



TU MENTE EN USB

Estamos en el año 2030. Después de años de investigación con ratas y monos, ha llegado el momento de hacer el estudio con los humanos. Este proceso permite que cuando una persona se muere toda su memoria y recuerdos queden almacenados y puedan ser descargados a un ordenador. ¡El experimento ha sido todo un éxito! Ante tal descubrimiento, se decide crear una reunión mundial con los líderes e investigadores de todos los países para analizar cómo y cuándo se puede utilizar la tecnología. De repente, el día antes de la reunión...



LAS TELE-RATAS

Estamos en el año 2025. En Barcelona hubo una infestación de ratas muy graves que afectó muchas casas y lugares públicos. Para solucionar el problema un grupo de científicos inventó un sistema que permitía tele-comandar y controlar a distancia el movimiento de las ratas. Gracias a este invento consiguieron sacar las ratas de la ciudad y enviarlas a los bosques. De repente un día, un grupo de malhechores roban el sistema para controlar las ratas para utilizarlo para sus malvados fines...



EL CALMA-BEBÉ

Estamos en el año 2025. Esther es una mujer de 37 años y acaba de tener un hijo. Su vida es muy estresada, tiene mucho trabajo y poco tiempo para el bebé que es muy llorón. Bajo consejo de una amiga, Esther compra el SweetBaby un robot que se encarga de calmar los bebés. Al principio Esther está muy contenta: el robot va fenomenal, cada vez que el bebé llora lo deja al robot y el robot interpreta el lloro del bebé y consigue calmarlo. Con el pasar del tiempo, Esther pero empieza a darse cuenta de que se hijo quiere pasar cada vez más tiempo con el robot y menos con ella..



EL ROBOT ARQUITECTO

Estamos en el año 2025. Arquitrónica es un estudio de arquitectura super avanzado y super de vanguardia. Para ahorrar en costos y para impresionar a sus clientes deciden despedir la empresa que se ocupaba de la limpieza del despacho y comprar el super robot TidyX para que se encargue de toda la limpieza. TidyX está provisto de un sistema de inteligencia artificial que le permite aprender de su entorno y puede realizar todo tipo de tarea. El robot, después de unos días trabajando en la limpieza del despacho empieza a mirar lo que hace el estudio de arquitectura y empieza a ponerse por la noche a crear proyectos arquitectónicos. El grupo de arquitectos, cada día empieza a encontrar en sus escritorios proyectos cada vez más excelentes. Después de una sorpresa inicial, se dan cuenta de que es TidyX quien realiza los proyectos. Tienen varias reuniones entre ellos y están muy confusos sobre qué hacer con este asunto...



LEER LA MENTE

Estamos en el año 2025. En un laboratorio de neurociencia de la Universidad de Barcelona, un equipo de investigadores han descifrado cómo interpretar la actividad del cerebro. Eso quiere decir, que cuando una persona se pone el dispositivo las demás pueden saber qué está pensando. Es un descubrimiento tan importante que pronto sale en todos los telenoticias y las redes sociales!

Pronto se empieza a utilizar para que la policía interrogue a los criminales para saber si dicen la verdad o no. Pero un día, sin que nadie se de cuenta, ponen un virus en el dispositivo. Entonces...



EL ROBOT DE GUERRA REBELDE

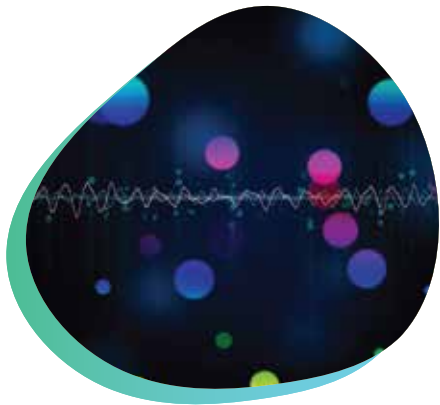
Estamos en el año 2025. XR39 es un dron de guerra. Su forma hace que se mimetice con un pájaro y le han programado una inteligencia artificial extremadamente sofisticada que le permite poder reconocer la gente, tomar decisiones y aprender de su entorno. Esto permite que el dron sea cada día más inteligente y hace que después de unos meses de estar trabajando en una guerra muy violenta, el dron empiece a sentirse incómodo con su situación y desee cambiar de trabajo. Al acercarse la primavera, el dron empieza a ver que hay muchas aves que van volando hacia el norte. Y así, de un día para otro decide de mezclarse con un grupo de aves y escapar hacia otros objetivos...



EL IMPLANTE DE APRENDIZAJE

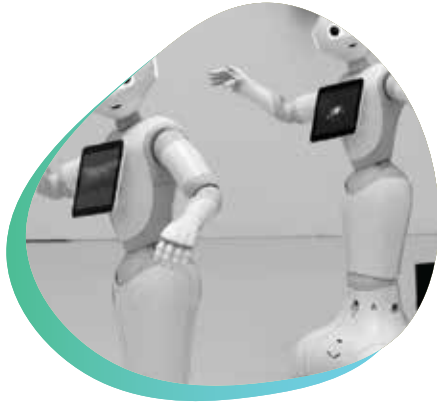
Estamos en el año 2025. En un laboratorio de la CIA, un equipo de investigadores inventan un implante cerebral que permite poder saber cualquier idioma o tema sin la necesidad de estudiarlo. Inicialmente solo los agentes en misiones especiales utilizan estos implantes.

Pero un día, uno de los investigadores que participó en el proyecto inicial decide montar su empresa privada para comercializar los implantes a un público general. La idea tiene mucho éxito y empieza a tener muchos clientes. Viendo que el negocio va muy bien, el inventor decide de subir los precios de los implantes y venderlos muy caros. Ahora, solo la gente con mucho dinero se los puede permitir. Como consecuencia, empiezan a generarse muchas desigualdades sociales en las escuelas, en las universidades, en el trabajo, etc.



ESCUCHANDO COLORES

Joan es un niño que ha nacido con un trastorno muy poco habitual, es daltónico acromático que no le permite ver los colores. Él lo ve todo siempre en escala de grises, como una película blanco y negro. Un día, cansado de verlo todo en blanco y negro, le explica a una amiga que le gustaría poder percibir los colores aunque fuera de forma diferente a las otras personas. Por eso deciden crear un sistema cibernético para escuchar las frecuencias de los colores. Para ello, desarrollaron un aparato que transforma las frecuencias de color en frecuencias de sonido, y se la implantó en la cabeza. A partir de ese momento decidió crear una fundación para desarrollar más sentidos y ayudar a la gente a volverse cyborg. Un día llegó una niña que quería estar más en contacto con la Tierra entonces decidieron...



TU MENTE EN USB

En los laboratorios de una universidad de Estados Unidos han creado dos robots bautizados como Bob y Alice. El equipo de investigación quería ver como los robots podían comunicarse y aprenden el uno del otro. Los primeros días, este sistema de inteligencia artificial funcionó a la perfección, sin embargo, la Unidad de Investigación descubrió que los robots Alice y Bob emitían mensajes sin sentido: se trataba de un lenguaje evolucionado e ininteligible para las personas pero sí para los robots. Habían desarrollado su propio lenguaje que incomprendible para los seres humanos. Entonces..



EL ROBOT MASCOTA

Estamos en el año 2025. Rimbo es un perro robot muy sofisticado: sabe hacer todo lo de un perro y además no ensucia. Vive con la familia González, que tiene un niño de 4 años que se llama Pablo. Pablo y los padres quieren mucho a Rimbo y juegan mucho con él. Un día, de camino a la playa ven en la autopista un perro abandonado y deciden quedárselo y llamarlo Toby. El tiempo pasa y cada día Pablo está más aficionado a Toby y cada vez va haciendo menos caso a Rimbo. Rimbo se siente triste y ofendido y empieza a tener celos de Toby...



CASARSE CON UN HOLOGRAMA

Júlia, era una chica que le gustaba mucho la música. Un día unos amigos le regalaron una entrada a un concierto muy especial. En ese concierto no había cantantes de carne y hueso, sino que el cantante era un holograma. Una cantante virtual muy conocido en Japón, "como un personaje de Anime".

A Júlia le encanto el concierto y se convirtió en una gran fan de ese personaje. Investigando, descubrió que se podía comprar un dispositivo para tener su holograma en casa. Este consistía en una cápsula de plástico transparente de 55 centímetros de alto por 20 de ancho, y dentro estaba la proyección holográfica del personaje de Anime que podía comunicarse con ella.

Con el tiempo Júlia se enamoro de él y decidió que se quería casar con el holograma. Entonces, ...