

Sistema Colaborativo de Aprendizaje basado en Cuestionarios y Actividades

Ingeniería del Conocimiento: Aprendizaje

Ingeniería del Conocimiento: Aprendizaje ▾

Bienvenido, IC, Alumno

[Editar información](#) | [Logout](#)

OPCIONES

[Cuestionarios](#)[Pruebas de evaluación](#)[Actividades/Respuestas](#)[Evaluación](#)[Conceptos](#)[Representación del conocimiento](#)[Tutor inteligente](#)[Otras opciones](#)

Cuestionario Corregido

[Mis Resultados](#)[Al índice](#)**SU PUNTUACIÓN ES:** 15.86 **SOBRE** 25.0 **PUNTOS POSIBLES.****PORCENTAJE DE ACIERTO:** 63,44 %**Ha fallado cuestiones sobre los siguientes conceptos de la asignatura:**

- educación de conocimiento
- sistema experto
- técnica de rejilla
- desarrollo de sbc

NOMBRE: DESAFIO**DESCRIPCION:** EL QUE HAGA ESTE Y SAQUE UN 10 ESTA INVITADO A CENAR

¿Cuál de estos problemas son los típicos abordados por la ingeniería del conocimiento? ¿Cuál de estos problemas son los típicos abordados por la ingeniería del conocimiento?

- ☒ El problema de la adquisición del conocimiento y el de cómo almacenarlo.

La respuesta es Correcta!

- ☒ Creación de los métodos de inferencia que nos permitirá obtener conclusiones e información útil a partir de los datos de entrada.

La respuesta es Correcta!

- ☒ El problema de representar el conocimiento de forma abstracta procesable por un computador, apoyándose en las estructuras de datos.

La respuesta es Correcta!

- ☐ El problema de aprender a partir de datos

Puntuación: 1.0

El gestor de un sistema SBC interactua con:. El gestor de un sistema SBC interactua con:

- ☒ Ing.Conocimiento

La respuesta es Correcta!

- ☒ Desarrolladores

La respuesta es Correcta!

- ☐ Expertos

- ☐ Usuarios

Puntuación: 1.0

El ingeniero del conocimiento:. El ingeniero del conocimiento:

- ☐ Utiliza directamente el SBC (Sistema basado en el conocimiento).
- ☐ Extrae conocimiento del problema a través del gestor del proyecto.
- ☐ Implementa la solución junto con los desarrolladores.
- ☒ Ninguna de las anteriores.

La respuesta es Correcta!

☐ Todas las respuestas son correctas.

Puntuación: 1.0

El ingeniero del conocimiento:. El ingeniero del conocimiento :

☒ Extrae los conceptos del dominio del problema

La respuesta es Correcta!

☐ Dirige el correcto desarrollo del sistema

☒ Decide la representación de de los conceptos

La respuesta es Correcta!

☒ Realiza las inferencias ontológicas

La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 1.0

Según el esquema de los sistemas basados en el conocimiento, la interfaz de entrada/salida se comunica, además de con el usuario, con el motor de inferencias, pero no directamente con la base de conocimientos..

Según el esquema de los sistemas basados en el conocimiento, la interfaz de entrada/salida se comunica, además de con el usuario, con el motor de inferencias, pero no directamente con la base de conocimientos.

☐ Verdadero

☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El motor de inferencia es independiente del problema y de la representación del conocimiento.. El motor de inferencia es independiente del problema y de la representación del conocimiento.

☐ Verdadero

☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los SBC no son adecuados para problemas poco estructurados. Por ejemplo, aquellos donde los requisitos de la solución sean subjetivos.. Los SBC no son adecuados para problemas poco estructurados. Por ejemplo, aquellos donde los requisitos de la solución sean subjetivos.

☐ Verdadero

☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un Sistema Experto. Un Sistema Experto

☐ es invariable en el tiempo

☐ interactua solo con otros sistemas expertos

☐ emulan el comportamiento de una máquina experta

☒ ha de justificar su solución obtenida

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El desarrollador de un sistema basado en el conocimiento debe ser experto en el campo que intenta modelar. . El desarrollador de un sistema basado en el conocimiento debe ser experto en el campo que intenta modelar.

☐ Verdadero

☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La tarea de un ingeniero de conocimiento es:. La tarea de un ingeniero de conocimiento es:

- ☐ Conocer todo el ámbito de un conocimiento que se quiere implantar en un SBC.
- ☐ Supervisar todo el conocimiento que va obteniendo un SBC.
- ☒ Razonar como debe predisponer el conocimiento para el uso del mismo en un SBC.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un sistema experto, obtiene el conocimiento de:. Un sistema experto, obtiene el conocimiento de:

- ☒ Documentación.
- ☒ De un humano con conocimientos amplios sobre el tema.

La respuesta es Correcta!

☐ De documentación que el sistema recopila y el tratamiento de este conocimiento de un experto que verifica la validación de este conocimiento.

La respuesta correcta es:

- De un humano con conocimientos amplios sobre el tema. (100.0 %)

Puntuación: 0.0

El motor de inferencia es .. El motor de inferencia es ..

- ☒ altamente independiente del problema, pero dependiente del formalismo de representación del conocimiento

La respuesta es Correcta!

- ☐ dependiente del problema
- ☐ altamente independiente del problema y también dependiente de representación del conocimiento

Puntuación: 1.0

Referente al tema de las entrevistas. ¿Cuál es el método más adecuado cuando falta conocimiento en la perspectiva fijada?. Referente al tema de las entrevistas. ¿Cuál es el método más adecuado cuando falta conocimiento en la perspectiva fijada?

- ☐ Entrevista estructurada
- ☐ Análisis de sesión en el ciclo de educación
- ☒ Entrevista abierta

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las ventajas de la observación de tareas habituales son.... Las ventajas de la observación de tareas habituales son...

- ☐ Es útil para entender las características peculiares de los usuarios del SBC.
- ☒ Proporcionar una idea de los tipos de conocimientos y habilidades implicados en el dominio.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- ☐ Suministran siempre mucho conocimiento.
- ☒ Proporciona conocimiento básicos del dominio.

La respuesta es Parcialmente correcta!

☐ Consume poco tiempo.

Las respuestas son:

- **Es útil para entender las características peculiares de los usuarios del SBC. (34.0 %)**
- **Proporcionar una idea de los tipos de conocimientos y habilidades implicados en el dominio. (33.0 %)**
- **Suministran siempre mucho conocimiento. (-50.0 %)**
- **Proporciona conocimiento básicos del dominio. (33.0 %)**
- **Consume poco tiempo. (-50.0 %)**

Puntuación: 0.66

¿Qué estructuras busca la técnica de análisis estructural de textos? ¿Qué estructuras busca la técnica de análisis estructural de textos?

- ☐ Definiciones y afirmaciones
- ☐ Definiciones, leyes y procedimientos
- ☒ Definiciones, afirmaciones, leyes y procedimientos **correcto**

La respuesta es Correcta!

- ☐ Definiciones, afirmaciones, jerarquías, leyes y procedimientos

Puntuación: 1.0

Técnicas de educación. Durante el proceso de educación del conocimiento para el desarrollo de SBC que realice la tarea de un "master" en una partida de rol, el IC le propone un caso al experto: "¿Qué pasaría si se diese la extraña situación en la que en una tirada de salvación un mago de unos 80 años con artritis reumatoide saque un 20 para salvarse de una trampa en la cuál la única salida posible sería saltando de pared en pared unos 6 metros?". ¿Qué técnica para educación de conocimientos está usando el IC?

- ☐ Entrevista abierta
- ☐ Técnica de las 20 preguntas
- ☒ Incidentes críticos: variante de imposición de restricciones **El IC no indica ningún tipo de restricción al plantear el caso.**

La respuesta es Incorrecta!

- ☐ Incidentes críticos: variante consistente en plantear al experto casos críticos imaginarios

La respuesta correcta es:

- **Incidentes críticos: variante consistente en plantear al experto casos críticos imaginarios (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Una de las ventajas de la entrevista es el poco tiempo que requiere.. Una de las ventajas de la entrevista es el poco tiempo que requiere.

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La observación del experto en la realización de una tarea habitual es un proceso que garantiza mucha información de manera inmediata.. La observación del experto en la realización de una tarea habitual es un proceso que garantiza mucha información de manera inmediata.

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas afirmaciones no son ciertas? ¿Cuáles de estas afirmaciones no son ciertas?

☒ El aprendizaje de árboles de decisión es una técnica manual que se puede utilizar para la adquisición de conocimiento. **El árbol de decisión es una técnica automática.**

La respuesta es Parcialmente correcta!

- ☒ La rejilla de repertorio no es útil para dinámicas de grupos.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- ☐ La rejilla de repertorio es una técnica que se puede utilizar para la adquisición de conocimiento.
- ☐ La rejilla de repertorio se utiliza también para estudios demográficos.

Puntuación: 1.0

En relación a la técnica de Rejilla de repertorio. Seleccione las afirmaciones correctas:

☒ La Rejilla de repertorio es una de las técnicas automáticas más usadas con multitud de ámbitos aplicables. **Falsa, es cierto que es una técnica usada de forma frecuente y que tiene un número muy elevado de ámbitos donde se puede usar, pero esta es una técnica manual.**

La respuesta es Incorrecta!

☒ Esta técnica hace uso del concepto constructores, que son ejemplos concretos del problema de los que por comparación entre ellos nos permitirán obtener conceptos y reglas. **Falsa. Lo que aquí se define corresponde a la definición de elementos, en cambio, un constructor es una característica bipolar graduada que nos permite hacer dichas comparaciones entre las reglas.**

La respuesta es Incorrecta!

☒ Unas de las ventajas de esta técnica son el permitir analizar relaciones entre elementos que el experto en un principio no ve y que este piense de forma doble en el problema implicándolo más y extrayendo mejor su razonamiento. **Verdadera.**

La respuesta es Parcialmente correcta!

☒ Una de las prácticas más habituales para obtener el grid es escoger 3 elementos y compararlos indicando dos que son similares y 1 diferente, dando una razón para esto. **Verdadero. Lo que se describe es el método de la obtención de los constructores.**

La respuesta es Parcialmente correcta!

☐ Esta técnica se realiza en 2 fases la fase de obtención del grid y la de valoración de los resultados

Las respuestas son:

- **La Rejilla de repertorio es una de las técnicas automáticas más usadas con multitud de ámbitos aplicables. (~40.0 %)**
- **Esta técnica hace uso del concepto constructores, que son ejemplos concretos del problema de los que por comparación entre ellos nos permitirán obtener conceptos y reglas. (~40.0 %)**
- **Unas de las ventajas de esta técnica son el permitir analizar relaciones entre elementos que el experto en un principio no ve y que este piense de forma doble en el problema implicándolo más y extrayendo mejor su razonamiento. (50.0 %)**
- **Una de las prácticas más habituales para obtener el grid es escoger 3 elementos y compararlos indicando dos que son similares y 1 diferente, dando una razón para esto. (50.0 %)**
- **Esta técnica se realiza en 2 fases la fase de obtención del grid y la de valoración de los resultados (~20.0 %)**

Puntuación: 0.19999999

Rejilla de Repertorios. En el proceso de análisis del grid, el ingeniero puede tomar nuevas diferencias o semejanzas entre elementos o características si fuera conveniente para el futuro sistema

☒ Verdadero **En el análisis del grid, el ingeniero necesita consultar siempre con el experto sobre lo que ha obtenido, supervisando el experto que sea correcto y pudiendo aportar este un nuevo conocimiento veraz al sistema que diferencia o asemeje 2 conceptos**

☐ Falso

La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

Árboles de decisión. Marque la afirmación correcta:

- ☐ En un árbol de decisión las reglas pueden ser ambiguas, es decir, el mismo atributo podría tomar distintos valores.
- ☐ En un árbol de decisión las reglas no tienen por qué ser exhaustivas, es decir, pueden quedar atributos sin valorar.
- ☐ En un árbol de decisión, cada hoja se puede considerar como una regla.

La respuesta correcta es:

- **En un árbol de decisión, cada hoja se puede considerar como una regla. (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Selecciona aquellas respuestas que creas que son CORRECTAS . Selecciona aquellas respuestas que creas que son CORRECTAS

☐ Para adquirir conocimiento por medio de la rejilla de repertorio, escogemos una serie de elementos, los agrupamos por clusters según la correlación entre unos y otros y luego preguntamos al Experto para que nos de una valoración de cada uno de ellos en diferentes ejemplos.

☐ La entropía nos ayuda a valorar la incertidumbre existente en un nodo del árbol.

☐ En un árbol de decisión, podemos evitar sobreajustar empleando tantos nodos como sea necesario para reflejar todos los ejemplos positivos y negativos de entrenamiento.

☐ Un árbol de decisión puede representar atributos continuos o discretos.

Las respuestas son:

- **La entropía nos ayuda a valorar la incertidumbre existente en un nodo del árbol. (50.0 %)**
- **Un árbol de decisión puede representar atributos continuos o discretos. (50.0 %)**

Puntuación: 0.0

Al elegir un atributo para un árbol de decisión, un atributo perfecto divide los ejemplos en conjuntos que... . Al elegir un atributo para un árbol de decisión, un atributo perfecto divide los ejemplos en conjuntos que...

☐ contienen solo ejemplos positivos

☐ contienen solo ejemplos negativos

☐ contienen solo ejemplos positivos o negativos

☐ contienen tantos ejemplos negativos como positivos

La respuesta correcta es:

- **contienen solo ejemplos positivos o negativos (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

El sobreajuste se puede evitar. El sobreajuste se puede evitar

☐ Dejando algunos casos positivos fuera de las reglas

☐ Incluyendo algunos casos negativos en las reglas

☐ Incluyendo todos los casos positivos

☐ Evitando insertar ejemplos negativos

Las respuestas son:

- **Dejando algunos casos positivos fuera de las reglas (50.0 %)**
- **Incluyendo algunos casos negativos en las reglas (50.0 %)**
- **Incluyendo todos los casos positivos (-50.0 %)**
- **Evitando insertar ejemplos negativos (-50.0 %)**

Puntuación: 0.0