



# Pla Docent de l'Assignatura

## Guia Docent

**Nom de l'assignatura:** Computació Intel·ligent i Llenguatge Natural  
**Curs acadèmic:** 2011-2012                    **Curs:** 3    **Trimestre:** Segon

**Estudis:** Grau en Enginyeria en Informàtica (obligatòria) i Grau en Enginyeria en Sistemes Audiovisuals (optativa)

**Codi assignatura:** 21429-21651

**Nombre de crèdits ECTS:** 4

**Nombre total d'hores de dedicació:** 100 hores

**Llengua o llengües de docència:** Castellà

**Professorat:** Hector Geffner, Leo Wanner, Mireia Farrus, Nir Lipovetzky

**Professorat responsable:** Hector Geffner

## **Dades descriptives de l'assignatura**

**Nom de l'assignatura:** Computació Intel·ligent i Llenguatge Natural

**Curs acadèmic:** 2011-2012

**Curs:** 3    **Trimestre:** Segon

**Estudis:** Grau en Enginyeria en Informàtica (obligatòria) i Grau en Enginyeria en Sistemes Audiovisuals (optativa)

**Codi assignatura:** 21429-21651

**Nombre de crèdits ECTS:** 4

**Nombre total d'hores de dedicació:** 100 hores

**Llengua o llengües de docència:** Castellà

**Professorat:** Hector Geffner, Leo Wanner, Mireia Farrus, Nir Lipovetzky

**Professorat responsable:** Hector Geffner

## **Presentació de l'assignatura**

El curso es una introducción a la Inteligencia Artificial y al Procesamiento de Lenguaje Natural. Los estudiantes aprenderán los fundamentos de la teoría y la práctica de los programas que realizan tareas que normalmente asociamos con la Inteligencia, desde la resolución automática de problemas, la inferencia lógica, la planificación y el comportamiento autónomo, a la comprensión del lenguaje natural. Cada vez más, este tipo de habilidades se requieren en un número mayor de ámbitos tales como los Videojuegos, la Web, Robots, Asistentes Virtuales Inteligentes, etc.

## Competències a assolir a l'assignatura

| Competències transversals   | Competències específiques  |
|---|--|
| <i>Instrumentals</i>  |  |
| G1:Capacitat d'anàlisis i síntesis.   | H1: Capacitat de concebre i dur a terme projectes informàtics utilitzant els principis i metodologies propis de l'enginyeria.  |
| G2:Capacitat d'organització i planificació  | H3:Capacitat per a la redacció i desenvolupament de projectes en l'àmbit de la seva especialitat.  |
| G3:Capacitat d'aplicar els coneixements a l'anàlisis de situacions i resolució de problemes.  | H4: Aprendre de manera autònoma nous coneixements i tècniques adequats per a la concepció, el desenvolupament o l'explotació de sistemes informàtics.  |
| G4:Habilitat en la cerca i la gestió de la informació.  |  |
| G5:Habilitat en la presa de decisions.  | IN31: Conèixer les tècniques de cerca, planificació i raonament intel·ligent i ser capaç d'aplicar les més adequades a cada problema.  |
| G6:Capacitat de comunicar-se amb propietat de forma oral i escrita en català i en castellà, tan davant audiències expertes com inexpertes | IN32: Capacitat per avaluar la complexitat d'un domini en què es planteja una tasca de comunicació intel·ligent, per triar un formalisme de la representació de coneixement adequat per a la representació de fragments del coneixement d'aquest domini i dur a terme aquesta representació. |
| <i>Interpersonals</i>   |  |
| G8:Capacitat de treball en equip.   |  |
| <i>Sistèmiques</i>  |  |
| G11:Capacitat d'aplicar amb flexibilitat i creativitat els coneixements adquirits i d'adaptar-los a contextos i situacions noves.         | IN33: Dominar els fonaments de comunicació formal i capacitat per esbossar un model de comunicació tant entre agents intel·ligents com entre un agent (p.e. un agent de programari o un agent conversacional incorporat) i un usuari humà.   |
| G12:Capacitat per progressar en els processos de formació i aprenentatge de manera autònoma i contínua.                                   |  |
| G14:Capacitat de motivació per la qualitat i per l'assoliment.  | P3: Capacitat de resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, creativitat, i de comunicar i transmetre coneixements, habilitats i destreses, comprenent la responsabilitat ètica i professional de l'activitat de l'enginyer tècnic de telecomunicació.                            |
| G15:Capacitat de generació de noves idees.  | AU38: Dominar les tècniques del resum automàtic multilingüe de la informació   |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>textual en la web en la teoria i en la pràctica.</p> <p>AU39: Domini de les tècniques avançades de la cerca intel·ligent d'informació en la web.</p> |
|--|---|

## Continguts

- Introducción a la Inteligencia Artificial: Modelos y Algoritmos
- Búsqueda Heurística. Algoritmos de búsqueda heurística A\*, IDA\*, LRTA\*, Best-First, etc.
- Algoritmos de Búsqueda en Juegos de Suma Zero: Minimax, Alpha-Beta Pruning
- Planificación: Representación Compacta y General de Problemas de Búsqueda. Strips. Derivación Automática de Heurísticas. Delete-Relaxation, planes relajados
- Problemas de Satisfacción de Restricciones (Constraint Satisfaction Problems), Propagación de Restricciones, SAT y SAT Solvers.
- Lenguaje Natural: Enfoques Sintácticos y Estadísticos.

## Bibliografia i recursos didàctics

Llistat de bibliografia bàsica (màxim 3 llibres), complementària, i materials que es posaran a l'abast des de l'aula-global (Moodle) de l'assignatura

Referencia: Artificial Intelligence: A Modern Approach. S. Russell, P. Norvig. (3<sup>rd</sup> Edition). Prentice Hall. 2009

Slides del Profesor – en Moodle

Videos: Clase de Inteligencia Artificial, Stanford University. Disponible en Video.

<https://www.ai-class.com/home/>

## **Metodología**

**El curso para el estudiante esta organizado en:**

**18 horas de teoria (9 clases de 2 horas c/u)**

**10 horas de Practicas (5 clases de 2 horas c/u)**

**8 horas de Seminarios (4 clases de 2 horas c/u).**

## Programació d'activitats

El curso para el estudiante esta organizado en:

- 18 horas de teoria (9 clases de 2 horas c/u)
- 10 horas de Practicas (5 clases de 2 horas c/u)
- 8 horas de Seminarios (4 clases de 2 horas c/u).

| Setmana | Sessió Teoria                                      | Sessió<br>pràctica | Sessió seminari |
|---------|--|--------------------|-----------------|
|         | Teoría: Introducción                               |                    |                 |
| 2       | Teoría: Búsqueda Heurística                        | Práctica           |                 |
| 3       | Teoría: Búsqueda Heurística                        |                    | Seminario       |
| 4       | Teoría: Búsqueda en Juegos de Suma Zero            | Práctica           |                 |
| 5       | Teoría: Planificación                              |                    | Seminario       |
| 6       | Teoría: Planificación                              | Práctica           |                 |
| 7       | Teoría: Problemas de Satisfacción de Restricciones |                    | Seminario       |
| 8       | Teoría: Lenguaje Natural                           | Práctica           |                 |
| 9       | Teoría Lenguaje Natural                            |                    | Seminario       |
| 10      |  | Práctica           |                 |

Aparte del examen final de la asignatura, tenemos proyectos (generalmente involucran programación) y tareas que juntos valen un 35% de la nota final (examen final 65%).

Las tareas se completan en las semanas 2,5,8  
Los proyectos, las semanas 3,6,9.

| Activitat | Data Iliurament |
|-----------|-----------------|
| Tarea     | Semana 2-5-8    |
| Proyectos | Semana 3-6-9    |