



1. Logro del estudiante

Modelar el conocimiento y emplear técnicas de Inteligencia Artificial en la solución de problemas del entorno social, considerando aspectos de ética en Inteligencia Artificial.

2. Enunciado

En grupo de 2 hasta 3 estudiantes, proponer una solución GUI, puede ser un juego o una aplicación que resuelve un problema de un área que requiere inteligencia artificial, utilizando algoritmos desarrollados en la 3 del curso.

3. Algoritmos de inteligencia artificial a usarse

Cada grupo debe plantear una solución o una aplicación a un problema real de un área que requiere inteligencia artificial, necesariamente utilizando uno o varios de los algoritmos de:

- Uno tipo de Redes Neuronales

4. Entregables

En una carpeta cuyo nombre es XXXX_YYYYY_ZZZZ (X, Y y Z son códigos de los estudiantes)

- Sub carpeta de código fuente de la aplicación (se califica claridad y originalidad de su código fuente o adaptación de acuerdo con el problema y algoritmo, no aplica descargar y presentar un código existente en Internet), puede usar comentarios para entender mejor su código fuente)
- Informe de la aplicación debidamente fundamentado de acuerdo a la plantilla visto en ítem 7, considere lo esencial la cantidad de palabras que requiere.

5. Fecha de entrega

Entrega en la semana 12, fecha máxima de entrega 13 de junio de 2020 a horas 23:59 en blackboard. Opcionalmente en la siguiente sesión, el profesor puede preguntar y los estudiantes del grupo que deban explicar detalles si fuera necesario.

6. Lenguajes de Programación para utilizarse

Para la implementación utilizar preferentemente Phthon, para la parte interfaz GUI puede usar Python o cualquier lenguaje de programación como: Java, C#, C++, u otro, cabe señalar que para demostrar la aplicación debe presentar la interfaz gráfica simple.

7. Sobre presentación del informe

INFORME DE LA APLICACIÓN INTELIGENCIA ARTIFICIAL TRABAJO 02

Nombre de la aplicación:

Presentado por:

Estudiante 1:

Estudiante 2:

- I. Descripción y fundamentación del problema a resolver (300 palabras máximo).**
- II. Recolección de datos, decir su procedencia, presentar en tablas o data set**
- III. Descripción de la arquitectura de Red Neuronal y su evaluación, especificar entradas y salidas.**
- IV. Detalles del código fuente de la aplicación: sí ha utilizado algún framework, si ha usado librerías o bibliotecas, API etc., todo lo que fuera necesario para poner en marcha su aplicación.**
- V. Pruebas de uso, ejecución y descripción de las funcionalidades (3 a 5 capturas de pantalla)**
- VI. Referencias bibliográficas (Lo necesario y lo que ha utilizado)**