

**Mejora en la optimización de la
ubicación de trampas para mosquito con
Particle Swarm Optimization.**

Topiltzin Hernández Mares

16 de mayo de 2022

Índice general

1. Estado del arte	5
1.1. Conceptos básicos	5
1.1.1. Inteligencia artificial	5
1.1.2. Optimización	6
1.1.3. Heurísticas	6
1.1.4. Metaheurísticas	6
1.1.5. Inteligencia de enjambre	6
1.1.6. Algoritmos evolutivos	7
1.1.7. Particle Swarm Optimization	7
1.2. Trabajos relevantes en el área	8
1.2.1. Optimización de ubicación de una red de sensores inalámbricos en un taller inteligente	8
1.2.2. Asignación óptima de unidades de generación distribuidas en sistemas de energía radiales	9
1.2.3. Optimización de ubicación de trampas para mosquitos	11
1.3. Comparación de algoritmos	12
1.4. Conclusión	14
2. Planteamiento del problema	15
2.1. Contexto	15
2.1.1. Marshall Lab	15
2.2. Limitaciones de la herramienta actual	16
2.3. Conclusión	16
3. Solución	17
3.1. Diseño de la solución	17
3.1.1. Selección de algoritmo	17

3.1.2. Stack tecnológico	18
3.2. Desarrollo de la solución	19
3.2.1. Arquitectura del sistema	19
3.2.2. Selección de parámetros	20
3.2.3. Integración con el paquete MGSurvE	22
4. Metodología de evaluación	24

Índice de figuras

1.1. Inspiración de algoritmos de inteligencia de enjambre.	7
1.2. Resultados de error de detección de 3D-FOA y 3D-AFOA.	9
1.3. Resultados de error de detección con diferente cantidad de nodos.	10
1.4. Comparación de resultados entre el PSO propuesto y el convencional.	11
1.5. Interacción del Landscape con el algoritmo genético.	12
1.6. Ventajas y desventajas de PSO y GA basado en [16, 17].	13
3.1. Diagrama de clases describiendo los módulos del sistema.	21

Índice de cuadros

3.1. Todas las opciones de parámetros	20
3.2. Resultados de comparación de parámetros	23

Capítulo 1

Estado del arte

Antes de hablar del problema y su solución, es necesario entrar en contexto. Por esto, en la primera sección de este capítulo se definirán conceptos básicos, tales como trampas para mosquitos, las cuales tienen un papel central en el problema. Enseguida, se hablará sobre términos de inteligencia artificial y métodos de optimización, los cuales ayudarán a entender mejor la problemática y su solución.

En la segunda parte de este capítulo se hablará de algunos trabajos recientes para poder entender el estado del arte en problemas de optimización. Sin embargo, por la poca investigación relacionada a la optimización de vigilancia de mosquitos, se analizarán trabajos similares enfocados en redes y monitoreo.

1.1. Conceptos básicos

En este trabajo se tocan temas de optimización, que es una de las ramas de la inteligencia artificial, por lo que es conveniente definir algunos conceptos importantes antes de continuar.

1.1.1. Inteligencia artificial

En el libro *Artificial Intelligence: A Modern Approach* [1], se define la inteligencia artificial (IA) como máquinas con pensamiento parecido al humano y con acciones racionales.

Una definición más elaborada es la de [2]: IA es un término utilizado para etiquetar a computadoras que imitan funciones humanas cognitivas, tales como

aprendizaje y resolución de problemas. De igual manera, se llama inteligencia artificial a algoritmos que trabajan con la misma complejidad que expertos humanos.

1.1.2. Optimización

Puede ser definida como el proceso de encontrar la mejor solución posible entre todas las disponibles. Por lo tanto, la tarea de optimización es modelar algún problema en términos de alguna función de evaluación y emplear algún algoritmo de búsqueda para minimizar (o maximizar) esa función objetivo. Sin embargo, no es posible asegurar que el resultado óptimo será encontrado, ya que hay problemas demasiado grandes que es imposible encontrar la solución óptima [3].

1.1.3. Heurísticas

En el área computacional de optimización, se llaman heurísticas a los métodos usados para buscar soluciones de alta calidad, sin asegurar la óptima.

Una definición más elaborada la da [4], pues dice que una técnica heurística es un método que busca soluciones buenas (y casi óptimas) con un costo computacional bajo. Sin embargo, estos métodos no son capaces de indicar qué tan cerca de la optimización perfecta se encuentra la respuesta actual dada por una heurística.

1.1.4. Metaheurísticas

Se refiere a técnicas que coordinan, manipulan y guían el comportamiento y soluciones de métodos heurísticos de optimización. Tales métodos pueden ser desde procedimientos de alto nivel o pueden describir las alteraciones posibles para una heurística [5].

Existe una gran cantidad de metaheurísticas [4, 3], más adelante se hablará de algunos métodos, tal como algoritmos genéticos y optimización de enjambre de partículas.

1.1.5. Inteligencia de enjambre

La inteligencia de enjambre es un campo computacional que diseña y estudia algoritmos para buscar soluciones a problemas. Estos algoritmos están inspira-

dos en el comportamiento complejo y, algunas veces, coordinado de enjambres de cualquier organismo natural [3].



Figura 1.1: Inspiración de algoritmos de inteligencia de enjambre.

1.1.6. Algoritmos evolutivos

Son un tipo de algoritmos que buscan soluciones a problemas, tomando inspiración de la selección natural y genética [6, 7]. Estos algoritmos pueden representar cromosomas como cadenas de texto, los cuales son las soluciones a los problemas; los alfabetos representan genes; y más conceptos tomados de la biología.

1.1.7. Particle Swarm Optimization

Particle Swarm Optimization (PSO) fue inventada por Eberhart y Kennedy en 1995 [8], es un algoritmo estocástico inspirado en el comportamiento de una parvada de aves en busca de alimento. Cada partícula en el algoritmo, que representa una solución al problema, vuela en el espacio de búsqueda, actualizando su velocidad y su posición. La ecuación clásica para actualizar la velocidad de una partícula es 1.1 y para actualizar su posición es 1.2.

$$v_{ij} = v_{ij} + c_1 rand()(p_{ij} - x_{ij}) + c_2 rand()(p_{nj} - x_{ij}) \quad (1.1)$$

$$x_{ij} = x_{ij} + v_{ij} \quad (1.2)$$

Actualmente, el algoritmo PSO canónico (CPSO) o PSO con peso inercial (PSO-iw) es considerado como el PSO estándar [9, 10]. En esta forma de PSO, se introduce una nueva variable w , modificando 1.1 a 1.3. Esta nueva variable equilibra la búsqueda local y global de la solución.

$$v_{ij} = wv_{ij} + c_1rand()(p_{ij} - x_{ij}) + c_2rand()(p_{nj} - x_{ij}) \quad (1.3)$$

1.2. Trabajos relevantes en el área

En esta sección, después de haber definido conceptos importantes, se detallarán y analizarán algunos trabajos relevantes en el área que describen el estado del arte en optimización de posicionamiento de nodos en diferentes tipos de redes.

1.2.1. Optimización de ubicación de una red de sensores inalámbricos en un taller inteligente

En el primer trabajo de esta sección, de 2018, Li et al [11] desarrollaron un nuevo algoritmo con el objetivo de optimizar la ubicación de nodos de una red de sensores inalámbricos (WSN) para minimizar el error de detección de objetos 3D en un taller de manufactura inteligente.

Los autores tomaron inspiración del comportamiento de enjambres de moscas, e implementaron un algoritmo de optimización de moscas (FOA). Sin embargo, este algoritmo presenta un comportamiento 2D, y su problema necesita un análisis en tres dimensiones. Por esto, introdujeron una nueva dimensión en la búsqueda de soluciones, resultando en el algoritmo es 3D-FOA. Como una alternativa, decidieron añadir una variable más a su algoritmo, un peso inercial variable, proveniente de PSO-iw, resultando en un nuevo algoritmo: 3D-AFOA.

Al tener dos algoritmos capaces de optimizar los nodos de la red MSN, realizaron diversos experimentos para comparar dichos métodos. Inicialmente, establecieron la posición fija de 3 nodos de la red y un solo nodo objetivo a detectar en un taller simulado. Establecieron una población de 50 y 500 como número máximo de generaciones en ambos algoritmos. En la figura 1.2 se muestran los resultados obtenidos.

Como se puede ver en la figura 1.2, el algoritmo 3D-AFOA tiene un mejor desempeño, pues converge en una mejor solución en menos generaciones.

Con el objetivo de verificar la efectividad del algoritmo, se probó con 3, 4 y 5 nodos fijos en la red para detectar nuevamente un recurso en el taller simulado. Los resultados se muestran en 1.3.

Analizando los resultados expuestos en 1.3, se puede apreciar que, conforme incrementa el número de nodos en el algoritmo, el tiempo de convergencia ace-

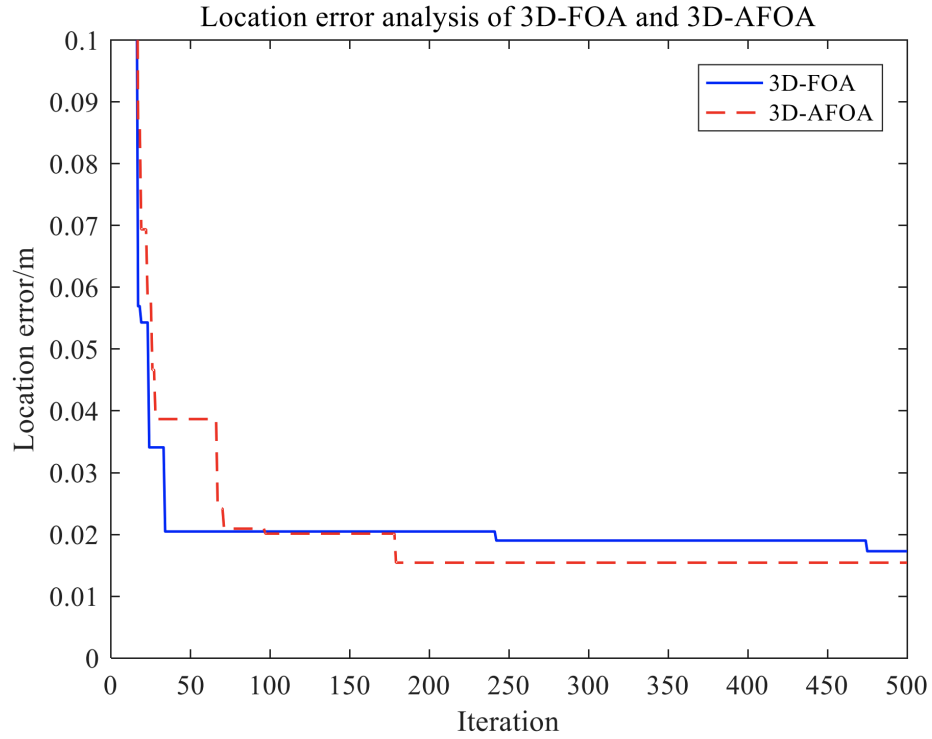


Figura 1.2: Resultados de error de detección de 3D-FOA y 3D-AFOA.

lera. Sin embargo, el error de detección de los objetivos, aunque mejora con más nodos, no existe gran diferencia. Esto es debido a que solamente la ubicación de un solo nodo fue optimizada en los algoritmos.

Para finalizar, los investigadores concluyeron que 3D-AFOA es altamente aplicable al problema de optimización en la ubicación de nodos en una red WSN y no requiere de un alto presupuesto computacional para lograr buenas soluciones.

1.2.2. Asignación óptima de unidades de generación distribuidas en sistemas de energía radiales

Como segundo trabajo relevante presentado en esta sección, Hantash et al, en 2020 [12], publicaron un estudio en el que proponen una modificación al estándar PSO-iw para calcular las posiciones y tamaños de unidades generadoras distribuidas en una red radial de energía eléctrica.

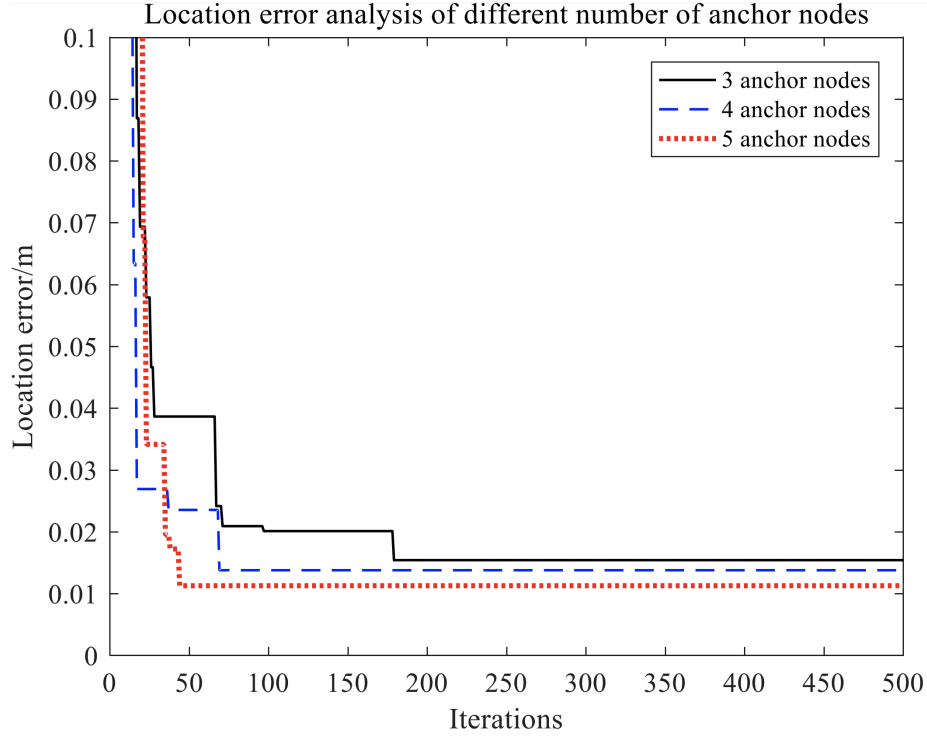


Figura 1.3: Resultados de error de detección con diferente cantidad de nodos.

Los autores partieron del estándar PSO-iw y, después de una investigación, encontraron que valores grandes en el peso inercial (w) facilitan la búsqueda global, mientras que valores pequeños de w favorecen la búsqueda local [9, 13]. Gracias a estos hallazgos, los autores proponen una estrategia no lineal para obtener valores de w variables con el tiempo. Esta estrategia está descrita en la Ecuación 1.4:

$$w = w_{max}e^{(((maxiter-iter)/maxiter)-1)} - w_{min} \quad (1.4)$$

en donde w_{max} es el peso máximo, w_{min} es el peso mínimo, $iter$ es la iteración actual y $maxiter$ es el número máximo de iteraciones.

Finalmente, para validar sus resultados, el grupo de investigadores decidió comparar su estrategia propuesta contra un PSO convencional. Para comparar los resultados arrojados por ambos algoritmos, se usó la red de energía estándar IEEE 34. Después de la ejecución de los experimentos, los investigado-

res obtuvieron pérdidas de energía 31.6 % menores con su propuesta de PSO a comparación del PSO convencional sin el valor de w variable. Además de esto, la propuesta consumió 62.2325 s para proveer una solución optima, cuando el PSO convencional consumió 78.6212 s. La comparación completa entre el PSO propuesto y el convencional está en la Figura 1.4.

	Proposed PSO	Convectional PSO
DG1_ size (MW)	1.6115	1.6722
DG1_ Vc (pu)	1.0155	1.0055
DG1_ location	24	10
Fitness losses	0.0401	0.0406
Average _elapsed time (s)	62.2325	78.6212

Figura 1.4: Comparación de resultados entre el PSO propuesto y el convencional.

1.2.3. Optimización de ubicación de trampas para mosquitos

Para finalizar esta sección, se describe el trabajo realizado por Sánchez y el Departamento de bioestadística y epidemiología de la universidad de Berkley [14] que aún no ha sido publicado y sigue en progreso, sin embargo, es el estado del arte en el área de este trabajo. Sánchez et al están trabajando en un paquete llamado MGSurvE, el cual está diseñado para optimizar la ubicación de trampas de mosquito en entornos espacialmente heterogéneos.

En el estado actual del paquete cuenta con diversas funcionalidades, tales como: diferentes kernels de movimiento para mosquitos machos y hembras; kernels de atractivo para trampas personalizables; soporte para trampas inamovibles; rutinas de trazado de mapas integradas; integración de rutinas para optimización con GA; y mucho más, con más funciones esperadas en futuras actualizaciones.

Como se mencionó, las rutinas de optimización para la ubicación de las trampas para mosquito se implementa un algoritmo genético (GA), el cual es la variante estándar y es importado directamente del paquete DEAP [15].

Para el correcto funcionamiento del algoritmo de optimización, 3 grupos de características deben ser definidas: del entorno, de las trampas y del compor-

tamiento de migración de mosquitos. En la figura 1.5 se describe cómo estos tres grupos de características forman el "Landscape", el cual es usado por el algoritmo genético.

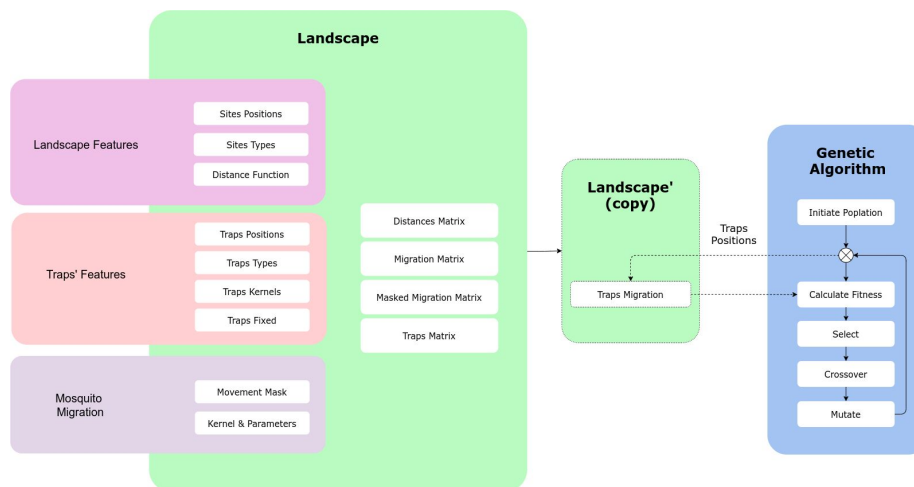


Figura 1.5: Interacción del Landscape con el algoritmo genético.

En la fecha de realización de este capítulo, aunque no hay ningún experimento publicado oficialmente, la documentación del paquete sí cuenta con ejemplos y tutoriales de optimización en la siguiente URL <https://chipdelmal.github.io/MGSurVE/build/html/GA.html>. En los tutoriales, el número de población es de 10 por cada trampa a optimizar. Si se desean optimizar 4 trampas, se utiliza una población de entre 40 o 50. Además de definir la población, también se limita a 500 generaciones para la optimización.

Para finalizar, el paquete permite obtener el mejor cromosoma y trazar en un diagrama el mapa de las trampas y la migración de los mosquitos.

1.3. Comparación de algoritmos

Los trabajos mencionados en la sección anterior proponen diferentes algoritmos para solucionar problemas muy similares: encontrar la mejor ubicación de nodos en una red de nodos para optimizar algún resultado de una medición. Un aspecto en común de las soluciones propuestas por los diferentes investigadores es que todos hacen uso de algoritmos metaheurísticos iterativos para

optimización. Otra similitud es que sus soluciones están basadas en inteligencia de enjambre y más específicamente en PSO.

Para resaltar las ventajas y desventajas de los diferentes tipos de algoritmos, en la tabla 1.6 se muestra una comparación detallada entre PSO y GA.

Algoritmo	Ventajas	Desventajas
Algoritmos Genéticos	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados sobresalientes con presupuesto computacional alto. • Procesos más exploratorios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere poblaciones grandes (al menos 50 individuos). • Malos resultados con presupuesto computacional bajo. • Lenta convergencia.
Particle Swarm Optimization	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere poblaciones pequeñas (20-40 partículas). • Resultados sobresalientes con presupuesto computacional bajo. • Simple de implementar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malos resultados con presupuesto computacional alto. • Riesgo de convergencia prematura.

Figura 1.6: Ventajas y desventajas de PSO y GA basado en [16, 17].

Además de los algoritmos propuestos por las investigaciones mencionadas en la sección anterior, se pueden encontrar una gran variedad usados en la actualidad para resolver problemas optimización. En un estudio realizado en 2021 por Piotrowski et al [16], encontraron que las principales familias de algoritmos usados para resolver problemas de optimización relacionados a la pandemia de COVID-19 fueron Swarm Intelligence (SI) y Evolutionary Algorithms (EA).

En 2017, un estudio similar realizado por Piotrowski et al [17], sometieron a 33 metaheurísticas propuestas entre 1960 y 2016 a 22 experimentos, cada una con diferentes presupuestos computacionales. Al finalizar los experimentos, encontraron que algoritmos basados en inteligencia de enjambre tienen un mejor desempeño cuando el presupuesto computacional es bajo. A diferencia de los algoritmos basados en inteligencia de enjambre, los basados en procesos evolutivos tienen un mejor desempeño cuando el presupuesto computacional es alto.

Aunque lo anterior es cierto, en un estudio de 2020 realizado por Piotrowski et al [18], se encontró que variantes modernas de PSO y SI sin peso inercial logran mejores resultados con una población de entre 70 y 500 partículas, contradiciendo las recomendaciones para lograr mejores resultados con variantes clásicas. Debido a esto, es de gran importancia conocer las condiciones adecuadas para cada variante de algoritmos basados en PSO. Si la cantidad adecuada de partículas para un problema en cuestión es desconocido, la recomendación

es usar entre 70 y 100 partículas.

1.4. Conclusión

En la actualidad, existe una gran variedad de algoritmos de optimización los cuales tienen comportamientos diferentes para cada tipo de problema [17]. Por esto, es de suma importancia escoger correctamente el algoritmo que será empleado en alguna solución, para así obtener resultados realmente óptimos.

Como se ve en la tabla 1.6 y se discutió en la sección anterior, los algoritmos genéticos tienen un mejor comportamiento y desempeño cuando el presupuesto computacional y la población es grande (más de 50), por lo que el trabajo realizado en MGSurvE [14] no está optimizando correctamente las ubicaciones de las trampas para mosquitos, pues usan poblaciones de entre 40 y 50, además de un presupuesto computacional bajo. Esta situación da paso a una oportunidad de mejora, para implementar un algoritmo que se ajuste en mejor manera a la situación de MGSurvE, con la posibilidad de mejorar la optimización de la ubicación de las trampas para mosquitos.

Capítulo 2

Planteamiento del problema

Después de analizar diferentes métodos de optimización aplicados en el área de este trabajo, el objetivo de este capítulo es describir la problemática en la optimización de la ubicación de trampas para mosquito. Para lograrlo, en este capítulo primeramente se dará un poco de contexto sobre la herramienta actual, enseguida se hablará sobre problemas y limitaciones con la herramienta actual y finalmente se concluirá con el planteamiento del problema.

2.1. Contexto

2.1.1. Marshall Lab

Marshall Lab [19] es un laboratorio perteneciente al departamento de epidemiología y bioestadística de la universidad de Berkeley en California. Su principal contribución es el desarrollo y simulación de estrategias basadas en genética para controlar enfermedades transmitidas por mosquitos. Para controlar estas enfermedades, el laboratorio simula la liberación de mosquitos modificados genéticamente en un entorno controlado, para así estudiar y desarrollar estrategias que permitan el comportamiento deseado de estos mosquitos en el ambiente. El control de los mosquitos liberados se hace con un correcto entendimiento de los patrones de movimiento de estos mosquitos. Para detectar el movimiento de mosquitos, se utilizan trampas, las cuales detectan la migración de los mosquitos.

Para la simulación del correcto posicionamiento de trampas, el laboratorio ha creado el software MGSurvE [14], el cual ya fue descrito en el capítulo anterior

1.2.3.

Es de suma importancia el trabajo realizado por este laboratorio, pues el correcto posicionamiento de trampas para mosquitos significaría un ahorro económico en la batalla para el control de enfermedades transmitidas por mosquito.

2.2. Limitaciones de la herramienta actual

En la sección de comparación de algoritmos del capítulo del estado del arte 1.3 se analizaron diferentes tipos de algoritmos de optimización y en la tabla 1.6 se compararon los algoritmos de la familia de PSO contra algoritmos de la familia de GA. Se concluyó en esa sección que los algoritmos PSO generalmente tienen un mejor desempeño cuando el presupuesto computacional es bajo, lo contrario de algoritmos de tipo GA. Como se habló en la sección 1.2.3, el paquete MGSurvE implementa un algoritmo genético (GA) para sus tareas de optimización de tiempos de detección de mosquitos. Sin embargo, se hace uso de una población pequeña, así como un límite de 500 generaciones, por lo que el presupuesto computacional es bajo y el rendimiento del algoritmo y sus resultados obtenidos posiblemente no sean los óptimos.

2.3. Conclusión

Después de establecer un estado del arte en el capítulo anterior y detallar las limitaciones de la herramienta actual, se puede concluir la problemática como: El software MGSurvE no genera las ubicaciones óptimas para trampas de mosquitos.

Capítulo 3

Solución

En este capítulo se detalla la solución propuesta para la problemática expuesta en el capítulo anterior. Se explica el diseño y desarrollo de la solución, así como el algoritmo implementado y configuración de hyperparámetros.

3.1. Diseño de la solución

3.1.1. Selección de algoritmo

Como se habló en el capítulo pasado, la problemática a resolver es que el paquete MGSurvE no genera las ubicaciones óptimas para trampas de mosquitos, siendo la causa principal del problema que el algoritmo de optimización usado actualmente en MGSurvE (un algoritmo genético, o GA) no tiene un correcto comportamiento con el bajo presupuesto computacional [17]. Por esto, un algoritmo perteneciente a la familia de Particle Swarm Optimization (PSO) es adecuado para resolver este problema [17, 18]. Los algoritmos de tipo PSO tienden a comportarse de manera ideal con una población pequeña (de 20 a 50 partículas), por lo que necesitan un presupuesto computacional bajo, adecuado para resolver el problema presentado anteriormente.

Se implementó un algoritmo de PSO como solución a la problemática. Este algoritmo es el propuesto en 2020 por Hantash et al [12]. En este algoritmo introducen una variación al peso inercial original propuesto por Shi et al [9] en 1998 (descrito anteriormente en la sub sección 1.1.7). Con esta modificación la convergencia del algoritmo es controlada por el peso. Al empezar con valores mayores y terminar con valores menores, se prioriza la búsqueda global inicial-

mente y, en las últimas etapas de la búsqueda, se prioriza una búsqueda local en cada partícula [9].

Este algoritmo se divide en dos partes principales: la primera, actualización de la velocidad y posición de una partícula; y segunda, la evaluación de la función de aptitud y actualización de valores óptimos. Las partes del algoritmo están detalladas en las ecuaciones 3.2, 3.3 y en el algoritmo 1.

$$w = w_{max}e^{(((maxiter-iter)/maxiter)-1)} - w_{min} \quad (3.1)$$

$$v_{ij} = wv_{ij} + c_1rand()(p_{ij} - x_{ij}) + c_2rand()(p_{nj} - x_{ij}) \quad (3.2)$$

$$x_{ij} = x_{ij} + v_{ij} \quad (3.3)$$

En la ecuación 3.1 se muestra el cálculo y actualización del peso inercial. Al ser una función no lineal, se aseguran valores de w más grandes en etapas tempranas de la búsqueda, así como rápida transición a valores más pequeños conforme progresa la búsqueda. Por lo tanto, se asegura una búsqueda global de mínimos con pocas posibilidades de quedar en un mínimo local [13].

Las ecuaciones 3.2 y 3.3 corresponden a la primer parte del PSO. En la primer ecuación, se realiza la actualización de la velocidad de la partícula i en la o j con respecto a la mejor partícula n . La segunda ecuación describe la actualización de la posición de la partícula con la nueva velocidad calculada.

3.1.2. Stack tecnológico

MGSurvE, al ser un paquete para ser usado en proyectos desarrollados con el lenguaje de programación Python, da la oportunidad de usar una gran variedad de paquetes, bibliotecas y Frameworks indexadas en el PyPI. A continuación se describe la lista completa de dependencias usadas para la implementación de los algoritmos.

Como herramienta principal para la manipulación de datos está la biblioteca Pandas [21]. Esta herramienta de código libre permite el análisis y manipulación de datos en la solución, así como la creación de gráficas rápida y sencillamente.

Además de análisis y manipulación de datos, la solución depende de una herramienta que permite realizar operaciones con vectores y matrices. El paquete por default en el ecosistema de Python es NumPy, el cual ofrece funciones matemáticas y de vectorización. Escrito en código optimizado de C y con una

Algorithm 1 Evaluación de función de aptitud y actualización de mejor partícula

```

Initialize mejorParticula  $\leftarrow$  None
for each generacion  $\in$  generaciones do
  for each particula  $\in$  particulas do
    particula.aptitud.valores  $\leftarrow$  funcionAptitud(particula)
    if not particula.mejor or particula.mejor.aptitud <
particula.aptitud then
      particula.mejor  $\leftarrow$  nueva particula basada en particula
      particula.mejor.aptitud.valores  $\leftarrow$  particula.aptitud.valores
    end if
    if not mejorParticula or particula.aptitud < particula.aptitud then
      mejorParticula  $\leftarrow$  nueva particula basada en particula
      mejorParticula.aptitud.valores  $\leftarrow$  particula.aptitud.valores
    end if
  end for
  for each particula  $\in$  particulas do
    actualizaParticula(particula, mejorParticula, generacion)
  end for
end for

```

interfaz para Python, ofrece gran eficiencia y oportunidades de paralelización en sus operaciones [22].

Por último, para la implementación del algoritmo se basa en el paquete DEAP [23], el cual provee un marco de trabajo para la creación e implementación de algoritmos evolutivos en Python. La implementación del algoritmo genético con el que funciona actualmente MGSurvE está construida con DEAP, por lo que la reutilización de este paquete ayuda el desarrollo de la solución propuesta en este trabajo.

3.2. Desarrollo de la solución

3.2.1. Arquitectura del sistema

Al tener el stack tecnológico con todas las herramientas necesarias seleccionadas, la implementación de los algoritmos candidatos se hizo por módulos. El sistema está dividido en diferentes módulos, los cuales, junto con sus interacciones y relaciones, están descritos en la figura 3.1. Como se puede apreciar en el diagrama, el módulo principal es el llamado *Optimization*. Este cuenta con tres propiedades principales: *toolbox*, el cual almacena todas las herramientas y

funciones del algoritmo; *population*, que guarda la lista de todas las partículas involucradas en el algoritmo de optimización; y *best*, representando la mejor partícula de la búsqueda. De igual manera, el módulo *Optimization* cuenta con diferentes funciones y métodos: *optimize_traps_pso*, el cual funciona como *wrapper* para configurar e inicializar el algoritmo de optimización con los datos de las trampas y un *Landscape*; *pso_simple*, el primer algoritmo candidato, implementa el PSO original; *pso_variable_weight*, el algoritmo con peso inercial variable; *generate_particle*, crea una partícula nueva para ser usada en el algoritmo; *update_particle_simple*, función para actualizar la velocidad y posición de una partícula; *update_particle_variable_weight*, que implementa la función 3.1 para actualizar los pesos de velocidad de una partícula; y finalmente *create_toolbox*, el cual crea la caja de herramientas y registra las funciones mencionadas anteriormente para ser usadas por el algoritmo.

3.2.2. Selección de parámetros

Los algoritmos candidatos a solución, al pertenecer a la familia de PSO, necesitan una configuración de parámetros como el número de generaciones en las que el algoritmo ejecutará la búsqueda; el tamaño de la población con la que se ejecutará la búsqueda y más.

Se realizó una búsqueda de parámetros comparando los resultados de ejecutar la optimización con una misma configuración del entorno y con distintas combinaciones de parámetros. La Tabla 3.1 contiene los diferentes parámetros con que el algoritmo de optimización fue ejecutado.

Cuadro 3.1: Todas las opciones de parámetros

Generations	Population Size	Min Speed	Max Speed
60	12	-5	5
100	20	-10	10
250	40	-20	20

Los resultados de esta búsqueda de mejores parámetros se muestran en la tabla 3.2. Las filas resaltadas en verde claro muestran las 5 configuraciones que arrojaron los mejores resultados. Resaltado en verde oscuro, se muestra el mejor resultado obtenido en la búsqueda. Como se puede ver en la tabla, 3 de los 5 mejores resultados fueron obtenidos con la velocidad máxima más grande (20) y la mínima más pequeña (-20) de la búsqueda. Los dos resultados restantes

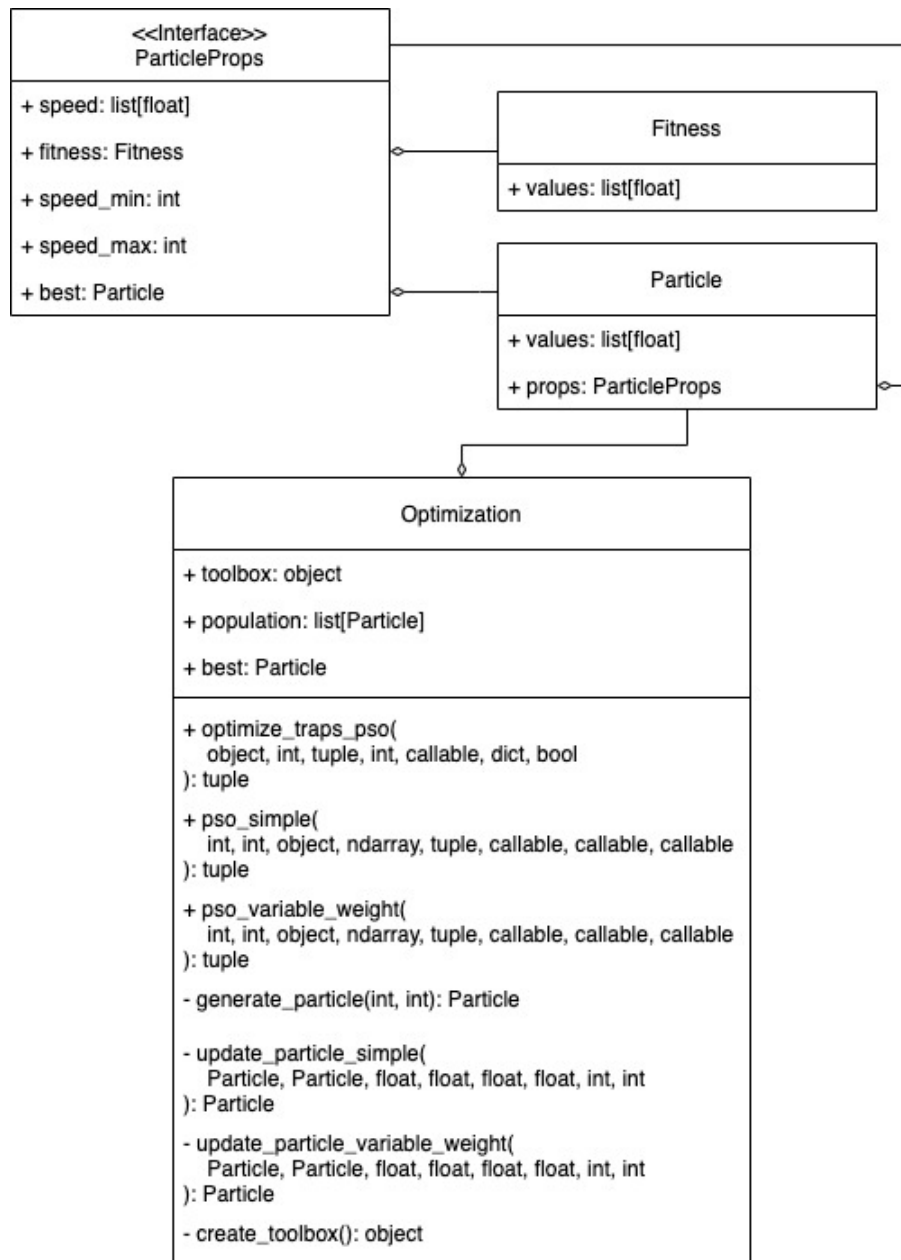


Figura 3.1: Diagrama de clases describiendo los módulos del sistema.

fueron obtenidos con el segundo conjunto de velocidad máxima y mínima más grandes (10 y -10). De igual manera, los 3 mejores resultados fueron obtenidos con una población más grande (de 40 partículas) y los 2 restantes con la población más pequeña (12 partículas). Se puede concluir que las grandes velocidades favorecen la búsqueda, pues tienen mejores oportunidades de encontrar el máximo global en las etapas tempranas de la búsqueda. Adicionalmente, los resultados finales dependen de la posición inicial de las trampas, por eso se llega a buenos resultados con poblaciones y velocidades pequeñas.

Para finalizar, se seleccionaron 20 y -20 como velocidad máxima y mínima. Además, como población se optó por 40 partículas, pues se obtuvieron mejores resultados con esta cantidad de población. Además, como parámetros de peso (w) máximo y mínimo se seleccionaron 1.5 y 0.9, para lograr aún mejores búsquedas globales al principio del algoritmo y mejores búsquedas locales en las etapas finales. Para las generaciones, se puede apreciar en la tabla que entre más generaciones, mejores son los resultados, por esto, se usarán 500 generaciones para el algoritmo.

3.2.3. Integración con el paquete MGSurvE

Para terminar esta sección de descripción de la solución, a continuación se describe la integración del algoritmo propuesto al paquete MGSurvE. El paquete, al ya contar con una función de optimización entre sus herramientas, integrar un nuevo algoritmo con la misma funcionalidad no fue complicado ni laborioso. Se añadió una clase llamada *PSO*, la cual tiene una interfaz similar a la del algoritmo de GA actual de MGSurvE. Los argumentos que recibe el constructor de la clase son: *landscape*, el objeto del paquete MGSurvE que contiene información del entorno, trampas y migración de mosquitos; *pop_size*, el tamaño de la población; *generations*, en donde se especifican el número de generaciones en las que el algoritmo correrá; *speed_min*, la velocidad mínima de las partículas; *speed_max*, la velocidad máxima de las partículas; *phi1*, límite superior para generar números aleatorios para influenciar la búsqueda local; *phi2*, límite superior para generar números aleatorios para influenciar la búsqueda global; *w_max*, peso inercial máximo; y finalmente, *w_min*, peso inercial mínimo.

El PSO, además de ser compatible con la configuración del Landscape, también genera un logbook con los mismos datos generados por el GA, para así permitir la comparación de ambos métodos de optimización.

Cuadro 3.2: Resultados de comparación de parámetros

Generations	Population Size	Min Speed	Max Speed	Result
60	12	-5	5	1.8791204126407515
60	12	-10	10	1.854472081926861
60	12	-20	20	1.7786048508569845
100	12	-5	5	1.889419981984948
100	12	-10	10	1.792037919645934
100	12	-20	20	1.7762766933444907
250	12	-5	5	1.8223052674989841
250	12	-10	10	1.7020892249484525
250	12	-20	20	1.6973861840071303
60	20	-5	5	1.946892980601416
60	20	-10	10	1.8155848546439979
60	20	-20	20	1.7660035785241515
100	20	-5	5	1.9190327079716116
100	20	-10	10	1.8385524029284064
100	20	-20	20	1.7454720709718743
250	20	-5	5	1.7753419398392813
250	20	-10	10	1.7288295236897566
250	20	-20	20	1.719394288260472
60	40	-5	5	1.7829790561139625
60	40	-10	10	1.7781548863988543
60	40	-20	20	1.6888903722371744
100	40	-5	5	1.7700261955393908
100	40	-10	10	1.7621531972103135
100	40	-20	20	1.6960049662452084
250	40	-5	5	1.7431968794349013
250	40	-10	10	1.6930355821506797
250	40	-20	20	1.7236008409661523

Capítulo 4

Metodología de evaluación

En este capítulo se describe la metodología de evaluación seleccionada para validar que se ha resuelto la problemática identificada en este trabajo. A continuación, se describen la técnica usada para evaluar el desempeño del algoritmo implementado como solución, así como las métricas que se obtendrán para confirmar la efectividad de la solución.

Bibliografía

- [1] S. Russell and P. Norving, “Artificial Intelligence: A modern approach”, 3rd ed. Prentice Hall, New Jersey: Pearson Education, 2009.
- [2] J. M. Spector and S. Ma, “Inquiry and critical thinking skills for the next generation: From Artificial Intelligence back to human intelligence,” *Smart Learning Environments*, vol. 6, no. 1, Sep. 2019.
- [3] E. K. Burke and G. Kendall, “Search methodologies: Introductory tutorials in optimization and decision support techniques”. New York, New York: Springer, 2014.
- [4] V. J. Rayward-Smith, “Modern Heuristic Search Methods”. Chichester, New York: Wiley, 1996.
- [5] F. Glover and M. Laguna, “Tabu Search”. Boston, Massachusetts: Kluwer Academic Publishers, 1997.
- [6] C. A. Coello Coello, G. B. Lamont, and D. A. Van Veldhuizen, “Evolutionary algorithms for solving multi-objective problems,” *Genetic and Evolutionary Computation Series*, 2007.
- [7] A. S. Fraser, “Simulation of genetic systems by Automatic Digital Computers II. effects of linkage on rates of advance under selection,” *Australian Journal of Biological Sciences*, vol. 10, no. 4, p. 492, 1957.
- [8] J. Kennedy and R. Eberhart, “Particle swarm optimization,” *Proceedings of ICNN'95 - International Conference on Neural Networks*, 1995.
- [9] Y. Shi and R. Eberhart, “A modified particle swarm optimizer,” *1998 IEEE International Conference on Evolutionary Computation Proceedings. IEEE World Congress on Computational Intelligence (Cat. No.98TH8360)*, 1998.

- [10] S. Cheg, H. Lu, X. Lei, and Y. Shi, "A quarter century of particle swarm optimization," *Complex and Intelligent Systems*, vol. 4, no. 3, pp. 227-239, 2018.
- [11] S. Li, C. Zhang, and J. Qu, "Location optimization of wireless sensor network in Intelligent Workshop based on the three-dimensional adaptive fruit fly optimization algorithm," *International Journal of Online Engineering (iJOE)*, vol. 14, no. 11, p. 202, Nov. 2018.
- [12] N. Hantash, T. Khatib, and M. Khammash, "An improved particle swarm optimization algorithm for optimal allocation of distributed generation units in Radial Power Systems," *Applied Computational Intelligence and Soft Computing*, vol. 2020, pp. 1-8.
- [13] H. Liang and F. H. Kang, "Adaptive mutation particle swarm algorithm with dynamic nonlinear changed inertia weight," *Optik-International Journal for Light and Electron Optics*, vol. 127, no. 19, pp. 8036-8042, 2016.
- [14] H. M. Sanchez, "MGSurvE's documentation," *MGSurvE's documentation! - MGSurvE documentation*, 2021. [Online]. Available: <https://chipdelmal.github.io/MGSurvE/build/html/index.html>. [Accessed: 31-Mar-2022].
- [15] DEAP Project, "DEAP documentation," *DEAP documentation - DEAP 1.3.1 documentation*, 2022. [Online]. Available: <https://deap.readthedocs.io/en/master/>. [Accessed: 01-Apr-2022].
- [16] A. P. Piotrowski and A. E. Piotrowska, "Differential Evolution and particle swarm optimization against covid-19," *Artificial Intelligence Review*, Jul. 2021.
- [17] A. P. Piotrowski, M. J. Napiorkowski, J. J. Napiorkowski, and P. M. Rowinski, "Swarm intelligence and Evolutionary Algorithms: Performance versus speed," *Information Sciences*, vol. 384, pp. 34-85, Apr. 2017.
- [18] A. P. Piotrowski, J. J. Napiorkowski, and A. E. Piotrowska, "Population size in particle swarm optimization," *Swarm and Evolutionary Computation*, vol. 58, May 2020.
- [19] The Marshall Lab at UC Berkeley. (s. f.). THE MARSHALL LAB. <https://www.marshalllab.com/>

- [20] R. Singer, “Shape up V 1.8, 2019 edition,” Shape Up: Stop Running in Circles and Ship Work that Matters, 2019. [Online]. Available: <https://basecamp.com/shapeup/webbook>. [Accessed: 03-May-2022].
- [21] “Pandas,” pandas, 02-Apr-2022. [Online]. Available: <https://pandas.pydata.org/>. [Accessed: 06-May-2022].
- [22] NumPy, 2022. [Online]. Available: <https://numpy.org/>. [Accessed: 06-May-2022].
- [23] “DEAP documentation,” DEAP documentation - DEAP 1.3.1 documentation, 22-Jan-2022. [Online]. Available: <https://deap.readthedocs.io/en/master/>. [Accessed: 06-May-2022].