

[MTA001] Adimen Artifizialari Aplikatutako Matematika

DATU OROKORRAK

Titulazioa	ADIMEN ARTIFIZIALEAN UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2024	Modalitatea	Presentziala
Kredituak	3	Ordu/aste	0
		Hizkuntza	CASTELLANO/ENGLISH
		Orduak guztira	33 irakastordu + 42 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

IRAKASLEAK

CERNUDA GARCIA, CARLOS

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
M1T101 - Adimen Artifizialaren oinarri matematikoak ezagutu, ulertu eta aplikatzea			x	2,6
M1T120 - Eskuratutako ezagutzak eta arazoak konpontzeko gaitasuna ingurune berrietan, ez oso ezagunetan edo aldakorretan aplikatzea, bere ikasketa-arloarekin lotutako testuinguru zabalagoetan (edo diziplina anitzekoetan)		x		0,4

Guztira: 3

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

MIRA01 Adimen artifizialeko problematikan erabiltzen diren ezagutza matematiko ohikoenak aplikatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	4 h.	19 h.	23 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.		2 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzailetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	20 h.		20 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	4 h.	16 h.	20 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak

P

%30

%70

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak

IO - Irakastorduak: 30 h.
IG - Irak. gabekoak: 35 h.
OG - Orduak guztira: 65 h.

MIRA02 Eskuratutako ezagutzak eta arazoak konpontzeko gaitasuna ingurune berrietan, ez oso ezagunetan edo aldakorretan aplikatzea, bere ikasketa-arloarekin lotutako testuinguru zabalagoetan (edo diziplina anitzekoetan)

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	3 h.	7 h.	10 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa,

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

IO - Irakastorduak: 3 h.
IG - Irak. gabekoak: 7 h.
OG - Orduak guztira: 10 h.

EDUKIAK

Adimen artifizialari aplikatutako kalkulua

Adimen artifizialari aplikatutako algebra

Adimen artifizialari aplikatutako estatistika

Adimen artifizialari aplikatutako modelazioa eta formulazio matematikoa

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Moodle plataforma

Bibliografia

(Ez dago bibliografiarik)