

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y sistemas
Inteligencia Artificial 1
Ingeniero:

- Ing. Luis Espino

Auxiliar:

- José Montenegro



Fase 1

Proyecto único

Índice

Objetivos	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos.....	3
Descripción	3
Observaciones	3
Entregables	3

Objetivos

Objetivo general

- Implementar lo aprendido en la clase magistral y laboratorio en la creación de un modelo que sea capaz de entender entradas de texto y responder de forma coherente a las mismas.

Objetivos específicos

- Seleccionar una biblioteca en el lenguaje de JavaScript que permita la creación de un modelo de inteligencia artificial.
- Desarrollar un modelo que sea capaz de recibir entradas en idioma español y responder a las mismas.

Descripción

Usted como estudiante de la carrera de ingeniería en ciencias y sistemas ha sido seleccionado para desarrollar un modelo de inteligencia artificial, este modelo será desarrollado durante el transcurso de un mes y de forma incremental. La primera semana se deberá utilizar para poder investigar alguna biblioteca del lenguaje de programación JavaScript que permita el desarrollo de dicho modelo, deberá ser entrenado y debe tener la capacidad de entender y responder entradas sencillas en idioma español.

El usuario podrá interactuar con este modelo a través de una interfaz gráfica cuya herramienta de desarrollo queda a discreción suya.

Observaciones

- La aplicación deberá ser interpretada y no compilada, además, deberá correr en el navegador.
- No se permitirá el uso de la API de ChatGPT para el procesamiento de consultas.
- El proyecto se llevará a cabo en grupos de 3 integrantes, cada grupo debe tener un repositorio privado en github con el nombre IA1_Proyecto_#grupo y agregar a su tutor como colaborador.
- Fecha de Entrega: domingo 08 de diciembre, a las 23:59 horas.
- Las copias tendrán nota de 0 puntos y serán reportadas al catedrático y a la escuela de sistemas.

Entregables

- Manual de Usuario
- Manual Técnico
- Link a repositorio con el código fuente