**Nazwa przedmiotu:**

Metody sztucznej inteligencji

**Koordynator przedmiotu:**

prof. nzw. dr hab. Cezary ZIELIŃSKI

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Kierunkowe

**Kod przedmiotu:**

MSI

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

4

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 30h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 15h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie i praktyczne przećwiczenie zaawansowanych komputerowych metod "sztucznej inteligencji" (Sz.I.) przeznaczonych dla tzw. "autonomicznych agentów". W pierwszej części (rozdz. 1 - 3, 10 h) omówione zostaną podstawowe zagadnien

**Treści kształcenia:**

<OL><LI><B>Wprowadzenie (1h).</B> Struktura wykładu. Zastosowania Sz.I. Autonomiczni agenci.</LI><LI><B>Wiedza i wnioskowanie w logice(5h).</B> Zdania i predykaty. Reguły produkcji i klauzule. Semantyka formuł. Wnioskowanie na podstawie danych. Wnioskowa <P>Zespoły 2-3 osobowe realizują programy komputerowe, rozwiązujące realne problemy metodami omawianymi na wykładzie. Przykładowe zagadnienia: wybór połączenia komunikacyjnego w systemie dialogowym, planowanie ścieżki ruchu autonomicznego pojazdu, nabywan

**Metody oceny:**

**Egzamin:**

**Literatura:**

<OL><LI>S. Russell, P. Norvig:<I> Artificial Intelligence:</I> A Modern Approach. Prentice Hall, 1995, 2002.</LI><LI>A. Szałas :<I> Zarys dedukcyjnych metod automatycznego wnioskowania,</I> Akademicka Oficyna Wydawnicza, 1992.</LI><LI>W. Traczyk (red.) :

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe