



**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL**  
**DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

**IBM WATSON**  
**IA CON IBM WATSON**

Presentado por:  
*Paul Diego Ponce Ramírez*  
*Juan Saavedra Pomajulca*

Docente:  
Ing. Jaime GÓMEZ MARIN

Lima , 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito . . . . .	4
1.2. Alcance . . . . .	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas . . . . .	4
1.4. Referencias . . . . .	4
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>5</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>6</b>
<b>4. Product Baclog</b>	<b>7</b>
<b>5. Criterios de Terminacion</b>	<b>8</b>
<b>6. Prototipos</b>	<b>9</b>
<b>7. Epicas</b>	<b>10</b>
<b>8. Historias de Usuarios</b>	<b>11</b>
<b>9. Planificación</b>	<b>12</b>
<b>10.Conclusiones</b>	<b>13</b>
<b>11.Recomendaciones</b>	<b>14</b>
<b>12.Referencia Bibliograficas</b>	<b>15</b>
<b>13.Anexos</b>	<b>16</b>

# Índice de figuras

# Índice de cuadros

# Capítulo 1

## Introducción

Watson es una inteligencia artificial que es capaz de responder a preguntas formuladas en lenguaje natural, desarrollado por la empresa estadounidense IBM. Forma parte del proyecto del equipo de investigación DeepQA, liderado por el investigador principal David Ferrucci. Lleva su nombre en honor del fundador y primer presidente de IBM, Thomas J. Watson. Watson responde a las preguntas gracias a una base de datos almacenada localmente. La información contenida en esa base de datos proviene de multitud de fuentes, incluyendo enciclopedias, diccionarios, tesauros, artículos de noticias, y obras literarias, al igual que bases de datos externos, taxonomías, y ontologías (específicamente DBpedia, WordNet).

### 1.1. Propósito

### 1.2. Alcance

### 1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

### 1.4. Referencias

## Capítulo 2

# Visión del Proyecto

Desarrollar una tecnología de IBM WATSON que facilite la usabilidad del usuario haciendo usando inteligencia artificial que sea estéticamente agradable

# Capítulo 3

## Equipo

1. uno
2. dos

# Capítulo 4

## Product Baclog

ITEM	Detalle	Prioridad	Estimado	Observaciones
Computadora	\$1500	2	\$3000	Computadoras iCore 7 con tarjeta gráfica NVIDIA GTX 1060
Software	\$2000	1	\$2000	Se usará Python v 3.7, Servidor en la nube ( AWS )
Programadores	\$2000	2	\$4000	
Cursos online sobre Análisis de Sentimiento	\$200	3	\$600	
Seminarios	\$150	3	\$450	
Libros, papers	\$100	10	\$1000	
Reuniones y gastos diversos	\$100	10	\$1000	
Impresiones	\$400	1	\$400	
—	—	<b>Total</b>	\$12450	-



## Capítulo 5

### Criterios de Terminacion

# Capítulo 6

## Prototipos

# Capítulo 7

## Epicas

## Capítulo 8

# Historias de Usuarios

# Capítulo 9

## Planificación

## Capítulo 10

## Conclusiones

# Capítulo 11

## Recomendaciones

## Capítulo 12

### Referencia Bibliograficas



# Capítulo 13

## Anexos