

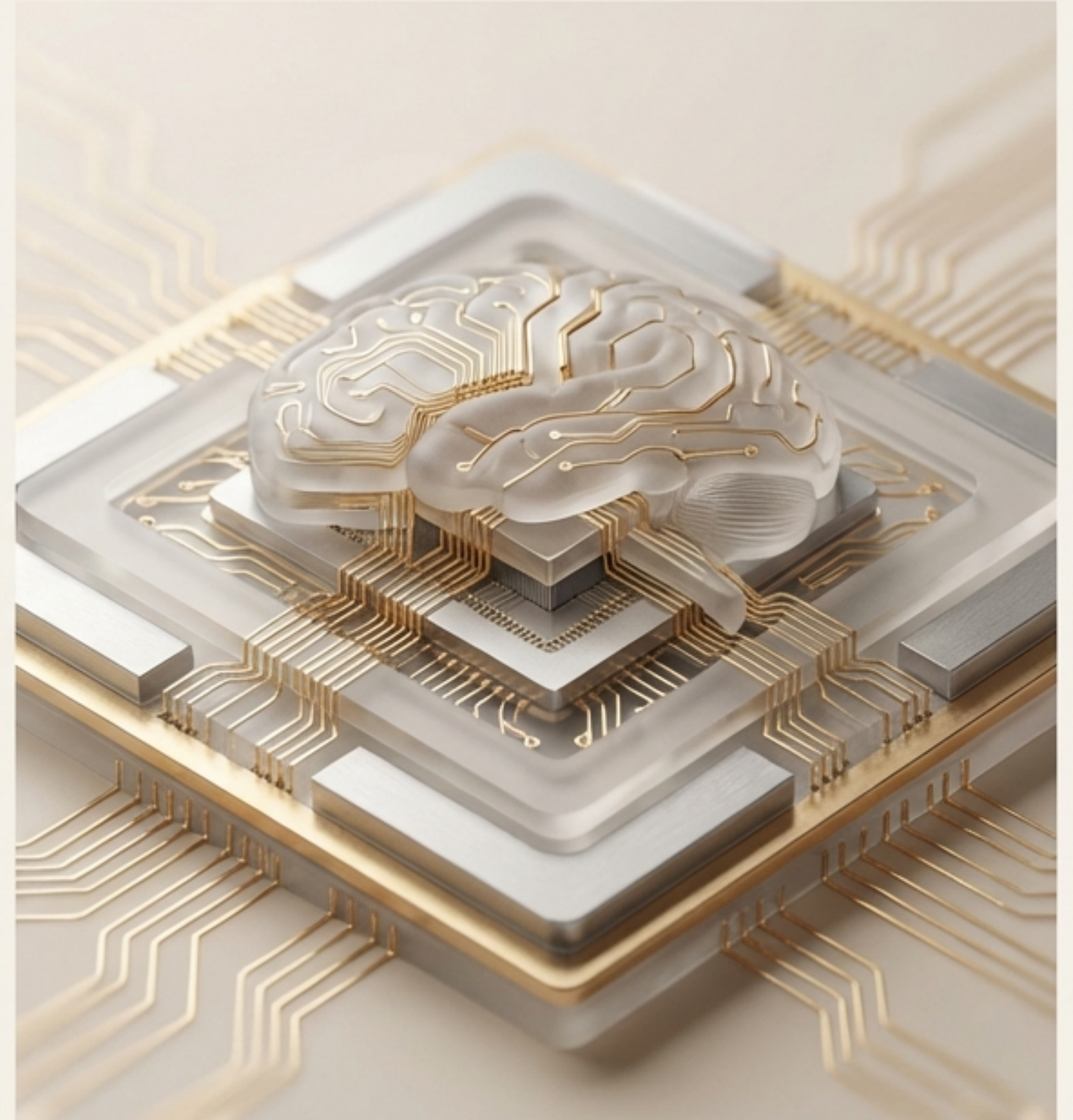
¿Cómo funciona Claude?

Origen y naturaleza del modelo

Definición: Claude es un Modelo de Lenguaje Grande (LLM) desarrollado por Anthropic, una compañía constituida como una “spinoff” de OpenAI (creadores de ChatGPT).

Especialización: A diferencia de otros modelos generalistas, su arquitectura está optimizada específicamente para tareas de programación (código) y redacción de alta calidad.

Acceso: El modelo opera a través de plataformas web (cloud.ai) y aplicaciones móviles dedicadas.



Interfaz de conversación lineal

- **Mecánica de interacción:** La interfaz principal emula la estructura de aplicaciones de mensajería instantánea (como WhatsApp), pero sustituye al interlocutor humano por un sistema autónomo de respuesta.
- **Historial de datos:** El sistema almacena la interacción mediante 'bocadillos' de chat, generando un registro histórico accesible de todas las conversaciones previas.
- **Procesamiento:** El usuario introduce lenguaje natural (ej. 'Hola, ¿cómo estás?') y el sistema procesa semánticamente la entrada para generar una respuesta contextual coherente.



Generación de imágenes vía código

- **Distinción técnica:** Claude no genera imágenes rasterizadas (píxeles tradicionales) como otras IAs generativas.
- **Metodología vectorial:** El modelo 'dibuja' escribiendo código de programación, específicamente en formato SVG (Gráficos Vectoriales Escalables).
- **Ejemplo funcional:** Al solicitar 'dibuja un perro con una pelota', el sistema construye la representación visual mediante líneas de código y vectores matemáticos, lo que resulta en gráficos limpios y editables.

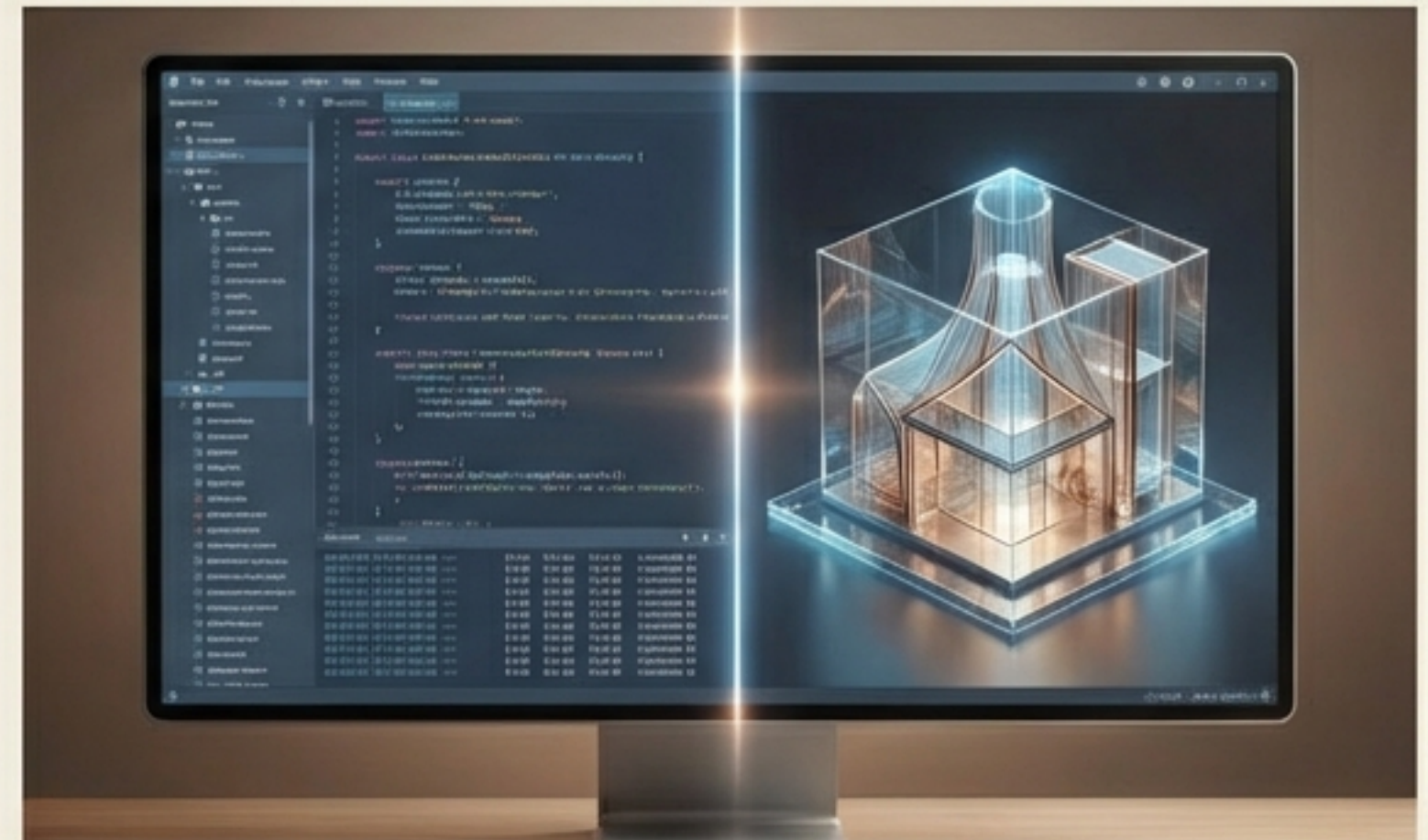


Entorno de ejecución: artefactos

- **Definición de artefacto:** Es un espacio de trabajo dedicado que se activa para separar la conversación del contenido generado.
- **Interfaz dividida:** Al solicitar tareas complejas, la pantalla se divide en dos secciones:

1. Izquierda: El chat y la lógica de la conversación.
2. Derecha: Un lienzo de visualización donde el código se renderiza en tiempo real.

- **Acceso:** Se gestionan a través de un menú dedicado (similar a la iconografía de controles de videojuegos) que permite revisar el historial de creaciones.



Aplicaciones interactivas dinámicas

- **Interactividad:** A diferencia de un lienzo estático, el entorno de artefactos permite al usuario interactuar directamente con el resultado del código generado.
- **Versatilidad de desarrollo:** El sistema es capaz de programar y ejecutar una amplia variedad de aplicaciones funcionales en segundos:
 - **Juegos:** Recreación de clásicos como 'Snake' o 'Arkanoid'.
 - **Productividad:** Mapas mentales interactivos y sitios web completos.
 - **Multimedia:** Instrumentos virtuales funcionales (ej. un piano tocable).

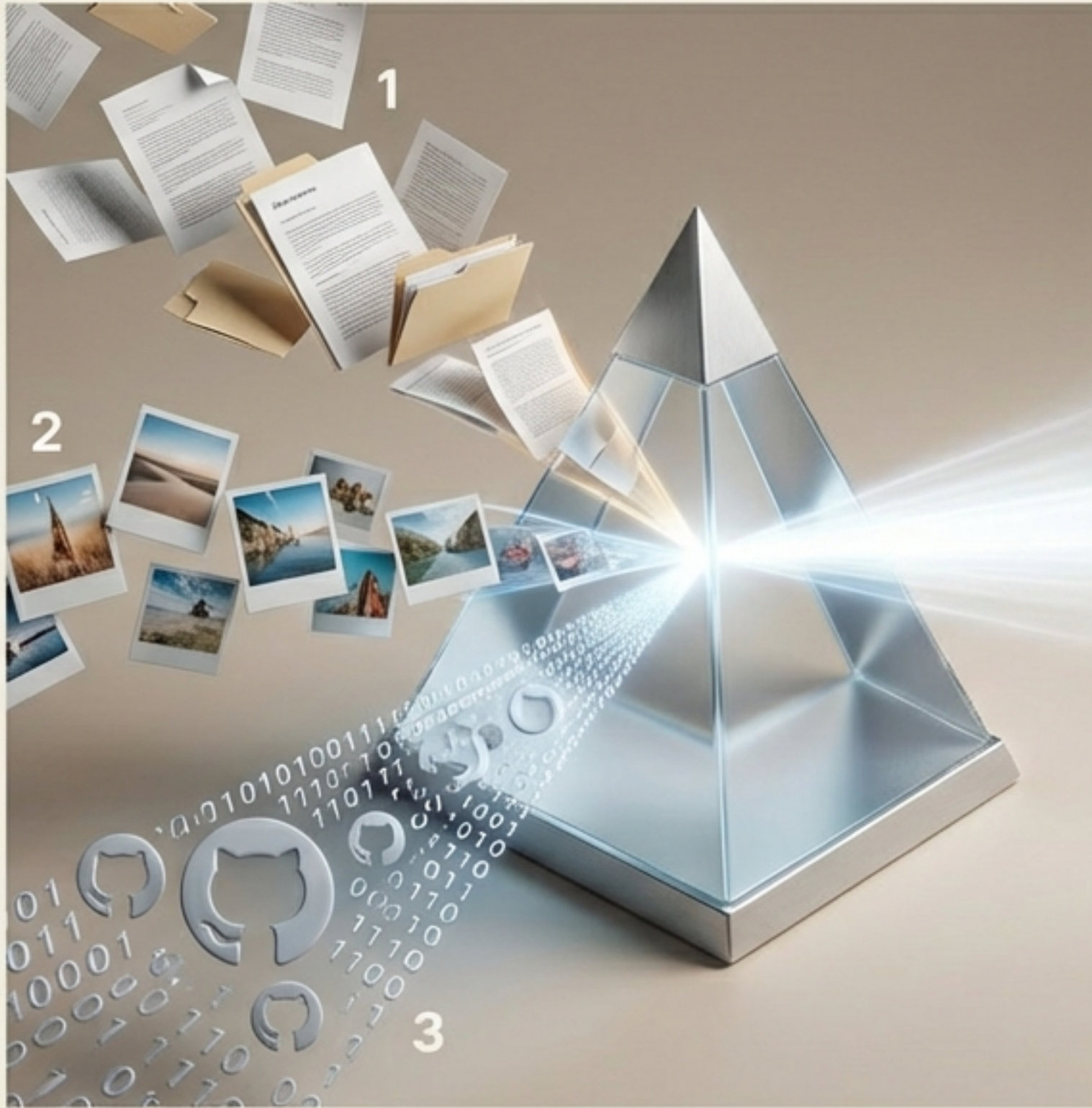


Protocolos de entrada de información

- **Multimodalidad:** El sistema permite la ingesta de información a través del botón de adjuntar ('+'), ampliando el contexto más allá del texto escrito.

Fuentes de datos soportadas:

- **Archivos locales:** Carga directa de documentos desde el ordenador.
- **Visual:** Análisis de capturas de pantalla e imágenes.
- **Repositorios:** Integración directa con GitHub para añadir ficheros de código y proyectos técnicos.



Configuración de tono y estilo

Modulación de respuesta: El usuario dispone de herramientas específicas para ajustar la “personalidad” y la longitud de la salida del modelo.

Tipologías de estilo:

- **Normal**: El estilo equilibrado por defecto.
- **Conciso**: Respuestas breves sin detalles superfluos, ideal para consultas rápidas.
- **Explicativo**: Desarrollo detallado y didáctico para aprendizaje de conceptos nuevos.
- **Formal**: Conocido coloquialmente como "modo corbata", optimiza el lenguaje para entornos corporativos, redacción de correos y documentación técnica.

