

Proyecto final

UEA optativa Filosofía de la tecnología: Aprendizaje de máquina aplicado al arte digital.

Profesor: Hernani Villaseñor Ramírez.

UAM Lerma. Enero 2024, 2023-O.

Planteamiento del proyecto

Define qué quieres hacer. Puedes formular una pregunta o enunciar una idea. Para ello, llamaremos *problema* al proyecto. El problema lo vamos a explorar a partir de expresar qué imaginamos, qué problema nos representa y cómo podemos resolverlo. De manera específica, qué modelo de aprendizaje automático resuelve el problema planteado en nuestro proyecto.

Selección del modelo de aprendizaje de máquina ML5

Vamos a usar un modelo del sitio ML5 para resolver nuestro proyecto. Para ello nos dirigimos al sitio web: <https://learn.ml5js.org/#/reference/index>

Escogemos un modelo entre las categorías *Helpers*, *Image*, *Sound*, *Text* o *Utils*. Antes debemos tener en mente el problema a resolver para leer lo que cada modelo hace y pensar cuál es el adecuado para resolver el proyecto.

Implementación

Una vez que seleccionamos el modelo, leemos la descripción y las instrucciones de implementación. Creamos una carpeta para guardar el código y los materiales y modificamos el código con el programa Visual Studio Code.

Pruebas

Al terminar probamos el funcionamiento del modelo y determinamos las modificaciones necesarias.

Publicación

Finalmente, subimos la carpeta a un repositorio de GitHub y enviamos la liga para su evaluación.

README

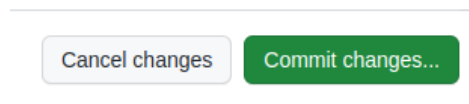
El proyecto va acompañado de su descripción la que escribiremos en la sección README de nuestro repositorio. Esta sección esta escrita con el lenguaje de marcación MD. Seguimos los siguientes pasos.

1 Ubica la sección README en la página principal de tu repositorio.

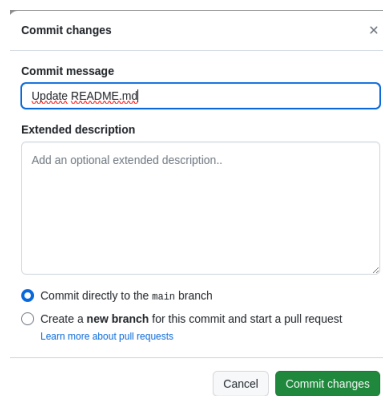


2 presiona el lápiz del lado derecho para modificarlo.

3 Realiza los cambios y presiona el botón verde que dice *commit changes*.



4 Cuando aparezca la ventana escribe una descripción en *extended description* y luego presiona *commit changes* para que se realicen los cambios.



5 Puedes consultar acerca del lenguaje de marcación o markdown language en las siguientes ligas:

<https://www.markdownguide.org/tools/jekyll/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Markdown>

<https://docs.github.com/es/get-started/writing-on-github/getting-started-with-writing-and-formatting-on-github/basic-writing-and-formatting-syntax>