

Laboratorio 3.

Reconocimiento de caracteres manuscritos.

INSTRUCCIONES:

Utilice el data set [Digit Recognizer. Learn computer vision fundamentals with the famous MNIST data](#) de la competencia de Kaggle. Debe hacer un análisis exploratorio para entender mejor los datos, sabiendo que el objetivo final es reconocer el carácter que se muestra en la imagen. Recuerde explicar bien cada uno de los hallazgos que haga. La forma más organizada de hacer un análisis exploratorio es generando ciertas preguntas de las líneas que le parece interesante investigar. Genere un informe en pdf con las explicaciones de los pasos que llevó a cabo y los resultados obtenidos. Recuerde que la investigación debe ser reproducible por lo que debe guardar el código que ha utilizado para resolver los ejercicios y/o cada uno de los pasos llevados a cabo si utiliza una herramienta visual. Lleve a cabo un análisis de componentes principales y un agrupamiento. Este laboratorio debe realizarse en grupos de 3. Inscribese en uno de los grupos que hay en canvas para la actividad.

DESCRIPCIÓN DEL DATASET

Los archivos de datos train.csv y test.csv contienen imágenes en escala de grises de dígitos dibujados a mano, del cero al nueve.

Cada imagen tiene 28 píxeles de altura y 28 píxeles de ancho, para un total de 784 píxeles en total. Cada píxel tiene un único valor de píxel asociado, que indica la luminosidad u oscuridad de ese píxel, con números más altos que significan más oscuros. Este valor de píxel es un número entero entre 0 y 255, inclusive.

El conjunto de datos de entrenamiento, (train.csv), tiene 785 columnas. La primera columna, llamada "etiqueta", es el dígito dibujado por el usuario. El resto de las columnas contienen los valores de píxel de la imagen asociada.

Cada columna de píxeles en el conjunto de entrenamiento tiene un nombre como pixelx, donde x es un número entero entre 0 y 783, inclusive. Para ubicar este píxel en la imagen, supongamos que hemos descompuesto x como $x = i * 28 + j$, donde i y j son números enteros entre 0 y 27, inclusive. Luego, pixelx se ubica en la fila i y la columna j de una matriz de 28 x 28, (indexando por cero)

EJERCICIOS

1. Haga un análisis exploratorio de los datos para entenderlos mejor, documente todos los análisis
2. Haga un modelo de redes neuronales simple, determine la efectividad del modelo
3. Haga un modelo de Deep learning, determine la efectividad del modelo
4. Haga un modelo con cualquier otro algoritmo que el grupo seleccione, determine la efectividad del modelo. Puede basarse en los modelos que han sido probados con el data set que pueden encontrar en el siguiente link: <http://yann.lecun.com/exdb/mnist/>
5. Haga un informe donde incluya el análisis exploratorio, la descripción de los modelos, la efectividad de cada uno y la comparación entre ellos.

EVALUACIÓN

(25 puntos) Análisis exploratorio:

- Se elaboró un análisis exploratorio en el que se explican los cruces de variables, hay gráficos explicativos y análisis que permiten comprender el conjunto de datos.

(20 puntos) Modelo de redes neuronales simples

- Se elaboró un modelo de redes neuronales y se discutió acerca de su efectividad.
- Se probaron varios modelos variando los parámetros hasta encontrar el que tiene mejor resultado.

(20 puntos) Modelo de Deep learning

- Se elaboró un modelo de redes neuronales de conocimiento profundo y se discutió acerca de su efectividad.
- Se probaron varios modelos variando los parámetros hasta encontrar el que tiene mejor resultado.

(20 puntos) Modelo con otro algoritmo.

- Se elaboró un modelo con otro algoritmo, se explica la base de la selección del mismo
- Se discutió acerca de su efectividad.
- Se probaron varios modelos variando los parámetros hasta encontrar el que tiene mejor resultado.

(15 puntos) Comparación de los algoritmos.

- Se comparan los algoritmos y se discute acerca del más acertado para el problema de reconocimiento de los caracteres.

MATERIAL A ENTREGAR

- Archivo .pdf con el informe que contenga, los resultados de los análisis y las explicaciones.
- Script de R (.r o .rmd) o de Python que utilizó para responder las preguntas con el código utilizado o archivo de flujo de trabajo de KNime