Las abstracciones conceptuales que guian el proyecto son marcadas en mayúsculas y subrayadas

Los conceptos y paradigmas de diseño computacional son marcados en negrita y subrayados

Aspectos generales son solamente subrayados

*Convertir conceptos filosóficos, paradigmas de pensamiento e ideas de procesos en patrones de diseño*

Índice

Descripción general del funcionamiento del sistema

ORGANICIDAD

* **Aesthetic Framework**
* **Aesthetic Framework Check**
* **Crosstalk**
* **Ideal**
* **Map**

BIOREACCION

PRESCENCIA

ARTE

COMPOSICION

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

* **Slopes**
* **Sistemas expertos**
* **Redes neuronales**

Descripción general del funcionamiento del sistema

El sistema posee dos tipos de procesamiento

|  |  |
| --- | --- |
| Lineal | No-Lineal |
| * Determinación de puntos importantes * Jerarquización de los puntos * Boceto de frases * Análisis por frases consecutivas | * Procesamiento por puntos jerárquicos * Aesthetic Framework Checks * Correcciones sintácticas * Análisis por slopes * Análisis por frases relacionadas |

**Eventos**

**Frases**

**Puntos de análisis**

ORGANICIDAD

**Aesthetic Framework (AF)**

Es una manera de plantear la estética de la obra, una estructura de datos estética. Se estructura en un árbol compuesto por distintos niveles, yendo de niveles máximamente generales (nivel 0, con una frecuencia de aparición sumamente alta) a niveles máximamente particulares (n, con una frecuencia de aparición indeterminada, pudiendo no ser un requisito que el criterio se aplique en algún momento). Los niveles plantean criterios que la obra debe cumplir. Cuanto más cerca de la raíz del árbol, el criterio debe cumplirse o estar presente en la mayor cantidad de casos, cuanto más cerca de las hojas, el criterio se aplica cada vez a casos más puntuales y excepciones.

**Aesthetic Framework Check (AF-Check)**

Es un proceso que chequea que, luego de cada iteración, se respete la frecuencia de aplicación de cada criterio del árbol AF. En caso de que alguno de los criterios no se respete respecto de su frecuencia, se ingresa en una subrutina de corrección de recursos con una heurística determinada.

**Estructura de un proceso no lineal**

Opera en base a puntos con una jerarquía asignada: 0 para la jerarquía más alta, n para la más baja. Realiza el siguiente ciclo recursivo:

Dados dos puntos pa y pb, siendo pa.jerarquía > pb.jerarquía y siendo a consecutivo de b:

1. Se procesa el pa y resulta ppa
2. Se procesa el pb y resulta ppb
3. Se realiza un AF-Check sobre el sistema
4. pa = ppa + ppb

**Crosstalk**

Es una propiedad de un sistema, la cual determina las probabilidades, circunstancias y las maneras en que se comunica o filtra información entre unidades de procesamiento especializadas (UPS) del sistema que poseen una especialización y un modus operandi cerrado e intransmisible y que son ontológicamente distintas. Atencion: un UPS recibe los datos de un Aparato Sensorial (AS) pero no es lo mismo. El concepto proviene del hecho de que un sistema computacional como nuestro cerebro pueda procesar datos obtenidos a partir de distintas unidades de procesamiento altamente especializadas (los distintos sentidos) y relacionarlos entre si por mas que ontológicamente sean distintos. Por ejemplo, la posibilidad de tocar figuras, ver sonidos y olfatear colores. El Crosstalk también involucra una manera en que dichas filtraciones contribuyen a las decisiones que toma el sistema.

Crosstalk tiene la siguiente forma lógica:

Siendo A y B dos UPS (Unidad de Procesamiento Especializada), X un Ideal, Sobresaturado es todo sistema que ha recibido información de manera consecutiva dentro de las ultimas iteraciones, Y es un elemento de A, Z es un elemento de B

* + Si A tiende a X
  + &
  + A esta sobresaturada
  + Entonces es probable que: Exista un Y que pueda hacer Crosstalk y que lo haga respecto de Z, haciendo que Z influencie a B a tender a X según la interpretación de Y.

**Ideal/Factor de unicidad**

Es un objeto de tipo sincrético, es decir, reúne y combina las propiedades de todos los demás subsistemas de una manera única y particular y se erige como objeto de inspiración del sistema cuando se debe resolver una situación difícil. Al ser sincrético es abordable por cualquier subsistema y permite la comunicación entre ellos. Ideal es interpretado por los UPS de distinta manera. Idealmente, en una situación de constante e intensivo Crosstalk, todas las UPS se ponen de acuerdo en una única interpretación de Ideal.

**Map**

Es una representación temporal de los eventos interpretados durante la fase de análisis alfa. Es una tabla con las siguientes columnas: MapID, Start, End, EventID, FromMethod.

**Event**

Es la clase abstracta que define la estructura de las clases de eventos concretos que se dan en cualquier conjunto de información que Reactive entienda como “Obra”, es decir hay eventos tanto en los datos de input como en los de output-recursivo y el output-final podría ser así mismo pasible de análisis en una nueva instancia de Reactive.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**Slopes**