SVM-RESEARCHER

Logotipo

Descripción generada automáticamente

*Memoria Descriptiva*

**SVM-RESEARCHER**

**Autores:**

1 Marco Fidel Mayta Quispe

2

3

**ÍNDICE**

**04**

**Memoria Descriptiva**

**05**

**Interfaz**

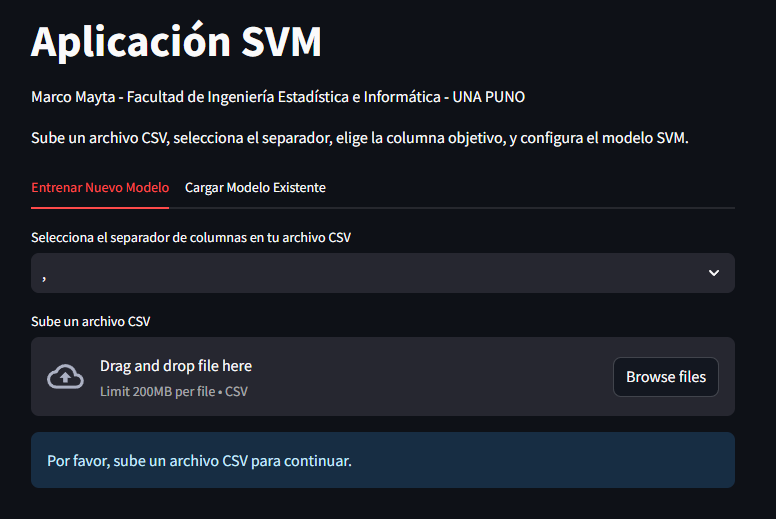
**07**

**Tecnologia**

**08**

**Conclusión**

**INICIO**



**Carga de datos**

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

**Selección de Variables**

El usuario tiene que seleccionar la variable a predecir, también puede ingresar el valor teórico para comparar.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Configuración del Modelo SVM**

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

En esta etapa se selecciona el tipo de kernel: linear, rbf, poly, sigmoid

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

Valor de la penalización y si el usuario desea o no el balanceo de clases.

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

**Entrenamiento y Evaluación del modelo**

En esta etapa se entrenará el modelo automáticamente, lo que tomará bastante tiempo dependiendo del tamaño de la data, cuando el modelo haya sido entrenado completamente se mostrará en pantalla un mensaje “Entrenamiento completado” en fondo verde.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Posteriormente se mostrará en pantalla el informe detallado del modelo y su nivel de precisión bajo distintas pruebas.

****

**Descarga del modelo**

Un conjunto de letras blancas en un fondo blanco

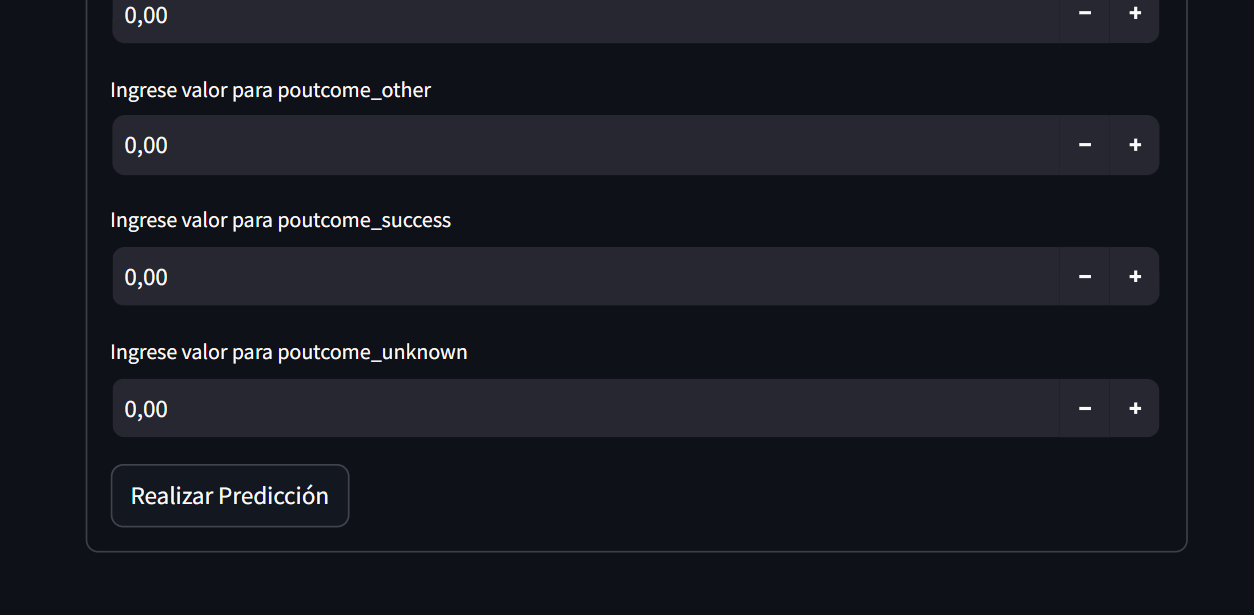
Descripción generada automáticamente con confianza media

Para descargar el modelo el usuario tendrá que hacer click en el texto subrayado “Descargar Modelo Entrenado”.

**Probar el Modelo Entrenado**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente



De acuerdo a la cantidad de variables se le pedirá al usuario que ingrese los datos

Así mismo en la pestaña de cargar modelo existente se pedirá al usuario que cargue un modelo en formato PKL el que pudo ser entrenado o descargado de cualquier otra programa o en el mismo, entonces se mostrará en pantalla los espacios necesarios para llenar las variables del modelo y predecir.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

…

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Logotipo

Descripción generada automáticamente