



Guía docente

Datos Identificativos					2014/15
Asignatura (*)	Sistemas Expertos		Código	614111645	
Titulación	Enxeñeiro en Informática				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
1º y 2º Ciclo	2º cuatrimestre	Todos	Optativa	4	
Idioma	Castellano				
Prerrequisitos					
Departamento	Computación				
Coordinador/a	Sanchez Maroño, Noelia	Correo electrónico	noelia.sanchez@udc.es		
Profesorado	Sanchez Maroño, Noelia	Correo electrónico	noelia.sanchez@udc.es		
Web	https://campusvirtual.udc.es/moodle/				
Descripción general	Esta asignatura tratará sobre o tema específico dos Sistemas Intelixentes Distribuidos, polo que centrarase nos Sistemas Multiaxente intelixentes. A asignatura relacionase coas disciplinas de Intelixencia Artificial e Enxeñería do Software. É unha asignatura que trata temas en pleno desenvolvemento, polo que supón unha aproximación dos alumnos ó campo da investigación máis recente nas Ciencias da Computación e a Intelixencia Artificial.				

Competencias de la titulación

Código	Competencias de la titulación
A1	Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos y técnicas avanzadas adecuadas para la investigación, el diseño y el desarrollo de sistemas y servicios informáticos.
A5	Saber especificar, diseñar e implementar sistemas inteligentes cuando las soluciones convencionales no resultan satisfactorias.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.
B4	Aprendizaje autónomo.
B11	Razonamiento crítico.
B12	Capacidad para el análisis y la síntesis.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje

Competencias de materia (Resultados de aprendizaje)	Competencias de la titulación		
Introducir el concepto de Sistemas Multiagente a partir de la necesidad de arquitecturas distribuidas en los sistemas inteligentes	A1 A5	B1 B4	
Comprender las diferentes aproximaciones a las arquitecturas de los agentes inteligentes	A1 A5	B1 B4	
Comprender la noción de Negociación como un aspecto básico inherente a los sistemas multiagentes	A1 A5	B1 B4	
Comprender las nociones y los aspectos básicos de la coordinación, la cooperación y la comunicación	A1 A5	B1 B4	C2



Conocer aplicaciones de este tipo de sistemas en entornos industriales, biomédicos, informáticos, etc.	A1 A5	B12	C6 C7
Capacitar al alumno para reconocer aquellos problemas que necesiten de una arquitectura distribuida que no esté prefijada durante el diseño del sistema, problemas que serán adecuados para la implementación de sistemas multiagente inteligentes, dada su mayor flexibilidad.	A5	B11	C6
Capacitar al alumno para la resolución de problemas, en este caso en el desarrollo y la implementación de un sistema multiagente	A5	B2 B3 B12	C1
Capacitar al alumno para aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica	A5	B2 B3	C3 C6 C7 C8
Capacitar al alumno para mantener la coherencia y la integridad de un sistema que necesita un alto grado de interacciones	A5	B2 B3	C3 C6 C8

Contenidos	
Tema	Subtema
MÓDULO 1.- CONCEPTOS BÁSICOS	
Tema 1. Los Sistemas Expertos. Introducción	1.1. Introducción histórica a los Sistemas Expertos 1.2. Definición y estructura básica de un Sistema Experto 1.3. Inteligencia Artificial Distribuida 1.4. Los agentes y los Sistemas Multiagente (SMA) 1.5. Retos para el futuro
Tema 2. Agentes. Generalidades	2.1. Introducción 2.2. Definición de agente 2.3. Definición de agente inteligente 2.4. Los sistemas multiagente 2.5. Agentes y otros paradigmas 2.6. Tipos de entornos
Tema 3. Agentes inteligentes. Arquitecturas	3.1. Los agentes como sistemas intencionales 3.2. Arquitecturas abstractas para agentes inteligentes 3.3. Cómo decirles qué hacer 3.4. Sintetizando agentes
MÓDULO 2.- ARQUITECTURAS DE AGENTES	
Tema 4. Agentes de razonamiento deductivo	4.1. Introducción 4.2. Los agentes como probadores de teoremas 4.3. Programación orientada a agentes 4.4. Concurrent MetateM
Tema 5. Agentes de razonamiento práctico	5.1. El razonamiento práctico 5.2. Las intenciones en el razonamiento práctico 5.3. Planificación 5.4. Implementación de un agente con razonamiento práctico 5.5. HOMER: Un agente que planifica 5.6. El sistema de razonamiento procesal
Tema 6. Agentes reactivos y agentes híbridos	6.1. La arquitectura de Brooks 6.2. Las limitaciones de los agentes reactivos 6.3. Los agentes híbridos
MÓDULO 3.- INTERACCIÓN, COOPERACIÓN Y NEGOCIACIÓN EN SISTEMA MULTIAGENTE	



Tema 7. Interacciones multiagente	7.1. Utilidades y preferencias 7.2. Los encuentros multiagente 7.3. Las estrategias dominantes y el equilibrio de Nash 7.4. Interacciones competitivas y de suma cero 7.5. El dilema del prisionero 7.6. Otras interacciones simétricas 2x2 7.7. Relaciones de dependencia en sistemas multiagente.
Tema 8. La negociación	8.1. El diseño de mecanismos 8.2. Las subastas 8.3. La negociación 8.4. La argumentación
Tema 9. La comunicación	9.1. Los actos de hablar 9.2. Los lenguajes de comunicación de agentes 9.3. Las ontologías para la comunicación de agentes 9.4. Los lenguajes de coordinación
Tema 10. Trabajando juntos	10.1. La resolución de problemas cooperativa distribuida 10.2. Compartir tareas y compartir resultados 10.3. Combinar compartir tareas y resultados 10.4. Manejar inconsistencias 10.5. La coordinación 10.6. La planificación y la sincronización multiagente
MÓDULO 4.- EJEMPLOS DE SISTEMAS MULTIAGENTE	
Tema 11. Aplicaciones	
MÓDULO 5.- TEMARIO PRÁCTICO	
Introducción a JADE	
Creación de un SMA con JADE: Arquitecturas inteligentes	
Creación de un SMA coordinado: Comunicación entre agentes	

Planificación			
Metodologías / pruebas	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prueba objetiva	0	100	100
Atención personalizada	0	0	0
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos			

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prueba objetiva	Prueba de evaluación que se realizará al final del curso en las correspondientes convocatorias oficiales. Consistirá en una prueba escrita en la que habrá que responder a diferentes tipos de preguntas tanto de tipo teórico como práctico.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



	<p>Los alumnos pueden consultar en horario de tutorías todas las dudas que se les planteen sobre los trabajos. Si los trabajos se realizan en grupo, las consultas deberán realizarse en grupo, preferentemente, de modo que ambos miembros del grupo resuelvan la duda que se les ha planteado.</p> <p>Durante las prácticas de laboratorio, el profesor responderá a todas las dudas sobre el uso de la herramienta JADE ya a las posibles dudas sobre la implementación concreta de la práctica.</p>
--	---

Evaluación		
Metodologías	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	Prueba final de la materia que consistirá en la realización de un examen individual y por escrito. Esta prueba tendrá una parte de teoría y otra de práctica. La parte teórica se valorará con el 70% de la nota y la parte práctica con el 30%, pero es necesario aprobar las dos partes.	100
Otros		

Observaciones evaluación
 La evaluación de la asignatura se realizará mediante una prueba objetiva que abordará contenidos teóricos y prácticos de acuerdo con el temario de la asignatura. La ponderación entre el valor de la parte práctica y teórica de la prueba objetiva es del 30%-70%, respectivamente, siendo imprescindible aprobar cada parte por separado, es decir, que la nota mínima de la teoría y de la práctica es un 5.

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none">- A.Mas (2002). Agentes software y sistemas multiagente: Conceptos, Arquitecturas y Aplicaciones. Pearson Educación- M. Wooldridge (2002). An introduction to multiagent systems . John Wiley and Sons- F. L. Bellifemine, G. Caire, D. Greenwood (2007). Developing Multi-Agent Systems with JADE.. Wiley- J.C. Giarratano, G. Riley (1998). Expert systems: Principles and Programming . Boston. PWS Pub. Co.- G. Weiss (1999). Multiagent systems: A modern approach to distributed artificial intelligence . MIT Press
Complementaria	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Redes de Neuronas Artificiales/614111638
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías