

[MTA002] Adimen Artifizialari Aplikatutako Programazioa

DATU OROKORRAK

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

IRAKASLEAK

CHICOTE GUTIERREZ, BEATRIZ

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
M1T102 - Adimen artifizialaren programazio-oinarriak ezagutu, ulertu eta aplikatu			x	2,6
M1T121 - Ikasten jarraitzeko aukera emango dieten ikaskuntza-trebetasunak izatea, neurri handi batean autozuzendua edo autonomoa izango den moduan.		x		0,4

Guztira: 3

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

MIRA03 Adimen artifizialaren eremuan, liburutegien eta programazio-tresna ohikoenen erabilera menderatzea

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	6 h.	18 h.	24 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko		5 h.	5 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.		2 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	20 h.		20 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	2 h.	12 h.	14 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%40	Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak	
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%60		

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

MIRA04 Ikasten jarraitzeko aukera emango dieten ikaskuntza-trebetasunak izatea, neurri handi batean autozuzendua edo autonomoa izango den moduan.

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	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, sei hilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%100	(Ez dago mekanismorik)
IO - Irakastorduak: 3 h. IG - Irak. gabekoak: 7 h. OG - Orduak guztira: 10 h.		

EDUKIAK

Adimen artifizialerako tresnak eta programazio lengoaiak

Algoritmiara sarrera

Objetuei orientatutako programazioa

Adimen artifizialerako liburutegiak eta framework-ak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Moodle plataforma	Pilgrim, M., & Willison, S. (2009). Dive into python 3 (Vol. 2). New York, NY, USA: Apress.