

Licenciatura: INGENIERIA EN SISTEMAS

COMPUTACIONALES

Modalidad: EJECUTIVO

Materia:

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Clave:

PE-ISC904

Cuatrimestre:

9

Horas:

4

OBJETIVO:

Definir, diseñar, construir y programar las fases del analizador léxico y sintáctico de un traductor o compilador y el análisis del uso de sistemas inteligentes y expertos que sirvan de apoyo para la toma de decisiones en las organizaciones.

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
1	UNIDAD I INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. 1.1 Introducción a la Inteligencia Artificial. 1.2 Historia de la Inteligencia Artificial.	1.3 Las habilidades cognitivas según la psicología. Teorías de la inteligencia.	1.4 El proceso de razonamiento según la lógica (Axiomas, Teoremas, demostración).	1.5 El modelo de adquisición del conocimiento según la filosofía	
	EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8
	1.6 El modelo cognoscitivo	1.7 El modelo del agente inteligente, Sistemas Multi Agentes, Sistemas Ubicuos.	1.8 El papel de la heurística.	1.9 Algoritmos de exploración de alternativas.	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
2	1.10 Métodos inteligentes	1.11 Redes semánticas, frames y scripts. 1.12 Inteligencia distribuida.	UNIDAD II PRESENTACIÓN DEL CONOCIMIENTO 2.1 Principios y Metodología de la Inteligencia Artificial 2.2 Paradigmas de la Inteligencia Artificial.	2.3 Mapas conceptuales.	
	EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8
	2.4 Redes semántica	2.5 Razonamiento monótono	2.6 Conocimiento no-monótono y otras lógicas	2.7 Razonamiento probabilístico	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
3	2.8 Teorema de Bayes. 2.9 Unificación	2.10 Formas estándar 2.11 Cláusulas de Hom	UNIDAD III REGLAS, BÚSQUEDA Y SISTEMAS DE PRODUCCIÓN 3.1 Representación de conocimiento mediante reglas	3.2 Métodos de Inferencia en reglas	MAPA CONCEPTUAL
	EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8
	3.3 Reglas de producción	3.4 Sintaxis de las reglas de producción.	3.5 Semántica de las reglas de producción	3.6 Arquitectura de un sistema de Producción (SP) o sistemas basados en reglas, (SBR).	

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
4	3.7 Hechos.	3.8 Base de conocimientos.	Mecanismo de control.	3.10 Espacios de estados determinísticos y espacios no determinísticos.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	3.11 Búsqueda sistemática	3.12 Búsqueda de metas a profundidad.	3.13 Búsqueda de metas en anchura	3.14 Representación de problemas como sistemas de producción, Mecanismos de inferencia, Resolución de conflictos	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
5	3.15 Representación de problemas como sistemas de producción, Resolución de conflictos	UNIDAD IV APLICACIONES CON TÉCNICAS DE IA E INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN LÓGICA 4.1 Robótica	4.1 Robótica	4.2 Redes Neuronales (RN)	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.2 Redes Neuronales (RN)	4.3 Visión artificial	4.4 Lógica difusa (Fuzzy Logic).	4.5 Procesamiento de Lenguaje Natural	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
6	4.6 Sistemas Expertos (SE)	4.7 Introducción a la programación lógica	4.8 Mecanismos básicos	4.8 Mecanismos básicos	CUADRO SINÓPTICO
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.8 Mecanismos básicos	4.9 Estructura de un programa	4.10 Objetos compuestos	4.11 Recursividad	
7	CLASE 1	CLASE 2			PLATAFORMA EDUCATIVA
	EXAMEN DE MODULO				EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL

Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

NOTA:	En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la subdireccion académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	--

