

PreguntasTipoTestIA.pdf



KIKONASO



Inteligencia Artificial



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada



Estamos de
Aniversario

De la universidad al
mercado laboral:
especialízate con los posgrados
de EOI y marca la diferencia.



EOI Escuela de
organización
industrial



saber más

Importante

Puedo eliminar la publi de este documento con 1 coin

¿Cómo consigo coins? → Plan Turbo: barato
→ Planes pro: más coins

pierdo
espacio



100 Preguntas Tipo Test - Temas 1 a 3 (Inteligencia Artificial - UGR)

1. 1. ¿Qué autor propuso la teoría de las inteligencias múltiples?

- a) Alan Turing
- b) Marvin Minsky
- c) Howard Gardner
- d) John Searle

Respuesta correcta: c) Howard Gardner

2. 2. ¿Cuál es el objetivo de la IA según su definición general?

- a) Imprimir conocimientos
- b) Crear hardware inteligente
- c) Desarrollar programas que emulen la inteligencia humana
- d) Simular redes eléctricas

Respuesta correcta: c) Desarrollar programas que emulen la inteligencia humana

3. 3. ¿Cuál de las siguientes no es una base reconocida de la IA?

- a) Psicología
- b) Derecho
- c) Filosofía
- d) Neurociencia

Respuesta correcta: b) Derecho

4. 4. ¿Qué prueba se asocia a evaluar la inteligencia de un sistema?

- a) Test de Gardner
- b) Test de Searle
- c) Test de McCarthy
- d) Test de Turing

Necesito
concentración

ali ali ooh
esto con 1 coin me
lo quito yo...

WUOLAH

WUOLAH

Respuesta correcta: d) Test de Turing

5. 5. ¿Cuál de estas es una capacidad necesaria para superar el Test de Turing?

- a) Reciclaje automático
- b) Memoria cacheada
- c) Procesamiento del lenguaje natural
- d) Coordinación muscular

Respuesta correcta: c) Procesamiento del lenguaje natural

6. 6. ¿Cuál de estos NO es un tipo de sistema según las definiciones de IA?

- a) Sistemas que actúan racionalmente
- b) Sistemas que vuelan
- c) Sistemas que piensan racionalmente
- d) Sistemas que actúan como humanos

Respuesta correcta: b) Sistemas que vuelan

7. 7. ¿Qué autor propuso el concepto de la habitación china como crítica a la IA?

- a) John McCarthy
- b) Alan Turing
- c) John Searle
- d) Marvin Minsky

Respuesta correcta: c) John Searle

8. 8. ¿Qué sistema venció a Garry Kasparov en ajedrez en 1997?

- a) Watson
- b) AlphaGo
- c) DeepMind
- d) DeepBlue

Respuesta correcta: d) DeepBlue

9. 9. ¿Qué es la IA generativa?

- a) IA que produce imágenes, textos u otros contenidos
- b) IA para juegos
- c) IA para robótica industrial
- d) IA basada en reglas duras

Respuesta correcta: a) IA que produce imágenes, textos u otros contenidos

10. 10. ¿Cuál es un ejemplo de sistema que actúa racionalmente?

- a) Sistema experto
- b) Agente racional
- c) Chatbot sencillo
- d) Sistema de almacenamiento

Respuesta correcta: b) Agente racional

11. 11. ¿Qué componente no es obligatorio en un agente inteligente?

- a) Sensores
- b) Actuadores
- c) Red neuronal
- d) Sistema de decisión

Respuesta correcta: c) Red neuronal

12. 12. ¿Qué define un entorno parcialmente observable?

- a) Se tiene toda la información
- b) Solo se dispone de parte de la información relevante
- c) No hay información sensorial
- d) Información irrelevante

Respuesta correcta: b) Solo se dispone de parte de la información relevante

Importante

Puedo eliminar la publi de este documento con 1 coin

¿Cómo consigo coins? → Plan Turbo: barato
→ Planes pro: más coins

pierdo
espacio



Necesito
concentración

ali ali ooh
esto con 1 coin me
lo quito yo...

WUOLAH

13. 13. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de agente hardware?

- a) Buscador de rutas
- b) Aspiradora inteligente
- c) Agente conversacional
- d) Sistema experto

Respuesta correcta: b) Aspiradora inteligente

14. 14. ¿Qué arquitectura no contiene modelo simbólico?

- a) Arquitectura deliberativa
- b) Arquitectura híbrida
- c) Arquitectura reactiva
- d) Arquitectura cognitiva

Respuesta correcta: c) Arquitectura reactiva

15. 15. ¿Cuál de las siguientes no es una forma de interacción entre agentes?

- a) Cooperación
- b) Coordinación
- c) Negociación
- d) Optimización

Respuesta correcta: d) Optimización

16. 16. ¿Cuál de las siguientes técnicas es una búsqueda no informada?

- a) Búsqueda en profundidad
- b) A*
- c) Primero el mejor
- d) Enfriamiento simulado

Respuesta correcta: a) Búsqueda en profundidad

WUOLAH

17. 17. ¿Qué estructura se utiliza en búsqueda en anchura?

- a) Pila
- b) Cola
- c) Lista enlazada
- d) Árbol AVL

Respuesta correcta: b) Cola

18. 18. ¿Qué característica no se asocia con la búsqueda en profundidad?

- a) Bajo consumo de memoria
- b) No garantiza optimalidad
- c) Garantiza completitud
- d) Utiliza LIFO

Respuesta correcta: c) Garantiza completitud

19. 19. ¿Qué mide la función heurística en un algoritmo A*?

- a) El número de pasos realizados
- b) El coste acumulado hasta ahora
- c) La distancia estimada hasta la meta
- d) El tiempo de ejecución

Respuesta correcta: c) La distancia estimada hasta la meta

20. 20. ¿Qué estrategia de búsqueda local puede quedarse atrapada en óptimos locales?


- a) Escalada simple
- b) A*
- c) Búsqueda en anchura
- d) Costo uniforme

Respuesta correcta: a) Escalada simple

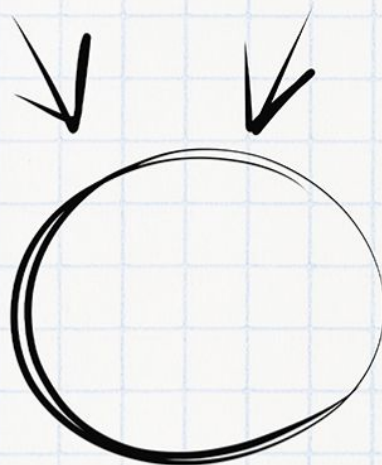
21. 36. ¿Qué define a un entorno determinista?

Imagínate aprobando el examen

Necesitas tiempo y concentración

Planes	 PLAN TURBO	 PLAN PRO	 PLAN PRO+
 Descargas sin publi al mes	10 	40 	80 
 Elimina el video entre descargas			
 Descarga carpetas			
 Descarga archivos grandes			
 Visualiza apuntes online sin publi			
 Elimina toda la publi web			
 Precios Anual <input type="checkbox"/>	0,99 € / mes	3,99 € / mes	7,99 € / mes

Ahora que puedes conseguirlo,
¿Qué nota vas a sacar?



WUOLAH

- a) Se conocen todos los agentes
- b) El resultado de cada acción es predecible
- c) El entorno cambia aleatoriamente
- d) No se pueden observar los efectos de las acciones

Respuesta correcta: b) El resultado de cada acción es predecible

22. 37. ¿Qué característica define un entorno dinámico?

- a) No cambia durante la toma de decisiones
- b) Es completamente observable
- c) Cambia mientras el agente decide
- d) Solo permite movimientos discretos

Respuesta correcta: c) Cambia mientras el agente decide

23. 38. ¿Qué propiedad NO es parte de la flexibilidad de un agente inteligente?

- a) Reactividad
- b) Proactividad
- c) Simpatía
- d) Socialidad

Respuesta correcta: c) Simpatía

24. 39. ¿Qué tipo de agente no posee representación simbólica del entorno?

- a) Agente deliberativo
- b) Agente híbrido
- c) Agente reactivo
- d) Agente cognitivo

Respuesta correcta: c) Agente reactivo

25. 40. ¿Qué arquitectura se basa en módulos jerárquicos de comportamiento?

- a) Arquitectura híbrida
- b) Arquitectura deliberativa

Importante

Puedo eliminar la publi de este documento con 1 coin

¿Cómo consigo coins? → Plan Turbo: barato
→ Planes pro: más coins

pierdo
espacio



Necesito
concentración

ali ali ooh
esto con 1 coin me
lo quito yo...

WUOLAH

- c) Arquitectura de subsunción
- d) Arquitectura neural

Respuesta correcta: c) Arquitectura de subsunción

26. 41. ¿Cuál es una ventaja de los agentes reactivos?

- a) Pueden planificar a largo plazo
- b) Reaccionan rápidamente a los estímulos
- c) Utilizan modelos simbólicos complejos
- d) Generan planes óptimos

Respuesta correcta: b) Reaccionan rápidamente a los estímulos

27. 42. ¿Qué arquitectura de agente combina razonamiento y reacción?

- a) Reactiva
- b) Deliberativa
- c) Subsumida
- d) Híbrida

Respuesta correcta: d) Híbrida

28. 43. ¿Qué define un entorno parcialmente observable?

- a) El agente lo controla totalmente
- b) El agente tiene información incompleta
- c) El agente conoce todo el entorno
- d) El entorno no cambia nunca

Respuesta correcta: b) El agente tiene información incompleta

29. 44. ¿Qué se busca lograr con la cooperación entre agentes?

- a) Razonamiento simbólico
- b) Minimizar los sensores
- c) Resolver problemas complejos en conjunto
- d) Aumentar la aleatoriedad

WUOLAH

Respuesta correcta: c) Resolver problemas complejos en conjunto

30. 45. ¿Qué define a un agente con memoria?

- a) Tiene sensores más potentes
- b) Recuerda su estado y decisiones anteriores
- c) Opera sin interacción
- d) Usa modelos estadísticos

Respuesta correcta: b) Recuerda su estado y decisiones anteriores

31. 46. ¿Qué técnica utiliza una pila como estructura de datos?

- a) Búsqueda en anchura
- b) Búsqueda en profundidad
- c) Búsqueda primero el mejor
- d) Costo uniforme

Respuesta correcta: b) Búsqueda en profundidad

32. 47. ¿Qué estrategia explora primero los nodos más cercanos al estado inicial?

- a) Búsqueda en profundidad
- b) Escalada
- c) Búsqueda en anchura
- d) Búsqueda local

Respuesta correcta: c) Búsqueda en anchura

33. 48. ¿Qué algoritmo usa una heurística para guiar la búsqueda?

- a) Búsqueda en profundidad
- b) Búsqueda en anchura
- c) A*
- d) Backtracking

*Respuesta correcta: c) A**

34. 49. ¿Cuál es una característica de la búsqueda en profundidad iterativa?

- a) Usa memoria lineal
- b) Busca en anchura progresiva
- c) Mezcla profundidad y límite
- d) Siempre encuentra la mejor solución

Respuesta correcta: c) Mezcla profundidad y límite

35. 50. ¿Qué mide la función heurística $h(n)$?

- a) El coste total
- b) La distancia al nodo inicial
- c) La estimación al objetivo
- d) El número de ciclos

Respuesta correcta: c) La estimación al objetivo

36. 51. ¿Qué es $f(n)$ en el algoritmo A^* ?

- a) Costo desde el inicio
- b) $h(n) + g(n)$
- c) Coste del camino óptimo
- d) Número de nodos expandidos

Respuesta correcta: b) $h(n) + g(n)$

37. 52. ¿Qué propiedad debe cumplir una heurística para asegurar optimalidad en A^* ?

- a) Ser negativa
- b) Ser costosa
- c) Ser admisible
- d) Ser aleatoria

Respuesta correcta: c) Ser admisible

Importante

Puedo eliminar la publi de este documento con 1 coin

¿Cómo consigo coins? → Plan Turbo: barato
→ Planes pro: más coins

pierdo
espacio



Necesito
concentración

ali ali ooh
esto con 1 coin me
lo quito yo...

WUOLAH

38. 53. ¿Qué problema clásico utiliza planificación sobre acciones físicas como 'empujar'?

- a) Torres de Hanoi
- b) Mono y plátano
- c) 8-puzzle
- d) Laberinto

Respuesta correcta: b) Mono y plátano

39. 54. ¿Qué mide el factor de ramificación?

- a) Número de nodos por nivel
- b) Número de heurísticas usadas
- c) Tamaño del árbol
- d) Número de ciclos posibles

Respuesta correcta: a) Número de nodos por nivel

40. 55. ¿Qué problema de búsqueda representa el mundo de bloques?

- a) Problema reactivo
- b) Problema de planificación con operadores
- c) Problema de redes neuronales
- d) Problema probabilístico

Respuesta correcta: b) Problema de planificación con operadores

41. 56. ¿Qué sucede si se genera un nodo ya explorado en el camino en backtracking?

- a) Se vuelve al nodo raíz
- b) Se detiene el algoritmo
- c) Se retrocede al nodo anterior
- d) Se duplica la memoria

Respuesta correcta: c) Se retrocede al nodo anterior

42. 57. ¿Qué se busca en los métodos de escalada?

WUOLAH

- a) Maximizar el número de soluciones
- b) Encontrar nodos con mayor valor heurístico
- c) Minimizar el tiempo de espera
- d) Aumentar el azar

Respuesta correcta: b) Encontrar nodos con mayor valor heurístico

43. 58. ¿Cuál es una ventaja del enfriamiento simulado frente a la escalada simple?

- a) Usa árboles de decisión
- b) Acepta soluciones peores temporalmente
- c) Siempre encuentra la solución óptima
- d) No requiere heurística

Respuesta correcta: b) Acepta soluciones peores temporalmente

44. 59. ¿Qué representa un cromosoma en un algoritmo genético?

- a) Una solución candidata
- b) Un nodo del árbol
- c) Un sensor del agente
- d) Una red neuronal

Respuesta correcta: a) Una solución candidata

45. 60. ¿Cuál es el objetivo del operador de cruce en algoritmos genéticos?

- a) Eliminar individuos débiles
- b) Combinar información de dos soluciones
- c) Generar redes neuronales
- d) Mutar aleatoriamente soluciones

Respuesta correcta: b) Combinar información de dos soluciones
