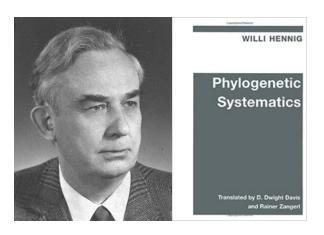
SISTEMÁTICA FILOGENÉTICA



Objetivo: reconstruir las relaciones de parentesco entre taxones y proveer una clasificación concordante usando clados monofiléticos

En la naturaleza hay un orden jerárquico

Los caracteres permiten reconstruir ese orden

Especies y taxones superiores pueden definirse como monofiléticos si y solo si comparten una novedad evolutiva única (sinapomorfía)

Algunos problemas con la argumentación Hennigiana

- Polarización a priori de caracteres (grupo ajeno = ancestral)
- El método asume que **no hay homoplasia** (poco realista)
 - Caracteres inconsistentes con otros violan el modelo Hennigiano
- Imposible evitar errores o malas interpretaciones al codificar caracteres

CRITERIO DE OPTIMALIDAD

 Medida que permite decidir, con base en un conjunto de datos, cuales hipótesis (árboles) son mejores y cuales son peores

Cuchilla de Occam: la mejor hipótesis para explicar un proceso es aquella que requiere el menor número de suposiciones

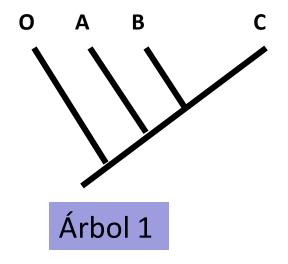
En inferencia filogenética: el mejor árbol es aquel que explica los datos observados con la menor cantidad de homoplasia posible (menos transformaciones)

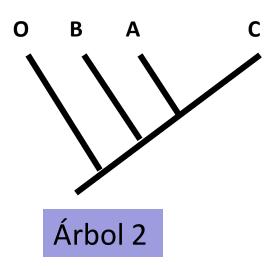
1. MÁXIMA PARSIMONIA IMPLEMENTACIÓN

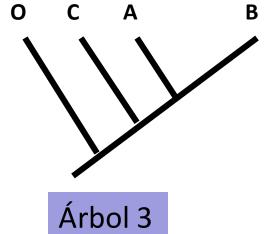
- 1. Construir matriz con base en homología primaria
- 2. Contar el mínimo número de cambios (pasos) de cada caracter en un árbol determinado
- 3. Sumar todos los números de pasos para determinar la LONGITUD DEL ÁRBOL
- Repetir en los otros árboles alternativos y escoger aquel con la menor longitud com el ÁRBOL MÁS PARSIMONIOSO

EJEMPLO

	1	2	3	4	5	6	7	8
o	0	0	0	0	0	0	0	0
A	0	1	0	0	0	1	1	0
В	1	1	0	1	1	1	1	1
C	0	0	1	1	0	0	0	0



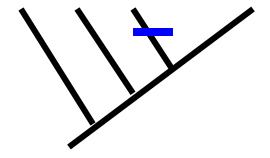




Árbol 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
О	0	0	0	0	0	0	0	0
Α	0	1	0	0	0	1	1	0
В	1	1	0	1	1	1	1	1
С	0	0	1	1	0	0	0	0

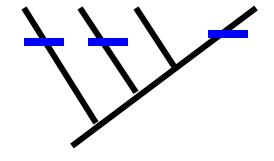
$$O = 0$$
 $A = 0$ $B = 1$ $C = 0$



 $0 \longrightarrow 1$

1 pasos



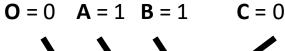


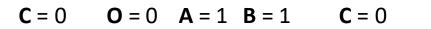
 $1 \longrightarrow 0$

3 pasos

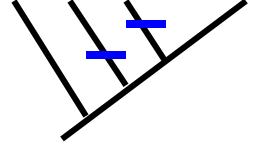
Árbol 1

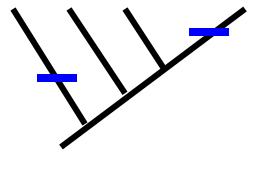
	1	2	3	4	5	6	7	8
О	0	0	0	0	0	0	0	0
A	0	1	0	0	0	1	1	0
В	1	1	0	1	1	1	1	1
С	0	0	1	1	0	0	0	0

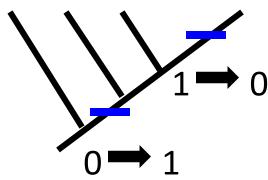












 $0 \longrightarrow 1$

 $1 \longrightarrow 0$

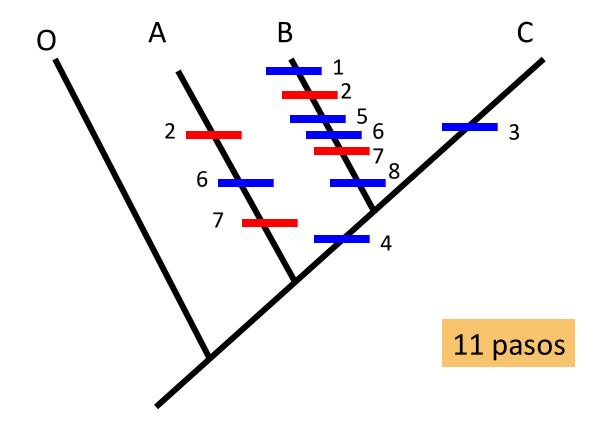
2 pasos

2 pasos

2 pasos

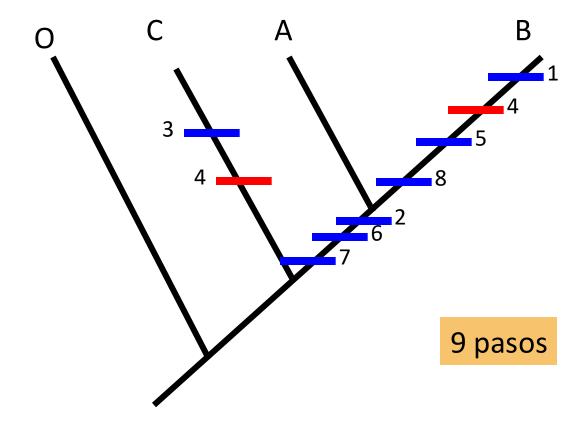
Árbol 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
О	0	0	0	0	0	0	0	0
A	0	1	0	0	0	1	1	0
В	1	1	0	1	1	1	1	1
С	0	0	1	1	0	0	0	0



Árbol 3

	1	2	3	4	5	6	7	8
О	0	0	0	0	0	0	0	0
A	0	1	0	0	0	1	1	0
В	1	1	0	1	1	1	1	1
С	0	0	1	1	0	0	0	0



		1	2	3	4	5	6	7	8		
	O	0	0	1	0	1	1	0	0		
	A	0	1	1	0	1	0	1	0		
	В	1	1	1	1	0	0	1	1		
	С	0	0	0	1	1	1	0	0	Longitud To	tal
Lor	ngitud árbol 1	1	2	1	1	1	2	2	1	11	
	ngitud árbol 2	1	2	1	2	1	2	2	1	12	Árbol más
Lor	ngitud árbol 3	1	1	1	2	1	1	1	1	9	parsimonioso

Caracteres informativos y no informativos para parsimonia

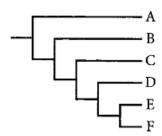
HOMOPLASIA VS. CONSISTENCIA

Taxa		Co	nsist	ent	Homoplastic					
A	A	G	Т	G	G	G	С	G	A	т
В	A	G	Т	G	G	G	Т	т	С	G
С	A	G	т	G	С	A	Т	G	G	A
D	A	G	Т	Т	Т	A	С	т	С	т
E	A	A	С	Т	A	G	С	A	A	С
F	A	G	С	С	A	G	T	A	G	G
States	1	2	2	3	4	2	2	3	3	4
Changes	0	1	1	2	3	2	3	3	4	4
CI		1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	0.33	0.66	0.5	0.75

Índice de consistencia (ci)

$$ci = L_{min}/L_{obs}$$

$$L_{min}$$
 = # de estados – 1



Otros índices

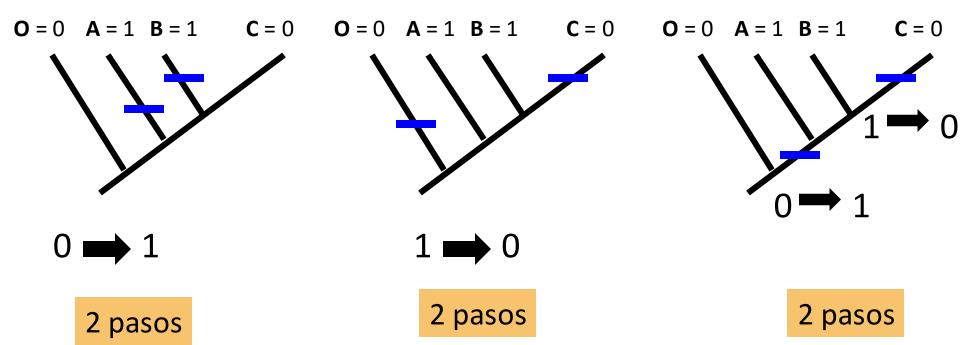
Indice de Retención (ri) =
$$(L_{max} - L_{obs})/(L_{max} - L_{min})$$

• Índices a través del árbol

$$\mathbf{CI} = \Sigma L_{min} / \Sigma L_{obs}$$

$$\mathbf{RI} = (\Sigma L_{max} - \Sigma L_{obs}) / (\Sigma L_{max} - \Sigma L_{min})$$

ACCTRAN y DELTRAN



- ACCTRAN: Transformación acelerada (favorece reversiones)
- DELTRAN: Transformación retrasada (favorece los paralelismos)

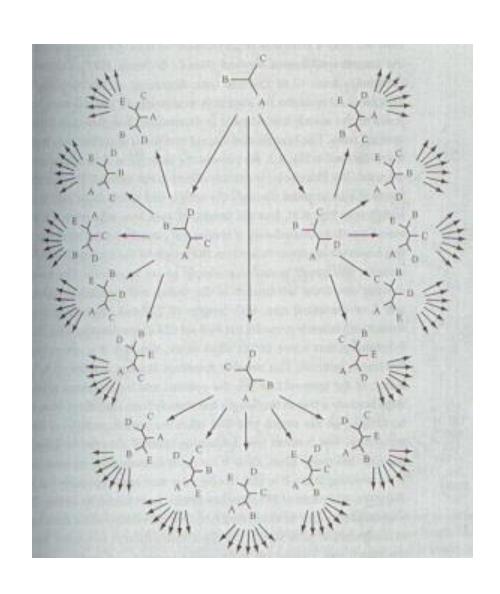
El problema de encontrar
árboles óptimos

$$= (2n - 5)! / ((n-3)!2n-3)$$

Taxones	Árboles resueltos
1	
2	1
3	3
4	15
5	105
6	945
7	10395
8	135135
9	2027025
10	34459425
11	654729075
12	13749310575
13	316234143225
14	7905853580625
15	213458046676875
16	6190283353629370
17	191898783962510000
18	6332659870762850000
19	221643095476699000000
20	6,66409461 x 10 E 98
62	> 10 E 100

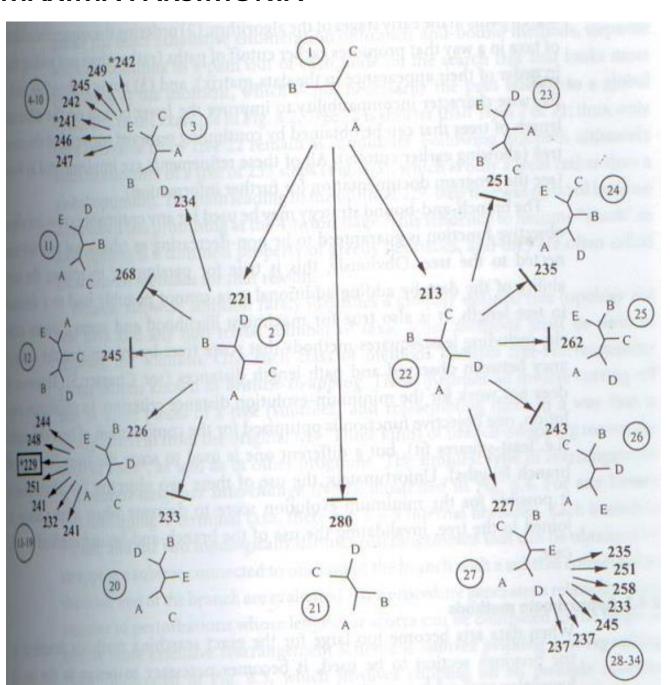
Métodos exactos:

1. Búsqueda exhaustiva



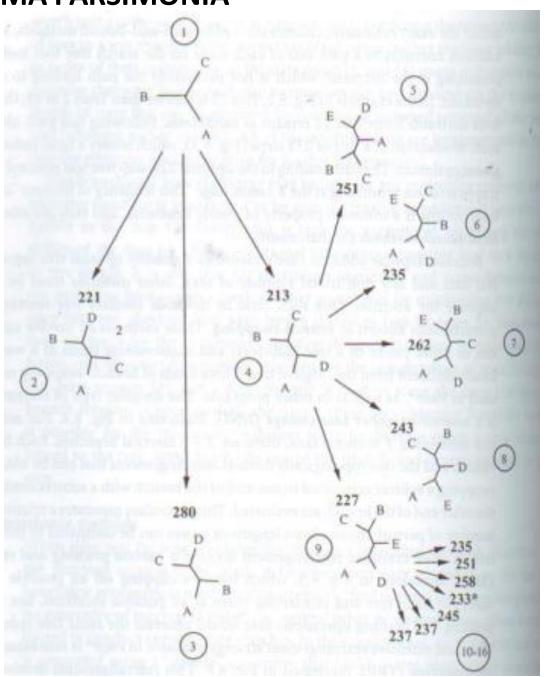
Métodos exactos:

2. Branch & Bound



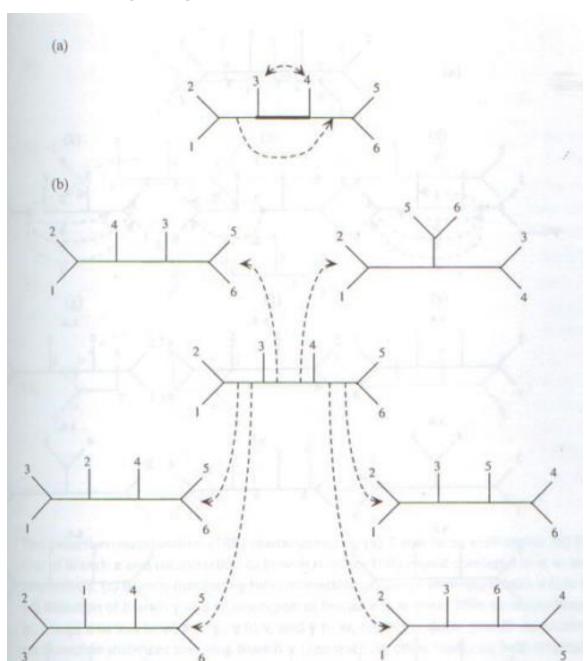
Métodos heurísticos:

- 1. Buscar árbol inicial:
- Adición paso a paso (Stepwise addition)
- Aleatorio



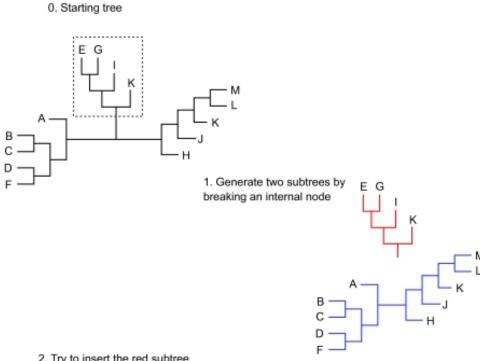
Métodos heurísticos:

- 2. Perturbar árbol inicial:
- Nearest Neighbor Interchange (NNI)

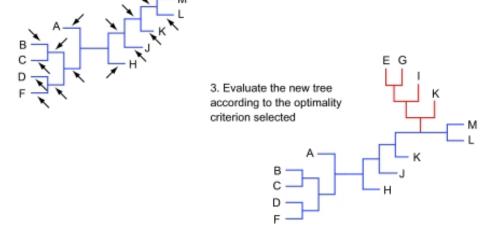


Métodos heurísticos:

- 2. Perturbar árbol inicial:
- Subtree Pruning & Regrafting (SPR)



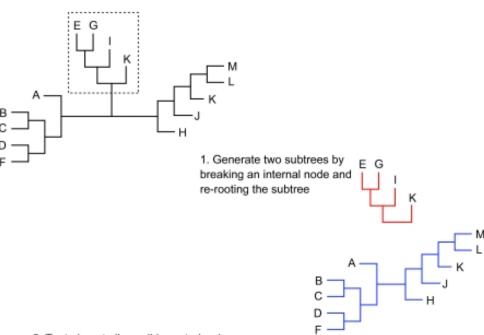
2. Try to insert the red subtree at each node of the blue subtree



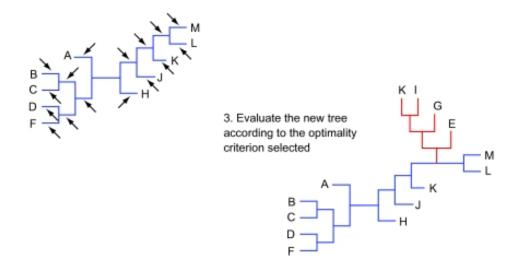
0. Starting tree

Métodos heurísticos:

- 2. Perturbar árbol inicial:
- Tree Bisection & Reconnection (TBR)

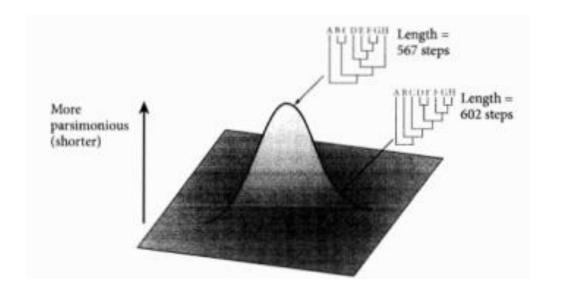


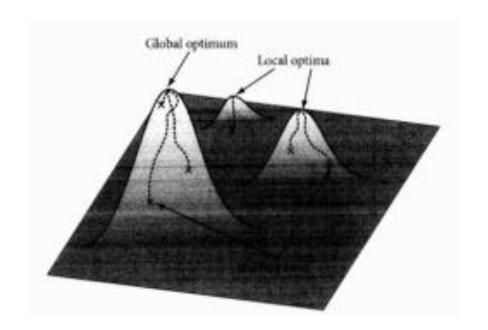
Try to insert all possible rooted red subtrees at each node of the blue subtree



Métodos heurísticos:

- 3. Visitar óptimos locales para tener óptimo global:
- Réplicas
- Stepwise-randomaddition





¿Qué pasa si hay más de un árbol más parsimonioso?

