UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática

TFG del Grado en Ingeniería Informática

Ampliación de web para la docencia de métodos de aprendizaje semi-supervisado

Presentado por Mario Sanz Pérez
en Universidad de Burgos — 8 de abril de 2024
Tutor: Álvar Arnaiz González

UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática

D. nombre tutor, profesor del departamento de nombre departamento, área de nombre área.

Expone:

Que el alumno D. Mario Sanz Pérez, con DNI 71482918E, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado «Ampliación de web para la docencia de métodos de aprendizaje semi-supervisado».

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 8 de abril de 2024

Vº. Bº. del Tutor:

D. Álvar Arnaiz González

Resumen

En este primer apartado se hace una **breve** presentación del tema que se aborda en el proyecto.

Descriptores

Palabras separadas por comas que identifiquen el contenido del proyecto Ej: servidor web, buscador de vuelos, android ...

Abstract

A **brief** presentation of the topic addressed in the project.

Keywords

keywords separated by commas.

Índice general

Índice de figuras

Índice de tablas

1. Introducción

Descripción del contenido del trabajo y del estructura de la memoria y del resto de materiales entregados.

2. Objetivos del proyecto

Este apartado explica de forma precisa y concisa cuales son los objetivos que se persiguen con la realización del proyecto. Se puede distinguir entre los objetivos marcados por los requisitos del software a construir y los objetivos de carácter técnico que plantea a la hora de llevar a la práctica el proyecto.

3. Conceptos teóricos

En esta sección se resumirán los conceptos teóricos básicos y necesarios para comprender el trabajo. Principalmente se hablará de aprendizaje automático y luego se profundizará en el aprendizaje semi-supervisado.

3.1. Aprendizaje automático

El aprendizaje automático (*Machine Learning* en inglés) es el campo de la inteligencia artificial (IA) que se centra en el uso de datos y en el desarrollo de algoritmos para imitar la manera de aprender de los humanos [6]. La esencia radica en la capacidad de los sistemas informáticos para aprender de datos y realizar tareas sin intervención humana directa, si no descubriendo patrones y tendencias en los mismos. A estos sistemas se les conoce como **modelos**, los cuales pueden mejorar su rendimiento y adaptarse a nuevas situaciones basándose en la experiencia pasada.

Según [4], existen cuatro etapas principales en el desarrollo de un modelo. El primer paso consiste en seleccionar y preparar el conjunto de datos (*dataset*) que utilizará el modelo para aprender a resolver el problema para el que se ha diseñado. En el segundo paso se selecciona el algoritmo para ejecutar sobre el *dataset*. Este dependerá del tamaño y el tipo de los datos de entrada y del tipo de problema que se está resolviendo. El tercer paso consiste en entrenar el algoritmo hasta que la mayoría de los resultados sean los esperados. El cuarto y último paso trata de usar el modelo sobre nuevos datos y hacer una evaluación para una posible mejora.

Según los datos que se seleccionen en el primer paso, podemos tener dos ramas distintas en el aprendizaje automático [9]:

- **Predictiva**: también caracterizada por utilizar el aprendizaje supervisado, es decir, datos de entrada etiquetados.
- **Descriptiva**: al contrario, utiliza el aprendizaje no supervisado, con datos de entrada no etiquetados.

Aprendizaje supervisado

El aprendizaje supervisado es un tipo de aprendizaje automático en el que los modelos son entrenados utilizando conjuntos de datos etiquetados, en los que se basarán las decisiones y predicciones. Los conjuntos de datos contienen ejemplos emparejados de variables de entrada (o características) y de salida (o etiquetas). La esencia de este tipo de aprendizaje se basa en la capacidad del modelo para aprender la relación funcional entre las entradas y las salidas, permitiéndole hacer predicciones precisas sobre nuevos datos no vistos [5]. De ahí su clasificación como «predictiva» en la sección anterior. Dos tareas habituales dentro del aprendizaje supervisado son:

- **Clasificación**: los modelos asignan categorías o clases a las entradas no etiquetadas. Dentro de este tipo se puede encontrar la clasificación binaria y la multi-clase. La primera se ve en un caso como la clasificación de correos electrónicos marcadas como spam o no spam (solo una etiqueta). Y la segunda se puede ver en cualquier ejemplo en el que haya mas de dos clases, como al establecer si un paciente tiene alto, medio o bajo riesgo de muerte ante una operación.
- **Regresión**: es similar a la clasificación, pero en vez de asignar un valor discreto, ahora es un valor continuo. Un ámbito común en el que se suele dar es en la economía, con la predicción de acciones o ventas.

También es importante comentar las principales fases que forman este aprendizaje y los posibles problemas o desafíos que pueden surgir, ya que pueden servir para tener en cuenta en los algoritmos concretos a implementar. En la mayoría de algoritmos que utilizan datos etiquetados, estos se dividen en tres conjuntos: entrenamiento, validación y prueba. El conjunto de entrenamiento se utiliza para ajustar los parámetros del modelo, el conjunto de validación para ajustar los hiperparámetros y prevenir el sobreajuste y el conjunto de prueba apra evaluar el rendimiento final. El sobreajuste u ***overfitting*** es uno de los principales problemas del aprendizaje automático y ocurre cuando el modelo se ajusta demasiado a los datos de entrenamiento, es decir, los memoriza en vez de generalizar.

Aprendizaje no supervisado

El aprendizaje no supervisado hace referencia a los tipos de problemas en los que se utiliza un modelo para caracterizar o extraer relaciones en los datos. A diferencia del aprendizaje supervisado, estos algoritmos descubren la estructura implícita de un conjunto de datos utilizando únicamente características de entrada y no clases o categorías. Ya que no existen etiquetas en los datos, los métodos no supervisados se utilizan normalmente para crear una representación concisa de los datos, posibilitando la generación de contenido creativo a partir de ellos. Por ejemplo, si tenemos una gran cantidad de fotografías sin clasificar, un modelo no supervisado encontraría relaciones entre las caracteristicas para poder organizar automáticamente las imágenes en grupos, [12]. Se pueden clasificar en tres diferentes tareas:

- **Clustering**: segmentación o agrupamiento. Consiste en la identificación de grupos o *clusters* en función de sus similitudes y diferencias. Dentro de este tipo, se puede diferenciar un agrupamiento exclusivo, donde los datos pertenencen a un unico grupo, y un agrupamiento superpuesto, donde los datos pueden perteneces a varias agrupaciones. El ejemplo de las fotografías entra dentro de esta categoría.
- **Reglas de asociación**: utiliza una medida de interés para obtener un conjunto de reglas sólidas que permitan descubrir asociaciones interesantes entre las características de un conjunto de datos. La principal aplicación es el «análisis de cestas de compra», que se usa para determinar los patrones de compra de los clientes en funcion de las relaciones entre productos.
- **Reducción de dimensionalidad**: estos algoritmos buscan reducir la complejidad de un conjunto de datos de alta dimensión a espacios de baja dimensión sin perder propiedades fundamentales de los datos originales. Este tipo de algoritmos se utiliza en la fase de análisis de datos, facilitando la representación gráfica. Se puede ver un ejemplo a continuación.

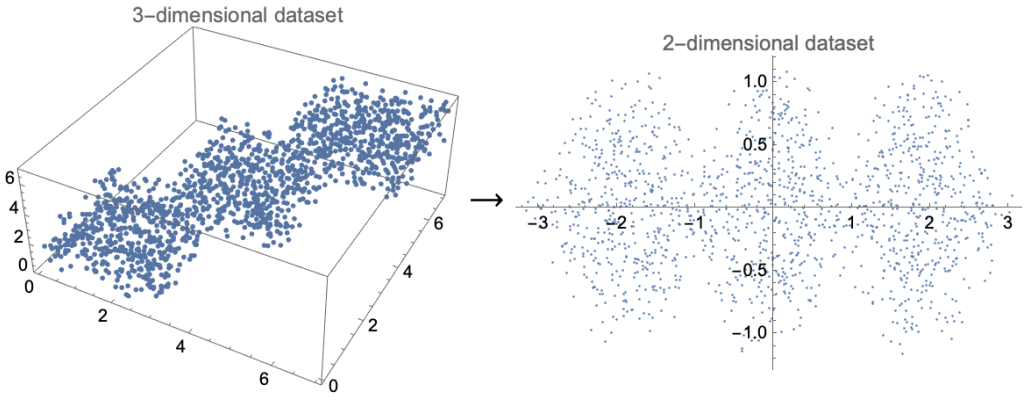

Figura 3.1: Reducción de dimensionalidad

En la siguiente tabla se resumen las principales diferencias entre aprendizaje supervisado y no supervisado:

	Supervisado	**No supervisado**
Objetivo	Aproximar una función que asigna entradas a salidas a partir de un conjunto de datos clasificados.	Crear una representación concisa de los datos, posibilitando la generación de contenido creativo a partir de ellos.
Complejidad	Simple	Mayor
Entrada	Se conoce el número de clases (datos etiquetados).	No se conoce el número de clases (datos no etiquetados).
Salida	Genera un valor de salida esperado.	No se tienen valores de salida asociados
Tareas	Clasificación, Regresión	Clustering, Reglas de asociación, Reducción de dimensionalidad

Tabla 3.1: Comparación aprendizaje supervisado y no supervisado [12].

3.2. Aprendizaje semi-supervisado

Como el nombre sugiere, el aprendizaje semi-supervisado se encuentra entre los dos tipos vistos anteriormente. Los algoritmos dentro de esta estrategia se basan en extender cualquiera de los aprendizajes, supervisado o no supervisado, para añadir información adicional que el otro no proporciona [16].

Los métodos de clasificación semi-supervisada intentan utilizar puntos de datos no etiquetados para generar un modelo cuyo rendimiento supere el de los modelos obtenidos al utilizar solo datos etiquetados [14].

Por ejemplo, imaginemos que se esta trabajando en la clasificación de imágenes médicas para identificar diferentes tipos de enfermedades. En este caso, consideramos específicamente la detección temprana de ciertos tipos de cáncer a partir de imágenes de tomografías. En un enfoque supervisado, podríamos entrenar un modelo utilizando un conjunto de datos etiquetado que incluye imágenes con diagnósticos de cáncer y sin cáncer. Sin embargo, la obtención de un gran conjunto de datos etiquetado puede ser costosa y consume tiempo. En un escenario de aprendizaje semi-supervisado, además de los datos etiquetados, podríamos tener un conjunto de datos mucho más grande que incluye imágenes no etiquetadas. Algunas de estas pueden contener señales sutiles o características asociadas con el cáncer que no han sido previamente etiquetadas.

El modelo de aprendizaje semi-supervisado podría analizar estas imágenes no etiquetadas y descubrir patrones que podrian indicar la presencia temprana de cáncer. Por ejemplo, podría aprender a reconocer características microscopicas especificas de las imagenes que no son evidentes para el ojo humano. Cuando se encuentra con nuevas imágenes no etiquetadas que comparten estas características, el modelo podría clasificarlas como indicativas de la presencia de cáncer, incluso si no ha visto exactamente esas características en el conjunto de datos etiquetado. Existe una condición necesaria en el aprendizaje semi-supervisado: la distribución marginal subyacente $p(x)$ sobre el espacio de entrada debe contener información acerca de la distribución posterior $p(x|y)$ [14]. Es decir, la naturaleza de los datos no etiquetados debe contener información útil para inferir las etiquetas correspondientes. Esta suposición es básica y en la mayoría de los ejemplos se cumple. Aún asi, como la manera de interactuar entre $p(x)$ y $p(x|y)$ no es siempre la misma, se pueden tomar malas decisiones que conllevarían un rendimiento cada vez peor. Por esta razón, existen tres principales suposiciones que todo algoritmo semi-supervisado debe cumplir para funcionar correctamente.

- ***Smoothness assumption***: traducida como suposición de suavidad, consiste en que para dos puntos x_1 y x_2 que están cerca en una región densa, entonces sus correspodientes salidas (o etiquetas) y_1 y y_2 deben ser las mismas. Esto es útil sobretodo con datos no eitquetados, ya que por la propiedad transitiva, dos puntos que no estén relativamente cerca, pueden ser de la misma clase.

- ***Low-density assumption***: esta suposición está definida sobre la distribución de datos de entrada $p(x)$ y dice que el límite de decisión en la clasificación debe pasar antes por un área de poca densidad que por una de mayor densidad. Esto se puede observar en la figura 3.2.

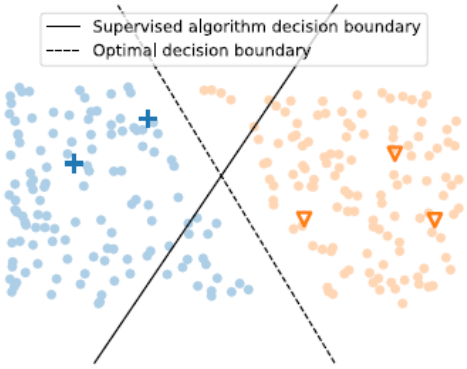

Figura 3.2: *Smoothness assumption* y *Low-density assumption* [14]

- ***Manifold assumption***: esta suposición afirma que los datos utilizados se encuentran en un *manifold* de baja dimensión incrustado en un espacio de mayor dimensión. En otras palabras, los datos, en lugar de proceder de cualquier parte del espacio, deben proceder de estos *manifolds* de dimensiones más bajas [8].

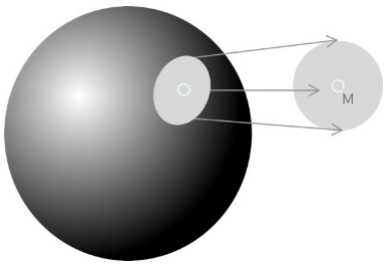

Figura 3.3: *Manifold assumption* [8]

En algunas ocasiones, aparece una cuarta suposición: ***cluster assumption***. Esta indica que dos datos que pertenecen a un mismo *cluster*, pertenecen también a la misma clase. Se tomará esta suposición como una generalización de las tres anteriores [14].

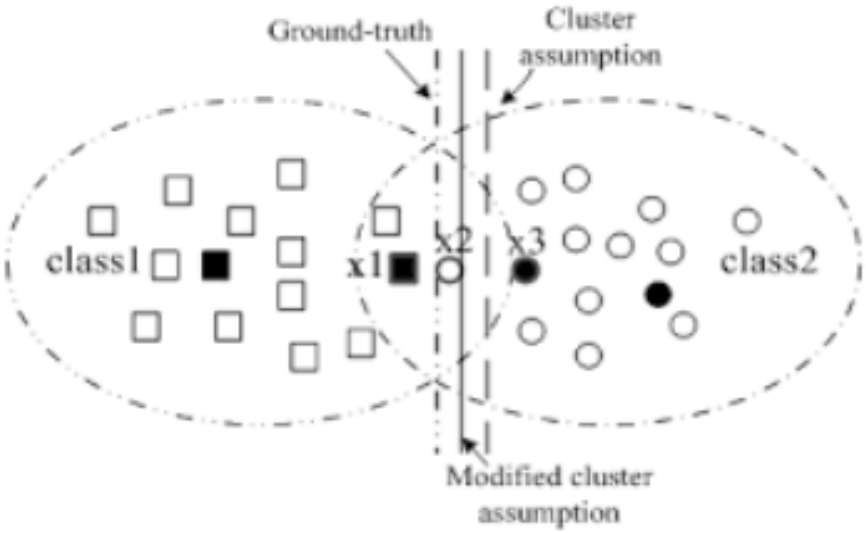

Figura 3.4: *Cluster assumption* [8]

No hay una clasificación oficial de algoritmos de aprendizaje semi-supervisado, pero sí se pueden encontrar aproximaciones teniendo en cuenta las suposiciones en las que estan basadas los algoritmos y en cómo se relacionan con los algoritmos supervisados y no supervisados.

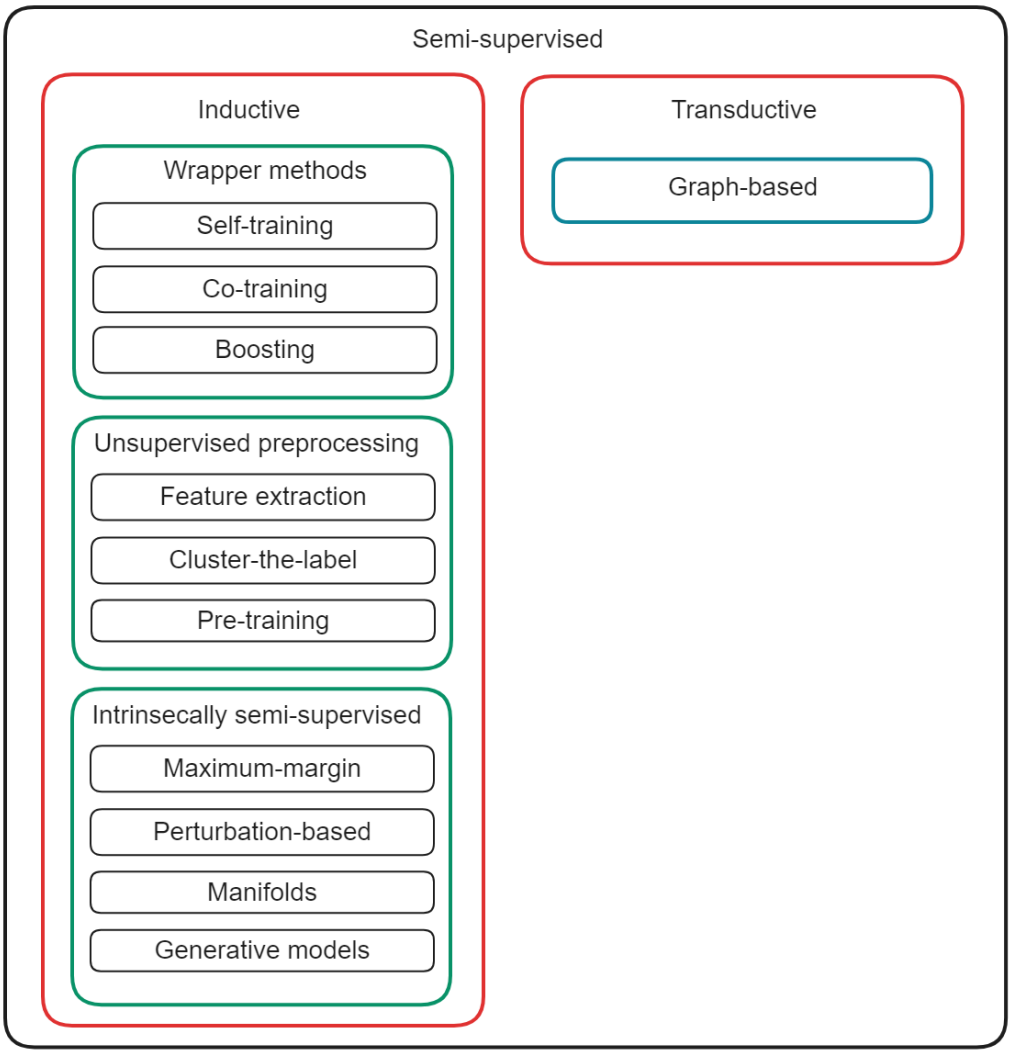

Figura 3.5: Clasificación de los diferentes algoritmos que pretenden incorporar datos no etiquetados a métodos de clasificación. Basado en [14]

Métodos inductivos

Los métodos inductivos pretenden construir un clasificador que pueda generar predicciones para cualquier objeto del espacio de entrada. En el entrenamiento de este clasificador o modelo se pueden utilizar datos no etiquetados, pero las predicciones cuando hay varios son independientes entre sí una vez finalizado el entrenamiento.

- ***Wrapper methods***: Estos métodos entrenan inicialmente clasificadores con datos etiquetados y luego utilizan las predicciones para generar datos adicionales etiquetados. Los clasificadores se vuelven a entrenar con estos datos pseudo-etiquetados.

- ***Unsupervised preprocessing***: Estos métodos extraen características útiles, pre-agrupan datos o determinan parámetros iniciales de aprendizaje de manera no supervisada, pero solo se aplican a datos originalmente etiquetados. Mejoran el rendimiento de clasificadores supervisados al utilizar información de datos no etiquetados durante la etapa de preprocesamiento.

- ***Intrinsecally semi-supervised***: Incorporan directamente datos no etiquetados en la función objetivo o procedimiento de optimización. Son extensiones de métodos supervisados al entorno semi-supervisado. Maximizan la información obtenida de datos no etiquetados durante el proceso de aprendizaje.

Métodos transductivos

A diferencia de los métodos inductivos, los métodos transductivos no construyen un clasificador para todo el espacio de entrada. En su lugar, su poder predictivo se limita exactamente a los objetos que encuentra durante la fase de entrenamiento. Por lo tanto, los métodos transductivos no tienen fases de entrenamiento y prueba distintas [14]. El aprendizaje transductivo puede ahorrar tiempo y es preferible cuando el objetivo se orienta a mejorar nuestro conocimiento sobre el conjunto de datos sin etiquetar. Sin embargo, como este escenario implica que el conocimiento del conjunto de datos etiquetados puede mejorar nuestro conocimiento del conjunto de datos sin etiquetar, no es ideal ni utilizable para procesos causales [8]. Los métodos transductivos suelen definir un grafo sobre todos los puntos de datos, etiquetados y no etiquetados, codificando la similitud entre pares de puntos de datos con aristas posiblemente ponderadas. Estos grafos se dividen en tres pasos: creación del grafo, ponderación del grafo (matriz de pesos) e inferencia (se refiere al proceso de asignar etiquetas o categorías a los nodos no etiquetados en un grafo utilizando la información de los nodos etiquetados y la estructura del grafo).

Construccion de grafos

El primer paso es la construcción de la matriz de adyacencia, que indica la presencia de aristas entre pares de nodos. Existen tres métodos posibles de construcción de grafos:

- ε neighbourhood: conecta cada nodo a todos los nodos a los que la distancia es como máximo ε. La medida de distancia normal suele ser euclídea. La estructura depende en gran medida de la elección de ε y de la medida de distancia.
- K - nearest neighbours: cada nodo se conecta a sus k vecinos más cercanos según alguna medida de distancia. Ocurre un problema que tiene dos soluciones: symmetric k nearest neighbours, que construye una arista si i o j estan en el "vecindario" de k y mutual k-nearest neighbours que la construye si ambos están en la k vecindad del otro.
- b-matching: el anterior método suele originar grafos en los que cada nodo no tiene k vecinos, lo que está demostrado que afecta al rendimiento del clasificador. El objetivo del b-matching es encontrar el subconjunto de aristas en el grafo completo de forma que cada nodo tenga grado b y la suma de los pesos de las aristas sea máxima.

El segundo paso de la construcción del grafo es ponderarlo (dar pesos a las aristas). En primer lugar, se construye una matriz de adyacencia completa utilizando una función k y después se obtiene la matriz de pesos W mediante sparsification (eliminar aristas de la matriz). Uno de los métodos más populares es el de ponderación de bordes gausiano. Otro es el de linear neighbourhood propagation (LNP) que se basa en que cualquier punto de datos pueda aproximarse como una combinación lineal de sus vecinos. El algoritmo LNP asume una estructura del grafo conocida y fija. Sin embargo, en lugar de fijar la estructura del grafo, también se puede inferir simultáneamente la estructura del grafo y los pesos de las aristas reconstruyendo linealmente los nodos basándose en todos los demás nodos.

Fase de inferencia

Existen diferentes maneras de llevar a cabo esta fase:

- Asignación de etiquetas duras: grafo min-cut: se añade un único nodo fuente $v+$, conectado con peso infinito a los puntos de datos positivos y un único nodo v- conectado con peso infinito a los puntos de

datos negativos. Por lo tanto, determinar el corte mínimo consiste en encontrar un conjunto de aristas con un peso combinado mínimo que, cuando se eliminan, dan como resultado un grafo sin rutas desde el nodo de origen hasta el noso de destino. Los nodos conectados a v+ se etiquetan como positivos y los conectados a v- como negativos. Este enfoque puede conducir a que casi todos los datos se etiqueten con la misma.

- Asignación probabilística de etiquetas: campos aleatorios de Markov: el anterior método solo produce etiquetas de clase y no probabilidades, lo que es una gran desventaja. La idea principal detrás de los CRF es calcular la probabilidad conjunta de todas las etiquetas dadas las observaciones y las relaciones entre etiquetas vecinas. Esto se hace utilizando una función de energía que mide cuán compatibles son las etiquetas y las características observadas. Luego, se utiliza una distribución exponencial para traducir la función de energía en una distribución de probabilidad.

- Asignación probabilística eficiente de etiquetas: campos aleatorios gaussianos: La principal mejora de los GRFs con respecto a los MRFs es que los GRFs permiten una estimación más eficiente de las probabilidades de asignación de etiquetas.

- Local and global consistency: La última propuesta no maneja bien el ruido de las etiquetas ya que las etiquetas verdaderas se fijan a los puntos de datos etiquetados. En segundo lugar, en los grafos irregulares, la influencia de los nodos con un grado alto es relativamente grande. La solución es el método LGC. El primer problema se resuelve penalizando el error cuadratico entre la etiqueta verdadera y la etiqueta estimada. El segundo problema se resuelve regularizando el termino de penalización para los puntos de datos no etiquetados mediante los grados de los nodos.

Ensembles

Los sistemas basados en *ensembles* se refieren al proceso de combinar las opiniones de un conjunto de modelos diferentes para tomar una decisión final. Se ha descubierto que los *ensembles* pueden producir resultados más favorables en comparación con los sistemas de un solo experto en una amplia gama de aplicaciones. La creación de un *ensemble* implica generar componentes individuales del sistema y luego combinar sus clasificaciones.

En este contexto, se destacan dos técnicas principales: el *bagging* y el *boosting* [11].

Bagging

El *Bagging*, o *Bootstrap Aggregating*, es una técnica que mejora la estabilidad y precisión de los algoritmos de aprendizaje automático. Funciona mediante la creación de múltiples versiones de un predictor y utilizando estos para obtener un conjunto agregado. Se generan diferentes conjuntos de entrenamiento, cada uno mediante muestreo con reemplazo del conjunto original, y se entrena un modelo en cada uno de ellos. La decisión final se toma por mayoría de votos para clasificación o el promedio en regresión. Esta técnica es particularmente efectiva con modelos que tienen alta varianza.

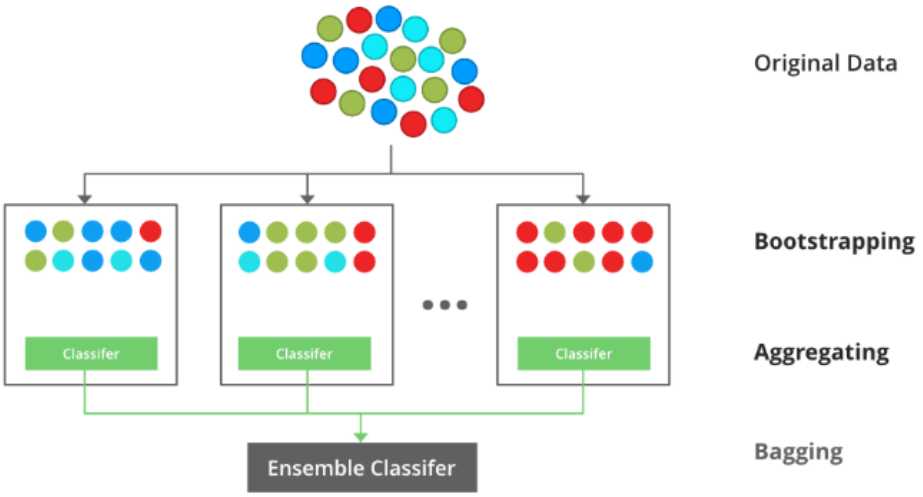

Figura 3.6: Concepto de bagging [13]

Boosting

El *Boosting* es un enfoque que construye secuencialmente un conjunto de modelos; cada nuevo modelo se enfoca en corregir los errores cometidos por los modelos anteriores. AdaBoost, uno de los algoritmos de *boosting* más conocidos, ajusta los pesos de las instancias incorrectamente clasificadas para que modelos posteriores se enfoquen más en ellas. A diferencia del *bagging*, el *boosting* puede aumentar el riesgo de sobreajuste si el conjunto de datos es ruidoso, pero generalmente produce modelos más precisos.

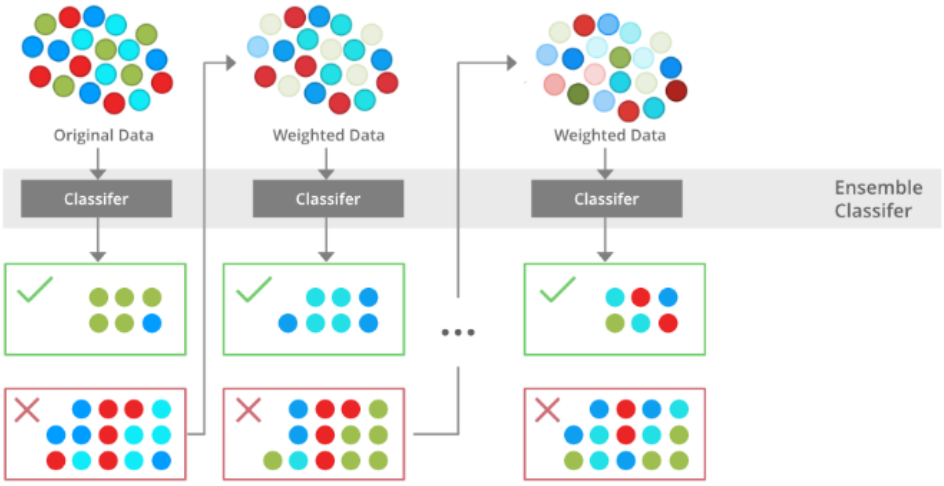

Figura 3.7: Concepto de boosting [13]

3.3. *Co-Forest*

El Co-Forest trabaja al entrenar un conjunto de clasificadores en un conjunto de datos etiquetado, L, y luego refinar cada clasificador con ejemplos seleccionados por su ensamble concomitante de clasificadores en un conjunto de datos no etiquetado, U. A través de iteraciones, este proceso aprovecha los datos no etiquetados para mejorar el rendimiento del modelo en tareas de diagnóstico [7].

3.4. Diseño web

4. Técnicas y herramientas

En este apartado se tratará de presentar las técnicas llevadas a cabo para desarrollar el proyecto y también las herramientas utilizadas durante todo el proceso.

4.1. Técnicas

En el ámbito del desarrollo de software, la selección adecuada de técnicas es fundamental para la eficacia y la sostenibilidad del proyecto. Este apartado se enfoca en las técnicas específicas implementadas en este trabajo.

SCRUM

Para explicar esta sección se utilizará el manual de la certificación oficial Scrum Master de Scrum Manager, [10].

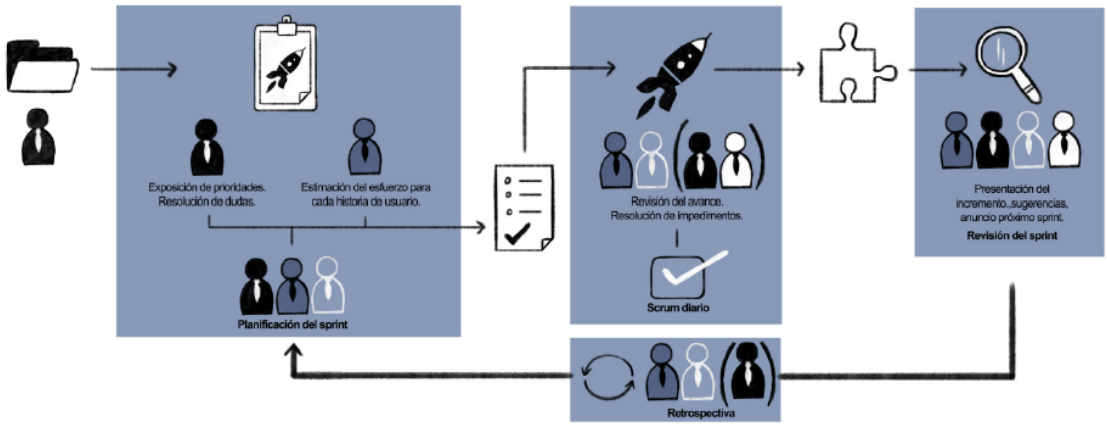

Figura 4.1: Procedimiento en la metodología SCRUM [10]

.

La metodología ágil Scrum se diferencia de las metodologías clásicas en su enfoque iterativo y flexible hacia la gestión de proyectos. Mientras que las metodologías clásicas, como el modelo en cascada, siguen un enfoque secuencial y predeterminado, Scrum promueve la adaptabilidad y la colaboración continua. Facilita respuestas rápidas a los cambios a través de ciclos cortos de desarrollo llamados Sprints, permitiendo a los equipos evaluar el progreso y ajustar el rumbo con frecuencia.

Roles

- **Desarrolladores**: Encargados de crear el producto, los desarrolladores son fundamentales para la ejecución técnica del proyecto, aportando habilidades específicas para alcanzar los objetivos del Sprint.

- **Propietario del producto(*Product Owner*)**: Define el alcance y las prioridades del proyecto, manteniendo la pila del producto actualizada para reflejar las necesidades del negocio, asegurando que el trabajo del equipo de desarrollo aporte el máximo valor.

- ***Scrum Master***: Facilitador y guía del equipo Scrum, el Scrum Master ayuda a implementar Scrum, asegurándose de que se sigan las prácticas y procesos, y trabaja para eliminar obstáculos que puedan impedir el progreso del equipo.

Artefactos

- **Pila del producto(*Product Backlog*)**: Lista ordenada de todo lo necesario para el producto, gestionada por el *Product Owner*, que establece los requisitos y prioridades.
- **Pila del sprint(*Sprint Backlog*)**: Conjunto de elementos seleccionados de la pila del producto para ser desarrollados durante el sprint, junto con un plan para entregar el incremento del producto y lograr el objetivo del Sprint.
- **Incremento**: La suma de todos los elementos de la pila del producto completados durante un sprint y todos los sprints anteriores, que cumple con los criterios de aceptación y asegura que el producto es potencialmente entregable.

Eventos

- ***Sprint***: un periodo fijo durante el cual se crea un incremento del producto potencialmente entregable. Suele ser entre una y cuatro semanas.
- **Planificación del sprint**: sesion al inicio del sprint donde el equipo selecciona trabajo de la pila del producto para completar durante el sprint.
- **Reunión diaria**: breve reunion diaria para sincronizar actividades y crear un plan para el proximo dia, facilitando la colaboración.
- **Revisión del sprint**: al final del sprint, el equipo presenta el incremento a los interesados, recopilando retroalimentación para futuras iteraciones.
- **Retrospectiva del sprint**: oportunidad para el equipo scrum de inspeccionarse a sí mismo y crear un plan de mejoras para el proximo sprint.

PEP 8

En el desarrollo de este proyecto, se ha seguido la guía de estilo ***PEP8*** para el lenguaje de programación Python, [15]. *PEP8* es un documento que proporciona convenciones para el código Python. El cumplimiento de estas convenciones es crucial para garantizar una base de código coherente, legible

y eficiente. Entre sus características, esta guía de estilo cobra importancia en:

- Legibilidad: La claridad y la simplicidad del código se priorizan, haciendo que sea más fácil de leer y entender para cualquier desarrollador que lo lea.
- Consistencia: Seguir una guía de estilo común promueve la uniformidad en la base de código, lo que facilita la colaboración entre múltiples desarrolladores (pensando en posibles modificaciones futuras).
- Mantenibilidad: Un código bien estructurado y formateado según *PEP8* es más sencillo de mantener, depurar y ampliar.

Los aspectos clave de PEP8 adoptados en el proyecto son:

- Formato de Código: Se ha prestado especial atención al uso adecuado de espacios en blanco, sangrías y alineaciones para mejorar la legibilidad. Manteniendo un límite de línea máximo de 80.
- Convenciones de Nomenclatura: Las variables, funciones, clases y módulos se nombran siguiendo las recomendaciones de *PEP8*, lo que facilita la comprensión de su propósito y alcance.
- Guía de Importaciones: Los módulos se importan de una manera ordenada y coherente, evitando conflictos y facilitando la identificación de dependencias.
- Comentarios y *Docstrings*: Se utilizan comentarios y cadenas de documentación para explicar el propósito y el funcionamiento de todos los bloques de código, mejorando así la comprensibilidad del código.

Principios SOLID y Patrones de diseño

Se ha adoptado los principios SOLID como fundamentos clave para un diseño de software eficiente y mantenible. Estos principios orientan la estructura de nuestro código, asegurando que sea flexible ante cambios y extensiones futuras.

- **S** (Responsabilidad Única): Cada componente tiene un solo propósito, facilitando las pruebas y minimizando las dependencias.

- **O** (Abierto/Cerrado): El código está preparado para la expansión sin necesidad de modificar lo existente, reduciendo los errores al introducir nuevas funcionalidades.
- **L** (Sustitución de Liskov): Las clases derivadas pueden sustituir a sus clases base sin alterar el comportamiento esperado, garantizando la consistencia del sistema.
- **I** (Segregación de Interfaces): Se utilizan interfaces específicas para evitar la implementación de métodos innecesarios, promoviendo un código más limpio y modular.
- **D** (Inversión de Dependencias): se debe depender de abstracciones en lugar de implementaciones concretas, lo que disminuye el acoplamiento y mejora la testabilidad.

Posibilidad de añadir algun patron

4.2. Herramientas

En este proyecto, se ha empleado una variedad de herramientas esenciales que han facilitado un desarrollo eficiente y efectivo. A continuación, se detallan las herramientas clave utilizadas y cómo han ayudado en los resultados finales.

Programas

En esta sección se comentarán todos aquellos programas que se han utilizado durante el desarrollo, ya sea de código, documentación o planificación. Se inlcuyen aplicaciones tanto de escritorio como web.

Visual Studio Code

Visual Studio Code, ha sido el IDE principal utilizado en el proyecto, abarcando tanto el desarrollo web como la creación de algoritmos. Su amplia gama de extensiones lo convierte en una herramienta extremadamente versátil y potente, capaz de adaptarse a diversas necesidades de programación. Las funcionalidades como el resaltado de sintaxis, la depuración integrada, el control de versiones Git, la personalización a través de extensiones, como soporte para diferentes lenguajes de programación y herramientas de desarrollo, y la posibilidad de uso de LaTeX, han sido las claves para que sea el entorno de programación elegido.

TeXstudio

Para la documentación del proyecto, se ha utilizado TeXstudio, un editor especializado en LaTeX. Su interfaz intuitiva y las características como la vista previa en tiempo real, la comprobación ortográfica, el resaltado de sintaxis y los atajos de teclado para una escritura más rápida, hacen que sea una aplicación fácil de usar para principantes en el lenguaje.

Git (GitHub)

El control de versiones y la planificación del proyecto se han gestionado a través de Git, utilizando GitHub como plataforma de hospedaje para el código fuente.

Taiga

Taiga se ha utilizado para la planificación de sprints y la gestión ágil del proyecto. Esta herramienta permite organizar tareas, priorizar actividades y seguir el progreso de forma clara y estructurada. Quizá no sea la que más funcionalidades de, pero al tratarse de un único desarrollador, cumple con lo que se buscaba.

Zapier

Zapier se ha utilzada para conectar aplicaciones como GitHub y Taiga para agilizar el proceso de planificación. Mediante la creación de *'triggers*', se puede crear un *issue* en GitHub y que aparezca automáticamente en Taiga o vicebersa.

Excalidraw

Excalidraw ha sido utilizado para crear dibujos y diagramas de forma amena y sencilla. Esta herramienta web ofrece la capacidad de diseñar tanto diagramas que parecen hechos a mano como figuras más formales.

w3schools

Para la resolución de dudas específicas y el aprendizaje de nuevas tecnologías, se ha recurrido a menudo a w3schools. Esta plataforma en línea ha sido una fuente de tutoriales, ejemplos de código y referencias, facilitando el rápido entendimiento de nuevas técnicas de desarrollo web.

Bibliotecas

El desarrollo de este proyecto se ha apoyado en una serie de bibliotecas esenciales tanto para el *backend* como para el *frontend*, proporcionando una amplia gama de funcionalidades, desde el desarrollo web hasta el análisis de datos. A continuación, se detalla una lista de las principales bibliotecas empleadas:

- **Babel**: utilizada para las traducciones en la web, compilando en los lenguajes correspondientes.
- **Flask**: framework de Python para el desarrollo de aplicaciones web.
- **Mypy**: herramienta de verificación de tipos estáticos para Python, permite un desarrollo más seguro al detectar incompatibilidades de tipo.
- **Pylint**: analiza el código Python en busca de errores, permite un código más limpio y estándar. Ayuda a seguir la guía de estilo *PEP8* antes comentada.
- **SQLAlchemy**: ORM(Object-Relational Mapping) de Python que facilita la interacción con bases de datos mediante código Python en lugar de SQL puro.
- **Scikit-learn**: Biblioteca de aprendizaje automático para Python, incluye una amplia variedad de algoritmos y herramientas para análisis de datos.
- **Numpy**: Proporciona soporte para arrays y matrices grandes y multi-dimensionales, junto con una colección de funciones matemáticas para operar con estos objetos.
- **Pandas**: Ofrece estructuras de datos y herramientas de análisis de datos de alto rendimiento y fácil de usar para Python.
- **Bootstrap**: Framework de desarrollo web para diseño de sitios y aplicaciones web «responsive», incluye tanto CSS como componentes de JavaScript.
- **D3.js**: Biblioteca de JavaScript para producir visualizaciones de datos dinámicas y interactivas en navegadores web.

5. Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

En la sección que sigue, se abordan los aspectos más significativos que han marcado el desarrollo de este proyecto. Se detalla cómo cada elección ha influido en la trayectoria y los resultados del proyecto.

5.1. Trabajo Preexistente

La elección de este trabajo se realiza por el gran interés en la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, pero también por el hecho de que ya existía un trabajo realizado por otro alumno un año atrás (David Martínez Acha – https://vass.dmacha.dev/). Esto ayudaría mucho en el desarrollo ya que serviría como referencia para muchas dudas.
El plan original era hacer mi propia página web educativa desde cero, pero mostrando otra serie de algoritmos (ensembles y grafos) en lugar de los ya existentes. Con el desarrollo del primer algoritmo surge la idea por parte del tutor de basar el proyecto en esta otra página desarrollada por David Martinez. De esta manera, el tiempo que hubiera empleado en aprender e implementar la web desde cero, se emplea en comprender todo el código hecho por David, aprovechando también la gestión de cuentas de usuarios. Aún así, se deja total libertad para cambiar e implementar lo que haga falta para mejorar el proyecto original.
El tiempo empleado en ajustarse al nuevo código fue de dos sprints, ya que no solo trataba de leer código, sino de comprender las técnicas de HTML, css y javascript que se utilizan, junto con bibliotecas como *Bootstrap*. Aún así, el tiempo ganado es considerable y da pie a poder implementar más algoritmos y pensar en ideas que mejoran la web. Inicialmente se piensa que

con un fork a su repositorio de GitHub, [1], se puede trabajar mejor, pero de esta manera se perderían las tareas y commits hechos hasta la fecha en el repositorio de este proyecto. Por esto se decide descargar el contenido y copiarlo a el proyecto ya en desarrollo.
La documentación de David, [2], sirve de gran ayuda y también se heredan partes de ella, como los trabajos relacionados y conceptos teóricos. También se tiene en cuenta las líneas de trabajo futuras desarrolladas para poder implementarlas en este trabajo.
La primera idea de cambio que surge es la de modificar la funcionalidad de configuración de un algoritmo. Visualizando páginas web, se da con una página que muestra algoritmos de aprendizaje automático [3], pero no de la misma manera que David. En esta página se permite configurar y ver resultados y estadísticas en una única ventana, con la gran diferencia de que no muetra el paso a paso en cada algoritmo, sino directamente el resultado final de la clasificación. El primer prototipo se hace pensando en esta idea,quedando algo parecido a:

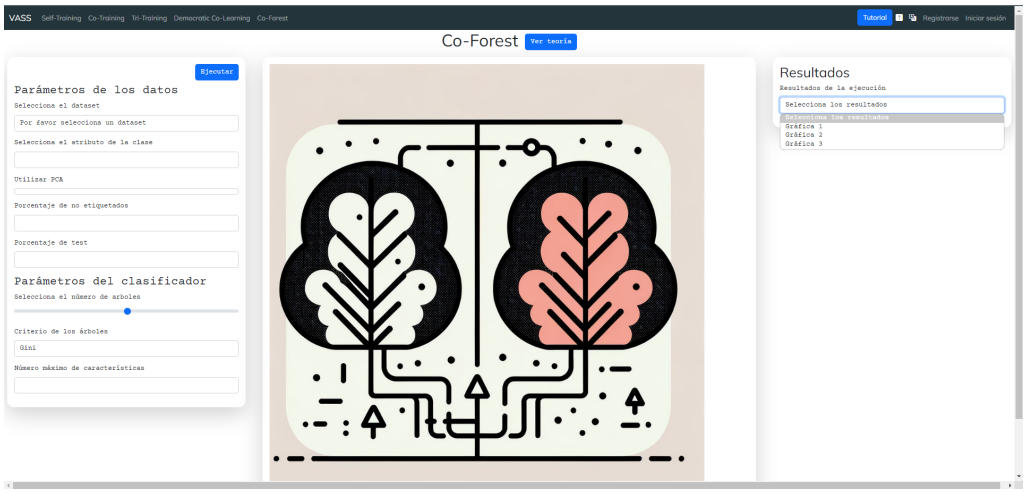

Figura 5.1: Prototipo de visualizacion de algoritmo Co-Forest

Posteriormente, gracias al tutor nos damos cuenta de que si la idea es mostrar el paso a paso, que los parametros de configuración estén en la misma pantalla, no es de gran ayuda. Por esto, se decide volver a la versión del trabajo base y modificar las plantillas necesarias para adaptarlas a los nuevos algoritmos.

5.2. Algoritmos

En esta sección se comentarán los aspectos más relevantes en la implementación de los algoritmos semisupervisados.

Co-Forest

En la implementación de este algoritmo de nuevo se parte con una gran ventaja. El año anterior otra alumna había implementado el mismo algoritmo para otro proyecto. Dentro de esta aplicación, Patricia Hernando, hizo sus propios estudios, los cuales se han aprovechado en este trabajo. Basado fuertemente en el pseudocodigo del artículo [7], la implementación se ve alterada por el parámetro W, el cual establece la confianza en las muestras para ser seleccionada o no. Resumiendo el estudio de Patricia, como se puede ver en el pseudocodigo del articulo, hay una ecuación donde el valor de W esta dividiendo. Esto es un problema ya que según establece el algoritmo puede llegar a valer cero, provocando así una indeterminación. Uno de los estudios de Patricia determina que una de las mejores soluciones a esto es iniciar el parámetro W al minimo entre 100 y el 10 % de la cantidad de muestras etiquetadas que hay. Como se puede ver en el pseudocodigo de la sección tres, esto se aprovecha, evitando así posibles problemas. Para determinar si el algoritmo definitivo es bueno, se compara con el de Patricia, evaluando como varía el valor de *accuracy* en cada iteración del algoritmo. Los resultados se muestran en las siguientes gráficas:

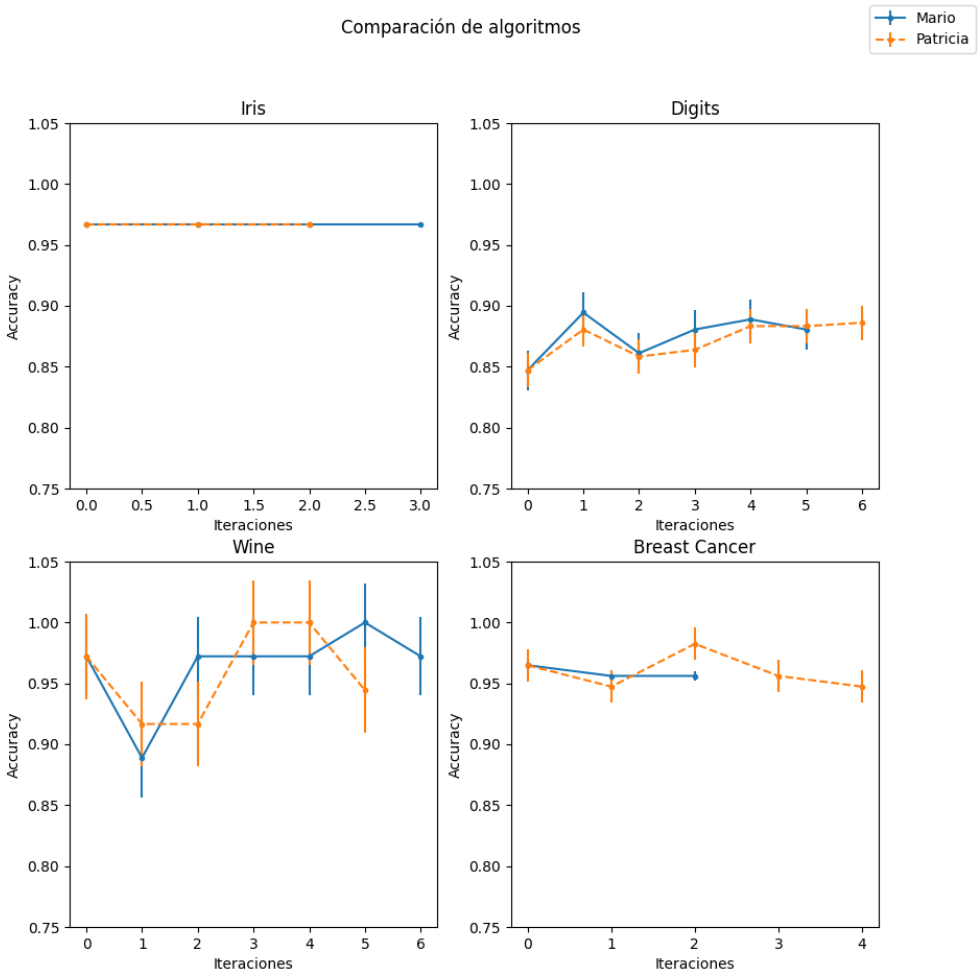

Figura 5.2: Comparación algoritmo CoForest utilizando diversos datasets

6. Trabajos relacionados

En esta sección, se analizarán los trabajos relacionados con el proyecto, destacando cómo cada uno de ellos ha influido y enriquecido el desarrollo. Es esencial reconocer y comprender estos trabajos, ya que ofrecen una base sobre la cual podemos construir, identifican oportunidades para la innovación y permiten evitar la repetición de errores pasados

Visualizador de Algoritmos SemiSupervisados (VASS)

Un pilar fundamental en el desarrollo de este proyecto es el trabajo realizado por David Martinez Acha. Este trabajo no solo ha sentado las bases conceptuales sino que también ha proporcionado una implementación práctica de gran valor. Se hereda directamente todo el esfuerzo de David, incluyendo sus investigaciones y los trabajos relacionados que identificó como relevantes en su estudio. Esta herencia es particularmente valiosa en lo que respecta a la implementación de la web, donde la infraestructura y el diseño preexistentes ofrecen una plataforma robusta desde la cual se puede avanzar sin partir de cero.

La implementación web desarrollada por David se destaca por su claridad, ofreciendo un punto de partida sólido para propias innovaciones. Aprovechar esta base preexistente permite enfocarse en la expansión y mejora de la funcionalidad, en lugar de invertir tiempo y recursos significativos en reconstruir lo que ya se ha logrado con éxito.

En resumen, la aplicación de David tiene 2 grandes funcionalidades separadas: los algoritmos y la gestión de usuarios. Lo que realmente importa para este proyecto es la implementación web de la parte de los algoritmos. Se tiene una pantalla principal donde permite seleccinar el algoritmo, una posterior donde se introduce el dataset, una ventana de configuración de

parámetros del algoritmo y por úlitmo la visualización de los resultados. La idea es mantener las mismas funcionalidades en el mismo orden, pudiendo modificar o extender ciertas partes gráficas que unifiquen o lo hagan más sencillo.

ML Algorithm Visualizer

No se si volver a poner la idea de antes o no hace falta. Puede que coja mas ideas de aqui.

7. Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.

Bibliografía

[1]

[2] David Martinez Acha. Herramienta docente para la visualización en web de algoritmod de aprendizaje semi-supervisado. *Universidad de Burgos*, 2023.

[3] Sagnik Bhattacharya. Ml algorithm visualizer. https://ml-visualizer.herokuapp.com/, 2020. [Internet; descargado 1-abril-2024].

[4] DataScientest. Machine learning: definicion, funcionamiento, usos. https://datascientest.com/es/machine-learning-definicion-funcionamiento-usos, 2021. [Internet; descargado 16-enero-2024].

[5] emeritus. What is supervised learning in machine learning? a comprehensive guide. https://emeritus.org/blog/ai-and-ml-supervised-learning/, 2023. [Internet; descargado 17-enero-2024].

[6] ibm. What is machine learning? https://www.ibm.com/topics/machine-learning, 2019. [Internet; descargado 15-enero-2024].

[7] Ming Li and Zhi-Hua Zhou. Improve computer-aided diagnosis with machine learning techniques using undiagnosed samples. *IEEE transactions on systems, man, and cybernetics - Part A: Systems and Humans*, 37(6):1088–1098, 2007.

[8] Vidushi Meel. What is semi-supervised machine learning? a gentle introduction. https://viso.ai/deep-learning/semi-supervised-machine-learning-models/, 2021. [Internet; descargado 18-enero-2024].

[9] César García Osorio and José Francisco Diez Pastor. *Aprendizaje automático. Introducción y problemas tipo*. Sistemas Inteligentes, 2022.

[10] Marta Palacio. *Scrum Master*. Scrum Manager, 2021.

[11] R. Polikar. Ensemble based systems in decision making. *IEEE Circuits and systems magazine*, 6(3):21–45, 2006.

[12] Kurtis Pykes. Introduction to unsupervised learning. https://www.datacamp.com/blog/introduction-to-unsupervised-learning, 2024. [Internet; descargado 17-enero-2024].

[13] Soumya. Bagging vs boosting in machine learning. https://www.geeksforgeeks.org/bagging-vs-boosting-in-machine-learning/, 2022. [Internet; descargado 20-marzo-2024].

[14] Jesper E. van Engelen and Holger H. Hoos. A survey on semi supervised learning. *Machine Learning*, 109:373–400, 2020.

[15] Guido van Rossum, Barry Warsaw, and Alyssa Coghlan. Pep 8 - style guide for python code. https://peps.python.org/pep-0008/, 2013. [Internet; descargado 28 de marzo de 2024].

[16] Xiaojin Zhu and Andrew B. Goldberg. *Introduction to Semi-Supervised Learning*. Morgan and Claypool, 2009.