

Desarrollo de un Sistema de VideoJuegos para Chamacos Inquietos que se la pasan nomas en el Celular

C. Agapito Melo Agarras

Universidad Politécnica de Victoria

17 de Abril de 2023



Contenido



Introducción

Marco teórico

Sistema Propuesto

Implementación y resultados

Conclusiones y trabajo futuro



- ▶ El coaching es una poderosa herramienta de desarrollo y aprendizaje que hunde sus raíces en el diálogo. Es una forma profunda de enfrentar la realidad empezando por uno mismo. Realizado con un coach profesional, es un poderoso agente de cambio que hace mejores directivos e impacta en la vida personal y profesional [1].
- ▶ El coaching constituye, además, una eficaz herramienta para los líderes que desean crear significado y propósito, que buscan empoderar a sus empleados para que trabajen mejor y estén alineados con los valores de la organización [2].

- ▶ Kotlin is a statically-typed object-oriented programming language developed by JetBrains primarily targeting the JVM [3]
- ▶ Kotlin is developed with the goals of being quick to compile, backwards-compatible, very type safe, and 100% interoperable with Java [4]
- ▶ Kotlin is also developed with the goal of providing many of the features wanted by Java developers [5]
- ▶ Kotlin's standard compiler allows it to be compiled both into Java bytecode for the JVM and into JavaScript.

Version	Release date
1.7.10	2022-07-07
1.7.0	2022-06-09
1.6.0	2021-10-16
1.5.0	2021-05-05
1.4.0	2020-08-17
1.1.0	2017-03-01
1.0.0	2016-02-15

Una red neuronal es un método de la inteligencia artificial que enseña a las computadoras a procesar datos de una manera que está inspirada en la forma en que lo hace el cerebro humano [6].

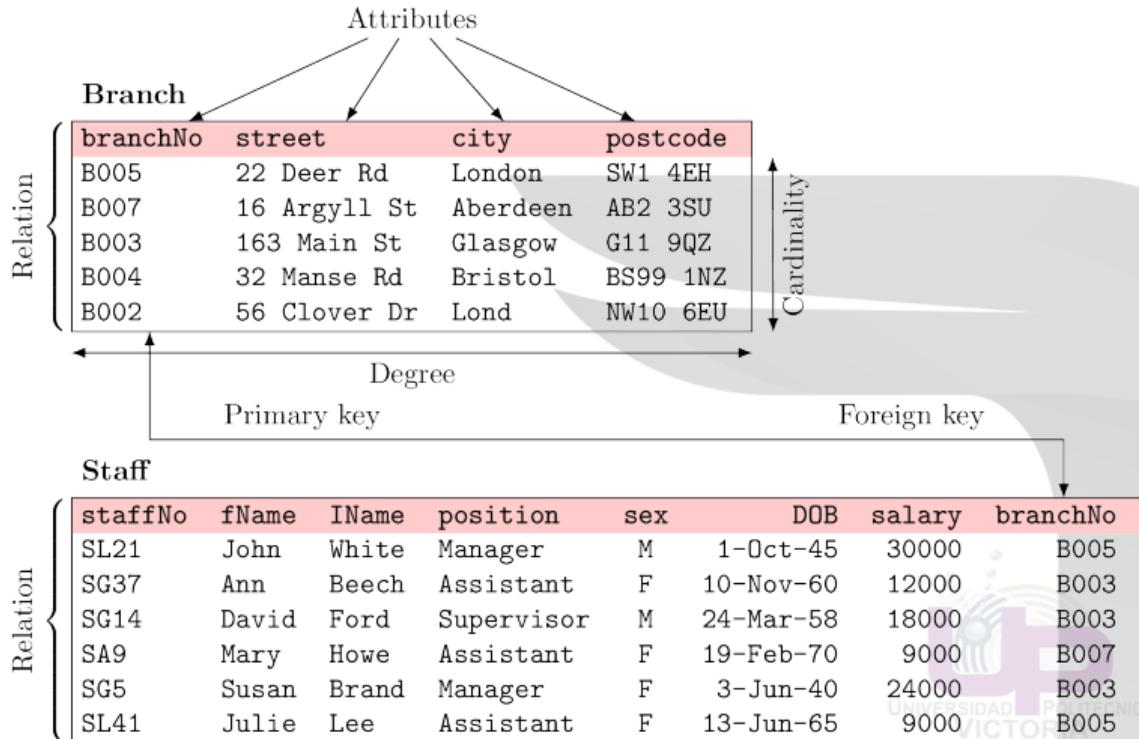
Aprendizaje Profundo



El aprendizaje profundo se enfoca en mejorar el proceso de aprendizaje de las máquinas. Con inteligencia artificial y ML basados en reglas, un científico de datos determina las reglas y características del grupo de datos para incluir en modelos, lo que impulsa el modo en que funcionan los modelos [7].



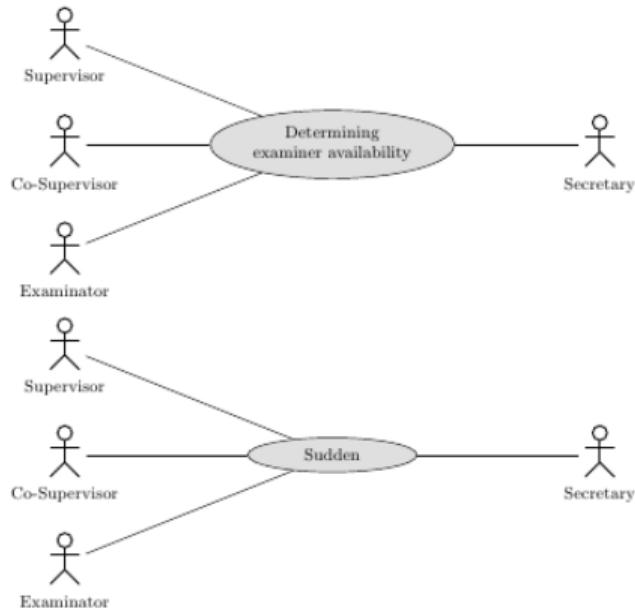
Diagrama E-R del sistema (Si la imagen es transparente, el fondo se ve)



Casos de Uso (la imagen es opaca, el fondo no se ve)



Pantalla principal



Características del sistema

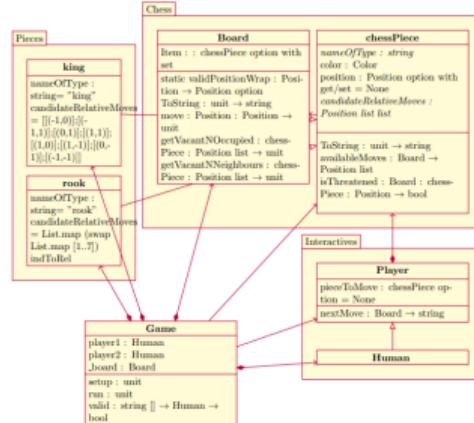
- ▶ Bueno
- ▶ Bonito
- ▶ Barato

Casos de Clases

Características del sistema

- ▶ Bueno (mejor que cualquier solución existente)
- ▶ Bonito (la neta, esta precioso)
- ▶ Barato (es gratis, no pagas nada)

Pantalla principal



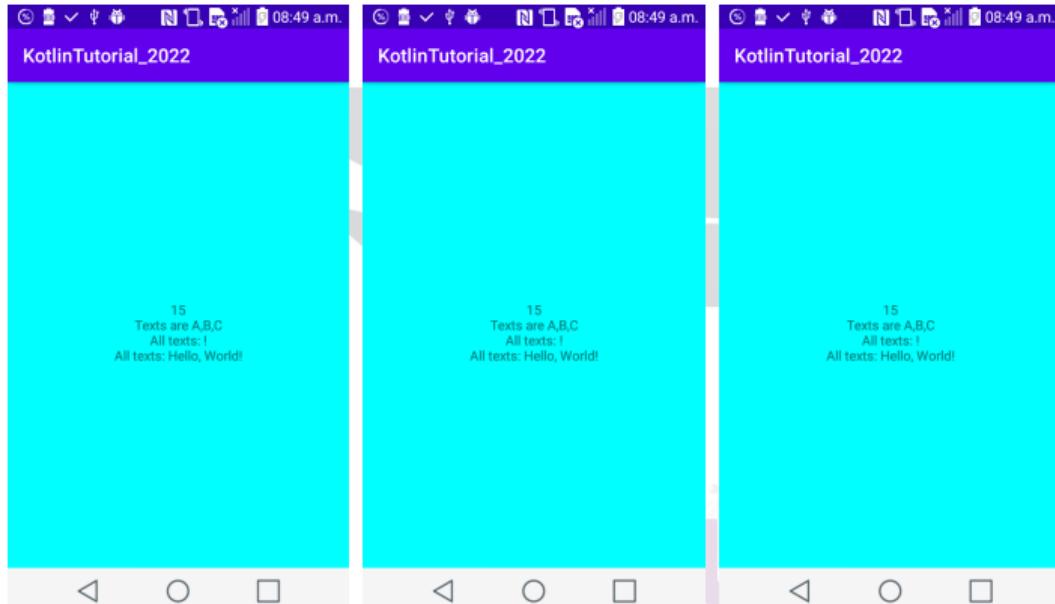
Screenshot de la pantalla principal del sistema



Imagenes en la misma línea

Características del sistema

- ▶ Bueno
- ▶ Bonito
- ▶ Barato



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
VICTORIA

iS
UNIVERSITIES

Conclusiones



- ▶ En este proyecto no aprendí nada
- ▶ Vi muchos videos de YuTú



Trabajo Futuro



- ▶ El sistema no jala ni nunca jaló
- ▶ Busquen un programador de verdad para que lo arregle



Referencias I



- [1] Microsoft. *Visual Studio Code - Code Editing. Redefined.* [https://code.visualstudio.com/..](https://code.visualstudio.com/) 2016.
- [2] Gil Levi and Tal Hassner. *Face Image Project - Data.* 2015. URL: <https://talhassner.github.io/home/projects/Adience/Adience-data.html#agegender> (visited on 04/17/2023).
- [3] Ivan Garcia. *¿Que es un sistema de información?-Definición de sistema de información.* <https://www.emprendepyme.net/que-es-un-sistema-de-informacion.html>. 2018.
- [4] Jeffrey Dean and Sanjay Ghemawat. "MapReduce: Simplified Data Processing on Large Clusters". In: *OSDI*. <http://www.usenix.org/events/osdi04/tech/dean.html>. 2004.
- [5] Raul Rojas. *Neural Networks - A Systematic Introduction.* Berlin: Springer-Verlag, 1996. URL: http://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-ki/rojas_home/pmwiki/pmwiki.php?n=Books.NeuralNetworksBook.
- [6] Stefan Müller. *Complex Predicates. Verbal Complexes, Resultative Constructions, and Particle Verbs in German. Studies in Constraint-Based Lexicalism.* Stanford: CSLI Publications, 2002.
- [7] Gunnar Bech. "Grammatische Gesetze im Widerspruch". In: *Lingua* 12 (1963), pp. 291-299.



GRACIAS

