****

# UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

**(Universidad del Perú,** DECANA DE AMÉRICA**)**

**FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMATICA**

***Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas***

**SILABO**

**1. INFORMACIÓN GENERAL**

**1.1 Nombre y código de la asignatura: Inteligencia Artificial - 2010605**

**1.2 Número de créditos: 03**

**1.3 Número de horas Semanales: 04 horas (2 T, 2P)**

**1.4 Ciclo de estudio: 06**

**1.5 Periodo académico: 2021-II**

**1.6 Requisito: (si lo precisa) Algorítmica III - 2010505**

**1.7 Profesor (es): Dr. Hugo Vega Huerta (Coordinador) - hvegah@unmsm.edu.pe**

**2. SUMILLA**

La Inteligencia Artificial, conceptos y aplicaciones en la industria y servicios. Representación del conocimiento. Representación de problemas de IA como búsqueda en el espacio de estado. Métodos ciegos y con información adicional. Sistemas Expertos: conceptos, aplicaciones y arquitectura. Métodos de encadenamiento. Redes Neuronales artificiales basados en el conocimiento y sus aplicaciones. Introducción a los sistemas inteligentes.

**3. COMPETENCIA GENERAL**

El presente curso contribuirá en el desarrollo de las siguientes competencias generales del egresado

1. Conocimientos de Computación
2. Análisis de Problemas
3. Diseño y desarrollo de soluciones
4. Trabajo Individual y en Equipo
5. Comunicación
6. Uso de herramientas modernas
7. Sistemas de Información

**4. PROGRAMACIÓN**

|  |
| --- |
| **Unidad didáctica 1: Introducción a la Inteligencia Artificial** |
| **Competencia específica: Comprende que es la inteligencia artificial y su diferencia con los sistemas de información, algunas aplicaciones en la industria y servicios, y su dificultad para resolverlos a través de la teoría de complejidad de problemas.** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SEM.** | **CONTENIDOS** | **ESTRATEGIAS DIDACTICAS** | **ACTIVIDADES** | **EVALUACIÓN** |
| 1 | |  | | --- | | **Clasificación de problemas** algorítmicos Presentación del curso. Clasificación de problemas algorítmicos, problemas P y NP. Problemas de decisión, localización y optimización. Descripción de algunos problemas NP-difícil. Referencias: [4] Capítulo 1, [1] Anexo A. | | Expositiva participativa. | Clases de teoría y de laboratorio |  |
| 2 | |  | | --- | | **Fundamentos de la inteligencia artificial** Definición de la Inteligencia Artificial. Máquina inteligente. Diferencia entre sistemas operacionales y sistemas inteligentes. Aplicaciones en la industria y servicios (robótica, planificación, gestión de desperdicios). Test de Turing. Referencias: [1] Capítulo 1, [2] Capítulo 1, [9] Capítulo 1. | | Expositiva participativa. | Exposición  Clases de teoría y de laboratorio |  |
| 3 | |  | | --- | | **Representación de problemas de juego humano – máquina como búsqueda en un espacio de estado** Definición de problemas de la IA como problemas de búsqueda en un espacio de estado. Representación de problemas de juegos humano – máquina. Referencias: [1] Capítulo 3, [3] Capítulo 2, [4] Capítulo 3. 1er control de lectura | | Expositiva participativa | Exposición  Clases de teoría y de laboratorio | Presentación y exposición grupal de trabajos de  Lectura |

|  |
| --- |
| **Unidad didáctica 2: Métodos de Búsqueda** |
| **Competencia específica: Modela, diseña y construye sistemas inteligentes aplicando diferentes métodos de búsquedas, para solucionar problemas reales. Diseña y construye juegos humano-máquina, que será prácticamente invencible por el humano, para ello definirá la función de evaluación más adecuada e implementará diversos criterios inteligentes de decisión.** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SEM.** | **CONTENIDOS** | **ESTRATEGIAS DIDACTICAS** | **ACTIVIDADES** | **EVALUACIÓN** |
| 4 y 5 | |  | | --- | | **Métodos de búsqueda ciegos e informados** La función evaluadora, métodos de búsqueda ciega ó no informados: amplitud, profundidad y no determinístico, métodos que usan información adicional: primero el mejor, ascenso a la colina, A\*, ramificación y acotación. Referencias: [1] Capítulos 3 y 4, [2] Capítulo 5, [3] Capítulo 3, [4] Capítulos 5, [9] Capítulos 9 | | Expositiva participativa. | Clases de teoría y de laboratorio |  |
| 6 | |  | | --- | | **Métodos de búsqueda para juegos humano-máquina** Algoritmo de juego humano – máquina. Estrategias de juego de máquina: no determinístico, primero el mejor, min-max y mejor diferencia de utilidades. Algoritmo min-max y alfa-beta. Referencias: [1] Capítulo 6, [2] Capítulos 6, [3] Capítulos 4, [4] Capítulos 6, [9] Capítulos 12. 2do control de lectura | | Expositiva participativa. | Exposición  Clases de teoría y de laboratorio | Exposición  Laboratorio  Lectura |
| 7 | |  | | --- | | **Presentación de trabajos computacionales** Los alumnos mostrarán sus habilidades en cuanto al desarrollo de software de juegos inteligentes basados en técnicas de búsqueda. Se deberá presentar un informe y un software, y deberán exponer sus trabajos. | | Expositiva participativa | Clases de teoría y de laboratorio | Presentación de trabajos |
| 8 | |  | | --- | | **Examen Parcial** | |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Unidad didáctica 3: Sistemas Expertos** |
| **Competencia específica: Diseña, modela, y elabora Sistemas Expertos que brindan soluciones a problemas de alta complejidad. Modela Sistemas basados en el conocimiento siguiendo la metodología de facto CommonKADS.** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SEM.** | **CONTENIDOS** | **ESTRATEGIAS DIDACTICAS** | **ACTIVIDADES** | **EVALUACIÓN** |
| 9 | |  | | --- | | **Fundamentos de sistemas expertos** Definición de Sistemas Expertos. Arquitectura de un sistema experto. Taxonomía y aplicaciones de los sistemas expertos. Requisitos para el desarrollo de sistemas expertos y ventajas del uso de sistemas expertos. Algunos problemas basados en el conocimiento. Referencias: [6] Capítulo 1 | | Expositiva participativa. | Clases de teoría y de laboratorio |  |
| 10 | |  | | --- | | **Ingeniería de conocimiento** Introducción. Adquisición de conocimiento. La metodología CommonKADS. Diseño de Sistemas Expertos (SE). Ciclo de vida de un SE. Referencias: [6] Capítulos 6, [7] Capítulos 19. | | Expositiva participativa. | Exposición  Clases de teoría y de laboratorio | Exposición  Presentación de trabajos |
| 11 | |  | | --- | | **Adquisición de Conocimiento** Adquisición de conocimiento. Construcción de la base de hechos y base de conocimiento. Estructuras de representación de conocimientos (reglas de inferencias, frames, objects, redes semánticas, lógica de predicados). Referencias: [6] Capítulos 6, [7] Capítulos 19. | | Expositiva participativa | Clases de teoría y de laboratorio |  |
| 12 | |  | | --- | | **Desarrollo de sistemas expertos basados en reglas** Construcción de la base de hechos y base de conocimiento. El motor de inferencia. Los métodos de encadenamiento regresivo, progresivo y reversibilidad. Técnicas de equiparación, el algoritmo RETE. Técnicas de resolución de conflictos. Referencias: [1] Capítulos 6 y 8, [2] Capítulo 7, [6] Capítulo 3, [7] Capítulo 3. | | Expositiva participativa. | Clases de teoría y de laboratorio | Presentación de trabajos |
| 13 | |  | | --- | | **Calidad y validación de sistemas expertos** Principales errores en el desarrollo de un sistema experto. Calidad de un sistema experto. Validación de sistemas inteligentes, métodos cuantitativos de validación. Eficiencia y error de sistemas expertos. Revisión de la funcionalidad del SE del 2do trabajo. Tareas: ejercicios sobre calidad y validación de SE, validar el sistema propuesto del 2do trabajo. Referencias: [4], [7] Capítulo 21. 4to control de lectura | | Expositiva participativa. | Exposición  Clases de teoría y de laboratorio | Práctica de Laboratorio  Lectura |
| 14 | |  | | --- | | **Introducción a Machine Learning** (Aprendizaje Automático) y heurísticas. Conceptos de aprendizaje y de machine learning. Sistemas experto vs machine learning. Técnicas de aprendizaje y fases de desarrollo de machine learning. Aplicaciones de machine learning en la industria y servicios. Conceptos de heurísticas y meta-heurísticas. Algoritmos exactos vs algoritmos heurísticos. Técnicas heurísticas y meta-heurísticas. Problemas de optimización combinatoria en la industria y servicios Referencias: [5] Capítulo 1 y 2, [8] Capítulo 1, [10], [11].. | | Expositiva participativa | Clases de teoría y de laboratorio | Presentación de trabajos |
| 15 | |  | | --- | | **Presentación de trabajos computacionales** Los alumnos mostrarán sus habilidades en cuanto al desarrollo de software de juegos inteligentes basados en técnicas de búsqueda. Se deberá presentar un informe y un software, y deberán exponer sus trabajos. | | Expositiva participativa | Clases de teoría y de laboratorio | Práctica de Laboratorio |
| 16 | |  | | --- | | **Examen Final** | |  |  |  |

**5. ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

El curso se desarrolla a través de actividades teórico prácticas y de laboratorio La teoría y la práctica de la asignatura se desarrollarán en aula y las clases de laboratorio se realizarán en una sala de computadoras personales donde cada alumno tiene acceso a una computadora. En teoría el método a utilizarse principalmente es expositivo y deductivo para la formación de los conceptos y aplicación de los mismos, propiciando la intervención activa de los estudiantes organizados en equipos de 3 alumnos, fomentando la discusión crítica y el planteamiento de criterios que ayuden a elevar su nivel de aprendizaje. Mediante el Aula Virtual se proporcionará a los estudiantes recursos como son: lecturas, videos y tutoriales que complementen los temas tratados, prácticas dirigidas, ejercicios.

En la práctica se proporcionará al estudiante guías de soluciones elaboradas, a la vez que se les proporcionará asesoramiento individual para que puedan elaborar soluciones a problemas reales.

En las sesiones de laboratorio se realizarán trabajos computacionales, ejercicios complementarios a la teoría, y el desarrollarlo de un lenguaje de programación de inteligencia artificial a nivel básico como LIPS (o una variante de ella) o CLIPS buscando que los alumnos sean capaces de crear sistemas expertos completos de preferencia aplicados a la industria y servicios.

**Trabajos Computacionales**

Los alumnos agrupados en 3 desarrollarán dos trabajos computacionales.

El primer trabajo se trata de un juego de interacción humano-máquina con el uso de inteligencia artificial, el juego deberá ser diferente a los juegos que existen en los medios. La diferencia entre dos juegos se basa: diferencia en el entorno, diferencia en las reglas y objetos, o diferencia en ambos. El juego deberá usar la técnica de búsqueda en un espacio de estado, el algoritmo humano-máquina, y deberá considerar 3 niveles de dificultad (principiante, normal y experto). Deberá tener interfaces adecuadas y el lenguaje de programación es libre.

El segundo trabajo es un sistema experto basado en reglas. La base de conocimiento deberá tener al menos 50 reglas. Deberá tener interfaces adecuadas y el lenguaje de programación a usar debe ser un lenguaje de IA. En cuanto al desarrollo deberá seguir la metodología CommonKADS.

Los trabajos computacionales deberán ir acompañados de un informe redactado en el formato de un artículo y ser expuesto.

**6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

La fórmula para el cálculo del Promedio Final será como se indica a continuación:

Promedio Final = (N1 + N2 + N3) / 3

Donde:

N1 = 0.4\*Práctica Calificada 1 + 0.6\*Examen Parcial

N2 = 0.2\*Trabajos + 0.3\*Proyecto Final + 0.3\*Intervenciones + 0.2\*Trabajo de Responsabilidad Social

N3 = 0.4\*Práctica Calificada 2 + 0.6\*Examen Final

No hay examen sustitutorio

**7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

7.1. Básica / Especializada / De consulta

[1] STUART, RUSSELL; PETER, NORVIG

2010 Artificial Intelligence: a modern approach. Ed. Prentice Hall.

ISBN 0-13-103805-2

[2] PATRICK, WINSTON

1984 Inteligencia artificial. Ed. Addison-Wesley

ISBN 0-201-51876-7

[3] ELAINE, RICH

1988 Inteligencia artificial. Ed McGraw-Hill

ISBN 0-07-450364-2

[4] DAVID, MAURICIO

1. Apuntes de inteligencia artificial.

[5] BONIFACIO, MARTIN; ALFREDO, SANZ

2002 Redes neuronales y sistemas difusos. Ed. Alfaomega

ISBN 84-7897-466-0

[6] JOSEPH GIARRATANO – GARY RILEY

2001 Sistemas expertos, principios y programación. Ed. Ciencias Thomson

ISBN 970-686-059-2

[7] JOSÉ PALMA M., ROQUE MARIN M.

2008 Inteligencia artificial, técnicas métodos y aplicaciones. Ed. Mc Graw Hill

ISBN 978-84-484-5618-3

[8] JOSE R. HILERA, VICTOR J. MARTINE.

2000 Redes neuronales artificiales, fundamentos, modelos y aplicaciones. Ed. Alfaomega – rama

ISBN 978-84-484-5618-3

[9] NILS J. NILSON

2001 Inteligencia artificial, una nueva síntesis. Ed. Mc Graw Hill

ISBN 978-84-484-5618-3

[10] CAMPELO Ruy; MACULAN Nelson.

1994, Algoritmos e Heurísticas. Ed. Universidad Federal Fluminense.

GLOVER Fred; KOCHENBERGER Gary A.

[11] 2003 HandBook of Metaheuristic. Kluwer International Series.

7.2. Física /virtual