



Grado en Ingeniería Informática itinerario Computación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Sistemas Inteligentes

Denominación en inglés:

Intelligent Systems

Código:

606010234

Carácter:

Obligatorio

Horas:

	Totales	Presenciales	No presenciales
Trabajo estimado:	150	60	90

Créditos:

Grupos reducidos				
Grupos grandes	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
3	0	0	0	3

Departamentos:

Tecnologías de la Información

Áreas de Conocimiento:

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

Curso:

3º - Tercero

Cuatrimestre:

Segundo cuatrimestre

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:**E-Mail:****Teléfono:****Despacho:**

*Aranda Corral, Gonzalo A.	gonzalo.aranda@dti.uhu.es	87663	TU-7
Rodriguez Roman, Miguel Angel	miguel.rodriguez@dti.uhu.es	959217372	TUPB-61

*Profesor coordinador de la asignatura

1. Descripción de contenidos

1.1. Breve descripción (en castellano):

Tema 1: Introducción: Búsquedas en IA
 Tema 2: Agentes Inteligentes
 Tema 3: Agentes JADE
 Tema 4: Planificación Clásica
 Tema 5: Programación de Restricciones
 Tema 6: Sistemas Multiagentes
 Tema 7: Coordinación Implícita
 Tema 8: Coordinación Explícita
 Tema 9: Conceptualización: Aprendizaje de Conceptos
 Tema 10: Ontologías y taxonomías

1.2. Breve descripción (en inglés):

Lesson 1: Introduction. Search in AI
 Lesson 2: Intelligent Agents
 Lesson 3: JADE
 Lesson 4: Classic Planning
 Lesson 5: Constraint Programming
 Lesson 6: Multiagent Systems
 Lesson 7: Implicit Coordination
 Lesson 8: Explicit Coordination
 Lesson 9: Conceptualization: Concept's acquisition
 Lesson 10: Ontologies and taxonomies

2. Situación de la asignatura

2.1. Contexto dentro de la titulación:

Asignatura que profundiza en los conceptos adquiridos en asignaturas previas, como Inteligencia Artificial, y que son importantes para la resolución inteligente de problemas. Estos conceptos abarcan la planificación, satisfacción de restricciones y interoperabilidad del conocimiento, importantes para asignaturas posteriores y para aplicaciones prácticas de la IA en la industria.

2.2. Recomendaciones:

El alumno debería tener conocimientos de programación orientada a objetos, especialmente Java, y de técnica básicas de búsqueda de Inteligencia Artificial.

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

Conocimiento de técnicas más avanzadas de la Inteligencia Artificial. Planteamiento de problemas cada vez más cercanos a la realidad

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1. Competencias específicas:

- **CE3-C:** Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos.
- **CE4-C:** Capacidad para conocer los fundamentos, paradigmas y técnicas propias de los sistemas inteligentes y analizar, diseñar y construir sistemas, servicios y aplicaciones informáticas que utilicen dichas técnicas en cualquier ámbito de aplicación
- **CE5-C:** Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.
- **CE7-C:** Capacidad para conocer y desarrollar técnicas de aprendizaje computacional y diseñar e implementar aplicaciones y sistemas que las utilicen, incluyendo las dedicadas a extracción automática de información y conocimiento a partir de grandes volúmenes de datos.

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CB5:** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **CG0:** Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.
- **G02:** Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica
- **G03:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G04:** Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista
- **G05:** Capacidad de trabajo en equipo.
- **G06:** Capacidad para el aprendizaje autónomo así como iniciativa y espíritu emprendedor
- **T02:** Conocimiento y perfeccionamiento en el ámbito de las TIC's

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

Sesiones académicas de teoría

Las clases teóricas tendrán una duración de 2 horas. En ellas se expondrá y explicará, con ayuda del cañón de proyecciones y/o la pizarra los contenidos asociados a cada tema. Habrá bibliografía específica de cada tema disponibles en la web de la asignatura con antelación suficiente.

Sesiones académicas de problemas

Al finalizar las sesiones de teoría de cada tema se desarrollarán las sesiones de problemas correspondientes al tema desarrollado. Para cada tema de teoría se facilitará un boletín de problemas. En estas sesiones se resolverán los problemas más representativos de cada boletín.

Sesiones de prácticas de laboratorio

Las sesiones de prácticas se desarrollarán en aulas provistas de ordenadores y tendrán una duración de 2 horas. En estas prácticas se explicarán aspectos de implementación de las diferentes fases de un compilador. El código a explicar en cada una de las sesiones estará disponible en la web de la asignatura con la suficiente antelación. En estas sesiones se utilizará Java como lenguaje de programación, Eclipse como entorno de desarrollo y JavaCC como herramienta de generación de analizadores.

Resolución y entrega de problemas/prácticas

A lo largo del curso se planteará uno trabajo práctico a desarrollar por los alumnos de manera individual. El trabajo se referirá al desarrollo de un procesador de lenguaje sin la ayuda de herramientas automáticas, tal y como se explica en el primer bloque de prácticas. Este trabajo se considera una actividad académica dirigida y su explicación se realizará en el horario de las sesiones de prácticas. El seguimiento de este trabajos se realizará en tutorías individualizadas.

6. Temario desarrollado:

Tema 1: Introducción: Búsquedas en IA

Repaso de los conceptos necesarios para abordar la asignatura y que ya han debido ser adquiridos en cursos anteriores

Tema 2: Agentes Inteligentes

Introducción al paradigma de la programación basada en agentes.

Definición de agente, tipos, arquitecturas, etc.

Clasificación de agentes. Comportamientos.

Tipos de comportamientos.

Comunicación inteligente.

Tema 3: Agentes JADE y NetLogo

Arquitectura JADE. Estándar FIPA.

Descripción de la arquitectura de la plataforma

Descripción de los conceptos básicos para la construcción de un SMA JADE. Ciclo de vida.

Comportamientos simples y compuestos.

Comunicación JADE.

Servicios FIPA de la plataforma

Introducción a la plataforma NetLogo

Tema 4: Planificación Clásica

Descripción del problema de planificación (mono-agente).

La planificación como problema de búsqueda.

Metodología STRIPS y algoritmo.

Anomalía de Sussman.

Planificación de Orden Parcial.

PDDL.

Otros planificadores.

Tema 5: Programación con Restricciones

Definición del problema

Modelado basado en restricciones

Reducción de problemas: Consistencia

Algoritmos de búsqueda Heurísticas

Tema 6: Diseño de Comportamientos

Máquina de estados

Árboles de Comportamiento

Comportamientos complejos

Tema 7: Sistemas Multiagentes

Introducción al concepto de SMA.

Comportamientos colectivos.

Resolución conjunta de tareas. Reparto de tareas.

Jerarquías y organizaciones sociales.

Cooperación -vs- Competición

La comunicación como medio de coordinación.

Tema 8: Coordinación Implícita

Agente Entorno.

La comunicación a través del entorno.

Comportamientos emergentes.

Sistemas biológicos: Colonias de hormigas.

Tema 9: Coordinación Explícita

El acto comunicativo.

La coordinación a través de la comunicación.

Lenguajes de comunicación.

Protocolos de Comunicación.

Negociación: ContractNet.

Tema 10: Conceptualización: Aprendizaje de Conceptos

Datos, Información y Conocimiento.

Conversión de datos en conocimiento.

Aprendizaje conceptual: Análisis Formal de Conceptos.

Contextos, Conceptos, Reticulos y Conjuntos de reglas.

Sistemas de razonamiento basados en reglas.

Tema 11: Ontologías y taxonomías

Estructuración de los datos.

Jerarquía de la información: taxonomías.

Extensión de la información: Propiedades y roles.

Ontologías.

Metodología para la construcción de ontologías.

Herramientas para la edición de ontologías.

Razonamiento basado en ontologías: Consistencia.

Lenguaje de consultas SPARQL.

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

- Ana Mas; Agentes software y sistemas multiagente. Conceptos, arquitecturas y aplicaciones; Pearson, 2004
- Jacques Ferber; Multi-Agent Systems, An Introduction to Distributed Artificial Intelligence.; Addison Wesley Longman. 1999
- Gerhard Weiss (ed.); Multiagent systems; The MIT Press, 1999
- M. Klusch (Ed.); Intelligent Information Agents. Agent-Based Information Discovery and Management; Springer Verlag, 1999

7.2. Bibliografía complementaria:

- INTELIGENCIA ARTIFICIAL (2ª ED.). RUSSELL, STUART y NORVING, PETER. PEARSON EDUCACION. ISBN: 9788420540030

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos
- Examen de prácticas

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

- Examen de Teoría/Problemas: 50%
- Defensa de Prácticas: 50%
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos: 0%

El alumno deberá superar en, al menos, un 40% cada una de las partes y obtener un mínimo de 5 puntos en la calificación final. En caso contrario, el alumno obtendrá una calificación de '0' o de 'no presentado', según corresponda.

9. Organización docente semanal orientativa:

	Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos Aula Estándar	Grupos Reducidos Aula de Informática	Grupos Reducidos Laboratorio	Grupos Reducidos prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0		Presentación - Tema 1	
#2	2	0	2	0	0		Tema 2	
#3	2	0	2	0	0	Publicación del trabajo 1	Tema 3	
#4	2	0	2	0	0		Ejercicios	
#5	2	0	2	0	0		Tema 4	
#6	2	0	2	0	0		Ejercicios	
#7	2	0	2	0	0		Tema 5	
#8	2	0	2	0	0	Publicación del trabajo 2	Tema 6	
#9	2	0	2	0	0	Entrega trabajo 1	Tema 7	
#10	2	0	2	0	0		Ejercicios	
#11	2	0	2	0	0		Tema 8	
#12	2	0	2	0	0		Tema 9	
#13	2	0	2	0	0		Ejercicios	
#14	2	0	2	0	0	Entrega trabajo 2	Tema 10	
#15	2	0	2	0	0	Fuera de Calendario	Tema 11	
	30	0	30	0	0			