

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS  
INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
ING. LUIS FERNANDO ESPINO  
AUX. ERICK SANDOVAL



## **MANUAL USUARIO**

Daniel Rolando Sotz Alvarado

201430496

Guatemala, 2 de noviembre 2024

## Introducción

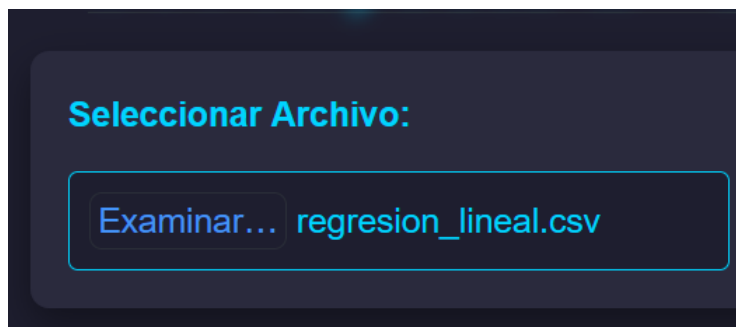
Este documento proporciona instrucciones detalladas para la instalación, configuración y uso de una aplicación de machine learning que utiliza TytusJS como base para la implementación de modelos de aprendizaje. La aplicación permite realizar entrenamiento, pruebas y visualización de modelos de manera interactiva mediante una interfaz gráfica.

## Requisitos

- Navegador de internet (Firefox, Chrome y variantes).

## Utilización

1. Lo primero que se muestra es un seleccionador para subir un archivo:



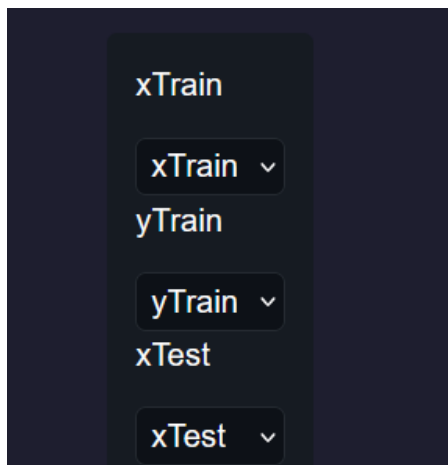
Al cargar el CSV se espera que está tenga un formato de datos separados por comas, y filas separadas por líneas. Si la carga es correcta los datos se mostrarán en formato de tabla en la interfaz:



2. En el menú desplegable se puede seleccionar el modelo de Machine Learning a utilizar:



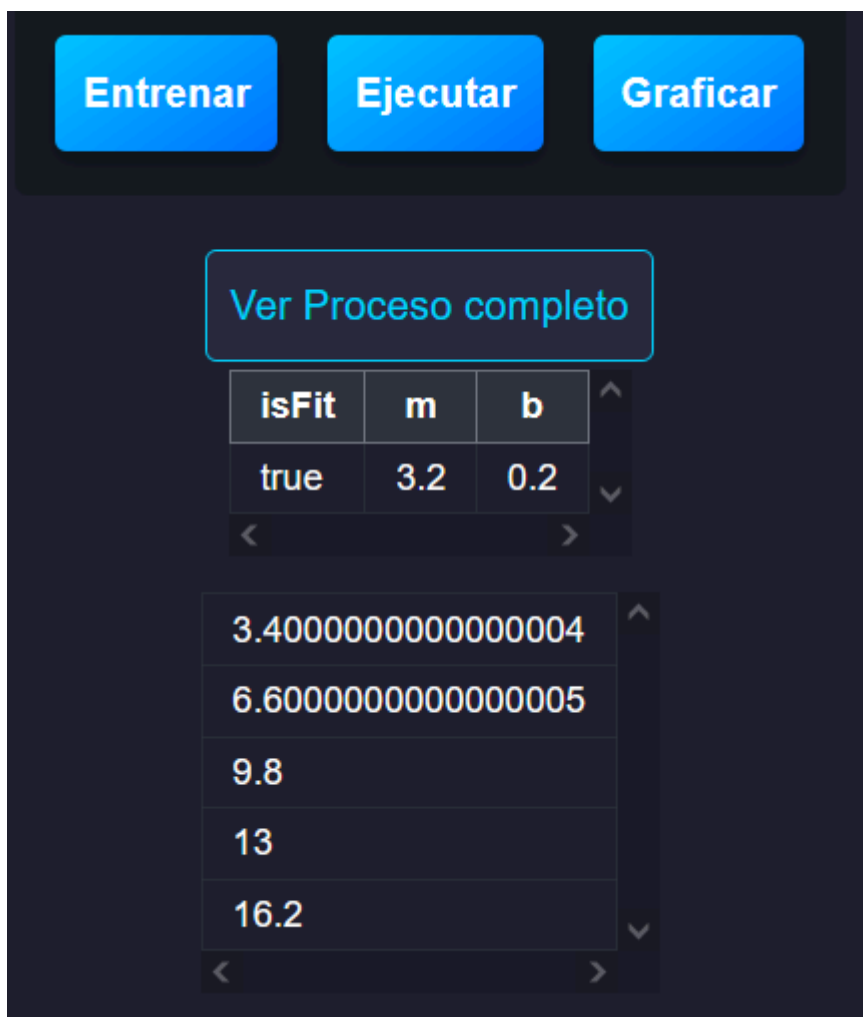
3. Al ser seleccionado se mostrará el menú de configuración para el entrenamiento y ejecución del modelo. Las opciones del menú varían según el modelo. En este caso de ejemplo es para la “Regresión Lineal”:



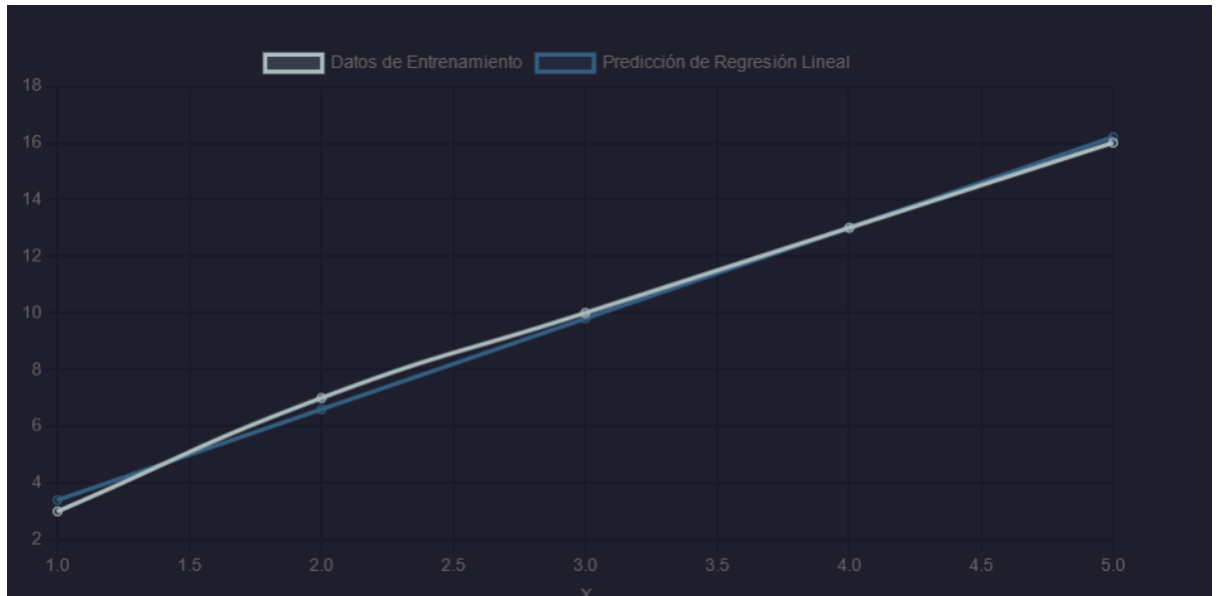
4. Una vez seleccionados los parámetros a utilizar en el modelo, podemos ejecutar el entrenamiento de este mismo dando click al botón “Entrenar”.
5. Se habilitará el botón “Ejecutar”, para ejecutar la predicción u operación del modelo.



6. Al ejecutar el modelo se mostrará su resultado, de diferente forma dependiendo del modelo. También se habilitará el botón “Graficar”



7. Al generar las gráficas se generará una gráfica para mostrar de forma gráfica los resultados relevantes del modelo. Pueden ser gráficas o árboles dependiendo del modelo.



8. También está el botón “Ver Proceso Completo” para ver todos los resultados previos.