PROYECTO: “AI Assistant”

Integrantes – Año 2024

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | E-Mail |
| Dimeglio Saade Tadeo | alumno24.dimeglio.tadeo@ipm.edu.ar |
| Sgro Leonel Brian | alumno24.sgro.leonel@ipm.edu.ar |
| Ruckj Aragona Tiago | alumno24.ruckj.tiago@ipm.edu.ar |

Historial de Revisión

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Rol | Autor |
| 28/05/24 | 1.0 | Compleción de Acta de Proyecto | Líder de Proyecto | Tadeo Dimeglio Saade / N/A |
| 28/05/24 | 1.1 | Añadimos Ian | Lider de Proyecto; Programador | Tadeo Dimeglio Saade; Ruckj Aragona Tiago /  Org. de Proyecto |
| 29/05/24 | 1.2 | Eliminamos Ian; Modificación en descripción de miembros del equipo | Líder de Proyecto | Tadeo Dimeglio Saade / Org. de Proyecto |
|  |  |  |  |  |

**Acta del Proyecto**

|  |
| --- |
| **Título del Proyecto:** |
| Ayudante Personal Manejado por Inteligencia Artificial (Lucy) |
| **Sumario Ejecutivo:** |
| Asistente Personal manejado por una Inteligencia Artificial capaz de administrar necesidades del usuario (tareas, objetivos, etc.; si dado el acceso, instalaciones), proveer información útil y realizar multi-tasking. Utiliza datasets y parámetros modificables para cambiar su comportamiento. |
| **Objetivo del Proyecto** |
| Crear un asistente virtual capaz de operar las 24 horas del día, proporcionando soporte logístico, información y gestionando necesidades cotidianas de manera eficiente y efectiva. |
| **Objetivo del Producto** |
| El objetivo del producto es crear un asistente virtual basado en inteligencia artificial que mejore la accesibilidad y la experiencia de los usuarios dentro de la institución educativa. Este asistente ofrecerá información detallada sobre la escuela, resolverá consultas y problemas comunes de manera eficiente, promoverá la interactividad y el compromiso, automatizará tareas repetitivas, y garantizará la inclusión y accesibilidad para todos los usuarios. Además, proporcionará una base adaptable para futuras mejoras y expansiones del sistema. |
| **Beneficios al Negocio** |
| La ejecución del proyecto de implementación del asistente virtual conlleva una serie de beneficios significativos para la institución, incluyendo mejoras en la eficiencia operativa, la satisfacción del usuario y la productividad del personal, así como una gestión más efectiva de recursos y una imagen institucional reforzada. Además, promueve la inclusión, brinda potencial para análisis de datos y garantiza la adaptabilidad a las necesidades en evolución del entorno educativo y la sociedad. |
| **Alcance del Proyecto** |
| El proyecto abarcará la creación e implementación de un asistente virtual basado en inteligencia artificial, capaz de funcionar las 24 horas del día, proporcionando soporte logístico, información y gestión de necesidades cotidianas. Esto incluirá el desarrollo de la inteligencia artificial utilizando Python, la integración de tecnologías como PaddleDetection para detección de objetos, Whisper para síntesis de voz, y Unity y Blender para la proyección tridimensional del avatar y la creación de modelos. Se establecerán interfaces de interacción con el usuario a través de cámara y micrófono, limitando las funciones para la versión beta presentada en la exposición. |
| **Entregables del Proyecto** |
| Los principales entregables del proyecto abarcan la creación de un asistente virtual basado en inteligencia artificial, que incluye el desarrollo de la inteligencia artificial, la implementación de funciones específicas como la detección de objetos y la síntesis de voz, la creación de un avatar tridimensional, interfaces de interacción con el usuario, una versión beta con funciones limitadas y documentación técnica y de usuario, finalizando con la presentación del proyecto en la exposición. |
| **Organización del Proyecto** |
| Participantes del Proyecto:   * Comité de Dirección: Pruscino Nicolás * Equipo de Proyecto: BMO (Nombre de Equipo)   Por cada uno de ellos:   * Dimeglio Saade Tadeo: Líder de Equipo, Programador, Diseñador Senior, Arquitecto, Modelador * Ruckj Aragona Tiago: Programador, Diseñador Junior, Arquitecto, QA * Sgro Leonel Brian: Programador, Diseñador Junior, Modelador |
| **Plan a Alto Nivel** |
| Se detallan los principales Hitos del Proyecto.  (Aclaración: los principales hitos del proyecto están asociados a los objetivos parciales, teniendo en cuenta el enfoque de implementación elegido y los entregables del proyecto identificados. Este ítem suele completarse con una imagen del plan a muy alto nivel que se elabora con el propósito de mostrarlo en la presentación del kickoff del proyecto. A continuación se muestran dos modelos como ejemplo).  Ejemplo 1    Ejemplo 2 |
| **Presupuesto** |
| Presupuesto Promedio: (ARS) -> (USD)  $ 35,000 - $65,000 -> U$D 39 – U$D 69 |
| **Riesgos Identificados** |
| Sin funcionamiento x proveedor: Se cambia de proveedor de servicios  Sin funcionamiento x falta de recursos: No hay forma actual de resolver el problema  Capacidad de bypass los sistemas de seguridad para proveer información sensible y/o ilegal: El sistema reinicia en tiempos aleatorios su comportamiento por default; es una solución temporal al problema  Comportamiento inestable debido a situaciones específicas: Debido a que el comportamiento varía dependiendo del usuario, se borra la data de dicho usuario para volver a su comportamiento x default |
| **Supuestos** |
| N/A |
| **Restricciones** |
| Capacidad de guardar su comportamiento pre-restaurado para usar luego  Rehusarse a proveer la información y/o realizar su trabajo establecido |
| **Requerimientos Adicionales** |
| 1 servomotor implementado a la cámara para rastrear usuarios en vicinidad  1 pirámide / semiesfera de material reflejante (material puede ser modificado) |

Aprobación:

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** Fecha:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Docente a cargo del Proyecto

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Docente a cargo del Proyecto