**INSTITUTO TÉCNICO NACIONAL DE COMERCIO**

**“FEDERICO ALVAREZ PLATA” NOCTURNO**

**CARRERA: SISTEMAS INFORMÁTICOS**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**SISTEMA CLASIFICACIDOR DE RESIDUOS BASADO EN REDES NEURONALES Y PROTOTIPO DE BASUREROS ARDUINO, PARA LA EDUCACIÓN INICIAL: CASO DE ESTUDIO “UNIDAD EDUCATIVA NÓRDICO BOLIVIANO”**

**Proyecto de grado para optar al Título de Técnico Superior en Sistemas Informáticos**

**Egr.: Quispe Flores Cinthia**

**Tutor: MBA Lic. Escalera Cruz David**

Cochabamba – Bolivia

Agosto 2024

**DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado a todas las personas que han sido una fuente de inspiración y apoyo. Especialmente, a mi mamá, por su apoyo incondicional; a mis hijos, cuyo futuro me motiva a seguir trabajando por un mundo mejor; y a mi esposo, por su constante apoyo, comprensión y aliento en cada etapa de este proyecto. A mis profesores y mentores, por su guía y sabiduría, sin la cual este proyecto no habría sido posible. Y, finalmente, a las futuras generaciones, con la esperanza de que este esfuerzo contribuya a un futuro más verde y consciente, donde la gestión de residuos sea una práctica habitual y responsable en nuestra sociedad.

**AGRADECIMIENTOS**

Agradezco mis profesores y mentores, cuya guía y sabiduría han sido fundamentales para la culminación de este trabajo. Su dedicación y conocimiento han sido una fuente invaluable de aprendizaje e inspiración.

**TABLA DE CONTENIDOS**

[CAPÍTULO 1 PLANTEMIENTO DEL PROBLEMA 1](#_Toc174955158)

[1.1. Diagnóstico y justificación 1](#_Toc174955159)

[1.1.1. Diagnostico 1](#_Toc174955160)

[1.1.2. Justificación 2](#_Toc174955161)

[1.2. Planteamiento y formulación del problema técnico/tecnológico 2](#_Toc174955162)

[1.3. Objetivos 4](#_Toc174955163)

[1.3.1. General 4](#_Toc174955164)

[1.3.2. Alcances 4](#_Toc174955165)

[1.3.3. Límites 6](#_Toc174955166)

[1.4. Enfoque metodológico 6](#_Toc174955167)

[1.4.1. Métodos 6](#_Toc174955168)

[1.4.2. Técnicas 7](#_Toc174955169)

[CAPÍTULO 2 Marco Teórico Conceptual 9](#_Toc174955170)

[2.1 Sistema de Informacion 9](#_Toc174955171)

[2.2 Ingenieria de software 9](#_Toc174955172)

[2.2.1 Metodologias 10](#_Toc174955173)

[2.2.2 RUP 11](#_Toc174955174)

[2.2.3 UML 11](#_Toc174955175)

[2.2.4 Diagrama Estructural 12](#_Toc174955176)

[2.3 Backend y Frontend 12](#_Toc174955177)

[2.4 Frontend 13](#_Toc174955178)

[2.5 Backend 14](#_Toc174955179)

[2.5.1 Python 14](#_Toc174955180)

[2.5.2 Red Neuronal 15](#_Toc174955181)

[2.5.3 Roboflow ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc174955182)

[2.5.4 Google Colab 16](#_Toc174955183)

[2.5.4 Pycharm 17](#_Toc174955184)

[2.5.5 Roboflow 16](#_Toc174955185)

[2.5.6 Ultralytics 17](#_Toc174955186)

[2.5.7 CUDA 17](#_Toc174955187)

[2.5.7 Deep Learning 18](#_Toc174955188)

[3 ELEMENTOS ELECTRONICOS PARA EL PROYECTO 18](#_Toc174955189)

[CAPÍTULO 3 Propuesta de Innovación o Solución del Problema 20](#_Toc174955190)

[3.1. Análisis de requerimientos 20](#_Toc174955191)

[3.2. Diagramas de casos de uso 21](#_Toc174955192)

[3.3. Diagrama de secuencias 22](#_Toc174955193)

[CAPÍTULO 4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 23](#_Toc174955194)

[4.1. Conclusiones 23](#_Toc174955195)

[4.2. Recomendaciones 23](#_Toc174955196)

**ÍNDICE DE TABLAS**

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

[FIGURA 1. Árbol de Problemas 3](#_Toc174633560)

[FIGURA 3.Cronograma(Diagrama de Gantt) 28](#_Toc174633561)

**RESUMEN**

La gestión eficiente de residuos es esencial en sistemas educativos avanzados, como en Japón, donde la tecnología no solo aporta beneficios económicos, sino también fomenta buenos hábitos en los estudiantes. En contraste, Bolivia enfrenta desafíos significativos en este ámbito. Para abordar esta problemática, se propone desarrollar un sistema web con inteligencia artificial y tecnología Arduino que clasifique visualmente residuos orgánicos, plásticos y papeles, facilitando su depósito adecuado. Este proyecto busca promover buenos hábitos desde la niñez y fomentar una cultura de gestión de residuos a corto, mediano y largo plazo, contribuyendo a la mitigación del impacto ambiental y a un futuro más sostenible.

**INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, la gestión de residuos se ha convertido en una prioridad mundial debido a sus consecuencias ecológicas y su impacto en el bienestar público. Con este trasfondo, se propone el desarrollo de un Sistema clasificador de residuos con inteligencia artificial y aplicación de Arduino, con un enfoque de estudio en la Unidad Educativa Nórdico Boliviano. El objetivo principal de este proyecto es educar y concienciar sobre la importancia de la clasificación adecuada de los residuos.

En este proyecto de grado, se aborda la problemática de la gestión de residuos en la educación inicial a través de la implementación de un sistema clasificador de residuos con inteligencia artificial y la integración de Arduino. Este sistema contará con módulos dedicados a la gestión de usuarios, datos, reportes, entre otros aspectos fundamentales. El propósito principal es contribuir a una educación ambiental sólida y consciente.

Implementar un proyecto que clasifique residuos mediante IA y la aplicación de Arduino para la educación inicial en una institución educativa, proporciona una oportunidad para educar a los estudiantes sobre la importancia del reciclaje y la protección del medio ambiente.

Al analizar este caso de estudio, se consideran problemas como la gestión inadecuada de residuos, la escasez de educación ambiental y la falta de innovaciones tecnológicas. La limitada educación ambiental puede contribuir a prácticas inadecuadas en el manejo de residuos. La implementación de un proyecto de esta naturaleza en una institución educativa ofrece la oportunidad de educar a los estudiantes sobre la importancia del reciclaje y la preservación del medio ambiente.

Se pretende mejorar la situación actual en términos de gestión de residuos y conciencia ambiental, así también se sentará las bases para un futuro más sostenible al inspirar a las generaciones futuras a adoptar cultura y prácticas más responsables con el medio ambiente.

Utilizaremos técnicas de programación e inteligencia artificial, como el aprendizaje automático y el procesamiento de imágenes, así como herramientas de desarrollo de software como Python para la programación de algoritmos y la integración con Arduino, y tecnologías para la implementación del sistema en línea. El proceso de ejecución del proyecto se llevará a cabo de manera iterativa, con reuniones regulares de seguimiento y ajustes según sea necesario para garantizar el éxito del proyecto con la metodología Ágil .

**CAPÍTULO I**

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

# 

# PLANTEMIENTO DEL PROBLEMA

## Diagnóstico y justificación

## Diagnostico

En un contexto global de creciente conciencia ambiental, la clasificación efectiva de residuos se convirtió en una prioridad para instituciones de diversos ámbitos. La necesidad de implementar sistemas que facilitaran la clasificación y el manejo adecuado de residuos se hacía cada vez más evidente en todo el mundo, con el fin de reducir el impacto ambiental y promover prácticas sostenibles.

Para el proyecto "Sistema Web Clasificador de Residuos con Inteligencia Artificial y Aplicación de Arduino, para el caso de estudio en cuestión, se llevó a cabo una entrevista con el director de la U.E. Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información clave sobre las necesidades, percepciones y expectativas relacionadas con la gestión de residuos en la institución. A continuación, se han resumido los puntos más relevantes discutidos durante esta entrevista.

Los estudiantes tienen la tendencia a desechar residuos en cualquier lugar, en vez de utilizar los contenedores designados. Además, cuando estos contenedores suelen estar llenos, los residuos terminan siendo arrojados al suelo, lo que causa incomodidades y promueve la ausencia de buenos hábitos en cuanto a gestión de residuos.

Por otra parte, se indago al director sobre su percepción por el proyecto, demostrando comprender la importancia del reciclaje a tiempo de reconocer los beneficios potenciales de la tecnología avanzada en la gestión de residuos. Además, se mostró dispuesto a recibir capacitación y sugirió la realización de actividades adicionales relacionadas con el medio ambiente en la escuela.

## Justificación

Este proyecto tiene como objetivo principal abordar las deficiencias identificadas mediante la implementación de un sistema innovador. Este sistema integrará inteligencia artificial y tecnología de Arduino para mejorar la clasificación precisa y la gestión efectiva de los residuos en la institución educativa.

Al enseñar a los estudiantes desde una edad temprana la importancia de la clasificación adecuada de residuos, se promueve una cultura de respeto y responsabilidad hacia el medio ambiente desde el inicio de su educación. Este enfoque no solo beneficia a la institución educativa, sino que también tiene un impacto positivo en la comunidad circundante.

El proyecto ofrece la oportunidad de explorar nuevas tecnologías y enfoques en el campo de la clasificación de residuos. Esta exploración puede contribuir al avance del conocimiento en esta área y servir como modelo para futuras iniciativas similares en otras instituciones educativas.

La implementación de este proyecto tiene el potencial de generar una serie de beneficios tanto para la Unidad Educativa Nórdico Boliviano como para la comunidad en general. Contribuirá a la promoción de prácticas más sostenibles y a la formación de ciudadanos responsables con el medio ambiente.

Adicionalmente, este proyecto proporciona una oportunidad única para involucrar a los estudiantes en un aprendizaje práctico al integrar esta tecnología en el plan de estudios. Esto les permitirá adquirir habilidades relevantes en tecnología y gestión ambiental desde una edad temprana, fomentando la conciencia ambiental y las prácticas sostenibles desde una etapa inicial, lo que resultará en un impacto positivo a largo plazo en la comunidad educativa y en la sociedad en general.

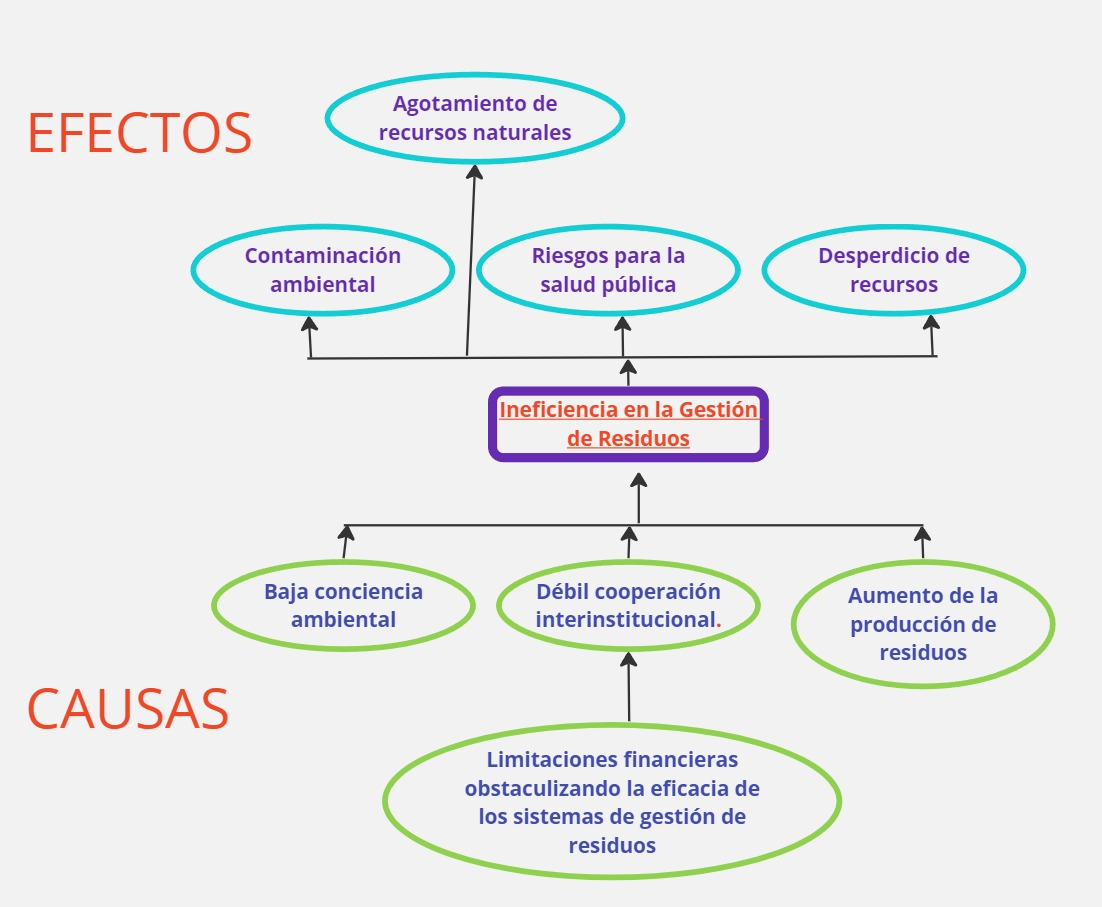
## Planteamiento y formulación del problema técnico/tecnológico

La Unidad Educativa Nórdico Boliviano enfrenta dificultades en la clasificación eficiente de los residuos, lo que resulta en una clasificación inadecuada y un manejo ineficiente de los mismos. Esta situación afecta tanto al entorno escolar como al medio ambiente circundante.

Se requiere un sistema innovador que integre tecnología web, inteligencia artificial y aplicación de Arduino para mejorar la clasificación precisa y la gestión adecuada de los residuos en la institución educativa. Actualmente, no existe una solución tecnológica que aborde de manera efectiva estas necesidades específicas.

El éxito del proyecto se medirá por la efectividad del sistema en mejorar la gestión de residuos en la Unidad Educativa Nórdico Boliviano, la satisfacción de los usuarios con la facilidad de uso y funcionalidad del sistema, así como la reducción del impacto ambiental negativo causado por una gestión ineficiente de residuos.

FIGURA . Árbol de Problemas



Fuente: Elaboración propia

- La falta de sistemas y prácticas efectivas para la recolección, tratamiento, reciclaje y disposición final de los residuos, lo que resulta en una acumulación excesiva de desechos, contaminación ambiental y riesgos para la salud pública.

- La escasa sensibilización, comprensión o interés respecto a los problemas ambientales y sus efectos, lo que resulta en la adopción de conductas y decisiones que promueven la degradación ambiental y agravan los problemas relacionados con el medio ambiente.

**¿Cómo resolver el problema de la clasificación inadecuada de residuos en la Unidad Educativa Nórdico Boliviano, donde los estudiantes no utilizan los contenedores designados, causando incomodidades y falta de clasificación de los desechos?**

## Objetivos

### General

Desarrollar un Sistema de clasificador de residuos basados en redes neuronales y prototipo de basureros con Arduino para la educación inicial: Caso de estudio “Unidad Educativa Nórdico Boliviano”.

* Construir un conjunto de imágenes que tengan la calidad suficiente para el proceso de entrenamiento y desarrollo.
* Determinar un modelo que mejor se adapte a lo datos para un entrenamiento eficaz.
* Entrenar el modelo para estudiar los resultados preliminares en términos de precisión y detección.
* Construir un prototipo de hardware para implementar el modelo entrenado.

Se identificaron los requisitos funcionales que se consideraron para la solución y se seleccionaron las herramientas apropiadas para el desarrollo del sistema web.

• Construir un conjunto de imágenes que tengan la calidad suficiente para el proceso de entrenamiento y desarrollo.

• Determinar un modelo que mejor se adapte a lo datos para un entrenamiento eficaz.

• Entrenar el modelo para estudiar los resultados preliminares en términos de precisión y detección.

• Construir un prototipo de hardware para implementar el modelo entrenado.

### Límites

A continuación, se establecen los límites del sistema para el proyecto de desarrollo del sistema clasificador de residuos. Estos límites delimitan las funcionalidades y características que no serán consideradas dentro del alcance del sistema. Esto permite al equipo enfocarse en las áreas cruciales para la gestión y clasificación efectiva de residuos en la unidad educativa Nórdico Boliviano.

* El sistema no abordará la gestión logística de la recolección y disposición final de los residuos clasificados.
* No se proporcionará una solución física para la recolección de residuos en la Unidad Educativa Nórdico Boliviano.
* El sistema no garantizará la precisión del proceso de clasificación de residuos en todas las situaciones posibles.

## Enfoque metodológico

### Métodos

Para abordar el desarrollo del sistema web clasificador de residuos, se adoptará la metodología ágil Scrum (Simplify, Collaborate, Results, Utilize, Momentum), que es una estructura de trabajo que permite la colaboración efectiva y la entrega incremental de productos en un entorno dinámico y multifuncional. Scrum es ideal para proyectos que requieren flexibilidad y capacidad de respuesta rápida a cambios y la retroalimentación continua, como es el caso de la creación de un sistema que combina tecnología web, inteligencia artificial y hardware.

Para el desarrollo del sistema, se aplicarán los siguientes métodos:

• Método Deductivo: Se utilizará el método deductivo para crear un algoritmo de clasificación de residuos, basado en patrones observables, mejorando así la gestión de residuos en la unidad educativa Nórdico Boliviano. La aplicación de principios teóricos adaptados al contexto educativo facilitará la identificación precisa de residuos en los contenedores. Este enfoque promoverá una gestión ambiental eficiente, fomentando prácticas sostenibles en la comunidad educativa.

• Método Analítico: El análisis estadístico de estos datos permitirá identificar patrones y relaciones entre las características de los residuos y su clasificación adecuada. Este enfoque analítico nos ayudará a comprender mejor el proceso de clasificación de residuos y a desarrollar un sistema web clasificador más preciso y eficiente para la unidad educativa Nórdico Boliviano.

• Enfoque cualitativo: El enfoque cualitativo se refiere a un método de investigación centrado en comprender los significados, experiencias y perspectivas de las personas mediante técnicas como entrevistas, grupos focales y observaciones, en lugar de datos numéricos. Este enfoque busca obtener una comprensión profunda y contextualizada de un fenómeno específico, interpretando las experiencias subjetivas de los participantes y adaptándose a los hallazgos emergentes para proporcionar información detallada y rica sobre el tema estudiado.

### Técnicas

Para promover la calidad del sistema web clasificador de residuos, se emplearán las siguientes técnicas para garantizar su funcionamiento óptimo y confiable:

Entrevista: Se aplicará la técnica de entrevista para obtener información relevante de primera mano sobre las necesidades y procesos relacionados con la clasificación de residuos. Se llevará a cabo una entrevista con el director de la unidad educativa para evaluar los desarrollos actuales y los problemas más frecuentes. La entrevista proporcionará datos cualitativos, así como expectativas sobre el nuevo sistema propuesto y sugerencias para su mejora. Estas respuestas orientarán el diseño y desarrollo del sistema, asegurando su alineación con las necesidades y expectativas de los usuarios finales.

Guía de entrevista: Emplearemos una guía diseñada específicamente para dirigir y estructurar las preguntas durante las entrevistas con el director de la unidad educativa. Esta guía facilitará la exploración detallada de los procedimientos actuales de gestión de residuos y posibles áreas de mejora. Las respuestas se registrarán en la guía correspondiente, tomando notas personales durante el proceso de entrevista, y se grabará la entrevista con preguntas abiertas.

**CAPÍTULO II**

**MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

# Marco Teórico Conceptual

## 2.1 Sistema de Informacion

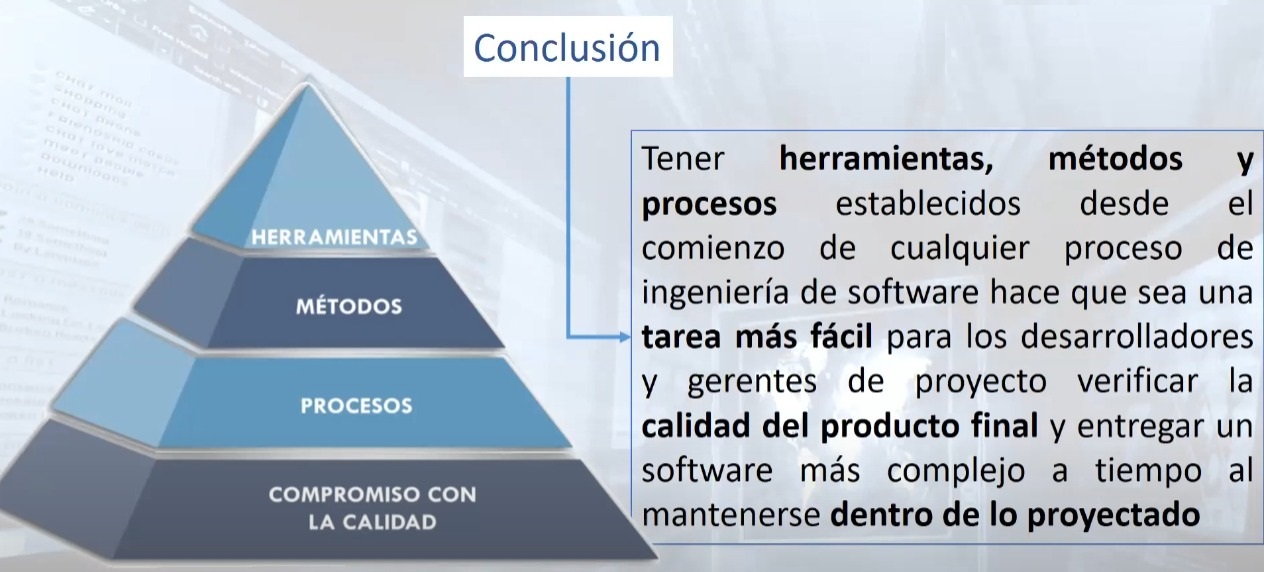
Peter Checkland define un sistema de información como una estructura compuesta por componentes interrelacionados que trabajan juntos para recopilar, procesar, almacenar y distribuir datos, convirtiéndolos en información útil para apoyar las operaciones y decisiones de una organización. Los sistemas de información integran tecnología y aspectos humanos para optimizar procesos, aumentar la productividad y mejorar el rendimiento organizacional. En el contexto educativo, un sistema de información sobre gestión de residuos utiliza inteligencia artificial y hardware interactivo, como Arduino, para enseñar a los estudiantes a clasificar y gestionar residuos, fomentando conciencia ambiental y habilidades tecnológicas. ( Ochoa & Higgings, 2007)

## 2.2 Ingenieria de software

La Ingeniería de Software se define como un proceso que implica analizar los requisitos del usuario y luego diseñar, construir y probar la aplicación de software para satisfacer esos requisitos. En términos más precisos, se refiere a la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y computable para desarrollar, operar y mantener software.

La Ingeniería de Software, al aplicar un enfoque sistemático y disciplinado, proporciona numerosas ventajas, incluida la confiabilidad y eficiencia del software en las máquinas reales, así como la economía en términos de recursos y costos asociados con su desarrollo. Además, promueve la creación de una documentación adecuada y la aplicación del conocimiento científico en el diseño y construcción de programas de computadora, lo que contribuye a su calidad y fiabilidad a lo largo de su ciclo de vida.

Figura2 Capas de Ingenieria



Fuente 1:Saul Alexander

La calidad del software abarca varios aspectos fundamentales para su buen funcionamiento y satisfacción del usuario. Esto incluye su funcionalidad, asegurando que cumpla con los requisitos y expectativas; su fiabilidad, para operar de manera consistente y precisa; su usabilidad, facilitando una experiencia amigable para el usuario; su eficiencia, optimizando el uso de recursos del sistema; su mantenibilidad, permitiendo futuras modificaciones y actualizaciones sin complicaciones; su portabilidad, garantizando su compatibilidad en diferentes plataformas; y su seguridad, protegiendo los datos y la privacidad del usuario ante posibles amenazas cibernéticas.

La arquitectura de sistemas juega un papel vital al establecer la estructura general de un proyecto. En el ámbito del software, hay dos tipos principales: el estándar, que es más general y adaptable, y el personalizado, hecho a medida para satisfacer las necesidades particulares de un cliente específico. (Fritz L. & Lines., 2012)

## 2.2.1 Metodologias

• Scrum es una metodología ágil de gestión y desarrollo de proyectos que organiza el trabajo en ciclos cortos y repetitivos llamados sprints, típicamente de dos a cuatro semanas de duración. Se enfoca en la colaboración constante entre los miembros del equipo, la entrega continua de incrementos funcionales del producto, y la capacidad de adaptarse rápidamente a los cambios en los requisitos y prioridades. Los roles clave en Scrum incluyen el Product Owner, el Scrum Master y el equipo de desarrollo, mientras que los eventos fundamentales comprenden la planificación del sprint, las reuniones diarias, las revisiones del sprint y las retrospectivas para la mejora continua (Schwaber & Sutherland, 2017)

## 2.2.2 RUP

Según el autor El Proceso Unificado de Rational (RUP) es un método de desarrollo de software que enfatiza la colaboración entre equipos, la gestión de riesgos y la adaptabilidad a los cambios en los requisitos del cliente. Proporciona un marco detallado que guía a los equipos desde la captura de requisitos hasta la entrega del producto final, centrándose en la calidad, la puntualidad y el cumplimiento del presupuesto. Al fomentar la comunicación y la colaboración, RUP ayuda a asegurar el éxito en proyectos de desarrollo de software en entornos complejos. (Group, 2023)

RUP se basa en cuatro principios clave: la creación de modelos visuales, la verificación continua de la calidad, la gestión de cambios y la gestión de configuración. Estos principios se aplican a través de diferentes fases que van desde la concepción hasta la implementación y despliegue del software. El objetivo de RUP es garantizar la entrega de software de alta calidad que cumpla con los requisitos del cliente, al tiempo que se manejan de manera efectiva el tiempo y el presupuesto del proyecto. Es una herramienta valiosa para las organizaciones que buscan un enfoque estructurado y controlado para el desarrollo de software. (Alpaydin, 2020)

## 2.2.3 UML

(Lenguaje de Modelado Unificado) es un conjunto estándar de herramientas visuales utilizado en ingeniería de software para representar, visualizar y definir componentes, procesos y relaciones de sistemas informáticos, facilitando la especificación precisa y la comprensión de los sistemas de software.

Según el autor UML ofrece una amplia gama de diagramas para modelar diferentes aspectos de un sistema informático, incluyendo el Diagrama de Flujo de Datos para representar la transformación de datos, el Diagrama de Componentes para describir la estructura física del sistema, el Diagrama de Objetos para representar las instancias de clases en tiempo de ejecución, el Diagrama de Paquetes para organizar elementos en grupos lógicos, el Diagrama de Tiempo para modelar el comportamiento temporal, y el Diagrama de Despliegue para describir la configuración del hardware y el software. Cada uno de estos diagramas proporciona una perspectiva única del sistema, lo que permite una comprensión completa y una comunicación efectiva durante el proceso de desarrollo (Goodfellow, Yoshua, & Courville, 2016)

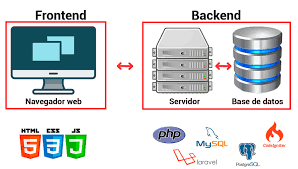
## 2.2.4 Diagrama Estructural

Es una representación visual que muestra la estructura estática de un sistema o parte de un sistema. Se centra en los elementos principales del sistema y sus interacciones en términos de relaciones y dependencias. Estos diagramas ayudan a los diseñadores y desarrolladores a entender la organización y la arquitectura del sistema, así como a comunicar estas estructuras de manera efectiva a otros stakeholders del proyecto. (Flanagan D. , 2020)

## 2.3 Backend y Frontend

* : Backend: Es la parte de una aplicación o sistema que se encarga de la lógica de negocio, procesamiento de datos, y gestión de la base de datos. Está situado en el servidor y no es visible para los usuarios finales. El backend se comunica con el frontend a través de APIs para proporcionar la funcionalidad necesaria.

FIGURA 2 Backend y Frontend



Fuente 2 Internet

* Frontend: Es la parte de una aplicación o sistema que interactúa directamente con los usuarios finales. Está compuesto por la interfaz gráfica de usuario (GUI), que incluye elementos como botones, formularios, y otros elementos visuales. El frontend se ejecuta en el navegador del usuario y se comunica con el backend para obtener y enviar datos. (Freeman, 2017)

## 2.4 Frontend

Frontend se refiere a la parte de una aplicación o sitio web que interactúa directamente con los usuarios. Es la interfaz visible que permite a los usuarios interactuar, recibir información y realizar acciones. El desarrollo frontend se centra en crear interfaces atractivas y funcionales utilizando tecnologías como HTML, CSS y JavaScript, y frameworks como React, Angular y Vue.js.

El objetivo principal es asegurar una experiencia de usuario fluida, intuitiva y agradable, lo que incluye diseño visual, implementación de lógica de interfaz, gestión del estado de la aplicación e interacción con APIs backend para obtener y enviar datos. ca (Haverbeke, 2018)

## 2.5 Backend

Backend se refiere a la parte de una aplicación que maneja la lógica del servidor, bases de datos e integración de sistemas, asegurando que las aplicaciones sean robustas, eficientes y seguras. Utiliza lenguajes como Python, Java, Ruby, PHP y frameworks como Node.js, Django, Ruby on Rails y Spring para procesar y enviar datos entre el frontend y los sistemas de almacenamiento, gestionando la lógica de negocio, autenticación de usuarios y comunicación mediante APIs. (Schwaber & Sutherland, 2017)

## 2.5.1 Python

Según el autor ( Ramalho, 2021)es un lenguaje de programación de alto nivel conocido por su sintaxis clara y legible, que favorece la legibilidad del código y la productividad del programador. Es ampliamente utilizado en diversas áreas como desarrollo web, ciencia de datos, inteligencia artificial, automatización de tareas y más. Python es interpretado y multipropósito, lo que significa que puede ser utilizado para desarrollar desde pequeños scripts hasta aplicaciones complejas y sistemas . robustos, Python soporta la programación orientada a objetos a través de clases y objetos, además de ofrecer módulos para organizar y reutilizar código. También proporciona un manejo de errores robusto mediante excepciones (try y except) y permite la creación concisa de listas y diccionarios con comprehensivos.

## 2.5.2 Red Neuronal

El concepto de red neuronal artificial fue introducido por Warren McCulloch y Walter Pitts en 1943, quienes propusieron el primer modelo matemático de una neurona artificial. Sin embargo, el desarrollo moderno de redes neuronales como las conocemos hoy ha sido impulsado por diversos autores y científicos, como Frank Rosenblatt, quien desarrolló el perceptrón en 1958, y Geoffrey Hinton, considerado uno de los padres del aprendizaje profundo (deep learning), quien popularizó el uso de redes neuronales profundas para aplicaciones de inteligencia artificial en la década de 2000. (Guide & Hinton, 2023)

* **GroundingDINO** es una red neuronal profunda diseñada para abordar el problema de la segmentación y el reconocimiento de objetos en imágenes de manera más precisa y contextual. Combina técnicas de detección de objetos y segmentación semántica para "anclar" (grounding) los objetos detectados en las imágenes con
* Non-locality Optimization). Esto significa que puede procesar tanto la información visual como textual, permitiendo reconocer y segmentar objetos específicos a partir de instrucciones o descripciones textuales.
* La red es útil en aplicaciones donde es necesario identificar y etiquetar con precisión objetos dentro de una imagen, incluso en situaciones donde la definición de los objetos puede ser subjetiva o depender del contexto proporcionado por el lenguaje. Este enfoque puede integrarse en sistemas avanzados de visión por computadora que requieren una comprensión más profunda de las relaciones entre objetos y descripciones textuales, como en sistemas de IA que necesitan entender y describir escenas complejas.ensivos. (Hiton, Hiton, & Bengio, 2015)

## 2.5.5 Roboflow

Según el autor de Roboflow es una plataforma integral de gestión de datos que está diseñada específicamente para proyectos de visión por computadora. La plataforma facilita cada paso del proceso de desarrollo de modelos, desde la creación y etiquetado de datasets hasta la mejora y optimización de esos datos para obtener mejores resultados en la detección de objetos. Una de sus características clave es la capacidad de aumentar automáticamente los datos, lo que significa que puede generar nuevas imágenes a partir de las existentes mediante técnicas como rotaciones, recortes, cambios de iluminación y más, ayudando a evitar problemas de sobreajuste.

Además, Roboflow permite entrenar modelos de visión por computadora en la nube y descargar los modelos entrenados en diferentes formatos listos para ser integrados en aplicaciones de desarrollo. Los usuarios pueden acceder a modelos preentrenados, lo que facilita la creación de soluciones de visión por computadora personalizadas sin necesidad de empezar desde cero. También es compatible con herramientas como YOLO, TensorFlow, PyTorch, entre otras, lo que la convierte en una plataforma flexible para múltiples necesidades. (Roboflow, s.f.)

## 2.5.4 Google Colab

Es una plataforma proporcionada por Google que permite a los usuarios escribir y ejecutar código Python en un entorno de cuaderno en la nube. Facilita el uso de recursos de hardware como GPU y TPU sin necesidad de configuración adicional, lo que lo convierte en una herramienta popular para el desarrollo y la experimentación con modelos de aprendizaje automático y análisis de datos. (Retrieved, 2024)

## 2.5.4 Pycharm

Es un entorno de desarrollo integrado (IDE) para Python desarrollado por JetBrains, que ofrece una serie de herramientas avanzadas para facilitar la programación en este lenguaje. Incluye características como autocompletado de código, depuración, integración con sistemas de control de versiones, y gestión de entornos virtuales, además de soporte para el desarrollo web con frameworks como Django y Flask. PyCharm está diseñado para mejorar la productividad de los desarrolladores de Python y optimizar el flujo de trabajo en proyectos de programación complejos aprendizaje

(August, 2024)

## 2.5.6 Ultralytics

Ultralytics es una compañía de software que se ha especializado en el desarrollo de soluciones avanzadas de visión por computadora, siendo su mayor contribución la serie de modelos YOLO (You Only Look Once), famosos por su capacidad de realizar detección de objetos en tiempo real con alta precisión. Fundada en 2014 por Glenn Jocher, la compañía ha revolucionado el campo de la inteligencia artificial al ofrecer versiones mejoradas y optimizadas de YOLO, como YOLOv5 y YOLOv8, que se caracterizan por su eficiencia, velocidad y facilidad de uso. Ultralytics facilita el desarrollo de aplicaciones de visión por computadora a través de herramientas accesibles y código abierto, apoyando tanto a investigadores como a desarrolladores en la implementación de estas soluciones en proyectos del mundo real. (Jocher, 2020)

## 2.5.7 CUDA

CUDA es una plataforma de computación paralela y modelo de programación desarrollado por NVIDIA que permite a los desarrolladores utilizar la potencia de las GPU (unidades de procesamiento gráfico) para realizar cálculos intensivos de manera más eficiente que con las CPU tradicionales. Introducido en 2007, CUDA está diseñado para aprovechar la arquitectura de las GPU y acelerar aplicaciones complejas en una variedad de campos, incluyendo inteligencia artificial, simulaciones científicas, procesamiento de imágenes y más. CUDA proporciona un entorno de desarrollo compatible con lenguajes como C, C++ y Python, facilitando la creación de algoritmos que ejecuten grandes cantidades de tareas en paralelo, mejorando drásticamente el rendimiento de ciertas aplicaciones, especialmente en deep learning (Corporation., 2007)

## 2.5.7 Deep Learning

Según el autor Deep Learning es una subdisciplina del machine learning que utiliza redes neuronales artificiales, particularmente redes neuronales profundas con múltiples capas, para modelar patrones y aprender representaciones a partir de grandes cantidades de datos. Inspirado en la estructura y funcionamiento del cerebro humano, el deep learning permite a las máquinas aprender de manera autónoma a partir de ejemplos, sin necesidad de reglas explícitas programadas. Esto lo hace particularmente efectivo en tareas complejas como la clasificación de imágenes, reconocimiento de voz, procesamiento de lenguaje natural, y conducción autónoma. Los avances en deep learning han sido posibles gracias a la disponibilidad de grandes volúmenes de datos (big data) y al incremento de la capacidad de procesamiento mediante GPUs y TPUs, herramientas fundamentales para entrenar estas redes. (Y, Y, & G, 2015)

## 2.5.8 Visual Studio

## 3 ELEMENTOS ELECTRONICOS PARA EL PROYECTO

Según el artículo La comprensión de los componentes electrónicos es fundamental para el diseño y mantenimiento de sistemas electrónicos. Estos componentes permiten a los ingenieros y técnicos diseñar y solucionar correctamente los problemas de los sistemas electrónicos, mejorar el rendimiento del circuito y diagnosticar y abordar fallas de manera eficiente. (Globalwellpcba, 2024)

* Arduino Board: Un microcontrolador como Arduino Uno, Arduino Mega o Arduino Nano para controlar y programar el prototipo electrónico que abre y cierra los contenedores de residuos.
* Sensores de Visión: Sensores como el sensor de visión de computadora (CMOS) o el sensor de visión de cámara (CCD) para capturar imágenes de los residuos y enviarlas al sistema de clasificación.
* Motor y Actuador: Un motor y un actuador como un servo motor o un motor DC para controlar la apertura y cierre de los contenedores de residuos.
* Componentes de Interfaz: Componentes como botones, LEDs y displays para proporcionar una interfaz de usuario fácil de usar y visualizar los resultados del clasificador de residuos.
* Conectores y Cables: Conectores y cables para conectar los componentes electrónicos y permitir la comunicación entre ellos.
* Alimentación y Protección: Una fuente de alimentación y protección contra sobretensiones y cortocircuitos para garantizar la seguridad y estabilidad del sistema.
* Software de Desarrollo: Software como el IDE de Arduino para programar y desarrollar el sistema electrónico.
* Red neuronal: Una red neuronal como TensorFlow o PyTorch para entrenar y ejecutar el clasificador de residuos con inteligencia artificial.

**CAPÍTULO III**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN O SOLUCIÓN DEL PROBLEMA**

# Propuesta de Innovación o Solución del Problema

## Análisis de requerimientos

De acuerdo con las entrevistas realizadas a interesados de la unidad educativa “Nórdicos Boliviano”, se logró recolectar informaciones relevantes respecto a las necesidades y requerimientos de la U.E. para una mejor comprensión ya análisis con el objeto de cubrir loa aspectos funcionales y no funcionales

## 3.1.1. Funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| REQUERIMIENTOS | DESCRIPCION |
| Clasificación automática de residuos | El sistema deberá clasificar los residuos en orgánicos, papel y plástico mediante la detección de imágenes utilizando una cámara con IA. |
| Interacción con el Prototipo de Hardware | El sistema debe enviar una señal al prototipo de basurero automatizado para que abra el contenedor correspondiente según el tipo de residuo clasificado. |
| Apertura automática de contenedores | Cada contenedor (verde para residuos orgánicos, azul para papel, y amarillo para plástico) deberá abrirse automáticamente cuando la cámara detecte el tipo de residuo correspondiente. |
| Captura de imágenes en tiempo real | El sistema deberá capturar imágenes en tiempo real a través de una cámara conectada y procesarlas para identificar el tipo de residuo. |
| Entrenamiento y actualización del modelo de IA | El sistema permitirá entrenar y actualizar el modelo de IA para mejorar la precisión de la clasificación de residuos.   |

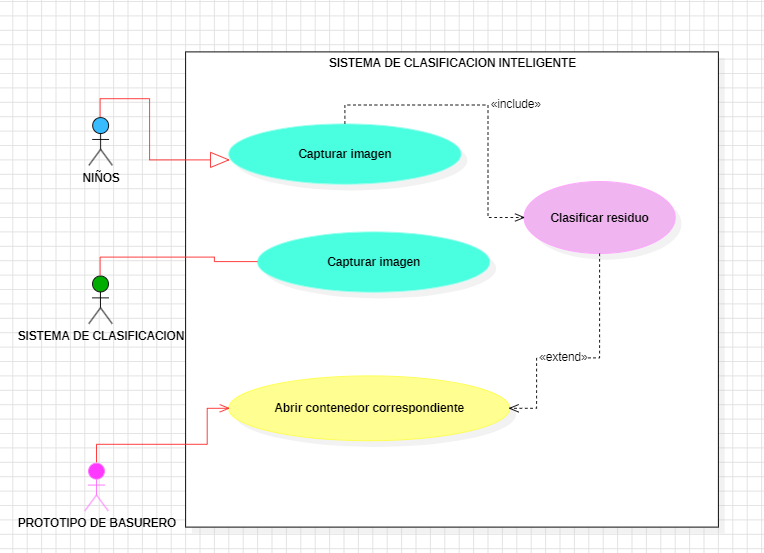
## 

## 3.1.2 No funcionales

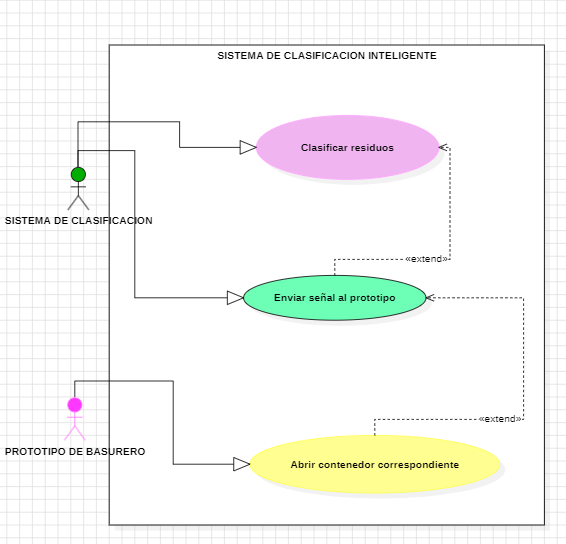
|  |  |
| --- | --- |
| Requerimientos | Descripción |
| * Precisión del Sistema | El sistema debe alcanzar una precisión mínima del 90% en la detección y clasificación de residuos para garantizar su efectividad en el contexto educativo. |
| * Rendimiento | El sistema debe procesar la imagen y emitir una clasificación en tiempo real, con un tiempo de respuesta no mayor a 2 segundos desde la captura de la imagen hasta la apertura del contenedor. |
| * Usabilidad | El sistema debe ser operable por personas sin conocimientos técnicos avanzados. |
| * Portabilidad y Escalabilidad | El sistema debe ser escalable para poder entrenar modelos adicionales que clasifiquen más tipos de residuos en el futuro.  El prototipo de hardware debe ser fácilmente transportable y adaptable a diferentes entornos educativos |
| * Seguridad | El prototipo de basurero debe ser seguro para su uso por niños, evitando cualquier tipo de riesgo físico. |
| * Mantenibilidad | Debe contar con documentación clara y accesible para facilitar el mantenimiento técnico. |
| * Compatibilidad | El sistema debe ser compatible con múltiples tipos de cámaras y plataformas de hardware basadas en Arduino. |

## Diagramas de casos de uso

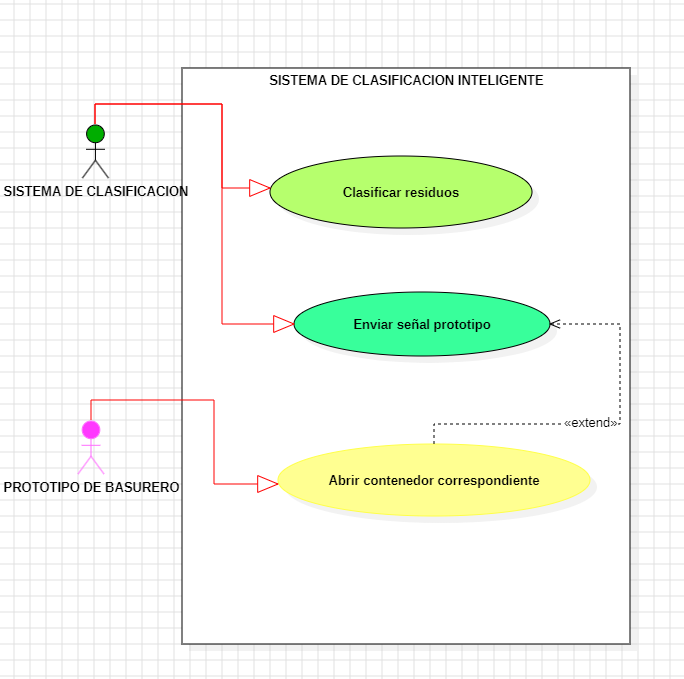
## 3.2.1 Clasificación automática de residuos



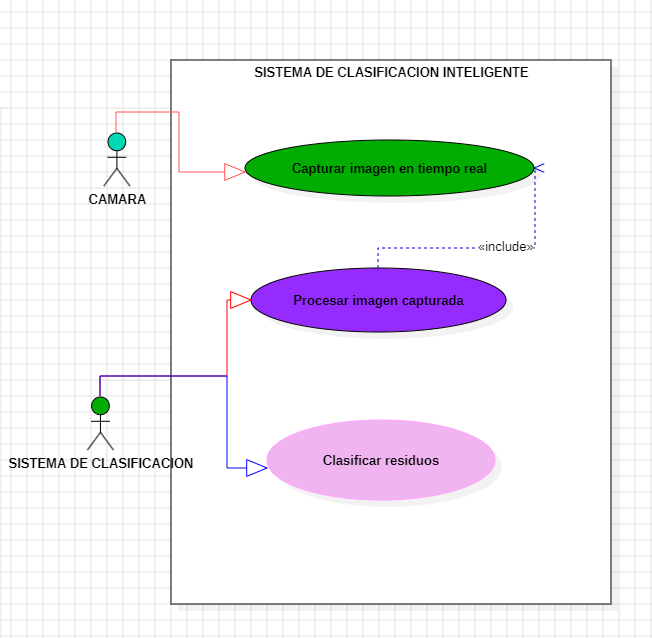
## 3.2.2 Interacción con el Prototipo de Hardware



## 3.2.3 Apertura automática de contenedores e Hardware



## 3.2.4 Captura de imágenes en tiempo real



## 3.2.5 Entrenamiento y actualización del modelo de IA

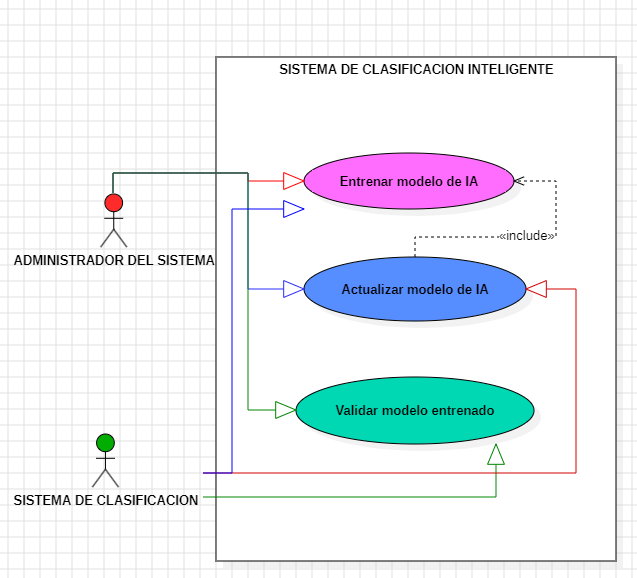
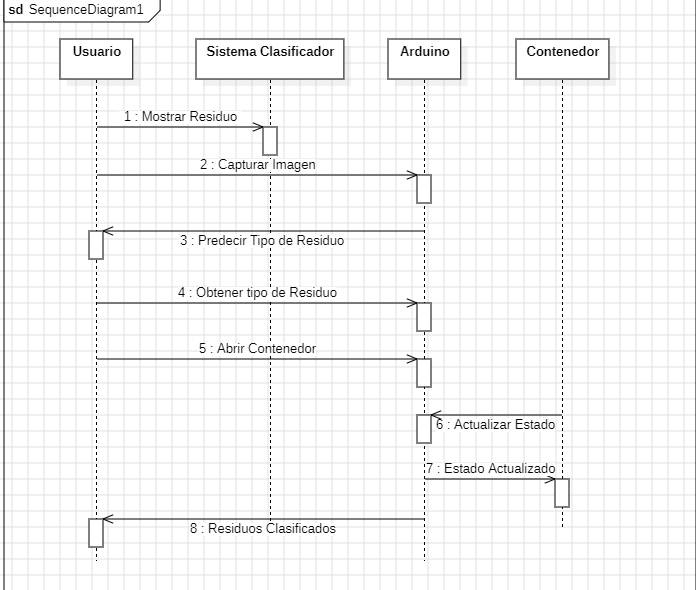


Diagrama elaborado en base a los requerimientos funcionales (elaboración propia)

## Diagrama de secuencias



**CAPÍTULO IV  
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## Conclusiones

* Eficiencia en la Clasificación:
* Precisión: El uso del modelo YOLO para la detección en tiempo real es adecuado para el caso, pero se debe asegurar que el modelo se entrene con datos representativos y de alta calidad para mejorar la precisión.
* **Funcionalidad de Arduino**:
* Integración: La comunicación entre el sistema de clasificación y Arduino es crucial. Se debe garantizar que el protocolo de comunicación esté bien definido y sea robusto para evitar fallos en la apertura del contenedor.
* Interactividad:
* Educación y Motivación: El sistema no solo debe ser funcional, sino también educativo y motivador para los niños. La interfaz debe ser intuitiva y los sonidos o mensajes de confirmación deben hacer que la experiencia sea agradable.

## Recomendaciones

* Mejora Continua:
* Entrenamiento del Modelo: Se recomienda continuar mejorando el modelo de IA con datos adicionales y ajustar los parámetros para aumentar la precisión. Es importante realizar pruebas frecuentes para identificar y corregir posibles errores.
* Actualización del Sistema: Se sugiere mantener el sistema actualizado con nuevas funcionalidades y correcciones basadas en la retroalimentación de los usuarios.
* Educación y Capacitación:
* Capacitación del Usuario: Se sugiere proporcionar materiales educativos y sesiones de capacitación para los niños y el personal educativo sobre el uso del sistema y la importancia de la clasificación de residuos.
* Materiales Didácticos: Se recomienda incluir guías visuales y tutoriales en la interfaz para ayudar a los niños a entender el proceso de clasificación.
* Soporte y Mantenimiento:
* Mantenimiento Regular: Se debe establecer un plan de mantenimiento regular para el hardware y el software del sistema para asegurar su funcionamiento continuo.
* Soporte Técnico: Se recomienda proporcionar soporte técnico en caso de problemas con el sistema para resolver cualquier incidencia de manera rápida.

BIBLIOGRAFÍA

Ochoa, L., & Higgings. (2007). Academia. Revista Latinoamericana de Administración. En L. O. Higgings, *Reference list of information systems* (págs. 111-118). Obtenido de Academia. Revista Latinoamericana de Administración.

Ramalho, L. (2021). *Python: Clear, Concise, and Effective Programming.* Sebastopol: O'Reilly Media.

Alpaydin, E. (2020). *Introduccion to Machine Learning.* Cambridge: MIT Press.

August, R. (2024). *PyCharm: The Python IDE for professional developers.* Obtenido de etBrains. (n.d.). PyCharm: https://www.jetbrains.com/pycharm/

Autor, N. d. (2018). *Título del libro.* Cochabamba - Bolivia: ABC.

Banzi, M., & Shiloh, M. (2020). *Getting Started with Arduino: The Open Source Electronics Prototyping Platform (4th ed.). .* Sebastopol, CA: Maker Media.

Corporation., N. (2007). *CUDA: Compute Unified Device Architecture.* Obtenido de https://developer.nvidia.com/cuda-zone

Developers, G. (2019). *Web Fundamentals: Performance*. Obtenido de https://web.dev/articles/web-performance-made-easy

Flanagan, D. (2020). *JavaScript: The Definitive Guide (7th ed.).* Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Flanagan, D. (2020). *JavaScript: The Definitive Guide.* San Francisco: O'Reilly Media.

Freeman, E. (2017). *Head First HTML and CSS: A Learner's Guide to Creating Standards-Based Web Pages".* California: O'Reilly Media.

Fritz L., B., & Lines., M. (2012). *Disciplined Agile Delivery: A Practitioner's Guide to Agile Software Delivery in the Enterprise.* Madrid: IBM Press.

Globalwellpcba. (2024). Comprensión de los componentes electrónicos.

Goodfellow, I., Yoshua, B., & Courville, A. (2016). *Aprendizaje Profundo.* Estados Unidos: MIT Press.

Group, T. P. (2023). *PHP Manual*. Obtenido de https://www.php.net/manual/en/

Guide, & Hinton, G. (2023). *Deep Learning and Neural Networks.* EEUU: MIT Press.

Haverbeke, M. (2018). *Eloquent JavaScript: A Modern Introduction to Programming.* San Francisco: 3ª edición.

Hiton, Hiton, G., & Bengio, Y. (2015). *Deep learning. Nature, 521(7553).* nature14539.

Jacobson, I., Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *El lenguaje unificado de modelado (UML) guía del usuario.* Madrid: Addison-Wesley.

Jocher, G. (2020). *Ultralytics: Empowering Real-Time Object Detection.* Obtenido de https://github.com/ultralytics

Kleppmann, M. (2017). *Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas Behind Reliable, Scalable, and Maintainable Systems.* Sebastopol: O'Reilly Media.

Learning Solutions, E. (2021). *Learning Bootstrap 5: A Beginner's Guide to Building Responsive and Modern Websites.* No especificado: No especificado.

Meyer , E., & Lea, D. (2015). *CSS: The Definitive Guide.* Sebastopol: O'Reilly Media.

Molina Garcia, H., D. Ullman , J., & Widom, J. (2020). *Database Systems: The Complete Book.* No especificada: Pearson Education.

Retrieved, A. (2024). *The platform for computer vision data management and model training.* Obtenido de Google. (n.d.). Google Colab.: https://colab.research.google.com

Roboflow. (s.f.). *Build better computer vision models.* Obtenido de https://roboflow.com/

Robson, E., & Freeman, E. (2017). *Head First HTML and CSS: A Learner's Guide to Creating.* Sebastopol, California: O'Reilly Media.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *The Scrum Guide.* Boston: Scrum.org.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (16 de 06 de 2017). *Scrum.org.* Obtenido de https://www.scrumguides.org/scrum-guide.html

Scott W, A., & Lines, M. (2020). *Disciplined Agile Delivery: A Practitioner's Guide to Agile Software Delivery in the Enterprise.* Madrid: IBM Press.

Sklar, D. (2023). *Packt Publishing.*

Smith, A., & Wesley, A. (2018). *Elements of Reusable Object-Oriented Software.* California: Desion Patterns.

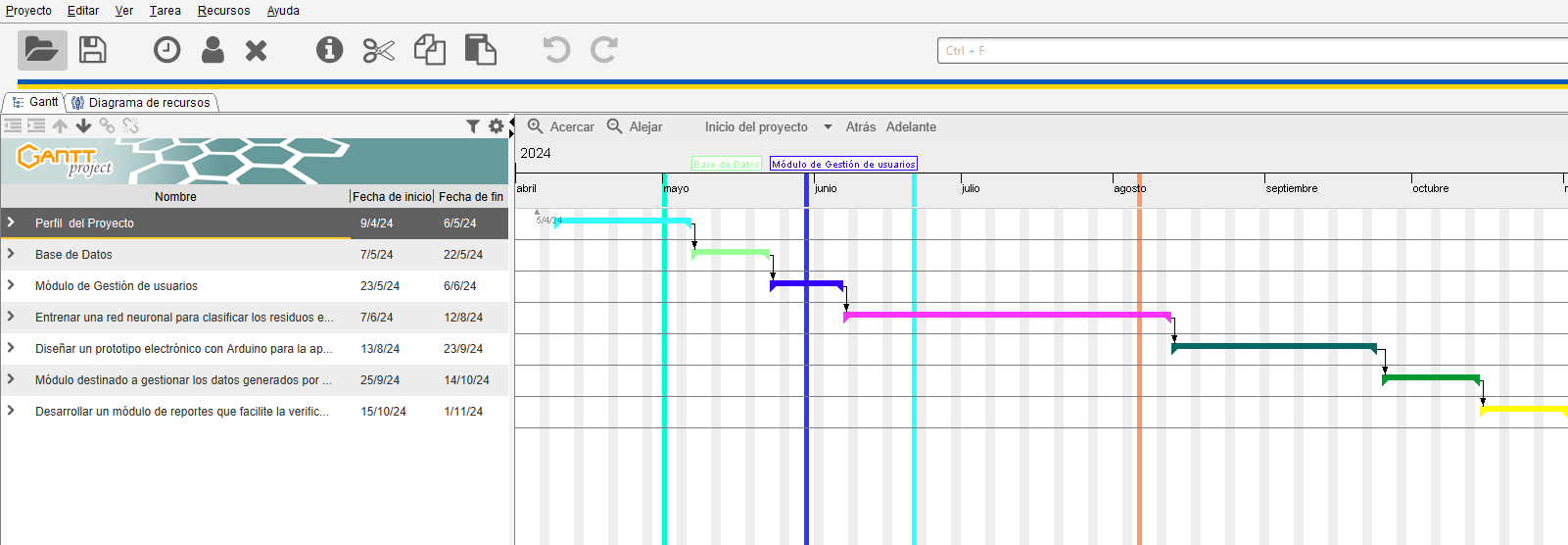
Tramullas, J. (2010). Gestión de la información y el conocimiento en entornos digitales. *Revista Universidad y Sociedad*, págs. 15-20. Obtenido de Gestión de la información y el conocimiento en entornos digitales.

Y, L., Y, B., & G, H. (2015). *Deep learning. Nature.*

ANEXOS

**Anexo A. Cronograma**

FIGURA .Cronograma(Diagrama de Gantt)



Fuente: Elaboración propia

**Anexo B. Guía de entrevista**

Estas preguntas se diseñaron para obtener información relevante y detallada sobre las necesidades, percepciones y expectativas del director con respecto a la gestión de residuos en la unidad educativa.

Preguntas:

1. ¿Qué entiende por reciclaje y usted recicla o separa sus residuos?
2. ¿Podría identificar los diferentes tipos de residuos que existen?
3. ¿Cuál es su percepción sobre la aplicación de inteligencia artificial en la clasificación de residuos?
4. ¿Considera importante la implementación de tecnologías innovadoras en la gestión de residuos dentro del entorno escolar?
5. ¿Cómo cree que esta tecnología puede impactar en la conciencia ambiental de los estudiantes?
6. ¿Cómo visualiza la integración de este sistema web clasificador de residuos en la dinámica diaria de la escuela y cómo cree que puede mejorar la eficiencia en la gestión de residuos?
7. ¿Qué beneficios considera usted que traería la integración de un sistema web clasificador de residuos en su establecimiento educativo?
8. ¿Considera que este enfoque puede fomentar el interés de los estudiantes en la tecnología y la innovación?
9. ¿Qué opinión tiene sobre la posibilidad de recibir capacitación sobre el uso y funcionamiento del sistema clasificador de residuos implementado en nuestra escuela?
10. ¿Tiene alguna sugerencia o comentario adicional sobre el proyecto de gestión de residuos en su U.E. que le gustaría compartir?