12 Machine Learning en loT



Arquitectura de Computadoras y Ensambladores 1 M.Sc. Luis Fernando Espino Barrios 2024



ΙoΤ

- El internet de las cosas es la conectividad de dispositivos mediante internet.
- La idea fundamental es crear un entorno en que los objetos cotidianos están conectados, lo que permite la recopilación e intercambio de información.
- Las características clave son: conectividad; sensores y actuadores; interconexión; y, recopilación y análisis de información.

Definiciones

- Se puede definir como un campo de estudio que aborda la interconexión.
- Se puede definir como un concepto de conectar objetos cotidianos mediante internet.
- Se puede definir como la tecnología subyacente de la interconectividad.
- Se puede definir como un modelo de conexión de dispositivos en una red.

Arquitectura de IoT

- Entre los elementos o capas principales se destacan:
 - Los sensores y actuadores
 - Los dispositivos de procesamiento
 - Los módulos de comunicación
 - El almacenamiento local

- (opcional)
- El sistema operativo (opcional)
- La seguridad
- El firmware
- La interfaz de usuario (opcional)
- Conectividad a la nube (opcional)

Arquitectura en capas

Three-layer

Aplicación

Red

Percepción

Four-layer

Aplicación

Procesamien

to

Red

Percepción

Five-layer

Negocio

Aplicación Procesamien

<u>to</u>

Transporte

Percepción

Conocimiento

 Es la acción de entender el entorno mediante la definición de un estado para reaccionar ante situaciones con un nivel de raciocinio.

Machine Learning

 Es una subdisciplina de la Inteligencia Artificial que construye modelos matemáticos basados en datos y el conocimiento para hacer predicciones mediante el aprendizaje sin programación explícita.

Clasificación

- Supervisado: cuando la predicción está disponible para cada muestra cuando se ajusta el modelo
- No supervisado: cuando la predicción no está disponible para cada muestra cuando se ajusta el modelo.