

| Cuaderno de bitácora | | Nombre: Álvaro Andrés Castro Venegas |
|-----------------------------|----------|--|
| | | Proyecto: Proyecto 2 Inteligencia Artificial |
| Fecha | Duración | Breve explicación |
| 30-04-2019 | 4 horas | Reunión del equipo para definir el lenguaje en el que se desarrollaría el backend y Frontend de la aplicación. |
| 01-05-2019 | 2 horas | Investigación de trabajos relacionados. Búsqueda de trabajos similares en donde se aplicaron algoritmos genéticos. |
| 06-05-2019 | 4 horas | Reunión del equipo para determinar el algoritmo genético que se va a utilizar, lluvia de ideas de la técnica que se utilizara para inicializar la población y cuál será el fitness que se utilizara. |
| 11-05-2019 | 3 horas | Reunión del equipo para la distribución de las tareas que le corresponderán a cada miembro para lograr el desarrollo del proyecto. |
| 17-05-2019 | 1 horas | Documentación de las lecciones aprendidas hasta la fecha. |
| 22-05-2019 | 5 horas | Desarrollo de las tareas asignadas del frontend: Apoyo en el diseño gráfico de la vista para mejor visualización de los datos. Que sea una interfaz amigable con los usuarios. |
| 27-05-2019 | 3 horas | Trabajo en el frontend: Creación de las funciones en JS para consumir los datos del backend y mostrarlos en la vista. |

| | | |
|------------|---------|---|
| 31-05-2019 | 2 horas | Frontend: Contribución en la integración del reconocimiento de voz para una mejor interacción con el usuario. |
| 02-06-2019 | 1 hora | Trabajo en la elaboración del paper del proyecto. |
| | | |
| | | |

Lecciones Aprendidas

Estudiante: Álvaro Andrés Castro Venegas

| Nro. De Referencia | Nombre del Proyecto | Fecha | Lección Aprendida / Recomendaciones |
|--------------------|---------------------|------------|--|
| 1 | Proyecto 2 IA | 05-04-2019 | Hay varias formas de seleccionar los individuos con el fitness más elevado para crear una nueva población. |
| 2 | Proyecto 2 IA | 08-04-2019 | Una vez se han seleccionado los mejores individuos, el Crossover consiste en mezclar el material genético de estos para crear los nuevos individuos. La forma más sencilla de hacerlo es mediante un One-point Crossover. Consiste en elegir un punto al azar de los dos individuos e intercambiar el material genético a partir de esta posición. |
| 3 | Proyecto 2 IA | 12-04-2019 | Al utilizar javascript como nuestro lenguaje para desarrollar el proyecto, tanto en el backend como en el Frontend, nos permite también incorporar el reconocimiento de voz nativo de javascript, para hacer que el hombre araña se mueva mediante comandos de voz. |
| | | | |
| | | | |