



PLANIFICACIÓN SEMANAL DE CLASES

Unidad Curricular: Inteligencia Artificial	Escuela: Ingeniería de Computación	Período: 2013C	Docente: Rainier Araujo	C.I.: 18724011
---	--	---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------

Objetivo General:

Clase	Tema	Contenido
1	Aspectos y alcances de la inteligencia artificial	<ul style="list-style-type: none">- Motivación.- Definición de IA.- Actuar como humano.- Pensar como humano.- Pensar racionalmente.- Actuar en forma racional.
2	Aspectos y alcances de la inteligencia artificial	<ul style="list-style-type: none">- Fundamentos de la IA.- Historia de la IA.- Tendencia de la IA.
3	Solución de problemas en general	<ul style="list-style-type: none">- Percepción.- Comprensión del lenguaje natural.- Aprendizaje y demostración.- Teorema de juegos.- Agentes inteligentes.- Agentes que razonan de manera lógica.- Agentes basados en el conocimiento.



4	Solución de problemas en general	<ul style="list-style-type: none">- Representación, razonamiento y lógica.- Inferencia.- Validez y satisfacción.- Inferencia en las computadoras.- Reglas de inferencia en la lógica proposicional.- Complejidad en la inferencia proposicional.
5	Inteligencia artificial.	<ul style="list-style-type: none">-- Lenguajes y hardware para la inteligencia artificial- Proyecto de Desarrollo.- Metodología.- Release Planing.- Roles en un Equipo de Desarrollo.
6	Examen	Temas 1,2,3 y 4
7	Sistemas expertos	<ul style="list-style-type: none">- Qué es un SE.- Cuándo es útil un SE.- Objetivos típicos.- Esquema básico de un SE.- Relación de un SE con el ambiente.- Componentes de un SE. Base de conocimientos: Afirmaciones y relaciones de conocimientos.
8	Sistemas expertos	<ul style="list-style-type: none">- Máquina inferencial: Estrategias de búsqueda.- Por qué desarrollar un SE.- Construcción de una SE.- Condición previa.- Fases: estudio preliminar, desarrollo de prototipos, desarrollo de sistema, entrega a usuarios finales



9	Robótica y cibernética	<ul style="list-style-type: none">- Robótica y ciencias afines- Robot. definición- Elementos de Percepción del Entorno. Sensores- Principales Proyectos de Robótica.- Sistemas de decisión en la robótica.
10	Redes Neuronales	<ul style="list-style-type: none">- Definición.- Ventajas.- Aplicaciones- Ejemplos- Función de Activación.
11	Bases de Datos	
12	Proyecto Final	Planteamiento.
13	Agentes inteligentes	<ul style="list-style-type: none">- Definición.- Clasificación.- Nivel de racionalidad.- Conductas óptimas.
14	Proyecto Final	Asesoría
15		
16	Proyecto Final	Asesoría
17	Metodologías de Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">- Metodologías- Metodologías Tradicionales- Metodologías Agiles
18	Proyecto Final	Asesoría



19	Release Planing	<ul style="list-style-type: none">- Planificación de actividades- Periodicidad- Implementación- Reportes
20	Proyecto Final	Asesoría
21	Documentación	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué es?- Técnicas de Documentación- Rol del Documentador- Implementación
22	Proyecto Final	Asesoría
23	UML	<ul style="list-style-type: none">- ¿Que es?- Principales Tipos de Diagramas- Implementación.
24	UML	<ul style="list-style-type: none">- ¿Que es?- Principales Tipos de Diagramas- Implementación.
25	Proyecto Final	Entrega
26	Proyecto Final	Entrega