

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERIA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

INTELIGENCIA ARTIFICIAL 1

SECCIÓN A

ESCUELA DE VACACIONES, DICIEMBRE 2024



PROYECTO ÚNICO – FASE #2

GRUPO #5

POR:

3134216330901

MORALES XICARA, ERICK DANIEL

3146392170901

HERNÁNDEZ SAPÓN, LEVÍ ISAAC

3348212820901

SÁNCHEZ SANTOS, LUIS FERNANDO

GUATEMALA, QUETZALTENANGO, 19/12/2024

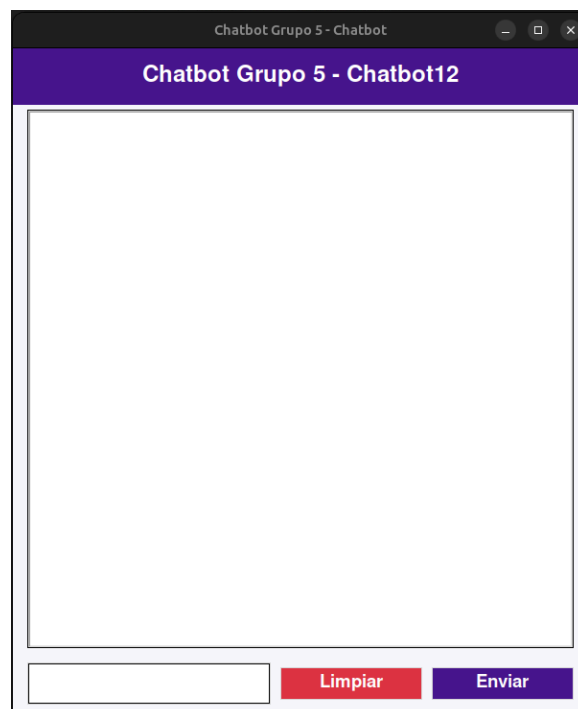
MANUAL DE USUARIO

Descripción del Proyecto

El proyecto asignado para el curso de Inteligencia Artificial 1, tiene como objetivo principal la creación de un modelo de inteligencia artificial, el cual sea capaz de poder procesar entradas de textos en idioma español e inglés y este pueda responder a las preguntas planteadas por el usuario de forma coherente, funcional y específica. Para la solución de dicho problema, se optará por utilizar tecnologías que han sido implementadas y basadas en el lenguaje de programación Python, este será entregado y desarrollado mediante un modelo incremental, dado que se le implementaran mejoras continuas al modelo de inteligencia artificial, lo cual garantiza que el resultado pueda llegar a cumplir de manera satisfactoria con los requisitos que ha impuesto el cliente en cada fase correspondiente al desarrollo del sistema.

Vista general del Aplicativo

Una vez que se acceda al aplicativo al ejecutar la aplicación de escritorio podremos observar la siguiente ventana:




Una vez que el usuario haya ingresado a la aplicación, es necesario que el usuario ingrese un input en la caja de texto, para que así el sistema pueda analizar la entrada que llegara a ser ingresada. Es necesario que el campo contenga una entrada de texto válida que aparece en la esquina inferior izquierda al lado del botón Limpiar.



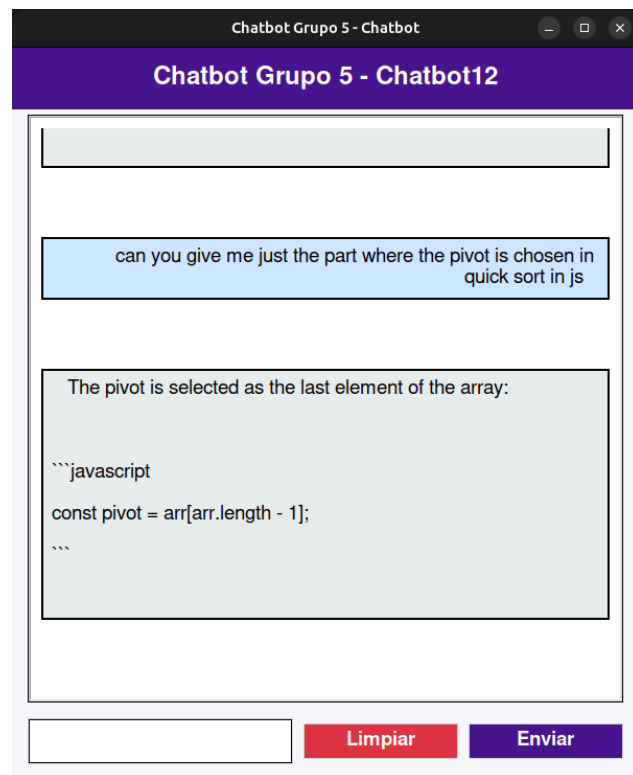
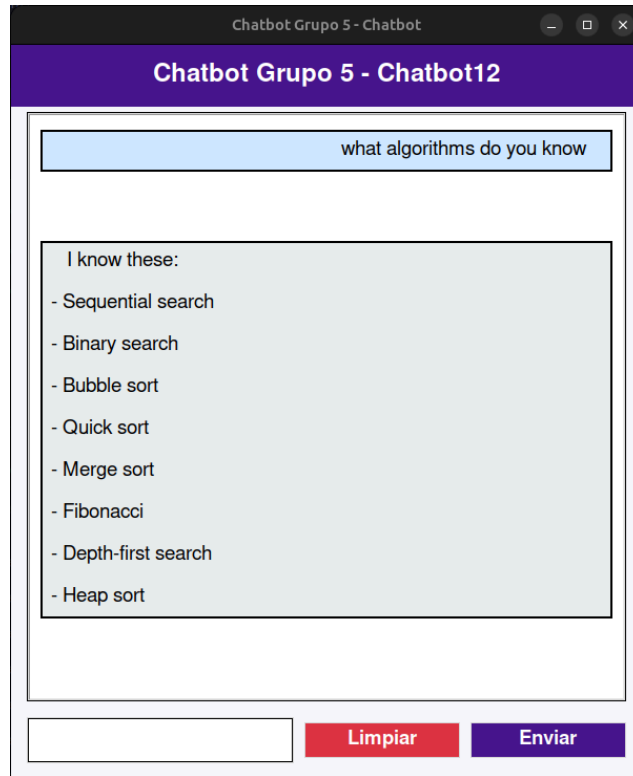
The image shows a horizontal input area. On the left is a white rectangular text input field with a thin black border. To its right are two buttons: a red button with the white text 'Limpiar' and a purple button with the white text 'Enviar'.

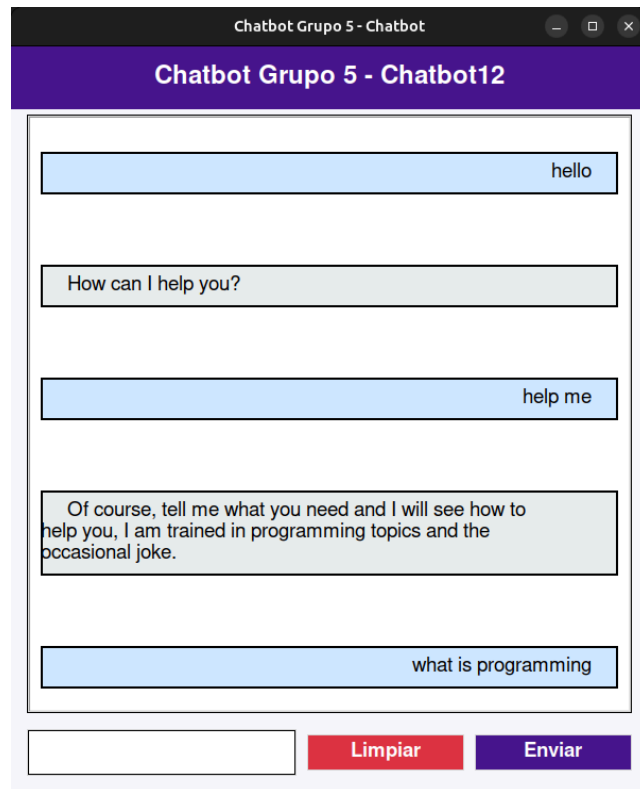
Una vez que el usuario haya ingresado la entrada válida, debe de dar click al botón de enviar, para que este sea analizado por el chatbot y le pueda dar una respuesta al usuario en base al input ingresado.



The image is a close-up of the 'Enviar' button, which is purple with the word 'Enviar' in white text.

Ya que el usuario le haya dado al botón de enviar, el chatbot analizará la entrada y le responderá, así como en las interacciones independientemente del idioma con el que se intente comunicar el usuario, el chatbot está capacitado de poder mantener una conversación casual con el usuario y enfocarse en temas de programación para poder orientar en dudas comunes al usuario como se demuestra a continuación:





Además, en el caso en el que el usuario desee limpiar las cajas de texto, puede hacerlo dando click en el botón Limpiar que aparece al lado del botón enviar. Una vez el usuario de click a dicho botón, la conversación que se tuvo con el chatbot desaparecerá.

