



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

IAGScore



Presentado por Pedro Antonio Abelláneda
Canales
en Universidad de Burgos — 7 de mayo
de 2025
Tutor: Raúl Marticorena Sánchez



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



D. nombre tutor, profesor del departamento de nombre departamento, área de nombre área.

Expone:

Que el alumno D. Pedro Antonio Abellanedá Canales, con DNI dni, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado título de TFG.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 7 de mayo de 2025

Vº. Bº. del Tutor:

D. nombre tutor

Resumen

Actualmente, los avances relacionados con la inteligencia artificial han supuesto una revolución en la forma en la que interactuamos con la tecnología, destacando en este sentido los modelos de lenguaje a gran escala (LLM). La irrupción de estas tecnologías ha supuesto un punto de inflexión para la automatización de tareas complejas, generación de contenido, de código o búsqueda de información.

En este contexto, este Trabajo Fin de Grado propone el desarrollo de una herramienta basada en el uso de modelos de lenguaje a gran escala para optimizar la evaluación de tareas de programación realizadas por alumnos. La propuesta inicial consiste en dotar a los usuarios de herramientas para la importación de rúbricas personalizadas en formato Markdown, diseño de prompts personalizados en texto plano, configuración personalizada para determinados modelos automatizando varias de estas tareas a través de una aplicación.

Descriptores

Django, python, PostgreSQL, LLM, Markdown, corrección de tareas ...

Abstract

A **brief** presentation of the topic addressed in the project.

Keywords

keywords separated by commas.

Índice general

Índice general	iii
Índice de figuras	v
Índice de tablas	vi
1. Introducción	1
2. Objetivos del proyecto	3
2.1. Objetivos generales	3
2.2. Objetivos técnicos	4
2.3. Objetivos personales	5
3. Conceptos teóricos	7
3.1. Procesamiento de lenguaje natural (NLP)	7
3.2. Modelos de lenguaje grandes (LLM)	8
3.3. Secciones	8
3.4. Referencias	8
3.5. Imágenes	8
3.6. Listas de items	9
3.7. Tablas	9
4. Técnicas y herramientas	11
5. Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	13
6. Trabajos relacionados	15

7. Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	17
Bibliografía	19

Índice de figuras

3.1. Autómata para una expresión vacía	9
--	---

Índice de tablas

3.1. Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto	10
---	----

1. Introducción

Descripción del contenido del trabajo y del estructura de la memoria y del resto de materiales entregados.

2. Objetivos del proyecto

A continuación se detallan los objetivos que motivan la realización de este proyecto:

2.1. Objetivos generales

- Desarrollar un sistema *software* que permita automatizar la evaluación de tareas de programación en cualquier lenguaje.
- Investigar la posibilidad de hacer uso de diferentes modelos de lenguaje avanzado para la evaluación de estas tareas.
- Comprobar la posibilidad de delegar totalmente en estos modelos para la realización de estas tareas.
- Implementar operaciones e interacción con la aplicación:
 - Permitir a los usuarios crear una cuenta.
 - Permitir al usuario importar documentos en formato *Markdown* con los contenidos de sus propias rúbricas.
 - Permitir a los usuarios diseñar o definir los *prompts* con los que interactuarán con los modelos.
 - Permitir a los usuarios configurar diferentes parámetros del modelo que evaluará las tareas.
 - Permitir a los usuarios ejecutar el modelo para que realice la evaluación.
 - Permitir a los usuarios consultar el resultado de la ejecución de la evaluación.

- Permitir a los usuarios consultar datos sobre el modelo utilizado.

2.2. Objetivos técnicos

- Crear una aplicación web utilizando python y el *framework* **Django**
- Utilizar la arquitectura MVT(Model - View - Template) de Django.
- Utilizar una base de datos **PostgreSQL** para el almacenamiento de datos.
- Utilizar **Ollama** para la gestión de los modelos de lenguaje.
- Utilizar **Celery** y **Redis** para la gestión de tareas asíncronas.
- Utilizar **Docker** para la creación de contenedores y facilitar el despliegue del proyecto.
- Hacer uso de **Sphinx** para la generación de la documentación del proyecto.
- Gestionar el proyecto utilizando la herramienta de gestión de proyectos **Zube** para la planificación y seguimiento del proyecto.
- Realizar test con una cobertura que garanticen la calidad del producto final.
- Hacer uso del sistema de control de versiones **GIT** distribuido junto con la plataforma **Github**.
- Aplicar la metodología ágil **Scrum** para el desarrollo del proyecto.
- Utilizar herramientas de integración continua **CI/CD**, como las integradas en **Github actions**, comprobando el despliegue del proyecto, ejecución de test e integrando test de cobertura de código con **coverage**, control de calidad de código integrando **SonarCloud** con Github actions.
- Utilizar **SonarCloud** para la gestión de la calidad del código y su integración con **Github actions**

2.3. Objetivos personales

- Utilizar el *framework* **Django** para el desarrollo de aplicaciones web.
- Investigar el comportamiento de los modelos con diferentes configuraciones para conocer la viabilidad del proyecto.
- Conocer y utilizar **Docker** para la creación de contenedores y facilitar el despliegue del proyecto.
- Aprender a utilizar herramientas de control de versiones como **GIT** y plataformas como **Github**.
- Aprender a utilizar herramientas de integración continua como **Github actions**.
- Aprender a utilizar herramientas de gestión de proyectos como **Zube**.
- Aprender a utilizar herramientas de calidad de código como **Sonar-Cloud**.
- Aprender a utilizar herramientas de documentación como **Sphinx**.

3. Conceptos teóricos

3.1. Procesamiento de lenguaje natural (NLP)

El procesamiento del lenguaje natural (NLP) es un campo de la inteligencia artificial centrado en la interacción entre las computadoras y el lenguaje humano que permite a los ordenadores entender, interpretar y trabajar con este lenguaje de forma eficaz. Esta tecnología es esencial para analizar información escrita o hablada, superando desafíos como las variaciones en los dialectos, el uso de jerga o las irregularidades gramaticales propias del lenguaje cotidiano.

A lo largo de la historia, el lenguaje natural ha evolucionado desde los primeros sistemas de procesamiento de texto hasta los modelos avanzados de hoy en día.

En sus inicios, el procesamiento del lenguaje natural se centraba en reglas gramaticales catalogando reglas sintácticas y semánticas que aumentaban en complejidad con el tiempo, resultando difíciles de mantener. Estos sistemas eran limitados y no podían adaptarse a la diversidad del lenguaje humano.

Con el tiempo, se introdujeron enfoques estadísticos basados en modelos probabilísticos que utilizaban grandes cantidades de datos para aprender patrones en el lenguaje.

La siguiente etapa fue la llegada de los modelos de aprendizaje profundo *deep learning*, que revolucionaron el campo al permitir la creación de representaciones vectoriales del lenguaje. Estos modelos, como las redes neuronales recurrentes (RNN) y las redes neuronales convolucionales (CNN), mejoraron

significativamente la precisión en tareas como la traducción automática y el análisis de sentimientos.

El avance más reciente ha sido el desarrollo de la arquitectura Transformer. Esta tecnología reemplazó a las RNN tradicionales gracias a su uso del mecanismo de atención, que permite procesar secuencias de texto de manera más eficiente y con mayor contexto. Los Transformers emplean componentes llamados *encoders* y *decoders* para transformar entradas en salidas, y son la base de los modelos de lenguaje más avanzados utilizados actualmente, como GPT, BERT o T5.

3.2. Modelos de lenguaje grandes (LLM)

3.3. Secciones

Las secciones se incluyen con el comando `section`.

Subsubsecciones

Y subsecciones.

3.4. Referencias

Las referencias se incluyen en el texto usando `cite` [3]. Para citar webs, artículos o libros [2], si se desean citar más de uno en el mismo lugar [1, 2].

3.5. Imágenes

Se pueden incluir imágenes con los comandos standard de \LaTeX , pero esta plantilla dispone de comandos propios como por ejemplo el siguiente:



Figura 3.1: Autómata para una expresión vacía

3.6. Listas de items

Existen tres posibilidades:

- primer item.
- segundo item.

1. primer item.
2. segundo item.

Primer item más información sobre el primer item.

Segundo item más información sobre el segundo item.

▪

3.7. Tablas

Igualmente se pueden usar los comandos específicos de \LaTeX o bien usar alguno de los comandos de la plantilla.

Herramientas	App	AngularJS	API REST	BD	Memoria
HTML5		X			
CSS3		X			
BOOTSTRAP		X			
JavaScript		X			
AngularJS		X			
Bower		X			
PHP			X		
Karma + Jasmine		X			
Slim framework			X		
Idiorm			X		
Composer			X		
JSON		X	X		
PhpStorm		X	X		
MySQL				X	
PhpMyAdmin				X	
Git + BitBucket		X	X	X	X
MikTeX					X
TeXMaker					X
Astah					X
Balsamiq Mockups		X			
VersionOne		X	X	X	X

Tabla 3.1: Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto

4. Técnicas y herramientas

Esta parte de la memoria tiene como objetivo presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. Si se han estudiado diferentes alternativas de metodologías, herramientas, bibliotecas se puede hacer un resumen de los aspectos más destacados de cada alternativa, incluyendo comparativas entre las distintas opciones y una justificación de las elecciones realizadas. No se pretende que este apartado se convierta en un capítulo de un libro dedicado a cada una de las alternativas, sino comentar los aspectos más destacados de cada opción, con un repaso somero a los fundamentos esenciales y referencias bibliográficas para que el lector pueda ampliar su conocimiento sobre el tema.

5. Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros³, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.

6. Trabajos relacionados

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.

7. Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.

Bibliografía

- [1] Zachary J Bortolot and Randolph H Wynne. Estimating forest biomass using small footprint lidar data: An individual tree-based approach that incorporates training data. *ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing*, 59(6):342–360, 2005.
- [2] John R. Koza. *Genetic Programming: On the Programming of Computers by Means of Natural Selection*. MIT Press, 1992.
- [3] Wikipedia. Latex — wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=LaTeX&oldid=84209252>, 2015. [Internet; descargado 30-septiembre-2015].