

La revolución de la Inteligencia Artificial en la educación. El impacto de la Inteligencia Artificial en los métodos de aprendizaje y evaluación

Autor: Fernández Aguirre, Jorge

Supervisoras: Lumbreras Sancho, Sara y Ortíz Marcos, Susana

Entidad Colaboradora: Universidad Pontificia de Comillas (ICAI)

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo realizar distintas actividades utilizando la Inteligencia Artificial para estudiar su potencial uso en la Docencia, utilizando ChatGPT. Este proyecto se ha centrado en la asignatura de Creación, Organización y Dirección de Empresas. En el marco de esta asignatura, se han elegido cinco actividades relacionadas con el aprendizaje o la evaluación: Creación de explicaciones sobre contenidos de la asignatura, Resumen, traducción y propuesta de preguntas sobre el caso de negocio, Generación de transcripciones de vídeos para crear material didáctico, Evaluación Corrección de trabajos y realimentación mediante comentarios y Resolución de preguntas propuestas sobre un contenido. Para evaluar los resultados de este proyecto, se ha analizado cada actividad indicando los aspectos positivos que ha tenido y su impacto en el proceso de aprendizaje del alumno o en la tarea del docente. Se puede concluir que la IA tiene un gran potencial como herramienta en la Docencia. Prueba de ello son los resultados satisfactorios y aspectos positivos que se han encontrado en este proyecto, como la generación de ideas, la capacidad de síntesis y extracción de estructura, la creación de argumentos para debates, la utilización de un lenguaje coloquial y la adaptabilidad a distintas fases de aprendizaje, entre otros.

PALABRAS CLAVE. Inteligencia Artificial, Docencia, ChatGPT, Aprendizaje, Evaluación

I. INTRODUCCIÓN

La Inteligencia Artificial está experimentando un elevado crecimiento tanto en los avances técnicos como en la variedad de aplicaciones que ofrece. En el ámbito

público, se ha desarrollado una Estrategia Nacional de Inteligencia Artificial por parte del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital del Gobierno

de España [1]. Este plan de acción incluye medidas como impulsar la investigación científica y el desarrollo tecnológico de la IA, promover las capacidades digitales y potenciar el talento nacional o desarrollar plataformas de datos e infraestructuras tecnológicas para dar soporte a la IA, entre otras. Según el estudio elaborado por la Universidad de Stanford 'AI Index Report 2024', España tuvo una inversión privada de 360 millones de dólares en el año 2023 [2], situándose como la decimoquinta potencia mundial y ocupa el puesto número trece en número de compañías IA fundadas dicho año. Este informe indica también que más del 75% de publicaciones relacionadas con IA trataron sobre educación en el año 2022.

Las universidades están comenzando a ofrecer formación específica en IA y van introduciendo el uso de herramientas IA en la formación de sus alumnos con el objetivo de desarrollar en ellos habilidades que serán muy demandadas en el futuro. Por ello, desde la Universidad Pontificia Comillas se ha creado un equipo de investigación sobre Innovación Docente compuesto por profesores de materias muy diversas para abarcar la investigación de los usos de la Inteligencia Artificial en metodologías de enseñanza y formas de evaluación [3].

La motivación principal de este trabajo es unir estas dos ideas clave: el potencial de la Inteligencia Artificial y una docencia que se quiere mantener al filo de la innovación. Este

trabajo se centra en explorar las consecuencias del uso de la IA en la docencia universitaria y su valor añadido recae en elaborar documentación y en realizar actividades de aprendizaje y evaluación para un amplio grupo de asignaturas de la universidad, relacionadas con el campo de las Humanidades y de la Ingeniería.

II. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se ha realizado dentro de un equipo de investigación multidisciplinar que está formado por docentes de distintas áreas. Por parte del autor de este proyecto, se han elaborado tanto el resumen de guías como el listado y clasificación de actividades propuestas para realizar con ChatGPT. Por parte de los docentes, se realizó una revisión de la clasificación de actividades según las áreas en las que se podían aplicar y se decidieron cuáles eran las actividades de mayor interés para llevar a cabo en sus asignaturas. Seguidamente, la preparación de todo el material para llevar a cabo las actividades con ChatGPT, las conversaciones con la IA y la estructura de las actividades fue realizada por el autor de este proyecto para que el docente pudiera ponerlas en práctica y dar uso a los materiales obtenidos durante sus clases. Finalmente, la recogida de resultados, su posterior análisis y la extracción de conclusiones fue llevada a cabo por el autor del proyecto con la supervisión y

colaboración de los docentes implicados.

III. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La Inteligencia Artificial es, según la Comisión Europea, el conjunto de sistemas de software (y posiblemente también de hardware) diseñados por humanos que, ante un objetivo complejo, actúan en la dimensión física o digital [4]:

- Percibiendo su entorno, a través de la adquisición e interpretación de datos estructurados o no estructurados
- Razonando sobre el conocimiento, procesando la información derivada de estos datos y decidiendo las mejores acciones para lograr el objetivo dado

La IA permite que los sistemas tecnológicos perciban su entorno, se relacionen con él, resuelvan problemas y actúen con un fin específico. La Inteligencia Artificial Generativa (GenAI) es un tipo de IA que es capaz de generar texto, imágenes, vídeos u otros datos utilizando modelos generativos que normalmente responden a prompts del usuario.

El marco regulatorio que controla el uso y las limitaciones de la Inteligencia Artificial se ha ido elaborando de la mano de los últimos avances tecnológicos y aplicaciones de la herramienta. En el año 2017 tuvo lugar la Conferencia sobre IA Beneficiosa en Asilomar, California

[5]. En este encuentro se reunieron importantes investigadores y se generaron 21 principios sobre los que debe basarse la Inteligencia Artificial. Estos principios se dividen en tres grandes bloques: Investigación, Ética y Valores y Cuestiones a largo plazo, y se refieren a cuestiones relacionadas con la ética, con la figura humana frente a la IA y a riesgos asociados a su uso. En el ámbito internacional, la Unión Europea fue uno de los primeros organismos en publicar unas directrices de uso con el documento Directrices Éticas para la IA fiable [6]. Más adelante, con los avances y descubrimientos en este ámbito, la Comisión Europea publicó el Libro Blanco sobre la Inteligencia Artificial [7], en febrero de 2020. Este documento indica el respaldo de la Unión Europea a un "enfoque basado en la regulación y en la inversión, que tiene el doble objetivo de promover la adopción de la inteligencia artificial y de abordar los riesgos vinculados a determinados usos de esta nueva tecnología".

Algunos de los desafíos a los que se enfrenta la Inteligencia Artificial son los siguientes:

- Falta de transparencia en su funcionamiento
- Privacidad y seguridad de los datos
- Sesgos y discriminación
- Desigualdad social y económica
- Dilemas éticos
- Dependencia de la IA
- Modificación del trabajo

-
- Regulación y responsabilidad del usuario
 - Manipulación y Desinformación

Mediante la creación de normativa y recomendaciones de uso, se pretende regularizar la IA para , de esta manera, mitigar los riesgos implícitos que trae cada uno de los desafíos.

En cuanto a la herramienta utilizada en este proyecto: ChatGPT, se trata de una herramienta creada por OpenAI [8], que ha revolucionado el área de la Inteligencia Artificial junto con otras herramientas, en concreto desde el lanzamiento de GPT 3 en 2020 y de GPT-3.5 y ChatGPT en el año 2022. Una de las ventajas clave de ChatGPT radica en su habilidad para comprender y responder a entradas en lenguaje natural. Esto implica que los usuarios pueden interactuar con ChatGPT utilizando el mismo estilo de lenguaje y estructura que usarían al comunicarse con otra persona. Además, ChatGPT tiene la capacidad de interpretar el contexto y proporcionar respuestas que se ajusten mejor a las interacciones de los usuarios, ofreciendo así respuestas más adecuadas. Entre sus cualidades, destacan la personalización, individualización, el soporte multilingüe y la escalabilidad.

El aprendizaje automático es la funcionalidad principal de ChatGPT, por ello, las indicaciones y peticiones del usuario tienen una importancia vital en la calidad de las respuestas. Esta es la razón por la que distintas

guías de uso de ChatGPT como 'ChatGPT Prompts Mastering' [9] indican que la calidad de la conversación que ofrece ChatGPT tiene una relación muy estrecha con lo completas y concisas que sean las indicaciones o *prompts* introducidas por el usuario. La ingeniería de peticiones o *prompt engineering* estudia la creación de indicaciones o instrucciones para guiar la conversación con ChatGPT. Se trata de comprender el modo de funcionamiento de la herramienta y ajustar las entradas o inputs para orientar las respuestas del modelo. Como indica la guía 'The Art of Asking ChatGPT for High-Quality Answers' [10], las indicaciones deben incluir cuatro aspectos fundamentales: claridad, contexto, enfoque y relevancia.

El sector de la enseñanza tiene un especial interés por implementar actividades de aprendizaje que involucren el uso de las tecnologías más actuales. Como se desarrollará más adelante, la IA tiene un doble uso: desde la perspectiva del docente es de gran utilidad para preparar material y generar distintas formas de evaluación, correcciones y herramientas de estudio. Por otro lado, se trata de una herramienta potente para que los alumnos encuentren referencias y descubran conceptos con facilidad, entre otras muchas utilidades a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Con esta motivación, universidades internacionales de prestigio han publicado guías o indicaciones de uso para sus profesores y alumnos.

Algunos ejemplos son:

- Guidelines for Using ChatGPT and other Generative AI tools at Harvard (Harvard)
- AI Guidance (Yale)
- ChatGPT en la docencia universitaria (Pompeu Fabra)
- Recomendaciones para la docencia con inteligencias artificiales generativas (Carlos III)
- Notas para incorporar la Inteligencia Artificial -como ChatGPT- en nuestra docencia (Pontificia Comillas)

IV. ELABORACIÓN DE GUÍA DE USO

Tras la realización de la Revisión del Estado del Arte, se ha elaborado una guía de uso de la Inteligencia Artificial en la Docencia que se obtuvo como resumen de distintas guías y artículos.

V. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CON IA

El objetivo fundamental de este proyecto consiste en elaborar actividades de aprendizaje y evaluación utilizando la IA. Por ello, los miembros del equipo de investigación seleccionaron aquellas actividades que mejor se pueden adaptar a sus respectivas asignaturas a partir de un listado que recoge 112 actividades.

En todas las actividades realizadas con ChatGPT, se siguen las pautas y recomendaciones de la Guía de

Inteligencia Artificial. Estas recomendaciones indican que es necesario elaborar prompts de calidad y ofreciendo de manera clara y exacta el contexto, el objetivo y la forma en la que quieres obtener una respuesta por parte del chatbot. Para comenzar la conversación, se indica a la IA el contexto en el que se encuentra: "Soy profesor de Máster en la Universidad. Imparto la asignatura de Dirección de Empresas y quiero ...". De esta manera, la IA comprende que el nivel del contenido debe ser universitario, que se requiere un lenguaje adecuado y un nivel de detalle elevado porque se dirige a un docente.

Las actividades llevadas a cabo en este proyecto son:

1. Creación de explicaciones sobre contenidos de la asignatura:

La primera actividad consiste en elaborar material didáctico mediante preguntas a ChatGPT sobre conceptos concretos de la asignatura. Se debe considerar esta actividad para obtener un punto de inicio para el aprendizaje de los contenidos, pero no debe considerarse una fuente fiable como indica la propia página de investigación de OpenAI para GPT-4 [11]. Además, la herramienta puede servir al docente para encontrar un nuevo punto de vista sobre un tema específico, buscar ejemplos u ofrecer referencias que sí se puedan considerar fiables para la explicación de los contenidos.

En este caso, se ha utilizado el ejemplo de uno de los temas que se imparte en la asignatura de Creación, Organización y Dirección de Empresas, que es el Business Model Canvas. Se trata de una herramienta para crear modelos de negocio.

2. Resumen, traducción y propuesta de preguntas sobre el caso de negocio

La segunda actividad está estrechamente relacionada con la generación de distintos tipos de material didáctico para permitir al docente elaborar distintas actividades. Esta actividad se divide en tres partes principales: la obtención de un resumen, la traducción a diferentes idiomas y la elaboración de preguntas propuestas al alumno sobre el caso de negocio.

Los casos de negocio son un material didáctico muy utilizado en asignaturas relacionadas con la Dirección de Empresas, como es el caso de esta asignatura. Los casos consisten en una descripción detallada de la historia de una compañía y de todos los movimientos y decisiones estratégicas que se han llevado a cabo para lograr el éxito de la compañía. Este tipo de material resulta muy útil para explicar las distintas formas en las que se puede dirigir una compañía y los resultados que se pueden llegar a obtener en unas circunstancias concretas. Por todo lo anterior, resulta de gran interés que el docente pueda generar distintos formatos de casos de negocio según la forma en la que quiera explicar el temario.

3. Generación de transcripciones de vídeos para crear material didáctico

En tercer lugar, se realiza la última actividad relacionada con el aprendizaje y la generación de material didáctico, consistente en obtener transcripciones de vídeos y audios para más adelante resumirlas y obtener nuevos materiales para el docente.

Para llevar a cabo esta actividad, ha sido necesario utilizar un plugin específico dentro de ChatGPT. Los plugins o complementos de ChatGPT son extensiones de la herramienta para ampliar sus funcionalidades. Su funcionamiento es similar a las aplicaciones y pueden ser creados por OpenAI o ser creados por empresas externas de tal manera que se mejora la interactividad, se puede personalizar la herramienta de ChatGPT y son fáciles de integrar en la misma.

En este caso, se ha utilizado el plugin llamado VoxScript [12] que permite acceder a enlaces de Youtube [13] y realizar transcripciones a partir de vídeos o archivos de sonido. Además, este plugin permite realizar resúmenes del contenido extrayendo las ideas clave.

4. Corrección de trabajos y realimentación mediante comentarios

Para realizar esta actividad, la primera relacionada con la evaluación, es necesario haber introducido un contexto correcto sobre los conceptos que se van a evaluar y el

grado de exigencia que se busca. Una vez se han determinado dichos puntos, se procede a introducir las respuestas que se quieren corregir y, al observar los resultados que produce la herramienta de IA, se puede volver a concretar algún parámetro y pedir comentarios que justifiquen las valoraciones que ha hecho la herramienta sobre las respuestas introducidas. Por último, cabe destacar que se puede pedir a ChatGPT que puntúe y compare distintas respuestas si se han introducido de manera clara los criterios.

Cabe destacar algunos puntos relevantes sobre esta actividad. En primer lugar, este proyecto no considera que la corrección mediante este tipo de herramientas pueda sustituir a la que realiza el docente, ya que su criterio siempre se considerará superior al de la IA por todos los matices y consideraciones que puede tener el primero con respecto al segundo. En segundo lugar, es importante resaltar que aunque la corrección y comentarios no vaya a tener un impacto directo en la valoración del docente, éstos pueden tener diversas utilidades para el alumno como revisar si la respuesta es completa y abarca todos los puntos necesarios o para generar un debate en la clase en el que se puedan comparar las respuestas que ofrece la IA y se contraargumenten por los alumnos para de esta manera generar un ejercicio interactivo en el que se pueda profundizar en un tema en concreto.

5. Resolución de preguntas propuestas sobre un contenido

La última actividad realizada con Inteligencia Artificial consiste en la resolución de preguntas acerca de un tema concreto. Los objetivos de esta actividad pueden ser diversos: para obtener respuestas rápidas de las que se puede utilizar la estructura, para generar ideas o para obtener respuestas y hacer un juicio crítico sobre lo correctas o completas que son las mismas. Cualquiera de estas actividades pueden ser iniciadas a partir de las respuestas que ofrezca ChatGPT.

Para conseguir obtener respuestas concretas, completas y correctas, es necesario seguir los siguientes pasos: ofrecer un contexto completo sobre el entorno en el que se dan las preguntas, ofrecer contenido relacionado con las preguntas que se van a realizar, definir el nivel de complejidad que se quiere obtener en las respuestas y ser concreto en el formato de las mismas. Con todo esto, se generan una serie de *prompts* que sirven para que la herramienta consiga un resultado de calidad.

VI. RESULTADOS

Para evaluar los resultados de las actividades propuestas en este proyecto, se va a analizar cada una de ellas indicando los aspectos positivos que ha tenido y su impacto en el proceso de aprendizaje del alumno o en la tarea del docente.

A nivel general, los resultados de las actividades realizadas con ChatGPT han resultado muy positivos y han sido muy útiles para descubrir todas las funcionalidades que ofrece dicha herramienta para los docentes.

1. Aspectos positivos

En cuanto a los aspectos positivos de la utilización de ChatGPT, las capacidades de síntesis y estructura del contenido de la herramienta han resultado ofrecer una gran calidad al preguntar acerca de contenidos específicos de la asignatura. Por otro lado, la traducción a diferentes idiomas es una funcionalidad muy potente combinada con la gran capacidad de soporte de extensión de los documentos que se le introduce a ChatGPT, por lo que es capaz de traducir documentos enteros. Además, mediante la transcripción de vídeos se obtiene documentación, lo que supone una manera muy rápida y efectiva de generar material didáctico. En cuanto a las actividades de evaluación, han resultado muy satisfactorias debido a la corrección completa que ChatGPT es capaz de realizar si ha recibido el contexto y las directrices correctas y cabe destacar la manera en la que la herramienta ofrecía comentarios sobre qué partes podían corregirse y completarse en un lenguaje coloquial que puede ser muy útil al alumno. Todas las actividades realizadas pueden ser un punto de partida para debates acerca de los conceptos de la asignatura de manera que se justifique la veracidad o falta de la misma en las respuestas de la herramienta, o una manera de generar ideas sobre las que los

alumnos pueden desarrollar las respuestas y justificarlas.

2. Inconvenientes

Acerca de los inconvenientes que se han encontrado a la hora de realizar las actividades, es muy resaltable la falta de fiabilidad que tiene la herramienta debido a sus fuentes de información y formas de generar el contenido en algunas ocasiones determinadas. También, se han encontrado problemas a la hora de introducir documentos de una extensión elevada, lo cual puede hacer que sea más costoso realizar la actividad. En cuanto a la realización de resúmenes, ChatGPT no capta las ideas clave del texto en muchas ocasiones y, aunque identifique la estructura correctamente, puede dejar fuera del resumen partes importantes del mismo. A la hora de cambiar o corregir algunos aspectos ofrecidos en la respuesta de la IA, como el grado de exigencia en las correcciones, se obtuvieron resultados muy poco satisfactorios ya que no se aprecian cambios significativos.

3. Recomendaciones

Además de los aspectos positivos e inconvenientes, se incluyen una serie de recomendaciones para cada actividad. Es fundamental que la información sea contrastada y revisada antes de ser tomada como fiable y, es muy importante introducir prompts en los que se indique claramente el contenido que se quiere desarrollar y los puntos claves del mismo para que la herramienta se centre en ellos. Por otro lado, resulta

fundamental e introducir el contexto y el grado de dificultad (universitario en este caso) de manera explícita y detallada para que ChatGPT ajuste las respuestas a dicho nivel. En cuanto a la corrección, es una buena práctica indicar los criterios o rúbrica de corrección como datos de entrada para la IA. A nivel general, se recomienda realizar estas actividades dentro de una normativa fijada y pública para todos los alumnos de manera que estén informados de en qué grado puede utilizarse la IA en la asignatura.

VII. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la realización de las actividades utilizando ChatGPT muestran el enorme potencial que tiene esta herramienta. Entre los beneficios que trae el uso de la IA en la Docencia, resaltan los siguientes:

- Generación de ideas.
- Síntesis y extracción de la estructura del contenido.
- Elaboración de material didáctico.
- Creación de argumentos para realizar debates en el aula.
- Capacidad de acercar conceptos y contenidos al alumno en un lenguaje adaptado.
- Adaptación a diferentes niveles de entendimiento y formato.

Todos estos aspectos clave de la IA son muy beneficiosos para el proceso de aprendizaje ya que permiten a

docentes y alumnos trabajar de una manera más efectiva y reduciendo el tiempo necesario para realizar tareas repetitivas o de bajo valor.

Como se ha subrayado a lo largo de todo el proyecto, resulta fundamental generar prompts o conversaciones con ChatGPT de calidad. Para ello, se deben seguir las recomendaciones y pasos recogidos en el capítulo de Metodología. La utilización de prompts claros y concretos permite ahorrar mucho tiempo en la utilización de la herramienta y conseguir el resultado buscado en menos tiempo. Además, de esta manera se asegura que la IA capte el contexto correctamente y pueda adaptar sus respuestas al usuario, a su nivel de entendimiento de los conceptos, al formato correcto, etc. En la realización de todas las actividades elaboradas en este proyecto, se han utilizado prompts en los que se incluyera toda esta información de una manera completa y explícita, pero aún así, en ocasiones ha sido necesario reconducir la conversación para lograr los resultados esperados. Ha quedado reflejado lo importante que es utilizar prompts de calidad y utilizar parte del tiempo en perfeccionar los mismos porque los resultados serán mejores en adelante.

Por otro lado, las imperfecciones que se han observado en los resultados generados por ChatGPT muestran que no es una herramienta completamente fiable, al menos hasta el momento. Se están realizando avances por parte de los desarrolladores de la Inteligencia

Artificial para combatir uno de sus grandes retos: la fiabilidad de sus respuestas. Por el momento, es recomendable acceder a la fuente de origen de la información para asegurarse de que las respuestas ofrecidas por ChatGPT no han modificado dicha información a la hora de transformarlo en respuesta para la conversación. Otra de las formas de incrementar la fiabilidad de las respuestas es ofrecer a la IA referencias bibliográficas en las que basarse a la hora de generar las respuestas. Todas estas técnicas son necesarias para tener cierta seguridad en la información que se extrae de la herramienta, pero si los avances en tecnología continúan con la evolución esperada, es muy posible que estos aspectos mejoren y no sea necesario.

Los resultados obtenidos en las actividades de este proyecto muestran el gran abanico de funcionalidades que ofrece la Inteligencia Artificial a la Docencia. Su correcto uso puede favorecer muchos ámbitos del proceso de aprendizaje, desde la toma de contacto con conceptos desconocidos hasta las fases de afianzar conceptos y repasar. En cambio, docentes y alumnos corren el peligro de utilizar la herramienta de manera incorrecta y hacer un uso irresponsable de la misma. Por ello, resulta fundamental establecer una política de uso de la IA clara para cada asignatura y concienciar sobre el uso responsable de la herramienta.

REFERENCIAS

- [1] OECD. Cómo medir la transformación digital: Hoja de ruta para el futuro. es. OECD, oct. de 2019. isbn: 978-92-64-36749-4. doi: 10.1787/af309cb9-es. url: https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/como-medir-la-transformacion-digital_af309cb9-es (visitado 14-10-2023).
- [2] AI Index Report 2024. University of Stanford. url: https://aiindex.stanford.edu/wp-content/uploads/2024/04/HAI_2024_AI-Index-Report.pdf.
- [3] Oficina de Apoyo a la Innovación Docente. url: <https://www.comillas.edu/oficina-de-apoyo-a-la-innovacion-docente/> (visitado 30-10-2023).
- [4] AI Watch - Defining Artificial Intelligence. url: https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC118163/jrc118163_ai_watch_defining_artificial_intelligence_1.pdf.
- [5] Asilomar Conference - Future of Life Institute. url: <https://futureoflife.org/open-letter/ai-principles/>.
- [6] Contenido y Tecnologías (Comisión Europea) Dirección General de Redes de Comunicación y Grupa ekspertów wysokiego szczebla ds. sztucznej inteligencji. Directrices éticas para una IA fiable. spa. LU: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2019. isbn: 978-92-76-11994-4. url: <https://data.europa.eu/doi/10.2759/14078> (visitado 09-01-2024).
- [7] LIBRO BLANCO sobre la inteligencia artificial - un enfoque europeo orientado a la excelencia y la confianza. es. 2020. url: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:52020DC0065> (visitado 26-10-2023).
- [8] OpenAI. url: <https://openai.com/> (visitado 26-10-2023).
- [9] Christian Brown. “ChatGPT Prompts Mastering”.
- [10] Ibrahim John. “The Art of Asking ChatGPT for High-Quality Answers: A Complete Guide to Prompt Engineering Techniques”.
- [11] GPT-4 Research - OpenAI. url: <https://openai.com/index/gpt-4-research/>
- [12] VoxScript - GPT Plugin. url: <https://voxsript.awt.icu/index.html>.
- [13] Youtube. url: <https://www.youtube.com/>.