

Información del Bloque

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

Pedro Oscar Pérez Murueta, PhD

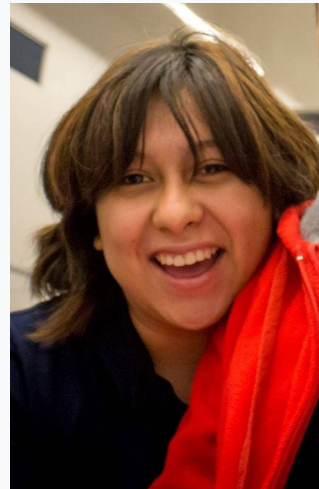
Tecnológico de Monterrey

✉ pperezm@tec.mx

🐙 github.com/Manchas2k4

Denisse L. Maldonado Flores

- Denisse L. Maldonado Flores
- Correo: denisse.mf@tec.mx
- Asesoría: Solicitar por medio de correo electrónico.
- GoBruchn: <https://gobrunch.com/>



Alejandro Fernández

- Alejandro Fernández
- Correo: afdez@tec.mx
- Asesorías: Las asesorías se ofrecerán por Zoom. Para asesoría deberá solicitarse al menos 24 horas antes y ponerse de acuerdo con el profesor para el horario
- Zoom: <https://itesm.zoom.us/j/5542145763>



Pedro Oscar Pérez Murueta

- Pedro Oscar Pérez Murueta
 - ISC Mayo 1994
 - MTI Mayo 2002
 - DCC Diciembre 2019
- Correo: pperezm@tec.mx
- Oficina: Parque Tecnológico, Piso 8
- Horario de asesoría:
<https://calendar.app.google/hE4hx95LMytIVGnQ9>
- Zoom: <https://itesm.zoom.us/my/pperezm>



Competencias

Contenidos de aprendizaje

Metodología

Evaluación

Normas de clase

Calificaciones

- Las calificaciones se expresan en escala de uno a cien.
- La calificación mínima aprobatoria es 70 (SETENTA).

Asistencia a clases

- **La sesión de clases comenzará 5 minutos después de la hora programada.** Si no estás presente al inicio, se considerará que no asististe a la sesión. También se considerará inasistencia si te retiras antes de que termine la clase sin permiso del profesor. Será tu responsabilidad estudiar por tu cuenta el material visto en las sesiones a las que no asistas.

Redacción y Organización

- La mala redacción, organización y ortografía en la elaboración de tareas, proyectos, presentaciones y exámenes, será causa de penalización en la calificación correspondiente.

Exámenes

- El examen tendrá una fecha asignada que es **fija e inamovible**.

Tareas

- **No podrás obtener créditos, bajo ningún concepto, por las actividades (tareas y/o exámenes) correspondientes a las sesiones a las que no asistas.**
- **Todas las tareas son individuales**, a menos que se indique explícitamente que deben hacerse en grupo. Cada tarea tendrá una fecha y hora de entrega **fijas e inamovibles**. Si no entregas la actividad a tiempo, contarás con un **plazo adicional de 1 semana más para enviarla**, pero se considerará una entrega tardía y **se aplicará una penalización de 40 puntos** sobre la calificación obtenida. **Después de ese plazo adicional, no se aceptarán entregas de la actividad.**

Uso de IA Generativa

- Si decides usar herramientas de Inteligencia Artificial Generativa para completar esta actividad, **asegúrate de que las soluciones se basen exclusivamente en los conceptos, funciones y técnicas vistas en clase**. El uso de elementos o técnicas no enseñadas en el curso **resultará en una reducción de puntos** y, **en casos graves, podrías recibir una calificación de cero** en la actividad.
- Además, **es obligatorio indicar explícitamente el uso de IA generativa en tu solución**. No hacerlo se considerará una falta de Integridad Académica.

Faltas a la Integridad Académica en Tareas, Proyectos o Exámenes

- Las faltas a la integridad académica, como la copia o tentativa de copia en cualquier tipo de examen o actividad de aprendizaje; el plagio parcial o total; facilitar alguna actividad o material para que sea copiada y/o presentada como propia; la suplantación de identidad; falsear información; alterar documentos académicos; vender o comprar exámenes o distribuirlos mediante cualquier modalidad; hurtar información o intentar sobornar a un profesor o cualquier colaborador de la institución; entre otras acciones más son consideradas faltas grave. Cuando un alumno cometa un acto contra la integridad académica, se le asignará una calificación reprobatoria a la actividad, examen, período parcial o final. La calificación reprobatoria asignada por el profesor será inapelable, y a esta sanción se sumarán las otras posibles que determine el Comité de Integridad Académica de Campus. Esto tal como lo indica el Reglamento Académico en su CAPÍTULO IX: Faltas a la integridad académica.

Baja de materias

- Artículo 4.8 Los alumnos podrán darse de baja en una o varias unidades de formación inscritas durante el periodo académico semestral o periodos intensivos, **antes del último día de clases de la unidad de formación a dar de baja, conforme lo establezca el Calendario Escolar correspondiente.** Las unidades de formación dadas de baja no se registrarán como reprobadas. En el caso de que el alumno solicite la baja de todas sus unidades de formación, deberá pasar nuevamente por un proceso de admisión, en el que se tomará en cuenta su historial académico para la decisión. El proceso relacionado con la baja de las unidades de formación se llevará a cabo de acuerdo con las políticas y procedimientos administrativos definidas por la Dirección de Servicios Escolares para ese fin.

Bibliografía

Recursos base



Nombre: Introduction to MultiAgent Systems
Autor: Wooldridge, M.
Edición: 2
Año: 2009
Editorial: John Wiley & Sons
ISBN: 0470519460



Nombre: Multiagent systems: Algorithmic, game-theoretic, and logical foundations
Autor: Shoham, Y., & Leyton-Brown, K.
Edición: 1
Año: 2012
Editorial: Cambridge University Press
ISBN: 0521899435



Nombre: Hands-On Unity 2020 Game Development: Build, customize, and optimize professional games using Unity 2020 and C#
Autor: Borromeo Nicolas A.
Edición: 1
Año: 2020
Editorial: Packt Publishing
ISBN: 1838642005



[Agent UML: A Formalism for Specifying Multiagent Software Systems](#) ↓

BAUER, Bernhard; MÜLLER, Jörg P.; ODELL, James. Agent UML: A formalism for specifying multiagent software systems. International journal of software engineering and knowledge engineering. 2001, vol. 11, no 03, p. 207-230.



[Extending UML for Agents](#) ↓

ODELL, James; PARUNAK, H. Van Dyke; BAUER, Bernhard. Extending UML for agents. En Proceedings of the agent-oriented information systems workshop at the 17th national conference on artificial intelligence. 2000. p. 3-17.

Herramientas a utilizar

Mesa

(<https://mesa.readthedocs.io/en/latest/index.html>)

Unity

(<https://unity3d.com/es/get-unity/download>)

Herramientas a utilizar

- Anaconda(<https://www.anaconda.com/products/individual>)
- Jupyter notebook
(<https://www.codecademy.com/articles/setting-up-jupyter-notebook>)
- Mesa (<https://mesa.readthedocs.io/en/master/index.html>)