



UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA

FACULTAD DE CIENCIAS DEL HOMBRE Y LA NATURALEZA

Programación 3

Docente: Rigoberto Orellana

Tema: Perfil del proyecto

Integrantes:

Carlos Salvador Martínez Soto Carnet: MS01134287
Gloria Elena Salaverria
Yazmín Lorena Rivas Iraheta Carnet: RI01134648
Arturo Miguel Angel Mena

San Salvador, 24 de agosto de 2018.

Indice

Justificación.....	3
Objetivos.....	4
Objetivo general:.....	4
Objetivos específicos.....	4
Desarrollo.....	5

Justificación

En el siglo actual estamos en un auge de nuevas tecnologías que están saliendo a flote, con eso salio una nueva tecnología llamada bots. Los bots, son una nueva clase de tecnología que permiten solucionar una problemática en las empresa, el soporte técnico, gracias a los bots muchas empresas pueden dejar de preocuparse de este problema, ya que con esto tienen que dejarse de preocuparse sobre contratar al personal adecuado, que maneje idiomas entre otras cosas.

Para esta problemática, se pensó hace hacer un bot para la Universidad Luterana Salvadoreña, del cual, se pueda solucionar un problema muy grande, responder preguntas que los estudiantes u otras personas tengan dudas, ademas de incluso poder ayudar a los estudiantes que cursan la carrera de ciencias de la computación, de esta forma poder ayudar a los estudiantes y a la universidad con esta tecnología que últimamente se esta usando mucho mas en las empresas.

Objetivos

Objetivo general:

- Realizar un bot para la universidad luterana salvadoreña, para poder tener un mejor soporte hacia los estudiantes y al mismo tiempo poder ayudar a estos en su carrera.

Objetivos específicos

- Conocer mas sobre el funcionamiento de un bot, como se desarrolla en python y de esta forma poder realizar la programación mucho mejor.

- Manejar mejor el desarrollo de un bot, junto a python para poder conocer mucho mejor este lenguaje de programación.

Desarrollo

Un bot (aféresis de robot) es un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet, cuya realización por parte de una persona sería imposible o muy tediosa.

Algunos ejemplos de bots son los rastreadores web de los motores de búsqueda de Internet, que recorren los sitios web de forma automática y recopilan información de los mismos de manera mucho más rápida y efectiva de lo que lo haría una persona. Los bots "buenos" cumplen los estándares de exclusión de robots, que los operadores de servidores pueden usar para influir en el comportamiento de un robot dentro de unos límites. Los bots "maliciosos" se utilizan, por ejemplo, para recopilar direcciones de correo electrónico con fines publicitarios, para hacer copias masivas no autorizadas de contenidos web o para espiar de manera sistemática las vulnerabilidades de software de los servidores con el objetivo de penetrar en ellos. En las redes sociales, los bots se utilizan para simular la interacción humana, hinchando artificialmente el número de visitas o seguidores, o automatizando respuestas para posicionar mensajes o influir en debates. Los denominados bots conversacionales son sistemas de inteligencia artificial que simulan una conversación con una persona utilizando el lenguaje natural.

Es importante distinguir que bot es una definición funcional, y no hace diferencias en cuanto a su implementación. Un bot puede estar diseñado en cualquier lenguaje de programación, funcionar en un servidor o en un cliente, o ser un agente móvil, etc. A veces son llamados Sistemas Expertos, pues muchos se especializan en una función específica.

La programación de un bot puede estar diseñada para cumplir tareas muy básicas como lo son el recordar alguna tarea o bien automatizar algún proceso, también existen bots con programación más compleja que buscan realizar actividades que conllevan toma de decisiones; estas decisiones son tomadas a partir de filtros o parámetros que el programador incluye en el código de programación. En estos días existen asistentes avanzados amigables que ayudan a manipular más fácilmente el código del bot.