

Presentación del equipo





Paulina Cerón Investigación de algoritmos



Isabela Ortega Investigación de algoritmos



Andrea Serna Revisión de la literatura



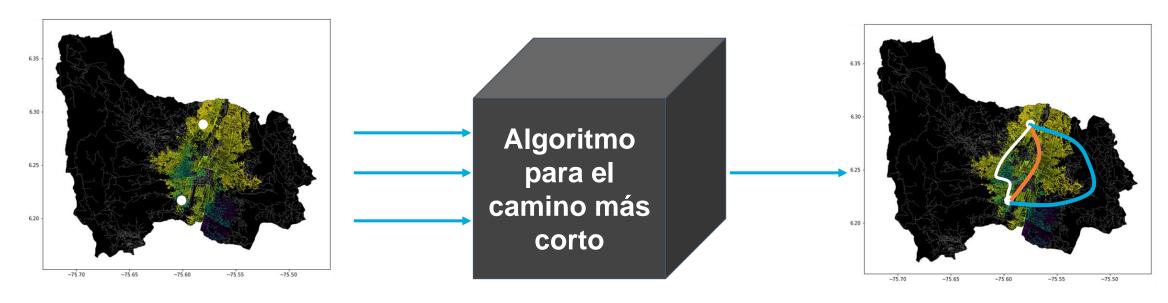
Mauricio Toro
Preparación
de los datos





Planteamiento del problema





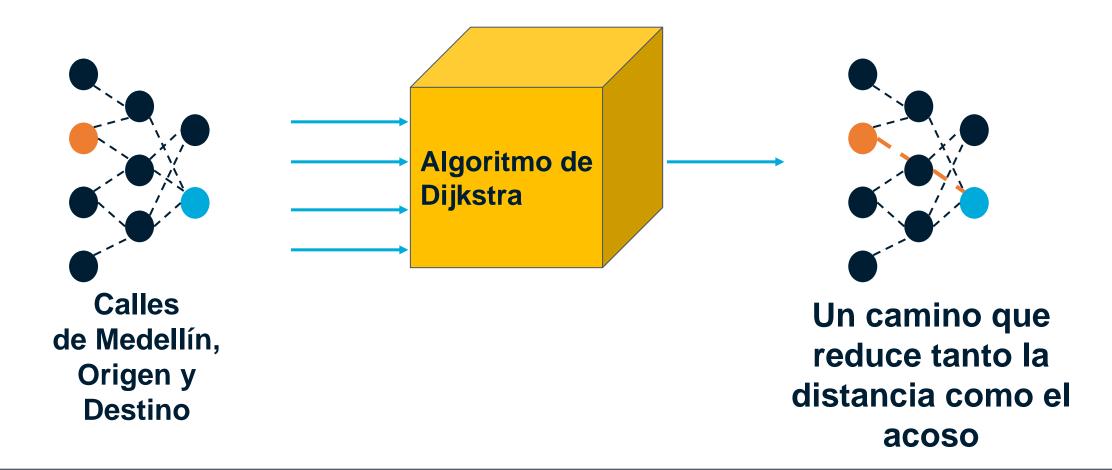
Calles de Medellín, Origen y Destino

Tres caminos que reducen tanto el riesgo de acoso como la distancia



Algoritmo de solución

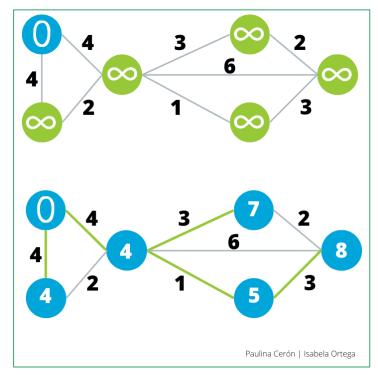






Explicación del algoritmo





El objetivo del algoritmo es encontrar el camino mas corto entre 2 vértices de un grafo. El algoritmo usa 2 listas, una con los vértices visitados y otra con vértices no visitados, además de tener una distancia infinitamente grande entre los vértices al principio. Desde el vértice dado, se comienzan a visitar los vértices más cercanos, y se calcula la distancia entre estos, y posteriormente, los vértices mas cercanos a los ya visitados.

En caso de que la distancia calculada sea menor a la distancia actual, esta se actualiza, de tal manera que al llegar al vértice deseado, se quede exclusivamente con la distancia más corta.

Algoritmo de Dijkstra





Complejidad del algoritmo



	Complejidad temporal	Complejidad de la memoria
Dijkstra	E+V*log(V)	O(V ²)

Donde "V" representa el número de vértices y "E" el número de aristas





Caminos

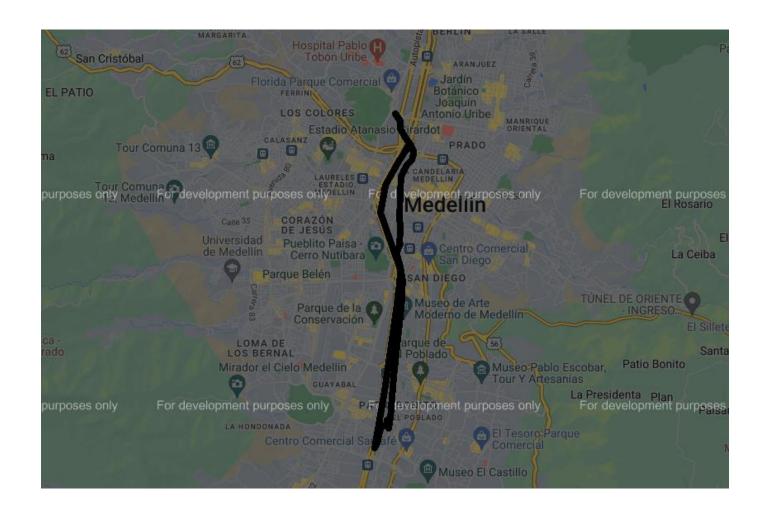


Origen	Destino	Promedio (distancia - riesgo)
Universidad EAFIT	Universidad Nacional	3905
Origen	Destino	Distancia (metros)
Universidad EAFIT	Universidad Nacional	7744
Origen	Destino	Riesgo Acumulado
Universidad EAFIT	Universidad Nacional	17.9



Comparación visual de los tres caminos







Direcciones de trabajo futuras







Proyecto 1



Ing. Software



Proyecto 2

Implementación de Machine Learning para obtener rutas más eficaces



