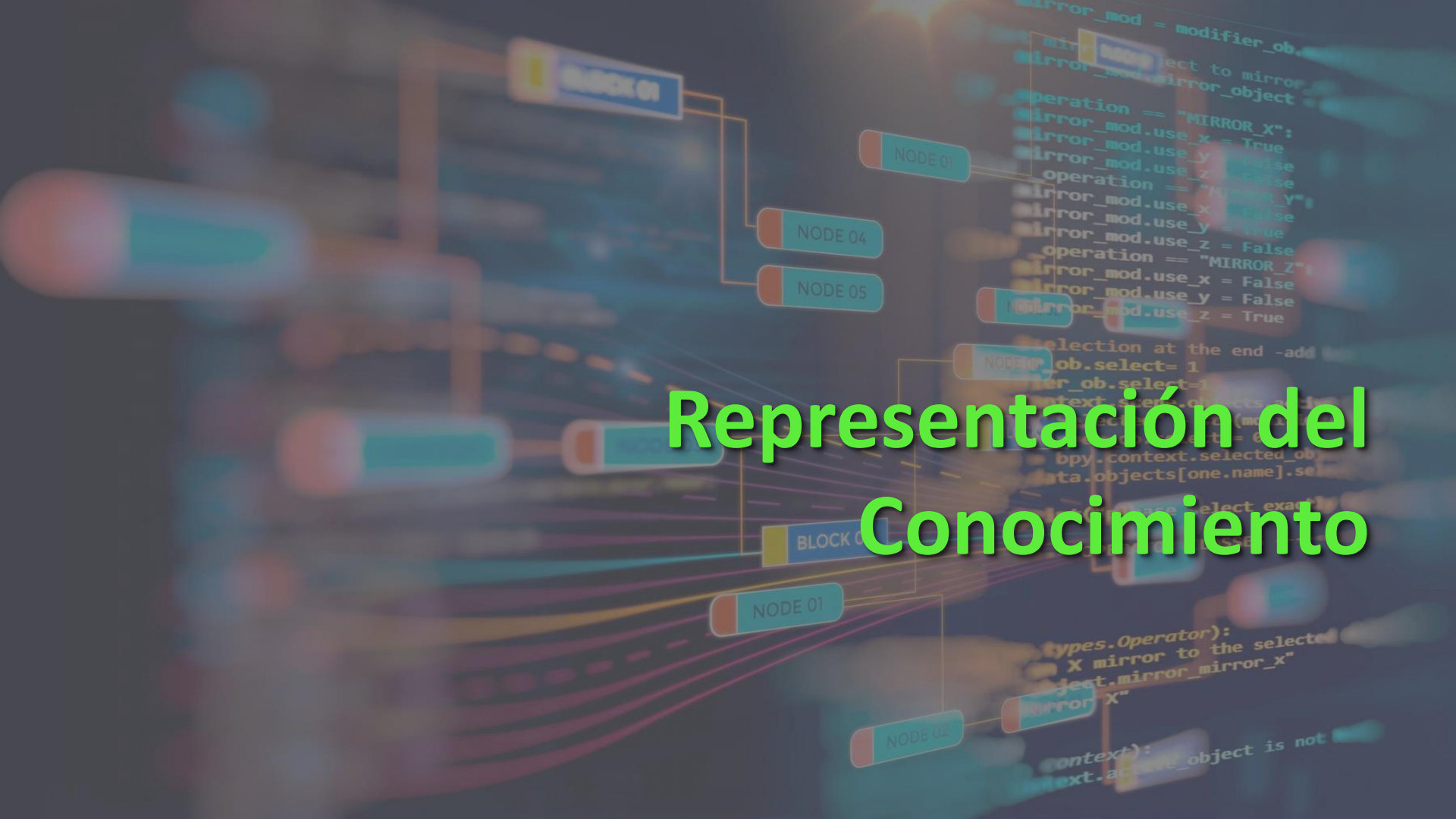


Representación del Conocimiento



Introducción

- Todo problema es más sencillo de resolver si disponemos de conocimiento específico sobre él
- Este conocimiento dependiente del dominio se combina con el conocimiento general sobre cómo resolver problemas
- Este conocimiento ha de permitir guiar a los mecanismos de IA para obtener soluciones de manera más eficiente

Introducción

- Información al conjunto de datos básicos, sin interpretar, que se obtienen como entrada del sistema.
- Conocimiento al conjunto de datos de primer orden, que modelan de forma estructurada la experiencia que se tiene sobre un cierto dominio o que surgen de interpretar los datos básicos

Conocimiento = Información + Interpretación

Esquema de representación

- Un esquema de representación es un instrumento para codificar la realidad en un ordenador
- Dado por:
 - El mundo real (Dominio)
 - Su representación (esquemas de representación)

Parte estática

- Estructura de datos que codifica el problema
- Operaciones que permiten crear, modificar y destruir elementos en la estructura
- Predicados que dan un mecanismo para consultar esta estructura de datos
- Semántica de la estructura: se necesita definir la relación entre la realidad y la representación escogida

Parte dinámica

- Estructuras de datos que almacenan conocimiento referente al entorno/dominio en el que se desarrolla el problema
- Procedimientos que permiten
 - Interpretar los datos del problema (de la parte estática) a partir del conocimiento del dominio (de la parte dinámica)
 - Controlar el uso de los datos: estrategias de control
 - Adquirir nuevo conocimiento

Tipos de conocimiento

- Conocimiento Declarativo
 - Conocimiento relacional
 - Conocimiento heredable
 - Conocimiento inferible
- Conocimiento Procedimental



Gracias