



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

SISTEMES INTEL-LIGENTS

Coordinació: ANSOTEGUI GIL, CARLOS JOSE

Any acadèmic 2021-22

Informació general de l'assignatura

Denominació	SISTEMES INTEL-LIGENTS			
Codi	103054			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Màster Universitari en Enginyeria Informàtica	1	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	4.5			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	1.5	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	ANSOTEGUI GIL, CARLOS JOSE			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	2 hores de treball autònom per cada hora presencial			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Anglès			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
ALÒS PASCUAL, JOSEP	josep.alos@udl.cat	1,5	
ANSOTEGUI GIL, CARLOS JOSE	carlos.ansotegui@udl.cat	0	
PON FARRENY, JOSEP	josep.pon@udl.cat	1,5	
TORRES MONTIEL, EDUARD	eduard.torres@udl.cat	1,5	

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Implementar i avaluar algorismes de cerca avançada.
- Implementar i avaluar algorismes d'aprenentat per reforç.
- Aplicar i avaluar algorismes simples per aprenentatge supervisat en scikit-learn.
- Aplicar i avaluar algorismes simples per aprenentatge no supervisat en scikit-learn.

Competències

Competències generals

- CG4. Capacitat per al modelatge matemàtic, càlcul i simulació en centres tecnològics i d'enginyeria d'empresa, particularment en tasques de recerca, desenvolupament i innovació en tots els àmbits relacionats amb l'enginyeria informàtica.

Competències bàsiques

- CB5. Posseir les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant d'una forma que haurà de ser en gran mesura autodirigida i autònom.

Competències estratègiques de la Universitat de Lleida

- UDL3: Domini de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació.
- UDL2: Domini d'una llengua estrangera

Competències específiques de la titulació

- CE12: Capacitat per aplicar mètodes matemàtics, estadístics i d'intel·ligència artificial per modelar, dissenyar i desenvolupar aplicacions, serveis, sistemes intel·ligents i sistemes basats en el coneixement.

Competències transversals de la titulació

- EPS4: Capacitat de concebre, dissenyar i implementar projectes i/o aportar solucions novadores, utilitzant eines pròpies de l'enginyeria.

Continguts fonamentals de l'assignatura

A continuació, llistem els temes que formen part del programa de l'assignatura de Sistemes Intel·ligents:

- T1. Introducció als Sistemes Intel·ligents.
- T2. Cerca Avançada
- T3. Aprenentatge automàtic per reforç.
- T4. Aprenentatge automàtic supervisat en scikit-learn.
- T5. Aprenentatge automàtic no supervisat en scikit-learn.

Eixos metodològics de l'assignatura

Les classes teòriques incorporen exemples il·lustratius i propostes de problemes per a resoldre a les classes de laboratori.

A les classes de laboratori es resolen els problemes proposats. També s'implementen els algorismes presentats a la classe teòrica. En una primera fase l'alumne observa com el professor implementa un algorisme i com n'avalua la correcció i l'eficiència. En una segona fase l'alumne comença a resoldre la pràctica proposada.

El llenguatge de programació es python. La qualitat del codi és un aspecte rellevant.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Setmana	Tema	Tasques
1	T1,T2	Introducció als Sistemes Intel·ligents. Cerca adversaria: MiniMax, AlphaBeta, ExpectiMax. Segon projecte del Pacman.
2	T2	Aprenentatge per reforç. Cadenes de markov, value iteration. Tercer projecte del Pacman.
3	T3	Aprenentatge per reforç. Q-learning. Tercer projecte del Pacman.
4	T4	Algoritmes d'aprenentatge supervisat amb scikit-learn. Realització de problemes del tutorial i proposats.
5	T4	Algoritmes d'aprenentatge no supervisat amb scikit-learn. Realització de problemes del tutorial i proposats.

El tema T5 es realitzarà de forma incremental al llarg del curs.

Aquest curs es durà a terme un projecte on es desenvoluparà un videojoc senzill. En aquesta assignatura es treballarà la part de intel·ligència artificial del projecte. A l'assignatura "Computació gràfica i multimedia" es programarà la part gràfica del joc, mentre que a l'assignatura "Sistemes embebats i ubics" es treballaran aspectes d'interacció humà-ordinador mitjançant dispositius especials. Per aquest motiu es recomana cursar les tres assignatures de forma simultània, tot i que no es tracta d'un requisit imprescindible

Sistema d'avaluació

Durant la primera setmana de treball d'un tema, es proporcionarà un guió amb la feina que s'ha de fer abans de l'inici del següent tema. El guió ha d'incloure els objectius a aconseguir i els criteris de correcció. Aquest treball es lliurarà i serà avaluat pel professor.

Activitat	Ponderació	Nota mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
Paquet de treball 1 PT1	40%	NO	SI	NO	SI
Paquet de treball 2 PT2	20%	NO	SI	NO	SI
Paquet de treball 3 PT3	40%	NO	SI	NO	SI

Nota final = $0,4 \cdot PT1 + 0,2 \cdot PT2 + 0,4 \cdot PT3$

Bibliografia i recursos d'informació

- Artificial Intelligence: A Modern Approach

Stuart. J. Russell and Peter. Norvig

Prentice Hall, 2009

- Essentials of Artificial Intelligence

Matt Ginsberg

Morgan Kaufmann Pub, 1993

- Hands-on machine learning with Scikit-Learn and TensorFlow : concepts, tools, and techniques to build intelligent systems

[Aurelien Géron](#). *O'Reilly Media, Sebastopol, CA, (2017)*

- Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques

Ian H. Witten and Eibe Frank

Morgan Kaufmann, 2005

- SCIKIT-LEARN: <http://scikit-learn.org/stable/>