

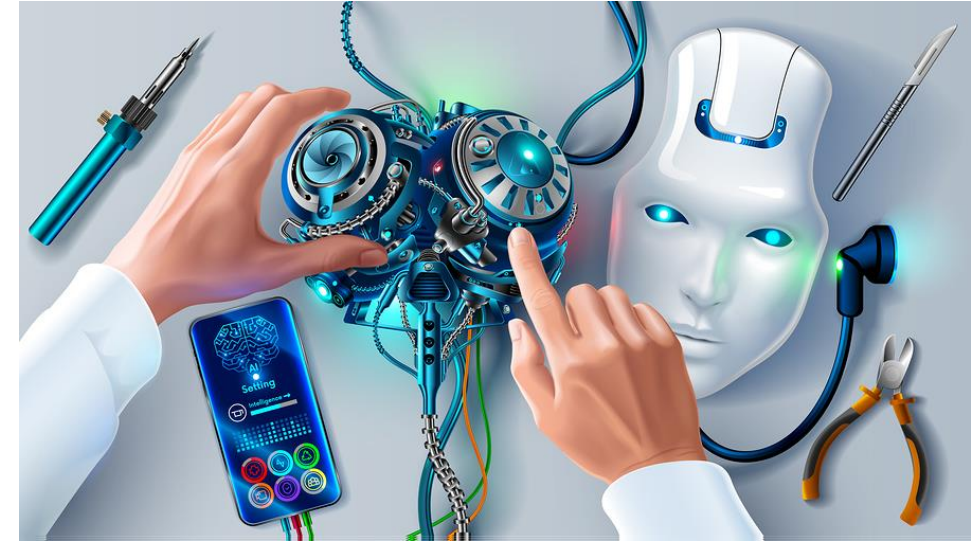
- CARRERA: INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.
- DOCENTE: EMMANUEL FABIO SANTIAGO AGUILAR.
- MATERIA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL.
- TEMA: ENSAYO EL PROCESO DE LA CREATIVIDAD.
- ALUMNA: LAURA DENIS TON HERNANDEZ.
- FECHA: 21/07/2021.

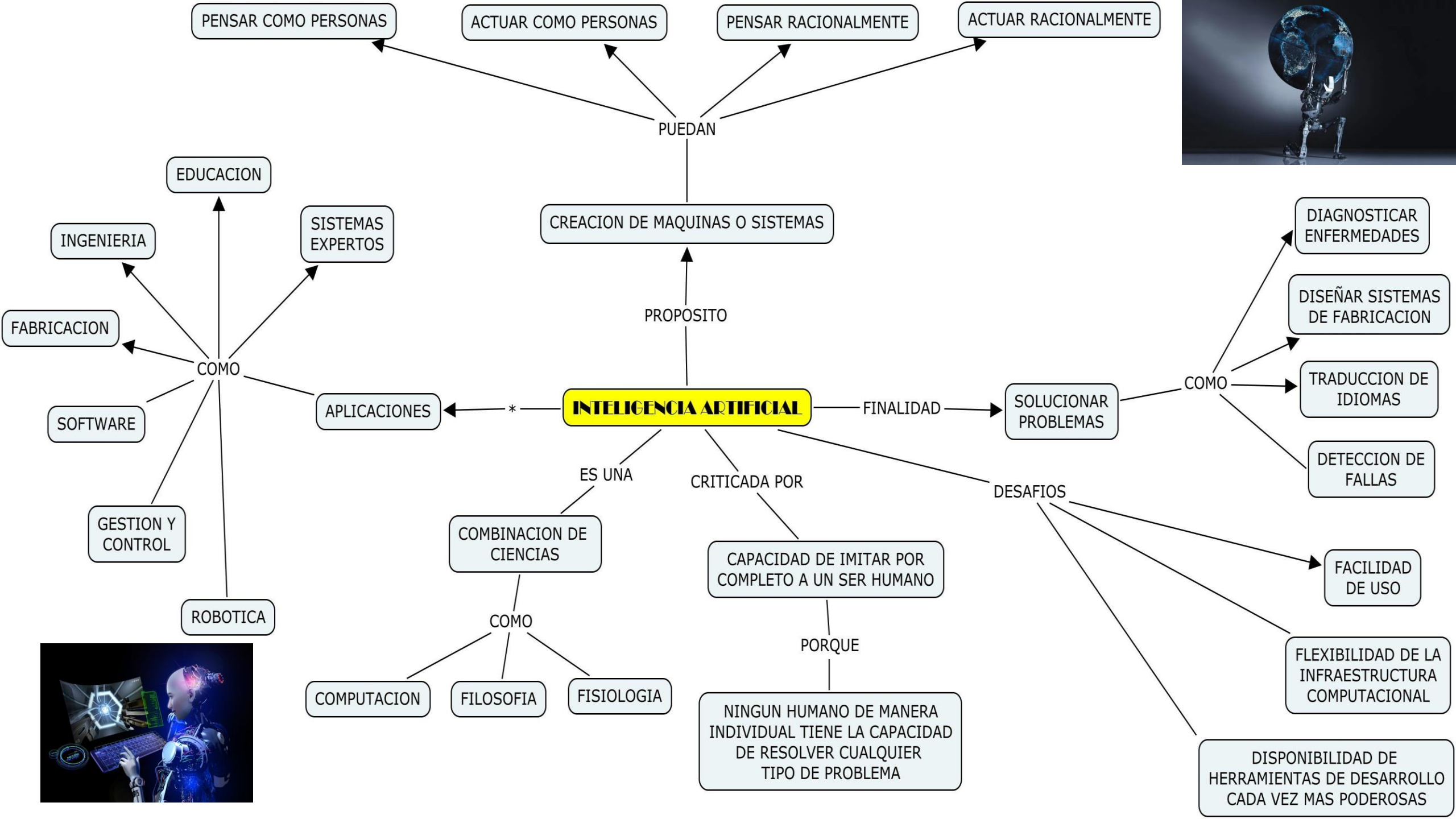
--

--

INDICE:

- 1) Inteligencia Artificial,
- 2) Ramas de la Inteligencia Artificial,
- 3) Razonamiento non-monotic,
- 4) Heurística en la Inteligencia Artificial,
- 5) Cláusulas de Horn,
- 6) Representación de problemas como sistemas de producción,
- 7) Programación lógica







**Redes neuronales**

**Procesamiento de lenguaje natural**

**Logaritmos genéricos**

**Sistemas Expertos**

**IA**

**Agentes inteligentes**

**Sistemas de visión**

**Lógica difusa**



**Robótica**

**Sistema de aprendizaje**

Una lógica no monótona es una lógica formal cuya relación de conclusión no es monótona .

En otras palabras, las lógicas no monótonas están diseñadas para capturar y representar inferencias derrotables.

Razonamiento non-monotonic,

razonamiento abductivo (las conclusiones solo se deducen como explicaciones más probables), algunos enfoques importantes del razonamiento sobre el conocimiento (la ignorancia de una conclusión debe ser retractada cuando el conclusión se hace conocida), y de manera similar, revisión de creencias (el nuevo conocimiento puede contradecir las creencias antiguas).



un tipo de inferencia en la que los razonadores extraen conclusiones provisionales, lo que permite a los razonadores retractarse de sus conclusiones basándose en evidencia adicional. La mayoría de las lógicas formales estudiadas tienen una relación de implicación monótona, lo que significa que agregar una fórmula a una teoría nunca produce una poda de su conjunto de conclusiones.

Intuitivamente, la monotonidad indica que aprender un nuevo conocimiento no puede reducir el conjunto de lo que se conoce. Una lógica monótona no puede manejar varias tareas de razonamiento como razonamiento por defecto (las conclusiones pueden derivarse solo por falta de evidencia de lo contrario),



# HEURISTICA

Es la ciencia que estudia el razonamiento y la solución de problemas



**Ciencia del descubrimiento**

# heurística

## ¿Qué es?

capacidad de un sistema vivo o no, para realizar de forma inmediata innovaciones positivas para resolver un problema.

Creatividad

pensamiento divergente

Pensamiento Lateral

sin procedimiento (algoritmo) ya establecido.

un procedimiento ya establecido.

## Procesos

son estrategias generales de resolución y reglas

solucionadores de problemas,

indican las vías o posibles enfoques a seguir para alcanzar una solución.

generales

se pueden aplicar a una gran variedad de dominios

específicos

se limitan a un área particular del conocimiento.

## Funcionamiento o propósito

Resolver problemas utilizando exploración y métodos de ensayo y error.

proporciona un marco para resolver determinados problemas

Uso y control de usuarios

Consistencia, Reconocer mejor que recordar

## Criterios del Análisis Heurístico

- Objetivos generales.
- Identidad de información.
- Lenguaje y redacción.
- Rotulación.
- Estructura y navegación..
- Lay Out de la pagina.
- Búsqueda.
- Elementos multimedia.
- Accesibilidad.

## CLAUSULAS DE HORN

- La resolución general es un mecanismo muy potente de demostración...
- pero tiene un alto grado de **indeterminismo**:
  - en la selección de las cláusulas con las que hacer resolución
  - y en la selección de los literales a utilizar en la resolución
- Desde el punto de vista computacional es muy ineficiente.

Desde el punto de vista práctico puede sacrificarse algo de expresividad y obtener un mecanismo más eficiente que sustente un lenguaje de programación más "realista":

- restringimos la forma de las cláusulas de modo que a lo sumo tengan un literal positivo. En notación de Kowalski esto quiere decir que a lo sumo tienen **un átomo en el lado izquierdo de ←**
- estudiaremos un método de resolución específico para este tipo de cláusulas.





# Método de solución de problemas

