

Grado en Inteligencia Artificial

Materia: Representación del Conocimiento y Razonamiento (RCR)

Tipo: Obligatoria

Curso: 2º

Período: 2º cuatrimestre

Coordinador / Docente: Santiago Fernández Lanza

Práctica 5: Un SBR para toma de decisiones

La práctica consiste en implementar en PROLOG un sistema de ayuda a la toma de decisiones. Se elaborará de forma individual o en parejas de acuerdo con las siguientes características:

- 1.- El alumnado deberá decidir la temática sobre la que desarrollar el sistema. No se admitirán dos temáticas idénticas para grupos diferentes. Se pueden elegir temáticas cotidianas como la decisión sobre la compra de un vehículo, una casa, la selección de un destino vacacional, etc, o profesionales como la elaboración de un diagnóstico médico, la concesión de un crédito bancario, etc. Serán valoradas la originalidad y la utilidad de la herramienta generada. Se publicará en Moovi el listado de las temáticas ya seleccionadas por algún grupo. Para ello deberán comunicarle al profesor la temática correspondiente. En caso de coincidir se asignará la temática al grupo que la haya elegido en primer lugar
- 2.- Se entenderá que cuanto mayor sea el número de parámetros a considerar en la decisión mayor será el tratamiento y la complejidad del problema por lo que serán mejor valoradas aquellas propuestas que consideren un mayor número de parámetros.
- 3.- No es obligatorio un tratamiento multivalorado o gradual de los parámetros pero se tendrá en cuenta este hecho en la evaluación de la práctica.
- 4.- También será evaluado el tipo de tratamiento que se le dé al problema desde el punto de vista de la representación del conocimiento y el razonamiento. Las representaciones más complejas tendrán una mejor valoración.
- 5.- Toda la documentación asociada al ciclo de vida del desarrollo del proceso (requisitos, diseño, pruebas, código fuente, documentación del código y documentación de usuario) será tenida en cuenta en la evaluación.
- 6.- Aunque la práctica tiene una parte importante de trabajo autónomo, en las siguientes sesiones de prácticas el profesor realizará un seguimiento de la evolución de los trabajos y estará a disposición del alumnado para resolver cualquier duda que pueda surgir.

Defensa

Para que la práctica se considere como presentada, cada grupo deberá defender el trabajo ante el profesor. En esta situación el alumno o alumna debe tener claro:

- El funcionamiento de la práctica con respecto a su ejecución (la práctica se ejecutará delante del profesor).
- El proceso de elaboración.
- Las dificultades encontradas y su solución.

El profesor hará las preguntas pertinentes a todos los integrantes del equipo con el fin de obtener información sobre el grado de dominio que el alumno o alumna tiene de la práctica y de todo el conocimiento necesario para la elaboración de la misma.

Para trabajos elaborados en parejas, si se observa asimetría en el grado de conocimiento de cada miembro del equipo se podrá penalizar la nota del que muestre menor conocimiento hasta un 100%.

Entrega

El alumnado deberá entregar en un zip el código fuente en PROLOG correspondiente a la práctica y toda aquella documentación relacionada con el ciclo de vida del desarrollo de ésta. **Una vez hecha la defensa**, el zip se subirá a Moovi. El nombre del fichero estará formado por los apellidos del autor o autores (en este último caso en orden alfabético).

Ej: FernandezLanza_RodriguezDeCastroMartinez-Lopez.zip

Criterios de evaluación

Para evaluar la práctica se utilizará la siguiente tabla:

	Puntuación máxima (1pto)	Observaciones
Originalidad	0,2	
Número de parámetros	0,2	=< 5 parámetros no se valoran >5 parámetros (contando a partir del 6º) 0,02 cada parámetro hasta llegar al límite de la nota (0,2)
Multivalorado	0,2	Aplicable a todos aquellos parámetros susceptibles de multivaloración. Se valorará si el resultado es una clasificación ordenada por el grado de similitud a la decisión más adecuada
Complejidad y corrección en el tratamiento	0,2	
Documentación asociada	0,2	Requisitos Diseño Pruebas Código fuente Documentación del código Documentación de usuario