para el público a través de [Amazon Bedrock](#), el modelo también compite directamente por los usuarios empresariales con GPT-4, desarrollado por *OpenAI*. Cabe mencionar que, en [Chatbot Arena](#), una tabla de rankings de código abierto que permite a los usuarios votar sobre qué IA funciona mejor, GPT-4 disfrutaba de una ventaja significativa sobre sus rivales más cercanos. Sin embargo, hasta el 28 de marzo, *Claude 3* contaba con una puntuación de 1253; mientras tanto, *GPT-4 Turbo* obtuvo una puntuación de 1251 y *Gemini Pro de Google* quedó en tercer lugar con 1248. Cabe destacar que el acuerdo de *Amazon* con *Anthropic* no es exclusivo, la *startup* es libre de utilizar otros proveedores de computación en la nube y *Amazon* puede utilizar modelos de IA desarrollados por otras empresas.

Gigante de la atención médica de California realiza inversión en 'centro de innovación' de IA en SF

Sutter, con sede en Sacramento y el sistema de salud más grande del norte de California, firmó un contrato de arrendamiento por siete años para un [Centro de innovación](#) 11,000 pies cuadrados en el Pier 1 de San Francisco. Los líderes de *Sutter* consideran que la medida representa una **inversión significativa** en San Francisco, especialmente en inteligencia artificial, que consideran una parte crucial del futuro de la atención médica, en un momento en que muchas empresas están reduciendo su presencia en la ciudad o abandonándola por completo. Cabe mencionar que, no es la primera vez que *Sutter*, que opera dos hospitales importantes en San Francisco, CPMC Van Ness y CPMC Mission Bernal, mantiene espacio para oficinas no clínicas en la ciudad. Pero el centro de innovación es el primer espacio físico designado para que los ingenieros, desarrolladores y diseñadores de *Sutter* trabajen con empresas de tecnología e inteligencia artificial en **aplicaciones de salud digital y programas de monitoreo remoto destinados a llevar la atención médica a los hogares y la vida cotidiana de las personas**.

Más de 1000 ponentes y 325 expositores asistieron al evento más importante de la industria de los videojuegos

En el mes de marzo se llevó a cabo en la ciudad de San Francisco la 38ª Edición de la [Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos \(Game Developers Conference, GDC\)](#), a la cual asistieron cerca de **30,000 personas**, un notable aumento en comparación con el año 2023. Este año estuvieron presentes **más de 1,000 oradores**, 325 expositores, además de 730 talleres y mesas redondas. Entre las sesiones destacadas, estuvo una sobre el **impacto de las mujeres de todo el mundo en esta industria**. Se llevaron a cabo dos ceremonias de premiación, incluyendo la 24ª edición anual de los premios *Game Developers Choice Awards*, en la que *Baldur's Gate 3* ganó como Juego del año. Por su parte en la 26ª edición de los premios anuales de juegos independientes, *Venba de Visai Games* ganó el gran premio *Seumas McNally* al mejor juego independiente. **México** tuvo una participación destacada con una delegación de alrededor de 100 personas entre desarrolladores, *publishers* y líderes de la industria.

Robot impulsado por inteligencia artificial agiliza el proceso de reciclaje

La nueva empresa de reciclaje de San Francisco, [Glacier](#), ha creado un [robot impulsado por inteligencia artificial](#) para agilizar el proceso de separación de la basura y ahora se está utilizando en otras plantas de todo el país. Su fundadora, Rebecca Hu y el cofundador Areeb Malik crearon una forma innovadora de minimizar los residuos utilizando **sensores robóticos de inteligencia artificial** que examinan y organizan la basura, con lo cual se facilita que las infraestructuras de reciclaje recuperen más **elementos que podrían haber terminado en vertederos o en los océanos**. "La idea de Glacier surgió hace unos cuatro o cinco años, y en realidad fue el resultado directo de muchos de los titulares de las noticias que estábamos viendo sobre la crisis climática", explicó Hu. Con base en estudios se estima que una herramienta de este tipo sigue siendo necesaria, ya que actualmente sólo se captura el 21% del material reciclable. Según Kate O'Neill, profesora de ciencias ambientales de la Universidad de California en Berkeley, los esfuerzos de conservación en Estados Unidos siguen siendo urgentes. Estos nuevos tipos de sensores de IA avanzados, no solo se utilizan en el Área de la Bahía, se utilizan también desde Nueva Jersey y hasta Arizona, y se espera que su presencia se extienda a otras partes de EUA.

Talento Mexicano en el Área de la Bahía



En la [Serie de Innovadores y Emprendedores Mexicanos en el Área de la Bahía](#), el Cónsul Encargado, entrevistó a **Isabel Vázquez, Directora Ejecutiva y Productora de Videojuegos**, quien participó como oradora en la [Game Developers Conference 2024](#) celebrada en San Francisco. Isabel, fue *Productora* y Directora de *FockaGames* de 2016 a 2020, produjo el DMD *Mars Mission*, un juego de realidad virtual que ganó premios como el concurso nacional de videojuegos, avalado por la ESA, en 2017 y los *Talent Awards en 2018*. Participó en el panel "Mujeres en la industria de los videojuegos" en la Semana del Emprendedor de **Mujeres del INADEM y ha sido expositora** en COL 4.0 en Colombia con la charla **"Mujeres en los videojuegos"**. En 2020 fundó el estudio *Pink Bear Games* en Playa del Carmen, México. Es organizadora de *Game Jam Plus México* y coordinadora de **LATAM**. En el 2023 se hizo acreedora al premio **Unity for Humanity**, por "Patito", un videojuego para apoyar la **prevención del abuso sexual infantil**.

Acciones del Consulado



En el mes de marzo el Consulado General de México en San Francisco, llevó a cabo una *showcase* de videojuegos mexicanos y dio la bienvenida a la Delegación Mexicana que participó durante la [Conferencia Anual de Desarrolladores de Videojuegos \(GDC\)](#) que tuvo lugar en San Francisco del 18 al 22 de marzo. El Cónsul encargado, Min. Vicente Sánchez Ventura dirigió un mensaje en el que destacó el interés del Consulado de promover el talento de los desarrolladores mexicanos en una industria que cuenta con gran potencial de crecimiento dentro del segmento de industrias creativas. Asimismo, durante el *showcase*, se presentaron videojuegos independientes de estudios como [Fáyer](#), [Mácula Interactive](#), [Funkycancreative](#), [Ogre Pixel](#), [Pink Bear Games](#) y Balamb Lúderes, entre otros. Cabe destacar que a dicho evento asistieron también líderes de la industria a nivel internacional de empresas como XBOX, Raw Fury y Xsolla así como aliados de la comunidad *gamer* de América Latina.