

RETO SENASOFT 2023

ANDREA GISELLE PEÑA LEON, ANDRES FELIPE SILVA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

INTELLIGENT TRAINING

**EQUIPO SENASOFT 2023 – SENA CENTRO DE GESTION DE MERCADOS LOGISTICA Y
TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION**

PEREIRA – RISARALDA 2023

PLAN DE TRABAJO

1. Lectura del reto propuesto.

- a. Archivo Reto senasoft 2023.pdf

2. Lluvia de ideas.

- a. De acuerdo a los lineamientos dados por la empresa patrocinadora se generaron distintas ideas dentro del equipo las cuales se acogían a dichos lineamientos. En conclusión, de implementar la siguiente idea de trabajo:
 - i. Obtención de imágenes y datos para el entrenamiento.
 - ii. Creación de modelos en el portal de Azure.
 - iii. Creación de aplicación de parte del cliente y de parte del servidor.
 - iv. Pruebas de modelo entrenado y si es el caso re entrenamiento.
 - v. Implementación de servidor backend.
 - vi. Consumo de API.
 - vii. Implementación de aplicación del lado del cliente.
 - viii. Renderización de información extraída de backend.

3. Configuración de los sistemas

- a. Configuración y creación de recursos en el portal de Azure.
- b. Configuración de IDE local (VSCODE).

4. Estrategia.

- a. Analizar
- b. Idear
- c. Obtener recursos.
 - i. PATOS - 500 / 100 - 3
 - ii. AGILAS - 700 / 100 - 3
 - iii. MARIPOSAS - 1800 / 100 - 3
 - iv. PERROS - 1600 / 100 - 3
 - v. GATOS - 5000 / 100 - 3
 - vi. PERSONAS - 103 / 100 - 3
 - vii. ROBOTS - 106 / 100 - 3
- d. Creación de modelos.
- e. Pruebas en la nube de modelo.
- f. Crear servidor.
- g. Crear vistas.
- h. Consumir modelos.
- i. Conexión de backend y frontend.

5. Recursos.

- a. **Imágenes:**
 - i. <https://www.kaggle.com/>
- b. **Modelos:**
 - i. <https://portal.azure.com/>
- c. **Documentacion:**

- i. <https://learn.microsoft.com/>
6. **Desarrollo de ideas propuestas.**
 - a. Ejecución de estrategia.
7. **Pruebas e implementaciones de los servicios.**
 - a. Ejecución de la estrategia.
8. **Tecnologías utilizadas.**
 - a. Microsoft Azure.
 - b. Microsoft learn.
 - c. Git – git hub.
 - d. Visual estudio code.
 - e. HTML.
 - f. CSS.
 - g. JS VANILA.
 - i. Axios
 - ii. http-server

Evidencias graficas:

- Logo:



- Durante el proceso:







