



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMPUTACION

PROGRAMA DE LA MATERIA CORRESPONDIENTE A LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN.

Coordinación: Área de Interfaz Hombre-Máquina

NOMBRE DE LA MATERIA:	Inteligencia Artificial
------------------------------	--------------------------------

Clave: CCO 514

Créditos: 10

Modalidad: Escolarizada

Nivel de Ubicación: Formativo

Tipo de Materia: Obligatoria

PRE-REQUISITOS:	MAT 319 Lógica Matemática
------------------------	----------------------------------

MATERIA CONSECUENTE:	CCO 493 Fundamentos Filosóficos de la Computación
-----------------------------	--

TIEMPO TOTAL ASIGNADO:	80 Hrs.
-------------------------------	----------------

PRIMAVERA – OTOÑO

HRS. TEÓRICAS/SEM: 5		HRS. PRÁCTICAS/SEM:	
-----------------------------	--	----------------------------	--

VERANO

HRS. TEÓRICAS/SEM: 10		HRS. PRÁCTICAS/SEM:	
------------------------------	--	----------------------------	--

AUTOR(ES) DEL PROGRAMA:	
--------------------------------	--

JOSÉ DE JESÚS LAVALLE MARTÍNEZ	PEDRO VARGAS GARCÍA
JESÚS GARCÍA FERNÁNDEZ	OLIVA LÓPEZ PÉREZ
GUILLERMO DE ITA LUNA	
DAVID EDUARDO PINTO AVENDAÑO	
JOSÉ JUAN PALACIOS PÉREZ	

REVISADO POR:	Bernadette Martínez Hernández
APROBADO POR:	
AUTORIZADO POR:	

FECHA DE ELABORACIÓN/REVISIÓN:	Julio 2000 / Mayo 2003
VIGENCIA:	A partir del Periodo de Otoño del 2000

JUSTIFICACIÓN:

Uno de los grandes retos dentro del contexto de la ciencia y la tecnología, es hacer que el computador realice tareas que requieren inteligencia, razonamiento, sentido común y/o manejo del conocimiento. La Inteligencia Artificial ha desarrollado técnicas, modelos y metodologías que permiten construir sistemas basados en el conocimiento. Por lo tanto, resulta indispensable adquirir herramientas básicas para lograr el diseño e implementación de sistemas de este tipo. La Inteligencia Artificial es un campo que se ha desarrollado de manera rápida en los últimos tiempos, buscando resolver los problemas básicos del manejo del conocimiento; como lo son su adquisición, su representación y explotación en un ambiente computacional. El aprovechamiento del conocimiento, invaluable recurso, aun no se ha apreciado en su verdadera magnitud y queda aun bastante por desarrollar. El estudio de los sistemas inteligentes abre grandes áreas de desarrollo e investigación con importante proyección hacia el futuro. El estudio de los sistemas inteligentes permite, además, dotar al estudiante de herramientas de juicio en las diferentes áreas que involucra, como lo son: los sistemas expertos, las redes neuronales, la visión artificial, la educación, la robótica, los sistemas multiagentes, entre otras. Adicionalmente al conocimiento técnico en inteligencia artificial, el estudio de la inteligencia, el manejo del conocimiento y el trabajar con un paradigma de programación declarativo permiten desarrollar la capacidad de abstracción y las habilidades para solución de problemas de los estudiantes.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA:

El alumno experimentará con los distintos enfoques usados en el área de Inteligencia Artificial.

CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DE EGRESO:

La asignatura especializa el conocimiento del estudiante. Ayuda en la formación de una visión general de las Ciencias de la Computación, y un conocimiento profundo sobre los fundamentos de la Computación. Capacita para seguir una metodología científica y ofrecer soluciones resultado de un amplio análisis. Otorga conocimientos sólidos para la construcción de soluciones basadas en sistemas de cómputo. Capacita para caracterizar y representar entidades o sistemas en diferentes niveles de abstracción.

CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD: 1		TÍTULO: INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS, ORIGEN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROBLEMAS, RETOS E IMPORTANCIA				
OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno identificara los fundamentos de la Inteligencia Artificial						
CONTENIDO DE LA UNIDAD		Tiempo de impartición (hrs.).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
		HT	HP			
1.1	¿Qué es la Inteligencia Artificial? 1.1. Enfoques: actuar como humano (Turing Test), pensar como humano, pensar racionalmente, actuar racionalmente. 1.2. Fundamentos Históricos. 1.3. Indecidibilidad, Intratabilidad, Incompletez. 1.4. Sistema de Símbolos Físicos.	5		Introducción y Motivación; Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor; Discusión grupal y lluvia de ideas	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos o de video.
HORAS TOTALES:		5				

UNIDAD: 2		TÍTULO: ENFOQUE UNIFICADOR: AGENTE INTELIGENTE			
OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno distinguirá los diferentes tipos de agentes y sus usos.					

CONTENIDO DE LA UNIDAD		Tiempo de impartición (hrs.).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
		HT	HP			
2.1	Tipos de Agentes.	2		Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor; Discusión grupal y lluvia de ideas	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos o de video.
2.2	Percepción, Acción, Metas y Entorno.	2		Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor	Idem.
2.3	Especificación de comportamiento y Arquitectura.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor; Exposición de los Alumnos; Extrapolación; Lluvia de ideas	Idem.
HORAS TOTALES:		8				

UNIDAD: 3		TÍTULO: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y MÉTODOS DE BÚSQUEDA.				
<p>OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno contrastará los nuevos algoritmos aprendidos en esta unidad con los vistos anteriormente en otros cursos.</p>						
CONTENIDO DE LA UNIDAD		Tiempo de impartición (hrs.).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
		HT	HP			
3.1	Representación de Problemas, medidas de desempeño y costo computacional.	4		Introducción y Motivación; Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos o de video.

3.2	Estrategias de Búsqueda (grafos y árboles):	2		Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor; Exposición de los Alumnos; Discusión Grupal; Asociación con conocimientos previos	Idem.
3.3	Búsqueda primero en amplitud, primero en profundidad.	2		Comprensión y Elicitación de Ideas.	Exposición del Profesor; Exposición de los Alumnos; Discusión Grupal; Asociación con conocimientos previos	Idem.
3.4	Búsqueda con Información:	4		Comprensión y Elicitación de Ideas. Desarrollo de Capacidades de Análisis y Síntesis	Exposición del Profesor; Abordar un enfoque nuevo o una estrategia alternativa para la solución de un problema; Extrapolación	Idem.
3.5	Funciones Heurísticas.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas. Desarrollo de Capacidades de Análisis y Síntesis	Exposición del Profesor; Abordar un enfoque nuevo o una estrategia alternativa para la solución de un problema; Extrapolación	Idem.
3.6	Búsqueda Primero el Mejor, Búsqueda Ávida, A*, IDA*.	6		Comprensión y Elicitación de Ideas. Desarrollo de Capacidades de Análisis y Síntesis	Exposición del Profesor; Abordar un enfoque nuevo o una estrategia alternativa para la solución de un problema; Extrapolación	Idem.
HORAS TOTALES:		26				

UNIDAD: 4		TÍTULO: REPRESENTACIÓN DEL CONOCIMIENTO Y PLANIFICACIÓN.				
OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno examinará a fondo la representación del conocimiento						
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs.).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios	
	HT	HP				

4.1	Información y Conocimiento.	2		Introducción y Motivación; Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos o de video.
4.2	Representación y Razonamiento: Deducción, Inducción y Abducción.	3		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor; Asociación con conocimientos previos	Idem.
4.3	Acción y Cambio. El Entorno.	3		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.
4.4	Planificación: Estados, Metas y Acciones.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.
4.5	Conocimiento Incierto.	3		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.
4.6	Información y Conocimiento.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor; Exposición de los Alumnos; Sesión de Cierre	Idem.
HORAS TOTALES:		19				

UNIDAD: 5		TÍTULO: APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN				
<p>OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno criticará las diferentes maneras de efectuar el aprendizaje</p>						
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs.).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios	
	HT	HP				
5.1	Modelo General de Aprendizaje.	2		Introducción y Motivación; Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor; Discusión grupal y lluvia de ideas	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos o de video.
5.2	Aprendizaje por ejemplos: método inductivo, algoritmo ID3. Construcción	6		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.

	de Explicaciones.					
5.3	Modelos conexionistas	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.
5.4	Redes Neuronales (Perceptrón, Conjuntos Linealmente separables, Retropropagación de Gradiente, Enfoque Constructivista).	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor	Idem.
5.5	Aprendizaje por Reforzamiento, Algoritmos Genéticos y Programación Evolutiva.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor; Extrapolación	Idem.
5.6	Procesamiento Práctico del Lenguaje Natural.	4		Comprensión y Elicitación de Ideas	Exposición del Profesor; Exposición de los Alumnos; Sesión de Cierre	Idem.
	HORAS TOTALES:	24				

HT		HP
HORAS TOTALES DE LA MATERIA:		80

PRACTICAS			
UNIDAD	NOMBRE DE LA PRACTICA	OBJETIVO	HORAS
II	Problema y agente	El alumnos resolverá un pequeño problema usando agentes.	15
III	Gato	El alumno construirá un aplicación que juegue gato con un usuario	15
V	Mini Elisa	El alumno creara un pequeño procesador de lenguaje natural que conteste a un rango de preguntas.	15

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EXÁMENES PARCIALES DEPARTAMENTALES		
Parcial	Contenido a evaluar	Periodos

I	Unidad 1 y 2	4ª Semana del Curso
II	Unidad 3	8ª Semana del Curso
III	Unidad 4	12ª Semana del Curso
IV	Unidad 5	16ª Semana del Curso

	%
Exámenes Parciales	25
Asistencias:	
Proyectos:	50
Tareas:	5
Trabajos de Investigación:	10
Prácticas de Laboratorio:	10
TOTAL:	100

REQUISITOS DE ACREDITACIÓN:

Tener una calificación promedio de los exámenes parciales igual o mayor a seis.
80% de asistencias al curso

FOMENTO DE VALORES:

1. Trabajo en equipo
2. Pertinencia, organización y claridad al desarrollar y reportar.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Artificial Intelligence: A Modern Approach, S. J. Russell & Peter Norvig, Prentice Hall, 1995.(C)
 2. Artificial Intelligence: A New Synthesis, N. J. Nilsson, Morgan Kaufmann Publishers, 1998.(B)
 3. Multiagent Systems: A Modern Approach to Distributed Artificial Intelligence, G. Weiss (Editor), MIT Press, 2000.(C)
- (B) Referencia Básica
(C) Referencia Complementaria o de Consulta