Algoritmos de Feature Selection utilizados en estimación de esfuerzo de proyectos de desarrollo software

Trabajo Fin de Grado

**Grado en Ingeniería Informática**

**Autor**: Iván Iñaki Ajenjo Vicente

**Tutor**: Marta Fernández Diego

2019/2020

Resumen

En Machine Learning, es especialmente importante determinar aquellas variables que son relevantes para el objeto de estudio. En particular, los conjuntos de datos utilizados habitualmente en Ingeniería del Software tienen un alto número de variables, debiendo los investigadores y profesionales seleccionar aquellas que son más relevantes como variables independientes para el propósito de estimación de esfuerzo.

El objetivo del proyecto es conocer cómo se implementan estos algoritmos, especialmente los basados en la Teoría de la Información de Shannon. A partir de ahí se trata de adaptar algunos de ellos para mejorar su rendimiento.

**Palabras clave:** Feature Selection, Información mutua, desarrollo software, estimación de esfuerzo, ISBSG, R, Python

Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed nisi turpis, iaculis a pulvinar quis, luctus et lorem. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nullam vitae purus eros, id auctor dolor. Sed et nisl quis nibh fermentum cursus ut at elit. Etiam condimentum porta leo quis tempor. Quisque commodo lobortis aliquet. Etiam tincidunt, libero ut vehicula euismod, justo augue lobortis sem, et facilisis velit lacus tristique dolor.

**Keywords :** integer, blandit, pharetra, urna, id.

Dedicatoria

Tabla de contenidos

[Tabla de Figuras 8](#_Toc46398685)

[Tabla de Código 9](#_Toc46398686)

[1 Introducción 10](#_Toc46398687)

[1.1 Motivación 10](#_Toc46398688)

[1.2 Objetivos 11](#_Toc46398689)

[1.3 Impacto esperado 11](#_Toc46398690)

[1.4 Estructura 11](#_Toc46398691)

[2 Estado del arte 12](#_Toc46398692)

[2.1 ISBSG 12](#_Toc46398693)

[2.2 Estimación de esfuerzo 12](#_Toc46398694)

[2.3 Feature Selection 14](#_Toc46398695)

[2.4 Mutual Information 15](#_Toc46398696)

[3 Algoritmos de FS basados en MI propuestos 16](#_Toc46398697)

[3.1 MI vs MRMR 16](#_Toc46398698)

[3.2 1 lista vs 2 listas 16](#_Toc46398699)

[4 Metodología 18](#_Toc46398700)

[4.1 Herramientas 18](#_Toc46398701)

[4.1.1 Lenguajes de programación 18](#_Toc46398702)

[4.1.2 Entornos 19](#_Toc46398703)

[4.1.3 Librerias 20](#_Toc46398704)

[4.2 Pre-procesado de los datos 21](#_Toc46398705)

[4.2.1 Filtrado 21](#_Toc46398706)

[4.2.2 Set inicial de features 23](#_Toc46398707)

[4.2.3 Categorización 24](#_Toc46398708)

[4.3 Cross-validation múltiple 26](#_Toc46398709)

[4.3.1 Algoritmo MMRE 26](#_Toc46398710)

[4.3.2 Evaluador 27](#_Toc46398711)

[4.4 Generación de gráficas 27](#_Toc46398712)

[5 Resultados experimentales 30](#_Toc46398713)

[5.1 Precisión de los algoritmos de FS 30](#_Toc46398714)

[5.1.1 Convergencia de los algoritmos 30](#_Toc46398715)

[5.1.2 Influencia del valor de K 32](#_Toc46398716)

[5.1.3 Precisión de los algoritmos de FS 32](#_Toc46398717)

[5.2 Análisis de las variables seleccionadas 33](#_Toc46398718)

[5.2.1 Información mutua y redundancia de las variables 33](#_Toc46398719)

[5.2.2 Número de variables seleccionadas TO-DO 35](#_Toc46398720)

[5.2.3 Preferencia de uso de las variables 36](#_Toc46398721)

[6 Conclusiones 36](#_Toc46398722)

[6.1 Principales aportaciones 36](#_Toc46398723)

[6.2 Relación con los estudios cursados 36](#_Toc46398724)

[6.3 Limitaciones del trabajo 36](#_Toc46398725)

[6.4 Trabajos futuros 37](#_Toc46398726)

[7 Referencias bibliográficas 38](#_Toc46398727)

[8 Anexos 39](#_Toc46398728)

[8.1 Select\_features.py 39](#_Toc46398729)

[8.2 Dimensión de la solución propuesta 40](#_Toc46398730)

[8.3 Distintas implementaciones de MI 42](#_Toc46398731)

[8.4 Integración de Python con R 44](#_Toc46398732)

[8.5 Multiprocesamiento en Python 44](#_Toc46398733)

# Tabla de Figuras

[Figura 1 Estructura de datos de los resultados 21](#_Toc45648075)

[Figura 2 Evolución de las medias acumuladas de MMRE para k=1 25](#_Toc45648076)

[Figura 3 Box plot de la precisión (MMRE) dependiendo de los algoritmos FS 26](#_Toc45648077)

[Figura 4 Mutual Information de las variables independientes 28](https://d.docs.live.net/2e4f4e3558393dbf/UPV%202019/TFG/TFG%20con%20Plantilla%20v2.docx#_Toc45648078)

[Figura 5 MRMR de las variables independientes 29](https://d.docs.live.net/2e4f4e3558393dbf/UPV%202019/TFG/TFG%20con%20Plantilla%20v2.docx#_Toc45648079)

[Figura 6 mRMR de las variables seleccionadas 29](https://d.docs.live.net/2e4f4e3558393dbf/UPV%202019/TFG/TFG%20con%20Plantilla%20v2.docx#_Toc45648080)

[Figura 7 Numero de Variables seleccionadas por algoritmo 30](#_Toc45648081)

[Figura 8 Función de cálculo de MI con mutual\_info\_regression 33](#_Toc45648082)

[Figura 9 Función de cálculo mmre en R 33](#_Toc45648083)

[Figura 10 datos del código del proyecto 34](#_Toc45648084)

[Figura 11 ejemplo docstring para la función calcular\_mmre 34](#_Toc45648085)

# Tabla de Código

[Código 1 GFS 12](#_Toc45648192)

[Código 2 DFS 13](#_Toc45648193)

[Código 3 Selección de variables 17](#_Toc45648194)

[Código 4 Filtrado de proyectos 17](#_Toc45648195)

[Código 5 Recodificación de 1DBS 20](#_Toc45648196)

[Código 6 Recodificación de PPL 20](#_Toc45648197)

[Código 7 Calculo de MMRE 21](#_Toc45648198)

[Código 8 Evaluador 22](#_Toc45648199)

[Código 9 Inicialización de los datos 24](#_Toc45648200)

[Código 10 Subconjuntos de datos por método 24](#_Toc45648201)

[Código 11 Calculo de las medias acumuladas. 24](#_Toc45648202)

[Código 12 Grafica de medias acumuladas 25](#_Toc45648203)

[Código 13 Recodificación de las variables elegidas 25](#_Toc45648204)

[Código 14 Calculo de MI 28](#_Toc45648205)

# Introducción

El Aprendizaje Automático consiste en una disciplina de las ciencias informáticas, relacionada con el desarrollo de la Inteligencia Artificial, y que sirve para crear sistemas que pueden aprender por sí solos.

Es una tecnología que permite hacer automáticas una serie de operaciones con el fin de reducir la necesidad de que intervengan los seres humanos. Esto puede suponer una gran ventaja a la hora de controlar una ingente cantidad de información de un modo mucho más efectivo.

Lo que se denomina aprendizaje consiste en la capacidad del sistema para identificar una gran serie de patrones complejos determinados por una gran cantidad de parámetros. Al fin y al cabo, la máquina no aprende por si misma, sino un algoritmo de su programación que se modifica con la constante entrada de datos en la interfaz y de este modo puede predecir escenarios futuros o tomar decisiones de manera automática.

Los usos de esta tecnología son muy variados, se utiliza tanto en gran escala como en menor escala. Se utiliza para la detección de *malware*, en el comercio financiero, en el cuidado de la salud, marketing personalizado, motores de búsqueda… Sus aplicaciones son muy variadas, pero en el ejemplo tratado en este trabajo la utilizaremos para predecir el esfuerzo de desarrollo de los proyectos software.

## Motivación

Hoy en día se almacenan datos de forma masiva, en cualquier ámbito de la informática y en general de la tecnología. Estos son almacenados por si más adelante pueden ser de ayuda. Lo que esto nos produce es que tengamos un modelo de datos demasiado grande para poder trabajar con él con comodidad. Con esta gran cantidad de datos se pueden construir modelos con muchísima información. Esto por otro lado tiene alguna que otra contra. Estos modelos suelen ser muy pesados lo cual encarece el coste de computación y por tanto el tiempo de análisis. Es por esto por lo que cada vez más se utilizan algoritmos de *Feature Selection* o de selección de variable. Estos algoritmos se encargan de analizar las variables y seleccionar las mejores, reduciendo así el peso de los modelos. Esto hace que sean más sencillos de interpretar, que el tiempo de entrenamiento sea más corto, reducir el sobreajuste, etc.

Por tanto, la premisa central al utilizarse una técnica de selección de variable es el hecho de que un dato contiene muchas variables redundantes o irrelevantes y por tanto estas pueden ser eliminadas. Quiero recalcar la diferencia entre una variable irrelevante, con una redundante ya que esta diferencia es importante a la hora de plantear nuestros algoritmos. Las variables irrelevantes son aquellas que no contienen información de una variable objetivo. Mientras que una variable relevante, puede convertirse en redundante en presencia de otra variable con la que esté fuertemente relacionada.

En el desarrollo software, la estimación de esfuerzo es el proceso de predecir de la forma más realista posible la cantidad de esfuerzo requerido para desarrollar y mantener software. La práctica más común para la estimación de un proyecto software es la estimación de un experto. Una persona con experiencia, basándose en estas, realiza una estimación del esfuerzo del proyecto.

Utilizando aprendizaje automático esta estimación de esfuerzo puede verse mejorada. El aprendizaje automático como se ha comentado anteriormente se utiliza con muchos fines diferentes, pero uno de ellos es en los predictores.

## Objetivos

El objetivo del trabajo es el de analizar y evaluar distintos algoritmos de *Feature Selection* y utilizarlos para la creación de modelos de datos para la predicción del esfuerzo de desarrollo software.

El desarrollo se realizará utilizando Python para el manejo de los datos y la realización de parte de los cálculos y R que también se utiliza para realizar cálculos. Las gráficas y tablas se han generado utilizando Python. Para la evaluación del modelo se utiliza un script en Python que realiza las distintas iteraciones del algoritmo. Este llama a una librería de R que es utilizada para realizar la imputación.

El script deberá ir probando las variables previamente seleccionadas y ordenadas según unos criterios definidos, realizará los correspondientes cálculos de MMRE, esto se explicará más adelante, y todo este proceso se realizará midiendo los tiempos de ejecución.

## Impacto esperado

## Estructura

La memoria está estructurada en 6 apartados más 5 anexos. La estructura de los apartados tiene el objetivo de organizar la información y el contenido con el fin de facilitar la lectura y ayudar a la comprensión del trabajo realizado.

* **Apartado 1, Introducción:** es el apartado actual. Donde se realiza una presentación del proyecto a realizar y se resumen algunos conceptos muy generales básicos para la comprensión del proyecto.
* **Apartado 2, Estado del arte:** en este apartado se explica el estado actual de los distintos conceptos clave para comprender el funcionamiento del script y la motivación de este.
* **Apartado 3, Algoritmos de Feature Selection basados en MI:** en este apartado se realiza la explicación de los distintos algoritmos utilizados en la comparación de este trabajo. También se explican las diferencias entre ellos.
* **Apartado 4, Metodología:** en este apartado se explica en detalle el funcionamiento del script y como se utilizan las herramientas al alcance para analizar los distintos resultados.
* **Apartado 5, Resultados experimentales:** en este apartado se realiza el análisis de los resultados obtenidos por el algoritmo del trabajo. También se realizan una serie de gráficas para facilitar la comprensión de estos.
* **Apartado 6, Conclusiones:** en este apartado se realiza el análisis del proyecto a nivel global, así como una pequeña introducción a cuál sería el trabajo futuro y las posibles mejoras para realizar.
* **Anexo:** en este apartado se incluyen tanto capturas de algún código alternativo, como gráficas de resultados de las distintas librerías que se han probado. También se incluyen algunas anotaciones y conclusiones sobre las herramientas utilizadas.

# Estado del arte

## ISBSG[[1]](#footnote-2)

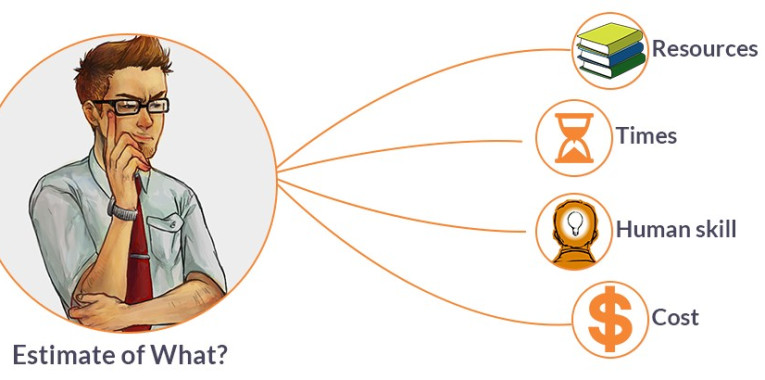
ISBSG (*International Software Benchmarking Standards Group*) es una organización sin ánimo de lucro, fundada en Australia en 1997 por un grupo de asociaciones de métricas de software. El objetivo de la asociación es el de promover la utilización de datos de la industria IT para mejorar el proceso y los productos software.



Hoy en día ISBSG tiene asociaciones con una gran variedad de asociaciones de métricas y corporaciones privadas. Clientes por todo el mundo que utilizan los datos de la asociación, reportes y las herramientas de estimación para mejorar la planificación de proyectos software.

El ISBSG diseñó y mantiene dos repositorios internacionales públicos para mejorar la gestión de recursos de IT para negocios y gobiernos. El conjunto de datos de ISBSG ofrece una gran cantidad de información sobre el software completado, benchmarking, monitoreo, control de calidad… Sin embargo, hay cuestiones que deben tenerse en cuenta a la hora de utilizarlo. El trabajo experimental de este documento se basa en *ISBSG Release 12* que incluye 6006 proyectos y 126 características.

## Estimación de esfuerzo

Como se ha comentado anteriormente la estimación de esfuerzo es un proceso mediante el cual se predice o estima un esfuerzo para un proyecto concreto. Esta estimación se lleva a cabo en prácticamente todo tipo de industria. Y realmente al igual que en el esfuerzo de desarrollo software en una inmensa mayoría de casos esta estimación se hace basándose en experiencias previas. Por tanto, podríamos decir que la estimación también se realiza mediante un experto. No se debe confundir la estimación de esfuerzo con la estimación de tiempo. El esfuerzo se refiere a la suma de los tiempos que dedicaran los diferentes recursos al proyecto.

En cambio, cuando hablamos de la estimación de tiempo, nos referimos al periodo en el calendario que será necesario para poder cumplir ciertos objetivos. Por ejemplo, podemos determinar un tiempo necesario de tres meses para completar un proyecto, mientras que el esfuerzo varía en función de la cantidad de personas que trabajen en dicho proyecto.

Normalmente las estimaciones de esfuerzo son demasiado optimistas y tienen demasiada confianza en su propia estimación. Por tanto, en muchos de los casos las estimaciones son inferiores al esfuerzo real y esta tendencia no parece haber cambiado en los últimos años. De hecho, a causa de esta tendencia se han creado ciertas citas con un toque de humor relacionadas con la subestimación de esfuerzo.

* Ninety-ninety rule:

*The first 90 percent of the code accounts for the first 90 percent of the development time. The remaining 10 percent of the code accounts for the other 90 percent of the development time.*

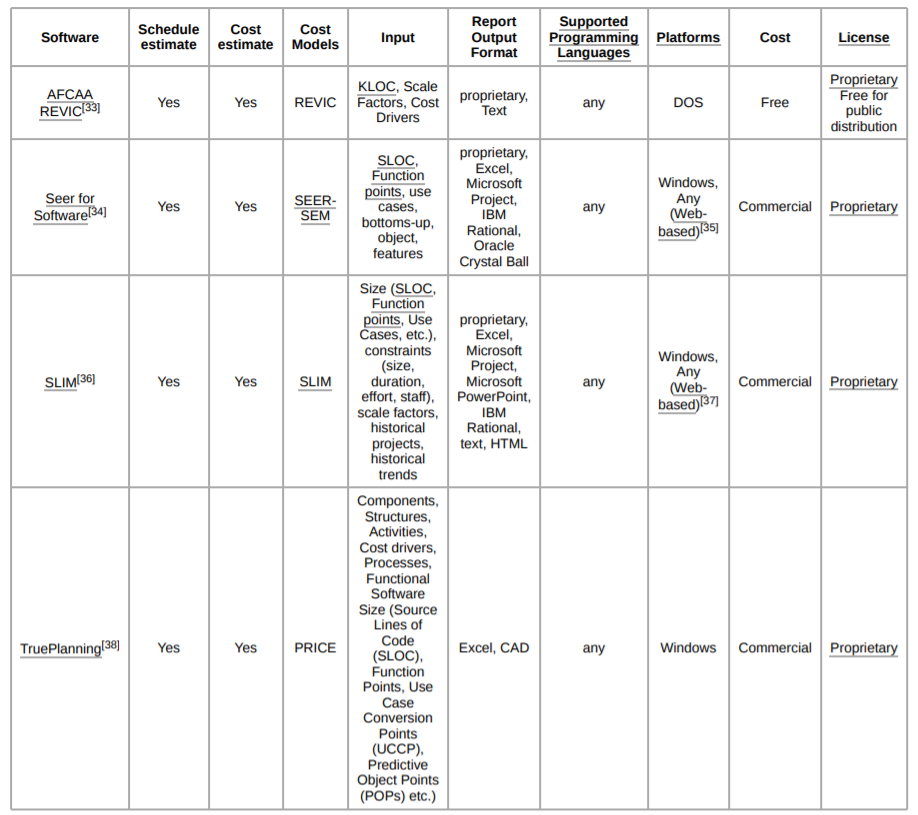
Tom Cargill

Esto no solo ocurre en la industria de la informática. En el resto de las industrias también es muy difícil realizar una estimación tanto de esfuerzo como de tiempo. Al igual que en el desarrollo software la mayor parte de las estimaciones se realizan basándose en la experiencia previa de un experto. Aunque en la mayoría las semejanzas entre los proyectos hacen que sea más fácil realizar estas estimaciones. Esto en el desarrollo software no tiene por que ser así ya que el mismo equipo de desarrollo que realiza un producto software puede realizar uno totalmente distinto. Por tanto, su experiencia previa no es tan valiosa.

Esta situación se repite en las empresas que trabajan bajo pedido. Es decir que el producto que desarrollan se hace íntegramente bajo pedido y personalizado por los clientes. Por ejemplo, las industrias navales o de maquinaria pesada, etc.

En mi experiencia personal en el paso por las prácticas en empresa mi impresión es muy similar a la comentada anteriormente. Yo realicé las prácticas en la empresa Tecsible, donde formaba parte del departamento de proyectos. Y nuestro planteamiento era sencillo, a partir de una base común de la experiencia previa de los proyectos anteriores, se añadían horas de trabajo en función de las peticiones de los clientes. Si bien es cierto que en los proyectos más estándares estas estimaciones son más o menos precisas, cuando la personalización era muy grande esta estimación esa mucho más complicada de realizar.

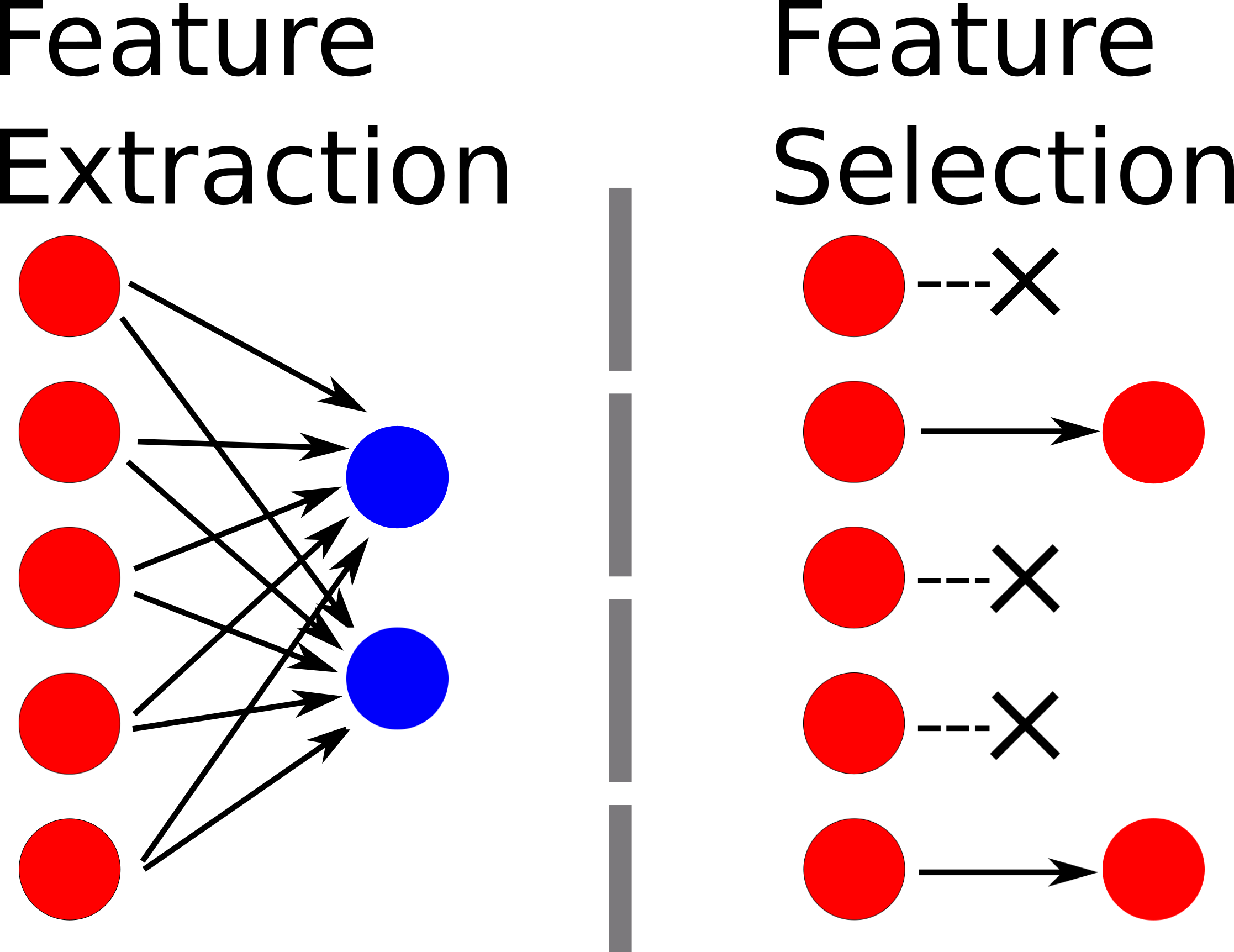
Tabla 1 Software de estimación de desarrollo[[2]](#footnote-3)



## Feature Selection

En *machine learning* y estadística, el *feature selection*, es el proceso de seleccionar un subconjunto de características pertinentes para su uso en construcción de modelos.

El objetivo de utilizar técnicas de FS es el de reducir el conjunto de datos con el que se trabaja a aquellos datos que son más relevantes. De forma que se eliminan características redundantes e irrelevantes. Las características redundantes e irrelevantes son dos tipos distintos, ya que una característica relevante puede ser redundante en presencia de otra característica relevante.

No se debe confundir con Feature Extraction, método a partir del cual se generan nuevas variables o características a partir de las existentes.

Un algoritmo de FS puede ser visto como una combinación de una técnica de búsqueda para proponer nuevos subconjuntos de características, junto con un evaluador que mide y puntúa los distintos subconjuntos. La elección del evaluador influye fuertemente en el algoritmo y son estas evaluaciones métricas las que distinguen entre las 3 categorías principales de algoritmos de selección de características.

* Envolvedores (Wrappers)
* Filtrado
* Embebidos

Como se ha comentado anteriormente FS es un proceso muy importante. Ya que reduciendo el coste de computación y reduciendo el “ruido”. Es decir, todas las variables que en realidad no nos aportan nada se descartarían utilizando FS. Por tanto, utilizando estas técnicas y combinándolas con algunas otras obtenemos modelos cada vez de mayor calidad.

## Mutual Information

En la ciencia de datos hay muchos tipos de variables, en la propia base de datos de ISBSG hay unas 120 diferentes. Cada una con sus características propias, aunque las hay muy similares. Por ejemplo, si quisiéramos crear una base de datos de personas podríamos almacenar distintos datos, como por ejemplo su nombre, su edad, su estatura y peso etc… Algunas de ellas pueden ser totalmente independientes las unas de las otras por tanto no podríamos obtener información entre ellas. Por ejemplo, si comparamos el nombre de una persona, con su dirección sería prácticamente imposible el realizar una predicción. Pero si por el contrario comparamos su género con su altura si que podríamos llegar a una predicción posible. Ya que como norma general los hombres son más altos que las mujeres[[3]](#footnote-4). Evidentemente podemos encontrar estas variables con información y podemos utilizarlas a la hora de realizar una predicción de un valor aleatorio.

Por tanto, como hemos comentado antes algunas variables no son independientes una de las otras y por tanto esta dependencia nos puede causar información redundante cuando observamos ambas. Con MI queremos medir cuanta información comparten esas variables.

La *mutual information* o información mutua de dos variables aleatorias es una cantidad que mide la dependencia mutua de las dos variables, es decir, mide la reducción de la incertidumbre de una variable aleatoria, X, debido al conocimiento de otra variable aleatoria, Y.

Teniendo en cuenta estos conceptos podemos aprovecharlos en nuestro beneficio con el fin de obtener el mejor resultado posible. Conceptos de teoría de información, como este son utilizados frecuentemente en machine learning, con el fin de maximizar la calidad de los resultados.

# Algoritmos de FS basados en MI propuestos

Los algoritmos parten de una idea principal, la cual es la siguiente. Se parte de una base donde tenemos la variable objetivo. A este modelo le añadimos una variable, el modelo se evalúa y si este mejora el modelo anterior, proseguimos con este nuevo modelo. El proceso termina cuando no nos quedan variables por añadir, es decir todas han sido evaluadas

## MI vs MRMR

El algoritmo de MI ordena las variables en función de la información mutua respecto a nuestra variable objetivo.

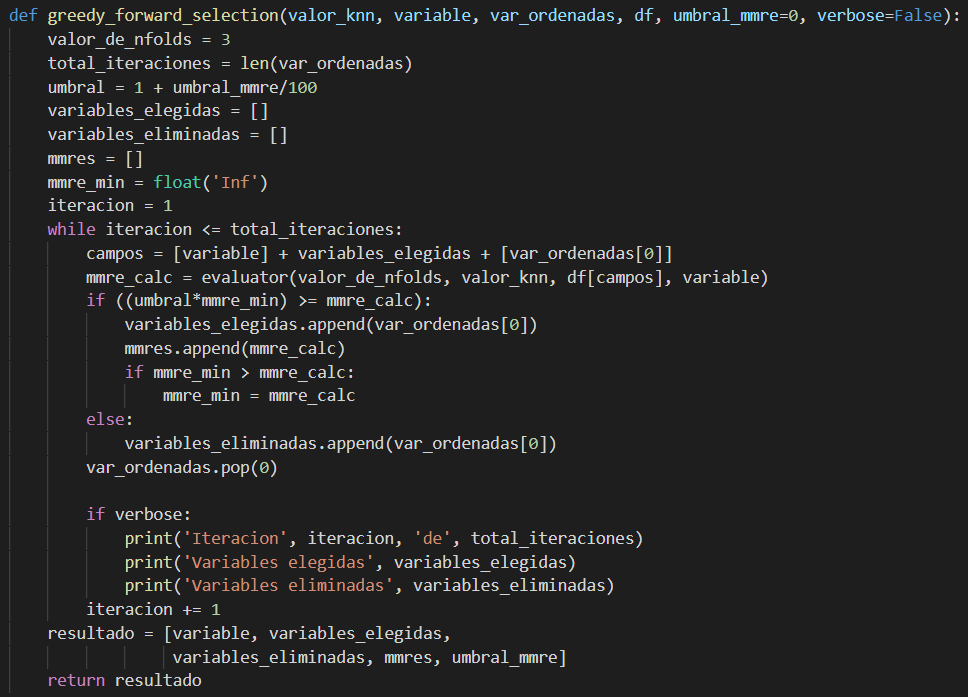
* MI\_1L. Este algoritmo emplea una estrategia sencilla. Consiste en añadir en cada paso la mejor variable de acuerdo con un criterio específico. Las variables se ordenan de acuerdo con la relevancia con la variable dependiente utilizando MI. Esta clasificación es obtenida utilizando el dataset completo. Después todas las variables son probadas de forma secuencial. Para saber si la variable es incluida en el modelo de predicción se prueba si mejora el modelo CBR previo en términos de MMRE. En caso de ser así la variable debe ser incluida entre las variables elegidas y en caso contrario se descarta
* Mi\_2L. Como el modelo tiene variables categóricas y variables numéricas, es interesante hacer una diferenciación entre estas. Por tanto, se ordenan en 2 listas, una con las variables categóricas y otra con las variables numéricas. Como en el caso anterior cada una de estas listas es ordenada de acuerdo con la información mutua de cada una de las variables respecto a la variable dependiente. En este caso el algoritmo prueba cada una de las 2 variables que encabezan las listas entre sí y elige la que más mejora el modelo de CBR utilizando MMRE. La variable seleccionada es eliminada de su lista y por tanto la próxima vez se vuelven a probar la primera de cada lista.

El algoritmo mRMR selecciona las variables con más información reduciendo la redundancia de estas. Eligiendo las variables con más información mutua con respecto a la variable objetivo, pero con menos información mutua entre sí mismas.

* mRMR\_1L. Se puede decir que una variable muy relevante para la dependiente puede ser inútil en caso de que su información se pueda obtener de otra de las variables seleccionadas. En ese caso la variable no debe ser seleccionada. Para resolver esto en cada paso de la búsqueda podemos seleccionar la variable con más diferencia entre la relevancia y la redundancia con las variables seleccionadas. La única diferencia con el algoritmo de MI\_1L es que en este caso las variables se ordenan de acuerdo con el criterio de mRMR, mínima redundancia máxima relevancia.
* mRMR\_2L. En este caso al igual que en MI\_2L se diferencia entre variables numéricas y categóricas. Y se sigue el mismo criterio de selección mencionado anteriormente.

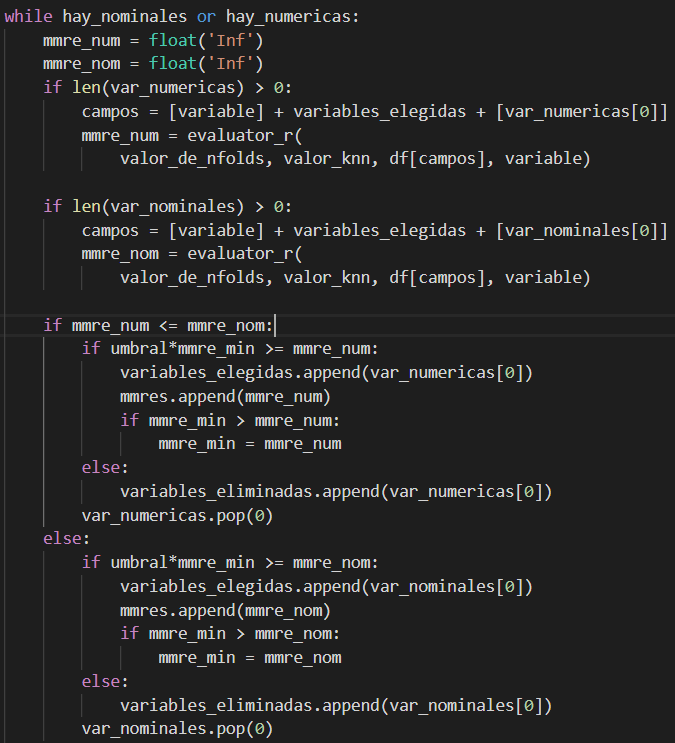
## 1 lista vs 2 listas

Greedy forward selection y doquire forward selection son las funciones que ejecutaran la selección de variables haciendo las llamadas necesarias al evaluador y comparando los resultados con los anteriores. El funcionamiento es sencillo, se selecciona la primera variable dependiente del dataset. Se calcula el MMRE con el evaluador, en caso de mejoría se selecciona la variable, en caso contrario esta se elimina.



Código 1 GFS

En el caso del DFS es algo diferente, ya que se emplean 2 listas 1 con las variables numéricas y otra con las variables categóricas. Se hace el cálculo de MMRE para la primera variable de ambas listas. Nos quedamos con la variable que mejora más el modelo basándose en el MMRE. Cuando no nos queden variables tendremos la lista de las variables elegidas, y el valor de MMRE del modelo con las variables elegidas. Este valor no será siempre el mismo porque como hemos visto en el evaluador, se utiliza una técnica de *k-fold cross validation* y por tanto en cada iteración se utiliza un particionado del *dataset* diferente.



Código 2 DFS

Como se puede ver en la iteración del bucle en doquire forward selection, la diferencia está en el hecho de trabajar con 2 listas de variables seleccionando así la que produce una mejoría mayor en el MMRE.

# Metodología

## Herramientas

### Lenguajes de programación

#### Python

Python[[4]](#footnote-5) es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad del código. Se trata de un lenguaje de programación multiparadigma ya que soporta orientación a objetos, programación imperativa y en menor medida programación funcional. Es un lenguaje interpretado, dinámico y multiplataforma.

Es administrado por la Python Software Foundation. Posee una licencia de código abierto, denominada Python Software Foundation License.

En el contexto de este trabajo la decisión era entre utilizar R o Python, finalmente se decidió hacerlo en Python por la experiencia previa utilizando el lenguaje.

Se añade más información de utilidad sobre Python en los anexos. Ya que pese a tener parte de experiencia previa con el lenguaje, esta no estaba relacionada con el contexto del trabajo actual.

#### R

R[[5]](#footnote-6) es un entorno y lenguaje de programación con un enfoque al análisis estadístico.

R nació como una reimplementación de software libre del lenguaje S, adicionado con soporte para alcance estático. Se trata de uno de los lenguajes de programación más utilizados en investigación científica, siendo además muy popular en los campos de aprendizaje automático (*machine learning*), minería de datos, investigación biomédica, bioinformática y matemáticas financieras. A esto contribuye la posibilidad de cargar diferentes librerias o paquetes con funcionalidades de cálculo y *graficación*.

Pese a que no es el lenguaje principal de programación del proyecto ha sido una herramienta muy útil y utilizada durante el desarrollo de este.

### Entornos

#### Anaconda

Anaconda[[6]](#footnote-7) es una distribución libre y abierta​ de los lenguajes Python y R, utilizada en ciencia de datos, y aprendizaje automático (machine learning). Esto incluye procesamiento de grandes volúmenes de información, análisis predictivo y cómputos científicos. Está orientado a simplificar el despliegue y administración de los paquetes de software.

Las diferentes versiones de los paquetes se administran mediante el sistema de gestión de paquetes conda, el cual lo hace bastante sencillo de instalar, correr, y actualizar software de ciencia de datos y aprendizaje automático como ser Scikit-team, TensorFlow y SciPy.

#### Jupyter Notebook



Jupyter[[7]](#footnote-8) Notebook (anteriormente IPython Notebooks) es un entorno informático interactivo, open source, basado en la web para crear documentos de Jupyter notebook. El término "notebook" puede hacer referencia coloquialmente a muchas entidades diferentes, principalmente la aplicación web Jupyter, el servidor web Jupyter Python o el formato de documento Jupyter según el contexto. Un documento de Jupyter Notebook es un documento JSON, que sigue un esquema versionado y que contiene una lista ordenada de celdas de entrada/salida que pueden contener código, texto (usando Markdown), matemáticas, gráficos y texto enriquecidos, generalmente terminado con la extensión ".ipynb".

Jupyter Notebook se puede convertir a varios formatos de salida estándar (HTML, PDF …)

En lugar de utilizar Jupyter Notebook directamente sobre el navegador web, se utiliza su integración completa con Visual Studio Code.

### Librerias

#### Pandas

En computación y ciencia de datos Pandas[[8]](#footnote-9) es una biblioteca de software escrita como extensión de NunPy para manipulación y análisis de datos para el lenguaje de programación Python. Ofrece estructuras de datos y operaciones para manipular tablas numéricas.

Pandas es una librería para el análisis de datos que cuenta con las estructuras necesarias para limpiar los datos en bruto y que sean aptos para el análisis. Pandas es capaz de realizar tareas importantes como, fusionar datos o el tratamiento de datos perdidos.

La estructura básica de datos de Pandas es el DataFrame, una colección ordenada de columnas con nombres y tipos, parecido a una tabla de una base de datos. Sobre este se pueden aplicar filtros o realizar consultas para obtener la información deseada.

#### Scikit-Learn



Scikit-learn[[9]](#footnote-10) es una librería para aprendizaje automático de software libre para el lenguaje de programación Python. Incluye algoritmos de clasificación, regresión y análisis de grupos, k-means, etc. Está diseñada para interoperar con librerías numéricas y científicas como NumPy.

La gran variedad de algoritmos y utilidades de scikit-learn la convierten en una herramienta básica. En nuestro caso se utilizará tanto para calcular la Mutual Information como para realizar los K-fold.

#### Matplotlib

Matplotlib[[10]](#footnote-11) es una librería para la generación de gráficos a partir de datos contenidos en listas o arrays en Python. Proporciona una Api, pylab, diseñada para recordar a la de MATLAB. Se ha utilizado para generar todos los gráficos que aparecen a lo largo del trabajo.

#### Seaborn

Seaborn[[11]](#footnote-12) es una librería para hacer gráficos estadísticos en Python. Está construida sobre matplot y tiene una integración muy desarrollada con las estructuras de datos de Pandas. Será la herramienta utilizada para generar gran parte de los gráficos de resultados. Genera gráficos más atractivos e informativos de una forma sencilla.

## Pre-procesado de los datos

### Filtrado

Ya que ISBSG es un Dataset muy grande y heterogéneo, es necesario un proceso de preparación de datos antes de cualquier análisis.

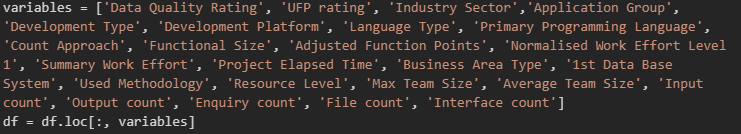
Como paso inicial se realiza la importación de la BD. En este caso se trata de un archivo csv delimitado por punto y coma. Como el archivo contenía más información que la propia base de datos, todos los datos innecesarios tales como recordatorios legales o de categorización de variables se eliminan. Como este proceso solamente es necesario hacerlo 1 vez se realiza manualmente. Se accede al archivo y se eliminan las 5 primeras líneas.

Una vez nos queda solamente información válida para la realización del proyecto podemos comenzar. Para realizar la importación de la BD se utiliza la librería Pandas la cual genera automáticamente un DataFrame con los datos importados. Como se van a realizar una serie de operaciones de limpieza del Dataset, se opta por realizar el trabajo utilizando un Jupyter Notebook. Esto nos permite comprobar en todo momento el estado de las distintas variables que se van generando, pudiendo ver los cambios en tiempo real sin necesidad de ejecutar todo el script cada vez que se quiere cambiar algo de código.



Con el archivo correctamente formateado la importación se realiza en 1 línea de código.

Para seleccionar un 1er grupo de columnas o features se puede realizar utilizando la funcion loc()[[12]](#footnote-13) pasándole una lista con los identificadores de las columnas a seleccionar.



Código 3 Selección de variables

De esta forma vamos acotando el dataset con las columnas que queremos.

Tabla 2 Criterios de selección de proyectos

|  |  |
| --- | --- |
| Criterio de selección | Proyectos Restantes |
| Calidad de datos general Alta | 3935 |
| Calidad funcional Alta |
| Esfuerzo del equipo de desarrollo conocido | 2249 |
| Esfuerzo del ciclo de vida completo |
| IFPUG versión 4.0+ | 1884 |

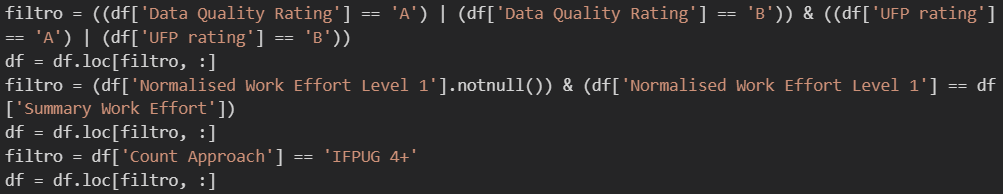
df['Data Quality Rating'] == 'A') | (df['Data Quality Rating'] == 'B'

df['UFP rating'] == 'A') | (df['UFP rating'] == 'B'

df['Normalised Work Effort Level 1'].notnull()

df['Normalised Work Effort Level 1'] == df['Summary Work Effort']

df['Count Approach'] == 'IFPUG 4+'



Código 4 Filtrado de proyectos

Como se puede observar en el fragmento de código, para realizar los distintos filtrados utilizamos la función loc(). Pero en esta introducimos las condiciones lógicas que deben superar nuestros proyectos objetivo.

### Set inicial de features

Tres variables de esfuerzo están disponibles en el dataset de ISBSG. La fundamental es Summary Work Effort (SWE), medido en horas. Es el esfuerzo total del proyecto contribuido por las empresas colaboradoras, pero SWE no cubre todas las fases del ciclo de vida del proyecto. Normalised Effort es la estimación de ISBSG del esfuerzo total cuando alguna de las fases que faltan son añadidas. Aun así, puede haber algunas inconsistencias entre proyectos, incluso cuando se utiliza Normalised Effort, porque el reporte de este esfuerzo proviene de diferentes participantes y esto se indica en la variable Resource Level. Level 1 implica a que el esfuerzo es reportado solamente por el equipo de desarrollo. Los Level 2 y 3 añaden el esfuerzo del equipo de soporte y las operaciones computacionales y el Level 4 añade el esfuerzo de los usuarios finales y los clientes. Por tanto, Normalised Work Effort Level 1 es el esfuerzo normalizado del equipo de desarrollo solamente.

Para empezar, nos quedaremos con 20 de las variables independientes más utilizadas en la estimación de modelos de esfuerzo.

De este set inicial de 20 descartaremos variables con un nivel de datos perdidos superior al 60%: Average Team Size, Business Area Type, Max Team Size e Input Count, Output Count, Enquirity Count, File Count e Interface Count.

También nos aseguraremos de que NWEL1 no tiene valores nulos y que los valores de Resource Level sean 1. Después de esto Resource Level puede ser descartada del set de variables puesto a que ya no nos aportará nada de información.

En este momento el subset incluye 1884 proyectos y 11 variables independientes y la dependiente NWEL1.

Por último, nos deshacemos de todos los proyectos que tienen valores nulos en alguna de las variables seleccionadas, lo que nos da un dataset final de 621 proyectos y 12 variables. Las variables independientes son las siguientes:

• Adjusted Function Points (AFP) es el tamaño ajustado para IFPUG, NESMA, FiAMA y MARK II. El tamaño es ajustado por un factor de conversión a AFP.

• Aplication Group (AG) es una variable derivada que agrupa Application Type de los proyectos en un único valor.

• 1st Data Base System (1DBS), la base de datos primaria utilizada en el proyecto. Esta variable tendrá que ser tratada más adelante en la categorización.

• Development Platform (DP) define la Plataforma de desarrollo determinada por el sistema operativo utilizado. Cada proyecto está clasificado como PC, Mid Range, Mainframe o Multi-Platform. DP es el mejor indicador del entorno en el que un proyecto es desarrollado.

• Development Type (DT) define si el Proyecto es un New Development, Enchancement o Re-Development

• Functional Size (FSZ) representa una función no ajustada de tamaño.

• Industry Sector (IS) identifica el tipo de organización que cede los datos del proyecto

• Language Type (LT) define el tipo de lenguaje de programación utilizado para el proyecto. La tercera generación es la dominante en nuestro subset, seguido de los de cuarta generación. En la práctica los lenguajes de 4a generación requieres un esfuerzo menor en la fase de programación, pero requieren un esfuerzo mayor en la fase de diseño.

• Project Elapsed Time (PET) representa el total de tiempo que ha transcurrido para el proyecto en meses.

• Primary Programming Language (PPL) indica cual es el lenguaje de programación principal del proyecto. Como los lenguajes de programación son de un tipo u otro en concreto esta información suele ser redundante con LT.

• Used Methodology (UM) define cuando una metodología ha sido utilizada en el desarrollo de un proyecto o no.

Tabla 3 Variables seleccionadas de ISBS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Adjusted Function Points | AFP | Continua |
| Aplication Group | AG | Categórica |
| 1st Data Base System | 1DBS | Categórica |
| Development Platform | DP | Categórica |
| Development Type | DT | Categórica |
| Functional Size | FSZ | Continua |
| Industry Sector | IS | Categórica |
| Language Type | LT | Categórica |
| Project Elapsed Time | PET | Continua |
| Primary Programming Language | PPL | Categórica |
| Used Methodology | UM | Categórica |
| Normalised Work Effort Level 1 | NWEL1 | Continua |

### Categorización

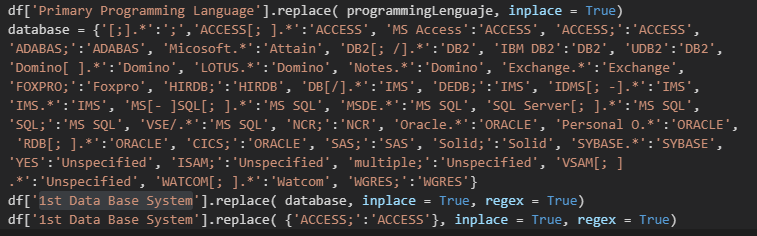
Algunas de estas variables tienen demasiados valores distintos o no están codificados en el mismo formato. Por tanto, se deben normalizar para minimizar la confusión y maximizar la consistencia.

En concreto se han recategorizado 2 variables: PPL y 1DBS. En el caso de PPL 2 de los proyectos tenían valores inválidos los cuales se han codificado como “Unspecified” y otros 3 proyectos se han convertido a nombres más comunes. Con estos cambios se han obtenido 32 valores diferentes.

En el caso de 1DBS ha sido algo más complejo. Como se ha comentado anteriormente 1DBS es la tecnología de base de datos primaria del software. Esta variable no está normalizada y simplemente incluye strings descriptivas en lugar de categorías predefinidas. Los valores no están definidos en un formato consistente. Algunos de los valores como “Yes”, “Multiple”, “ISAM”, etc, se han codificado como “Unspecified”. Y en el resto de los valores se han agrupado, por ejemplo “Oracle 7”, “Oracle 7.3”, se han codificado simplemente como “Oracle”.

Por desgracia, como se ha comentado anteriormente, la columna de 1st DataBase System no está correctamente formateada para su utilización. En la mayoría de los proyectos aparecen más de 1 sistema, o está repleto de “;”, o un mismo valor aparece codificado de más de 1 forma.

Por tanto, hay que realizar una serie de operaciones para limpiar los valores de esta columna. En este caso utilizaremos un diccionario y expresiones regulares[[13]](#footnote-14). Las expresiones regulares son patrones utilizados para encontrar una determinada combinación de caracteres dentro de una cadena de texto. Proporcionan una manera muy flexible de buscar o reconocer cadenas de texto.



Código 5 Recodificación de 1DBS

Como se puede ver se tiene que definir cada uno de los valores deseados para cada una de las expresiones regulares, las cuales se encargarán de realizar la búsqueda de los patrones y remplazar el valor por el definido.

Para comprobar nuestros resultados es muy útil la utilización de la función value\_counts()[[14]](#footnote-15). La cual nos devuelve en orden descendente las variables ordenadas por la cantidad de veces que aparecen. Así como dicha cantidad, por tanto, podemos observar si hay alguna variable que no cumple ningún requisito anterior y por tanto no se recodifica.

También se ha tenido que realizar una limpieza de la columna Primary Programming Language, pero en menor escala y por tanto mucho más sencilla.



Código 6 Recodificación de PPL

Donde una serie de valores no válidos se han codificado como “Unspecified” y otros se han codificado como apariciones anteriores, de esta forma se aumenta la calidad de los datos y la consistencia de estos.

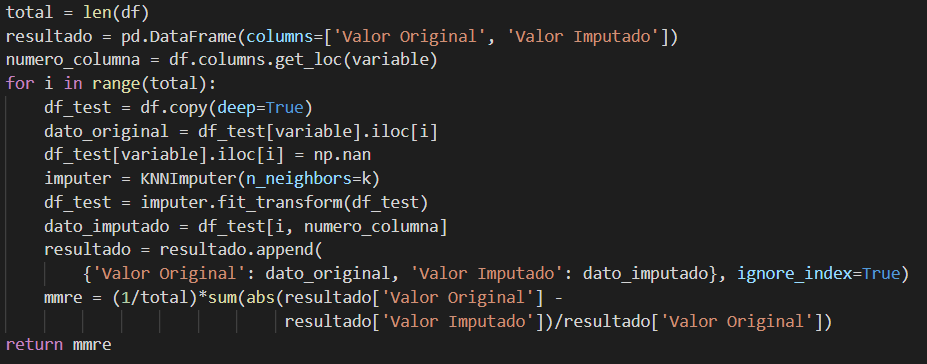
En este caso también se ha utilizado value\_counts() pero el proceso es mucho más sencillo ya que la codificación de los valores es mucho más consistente que en 1DBS.

## Cross-validation múltiple

La validación cruzada o cross-validation es una técnica muy utilizada para evaluar los resultados de un análisis estadístico. Proviene de la mejora del método de retención. Consiste en dividir en varios conjuntos complementarios los datos de muestra, realizar el análisis de un subconjunto y validar el análisis con el otro subconjunto.

En la validación cruzada de K iteraciones los datos de muestra se dividen en K subconjuntos. Uno de los subconjuntos se utiliza como casos de prueba y el resto (k-1) se utilizan como datos de entrenamiento. El proceso es repetido durante k iteraciones, con cada uno de los posibles subconjuntos de datos de prueba. Finalmente se hace la media aritmética de los resultados de cada iteración para obtener un único resultado. Se trata de un método muy preciso ya que evaluamos a partir de K combinaciones de datos de entrenamiento y de prueba, pero tiene una clara desventaja y es que su coste desde un punto de vista computacional es muy elevado. En este trabajo, cross validation se ejecuta 500 veces. En conclusión, para cada ejecución todo el data-set, los 621 proyectos se utilizan, pero cada vez las particiones son diferentes ya que las 3 divisiones se obtienen de forma aleatoria.

### Algoritmo MMRE

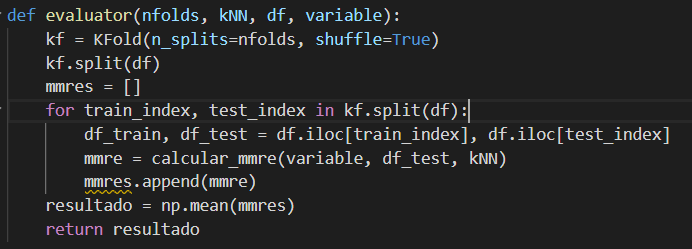
En este caso para el cálculo del MMRE se ha utilizado KNNImputer[[15]](#footnote-16) para realizar la imputación del valor a estimar utilizando los k vecinos más cercanos. Para esta solución se crea un DataFrame de resultados, donde tenemos una columna con el valor original y otra con el valor estimado. Por lo tanto, el algoritmo guarda el valor original, lo elimina del dataframe y lo imputa. Una vez imputado se recoge el valor para guardarlo en nuestro dataframe de resultados y el proceso se repite, pero con la siguiente fila del dataframe original. 

Código 7 Calculo de MMRE

En la funcion final solamente se devuelve el valor de MMRE para el dataframe determinado, pero durante la fase de desarrollo se devuelve tambien el dataframe con los valores imputados. Esto es de gran ayuda para realizar el posible debugging necesario para corregir errores.

### Evaluador

Para la función del evaluador se ha utilizado KFold[[16]](#footnote-17), esto se hace para realizar las cross validations del modelo. El funcionamiento es sencillo el dataset se divide y se alterna para calcular el valor de MMRE. Esta división es aleatoria para cada ejecución del evaluador. Con cada una de las kfolds se obtiene el valor de MMRE y finalmente se hace la media de los distintos resultados.



Código 8 Evaluador

La función del evaluador es llamada por las funciones greedy forward selection y doquire forward selection.

## Generación de gráficas

Para generar las gráficas y los resultados se ha utilizado un jupyter notebook, donde se importan todos los datos previamente generados y se hacen los cálculos necesarios para generar las gráficas.

La estructura de los resultados generados es la siguiente:



Figura 1 Estructura de datos de los resultados

Valor de MMRE, valor de K, lista de variables elegidas, método, tiempo que ha costado hacer el cálculo y la iteración.

En un primer momento se utilizó matplot, como se puede ver en las gráficas de MI o de mRMR, pero más adelante en el desarrollo, cuando se generó la gráfica de las medias acumuladas de MMRE matplot no era suficiente, por tanto, se planteó buscar alternativas. En una de las reuniones el tutor Fernando Gonzalez-Ladrón-de-Guevara comentó la posibilidad de utilizar seaborn. Seaborn, como se ha comentado antes, solamente es un complemento de matplot. Provee una API que trabaja sobre matplot y ofrece distintas opciones de personalización de estilo y colores. Haciendo ya por si solo las gráficas mucho más elegantes y legibles.

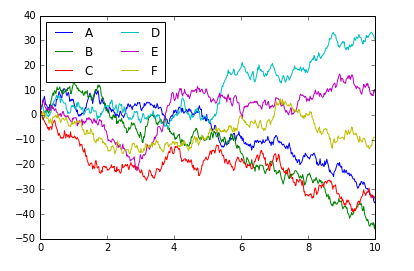
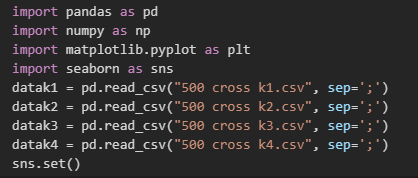


Ilustración 1 Ejemplo gráfica Matplot



Ilustración 2 Ejemplo gráfica seaborn

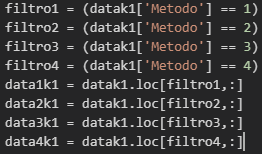
Para empezar a generar las gráficas lo primero es importar los datos y establecer seaborn como la herramienta de gráficos por defecto. Esto nos permite utilizar las herramientas de generación de gráficas de seaborn de una forma totalmente integrada con pandas, utilizando los métodos de plot de pandas obtenemos gráficos generados mediante seaborn. Lo cual hace que este proceso sea mucho más cómodo ya que simplemente iremos generando dataframes con la información a mostrar y utilizaremos el método plot con los argumentos necesarios para generar la gráfica deseada.



Código 9 Inicialización de los datos

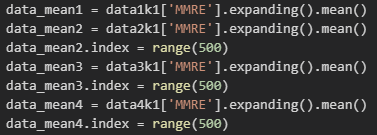
Sns.set() nos permite establecer seaborn para que trabaje directamente con los Dataframes de Pandas.

Con la estructura de datos diseñada como resultado de las ejecuciones del algoritmo, se genera 1 columna con todos los valores de MMRE para cada una de las iteraciones. Para acceder a ellas, separamos los datos en los distintos métodos aplicando un filtro, como se ha hecho anteriormente con los proyectos.



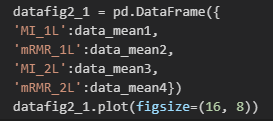
Código 10 Subconjuntos de datos por método

Una vez tenemos los datos separados por métodos se calcula la media acumulada de la columna de MMRE para cada uno de los métodos. Para esto utilizamos las funciones expanding()[[17]](#footnote-18) y mean() del pandas.Dataframe.



Código 11 Calculo de las medias acumuladas.

Para generar la gráfica la forma más sencilla es utilizar un DataFrame con los datos.

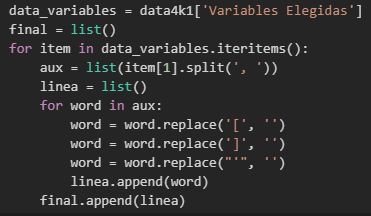


Código 12 Grafica de medias acumuladas

De esta forma generamos la gráfica prácticamente automática, como hemos hecho el sns.set() esta se genera utilizando seaborn, obteniendo una gráfica más agradable visualmente.

El resto de las gráficas y datos generados siguen un proceso más o menos parecido por tanto no voy a comentar como se han generado todas. Pero si que es interesante el proceso seguido para analizar la elección de variables del algoritmo.

La estructura de datos que sigue la columna de Variables Elegidas no ha sido la mejor, ya que Pandas la identifica como una cadena de caracteres. Por tanto, debemos limpiarla y procesarla antes de poder trabajar con ella. Esto no es un proceso complicado, separamos la cadena por las “,” y procedemos a la limpieza de todos los caracteres que no nos interesan.



Código 13 Recodificación de las variables elegidas

Con una correcta codificación de los resultados, al realizar la importación en pandas podemos definirlo como que son objetos y por tanto este proceso no sería necesario.

Como se decidió realizar el análisis de proyectos ágiles una vez se tenía totalmente terminado el análisis de los tradicionales, esto se realizó en otro archivo. En el cual se importaron los datos de ambos. Y se crearon las gráficas en este.

A la hora de realizar el análisis de los proyectos ágiles se cometió un error al modificar la codificación con el Excel. Revisando los resultados en este se cambió el formato al archivo. Esto provocó que el separador decimal se cambiara de “.” A “,”, con una búsqueda en Google se obtiene la solución. Pandas nos proporciona un argumento opcional “decimal”, en el cual definimos cual será nuestro separador decimal.



Código 14 Importación de datos proyectos ágiles

Una vez realizada esta importación, el proceso para la realización del análisis es sencillo y muy parecido al de los proyectos tradicionales. La única diferencia es que para realizar este análisis se han aprovechado los datos originales para realizar una comparación entre ambos tipos de proyectos.

# Resultados experimentales

## Precisión de los algoritmos de FS

### Convergencia de los algoritmos

En primer lugar, la convergencia de los algoritmos es analizada. Para cuantificar la variación, cross-validation se repite 500 veces para estimar la distribución del rendimiento estadístico. Esto nos permite establecer el número de *cross validations* para el trabajo experimental.

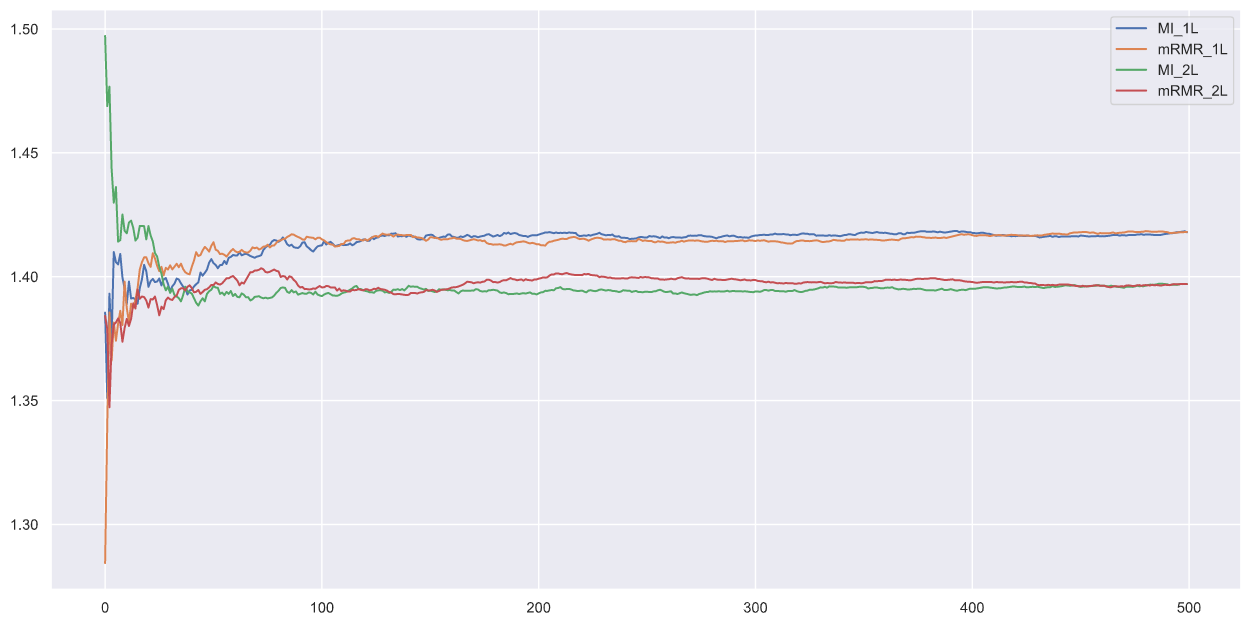


Figura 2 Evolución de las medias acumuladas de MMRE para k=1

La figura 1 muestra la evolución de la media de MMRE a lo largo de las *cross validations* realizadas para cada algoritmo con valor de k=1. En la figura se puede observar que la media fluctúa mucho a lo largo de las primeras 80 iteraciones, pero tras 250 se estabiliza y la fluctuación disminuye. Y como podemos ver a partir de unas 350/400 iteraciones el algoritmo se estabiliza prácticamente por completo.

Pero sí que hay una clara diferencia entre los algoritmos que utilizan 1 lista (MI\_1L y mRMR\_1L) y 2 listas (MI\_2L y mRMR\_2L). Como se puede ver los valores de MMRE son inferiores en estos últimos. A lo largo de toda le ejecución estos obtienen unos valores de MMRE inferiores a los algoritmos que utilizan una única lista. Con estos datos ya podemos empezar a interpretar la mejoría de los algoritmos que utilizan 2 listas.

Para comprobar la convergencia del algoritmo las medias son comprobadas con un margen de tolerancia. Cuando las medias acumulativas de los valores de mmre cambian menos de un determinado margen en un número de iteraciones. En esta tabla se pueden comprobar el número de iteraciones necesarias para cumplir con el margen de tolerancia. Los valores de esta oscilan entre el 0.1% y el 0.01%.

Tabla 4 Convergencia de los Algoritmos para los distintos valores de tolerancia (k=1)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tolerancia | MI\_1L | mRMR\_1L | MI\_2L | mRMR\_2L |
| 0.1% | 145 | 140 | 138 | 146 |
| 0.09% | 158 | 144 | 142 | 158 |
| 0.08% | 189 | 177 | 195 | 170 |
| 0.07% | 212 | 186 | 208 | 193 |
| 0.06% | 271 | 245 | 283 | 230 |
| 0.05% | 356 | 298 | 325 | 285 |
| 0.04% | 356 | 310 | 366 | 350 |
| 0.03% | 412 | 420 | 422 | 414 |
| 0.02% | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0.01% | 0 | 0 | 0 | 0 |

### Influencia del valor de K

El mejor valor de k depende de los datos y de la aplicación de estos. Se ha comprobado el rendimiento del algoritmo para los distintos valores de k con los cuatro algoritmos de *Feature Selection*. En nuestro caso nos interesan los valores más parecidos al objetivo. Por tanto, nos interesan los valores de k pequeños. Se han seleccionado valores de k de 1 a 4 (1<=k<=4). Realmente si tuviéramos una base de datos muchísimo mayor a la que disponemos podríamos incluso incrementar el valor de K y mejorar la calidad del algoritmo. Con tan solo unos 600 proyectos de muestra si incrementamos el valor de K lo que pasa es que el algoritmo elige proyectos que son muy diferentes unos de otros. Incrementando el número de proyectos de muestra en caso de elegir 2, haciendo una media obtendríamos una predicción mucho mejor.

En la tabla 4 se muestra el valor de MMRE para los distintos valores de k teniendo en cuenta los 4 algoritmos sobre las 500 iteraciones de validación. Los mejores resultados son obtenidos para k = 1. Por tanto, el valor de k para las soluciones quedará fijado en k = 1.

Tabla 5 Valores de la media MMRE para los distintos valores de k

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| K | MI\_1L | mRMR\_1L | MI\_2L | mRMR\_2L |
| 1 | 1.4176 | 1.41809 | 1.39706 | 1.39702 |
| 2 | 1.4895 | 1.49497 | 1.4709 | 1.47229 |
| 3 | 1.5944 | 1.58901 | 1.5759 | 1.5734 |
| 4 | 1.6834 | 1.6791 | 1.6671 | 1.6596 |

### Precisión de los algoritmos de FS

Seleccionado el valor de k en 1, k=1, la media y la varianza de los valores de MMRE son MI\_1L (), mRMR\_1L (), MI\_2L (), mRMR\_2L (). La figura 3 nos muestra el *box plot* con los resultados de los valores de MMRE para los 4 algoritmos. En este podemos observar un reparto de datos más o mejor pequeño, pero si podemos ver claramente que el valor medio de los algoritmos con 1 lista tienen un valor más elevado a los que utilizan 2 listas.

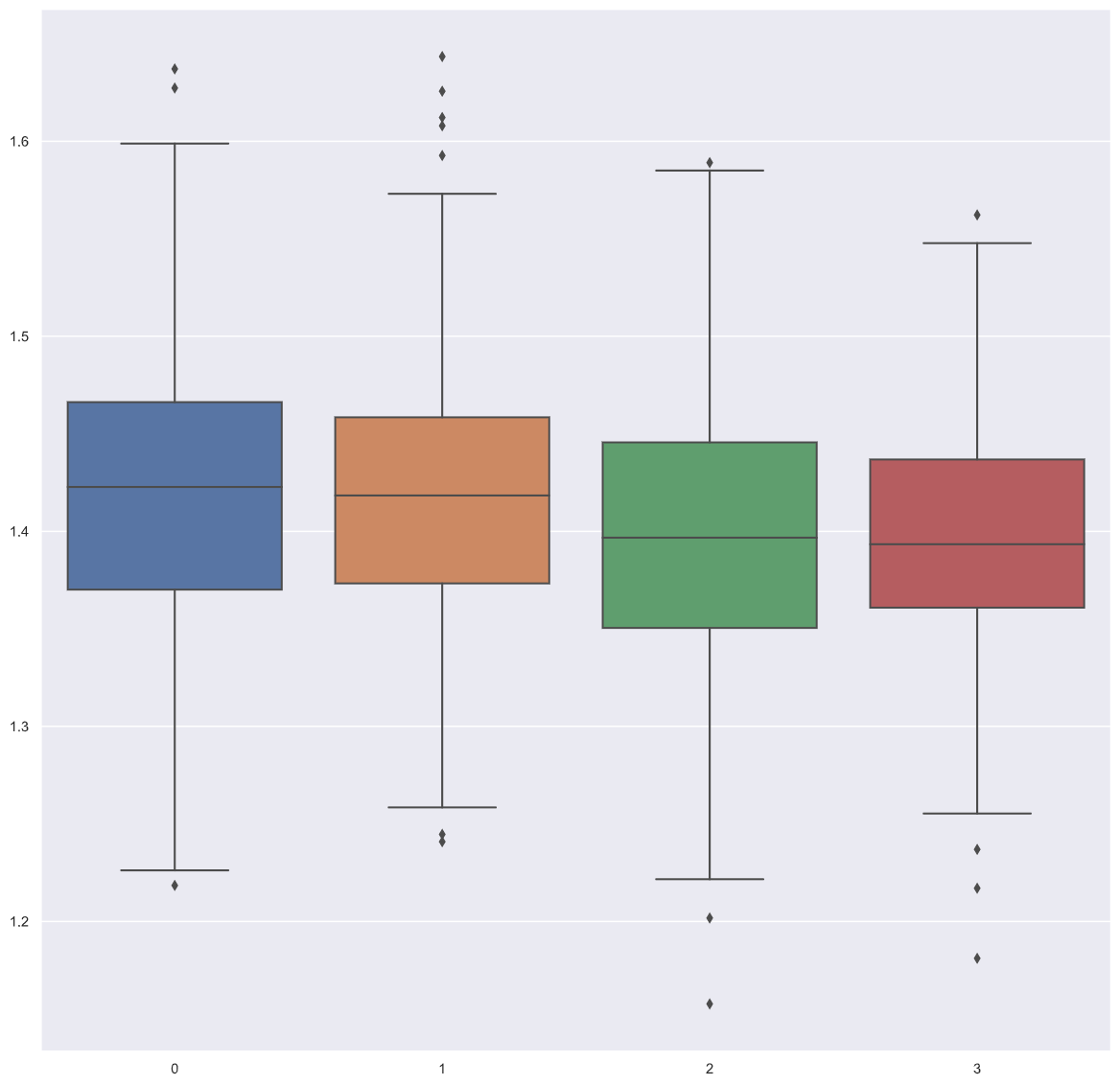


Figura 3 Box plot de la precisión (MMRE) dependiendo de los algoritmos FS

A parte de la precisión de la predicción, el coste computacional también se tiene en cuenta. Los algoritmos están probados en un AMD Ryzen 7 3700X @4.10 GHz y 16Gb de RAM. La tabla 5 muestra la media y la desviación típica de los tiempos de ejecución en 500 iteraciones para cada algoritmo para k=1. Por lo tanto, el trabajo se realiza con un ordenador muy potente, lo cual nos permite obtener unos tiempos de ejecución bastante competitivos. Como no se realiza en la misma máquina que el trabajo de Fernandez Diego y Gonzalez Ladrón-de-Guevara 2018 es difícil comparar los resultados de tiempos de ejecución de estos. Pese a que el algoritmo es el mismo la diferencia de másquina hace imposible la comparativa.

Los *wrappers* son comúnmente criticados por requerir unos niveles de computación muy elevados. En la tabla 5 se pueden observar que los algoritmos que utilizan 1 lista 1L tienen unos tiempos de ejecución inferiores a los que utilizan 2 listas 2L. También se puede observar que no hay una diferencia substancial entre la utilización de Mi o de mRMR. Los tiempos son prácticamente los mismos, la diferencia está como se ha comentado anteriormente en si se utiliza una única lista o varias.

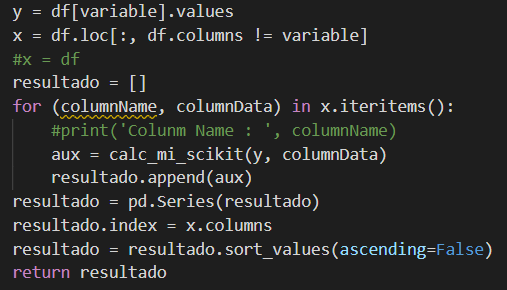
Tabla 6 Tiempos de ejecución de los algoritmos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Algoritmo | Media (segundos) | Desviación Típica |
| MI\_1L | 37.094 | 0.140 |
| mRMR\_1L | 37.450 | 0.309 |
| MI\_2L | 47.588 | 4.017 |
| mRMR\_2L | 47.516 | 3.958 |

## Análisis de las variables seleccionadas

### Información mutua y redundancia de las variables

Para realizar el cálculo de Mutual Information de las variables del dataframe. Se separan los valores de la variable objetivo del resto. Una vez lo tenemos separado recorremos cada una de las variables dependientes con la variable objetivo utilizando la función de MI.



Código 15 Calculo de MI

En este caso la función devuelve un pandas.Series[[18]](#footnote-19) con los valores del MI ordenados de mayor a menor. De esta forma posteriormente accediendo al índice de la serie obtenemos una lista con las variables ordenadas.

Para la creación de este algoritmo se han utilizado múltiples funciones, como se puede ver en el anexo 8.3, y formas de calcular MI finalmente quedándonos con la que más nos ha gustado.

La siguiente figura muestra el resultado de la ejecución del algoritmo de MI de las diferentes variables teniendo en cuenta el *dataset* completo. Estas variables son ordenadas de forma descendiente y nos servirá para ordenar los algoritmos MI\_1L y MI\_2L.

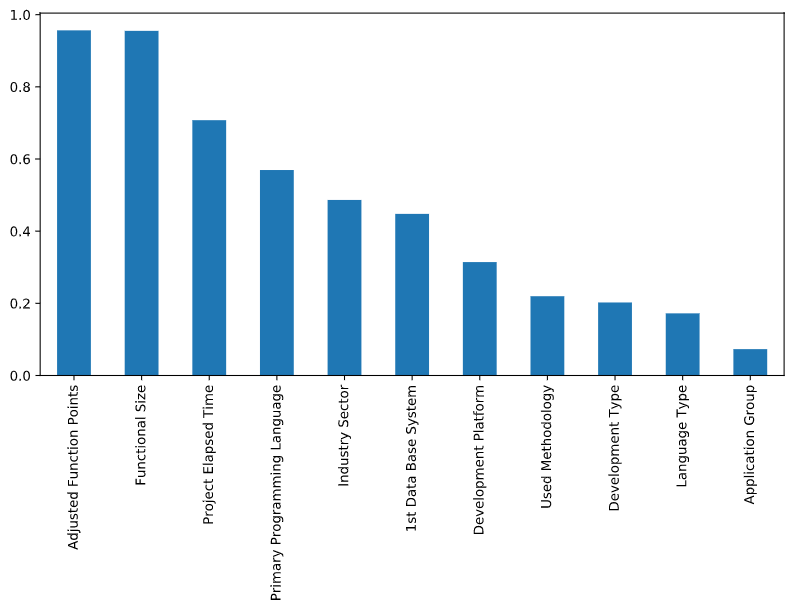
El resultado se ha obtenido con la función normalized\_mutual\_info\_score aplicada a todas las columnas del *dataset*. Pero se han hecho pruebas con distintas librerías tanto en Python como integrando R.

Figura 4 Mutual Information de las variables independientes

El resto de las gráficas se pueden observar en el anexo A del documento.

Como se puede observar en la figura 1 las variables Adjusted Function Points y Funcional Size tienen el MI más alto respecto a la variable de esfuerzo, seguido de Project Elapsed Time y de Primary Programming Language.

Llegados a este punto también es necesario analizar el orden de las variables teniendo en cuenta los algoritmos mRMR\_L1 y mRMR\_L2.

Por supuesto la primera variable seleccionada es la misma que la elegida por el algoritmo de MI. Como AFP tiene un valor de MI muy elevado quiere decir que realmente es una variable muy parecida a la de esfuerzo. Eso nos provoca que si comparamos el MI de AFP con el resto de variables nos sale una gráfica practicamente identica a la Figura 1. Esto hace que la segunda variable seleccionada sea Development Platform. Functional Size y Project Elapsed Time son las siguientes.

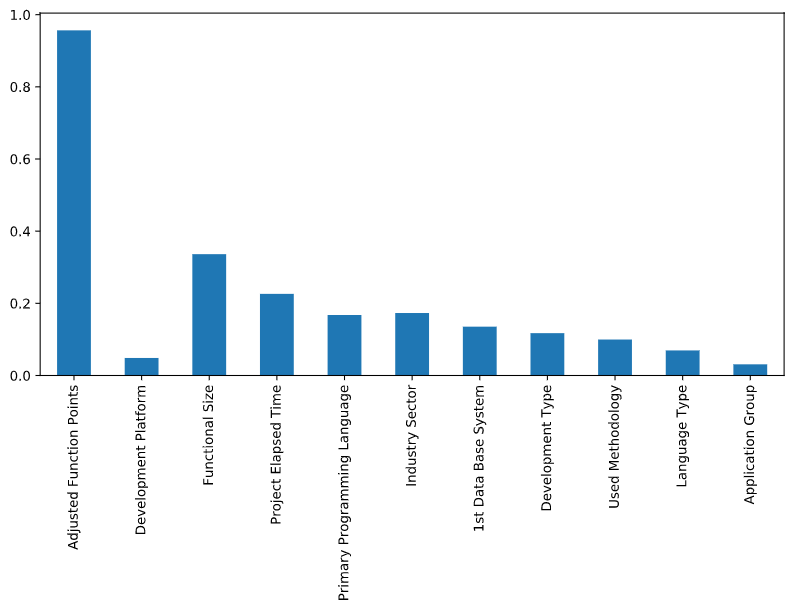


Figura 5 MRMR de las variables independientes

Figura 6 mRMR de las variables seleccionadas

### Número de variables seleccionadas

En esta sección se analiza el número de variables seleccionadas por cada algoritmo. Se han hecho 500 iteraciones del algoritmo y en cada una de ellas se han seleccionado una serie de variables determinada.

Aparentemente los métodos que utilizan 2 listas emplean menos variables en construir los modelos que los que emplean 1, tal y como se puede ver en la tabla 4. Pero la diferencia no parece ser del todo destacable, aunque si es existente.

Tabla 7 Número de variables seleccionadas por algoritmo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Algoritmo | Media | Desviación Típica |
| MI\_1L | 3.84 | 1.2574 |
| mRMR\_1L | 3.91 | 1.2605 |
| MI\_2L | 4.068 | 1.36652 |
| mRMR\_2L | 4.042 | 1.27455 |

Estos datos son superiores a los presentados en el trabajo de Marta Fernández Diego y Fernando González Ladrón-de-Guevara 2018. Pero esto tiene una explicación, ya que no se utiliza el mismo algoritmo de *Mutual Information* por tanto la ordenación inicial de las variables se ve modificada. Esto hace que a la hora de ejecutar el evaluador los datos de las variables seleccionadas se vean alterados. Tanto en la cantidad de variables seleccionadas y evidentemente dada la naturaleza del algoritmo las mayores diferencias se encuentran en el orden de las variables seleccionadas.

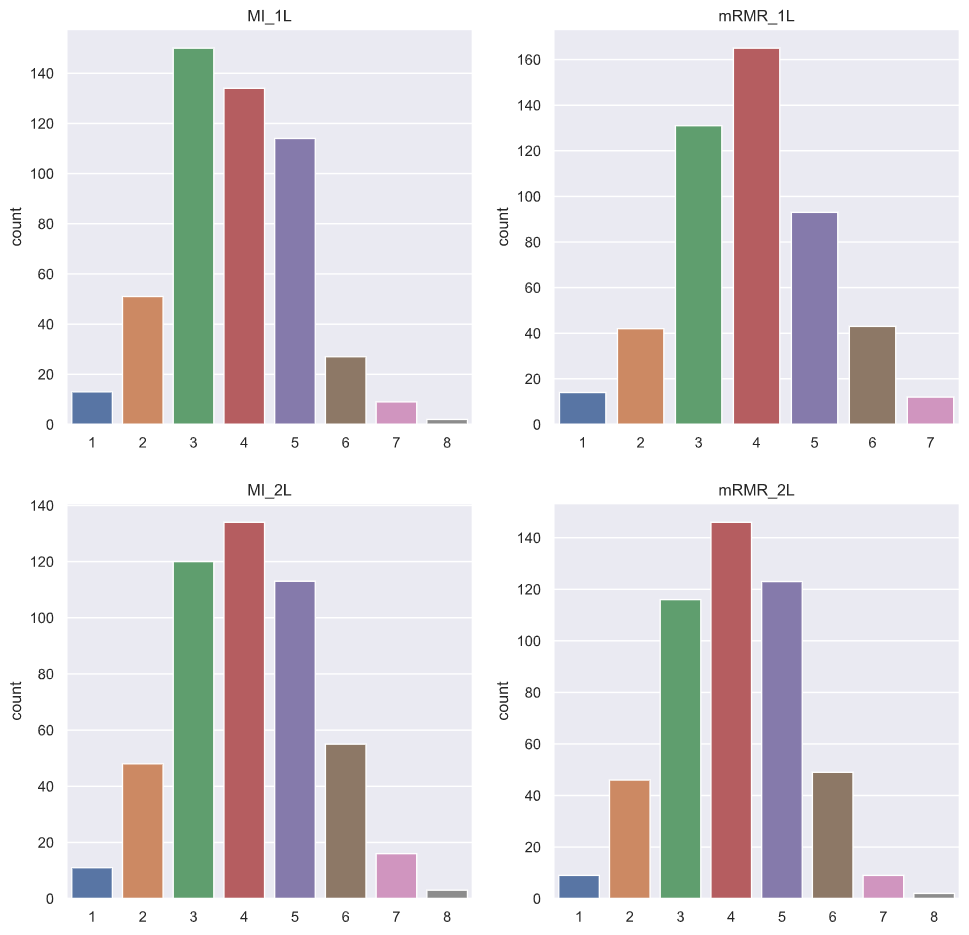


Figura 7 Numero de variables seleccionadas por algoritmo

Se han realizado más ejecuciones con las distintas implementaciones de los algoritmos de MI. Por tanto, los valores de *mutual information* como en los valores de mRMR, se han obtenido distintos resultados. Y sí que es cierto que se ha observado como cambiaban tanto las variables seleccionadas como la cantidad de estas. Si bien es cierto dada la naturaleza del algoritmo se realizan muchas ejecuciones que son aleatorias. Por tanto, no es posible realizar 2 ejecuciones idénticas del algoritmo. Sin embargo, por este motivo se realizan las 500 ejecuciones y se trabaja con los valores medios de esta. Para que a pesar de que sean aleatorias, los resultados sean lo más justos posibles.

### Preferencia de uso de las variables

La preferencia de uso de las variables es analizada en detalle considerando los algoritmos mRMR\_1L y mRMR\_2L. Las Tablas 8 y 9 nos muestran los resultados para formalizar el análisis.

La tabla 8 nos muestra la matriz con las frecuencias de uso de las variables independientes, junto con la posición en las cuales estas son seleccionadas por el algoritmo mRMR\_1L tras 500 iteraciones con valor k=1. En la primera columna se muestra el número de veces que una variable ha sido elegida en primera posición. En la segunda columna se muestra el número de veces que una variable ha sido elegida, y así sucesivamente hasta la columna 11. En la columna 12 se muestra el número de veces que una variable queda sin seleccionar.

Tabla 8 Uso de las variables seleccionadas por el algoritmo mRMR\_1L



Junto con las tablas se ha generado el valor IP índice de probabilidad el cual se calcula de la siguiente forma:

La Tabla 8 nos muestra como la variable AFP es seleccionada en todos los casos en primera posición (IP = 1). La segunda variable preferida es PET que ha sido utilizada 260 veces en segunda posición, aun así, su IP es mucho más elevado 3,88. FSZ ha sido utilizada 222 veces en tercera posición. El resto de las variables es han sido utilizadas menos veces y sus posiciones varían de forma que no es sencillo sacar una conclusión clara sobre cuales son mejores y cuales peores.

Tabla 9 Uso de las variables seleccionadas por el algoritmo mRMR\_2L



En la Tabla 9 se muestran los datos relacionados con el algoritmo mRMR\_2L. El formato de la tabla es idéntico al anterior. Se puede observar que la variable más elegida vuelve a ser AFP. En este caso si vemos una clara diferencia en comparación con el trabajo de Fernández Diego y González Ladrón-de-Guevara 2018, donde en su implementación del algoritmo las variables FSZ y AG establecen un reparto de la 1ª variable seleccionada en un perfecto 50%. Siendo seleccionada como primera variable FSZ un total de 250 veces y AG otras 250. Esta diferencia se debe a la utilización del algoritmo de mRMR que en ambos casos es algo distinta. Por tanto, y a pesar de la utilización de 2 listas una con variables categóricas y otra con variables continuas, las 2 variables más relevantes vuelven a ser AFP y PET. Cosa que por otro lado tiene todo el sentido del mundo, ya que como se ha comprobado a la hora de hacer el algoritmo de *Mutual Information* estas variables contienen mucha más información que cualquier variable categórica.

Por tanto, la diferenciación en los algoritmos de 2 listas o de 1 lista sí que nos deja una diferencia en las variables que estos seleccionan. Pero realmente en estas diferencias no se pueden establecer hasta qué punto son representativas. Si es cierto que el MMRE obtiene una mejoría clara al utilizar 1 o 2 listas. Pero también tenemos un coste de computación mayor a la hora de generar nuestros modelos. El cual se incrementará conforme nuestra base de datos con experiencias previas de proyectos siga creciendo. Generando así también un mayor consumo de energía, problema cada vez más real en el mundo de las comunicaciones.

### Principios del desarrollo ágil. Cómo aplicar metodologías ágiles ...Comparativa con proyectos Ágiles TO-DO

Una vez se han obtenido los resultados para los proyectos desarrollados con metodologías tradicionales se va a realizar un análisis con una nueva versión de la base de datos, ISBSG – Release May 2017 R1. Con esta nueva base de datos se pretende realizar el análisis realizado anteriormente, pero con los proyectos ágiles y de manera menos exhaustiva.

El desarrollo ágil de software envuelve un enfoque para la toma de decisiones en los proyectos de software, que se refiere a métodos en ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental, donde los requisitos y las soluciones evolucionan con el tiempo según la necesidad del proyecto. De tal forma que el trabajo es realizado por distintos equipos auto organizados y multidisciplinarios.

Como se ha comentado anteriormente en el trabajo el objetivo principal de este era el realizar este análisis exclusivamente con los proyectos desarrollados con metodología ágil. Pero esto se descartó por la falta de suficientes proyectos para obtener unos resultados fiables. Por tanto, la decisión que hemos tomado es la de realizar este análisis con los proyectos ágiles y compararlo con el análisis de los proyectos desarrollados mediante una metodología tradicional. Pero debemos diferenciar entre las diferencias reales, es decir las diferencias entre proyectos ágiles y tradicionales, y separarlos de las diferencias generadas por el error y la incertidumbre de tener pocos proyectos ágiles.

Al igual que en el análisis realizado sobre los proyectos tradicionales, en esta nueva versión de la base de datos también es necesario una fase de preparación de los datos. En este caso es parecida a la realizada en el anterior análisis, pero no es exactamente igual.

Por tanto, en el pre-procesado de datos como es lógico necesitamos quedarnos con los proyectos ágiles. Esto descarta todos los proyectos tradicionales, los cuales no nos interesan para este analisis.

filtro = df['Agile Method Used'] == 'Yes'

El siguiente filtro selecciona los proyectos cuya variable *Count Approach* es “NESMA”.

filtro = df['Count Approach'] == 'NESMA'

Por ultimo se ha comprobado que el valor de la columna Sprints / iterations size no contenga ningún valor NaN. Esto al igual que con los proyectos tradicionales se ha obtenido utilizando la función dropna.

df = df.dropna(subset=['Sprints / iterations size'])

Al igual que con los proyectos originales no vamos a utilizar todas las variables disponibles en nuestro dataframe, ya que la mayoría no contienen información para nuestro objetivo. La lista inicial de variables es la siguiente:

'Data Quality Rating', 'UFP rating', 'Industry Sector', 'Application Group', 'Development Type', 'Development Platform', 'Language Type', 'Primary Programming Language', 'Count Approach', 'Functional Size', 'Adjusted Function Points', 'Normalised Work Effort Level 1', 'Summary Work Effort', 'Effort Build', 'Effort Test', 'Effort Implement', 'Project Elapsed Time', 'Business Area Type', '1st Data Base System', 'Used Methodology', 'Resource Level', 'Max Team Size', 'Average Team Size', 'Input count', 'Output count', 'Enquiry count', 'File count', 'Interface count', 'Agile Method Used', 'Sprints / iterations size'

Muchas se repiten con las seleccionadas en el script original, pero muchas otras son nuevas y se seleccionan para realizar el análisis de si son aprovechables. Al igual que anteriormente comprobaremos el número de NaN que contienen las variables y si no superan el umbral las desecharemos. En este caso todas las variables que contengan un porcentaje mayor al 50% de valores a NaN será eliminada.

df = df.dropna(axis=1, thresh=int(0.5\*len(df)))

Posteriormente a esta eliminacion de variables, eliminamos los proyectos que contengan valores NaN

df = df.dropna()

Tras estas eliminaciones nos quedan solamente 49 proyectos. Este análisis se realizó al inicio del trabajo con la intención de realizar el mismo solamente sobre proyectos ágiles. Pero dado el número tan bajo de proyectos esto se descartó en un principio.

Para la realización del análisis vamos a seguir la misma metodología que se utilizó en el trabajo sobre proyectos tradicionales. Pero en este caso se utilizará un valor de k = 1, no se realizará el análisis con el resto de los valores.

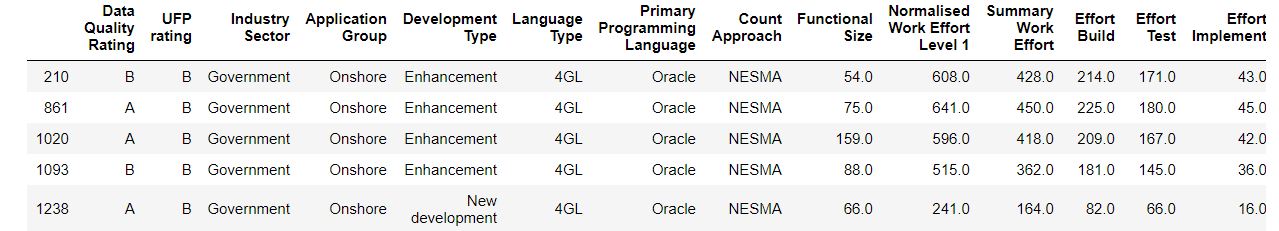


Ilustración 3 Vista previa de la BD

Como se muestra en la ilustración 3 se han eliminado muchas de las columnas del proyecto ya que no superan los umbrales establecidos y por tanto la lista final de variables es la siguiente. Industry Sector, Application Group, Development Type, Language Type, Primary Programming Language, Functional Size, NWEL1 evidentemente, Summary Work Effort, Effort Build, Effort Test, Effort Implement.

Lo primero al igual que con el script original es obtener los resultados de MI y de mRMR, para así obtener la ordenación de las variables.

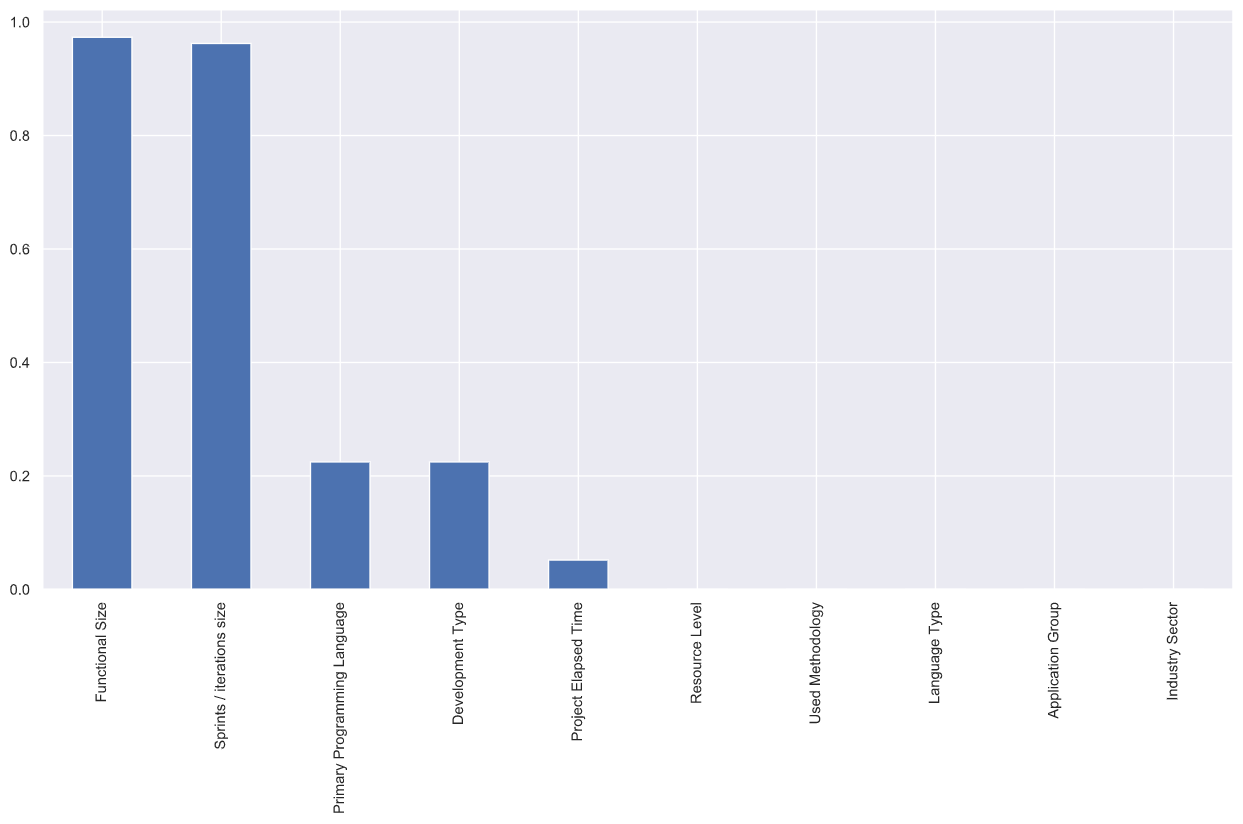


Figura 8 Mi Proyectos Agiles

Como se puede ver en la ilustración 4 no todas las variables contienen información respecto a la variable objetivo. En ningún caso el resultado es 0 pero si es verdad que es un número muy muy pequeño. Esto se debe a que son variables que de por si contienen poca información, como ocurre con la base de datos que contiene. Esto se ve acentuado ya que la base de datos tiene un número de proyectos muy bajo. Realmente en este trabajo podríamos directamente descartar estas variables, pero como estamos comparando las distintas ejecuciones vamos a dejar estas variables. De esta forma podremos comparar los resultados de estas.

Al igual que anteriormente vamos a realizar la ejecución del algoritmo de mRMR para observar los resultados.

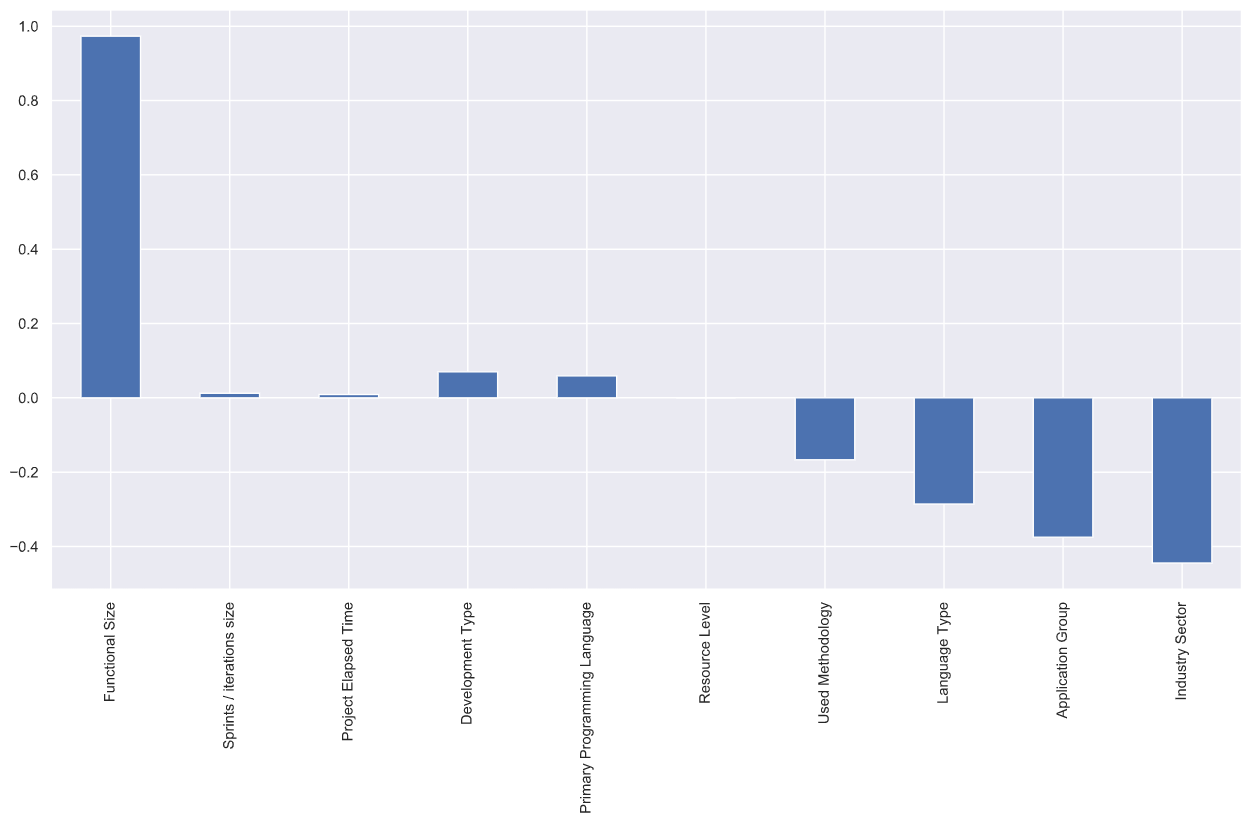


Figura 9 mRMR Proyectos Agiles

Al igual que con MI no hay ninguna sorpresa respecto a la ordenación de las variables. El orden de estas es coherente y parecido a las estimaciones realizadas.

Este análisis previo solamente se realiza para obtener las gráficas para el trabajo, pero gracias a él podemos encontrar algún error previo al cálculo, como era mi caso. Sin embargo, el script al lanzarse realiza esta ordenación de las variables. Por tanto, vamos a analizar los resultados obtenidos del trabajo de la misma forma que se hizo con los anteriores.

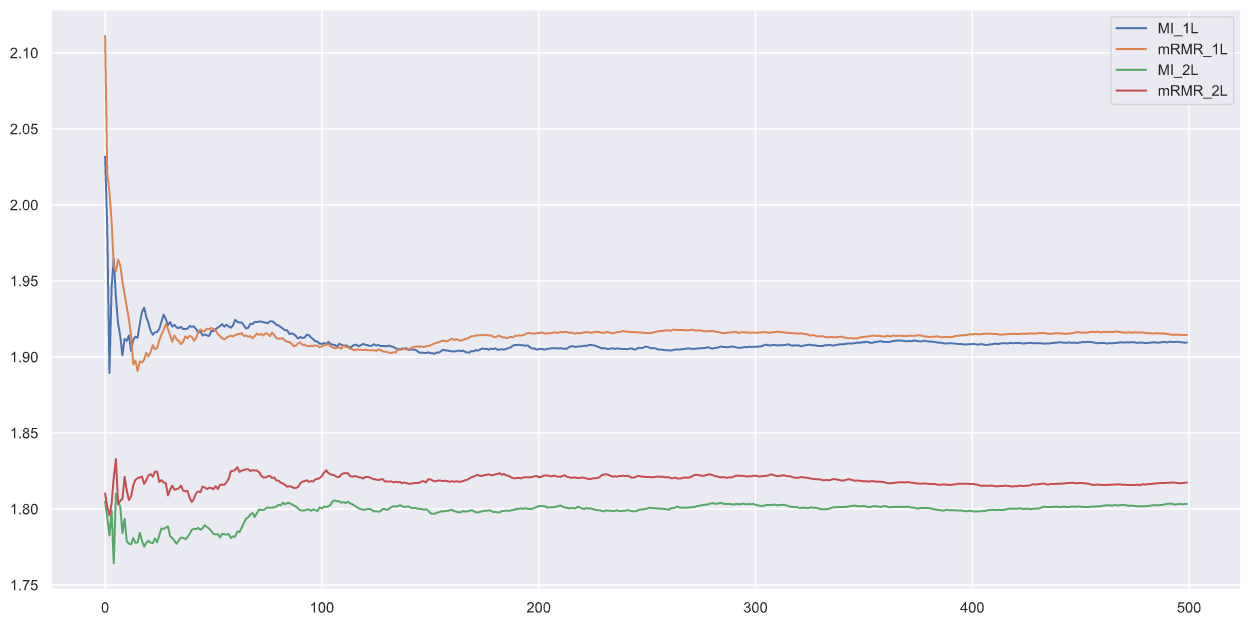


Figura 10 MMRE proyectos ágiles

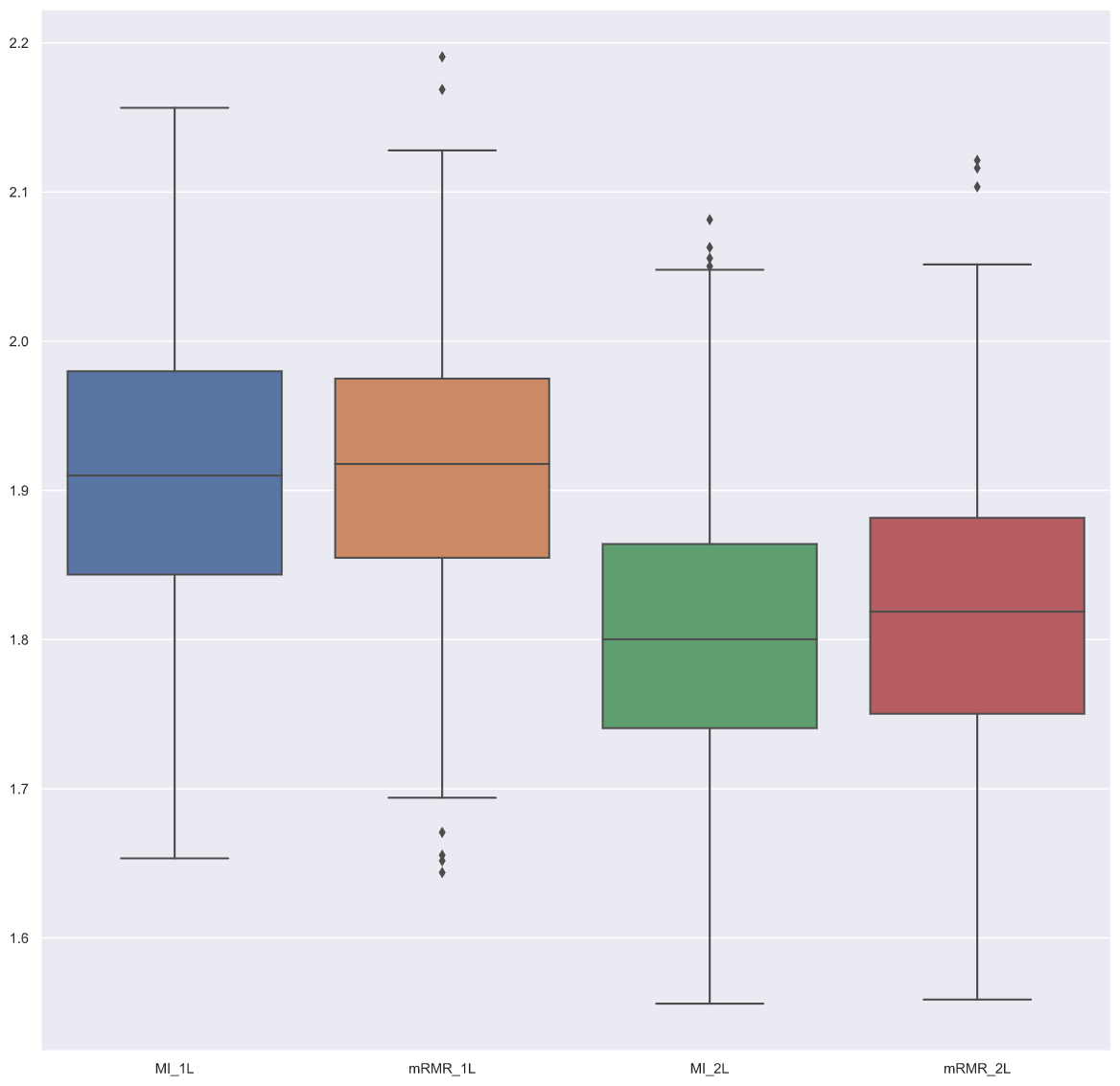


Figura 11 Media MMRE acumulada

En la figura 8 podemos ver el grafico de evolución de los valores de las medias de MMRE acumuladas a lo largo de las 500 iteraciones para k = 1. Como se puede ver los valores oscilan mucho al inicio, lo cual viene dado por el bajo número de proyectos del que disponemos. Dada la naturaleza del algoritmo knn tener un número de proyectos bajo nos genera un mayor error. Las medias acumuladas fluctúan considerablemente a lo largo de las primeras 100 iteraciones. A pesar de que este error es mayor al igual que en el análisis de los proyectos tradicionales parece que la media acumulada se estabiliza entorno a las 200 iteraciones.

Lo que sí se puede ver claramente es la tendencia de que los algoritmos que utilizan 2 listas son mejores que los que solamente utilizan 1 sola lista. Obtienen mejores resultados en el cálculo de mmre lo cual, como ya hemos visto anteriormente nos permite identificar que algoritmo es más eficaz que otro.

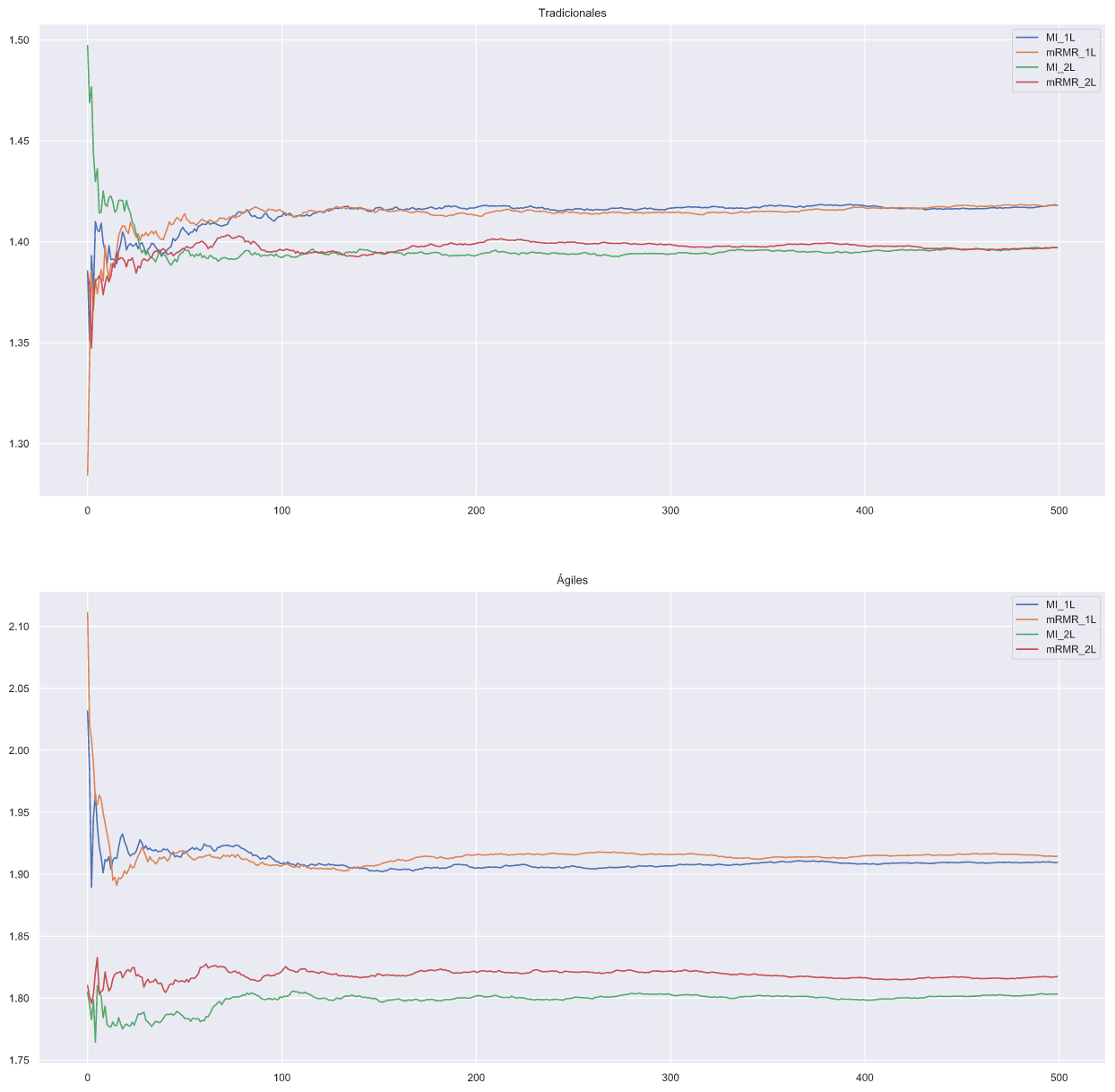


Figura 12 MMRE media acumulativa ágiles y tradicionales

Las figuras 11, 12, 13 y 14 nos muestran los resultados de los distintos algoritmos, para los proyectos ágiles y para los tradicionales.

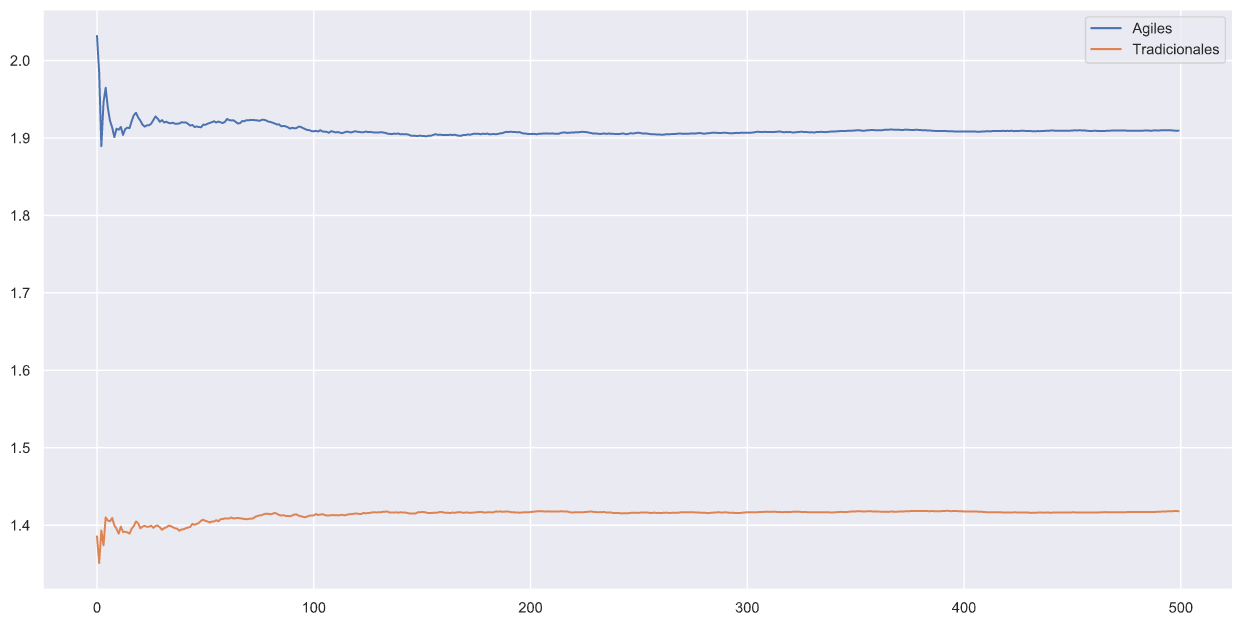


Figura 13 MI\_1L

Como se puede ver en la Figura 10, donde podemos observar las medias acumuladas de MMRE del algoritmo MI\_1L con los proyectos ágiles y los desarrollados utilizando un método tradicional, en los proyectos ágiles no solo tenemos un mmre más alto, sino que también tarda más iteraciones en estabilizarse. Esto se debe a la menor cantidad de proyectos de los que disponemos. Esta menor cantidad de proyectos dificultan la tarea al algoritmo.

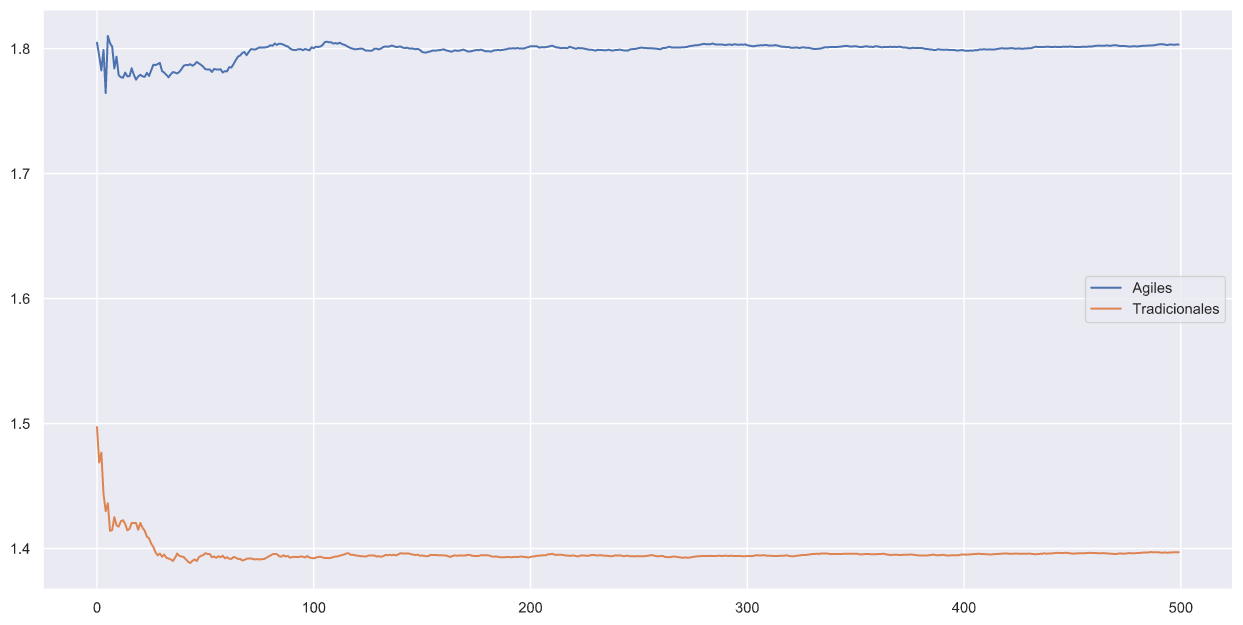


Figura MI\_2L

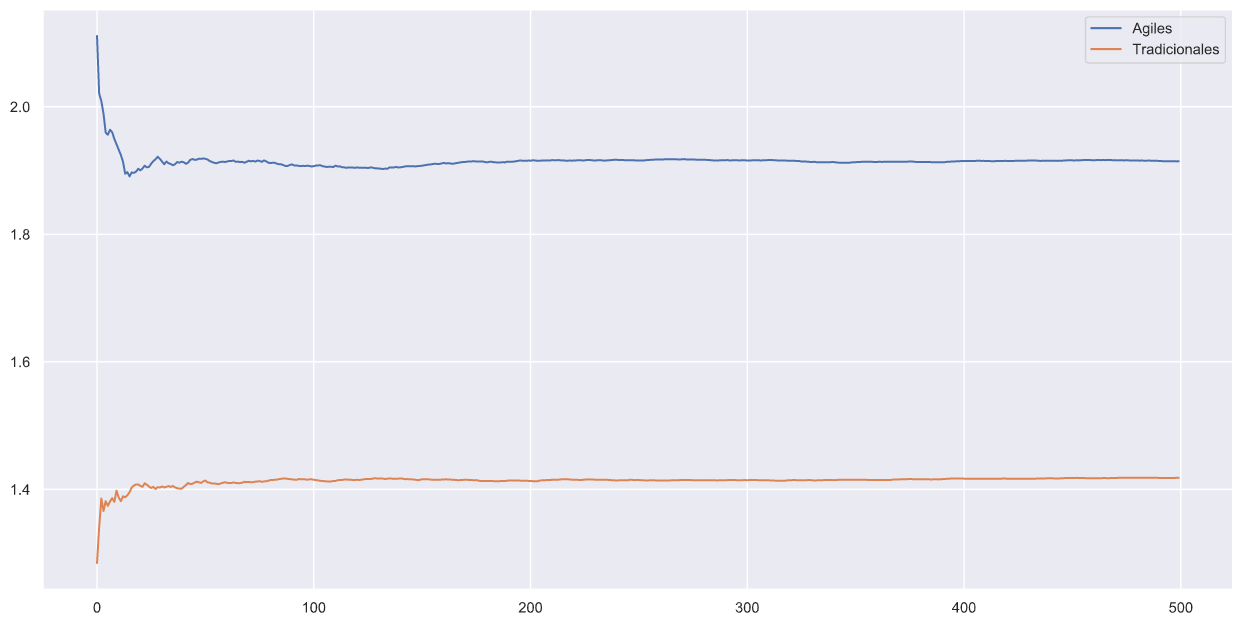


Figura mRMR\_1L

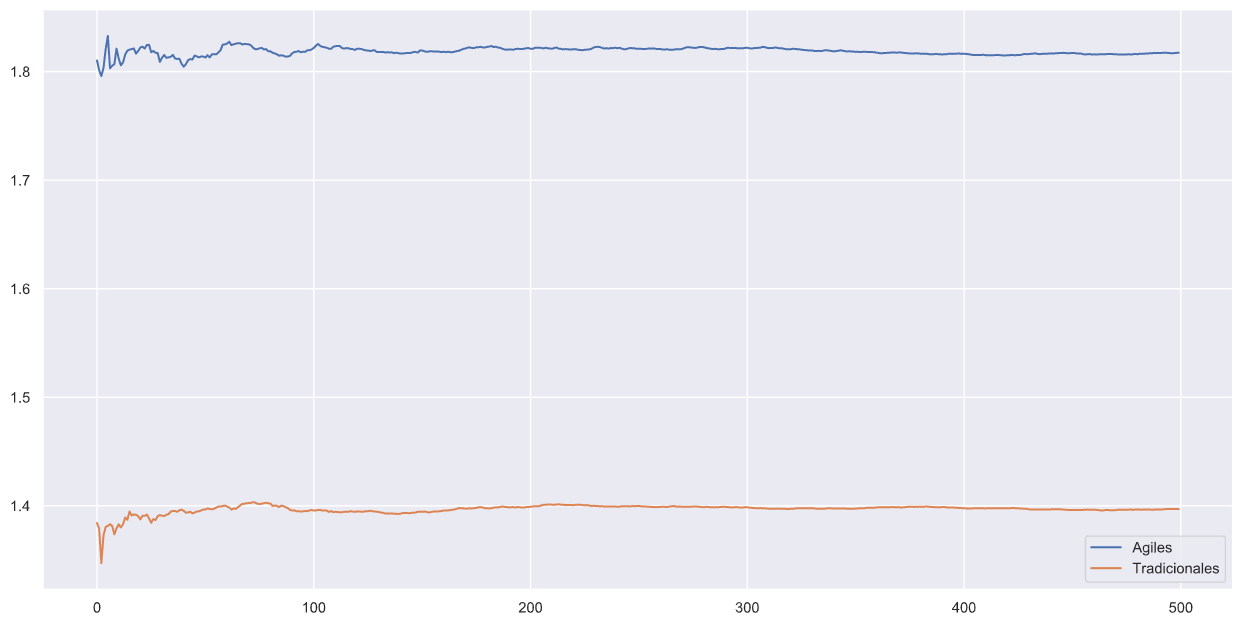


Figura 16 mRMR\_2L

Como se puede ver en las figuras los resultados son prácticamente idénticos y concuerdan con los resultados esperados.

Al igual que en el trabajo de análisis anterior, en esta nueva ejecución sobre los proyectos ágiles también se han recogido los tiempos de ejecución. Pero como es lógico tampoco se espera una diferencia notable en los tiempos ya que dada la naturaleza del algoritmo no tiene una gran importancia el tipo de proyectos que se eligen. Aun así, hay una pequeña diferencia en los tiempos que debe venir dada por el menor número de proyectos del que se disponen.

Tabla 10 Tiempos proyectos ágiles y tradicionales

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Algoritmo | Ágiles | Tradicionales |
| MI\_1L | 35.491 | 37.094 |
| mRMR\_1L | 36.322 | 37.450 |
| MI\_2L | 44.026 | 47.588 |
| mRMR\_2L | 43.928 | 47.516 |

Bien es cierto que el resultado de la selección de variables no ha sido todo lo preciso que se requiere. Esto una vez más viene dado por la escasez de proyectos, con tan solo unos 50 proyectos es complicado hacer funcionar un algoritmo de knn. No en el número de las variables, pero si en la selección y el orden de estas. Como se puede ver en la Figura 8 algunas de estas variables no contienen nada de información con respecto a la variable objetivo. Por tanto, la inclusión de estas a la hora de ser seleccionadas por el algoritmo solamente se debe a una casualidad. Es difícil asegurar que la inclusión de estas variables realmente aporta una mejoría clara de forma consistente.

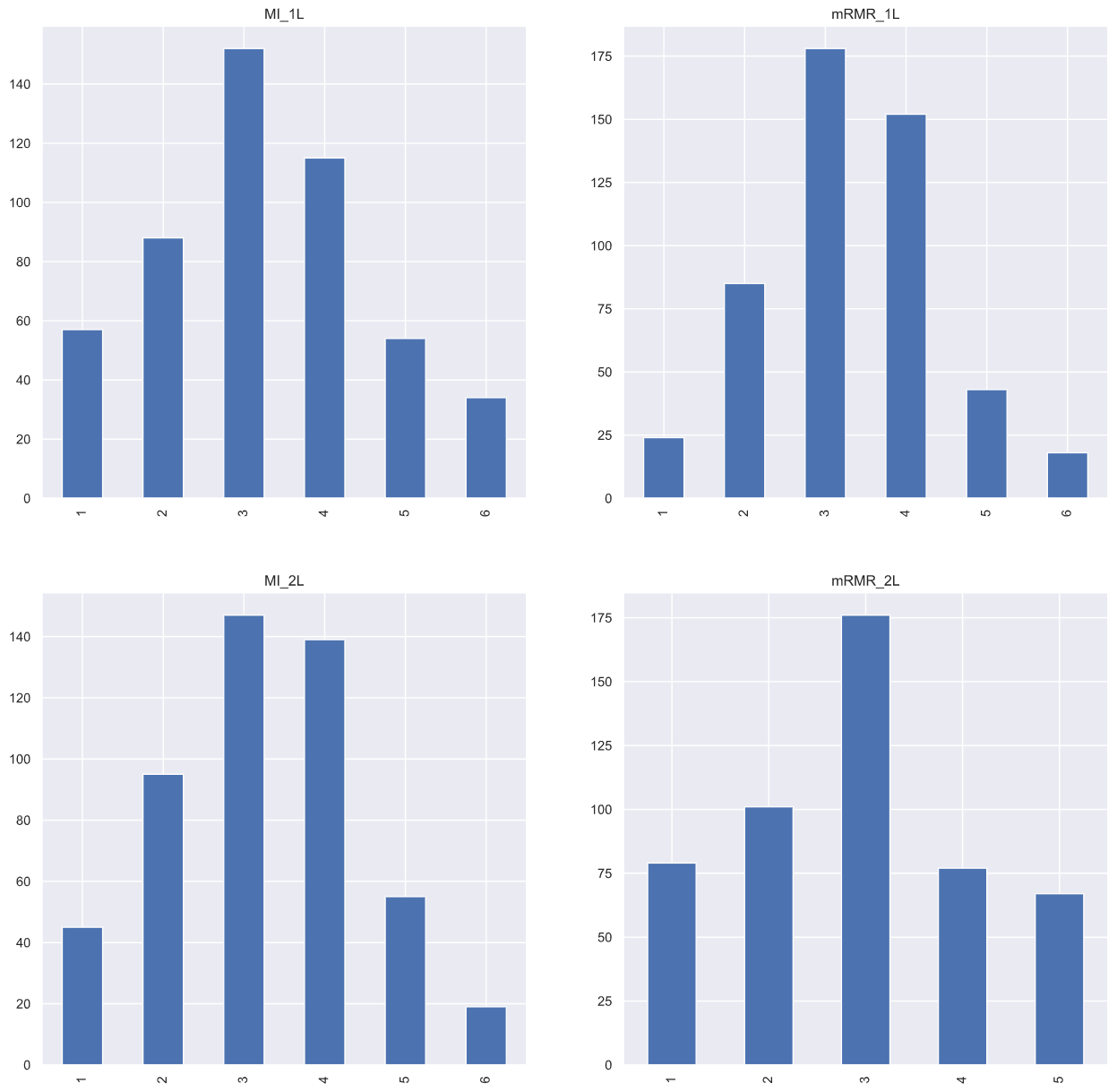


Figura 17 Número de variables seleccionadas por algoritmo

Como se puede ver en la figura 17 la cantidad de variables seleccionadas sigue una distribución normal[[19]](#footnote-20).

Si que es verdad que las variables más seleccionadas son aquellas que contienen más información según el algoritmo de *mutual information.* Pero también hay una cantidad muy elevada de variables que son elegidas aparentemente de forma totalmente aleatoria siendo imposible obtener alguna conclusión certera sobre la utilidad de estas. Aunque es mera especulación parece haber una tendencia respecto a que las variables categóricas contienen menos información que las numéricas, y por tanto son elegidas una menor cantidad de veces. Pero si que parece haber una clara tendencia a que las variables con información relacionada con el tamaño del desarrollo son las que más información nos aportan a la hora de generar nuestro modelo. Cosa que por otro lado es totalmente lógica a un mayor tamaño de desarrollo se requiere un mayor esfuerzo.

A falta de una base de datos más grande con una mayor cantidad de proyectos desarrollados utilizando metodología ágil, podemos intuir que estos no son tan diferentes de los tradicionales. Ya que las variables elegidas por nuestro algoritmo son prácticamente iguales. También es cierto que debemos puntualizar una serie de claves para dar un contexto más preciso a esta afirmación. Debemos tener en cuenta que no trabajamos con todas las variables de nuestra base de datos, esta contiene variables que son exclusivas de los proyectos ágiles, pero aún no nos son de utilidad ya que en muchos casos esa información no está disponible. Por tanto, afirmar a ciencia cierta que podemos estimar esfuerzo de proyectos ágiles de la misma forma que lo hacemos de aquellos que utilizan desarrollo tradicional no es viable. El hecho de estar utilizando prácticamente las mismas variables en ambos casos nos hace que a la hora de el algoritmo realizar la selección esta sea muy similar. Utilizando solamente el sentido común y teniendo unos conocimientos mínimos de cómo funciona el desarrollo de software, o en general el desarrollo de cualquier producto, logramos comprender que el tamaño de este está directamente relacionado con el esfuerzo que nos llevará desarrollarlo.

En futuras versiones de la base de datos sería muy interesante realizar un análisis y una ejecución de este algoritmo utilizando las variables relacionadas con el desarrollo ágil. Aunque como se ha comentado anteriormente es necesario disponer de esta información ya que en esta versión en la mayoría de los proyectos esta información se encuentra vacía.

Según mi escasa experiencia en el mundo laboral, el desarrollo guiado por la utilización de metodologías ágiles tampoco es la panacea. Con el desarrollo ágil no se ha descubierto la octava maravilla del mundo. Pero con esto no me refiero a que este sea inútil, todo lo contrario, estas metodologías ayudan a los desarrolladores, a los jefes de proyecto, a los líderes de equipo… Estas metodologías nos permiten reducir los bloqueos que ocurren durante el desarrollo software, nos permiten una mayor adaptabilidad y al fin y al cabo mejorar el rendimiento de nuestros propios equipos. Por tanto, sí que tenemos una diferencia, una mejoría, pero no es una mejora tan radical como para pensar que habrá unas grandes diferencias en las estimaciones que debemos hacer.

# Conclusiones

## Principales aportaciones

En este trabajo se ha realizado el análisis de la base de datos de ISBSG con el fin de extraer un extra de información que a simple vista no está visible. Este análisis puede resultar de utilidad para futuros proyectos. Este análisis se ha realizado sobre más de 1 versión de la base de datos por tanto con el fin de realizar futuros trabajos con las bases de datos de ISBSG se puede analizar la información de las variables.

A pesar de que la librería Pandas es ampliamente utilizada por internet se ha realizado una amplia utilización de sus herramientas con el fin de realizar un trabajo relacionado con la información mutua.

Se ha creado una librería en Python totalmente documentada y reutilizable relacionada con los algoritmos de *mutual information*. Por tanto, esta librería puede ser utilizada y modificada para la realización de futuros trabajos en Python. Además, en esta misma librería se ha realizado la interoperabilidad de Python con R. Por lo que podríamos decir que la librería select-features.py contiene las funciones necesarias para hacer el análisis tanto en Python como en R y el usuario final puede elegir que lenguaje utilizar. Esto nos permite utilizar R desde Python, lenguaje que tiene una sintaxis mucho más fácil de utilizar.

## Relación con los estudios cursados

Como se puede observar en este trabajo se mezclan conceptos de ciencia de datos, con algunos de ingeniería del software. De hecho, gracias a este trabajo he aprendido una cantidad inmensa de conceptos relacionados con la ciencia de datos y el *machine learning* que no se obtienen durante el grado.

Por desgracia cuando yo empecé en la UPV no estaba disponible el grado en ciencia de datos. Realmente este trabajo hoy en día estaría más relacionado con esta.

Aun así y pese a que en la carrera no se cursan contenidos relacionados con la ciencia de datos sí que hay contenidos relacionados. Durante el desarrollo de todo el código se ha utilizado un sistema de control de versiones de tal forma que se ha podido realizar trabajo en paralelo a la hora de ir haciendo pruebas. También se ha documentado el código siguiendo los estándares.

## Limitaciones del trabajo

El trabajo tiene una serie de limitaciones que merece la pena comentar. El objetivo del trabajo que se planteó durante las primeras semanas era el de comparar los distintos algoritmos con los proyectos desarrollados con tecnología ágil. Pero cuando se realizaron los análisis de las bases de datos llegamos a la conclusión de que no tenían suficientes datos de proyectos de calidad. Dada la naturaleza del algoritmo utilizado es esencial disponer de cuantos más datos de calidad posibles.

Esto es uno de los problemas que tiene la base de datos de ISBSG, la cual contiene una cantidad muy elevada de proyectos que no son válidos. Este es un pensamiento algo egoísta, el hecho de que una base de datos con más de 6000 entradas y con más de 100 variables diferentes no contiene información de calidad. Pero para el desarrollo del proyecto esto es así, una vez filtrados los proyectos según nuestro criterio no quedan más de 620 proyectos, solamente un 10% de la base de datos son proyectos válidos.

Evidentemente se hace el análisis de los 4 algoritmos propuestos en este trabajo, pero se dejan una cantidad muy elevada de algoritmos de *Feature Selection.* Sobre los cuales puede ser interesante realizar la comparativa, tanto con 1 lista como con 2.

Por otro lado, me gustaría comentar una serie de variables que nos dejamos en el tintero que mediante mera especulación creo que podrían ser interesantes. Me gustaría que para el trabajo se dispusiera de variables relacionadas con la experiencia del equipo de desarrollo. Pienso que es un factor tremendamente importante en relación con cómo se trabaja en estos y en la eficiencia de estos. Un conocido cercano a mi siempre me ha comentado una cita, no sé si de invención propia o copiada a otro. “*A una maquina si tú le pides que haga A siempre hace A, pero a una persona si le pides hacer A unas veces hará A, unas veces mejor otras peor... Pero otras veces le pedirás hacer A y esta hará B o directamente puede que no haga nada.”* Con esto se refiere a que al contrario de las máquinas las personas no siempre tenemos las mismas respuestas ante las mismas peticiones, ya que hay una serie de factores absolutamente incalculables con relación al estado de cada persona. Con esto quiero decir lo siguiente, nos estamos dejando una serie de variables interminables con relación a las personas, a los equipos que realizan el desarrollo de estos proyectos que estamos estimando. Tras una cantidad muy elevada de horas de investigación en la realización de este proyecto creo que en casi ningún sitio se le da una gran importancia a las personas que realizan estos trabajos y por tanto hay una parte extremadamente importante que queda fuera del foco de estos trabajos.

Desde mi punto de vista la unión hace la fuerza y tanto las características de los proyectos como las características de los equipos de desarrollo son cruciales para realizar una estimación de esfuerzo. Podríamos realizar primero un análisis de nuestro equipo de desarrollo por ejemplo realizando en los proyectos iniciales la estimación de esfuerzo utilizando íntegramente los datos con relación al proyecto. Una vez tenemos nuestro *feedback* podemos comparar cual ha sido el esfuerzo requerido para la realización de estos proyectos con el esfuerzo estimado en primera instancia. Podríamos llegar a la conclusión de que quizá nuestro equipo es más productivo de lo esperado, o que por el contrario es menos productivo, o que nos es más sencillo realizar los proyectos que tienen una serie de características en concreto que otros… Pero creo firmemente que si alimentáramos nuestro modelo tanto con información de los proyectos como con información de los equipos obtendríamos un resultado considerablemente más preciso que utilizando solamente información de los proyectos.

Creo que no hace falta comentar muy en detalle esto, pero evidentemente con información solamente de los equipos de desarrollo no se puede realizar una estimación de esfuerzo.

## Trabajos futuros

Si bien es cierto que el trabajo es completo y puede darse por terminado, hay una serie de cosas que se pueden realizar. Durante el inicio del trabajo en la fase del planteamiento se tenían varias versiones de la base de datos de ISBSG. La primera intención que se tuvo era la de realizar este trabajo de imputación con los proyectos desarrollados con metodología ágil, de forma exclusiva. Por desgracia esto se descartó ya que tras un exhaustivo análisis no se tenían suficientes proyectos para realizar este trabajo. Esto se podría realizar con las próximas versiones de la BD de ISBSG, la cual cada vez contiene una mayor cantidad de proyectos agiles. Esto es por la tendencia actual donde cada vez es más frecuente el hecho de trabajar y realizar los desarrollos con metodología ágil. El hecho de trabajar con proyectos ágiles nos permitiría realizar un nuevo análisis de las variables seleccionadas lo cual nos permite ver si hay diferencias con los proyectos con desarrollo tradicional. Así como podríamos observar el comportamiento del algoritmo a la hora de realizar las imputaciones. Quizá podríamos observar una precisión más elevada o no, por el contrario, si realizáramos el estudio con proyectos agiles encontraríamos un algoritmo peor. Aunque y esto es mera especulación, no creo que encontráramos grandes diferencias, ya que sí cambia la filosofía de trabajo, pero el trabajo a realizar es el mismo. Si bien es cierto sería más interesante el poder comprara la realización de un mismo proyecto realizado mediante desarrollo tradicional o mediante un desarrollo ágil. Pero esto es prácticamente imposible ya que la experiencia del equipo de desarrollo es también un factor muy importante a la hora de realizar un trabajo.

Cambiando un poco el foco de trabajo, durante la realización de este trabajo se ha experimentado con la ejecución concurrente en Python con el fin de acelerar la realización de los cálculos necesarios. Desgraciadamente la falta de tiempo ha impedido el generar una solución válida utilizando este método. Como se comenta en los posteriores anexos se ha trabajado con el multiprocesado en Python. Aun así, a pesar de que no se ha llegado a una solución completa, el script se vio modificado con el fin de poder ser ejecutado en paralelo junto con otras versiones de este. Por ejemplo, como en el trabajo se realizan cálculos para distintos valores de k, se modificó el script de tal manera que se pudieran lanzar estos cálculos a la vez, acortando el tiempo haciéndolo 4 veces más rápido.

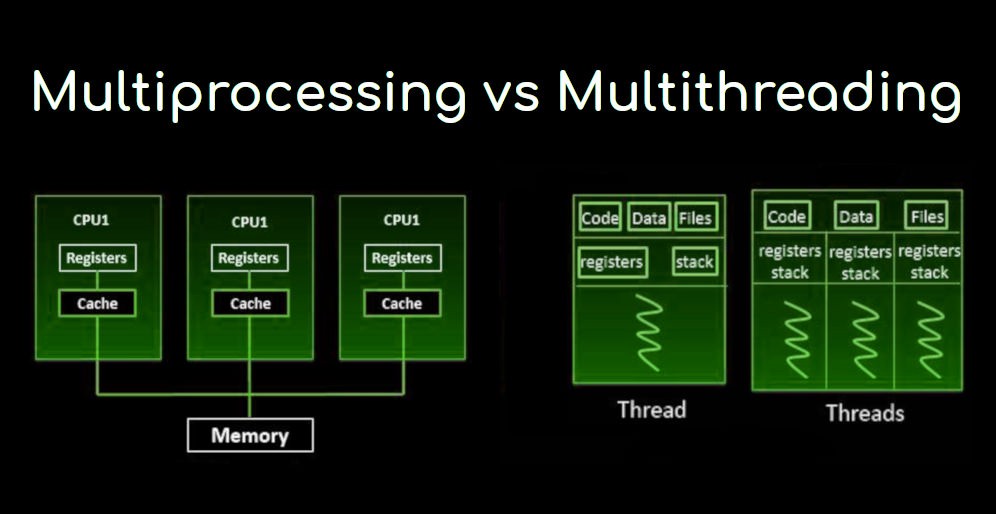


Ilustración 4 Multiprocesado y Multihilo

Además de producir los datos de forma concurrente existen una serie de mejoras posibles a realizar. Para la producción de las gráficas como se ha comentado anteriormente se utiliza un jupyter notebook, pero esto puede cambiar. Se podría generar un documento correctamente formateado y en un formato más legible para un posible usuario final.

Utilizando el paquete Pillow se pueden guardar imágenes, en nuestro caso las gráficas generadas con seaborn, en formato PDF. Por tanto, podríamos generar un informe correctamente formateado con los resultados obtenidos.

También se podría llegar a vender como servicio web. Tras comprobar la documentación de la base de datos no creo que fuera posible utilizar sus datos con el fin de vender un servicio. Pero si obtenemos datos de otras fuentes no sería un problema.

En caso de disponer de una BD con información relacionada con los equipos de desarrollo deberíamos de alguna manera aprender a utilizarla para estimar esfuerzos. Esto debería ser un trabajo conjunto para el cual sería interesante disponer de psicólogos y de expertos líderes de equipo con una amplia experiencia. Creo que sería igual de complicado el hecho de obtener información de como de bien o mal trabaja un equipo de desarrollo que el propio hecho de aprovechar esta información en nuestro objetivo. Pero aun así pienso que sin aprovechar toda la información respecto a los equipos de desarrollo estaríamos perdiendo una gran cantidad de información.

# Referencias bibliográficas

1. Página de Wikipedia con información de Feature Selection

<https://en.wikipedia.org/wiki/Feature_selection>

1. Web de scolarpedia con información de Mutual Information

<http://www.scholarpedia.org/article/Mutual_information#:~:text=Mutual%20information%20is%20one%20of,variable%20given%20knowledge%20of%20another.>

1. Libro Python Data Science Handbook

<https://jakevdp.github.io/PythonDataScienceHandbook/>

1. Web de Towards data science

<https://towardsdatascience.com/>

1. Web de Medium.com

<https://medium.com/>

1. Documentación y tutoriales Seaborn

<https://seaborn.pydata.org/tutorial.html>

1. Web de ISBSG

<https://www.isbsg.org/>

1. Application of mutual information-based sequential feature selection to ISBSG mixed data. Marta Fernandez-Diego, Fernando González-Ladrón-de-Guevara

# Anexos

## Introducción a Pandas

Pese a tener una base de Python decente, nunca había trabajado con nada relacionado con el *DataScience.* Por tanto, con una simple búsqueda en Google con las palabras claves Python y DataScience llegas a Pandas. También vas a encontrar conceptos como Anaconda o Matplotlib, de los cuales ya se ha comentado su uso anteriormente.

Para comprender como funciona Pandas es necesario conocer un poco que es NumPy, y en concreto su objeto ndarray. NumPy es una libraría para Python que da soporte a un con junto de objetos y a una serie de funciones matemáticas de alto nivel. Pandas, funciona sobre NumPy aprovechando las funcionalidades que esta añade. Pandas ofrece una implementación eficiente de un DataFrame. Los DataFrames son básicamente un array multidimensional con etiquetas tanto de filas como de columnas acoplados. Además de añadir una forma eficiente de etiquetar datos, ofrece una serie de operaciones muy útiles a la hora de trabajar con estos DataFrames. En Pandas no solo tenemos los DataFrames, también tenemos las Series, que pueden verse como DataFrames de 1 sola columna, aunque tienen algunas diferencias con estos.

Para instalar Pandas podemos comprobar la documentación oficial[[20]](#footnote-21) donde encontraremos el método más actualizado para hacerlo. En caso de utilizar Anaconda esto no será necesario ya que pandas viene instalado por defecto. Una vez instalado solo tendremos que importarlo en nuestro programa. Normalmente se importa Pandas bajo el alias pd.

**import pandas as pd**

En la mayoría de las ocasiones esta se importa junto con NumPy, la cual puede ser importada como.

**import numpy as np**

### Pandas Series Object

Un Pandas Series es un array unidimensional de datos indexados o etiquetados. Esta puede ser creada desde una lista o un array

data = pd.Series([0.25, 0.5, 0.75, 1.0])

0 0.25

1 0.50

2 0.75

3 1.00

Como se puede ver en la salida de nuestro programa, la Series tiene dos secuencias de valores, los cuales pueden ser accedidos mediante los atributos values y index. Los values son simplemente un NumPy array.

data.values

array([ 0.25, 0.5 , 0.75, 1. ])

Mientras que index es un objecto parecido a un array de tipo pd.Index.

data.index

RangeIndex(start=0, stop=4, step=1)

Al igual que en un array, en Python los datos pueden ser accedidos utilizando el índice.

data[1]

0.5

data[1:3]

1 0.50

2 0.75

dtype: float64

Los Pandas Series en general son mucho más flexibles que el NumPy array unidimensional al cual emulan.

La gracia que tienen las Series es este atributo Index el cual puede ser modificado a nuestro antojo. Además, estas pueden ser del tipo que queramos, por ejemplo, se pueden utilizar strings.

data = pd.Series([0.25, 0.5, 0.75, 1.0], index=[‘a’, ‘b’, ‘c’, ‘d’])

a 0.25

b 0.50

c 0.75

d 1.00

dtype: float64

Y evidentemente la forma de acceder a los datos es como se podría esperar.

data[‘b’]

0.5

Evidentemente los índices pueden ser no continuos o no secuenciales, como por ejemplo 2, 6, 4, 7.

2 0.25

5 0.50

3 0.75

7 1.00

dtype: float64

Otra forma de pensar en un Pandas es como si fuera un diccionario de Python. Un diccionario es una estructura de datos que mapea un cierto valor con unas claves determinadas. En este caso el Pandas Series ofrece una aproximación más eficiente que el diccionario para un cierto tipo de operaciones.

dictionary = {‘A’:10, ‘B’:20, ‘C’:30}

series = pd.Series(dictionary)

A 10

B 20

C 30

dtype: int64

A diferencia de los diccionarios en las Series se pueden utilizar técnicas de arrays, como el slicing o particionado.

Por tanto hemos visto distintas formas de generar un pd.Series.

pd.Series(data, index=index)

En el caso anterior el argumento index es totalmente opcional y en caso de no indicarse los índices serian números en orden ascendente. Pero como hemos comentado anteriormente los datos de una Series puede ser un diccionario. En cuyo caso los índices son las claves del diccionario ordenadas.

### Pandas DataFrame Object

Si una Series es similar a un array de 1 dimension, un DataFrame es un array de 2 dimensiones con índices de filas y nombres de columnas flexibles. Realmente durante el trabajo el DataFrame es la pieza más importante de esta librería.

Al igual que con las series hay múltiples formas de crear un DataFrame. Por ejemplo, se pueden crear utilizando series que contienen los mismos índices, asignándose cada una de estas series a una columna determinada.

Al igual que en las Series, un DataFrame tiene un atributo index, donde al igual que en las series obtenemos los índices de las distintas filas del DataFrame. Además, los DataFrames tienen un objeto columns el cual contiene los nombres de las columnas del DataFrame.

Es interesante la opción de crear un DataFrame a partir de un archivo csv correctamente formateado, al fin y al cabo, un DataFrame no deja de ser un array de 2 dimensiones el cual puede ser interpretado como una tabla. Por tanto, con 1 único método podemos obtener un DataFrame totalmente válido sobre el cual empezar a trabajar.

### Selección de datos

Tener distintas estructuras de datos para almacenar estos de la forma que más nos convenga está bien, pero si no fuéramos capaces de acceder a estos datos de una forma sencilla no serviría de nada. Para esta explicación vamos a utilizar un objeto Series.

data = pd.Series([0.25, 0.5, 0.75, 1.0], index=[‘a’, ‘b’, ‘c’, ‘d’])

a 0.25

b 0.50

c 0.75

d 1.00

dtype: float64

data[‘b’]

0.5

data[‘e’] = 1.25

a 0.25

b 0.50

c 0.75

d 1.00

e 1.25

dtype: float64

Acceder a estos datos y modificarlos es muy sencillo y flexible lo cual nos da una herramienta muy potente para trabajar con estos objetos anteriormente comentados.

Para seleccionar datos en un DataFrame tenemos múltiples formas. Por ejemplo, podemos obtener un objeto Series seleccionando una única columna de un DataFrame.

data[‘area’]

California 423967

Florida 170312

Illinois 149995

New York 141297

Texas 695662

Name: area, dtype: int64

Para realizar una selección de columnas y obtener un DataFrame más pequeño a partir de nuestro DataFrame original podemos utilizar los métodos loc o iloc. Loc se puede utilizar junto con una lista con los nombres de las columnas o filas a seleccionar. Mientras que iloc se puede utilizar con números, para seleccionar las columnas o filas según su posición. Estos métodos se pueden combinar utilizando ix el cual nos ofrece una aproximación hibrida de estos.

El método loc nos ofrece el ser capaces de seleccionar los valores según un patrón boolean.

data.loc[data[‘density’] > 100, [‘pop’, ‘density’]]

De esta forma podemos simular consultas como si de una tabla SQL se tratara. Esto se tratará de una forma más detallada.

### Comparación con SQL

Debido a que se lleva utilizando mucho tiempo Pandas tiene una gran cantidad de usuarios potenciales que estén acostumbrados a trabajar con SQL. Por tanto, muchas de las consultas que son posibles de realizar en SQL sobre una BD o varias puede realizarse igualmente sobre un DataFrame o varios. A continuación, voy a poner unos ejemplos muy sencillos para ver como se hace y así mostrar la potencia de la herramienta.

En mi caso esto era así, tenia conocimientos previos de SQL ya que se aprende durante el grado y además he hecho algún proyecto anterior donde lo he utilizado. Por tanto, a la hora de generar los resultados se puede pensar la consulta en SQL y posteriormente hacerla en Pandas.

Por ejemplo, para hacer un simple SELECT:

SELECT importe\_total, propina, mesa, tiempo

FROM propinas

En Pandas se puede hacer como

propinas[importe\_total, propina, mesa, tiempo]

Vamos a ver a continuación como hacer una consulta con un WHERE. Estas son las más útiles en un trabajo como este, ya que definir condiciones para realizar búsquedas nos permite obtener los resultados deseados.

SELECT \*

FROM propinas

WHERE tiempo = ‘Comida’

Una consulta de este estilo en pandas se puede hacer como.

propinas[propinas[‘tiempo’] == ‘Comida’]

Lo que hace la sentencia anterior es pasar una Series de valores True/False al DataFrame, entonces se devuelven las filas donde los valores son True.

Evidentemente al igual que en SQL se pueden añadir los operadores OR y AND para poder pasar múltiples condiciones al DataFrame.

SELECT \*

FROM propinas

WHERE tiempo = ‘Comida’ AND propina > 5.00

Y en Pandas.

propinas[(propinas[‘tiempo’] == ‘Comida’) & (propinas[‘propina’] > 5.00)]

El resto de las operaciones de SQL, como GROUP BY o los JOIN también se pueden realizar en Pandas. Pero estas no se van a comentar ya que no se han utilizado para nada en este trabajo.

### Modificando los datos no disponibles

A diferencia de en la inmensa mayoría de los tutoriales o cursos relacionados con el *Data Science* los datos del mundo real son limpios y homogéneos. La mayoría de los dataset contienen datos con valores nulos. Por tanto, debemos hacer algo con el fin de poder obtener resultados válidos. Como se ha comentado anteriormente esto también es así con el DataFrame generado con la BD de ISBSG.

Aunque hay varias aproximaciones para tratar los valores nulos. En este trabajo se utiliza la de deshacernos de los datos nulos. Por tanto, utilizamos la función dropna()[[21]](#footnote-22), la cual tiene una serie de parámetros que vamos a modificar para que haga lo que nosotros queremos. Por ejemplo, podemos definir que la función actue sobre las columnas del DataFrame en lugar de sobre las filas. Si esto lo combinamos con un margen, podemos eliminar las columnas que tienen un % de nulls mayor al que nosotros pongamos. Para hacer esto utilizamos el parámetro thresh el cual nos permite especificar el el numero de valores nulos que puede haber en la columna para que nos la “quedemos”.

df.dropna(axis=1, thresh=int(0.5\*len(df)))

En el trabajo una vez hemos eliminado las columnas con mayor número de valores nulos. Si que eliminamos los proyectos o filas con cualquier valor nulo. De esta manera el DataFrame restante no contiene ningún valor null.

## Select\_features.py

Quiero mencionar la librería select\_features.py la cual está desarrollada desde 0 por mi para este proyecto. Dado que el proyecto forma de 3 partes claramente diferenciadas, preparación de los datos, cálculo de resultados y representación de estos, a nivel de código también se divide en 3 partes.

La primera como se ha comentado anteriormente se produce en un jupyter notebook lo que facilita el desarrollo de esta. Ocurre lo mismo con la representación de los resultados.

Pero para generar los cálculos lo más sencillo era generar una librería a parte con los métodos necesarios para realizar los cálculos. Tener el código separado nos permite reutilizarlo en caso necesario en otros proyectos de Python. Por tanto, instalando las dependencias necesarias de los módulos utilizados en los cálculos tenemos una librería totalmente funcional. Todo el código se ha desarrollado teniendo en mente su posible reutilización de cara al futuro y este se publicará en github. Aun así, esto no ha sido posible al 100% ya que hay funciones que se han creado específicamente para este proyecto y por tanto no se podrán reutilizar en otros. Por ejemplo, para utilizar las funciones en R se tiene que recodificar el dataframe para que sea un objeto en R válido.

Las funciones disponibles en esta librería son las siguientes:

* setupR\_enviroment
* setupR\_enviroment\_knn
* calcular\_mi\_R
* calcular\_mi\_R\_2v
* calcular\_mrmr\_R
* recode\_dataframe\_R
* calc\_mi\_scikit
* calcular\_mi\_manual
* calcular\_mi
* recode\_dataframe
* recode\_dataframe\_v2
* calcular\_mrmr\_v2
* calcular\_mmre
* calcular\_mmre\_R
* determinar\_numero\_variables
* evaluator\_r
* evaluator
* greedy\_forward\_selection
* greedy\_forward\_selection\_r
* doquire\_forward\_selection
* doquire\_forward\_selection\_r

Como se puede intuir por los nombres de las funciones se han creado hasta 5 diferentes para realizar el cálculo de MI para distintos usos. Entre los usos están evidentemente el hecho de comprobar los resultados de las funciones comparándolos con otras.

Para comprobar resultados se han utilizado llamadas a métodos en R que realizan los mismos cálculos desde Python. Es por eso por lo que para todas las funciones en Python existen sus respectivas funciones en R.

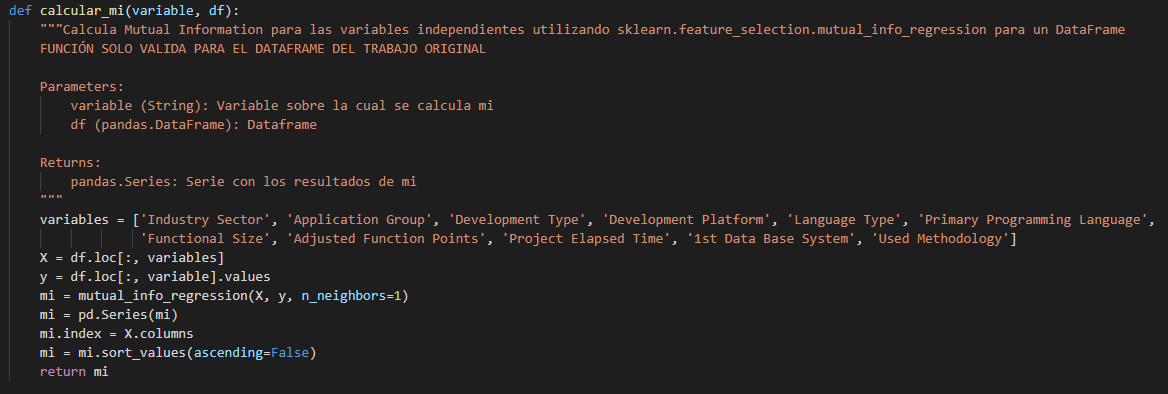


Figura 18 Función de cálculo de MI con mutual\_info\_regression

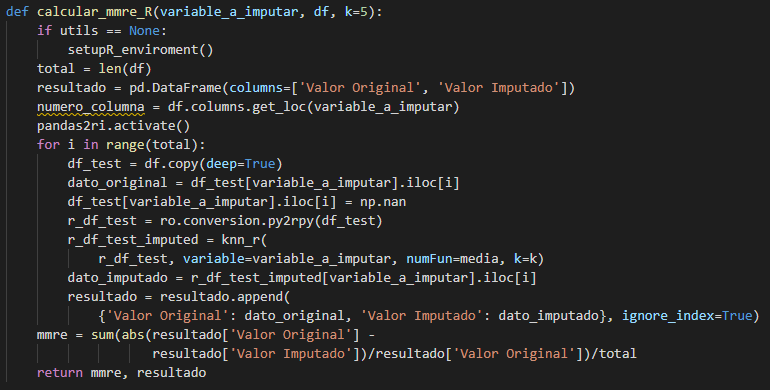


Figura 19 Función de cálculo mmre en R

Pese a esta librería, no todas las funciones están implementadas en ella, funciones cuya utilidad es exclusiva de este proyecto se han extraído de esta para evitar ruido y hacer un código más mantenible y legible. Por ejemplo, las funciones utilizadas para modificar el dataframe y hacerlo válido en R. Los nombres de las columnas del dataframe no puede tener espacios en R mientras que en Python no es un problema. Como solución sencilla se pueden cambiar los espacios por “\_”.

## Dimensión de la solución propuesta

En total el proyecto ocupa 33.5MB incluyendo a las BDs. Esto se debe al tamaño de las BDs y al de los archivos jupyter notebook generados durante el desarrollo y para la representación de resultados.

A continuación, se explican en detalle la carpeta con el código más importante del proyecto.

Los archivos con código Python, es decir los “.py” son 4 y tienen un total de 708 líneas de código y 126 de comentarios. Se ha de tener en cuenta que Python es un lenguaje de programación donde muchas operaciones que en otros lenguajes ocupan unas cuantas líneas en Python se realizan en 1. Por tanto la generación de ese código es más rápida que en otros lenguajes.

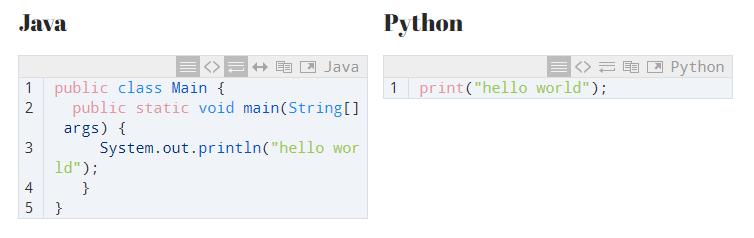


Ilustración 5 Comparación código en Java y Python

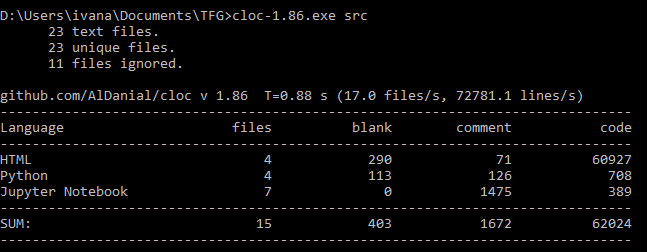


Figura 20 datos del código del proyecto

Siguiendo las guías de PEP 257 se han generado los “docstrings” de los métodos de la librería select\_features.py. Así como se ha añadido algún comentario para alguna línea más compleja.

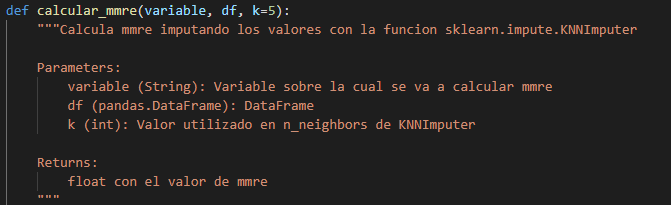


Figura 21 ejemplo docstring para la función calcular\_mmre

## Distintas implementaciones de MI

Esta primera gráfica se corresponde a la librería info\_gain.

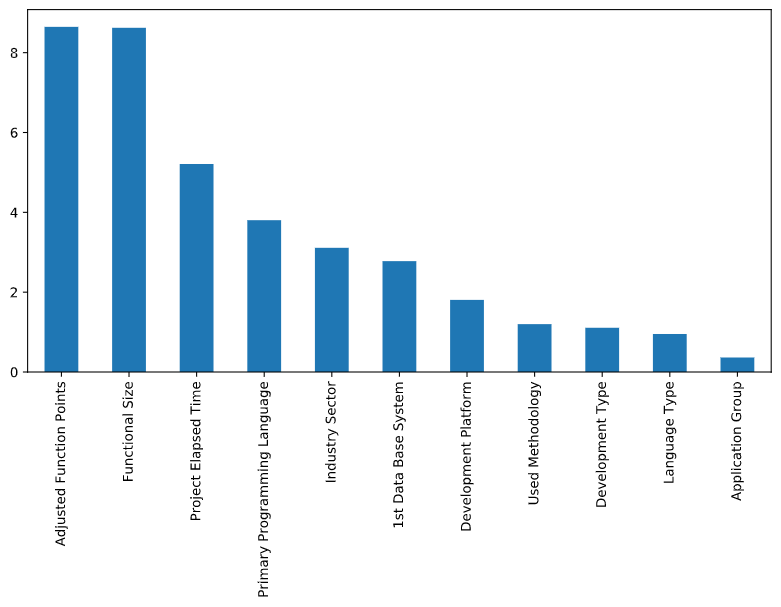
<https://github.com/Thijsvanede/info_gain>

Figura 22 MI con info\_gain

Esta grafica se hace aplicando manualmente al dataframe mutual\_info\_score de scikit

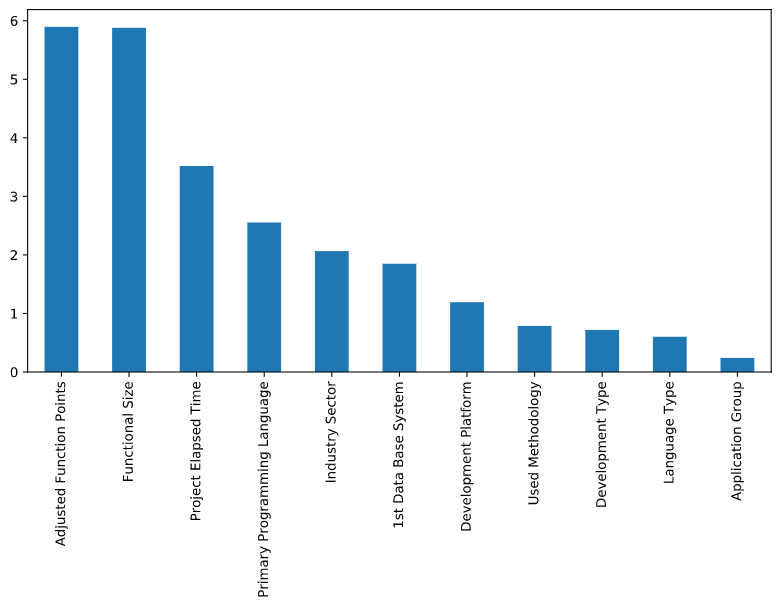
<https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.metrics.mutual_info_score.html>

Figura 23 MI con mutual\_info\_score

La tercera gráfica corresponde al método que comentamos en la reunión mutual\_info\_regression.

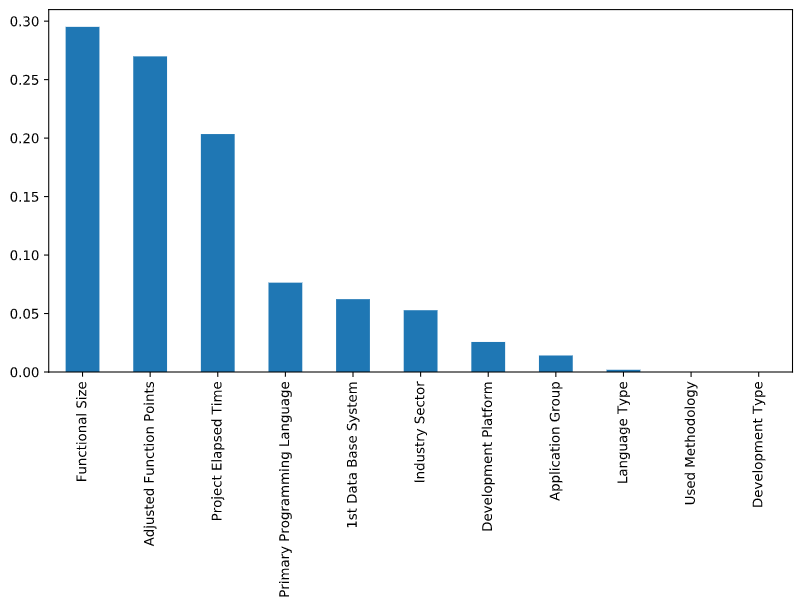


Figura 24 MI con mutual\_info\_regression

<https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.feature_selection.mutual_info_regression.html>

Gráfica de Mi con Fselector

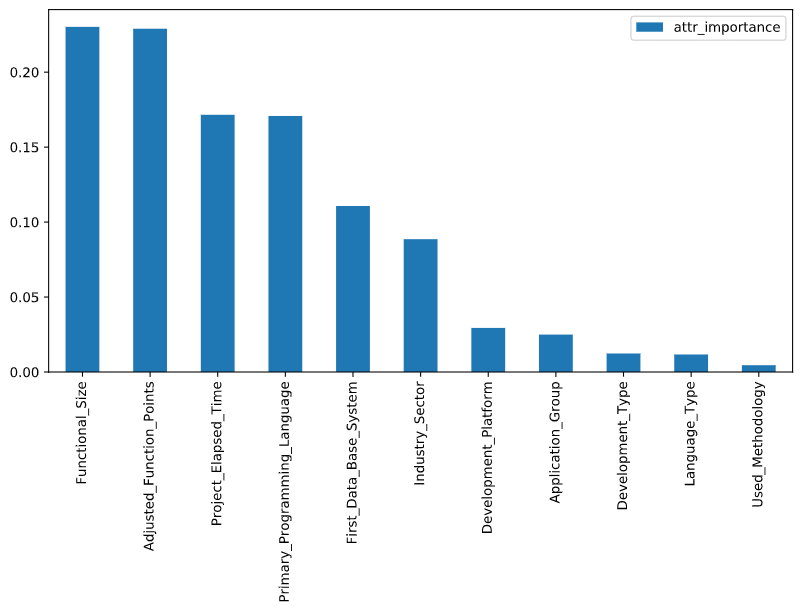


Figura 25 MI con FSelector

<https://cran.r-project.org/web/packages/FSelector/index.html>

## Integración de Python con R

A pesar de las múltiples herramientas que tiene Python para realizar los cálculos de MI, se decide realizar una integración con el paquete FSelector de R. Para realizar la misma se utiliza el módulo RPY2[[22]](#footnote-23).

Para realizar la instalación del módulo rpy2, se utiliza el procedimiento habitual.

“*pip install rpy2*”

Para poder utilizar RPY2 correctamente es necesaria la iniciación del entorno con los paquetes necesarios.

utils = rpackages.importr('utils')

utils.chooseCRANmirror(ind=1)

packages = ('FSelector')

utils.install\_packages(StrVector(packages))

FSelector = importr("FSelector")

information\_gain = FSelector.information\_gain

Si es cierto que no todo es tan fácil ya que por lo menos trabajando desde Windows debemos tener configurado correctamente el PATH. Así como el entorno Java correcto en caso de tener R instalado en 64 bits Java tiene que ser también de 64 bits. En mi ordenador estaba instalado por defecto la versión de 32bits, a pesar de que el sistema operativo es de 64.

La integración de R en Python nos permite combinar las ventajas de ambos lenguajes en un entorno único y más productivo. Además de poder utilizar paquetes de R para los que no existe un equivalente nativo en Python.

Recalcar que al utilizar esta librería si modificamos la asignación de recursos del sistema operativo, en este caso Windows obtenemos una mejora notable en los tiempos de ejecución. Evidentemente la utilización de la librería ralentiza el proceso respecto a realizarse de forma nativa en cualquiera de los 2 lenguajes.

## Multiprocesamiento en Python

Lo primero que es necesario definir es la diferencia entre el multiprocesamiento y la ejecución multihilo. En el multiprocesamiento múltiples procesos se ejecutan utilizando 1 o más núcleos. Mientras que en la ejecución multihilo, múltiples hilos se ejecutan sobre un mismo proceso. Por tanto, la ejecución multihilo nos viene bien para tareas que se bloquean por la I/O o cuando se espera a una respuesta o comunicación en red, etc. Cuando lo que necesitamos es obtener más potencia de las cpus para realizar cálculos complejos utilizaremos el multi procesamiento.

Aclarado esto a la hora de realizar este trabajo se ha investigado con las librerías de Python de multiprocesamiento con el fin de acelerar la ejecución.

Con la ayuda de la documentación oficial de Python se puede consultar información sobre el módulo multiprocessing[[23]](#footnote-24). Una vez con esto se empieza a hacer pruebas generando múltiples procesos.

**from** **multiprocessing** **import** Process

**def** f(name):

print('hello', name)

**if** \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':

p = Process(target=f, args=('bob',))

p.start()

p.join()

El problema de este método es que debemos generar los procesos, iniciarlos y después asegurarnos de que estos finalizan 1 a 1. Esto se puede realizar utilizando una lista de procesos e iterando a través de esta. Pero esto nos deja el problema de que necesitamos muchas iteraciones ya que nuestro script realiza 500 runs por cada algoritmo, para cada valor de k. Por tanto, generar 8000 procesos no es una opción real. Por lo menos no en un ordenador de uso doméstico.

Por lo tanto, buscando en la documentación llegamos al módulo Pool. Este crea una “piscina” de procesos donde definimos un número máximo de procesos o trabajadores y conforme se van utilizando y terminando estos vuelven a ser lanzados hasta completar todos los cálculos.

**from** **multiprocessing** **import** Pool

**def** f(x):

**return** x\*x

**if** \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':

**with** Pool(5) **as** p:

print(p.map(f, [1, 2, 3]))

Esto se fue desarrollando mientras el ordenador iba procesando iteraciones del script de resultados. Debido a que a pesar de tener resuelto el problema de ir generando los procesos e iniciarlos conforme van terminando nos queda el hecho de que se han de recoger los resultados. Para cuando se obtiene una solución correcta del script de resultados utilizando multiprocesamiento los resultados ya se han generado.

Para intercambiar datos entre procesos se pueden utilizar Pipes[[24]](#footnote-25), de esta forma se pueden enviar datos entre el proceso principal y los trabajadores.

Realmente la solución se puede realizar, pero ya no es útil ya que se han obtenido los datos de forma secuencial antes de tener terminado el script concurrente.

## Graficas.ipynb

Como es evidente el primer paso a realizar es la importación de todas las dependencias.

In [ ]:

**import** **pandas** **as** **pd**

**import** **numpy** **as** **np**

**import** **matplotlib.pyplot** **as** **plt**

**import** **seaborn** **as** **sns**

datak1 = pd.read\_csv("500 cross k1 v2.csv", sep=';')

sns.set() *#Define Seaborn como herramienta de PLOT por defecto*

Separación de los datos dependiendo del algoritmo de origen. (MI\_1L, MI\_2L, mRMR\_1L, mRMR\_2L)

In [ ]:

filtro1 = (datak1['Metodo'] == 1)

filtro2 = (datak1['Metodo'] == 2)

filtro3 = (datak1['Metodo'] == 3)

filtro4 = (datak1['Metodo'] == 4)

data1k1 = datak1.loc[filtro1,:]

data2k1 = datak1.loc[filtro2,:]

data3k1 = datak1.loc[filtro3,:]

data4k1 = datak1.loc[filtro4,:]

Cálculo de las medias acumuladas de los valores de MMRE para los distintos algoritmos. Y generación del diagrama de líneas.

In [ ]:

data\_mean1 = data1k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean2 = data2k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean2.index = range(500)

data\_mean3 = data3k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean3.index = range(500)

data\_mean4 = data4k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean4.index = range(500)

datafig2\_1 = pd.DataFrame({

'MI\_1L':data\_mean1,

'mRMR\_1L':data\_mean2,

'MI\_2L':data\_mean3,

'mRMR\_2L':data\_mean4})

Calculo de las medias acumuladas de los valores de MMRE para los distintos algoritmos para los proyectos ágiles. Y generación del diagrama de lineas

In [ ]:

datak1 = pd.read\_csv("Datos Agile.csv", sep=';', decimal=",")

metodo1 = datak1['k1']

metodo2 = datak1['k2']

metodo3 = datak1['k3']

metodo4 = datak1['k4']

data\_meanA1 = metodo1.expanding().mean()

data\_meanA2 = metodo2.expanding().mean()

data\_meanA3 = metodo3.expanding().mean()

data\_meanA4 = metodo4.expanding().mean()

datafig2a\_1 = pd.DataFrame({

'MI\_1L':data\_meanA1,

'mRMR\_1L':data\_meanA2,

'MI\_2L':data\_meanA3,

'mRMR\_2L':data\_meanA4})

Figura con los 2 diagramas de líneas, proyectos tradicionales y ágiles.

In [ ]:

sns.set\_context("paper")

fig, axs = plt.subplots(nrows=2, figsize=(16,16))

datafig2\_1.plot(ax=axs[0])

axs[0].set\_title('Tradicionales')

datafig2a\_1.plot(ax=axs[1])

axs[1].set\_title('Ágiles')

Generación del Boxplot para los valores de MMRE

In [ ]:

plt.figure(figsize=(15,15))

sns.boxplot(data=[data1k1['MMRE'], data2k1['MMRE'], data3k1['MMRE'], data4k1['MMRE']])

Generación del DataFrame de los datos para la tabla 5 del trabajo.

In [ ]:

*#Tabla 5*

data\_table4 = {'MI\_1L':[data1k1['MMRE'].mean(), data1k2['MMRE'].mean(), data1k3['MMRE'].mean(), data1k4['MMRE'].mean()], 'mRMR\_1L':[data2k1['MMRE'].mean(), data2k2['MMRE'].mean(), data2k3['MMRE'].mean(), data2k4['MMRE'].mean()], 'MI\_2L':[data3k1['MMRE'].mean(), data3k2['MMRE'].mean(), data3k3['MMRE'].mean(), data3k4['MMRE'].mean()], 'mRMR\_2L':[data4k1['MMRE'].mean(), data4k2['MMRE'].mean(), data4k3['MMRE'].mean(), data4k4['MMRE'].mean()]}

table4df = pd.DataFrame(data\_table4, index=['K = 1', 'K = 2', 'K = 3', 'K = 4'])

table4df

Generación de la tabla de tiempos para los distintos algoritmos del trabajo.

In [ ]:

*#Table 5*

data\_table5 = {'Media':[data1k1['Tiempo'].mean(), data2k1['Tiempo'].mean(), data3k1['Tiempo'].mean(), data4k1['Tiempo'].mean()], 'Desviación Típica':[data1k1['Tiempo'].std(), data2k1['Tiempo'].std(), data3k1['Tiempo'].std(), data4k1['Tiempo'].std()]}

table5df = pd.DataFrame(data\_table5, index=['MI\_1L', 'mRMR\_1L', 'MI\_2L', 'mRMR\_2L'])

table5df

Re-Codificación de las variables para que sean tratadas como variables categóricas, en lugar de ser tratadas como strings.

In [ ]:

data\_variables = data1k1['Variables Elegidas']

final1 = list()

**for** item **in** data\_variables.iteritems():

aux = list(item[1].split(', '))

linea = list()

**for** word **in** aux:

word = word.replace('[', '')

word = word.replace(']', '')

word = word.replace("'", '')

linea.append(word)

final1.append(linea)

data\_variables = data2k1['Variables Elegidas']

final2 = list()

**for** item **in** data\_variables.iteritems():

aux = list(item[1].split(', '))

linea = list()

**for** word **in** aux:

word = word.replace('[', '')

word = word.replace(']', '')

word = word.replace("'", '')

linea.append(word)

final2.append(linea)

data\_variables = data3k1['Variables Elegidas']

final3 = list()

**for** item **in** data\_variables.iteritems():

aux = list(item[1].split(', '))

linea = list()

**for** word **in** aux:

word = word.replace('[', '')

word = word.replace(']', '')

word = word.replace("'", '')

linea.append(word)

final3.append(linea)

data\_variables = data4k1['Variables Elegidas']

final4 = list()

**for** item **in** data\_variables.iteritems():

aux = list(item[1].split(', '))

linea = list()

**for** word **in** aux:

word = word.replace('[', '')

word = word.replace(']', '')

word = word.replace("'", '')

linea.append(word)

final4.append(linea)

Generación de los countplots del número de variables seleccionadas por cada algoritmo.

In [ ]:

x1 = list()

**for** fila **in** final1:

x1.append(len(fila))

x2 = list()

**for** fila **in** final2:

x2.append(len(fila))

x3 = list()

**for** fila **in** final3:

x3.append(len(fila))

x4 = list()

**for** fila **in** final4:

x4.append(len(fila))

fig, axs = plt.subplots(2, 2, figsize=(12,12))

sns.countplot(x1, ax=axs[0, 0])

axs[0, 0].set\_title('MI\_1L')

sns.countplot(x2, ax=axs[0, 1])

axs[0, 1].set\_title('mRMR\_1L')

sns.countplot(x3, ax=axs[1, 0])

axs[1, 0].set\_title('MI\_2L')

sns.countplot(x4, ax=axs[1, 1])

axs[1, 1].set\_title('mRMR\_2L')

Generación de los datos del recuento de uso de cada variable, Tabla 8

In [ ]:

*#datos tabla 7*

variablesdf['Functional Size'].value\_counts()

listavariables = ['Adjusted Function Points', 'Functional Size', 'Project Elapsed Time', 'Primary Programming Language', 'Industry Sector', '1st Data Base System', 'Development Platform', 'Used Methodology', 'Development Type', 'Language Type', 'Application Group']

**for** var **in** listavariables:

print(variablesdf[var].value\_counts())

## Import\_agile.ipynb

datak1T = pd.read\_csv("500 cross k1 v2.csv", sep=';')

datak1 = pd.read\_csv("Datos Agile.csv", sep=';', decimal=",")

filtro1 = (datak1T['Metodo'] == 1)

filtro2 = (datak1T['Metodo'] == 2)

filtro3 = (datak1T['Metodo'] == 3)

filtro4 = (datak1T['Metodo'] == 4)

data1k1 = datak1T.loc[filtro1,:]

data2k1 = datak1T.loc[filtro2,:]

data3k1 = datak1T.loc[filtro3,:]

data4k1 = datak1T.loc[filtro4,:]

In [ ]:

metodo1 = datak1['k1']

metodo2 = datak1['k2']

metodo3 = datak1['k3']

metodo4 = datak1['k4']

data\_mean1A = metodo1.expanding().mean()

data\_mean2A = metodo2.expanding().mean()

data\_mean3A = metodo3.expanding().mean()

data\_mean4A = metodo4.expanding().mean()

datafig2\_1A = pd.DataFrame({

'MI\_1L':data\_mean1A,

'mRMR\_1L':data\_mean2A,

'MI\_2L':data\_mean3A,

'mRMR\_2L':data\_mean4A})

datafig2\_1A.plot(figsize=(16, 8))

In [ ]:

data\_mean1 = data1k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean2 = data2k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean2.index = range(500)

data\_mean3 = data3k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean3.index = range(500)

data\_mean4 = data4k1['MMRE'].expanding().mean()

data\_mean4.index = range(500)

datafig2\_1 = pd.DataFrame({

'MI\_1L':data\_mean1,

'mRMR\_1L':data\_mean2,

'MI\_2L':data\_mean3,

'mRMR\_2L':data\_mean4})

datafig2\_1.plot(figsize=(16, 8))

In [ ]:

*#Figura MI\_1L*

datafigMI\_1L = pd.DataFrame({

'Agiles': data\_mean1A,

'Tradicionales' : data\_mean1

})

datafigMI\_1L.plot(figsize=(16, 8))

In [ ]:

plt.figure(figsize=(15,15))

dataBoxAgil = pd.DataFrame({

'MI\_1L':metodo1,

'mRMR\_1L':metodo2,

'MI\_2L':metodo3,

'mRMR\_2L':metodo4

})

sns.boxplot(data=dataBoxAgil)

1. <https://www.isbsg.org/> [↑](#footnote-ref-2)
2. <https://en.wikipedia.org/wiki/Software_development_effort_estimation> [↑](#footnote-ref-3)
3. <https://es.wikipedia.org/wiki/Estatura> [↑](#footnote-ref-4)
4. <https://www.python.org/> [↑](#footnote-ref-5)
5. <https://www.r-project.org/> [↑](#footnote-ref-6)
6. <https://www.anaconda.com/> [↑](#footnote-ref-7)
7. <https://jupyter.org/> [↑](#footnote-ref-8)
8. <https://pandas.pydata.org/> [↑](#footnote-ref-9)
9. <https://scikit-learn.org/> [↑](#footnote-ref-10)
10. <https://matplotlib.org/> [↑](#footnote-ref-11)
11. <https://seaborn.pydata.org/> [↑](#footnote-ref-12)
12. <https://pandas.pydata.org/pandas-docs/stable/reference/api/pandas.DataFrame.loc.html> [↑](#footnote-ref-13)
13. <https://www.w3schools.com/python/python_regex.asp> [↑](#footnote-ref-14)
14. <https://pandas.pydata.org/pandas-docs/stable/reference/api/pandas.Series.value_counts.html> [↑](#footnote-ref-15)
15. <https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.impute.KNNImputer.html> [↑](#footnote-ref-16)
16. <https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.model_selection.KFold.html> [↑](#footnote-ref-17)
17. <https://pandas.pydata.org/pandas-docs/stable/reference/api/pandas.DataFrame.expanding.html> [↑](#footnote-ref-18)
18. <https://pandas.pydata.org/pandas-docs/stable/reference/api/pandas.Series.html> [↑](#footnote-ref-19)
19. <https://es.wikipedia.org/wiki/Distribuci%C3%B3n_normal#Historia> [↑](#footnote-ref-20)
20. <https://pandas.pydata.org/> [↑](#footnote-ref-21)
21. <https://pandas.pydata.org/pandas-docs/stable/reference/api/pandas.DataFrame.dropna.html> [↑](#footnote-ref-22)
22. <https://pypi.org/project/rpy2/> [↑](#footnote-ref-23)
23. <https://docs.python.org/3/library/multiprocessing.html> [↑](#footnote-ref-24)
24. <https://docs.python.org/3/library/multiprocessing.html#multiprocessing.Pipe> [↑](#footnote-ref-25)