

## PLAN DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE



## 1. INFORMACIÓN GENERAL

Apellidos y Nombres:	Vincha Loza Juan Piero	ID:	1406	507	
Dirección Zonal/CFP:	tacna_moquegua				
Carrera:	Ingeniería de Software e Inteligencia Artificial	Seme	estre:	IV	
Curso/ Mód. Formativo	202420-PIAD-428-TEC-NRC_45236				
Tema del Trabaio:	Implementación de un Sistema de Recomendación de Pelíc	ulas.			

## 2. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO

N °	ACTIVIDADES/ ENTREGABLES			CRON	OGRA	MA/ FE	СНА [	E ENT	REGA	
1	PLANIFICAR	01/1 2	02/1							
2	INFORMAR	08/1 2	10/1 2							
3	DECIDIR	13/1 2	15/1 2							
4	REALIZAR	17/1 2	18/1 2	20/1 2	21/1 2					
5	CONTROLAR	22/1 2	23/1 2							
6	VALORAR	24/1 2	25/1 2							

# SENATI

#### TRABAJO FINAL DEL CURSO

#### 3. ENTREGABLES:

Durante la investigación de estudio, deberán de dar solución a los planteamientos de cada entregable:

# Nº ENTREGABLE 1 1 Tarea 01: Explicación del uso de la IA

#### Utiliza aprendizaje automático

El aprendizaje automático es uno de los principales sistemas de recomendación modernos. Este se utiliza para analizar los datos de visualización de los usuarios, como las películas que han visto, las calificaciones que han otorgado y el tiempo de reproducción, con el objetivo de identificar patrones y generar recomendaciones personalizadas. Por ejemplo, mediante técnicas como la factorización matricial, el sistema puede predecir las preferencias de un usuario basándose en similitudes con otros usuarios o contenidos.

#### Diferencia entre aprendizaje supervisado y no supervisado

El aprendizaje supervisado utiliza datos etiquetados para entrenar modelos que realizan predicciones. En un sistema de recomendación, esto podría incluir modelos que predicen la calificación que un usuario daría a una película basada en datos históricos. Por otro lado, el aprendizaje no supervisado trabaja con datos sin etiquetar, buscando patrones o grupos. En este contexto, se podrían usar algoritmos como clustering para agrupar a los usuarios con intereses similares o categorizar películas según características comunes.

Ambos enfoques se utilizan en el proceso de generación de recomendaciones:

- Supervisado: Predicciones específicas, como el puntaje esperado de una película.
- No supervisado: Descubrimiento de relaciones entre usuarios y contenido.

#### Diferencia entre datos e información

En el contexto de un sistema de recomendación, los datos son registros brutos, como "El usuario A vio la película X" o "El usuario B dio 4 estrellas a la película Y". Estos datos, por sí solos, no aportan conocimiento útil. La información, en cambio, es el resultado de procesar y analizar esos datos para obtener conocimiento relevante. Por ejemplo, "El usuario A prefiere películas de acción" es información obtenida a partir del análisis de los datos de visualización.

El sistema transforma los datos en información útil utilizando técnicas de aprendizaje automático, que procesan grandes volúmenes de datos para identificar patrones y generar recomendaciones personalizadas.

#### Diferencia entre clasificación y regresión

La clasificación y la regresión son dos tipos de problemas en aprendizaje supervisado que tienen aplicaciones en sistemas de recomendación:

- Clasificación: Se utiliza para categorizar elementos en grupos predefinidos. Por ejemplo, determinar si un usuario disfrutará o no de una película ("gustará" o "no gustará").
- **Regresión:** Se utiliza para predecir un valor continuo, como la puntuación que un usuario podría dar a una película (por ejemplo, 4.5 estrellas).

Ambos enfoques complementan el sistema de recomendación, permitiendo predecir tanto las preferencias generales de los usuarios como la probabilidad de que disfruten una película específica.

Tarea 02: Utilización de recursividad en la programación

```
110
          public static void preOrder(Nodo nodo) {
111 ×
              if (nodo == null) {
112 V
                  return;
113
114
115
              System.out.println(nodo.valor); // Procesar nodo actual
116
              for (Nodo hijo : nodo.hijos) {
117 V
118
                  preOrder(hijo);
119
120
121
          public static void postOrder(Nodo nodo) {
122 V
              if (nodo == null) {
123 V
                  return;
124
125
126
              for (Nodo hijo : nodo.hijos) {
127 V
128
                  postOrder(hijo);
129
              System.out.println(nodo.valor); // Procesar nodo actual
130
131
132
```

```
Trabajo Final > To2 >  Nodojava

1
2 import java.util.ArrayList;
3 import java.util.List;
4
5 public class Nodo {
6
7 public String valor; // Nombre del nodo
8 public List<Nodo> hijos; // Lista de nodos hijos
9
10 public Nodo(String valor) {
11 this.valor = valor;
12 this.hijos = new ArrayList<>();
13 }
14
15 public void agregarHijo(Nodo hijo) {
16 hijos.add(hijo);
17 }
18 }
```

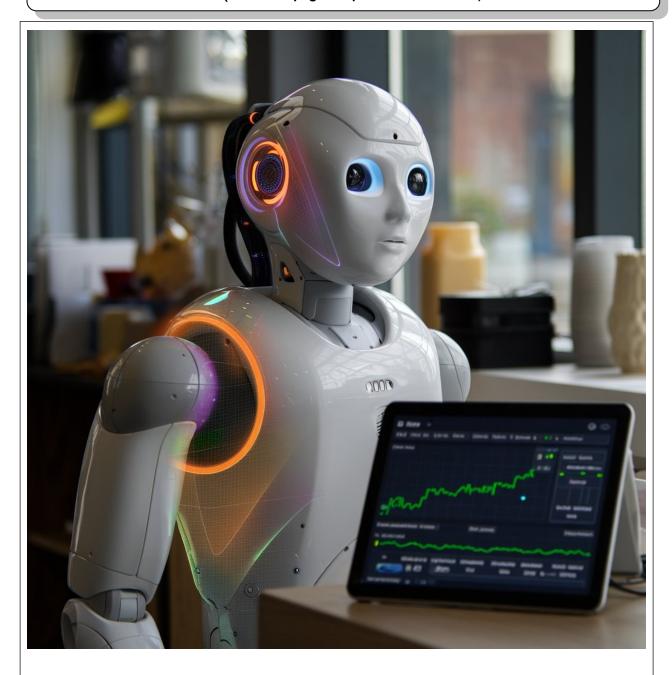


```
Nº
                                                                                                                                 ENTREGABLE 2
                Tarea 03: Construcción de algoritmo de árbol de decisiones
                    🚣 Main.java U 🗙
                      Trabajo Final > T03 > 🐇 Main.java
                                  import java.util.List;
import java.util.Map;
                                 public class Main {
                                          Run main | Debug main
public static void main(String[] args) {
                                               // Datos de ejemplo
List<May<String, String>> datos = new ArrayList<>();
datos.add(Map.of("Género", "Acción", "Año", "2019", "Película", "Avengers: Endgame"));
datos.add(Map.of("Género", "Acción", "Año", "2008", "Película", "El Caballero de la Noche"));
datos.add(Map.of("Género", "Comedia", "Año", "2011", "Película", "The Hangover"));
datos.add(Map.of("Género", "Comedia", "Año", "2004", "Película", "Shrek"));
datos.add(Map.of("Género", "Drama", "Año", "1997", "Película", "Titanic"));
                                               List<String> atributos = new ArrayList<>(List.of("Género", "Año"));
                                                 // Construir árbol de decisiones
NodoDecision arbol = AlgoritmoID3.construirArbol(datos, atributos);
                     2
                   Trabajo Final > T03 > 🐇 AlgoritmoID3.java
                              public class AlgoritmoID3 {
                                           // st cooks to note termen to mismo tously touch
if (todosIguales(datos)) {
  NodoDecision hoja = new NodoDecision(null);
  hoja.etiqueta = datos.get(0).get("Película");
                                          // Si no hay más atributos, devuelve la clasificación más común
if (atributos.isEmpty()) {
   NodOBecision hoja = new NodoBecision(null);
   hoja.etiqueta = obtenerEtiquetaMasComun(datos);
                                           // Encuentra el mejor atributo para dividir
String mejorAtributo = obtenerMejorAtributo(datos, atributos);
                                           // Crea un nodo con el mejor atributo
NodoDecision nodo = new NodoDecision(mejorAtributo);
                                           // Obtên los valores únicos del atributo
Set<String> valores = obtenerValoresUnicos(datos, mejorAtributo);
                                                                                                                                                                                               Lín. 144, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF Java @ Go Live
```



## Desarrollo del Entregable N°1- DIBUJO / ESQUEMA / DIAGRAMA

(Adicionar páginas que sean necesarias)



5
OFNATI
SENAII

[IDEOGRAM]

[JUAN PIERO VINCHA LOZA]

[1024x1024



## **HOJA DE PLANIFICACIÓN (Entregable 1)**

#### PROCESO DE EJECUCIÓN

OPERACIONES / PASOS /SUBPASOS	SEGURIDAD / MEDIO AMBIENTE / NORMAS -ESTANDARES
PLANIFICAR	
INFORMAR	
DECIDIR	
REALIZAR	
CONTROLAR	
VALORAR	

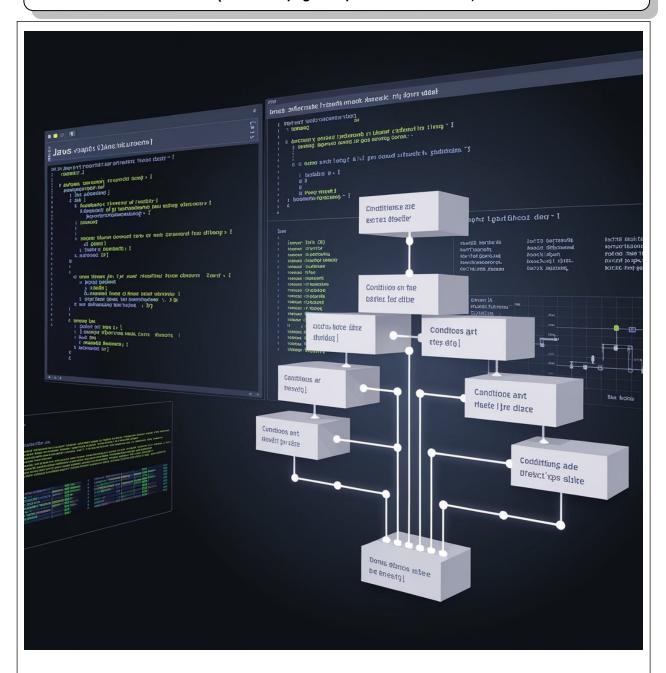
**INSTRUCCIONES:** debes ser lo más explícito posible. Los gráficos ayudan a transmitir mejor las ideas. No olvides los aspectos de calidad, medio ambiente y SHI.





## Desarrollo del Entregable N°2 - DIBUJO / ESQUEMA / DIAGRAMA

(Adicionar páginas que sean necesarias)





[IDEOGRAM]

[VINCHA LOZA JUAN PIERO]

[1024X1024



## **HOJA DE PLANIFICACIÓN (Entregable 2)**

OPERACIONES / PASOS /SUBPASOS	SEGURIDAD / MEDIO AMBIENTE / NORMAS -ESTANDARES
PLANIFICAR	
INFORMAR	
DECIDIR	
REALIZAR	
CONTROLAR	
VALORAR	
V/LOTO (IC	

**INSTRUCCIONES:** debes ser lo más explícito posible. Los gráficos ayudan a transmitir mejor las ideas. No olvides los aspectos de calidad, medio ambiente y SHI.





## **LISTA DE RECURSOS**

INSTRUCCIONES: completa la lista de recursos necesarios para la ejecución del trabajo.

1.	MÁQUINAS Y EQUIPOS	
	Laptop	
	Impresora	
	Wifi	
	Mouse	
	Monitor adicional	
_		
_		
_		
_		
	HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS	
	google	
_	youtube	
_	ideogram	
_	gpt4	
_	stackoverflow	
_	visualcode	
_	java	
_	libreoffice	
_		
5.	MATERIALES E INSUMOS	
_	Cargador de la laptop	
_	Lentes	
_		
_		
_		
_		
_		
-		
-		



