

3. Entrenamiento y evaluación

Entrenar con
Algoritmos Genéticos

Clásico

Evaluar en cómputo
clásico

Evaluar en simulación ideal

Evaluar en simulación con
ruido

Simulado ideal

Evaluar en cómputo clásico

Evaluar en simulación ideal

Evaluar en simulación con
ruido

Simulado con ruido

Evaluar en cómputo clásico

Evaluar en simulación ideal

Evaluar en simulación con
ruido

Seleccionar el vector de pesos
con mejores resultados en la
simulación ruidosa

Evaluar en una QPU real

Comparar los resultados clásicos
con los cuánticos

