

Teoría de la Computación  
Dr Jesús Rodríguez Viorato

e Inteligencia Artificial  
Dr. Arturo Hernández Aguirre

## **Inteligencia Artificial**

**ESTAREMOS LEYENDO EN EL LIBRO DE TEXTO TODOS LOS TEMAS DEL CURSO.**  
EL LIBRO DE TEXTO (AUTOR: WOLFGANG ERTEL) YA ESTÁ EN CLASSROOM

### **Parte I. Algoritmos para búsqueda y juegos (6 clases aprox)**

Algoritmos de búsqueda exhaustiva: DFS, BFS

Algoritmos de búsqueda heurística. Algoritmo A\*, variantes del DFS y BFS basado en una heurística que usa un estimador del costo a la solución final.

Ejemplos:

solución del imposible-8, recorrido en un laberinto, el problema de las jarras de agua.

Juegos: gato, damas chinas, y otros.

Introducción (todo) y Tema 3 de la Universidad de Sevilla (páginas 1 a 45)

Tema 1 y Tema2 de la Universidad de Barcelona  
(los slides son los que dicen “una por página”)

Material para el curso.

Seguiremos de cerca el contenido de varios cursos.

Universidad de Sevilla

<https://www.cs.us.es/cursos/iais-2018/?contenido=temas.php>

Facultad de Informática, Universidad de Barcelona

<https://www.cs.upc.edu/~bejar/ia/teoria.html>

### **Parte II. Redes Neuronales**

Aprendizaje: Tema 1 de U de Sevilla

Redes Neuronales: Tema 2 de la U de Sevilla

Más información cuando comencemos esta parte del curso.