	SEP	TIEN	/IBR	E					
	L	M	X	J	\vee	S	D		
						1	2		
	3	4	5	6	7	8	9		
1	10	11	12	13	14	15	16		Teoría tema 1. Introd. IA
2	17	18	19	20	21	22	23	P1-1	Teoria tema 2 Estrategias de búsqueda. (Pa
3	24	25	26	27	28	29	30	P1-2	tema 2: Estrategias de búsqueda. (Parte 2)
OCTUBRE									
	L M X J V S D						D		
	1	2	3	4	5	6	7	P1-3	toma 2: Busquada an juagas
4	8	9	10	11			, 14	P1-3 P1-4	tema 3: Busqueda en juegos tema 4: Búsqueda CSP
5	0 15	16	17	18	19	20	21	P1-4 P1-5	tema 5: Sistemas Expertos Difusos
6	22	23	24			27		P1-5 P1-6	tema 6: Arboles de Decisión
7		30		23	20	21	20	P2-1	tema 7: Redes Bayesianas
,	29	30	31					F Z-1	terria 7. Neues bayesiarias
	NOVIEMBRE								
	L	M	X	J	\vee	S	D		
8				1	2	3	4		tema 10. Boosting y Adaboost
9	5	6	7	8	9	10	11	P2-2	tema 8. Aprendizaje bayesiano
10	12	13	14	15	16	17	18	P2-3	tema 9. Redes Neuronales
11	19	20	21	22	23	24	25	P2-4	tema 11: Visión Artificial. Operaciones bási
12	26	27	28	29	30			P2-5	tema 12: Percepción. Extracción de caracte
DICIEMBRE									
	L	M	X	J	\vee	S	D		
12						1	2		
13	3	4	5	6	7	8	9	P2-6	tema 13: Visión 3D
14	10	11	12	13	14	15	16	P2-7	Sesión 15: Dudas
15	17	18	19	20	21	22	23		
	24	25	26	27	28	29	30		
	31	-	-		-	-			
	31								