





PROYECTO FoodComputing

"Desarrollo tecnológico del paradigma de computación alimentaria. para el impulso de la innovación de producto alimentario."

(IMDEEA/2021/97)

ENTREGABLE 3.1

Primer prototipo de plataforma de food computing para el almacenamiento, gestión y fusión de dimensiones de datos alimentarios









CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVOS	8
RESULTADOS	8







INTRODUCCIÓN

En este informe entregable se diseñarán los flujos de pantallas y se representarán las interacciones con el usuario basándose en la metodología descrita en el paquete de trabajo 1.

Se va a mostrar un diseño donde se muestren representadas las diferentes funcionalidades descritas en el entregable 1.2, como eran, por ejemplo, buscar o crear recetas.

A demás, también se incluyen una serie de pruebas, para garantizar las funcionalidades básicas del proceso y para su ejecución se harán uso de los algoritmos de machine learning desarrollados.

Durante el uso del sistema se realizarán cambios por parte del usuario, como añadir una nueva receta o descartar cierto ingrediente una receta generada, esto se encargará de retroalimentar la base de datos, la cual serán usada por los algoritmos.

OBJETIVOS

El objetivo es el desarrollo de un prototipo de aplicación web que permitirá operar con la base de datos y realizar las funcionalidades principales.

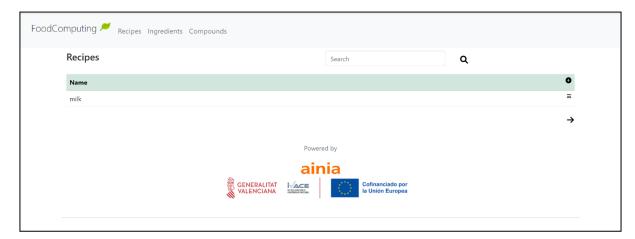
RESULTADOS

Las funcionalidades más relevantes son la obtención de recetas equivalentes, conseguir el grado de similitud entre dos ingredientes y ver un listado de ingredientes que tengan unas características semejantes a otro.

Los resultados de estas funcionalidades se consiguen a través de un algoritmo implementado a partir de los datos obtenidos en AINIA Knows. El análisis se ha realizado de forma vectorial donde cada ingrediente era un vector que representaba su valor nutricional y calculando las distancia entre los vectores, se evalúa la semejanza entre ellos.

A continuación, se va a poder contemplar el flujo de pantallas del sistema.

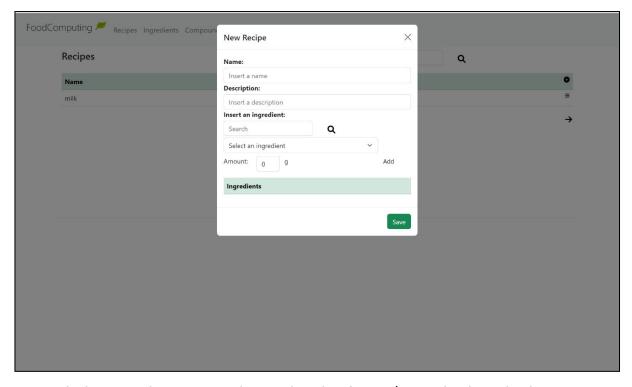
La pantalla principal, donde se pueden ver las recetas que se han creado anteriormente y se podrán crear nuevas seleccionando el símbolo • y aparecerá un formulario que habrá que completar, con el nombre, la descripción y el listado de ingredientes que la componen.











Una vez le das a guardar, se va a poder acceder a la información introducida y editarla si se desea.

La edición de recetas es una pantalla con ciertos campos editables, como son el Nombre, la Descripción y en el caso de los ingredientes se pueden añadir nuevos, suprimir existentes o editar la cantidad de este.

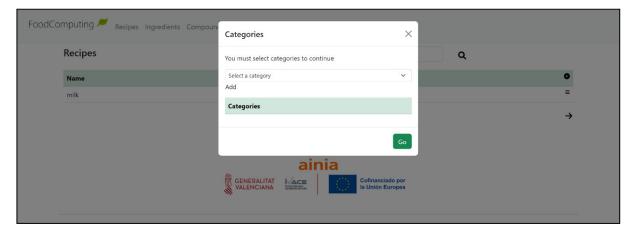








Volviendo a la pantalla de las recetas, tienes la posibilidad de seleccionar = y obtener recetas equivalentes seleccionando previamente la categoría.



A partir de la receta seleccionada se va a calcular la distancia vectorial con otras recetas disponibles. Esto se ha realizado representando vectorialmente la suma de los ingredientes que la componen y calculando las distancias.

Al seleccionar "Go" te ofrecerá unas equivalencias.



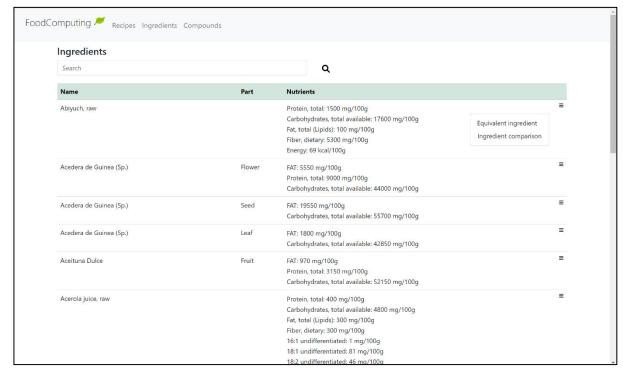






Si se navega por el menú, accediendo a Ingredientes, se podrá ver el listado correspondiente indicando la parte y el listado de nutrientes que lo caracterizan.

A demás se dispone de un menú, seleccionado = aparecerán dos opciones, ver ingredientes equivalentes o comparar dos ingredientes ya existentes.

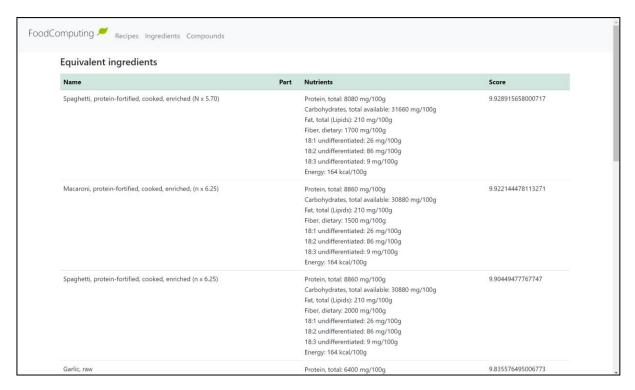


Al seleccionar "Equivalent ingredient" se muestran el listado con los ingredientes equivalentes, con un "score" indicando el nivel de semejanza.

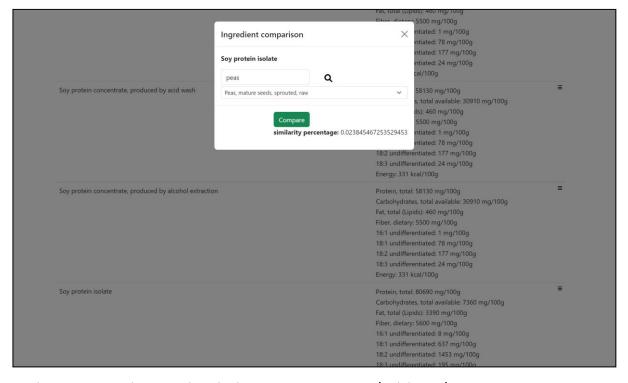








Y con "Ingredient comparison" aparecerá una ventana en la cual se podrá buscar el ingrediente que se desea comparar. Al seleccionar "Compare" se mostrará un porcentaje de similitud.



Finalmente, se puede ver un listado de componentes, a través del menú superior.







