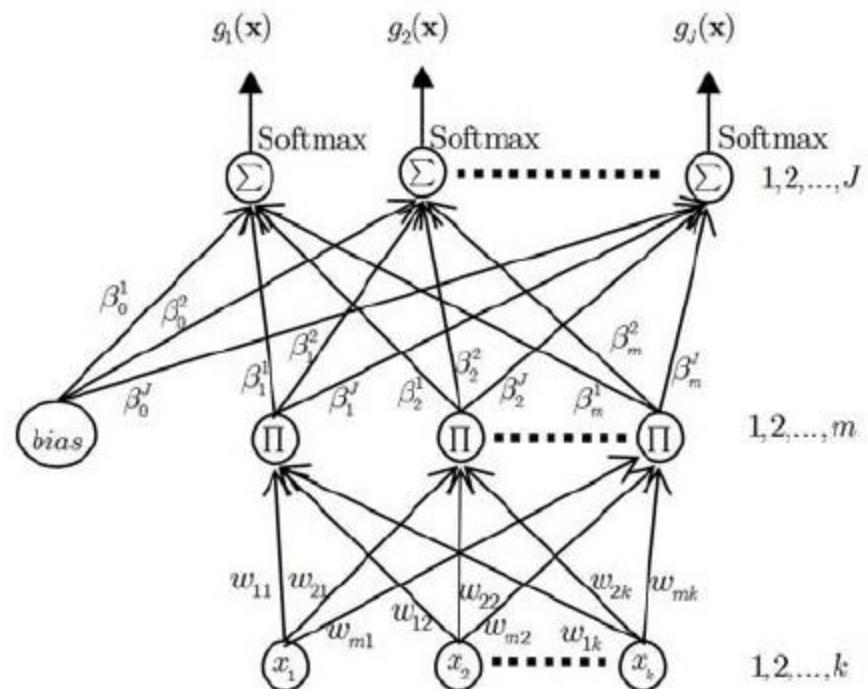
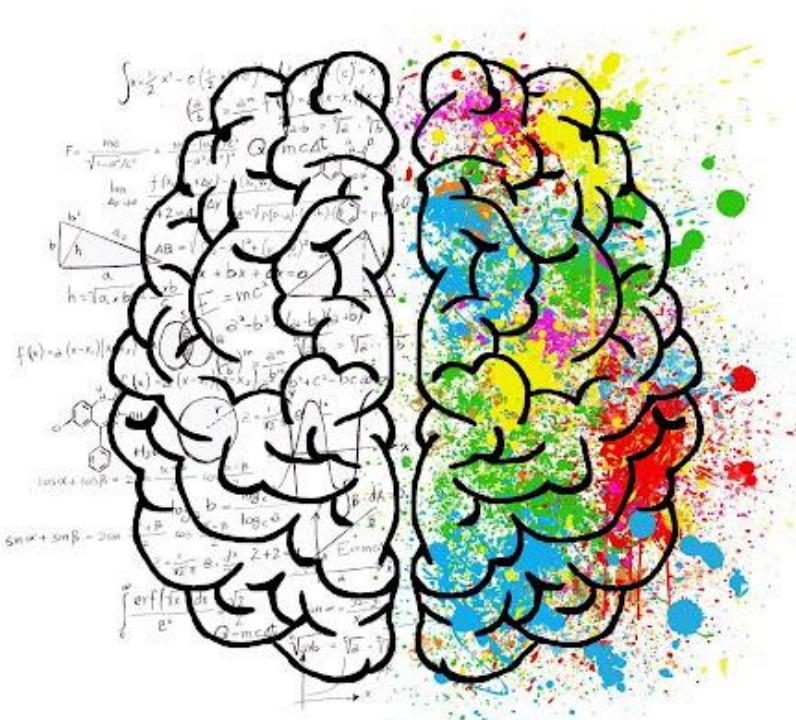


Fundamentos de los sistemas inteligentes (Prácticas)

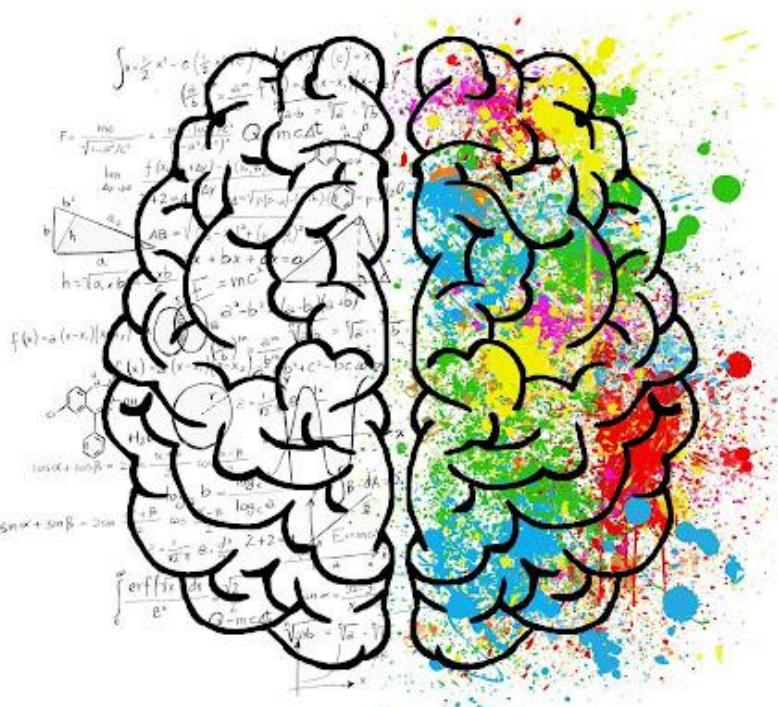
Phd Candidated: Miguel Ángel Medina Ramírez

miguelangel.medina@ulpgc.es

¿De qué va esta asignatura?



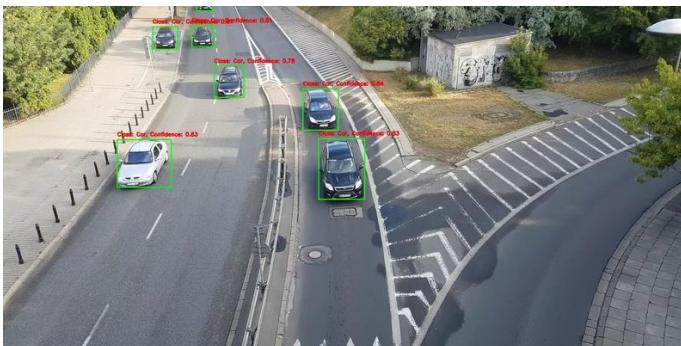
¿De qué va esta asignatura?



¿Cómo apruebo esto?

Práctica 1 – Hacer un radar de carretera- 60% de la nota

Implementar un algoritmo de visión por ordenador que nos permita detectar coches, contarlos y medir su velocidad.

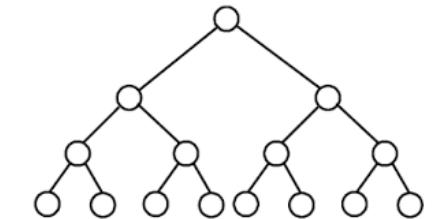
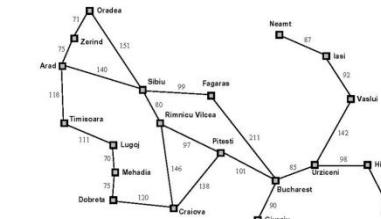


Septiembre 2025							
N. ^º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
36	1	2	3	4	5	6	7
37	8	9	10	11	12	13	14
38	15	16	17	18	19	20	21
39	22	23	24	25	26	27	28
40	29	30					

Octubre 2025							
N. ^º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
40			1	2	3	4	5
41	6	7	8	9	10	11	12
42	13	14	15	16	17	18	19
43	20	21	22	23	24	25	26
44	27	28	29	30	31		

Práctica 2 – Búsquedas - 40% de la nota

Implementar un algoritmo de búsqueda para entontar la mejor ruta en un mapa



Noviembre 2025							
N. ^º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
44					1	2	
45	3	4	5	6	7	8	9
46	10	11	12	13	14	15	16
47	17	18	19	20	21	22	23
48	24	25	26	27	28	29	30

Diciembre 2025							
N. ^º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
49	1	2	3	4	5	6	7
50	8	9	10	11	12	13	14
51	15	16	17	18	19	20	21
52	22	23	24	25	26	27	28
1	29	30	31				

Inteligencia Artificial

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Python

Python será nuestro lenguaje en esta asignatura. Es un lenguaje que sigue el paradigma imperativo, es de sintaxis sencilla y legible, interpretado, multiplataforma y de tipado dinámico. Si tienes Linux o Mac OS ya lo tienes por defecto en tu ordenador. Si usas Windows puedes descargarlo desde www.python.org. Hay muchos libros y tutoriales en Internet para aprender Python, [éste](#) está muy bien.

Como editor de código usaremos [PyCharm](#).

Búsquedas

Los algoritmos de búsqueda llevan a cabo el descubrimiento de caminos, preferiblemente óptimos, en grafos. Aprenderemos cómo llevar a cabo búsquedas de diferentes formas: primero en profundidad, primero en anchura, con profundidad limitada... Una característica de estos métodos es que pueden ser informados, es decir, la búsqueda la orientan en función de información que se tiene sobre el problema en particular. Al modo en cómo utilizamos esta información para mejorar la búsqueda es a lo que denominamos heurística.

Prácticas

- [Código base de la práctica](#)
- [Práctica 1, primera parte](#)
- [Práctica 1, segunda parte \(vídeo\)](#)

Cayetanoguerra.GitHub.io

Detalles a tener en cuenta...

1. Es necesario superar las dos prácticas para aprobar la asignatura.
2. Las prácticas deben realizarse en grupos de 2 personas. Solo en caso de que alguien no encuentre compañero podrá hacerlas en solitario.
3. Cada práctica debe defenderse mediante una exposición oral. Estas defensas pueden realizarse en cualquier momento durante el curso, pero deberán completarse como máximo siete días antes del examen de convocatoria.
4. Si después del examen no has presentado las prácticas, no podrás superar la asignatura. Asimismo, es obligatorio aprobar las prácticas para poder presentarse al examen.

¿Qué utilizo para las practicas?



[PyCharm: el IDE de Python para desarrolladores profesionales, por JetBrains](#)



[Visual Studio Code - Code Editing. Redefined](#)



[GitHub](#)



[OpenCV - Open Computer Vision Library](#)