

[MTC002] EZAGUTZA ERREPRESENTAZIOA ETA ARRAZOIKETA

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

DUO ZUBIAURRE, AITOR

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
M1T105 - Ezagutza adierazteko eta arrazoitzeko ereduak diseinatu, garatu eta ezartzea, eta horiek ingurune adimendunetan 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

MIRA08 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, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 3 h.

IG - Irak. gabekoak: 7 h.

OG - Orduak guztira: 10 h.

MIRA07 Ingurune adimendunetan ezagutza irudikatzen duen teknikak eta arrazoitzeko ereduak ezagutzea.

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.	21 h.	27 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.		2 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiarekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	20 h.		20 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	2 h.	14 h.	16 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta

P

%30

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

arazoak

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako %70
kodetze-/programazio-probak

IO - Irakastorduak: 30 h.

IG - Irak. gabekoak: 35 h.

OG - Orduak guztira: 65 h.

EDUKIAK

Adimen artifizial sinbolikoaren oinarriak

Ezagutza errepresentatzeko ereduak

Arrazonamendu eta Plangintza

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Moodle plataforma
Artikulu teknikoak

Bibliografia

Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). Artificial intelligence: a modern approach. Pearson.