

[GIC107] ADIMEN ARTIFIZIALA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA	Arloa	SOFTWAREAREN, INFORAMZIO SIST. ETS SIST.INTELIGENTEEN INGE.
Seihilabetea	2	Ikasturtea	3
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Especialitatea	
Plana	2014	Hizkuntza	CASTELLANO/EUSKARA
Kredituak	6	Orduak guztira	81 irakastordu + 69 irak. gabeko ordu = 150 ordu guztira
	Ordu/aste		4,5

IRAKASLEAK

BASAGOITI ASTIGARRAGA, ROSARIO MARIA

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
PROGRAMAZIOA II	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

GICE03 - Eremu guztietan proiektu, zerbitzu eta sistema informatikoak planifikatu, sortu, zabaldu eta zuzentzeko gaitasuna, haiek abian jarri eta etengabe hobetzeko lanak gidatuta eta haien eragin ekonomiko eta soziala baloratuta

GICE17 - Sistema adimendunen eta horien aplikazio praktikoaren funtsezko printzipioak eta oinarritzko teknikak ezagutzea eta aplikatzea

GIE301 - Sistema adimendunen berezko fundamentuak, paradigmak eta teknikak ezagutzeko gaitasuna, eta teknika horiek erabiltzen dituzten sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoak analizatu, diseinatu eta eraikitzeko gaitasuna, edozein aplikazio eremutan

OROKORRAK

GIGC03 - Sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoen irisgarritasun, ergonomia, erabilgarritasun eta segurtasuna diseinatu, garatu, ebaluatu eta segurtatzeko ahalmena, baita kudeatzen duten informazioarena ere

GIGC05 - Sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoak sortu, garatu eta mantentzeko ahalmena, softwarearen ingeniartzaren metodoak erabiliz, kalitatea segurtatzeko tresna moduan

GIGC07 - Informatikako Ingeniari Teknikoaren lanbidearen garapenean behar den legedia ezagutu, ulertu eta aplikatzeko ahalmena, eta derrigor bete beharreko espezifikazioak, erregelamenduak eta arauak erabiltzea

GIGC08 - Metodo eta teknologia berriak ikasteko eta garatzeko ahalmena ematen duten oinarritzko gaiak eta teknologiak ezagutzea, baita moldagarritasuna emango dietenak ere, egoera berrietara egokitzeak

GIGC09 - Arazoak ekimenez, erabakimenez, autonomiaz eta sormenez bideratzeko ahalmena. Informatikako Ingeniari Teknikoaren lanbidearen ezagutzak, abileziak eta trebetasunak komunikatzeko eta transmititzeko ahalmena

GIGC12 - Ekonomiaren eta giza baliabideen, eta proiektu antolamendu eta planifikazioaren gaineko oinarritzko elementuak ezagutzea eta aplikatzea, baita informatikako proiektuen eremuko lege, arau eta antzekoak ere

OINARRIZKOAK

G_CB3 - Ikasleek datu esanguratsuak biltzeko eta interpretatzeko gaitasuna izatea (eskuarki beren ikasketa eremuaren barruan), iritziak emateko eta hausnarketa bat egiteko, izaera sozial, zientifiko edo etikoko gai garrantzitsuetan.

IKASTE-EMAITZAK

RG1311 Eragile adimendunen teoria ulertzea;

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	15 h.		15 h.
Tailerretan eta/edo laborategietan praktikak egitea.	5 h.	5 h.	10 h.
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.	8 h.	7 h.	15 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	2 h.	3 h.	5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%40
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%35
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%25

Oharrak:

IO - Irakastorduak: 30 h.
IG - Irak. gabekoak: 15 h.
OG - Orduak guztira: 45 h.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

Oharrak:

RG13112 Machine learning teoria ulertzea.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	10 h.	5 h.	15 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak.	3 h.	2 h.	5 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	4 h.	8 h.	12 h.
Tailerretan eta/edo laborategietan praktikak egitea.	9 h.	4 h.	13 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%40	[!] <i>prueba individual</i>
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%30	Oharrak:
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%30	

IO - Irakastorduak: 26 h.
IG - Irak. gabekoak: 19 h.
OG - Orduak guztira: 45 h.

RG13113 Bildumen framework bat erabiltzea machine learning aplikazioetarako.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ordenagailuan simulazio praktikak egitea, banaka eta/edo taldean.	10 h.	7 h.	17 h.
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.	12 h.	6 h.	18 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%50	[!] <i>prueba individual</i>
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%50	Oharrak:

IO - Irakastorduak: 22 h.
IG - Irak. gabekoak: 13 h.
OG - Orduak guztira: 35 h.

RG13161 Informazio iturri askotarikoak eta fidagarriak erabiltzen ditu proposatutako soluzioari euskarria emateko.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		5 h.	5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	(Ez dago mekanismorik)
Oharrak:		

IO - Irakastorduak: 0 h.
IG - Irak. gabekoak: 5 h.
OG - Orduak guztira: 5 h.

RG13162 Lortutako informazioa modu kritikoak aztertu eta ebaluatzen du eta hortik abiatuta informazio propioa sortzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.			6 h.	6 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:		Oharrak:		
IO - Irakastorduk: 0 h.				
IG - Irak. gabekoak: 6 h.				
OG - Orduak guztira: 6 h.				

RG3171 Arazoa edo beharra aztertzen du eta proiektuaren helburuak definitzen ditu, eta horien lorpen maila eta eragin ekonomikoa eta soziala ebaluatzen du

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		3 h.	4 h.	7 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	[!] <i>prueba individual</i>		
Oharrak:		Oharrak:		
IO - Irakastorduk: 3 h.				
IG - Irak. gabekoak: 4 h.				
OG - Orduak guztira: 7 h.				

RG3172 Proiektua antolatzen du, rol eta funtzio teknikorik garrantzitsuenak identifikatuz, eta lortutako kooperazio maila ebaluatzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.			7 h.	7 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:		Oharrak:		
IO - Irakastorduk: 0 h.				
IG - Irak. gabekoak: 7 h.				
OG - Orduak guztira: 7 h.				

EDUKIAK

1.- Agente Inteligenteen teoria.2.- Ikasketa automatikorako teknikak.3.- Bilaketa inteligenterako teknika
k4.- Jokoen teoria5.- Perzepzio teknikak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Moodle plataforma Ikasgaiaren apunteak	Artificial intelligence: A modern approach (Russell & Norvig) Machine Learning (Tom Mitchell)

