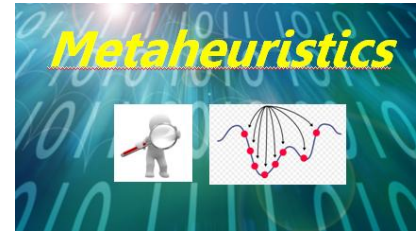


METAHEURÍSTICAS

2018 - 2019



- **Tema 1. Introducción a las Metaheurísticas**
- **Tema 2. Modelos de Búsqueda: Entornos y Trayectorias vs Poblaciones**
- **Tema 3. Metaheurísticas Basadas en Poblaciones**
- **Tema 4: Algoritmos Meméticos**
- **Tema 5. Metaheurísticas Basadas en Trayectorias**
- **Tema 6. Metaheurísticas Basadas en Adaptación Social**
- **Tema 7. Aspectos Avanzados en Metaheurísticas**
- **Tema 8. Metaheurísticas Paralelas**

Objetivos

- Entender el concepto de metaheurísticas
- Conocer los elementos más importantes en el diseño de una metaheurística
- Conocer diferentes criterios de clasificación de metaheurísticas

Motivación

- Múltiples problemas de optimización de ciencia, ingeniería, economía, etc. son complejos y difíciles de resolver
 - No se pueden resolver de forma exacta en un tiempo razonable
 - La alternativa es el uso de algoritmos aproximados
- Tipos de algoritmos aproximados:
 - **Heurísticas**: Dependientes del problema
 - **Metaheurísticas**: Algoritmos aproximados más generales y aplicables a una gran variedad de problemas de optimización
 - Resuelven problemas de forma más rápida
 - Resuelven problemas más complejos
 - Obtienen algoritmos más robustos

Motivación

- **Metaheurísticas:** Optimización/búsqueda
- Intersección de campos:
 - Inteligencia Artificial
 - Teoría de Algoritmos, etc.
- Diferentes metaheurísticas son metáforas naturales para resolver problemas:
 - Evolución de especies
 - Procesos físicos: enfriamiento de partículas, ...
 - Sociedades de insectos: Colonias de hormigas, abejas, ...
 - Comportamiento de especies, ...

METAHEURÍSTICAS

TEMA 1. Introducción a las Metaheurísticas

1. Resolución de problemas mediante algoritmos de búsqueda
2. Algoritmos aproximados
3. Metaheurísticas: definición y clasificación
4. Metaheurísticas: Paralelización
5. Aplicaciones

N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

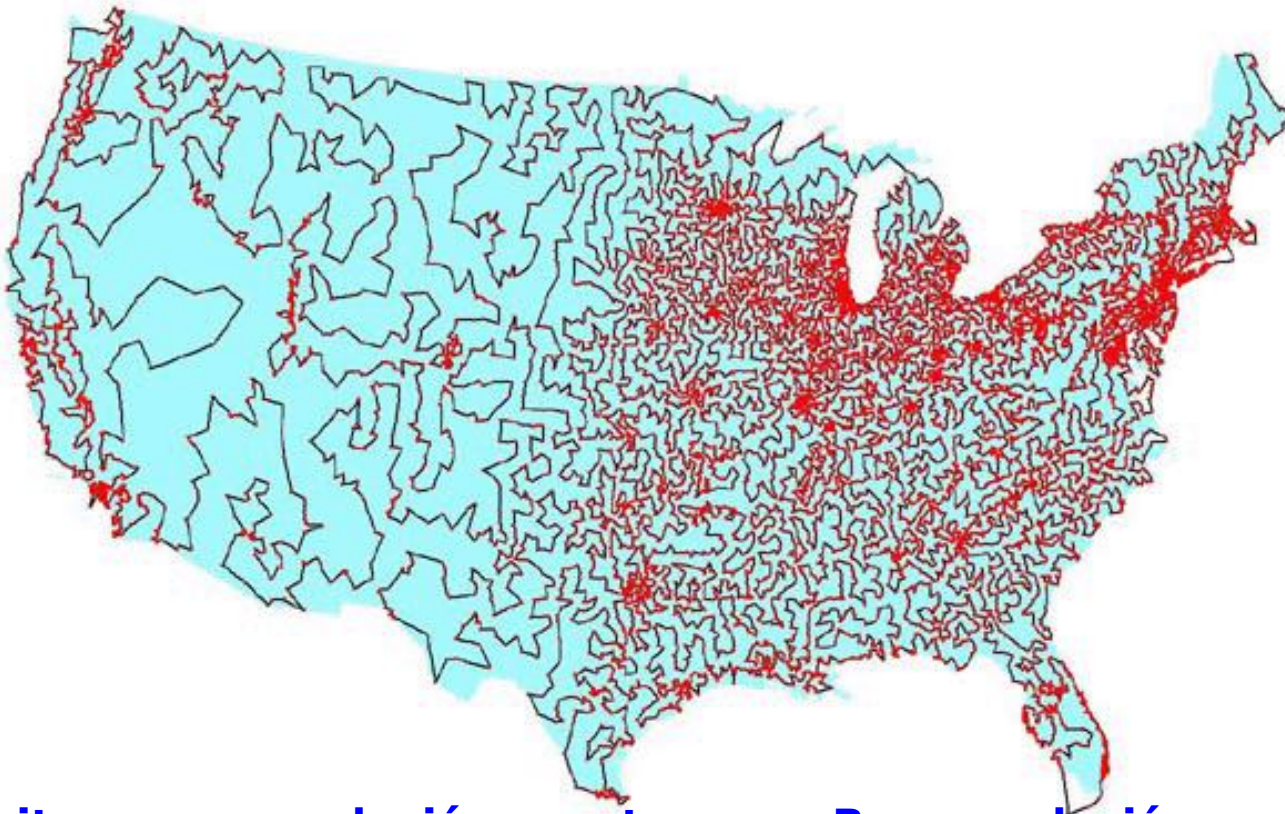
B. Melián, J.A. Moreno Pérez, J.M. Moreno Vega. Metaheurísticas: un visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 19 (2003) 7-28

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

- **Objetivo** general de la Informática: resolución de problemas mediante procesos de cómputo
- **Solución**: sistema informático implementando un algoritmo
- Solución en abstracto: **algoritmo**
- **Computabilidad**: ¿es resoluble mediante con modelos de cómputo o no?
- **Complejidad**: ¿es *fácil* de resolver o no?
- **Exactitud**: ¿se necesita la mejor solución o es bastante con una *suficientemente buena*?

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

Representación como secuencia de ciudades (1 a n), $n!$ soluciones



¿Necesitamos una solución exacta o una Buena solución para el problema?

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Complejidad algorítmica: Algoritmos en tiempo polinomial y no polinomial

	n=5	n=10	n=100	n=1000
n	5	10	100	1000
n^2	25	100	10000	1000000
n^3	125	1000	1000000	10^9
2^n	32	1024	1.27×10^{30}	1.07×10^{301}
n!	120	3.6×10^6	9.33×10^{157}	4.02×10^{2567}

¡Necesitamos buenos algoritmos y eficientes!

Algoritmos que proporcionen una buena solución en un tiempo razonable

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

- Existen problemas reales (de optimización o búsqueda) de difícil solución que requieren de tareas tales como encontrar:
 - el **camino más corto** entre varios puntos,
 - un **plan de mínimo coste** para repartir mercancías a clientes,
 - una **asignación óptima** de trabajadores a tareas a realizar,
 - una **secuencia óptima** de proceso de trabajos en una cadena de producción,
 - una **distribución** de tripulaciones de aviones **con mínimo coste**,
 - el **mejor enrutamiento** de un paquete de datos en Internet,
 - ...

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

- Estos problemas se caracterizan porque:
 - presentan una gran complejidad computacional (son NP-duros)
 - los algoritmos exactos (Programación Dinámica, Backtracking, Branch and Bound, ...) son ineficientes o simplemente imposibles de aplicar,
 - se encuentran en muchas áreas de aplicación,
 - en la práctica se resuelven mediante **algoritmos aproximados** que proporcionan **buenas soluciones** (no necesariamente la óptima) al problema **en un tiempo razonable**

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Elementos del problema de búsqueda

■ Función objetivo

Max (Min) una función con variables de decisión

Subject to (s.t.)

igualdad (=) restricciones

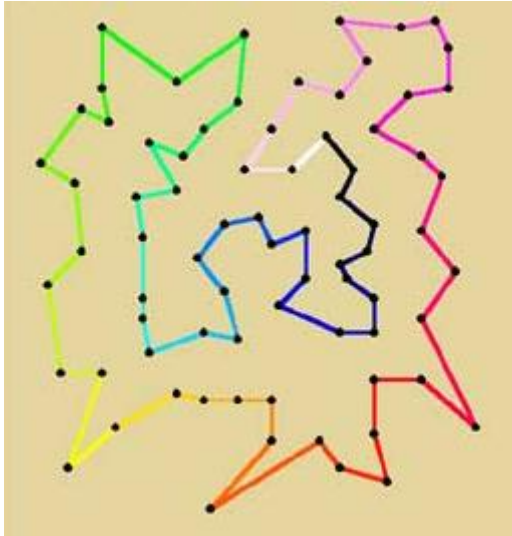
desigualdad (<, >, ≤, ≥) restricciones

■ Espacio de búsqueda

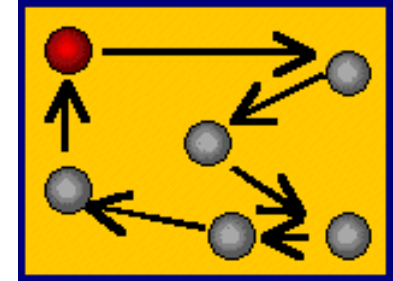
Valores de las variables de decisión que serán evaluados durante el proceso de optimización.

Puede ser discreto, contable o continuo e incontable.

Ejemplo: El problema del viajante de comercio



Es un problema muy estudiado al presentar aplicaciones reales tales como la fabricación en serie de tarjetas de ordenador (impresión de los buses de estaño)

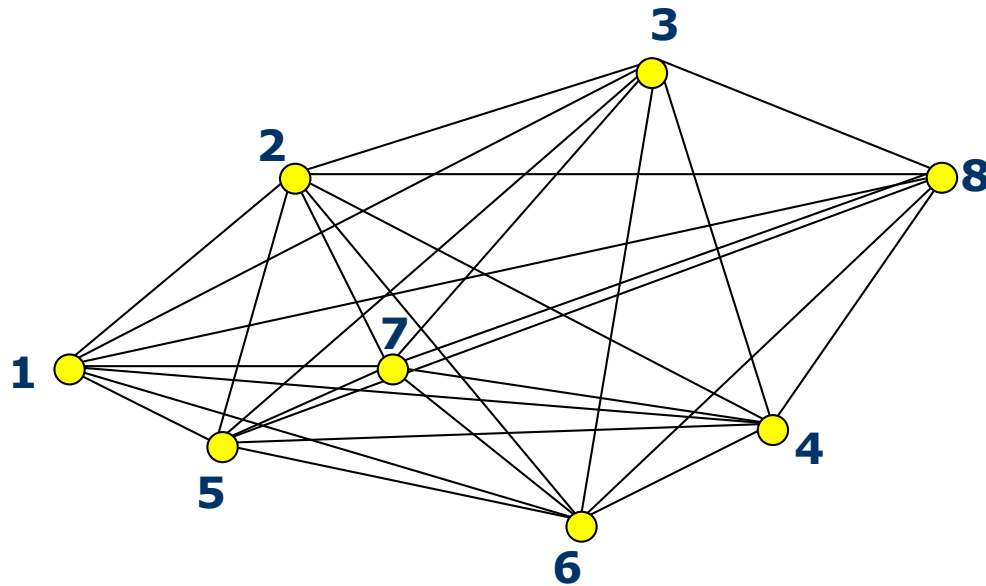


En el viajante de comercio, se tiene una red de nodos, que pueden ser ciudades o simplemente lugares de una ciudad. Se parte de un lugar inicial, y deben recorrerse todos sin pasar más de una vez por cada lugar, volviendo al lugar inicial. Para cada arco, se tiene un valor C_{ij} , que indica la distancia o el costo de ir del nodo i al nodo j .

Ejercicio: Analizar el espacio de búsqueda **¿Cómo representar una solución al problema?**

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

■ Ejemplo: Viajante de Comercio



Ejemplo: El problema del viajante de comercio

Representación de Orden

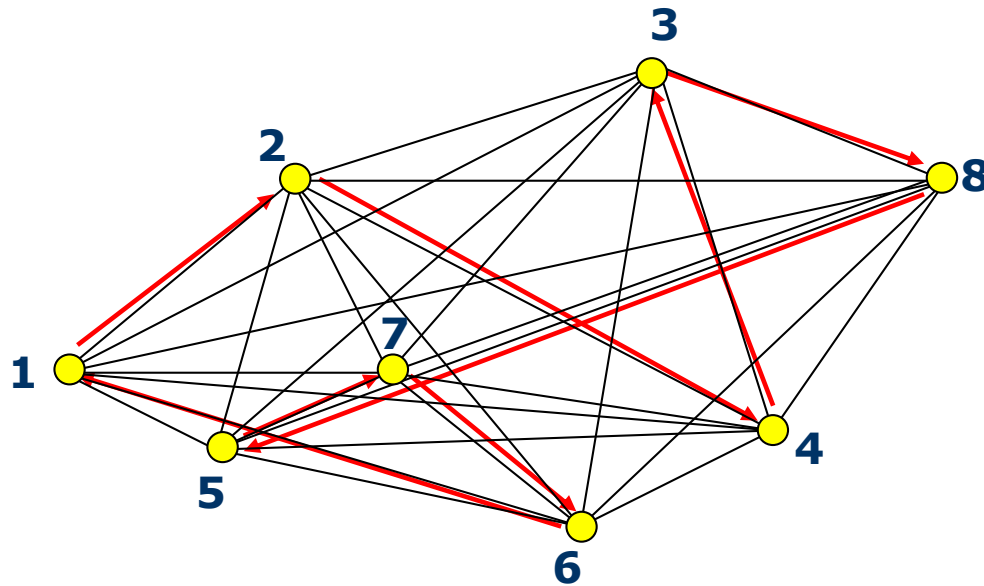
- Se utiliza para problemas donde la solución se representa como una permutación de $1, \dots, N$

$$X = (x_1, \dots, x_n) \quad x_i \in \{1, \dots, N\}$$

- Aplicaciones: Viajante de Comercio (TSP), Coloreo de Grafos, Secuenciación de tareas, QAP (asignación cuadrática),

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

■ Ejemplo: Viajante de Comercio



■ Representación de una solución: Camino (1 2 4 3 8 5 7 6)

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

Espacio de búsqueda y función objetivo

1. Esquema de representación:
Permutación de $\{1, \dots, n\}$.

2. Función objetivo:

$$\mathit{Min} \, C(S) = \sum_{i=1}^{n-1} (D[S[i], S[i + 1]]) + D[S[n], S[1]]$$

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Representación del espacio de búsqueda

- Knapsack problem
- SAT problem
- 0/1 IP problems

1 0 0 0 1 1 0 1 1 1 0 1

Binary encoding

- Location problem
- Assignment problem

5 7 6 6 4 3 8 4 2

Vector of discrete values

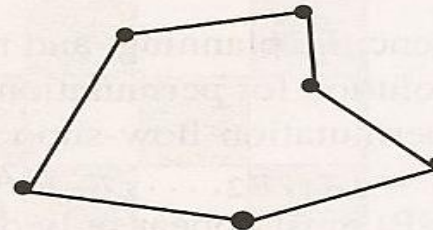
- Continuous optimization
- Parameter identification
- Global optimization

$$f(x) = 2x + 4x \cdot y - 2x \cdot z$$

1.23 5.65 9.45 4.76 8.96

Vector of real values

- Sequencing problems
- Traveling salesman problem
- Scheduling problems



1 4 8 9 3 6 5 2 7

Permutation

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Ejemplos: Problemas con variables binarias

- **Problema de la mochila.** Se dispone una mochila y un conjunto de n objetos, cada uno de los cuales tiene un peso positivo y un beneficio. El objetivo es encontrar el conjunto de objetos con peso menor a la capacidad de la mochila y mayor beneficio.
- **Problema de separación de una muestra en 2 subconjuntos.** Se dispone una balanza con dos platillos y de n objetos, cada uno de los cuales tiene un peso positivo. El objetivo es encontrar un reparto de los objetos entre los dos platillos de la balanza de forma que la diferencia entre los pesos de los objetos situados en cada platillo sea mínima.

Ejercicio: Definir la función objetivo y el espacio de búsqueda

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Ejemplos: Problema con variables enteras

- **Problema Configuraciones de Vehículos.** Un modelo de coche se configura a partir de n componentes distintos. Cada uno de esos componentes puede tomar m_i , ($i = 1, \dots, n$) posibles valores (v_{ij}). La afinidad de los consumidores para cada posible valor v_{ij} es a_{ij} . Se conoce también la importancia, w_i , que los consumidores atribuyen a cada componente. Se desea encontrar una combinación de componentes que alcance la máxima afinidad global con los gustos de los consumidores.

Ejercicio: Definir la función objetivo y el espacio de búsqueda

1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Ejemplos: Problema con variables continuas

- Considérese el siguiente problema (Optimización de funciones): Se desea encontrar el valor óptimo para la siguiente función

$$f(x_1, \dots, x_n) = \frac{1}{d} \sum_{i=1}^d -x_i \sin(\sqrt{|x_i|})$$

donde los valores para cada x_i están en el intervalo $[-500, 500]$.

METAHEURÍSTICAS

TEMA 1. Introducción a las Metaheurísticas

1. Resolución de problemas mediante algoritmos de búsqueda
2. Algoritmos aproximados
3. Metaheurísticas: definición y clasificación
4. Metaheurísticas: Paralelización
5. Aplicaciones

N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

B. Melián, J.A. Moreno Pérez, J.M. Moreno Vega. Metaheurísticas: un visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 19 (2003) 7-28

2. ALGORITMOS APROXIMADOS

Los *algoritmos aproximados* aportan soluciones cercanas a la óptima en problemas complejos (NP-duros) en un tiempo razonable

Factores que pueden hacer interesante su uso

- Cuando no hay un método exacto de resolución, o éste requiere mucho tiempo de cálculo y memoria (ineficiente)
- Cuando no se necesita la solución óptima, basta con una de buena calidad en un tiempo aceptable

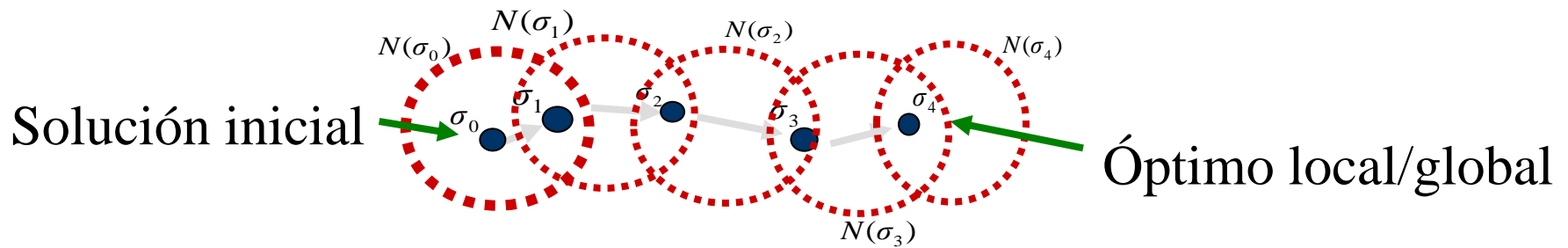
2. ALGORITMOS APROXIMADOS: Búsqueda

Búsqueda es un término utilizado para construir/mejorar soluciones y obtener el óptimo o soluciones casi-óptimas.

2. ALGORITMOS APROXIMADOS: Búsqueda

Búsqueda es un término utilizado para construir/mejorar soluciones y obtener el óptimo o soluciones casi-óptimas.

Búsqueda **por entornos**



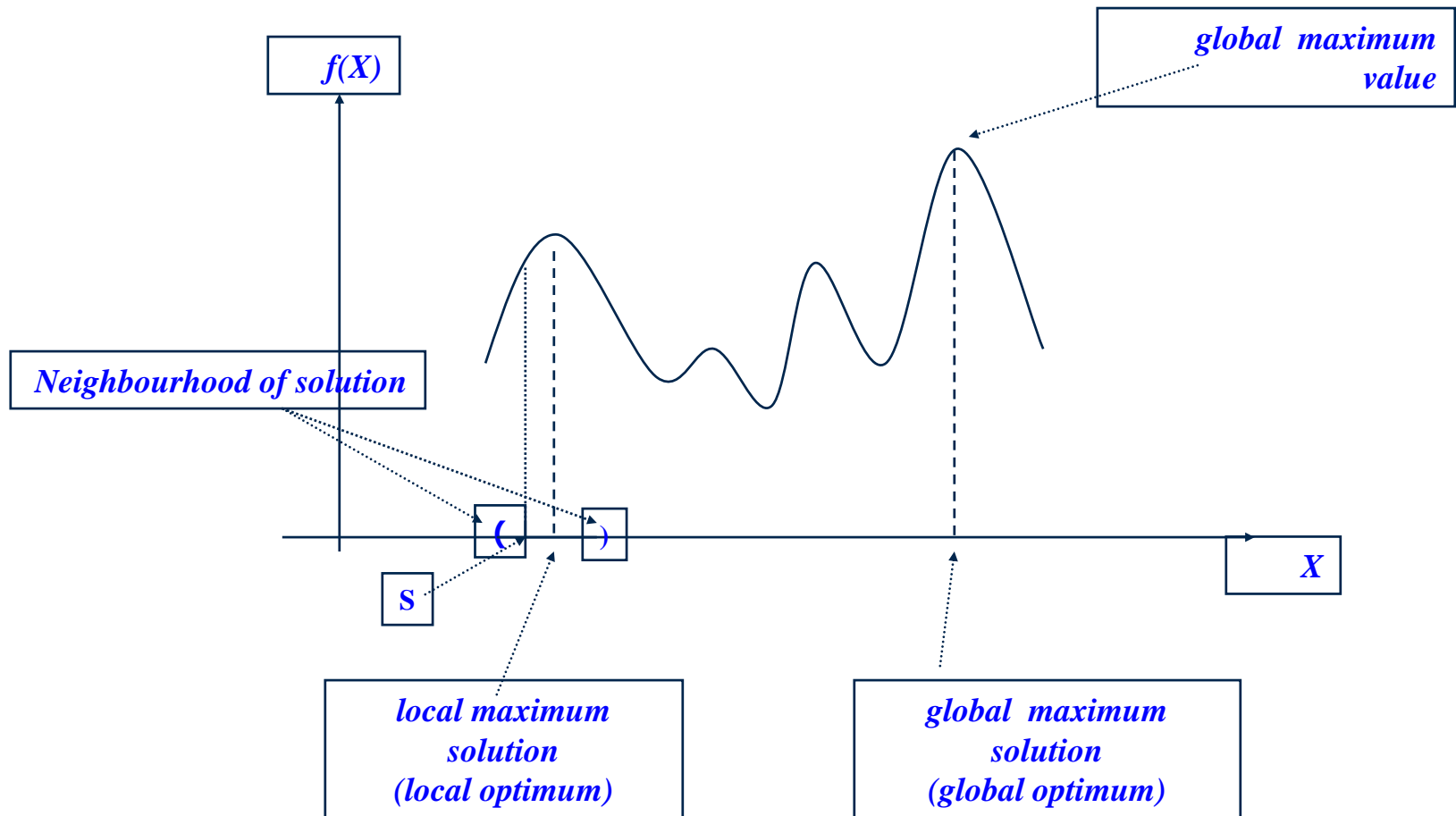
2. ALGORITMOS APROXIMADOS: Búsqueda

Búsqueda es un término utilizado para construir/mejorar soluciones y obtener el óptimo o soluciones casi-óptimas.

Los elementos de un algoritmo aproximado de búsqueda por entornos son:

Solución:	Representación de la solución del problema
Entorno:	Soluciones cercanas (en el espacio de soluciones)
Movimiento:	Transformación de la solución actual en otro (normalmente una solución vecina)
Evaluación:	Se evalúa la factibilidad de la solución y la función objetivo.

2. ALGORITMOS APROXIMADOS: Búsqueda



METAHEURÍSTICAS

TEMA 1. Introducción a las Metaheurísticas

1. Resolución de problemas mediante algoritmos de búsqueda
2. Algoritmos aproximados
3. Metaheurísticas: definición y clasificación
4. Metaheurísticas: Paralelización
5. Aplicaciones

N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

B. Melián, J.A. Moreno Pérez, J.M. Moreno Vega. Metaheurísticas: un visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 19 (2003) 7-28

3. Metaheurísticas: Definición

Son una familia de algoritmos aproximados de propósito general. Suelen ser procedimientos iterativos que guían una heurística subordinada de búsqueda, combinando de forma inteligente distintos conceptos para explorar y explotar adecuadamente el espacio de búsqueda.

■ **Ventajas:**

- **Algoritmos de propósito general**
- **Gran éxito en la práctica**
- **Fácilmente implementables**
- **Fácilmente paralelizables**

■ **Inconvenientes:**

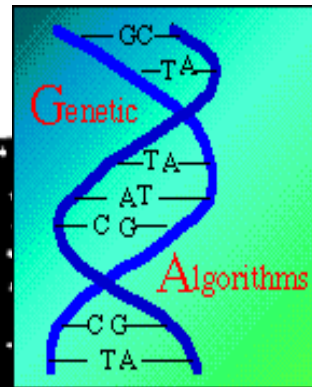
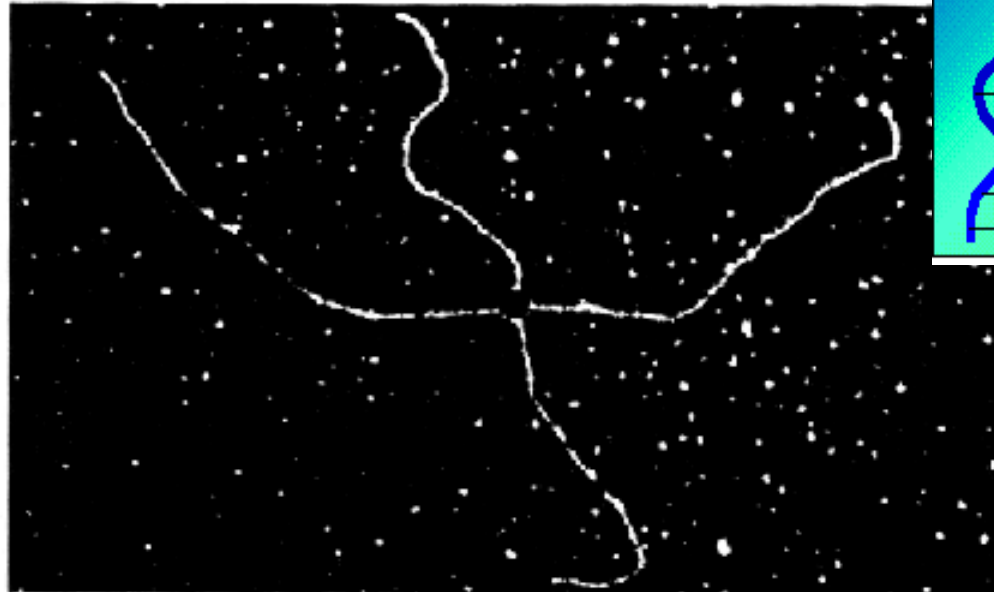
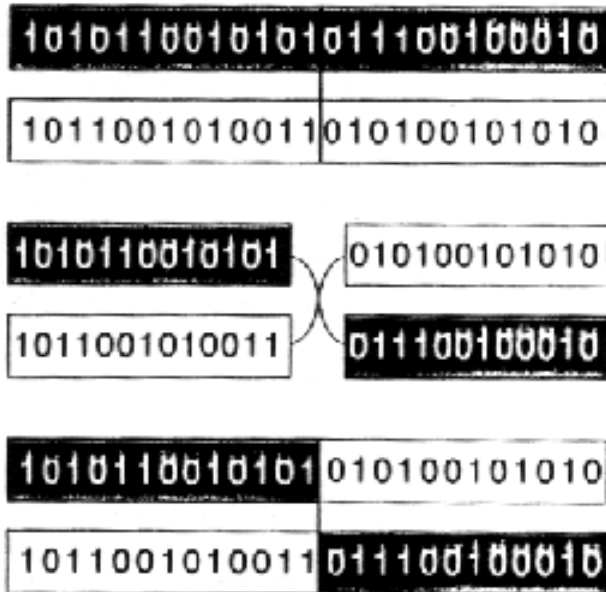
- **Son algoritmos aproximados, no exactos**
- **Son no determinísticos (probabilísticos)**
- **No siempre existe una base teórica establecida**

3. Metaheurísticas: Definición

- Existen distintas metaheurísticas en función de conceptos como:
 - **Seguimiento de trayectoria considerado** (Temas 5): trayectorias simples y múltiples.
 - **Uso de poblaciones de soluciones** (Tema 3).
 - **Fuente de inspiración** (Bioinspirada: algoritmos genéticos (T3), algoritmos basados en colonias de hormigas (T6), ...)

3. Metaheurísticas: Definición

- **Fuente de inspiración. Inspiración biológica. Ej. Algoritmos Genéticos**



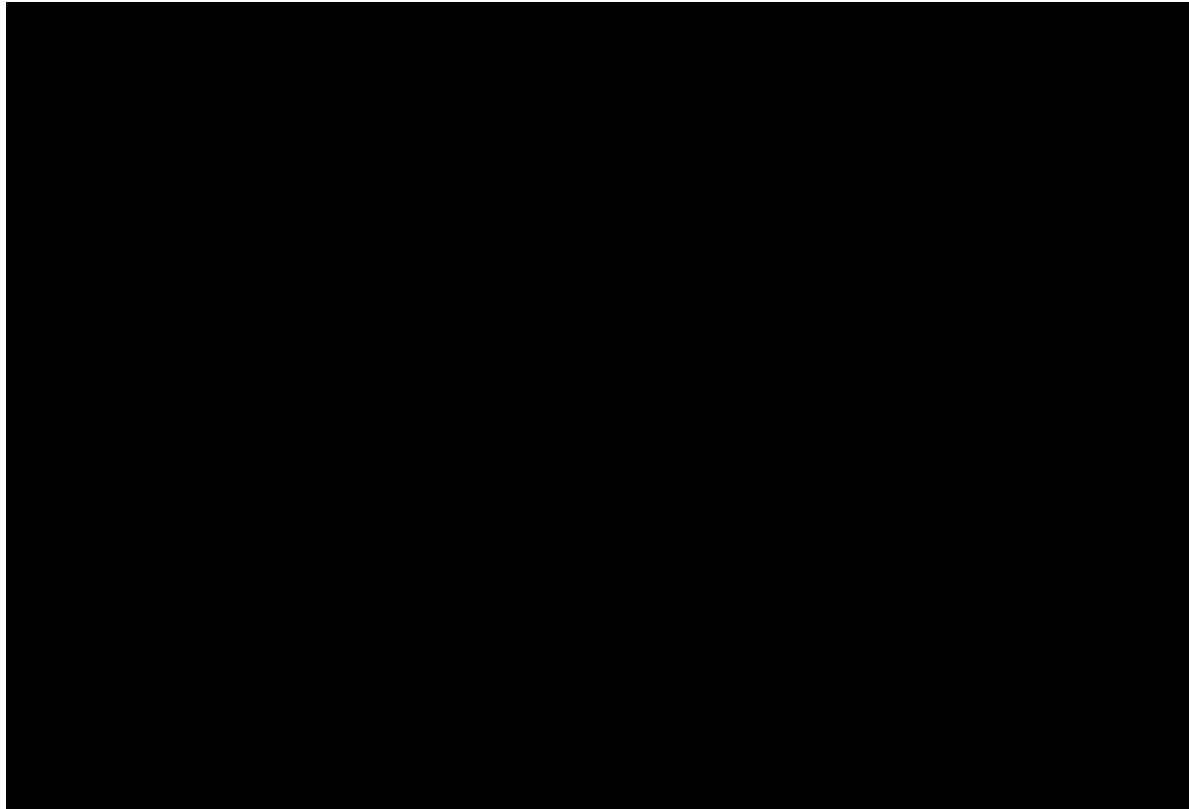
CROSSOVER is the fundamental mechanism of genetic rearrangement for both real organisms and genetic algorithms.

Chromosomes line up and then swap the portions of their genetic code beyond the crossover point.

3. Metaheurísticas: Definición

Fuente de inspiración. Inspiración biológica. Ej. Algoritmos de Optimización basados en Colonias de Hormigas

Experimento con Hormigas reales. Como encuentran el camino mínimo (159 segundos)

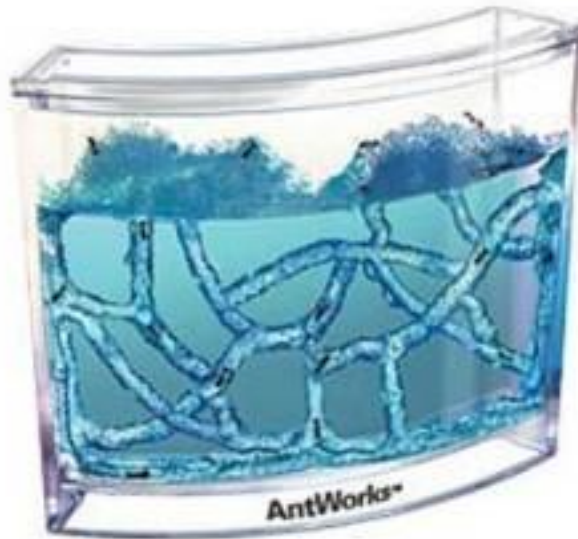


3. Metaheurísticas: Taxonomía

- Una posible taxonomía:
 - ***Basadas en métodos constructivos***
 - ***Basadas en trayectorias***
 - ***Basadas en poblaciones***

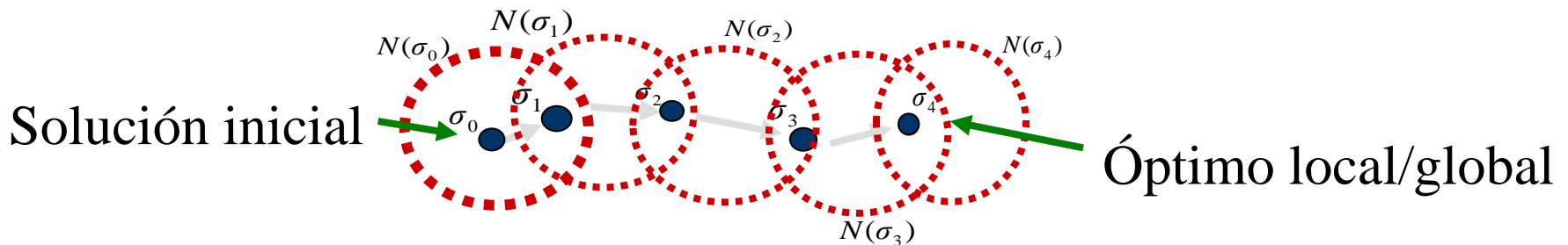
3. Metaheurísticas: Taxonomía

- Una posible taxonomía:
 - ***Basadas en métodos constructivos***: (mecanismos para construir soluciones) GRASP, Optimización Basada en Colonias de Hormigas



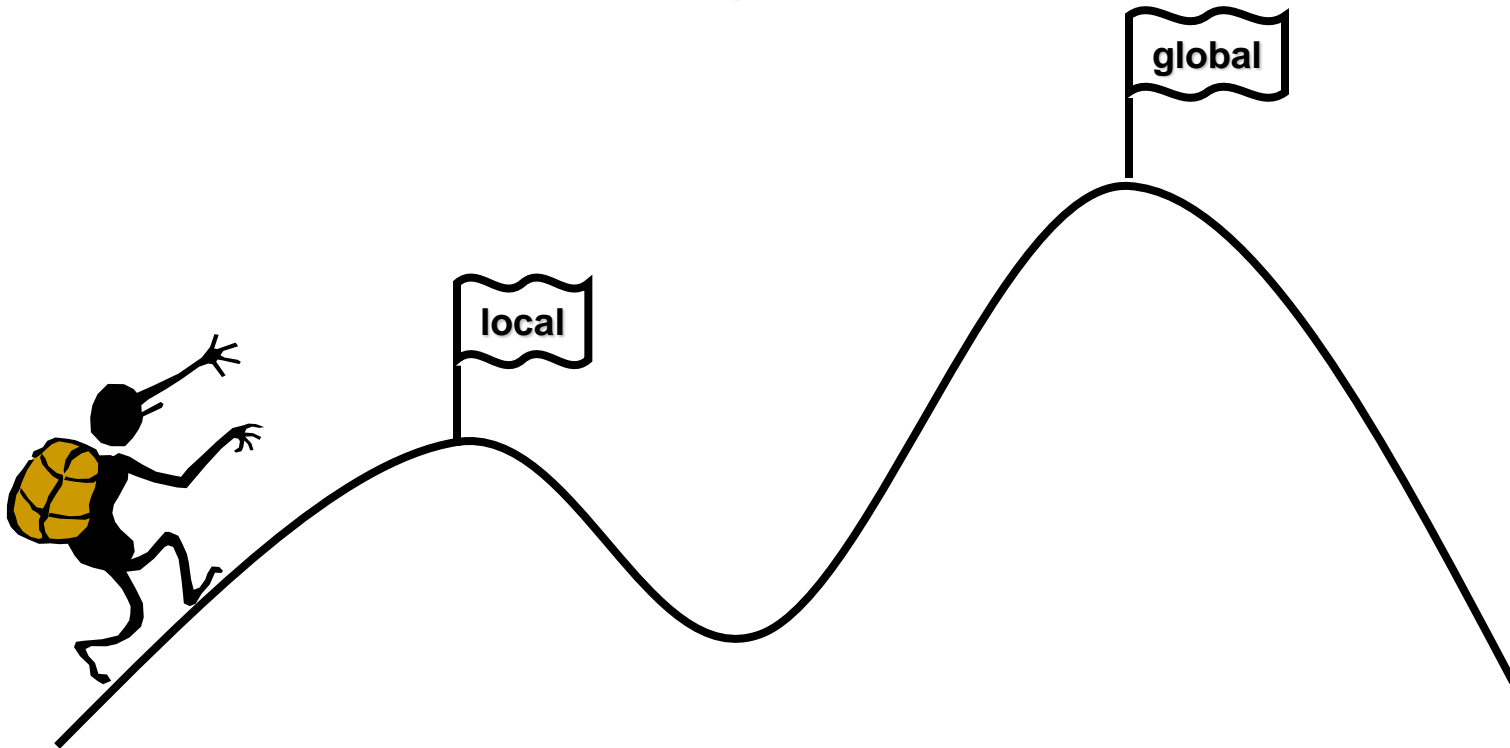
3. Metaheurísticas: Taxonomía

- Una posible taxonomía:
 - **Basadas en métodos constructivos:** GRASP, Optimización Basada en Colonias de Hormigas
 - **Basadas en trayectorias** (*la heurística subordinada es un algoritmo de búsqueda local que sigue una trayectoria en el espacio de búsqueda*): Búsqueda Local, Enfriamiento Simulado, Búsqueda Tabú, BL Iterativa, ...



3. Metaheurísticas: Taxonomía

- Basadas en trayectorias

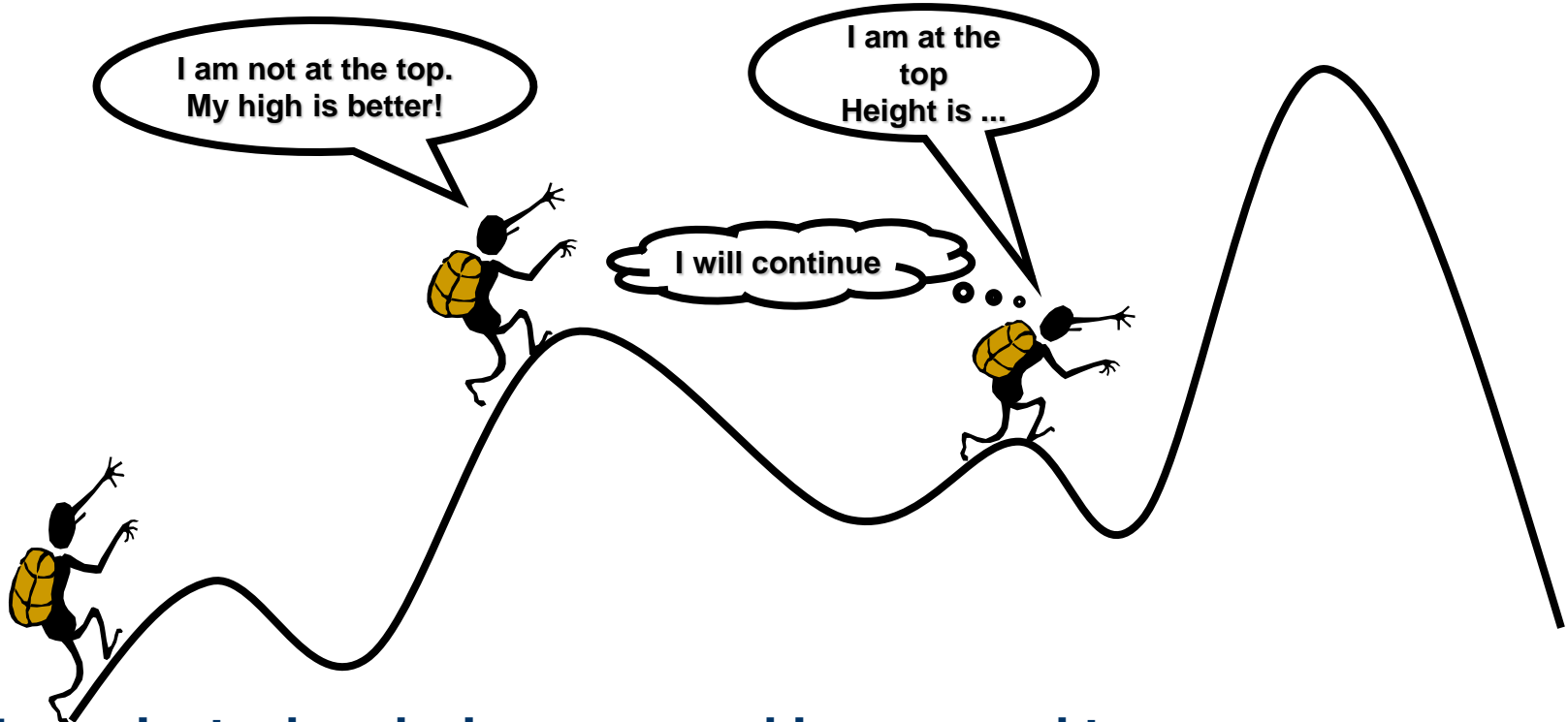


3. Metaheurísticas: Taxonomía

- Una posible taxonomía:
 - **Basadas en métodos constructivos:** GRASP, Optimización Basada en Colonias de Hormigas
 - **Basadas en trayectorias** (*la heurística subordinada es un algoritmo de búsqueda local que sigue una trayectoria en el espacio de búsqueda*): Búsqueda Local, Enfriamiento Simulado, Búsqueda Tabú, BL Iterativa, ...
 - **Basadas en poblaciones** (*el proceso considera múltiples puntos de búsqueda en el espacio*): Algoritmos Genéticos, Algoritmos Meméticos, Differential Evolution, ...

3. Metaheurísticas: Clasificación

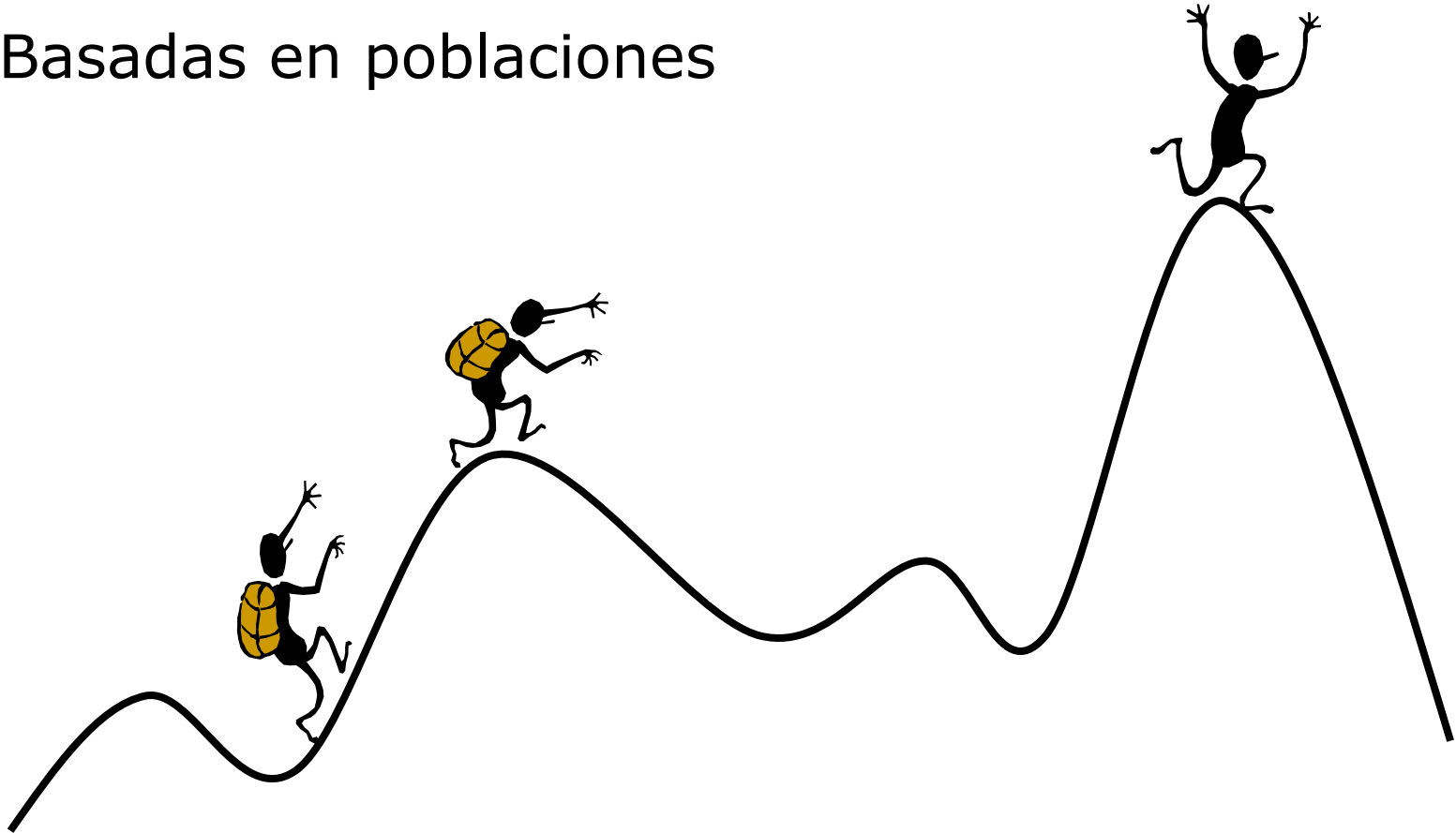
- Basadas en poblaciones



Un conjunto de soluciones se combinan para obtener nuevas soluciones que heredan las propiedades de las primeras. Secuencia de poblaciones que mejoran la calidad media.

3. Metaheurísticas: Clasificación

- Basadas en poblaciones



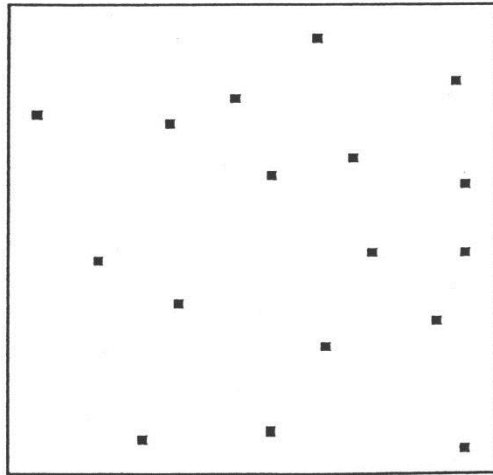
Un conjunto de soluciones se combinan para obtener nuevas soluciones que heredan las propiedades de las primeras. Secuencia de poblaciones que mejoran la calidad media.

3. Metaheurísticas: Ej. (Alg. Basado en Poblaciones)

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	0	12.87	19.71	31.56	22.70	17.26	23.33	12.16	24.71	34.51	12.58	21.38	42.37	27.43	36.51	19.10	1.18
2	0	15.80	37.51	21.52	28.57	35.43	22.70	16.78	28.57	11.13	25.26	50.62	38.16	35.97	9.04	34.56	
3	0	50.18	36.56	35.86	35.51	21.60	31.50	43.51	25.58	38.78	61.57	46.15	51.10	23.50	48.52		
4	0	20.90	21.52	37.62	38.14	33.26	31.90	27.13	13.03	15.53	18.39	19.37	35.84	8.12			
5	0	26.00	40.72	33.74	12.87	14.71	11.68	9.72	35.86	30.96	15.06	16.78	15.27				
6	0	16.99	18.53	34.51	40.20	22.34	18.53	27.70	10.80	34.94	32.08	25.24					
7	0	14.54	46.60	54.54	33.80	34.52	40.35	22.09	51.20	41.84	41.73						
8	0	36.31	46.12	24.21	30.50	45.72	28.09	46.77	30.20	39.71							
9	0	12.54	13.31	21.52	48.18	41.50	23.85	8.50	27.43								
10	0	22.43	23.33	46.67	44.80	16.31	20.53	24.58									
11	0	14.71	40.81	30.52	26.21	10.50	23.93										
12	0	27.43	21.97	17.20	23.35	10.35											
13	0	18.89	32.78	50.15	22.59												
14	0	35.88	40.51	24.71													
15	0	30.18	11.90														
16	0	31.31															
17	0																

Ejemplo: 17 ciudades

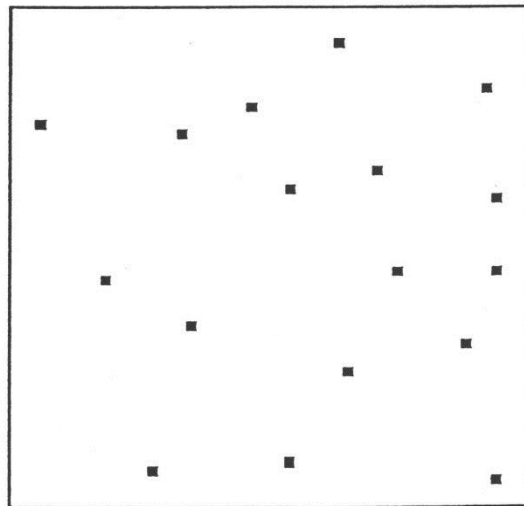


Representación de orden

(3 5 1 13 6 15 8 2 17 11 14 4 7 9 10 12 16)

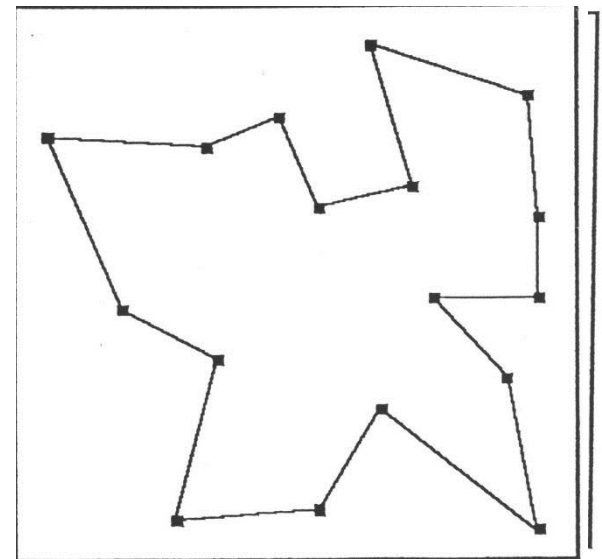
Ejemplo: El problema del viajante de comercio

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	0	12.87	19.71	31.56	22.70	17.26	23.33	12.16	24.71	34.51	12.58	21.38	42.37	27.43	36.51	19.10	1.18
2	0	15.80	37.51	21.52	28.57	35.43	22.70	16.78	28.57	11.13	25.26	50.62	38.16	35.97	9.04	34.56	
3	0	50.18	36.56	35.86	35.51	21.60	31.50	43.51	25.58	38.78	61.57	46.15	51.10	23.50	48.52		
4	0	20.90	21.52	37.62	38.14	33.26	31.90	27.13	13.03	15.53	18.39	19.37	35.84	8.12			
5	0	26.00	40.72	33.74	12.87	14.71	11.68	9.72	35.86	30.96	15.06	16.78	15.27				
6	0	16.99	18.53	34.51	40.20	22.34	18.53	27.70	10.80	34.94	32.08	25.24					
7	0	14.54	46.60	54.54	33.80	34.52	40.35	22.09	51.20	41.84	41.73						
8	0	36.31	46.12	24.21	30.50	45.72	28.09	46.77	30.20	39.71							
9	0	12.54	13.31	21.52	48.18	41.50	23.85	8.50	27.43								
10	0	22.43	23.33	46.67	44.80	16.31	20.53	24.58									
11	0	14.71	40.81	30.52	26.21	10.50	23.93										
12	0	27.43	21.97	17.20	23.35	10.35											
13	0	18.89	32.78	50.15	22.59												
14	0	35.88	40.51	24.71													
15	0	30.18	11.90														
16	0	31.31															
17	0																

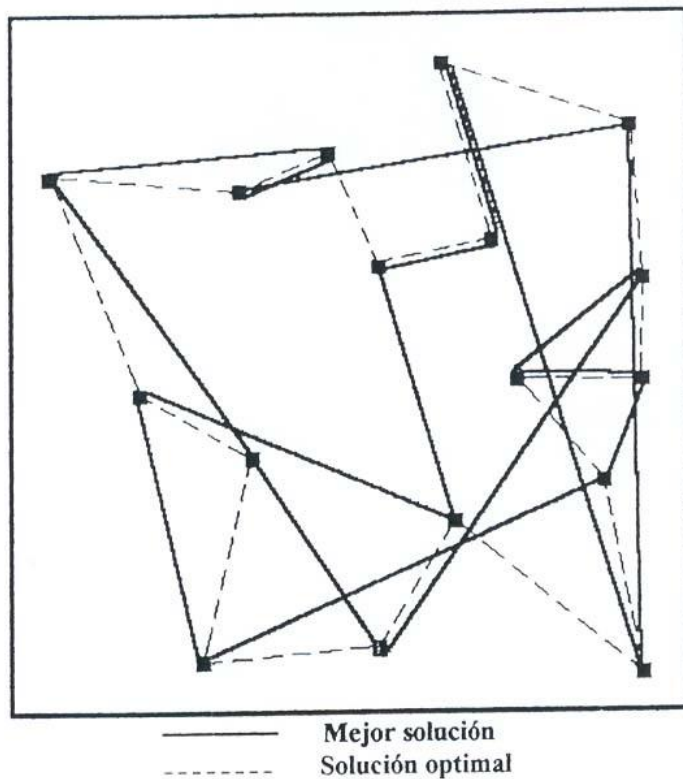


**17! (3.5568734e14)
soluciones posibles**

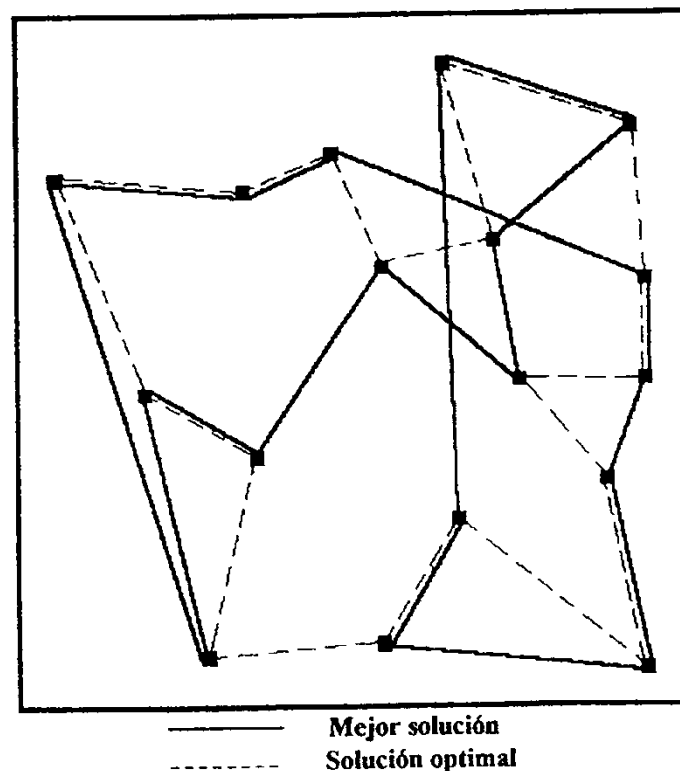
**Solución óptima:
Coste=226.64**



Viajante de Comercio



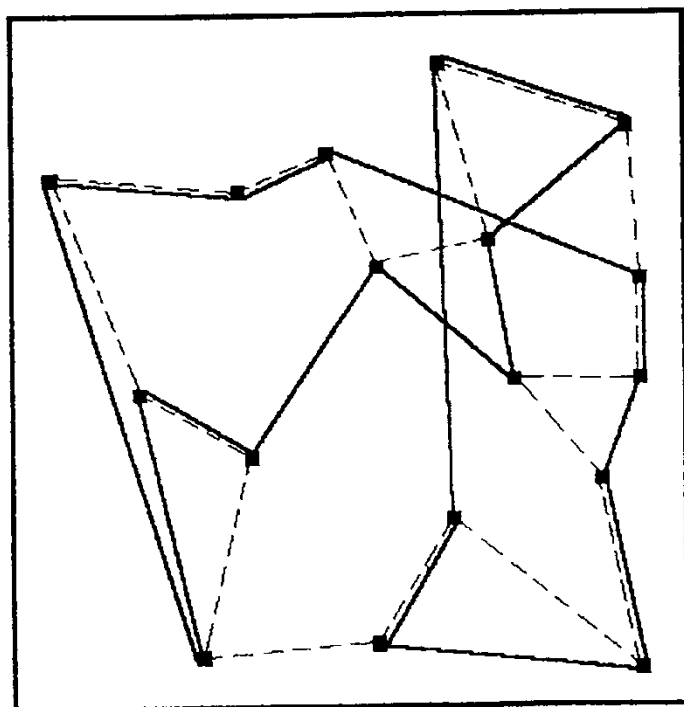
Iteración: 0 Costo: 403.7



Iteración: 25 Costo: 303.86

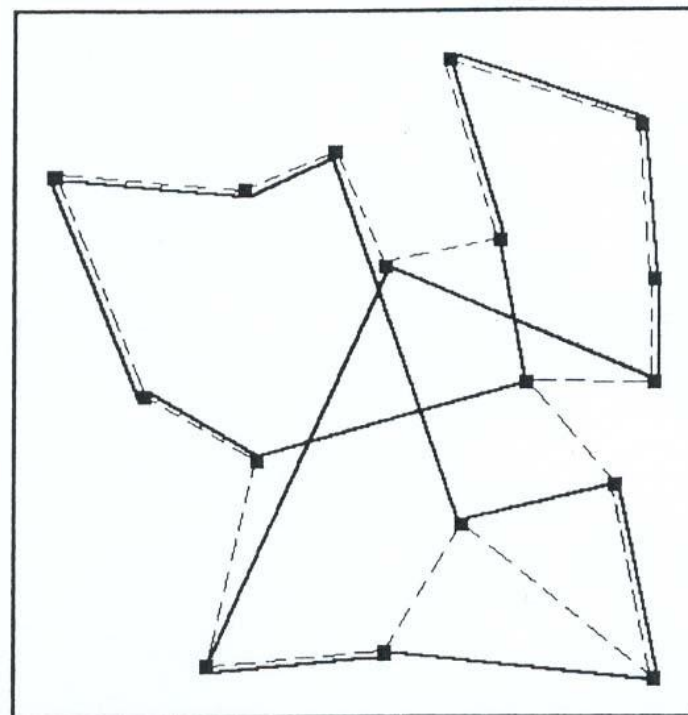
Solución óptima: 226.64

Viajante de Comercio



——— Mejor solución
----- Solución optimal

Iteración: 25 Costo: 303.86

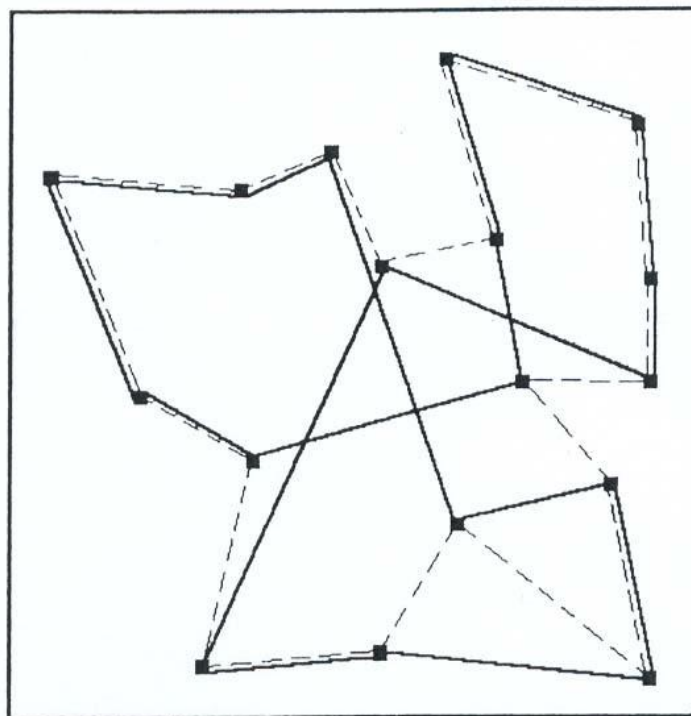


——— Mejor solución
----- Solución optimal

Iteración: 50 Costo: 293.6

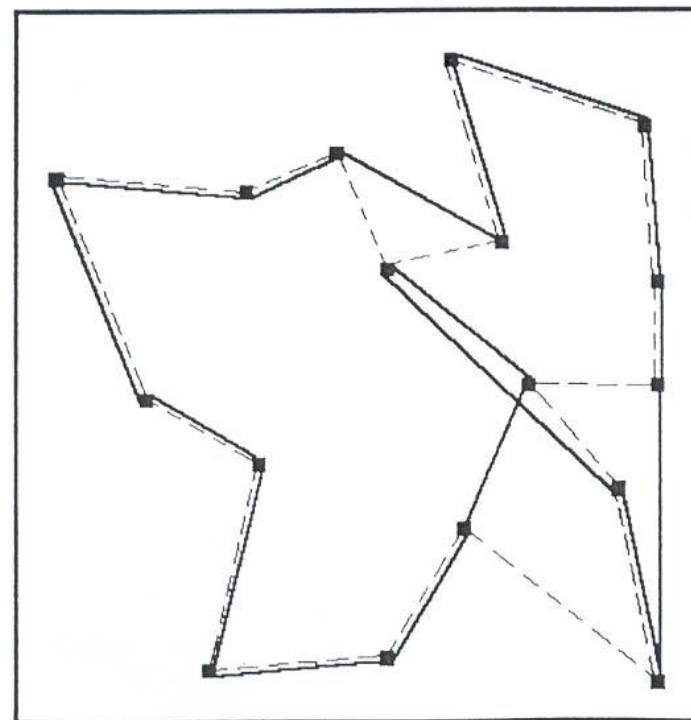
Solución óptima: 226.64

Viajante de Comercio



— Mejor solución
- - - Solución optimal

Iteración: 50 Costo: 293.6

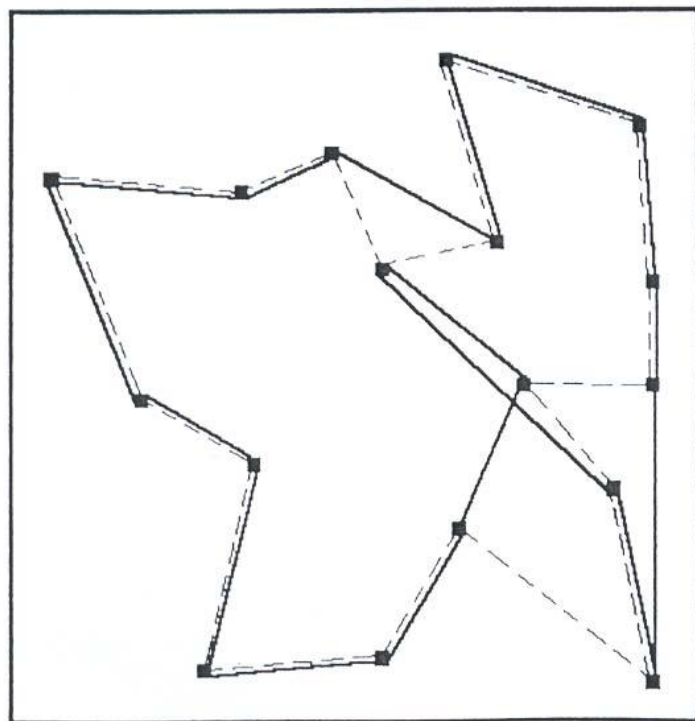


— Mejor solución
- - - Solución optimal

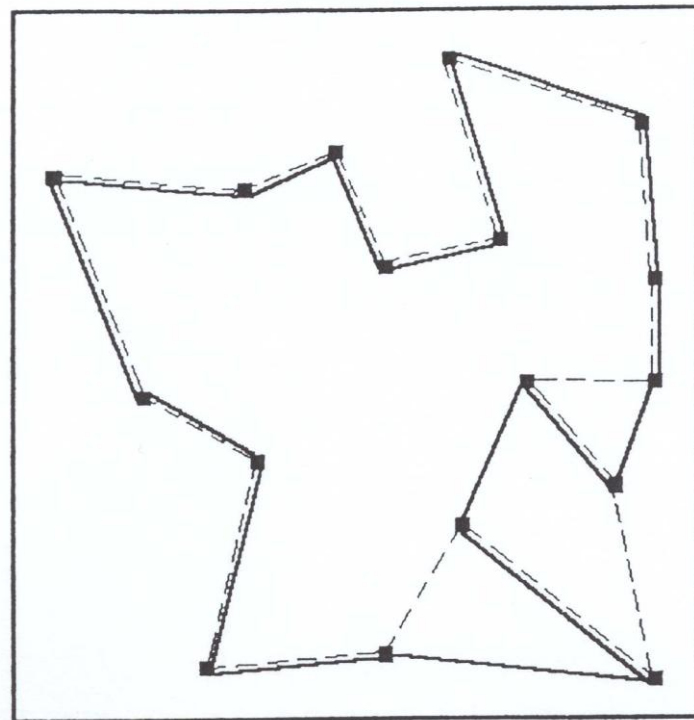
Iteración: 100 Costo: 256.55

Solución óptima: 226.64

Viajante de Comercio



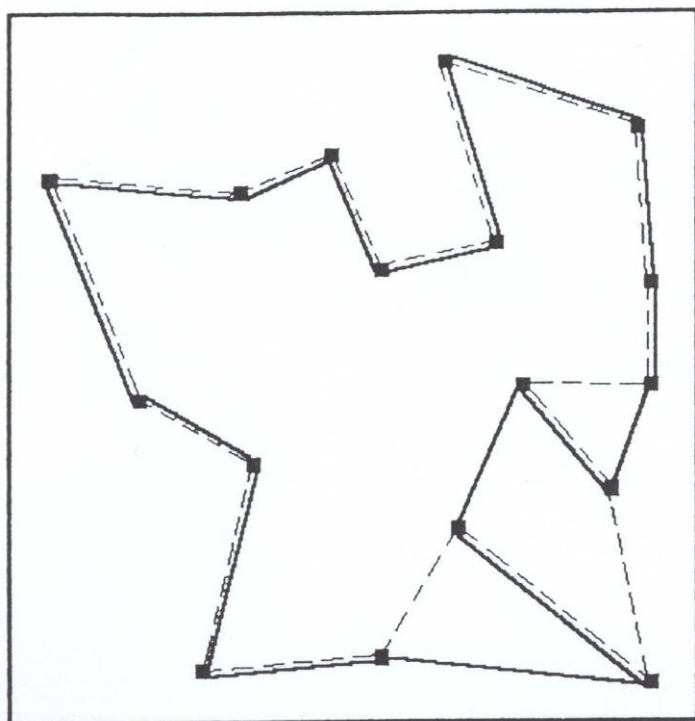
Iteración: 100 Costo: 256.55



Iteración: 200 Costo: 231.4

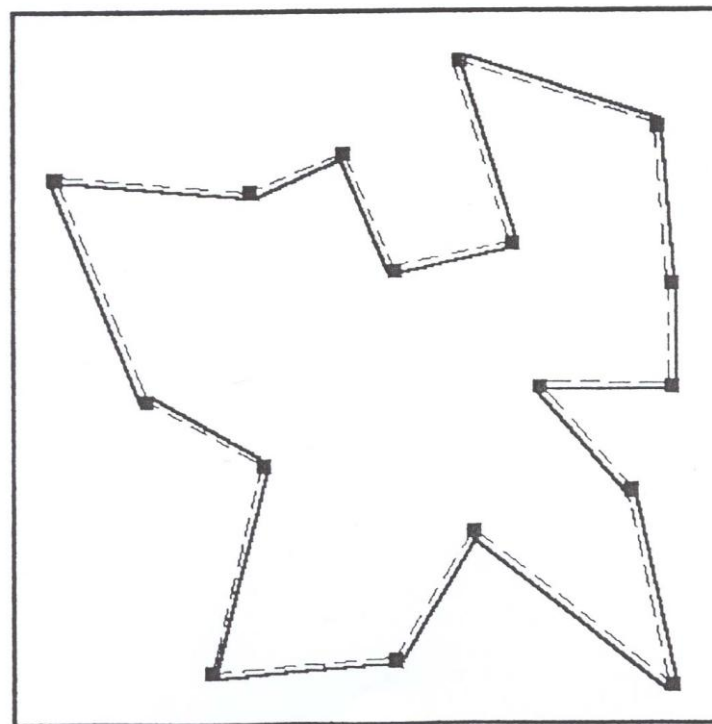
Solución óptima: 226.64

Viajante de Comercio



— Mejor solución
- - - Solución optimal

Iteración: 200 Costo: 231.4

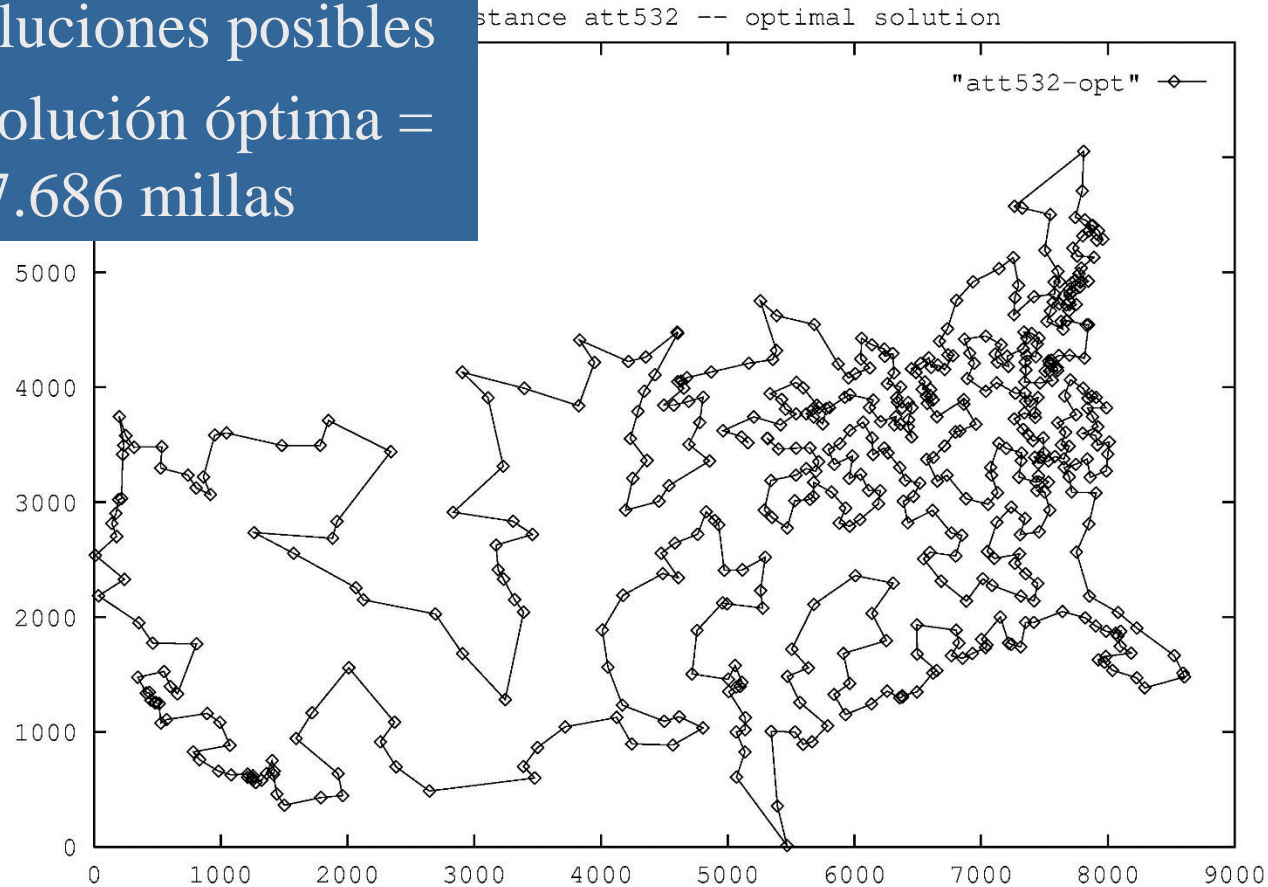


— Mejor solución
- - - Solución optimal

Iteración: 250 Solución
óptima: 226.64

Ejemplo: El problema del viajante de comercio

532! soluciones posibles
Coste solución óptima =
27.686 millas



METAHEURÍSTICAS

TEMA 1. Introducción a las Metaheurísticas

1. Resolución de problemas mediante algoritmos de búsqueda
2. Algoritmos aproximados
3. Metaheurísticas: definición y clasificación
4. Metaheurísticas: Paralelización
5. Aplicaciones

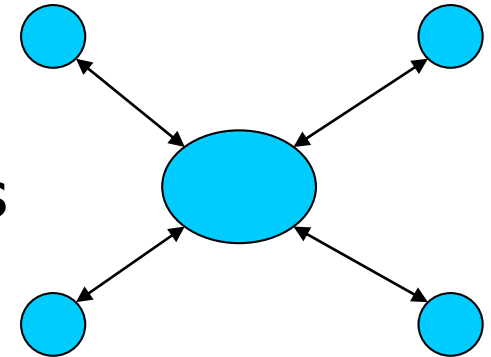
N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

B. Melián, J.A. Moreno Pérez, J.M. Moreno Vega. Metaheurísticas: un visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 19 (2003) 7-28

4. Metaheurísticas: Paralelización

OBJETIVOS

1. Preservar la calidad de las soluciones reduciendo el tiempo de ejecución
2. Incrementar la calidad de las soluciones sin aumentar el tiempo de cálculo
3. Obtener soluciones de mayor calidad debido al efecto sinérgico de la distribución espacial de la búsqueda



METAHEURÍSTICAS

TEMA 1. Introducción a las Metaheurísticas

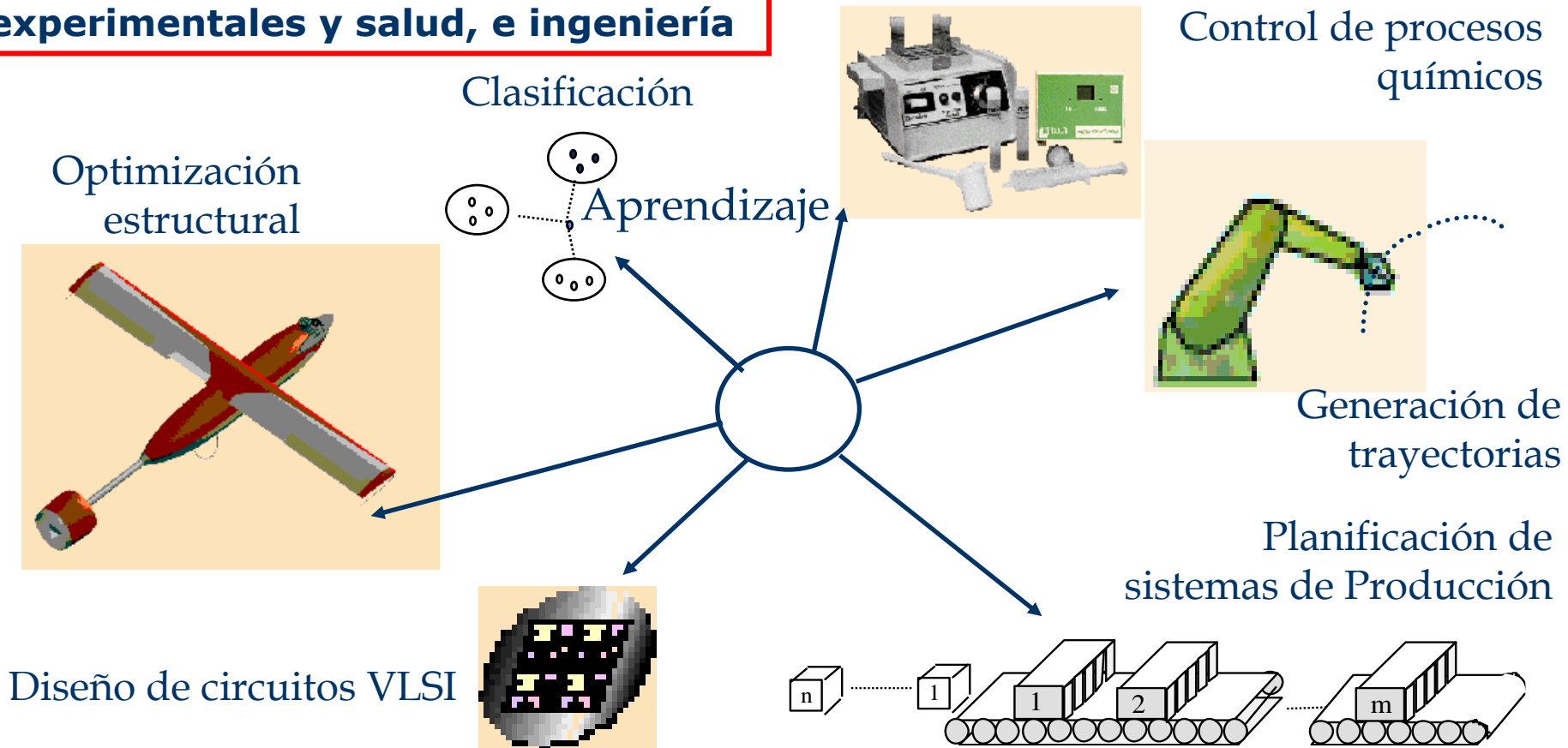
1. Resolución de problemas mediante algoritmos de búsqueda
2. Algoritmos aproximados
3. Metaheurísticas: definición y clasificación
4. Metaheurísticas: Paralelización
5. Aplicaciones

N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

B. Melián, J.A. Moreno Pérez, J.M. Moreno Vega. Metaheurísticas: un visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 19 (2003) 7-28

5. Metaheurísticas: Aplicaciones

Múltiples aplicaciones en todos los ámbitos de las ciencias experimentales y salud, e ingeniería



Ejemplo Real: Equilibrado de líneas de montaje

Proyecto ECSC – Cátedra Nissan UPC : Equilibrado de líneas de montaje en NISSAN (Barcelona). Línea de montaje del **motor del Nissan Pathfinder**



Motor del Pathfinder:

- 747 piezas y 330 referencias en 6 versiones del motor diesel
- 378 operaciones de montaje (incluida la prueba rápida)
- 79 operarios para un turno de 301 motores

Ejemplo Real: Organización de equipos médicos

Information Sciences 326 (2016) 215–226

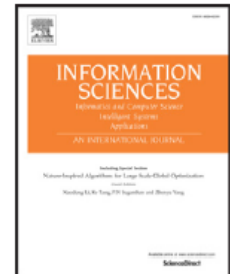


ELSEVIER

Contents lists available at ScienceDirect

Information Sciences

journal homepage: www.elsevier.com/locate/ins



An alternative artificial bee colony algorithm with destructive–constructive neighbourhood operator for the problem of composing medical crews



José A. Delgado-Osuna^a, Manuel Lozano^b, Carlos García-Martínez^{c,*}

^a Provincial TIC Subdirector of Córdoba, U.H. Reina Sofía, Andalusian Health Service, Córdoba 14004, Spain

^b Department of Computer Science and Artificial Intelligence, University of Granada, Granada 18071, Spain

^c Computing and Numerical Analysis Department, University of Córdoba, Córdoba 14071, Spain

Proyecto grupo
investigación SCI²S

Ejemplo Real: Hyperloop train route

Genetic optimization of the Hyperloop route through the Grapevine

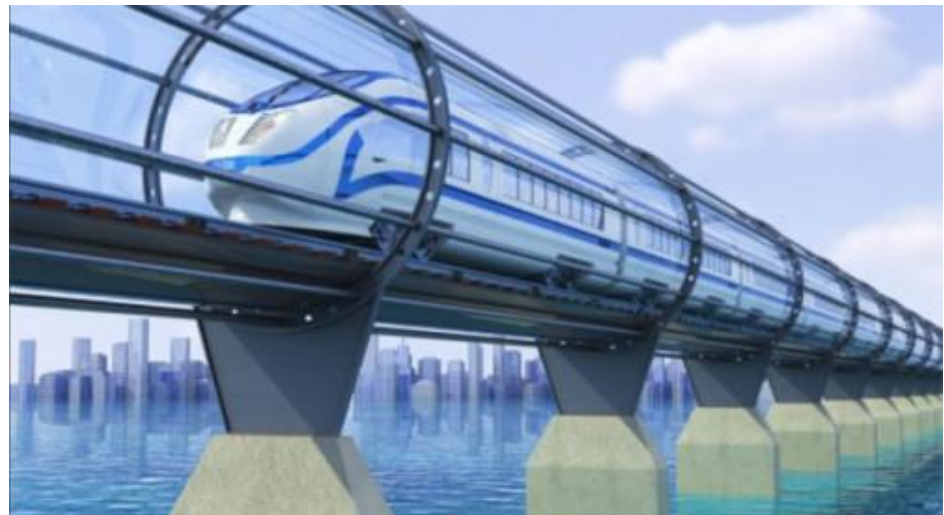
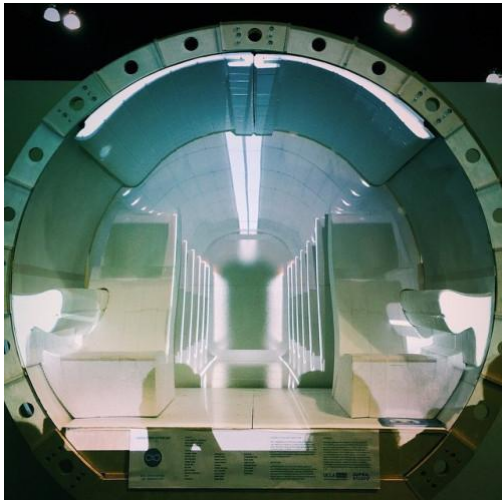
arXiv:1503.01524v1 [cs.NE] 5 Mar 2015

Casey J. Handmer

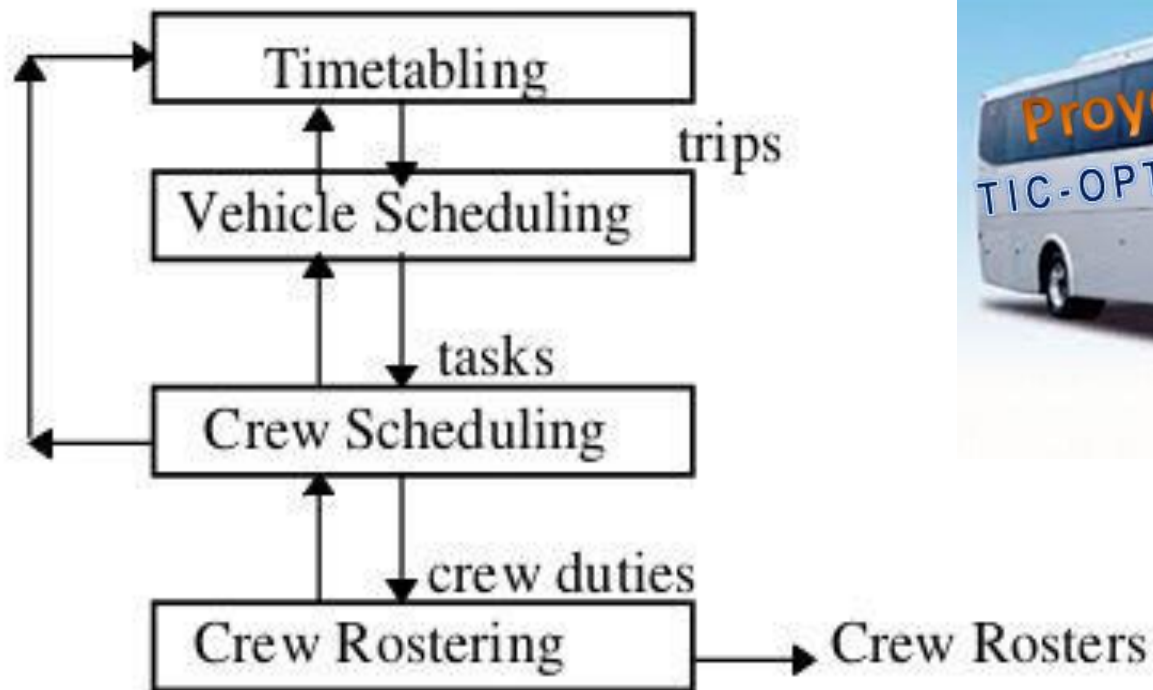
350-17, California Institute of Technology, Pasadena, California
91125, USA

E-mail: chandmer@caltech.edu

Abstract. We demonstrate a genetic algorithm that employs a versatile fitness function to optimize route selection for the Hyperloop, a proposed high speed passenger transportation system.

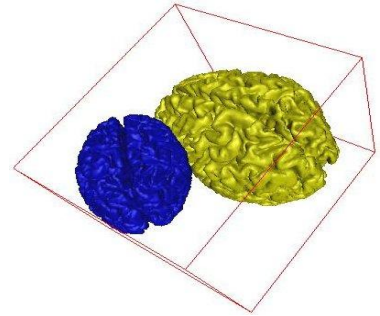
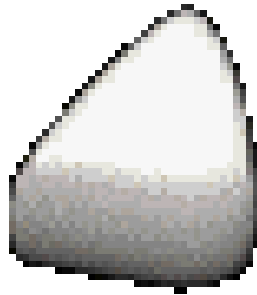


Ejemplo Real: Organización de flotas de autobuses



Ejemplo Real: Registrado de imágenes. Aplicación a la Superposición craniofacial

Algoritmos Genéticos para RI



Ejemplo Real: Registrado de imágenes. Aplicación a la Superposición craniofacial

Búsqueda de la mejor superposición
(Algoritmo Evolutivo)

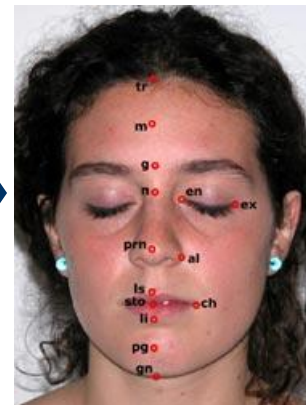
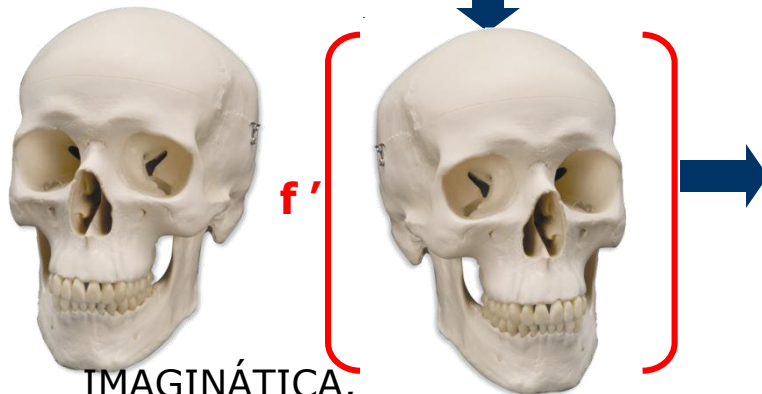
Error de Registrado

$$f' \cong f^*$$

Evaluación f'

Rotación = $\{60^\circ, (0, 1, 0)\}$
Traslación = $\{2, 0, 1\}...$

Medir la distancia
entre cada par de
puntos de referencia

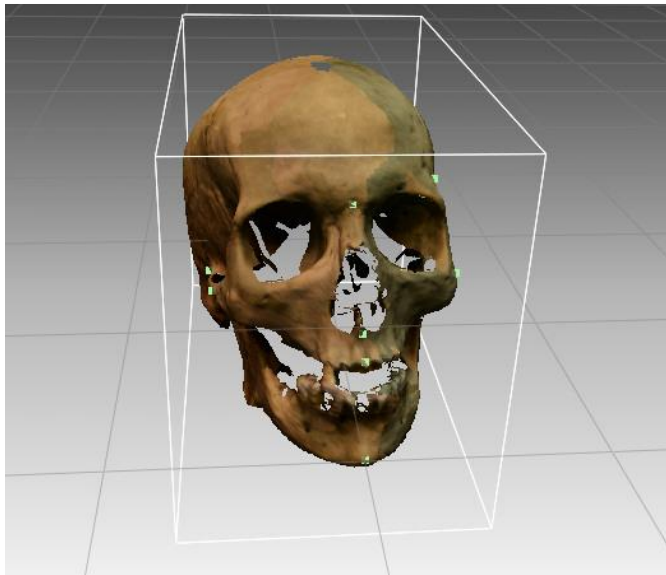


IMAGINÁTICA,
Sevilla, 4 de Marzo
de 2009

Proyecto grupo
investigación SCI²S

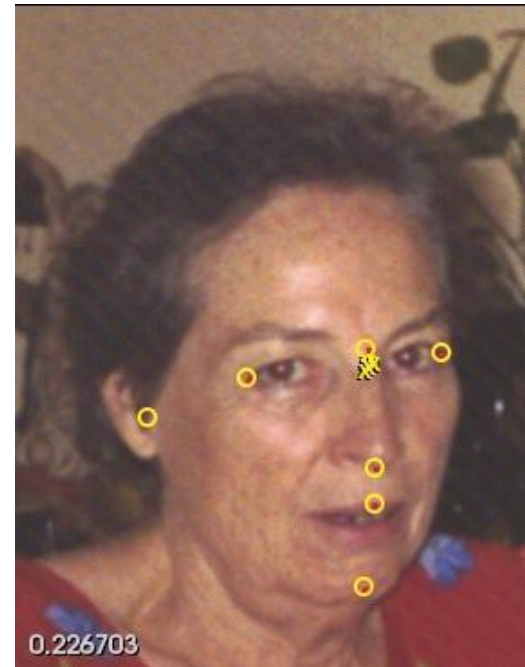
Ejemplo Real: Registrado de imágenes. Aplicación a la Superposición craniofacial

- **Caso real estudiado en el Lab. de Antropología Física de la Universidad de Granada**



Ejemplo Real: Registrado de imágenes. Aplicación a la Superposición craneofacial

- **Resultados iniciales, usando métodos que no aprovechan la potencia del Soft Computing:**



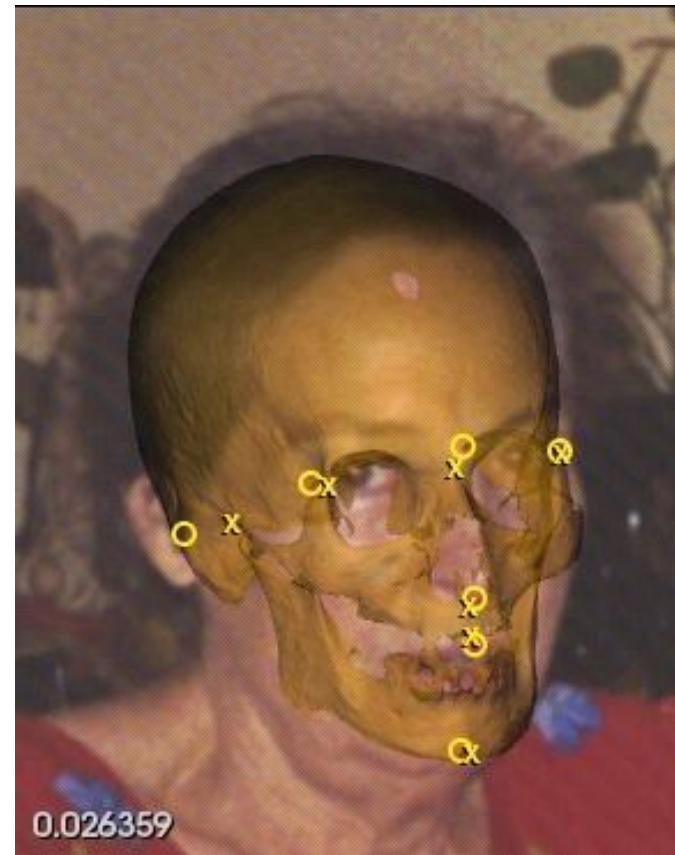
Ejemplo Real: Registrado de imágenes. Aplicación a la Superposición craneofacial

Superposición manual



24 horas

Superposición automática



25 segundos

Ejemplo Real: Registrado de imágenes.

Aplicación a la Superposición craneofacial

Miércoles 10 de diciembre de 2008 Contacte con laopin

laopiniondegranada.es

Aplicación: Identificación forense mediante superposición craneofacial

Oscar Cerdón y Sergio Damas

Ciudadanos de Granada: Un 'CSI' a la granadina

07:58 ★★★★★

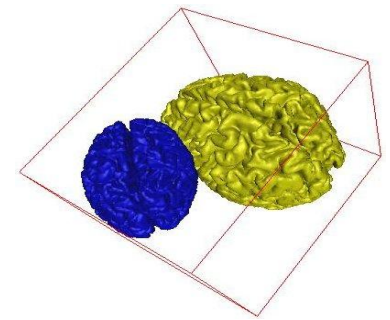


Dos informáticos granadinos desarrollan en el Center for Soft Computing asturiano una tecnología que automatiza la supraproyección fotográfica, una técnica para identificar restos óseos.

JAVIER CUERVO. Al derribar un tabique en una casa en obras de Mallorca apareció un esqueleto. Un caso para la Policía. Los antropólogos forenses determinaron que aquellos huesos eran de una mujer de mediana edad y que había sido emparedada treinta años antes. Con los datos de sexo, edad aproximada, estatura y las características físicas que se pueden deducir de un esqueleto, la Policía comenzó a revisar los casos de desapariciones que hubieran sido denunciados en aquella época.



Cerdón y Damas, en el European Centre for Soft Computing de Mieres, donde están automatizando la identificación por supraproyección fotográfica. J.R. Silveira



Uno de ellos era una mujer de Granada que, según constaba en la denuncia presentada por los familiares, cuando tenía 40 años había tenido problemas con su compañero y había comentado su deseo de regresar a su tierra... antes de que no se volviera a saber de ella. Los restos no permitían aplicar ninguno de los métodos habituales para una identificación: ni huellas dactilares, ni prueba de ADN. Lo que había era una foto de aquella mujer y un esqueleto.

Metaheurísticas: Resumen

Pasos a seguir en la resolución problema de optimización:

1. Modelar el problema (inspirándonos en modelos similares)
2. Identificar si debería resolverse con metaheurísticas
 - Complejidad y dificultad del problema (NP-completitud, tamaño y estructura de las instancias de entrada...)
 - Requerimientos (tiempo de búsqueda, calidad de la solución, ...)
 - Realizar una revisión del estado del arte en algoritmos de optimización para resolver el problema (exactos y aproximados)
3. Si se va a diseñar una metaheurística, se debe determinar:
 - Representación de las soluciones del problema, consistente con respecto a la función de evaluación y operadores.
 - Función objetivo, que guie la búsqueda hacia soluciones “buenas”
 - Manejo de restricciones sobre el espacio de soluciones y los valores de las variables

Metaheurísticas: Resumen

- 4. Elegir un entorno software para la implementación
- 5. Toda metaheurística tiene parámetros que se deben ajustar para cada problema y que tienen influencia en la eficiencia y eficacia de la búsqueda.

No existe un conjunto universal de parámetros

- 6. Evaluación del rendimiento de la metaheurística

Bibliografía general

- [Tal09] E.-G. Talbi. Metaheuristics. From design to implementation. Wiley, 2009

- [Blu03] C. Blum, A. Roli. Metaheuristics in Combinatorial Optimization: overview and conceptual comparison. ACM Computing Surveys, 35 (3), 2003, 268-308.

- [Mel03] B. Melián. J.A. Moreno, J.M. Moreno. Metaheurísticas: una visión global. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial 9, 2003, 7-28.

- [Xio15] N. Xiong, D. Molina, M. Leon-Ortiz, F. Herrera. A walk into Metaheuristics for Engineering Optimization: Principles, Methods and Recent Trends. International Journal of Computational Intelligent Systems (IJCIS), 8, 2015, 606-636.

METAHEURÍSTICAS

2018 - 2019



- **Tema 1. Introducción a las Metaheurísticas**
- **Tema 2. Modelos de Búsqueda: Entornos y Trayectorias vs Poblaciones**
- **Tema 3. Metaheurísticas Basadas en Poblaciones**
- **Tema 4: Algoritmos Meméticos**
- **Tema 5. Metaheurísticas Basadas en Trayectorias**
- **Tema 6. Metaheurísticas Basadas en Adaptación Social**
- **Tema 7. Aspectos Avanzados en Metaheurísticas**
- **Tema 8. Metaheurísticas Paralelas**