

Práctica 7: Particle Swarm Optimization (PSO) y Evolución Diferencial (DE)

Facultad de Ciencias, UNAM - Pablo A. Trinidad - 10 Mayo 2019

1. **[Ejercicio teórico]** Identifica y menciona cuáles son los componentes de búsqueda relacionados con la exploración y la explotación del espacio de búsqueda en el algoritmo de PSO y DE respectivamente.
 - **PSO:** La componente de explotación de este algoritmo está dado por el hecho de que la velocidad de una partícula es alterada tomando en cuenta su mejor posición hasta el momento mientras que la exploración se da por el hecho de que se toma en cuenta la posición de los vecinos, así como la posición de la partícula con mejor *fitness* dentro de todo el *swarm*.
 - **DE:** La componente de explotación de éste algoritmo está dada por el hecho de que una nueva solución particular de un agente únicamente se aceptará si mejora el *fitness*, mientras que la componente de exploración únicamente sucede al inicio cuando los agentes son ubicados de manera aleatoria.
2. **[Ejercicio teórico]** ¿Cómo modificaría el algoritmo de PSO canónico visto en clase para incluir aceleración?
Respuesta: Utilizaría la noción de tiempo y la definición de aceleración ($v = at$) para alterar cada v_d de una partícula. Si p_d disminuye (con la noción del espacio de búsqueda), entonces la aceleración también disminuiría.
3. **[Ejercicio teórico]** ¿Cuál es la diferencia entre la versión síncrona y la versión asíncrona del algoritmo PSO? **Respuesta:** Como [2] menciona, un algoritmo de optimización síncrono es aquel que requiere un *punto de sincronización* al final de cada iteración para reunir los resultados y actualizar las variables de control, por el contrario, el método asíncrono no requiere de un *punto de sincronización* para determinar la nueva dirección de búsqueda o los nuevos valores de los parámetros de control por lo que los cómputos y las partículas pueden ser distribuidos a través de múltiples recursos. Adicionalmente y en el contexto particular de PSO la síncrona actualiza las velocidades y posiciones de las partículas al final de cada iteración, mientras que la asíncrona que actualiza la posición y velocidad de las partículas continuamente basado en la información disponible.
4. **[Ejercicio de programación]**
5. **[Ejercicio teórico]**
6. **[Ejercicio de programación]**

Referencias

- [1] Maurice Clerc. *Standard Particle Swarm Optimisation*. 2012. [hal-00764996](#)
- [2] Koh, B. I., George, A. D., Haftka, R. T., & Fregly, B. J. (2006). *Parallel asynchronous particle swarm optimization*. International journal for numerical methods in engineering, 67(4), 578–595. doi:10.1002/nme.1646