Leonardo Franco Calpa.  
Bryan Camilo Grueso.  
Anderson Ramírez.

1. **Transacción de las ideas a los diseños preliminares.**

Al revisar los datos obtenidos hasta ahora, más las ideas que obtuvimos a través de la lluvia de ideas, se han decidido descartar algunas ideas que no son nada factibles para el desarrollo del proyecto, puesto que no aportan nada útil y solo entorpecen el proceso de la aplicación. En este caso, sería eliminar la metodología KDD, puesto que, a pesar de que algunos pasos funcionan para el desarrollo de la aplicación, no es suficiente para cumplir el propósito de la misma.

Luego de haber revisado las anteriores ideas, se llegó a lo siguiente:

***Alternativa 1: Minería de Datos:***

-Este método encuentra patrones que sean útiles.

-Utiliza el aprendizaje automático (Machine Learning).

-Solo encuentra patrones entre un grupo de datos, más no sería una información muy útil si solo se utiliza este método.

***Alternativa 2: Técnicas de asociación:***

Esta técnica tiene un gran conjunto de pasos, pero se escogieron los que se creen que son más convenientes, los cuales son:

*Conjunto 1: Fuerza Bruta:*

-Cualquier acción que vaya a realizar, lo hará con todo los datos de un conjunto.

-Sirve para hacer una exploración de todos los datos existentes.

-Guarda los datos recogidos.

*Conjunto 2: Frequent Itemset Generation:*

-Encuentra los datos más frecuentes filtrándolos por algún parámetro.

-Genera las posibles combinaciones de los ítems más frecuentes después de haberlos filtrado.

-Reduce el problema a una escala un poco más pequeña.

*Conjunto 3: Algoritmo A-priori:*

-Mejora el método de Frequent Itemset Generation.

-Reduce las iteraciones que se deben de hacer en el método Frequent Itemset Generation.

-Elimina los datos que contengan una secuencia que no es deseada, es decir, elimina todos los datos que contengan un carácter que no se necesita.

-Disminuye la cantidad de datos con las que se va a trabajar.