

El objetivo de este artículo es el de presentar una aplicación informática para que los usuarios puedan proponer y votar a través de democracia electrónica directa patrones de identidad cultural con el fin de que dichos patrones de información puedan ser implementados en la arquitectura cognitiva del robot emocional AISoy. Con este proyecto se pretende abrir un debate en torno al gran reto intelectual que supone para la IA introducir información cultural en una mente artificial.

Palabras clave: inteligencia artificial, identidad cultural, robótica, democracia electrónica, TIC'S colaborativas.