**Nazwa przedmiotu:**

Metody sztucznej inteligencji

**Koordynator przedmiotu:**

prof.nzw. Włodzimierz Kasprzak, prof. Andrzej Pacut

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Przedmioty techniczne - zaawansowane

**Kod przedmiotu:**

MSI

**Semestr nominalny:**

2 / rok ak. 2012/2013

**Liczba punktów ECTS:**

4

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

Bilans nakładu pracy studenta (w sumie 100 godz.):
- udział w wykładach: 15 x 2 godz. = 30 godz.,
- udział w zajęciach dotyczących projektów: 15 x 1 godz. = 15 godz.,
- przygotowanie do wykładów, przejrzenie zadań podanych w skrypcie, przejrzenie dodatkowej literatury: 1 x 15 = 15 godz.
- realizacja 2 mini-projektów: 15 godz.
- udział w konsultacjach: 2 godz.
- przygotowanie do egzaminu (rozwiązanie zadań przedegzaminacyjnych) oraz obecność na egzaminie: 20 godz. + 3 godz. = 23 godz.

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

Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich: 30 + 15 + 2 + 3 = 50 godz., co odpowiada 2 punktom ECTS.

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym wynosi 50 godz., co odpowiada 2 punktom ECTS.

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

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

**Wymagania wstępne:**

**Limit liczby studentów:**

30

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest poznanie zaawansowanych komputerowych metod "sztucznej inteligencji" (Sz.I.) przeznaczonych dla projektowania "autonomicznych agentów". Takie systemy posiadają zdolność percepcji, reprezentacji i gromadzenia wiedzy, wnioskowania i rozpwiązywania problemów oraz uczenia się. Oprócz poznania metod i metodyk projektowania stosowanych w Sz.I. studenci nabywają umiejetności praktyczne związane z projektowaniem komputerowych symulatorów systemów agentowych.

**Treści kształcenia:**

W pierwszej części omawiane są podstawy logicznych systemów agentowych: reprezentacja wiedzy i procedury wnioskowania w logice predykatów. W drugiej części przedstawiane są metody przeszukiwania przestrzeni stanów i tworzenia planu działania agenta jako ogólnych metodyk rozwiązywania problemów. Kolejna część dotyczy zagadnień modelowania niepewności, ze szczególnym uwzględnieniem Sieci Bayesa i dynamicznej Sieci Bayesa oraz metod wnioskowania w tych sieciach. Następnie omawiane są podstawy uczenia stochastycznych reguł decyzyjnych. Ostatnia część poświęcona jest podstawom systemu percepcji agenta i zasadom jego komunikowania się z człowiekiem.

**Metody oceny:**

Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:
- ocenę wiedzy i umiejętności związanych z realizacją projektów – ocenę przez nauczyciela akademickiego poprawności realizowanych metod i metodyk Sz.I. oraz poprawności działania zaprojektowanych programów komputerowych,
- ocenę wiedzy i umiejętności rozwiązywania zagadnień projektowania systemów agentowych, wykazaną na egzaminie pisemnym o charakterze teoretyczno-problemowym (w drugiej części egzaminu student może korzystać z dowolnych materiałów dydaktycznych).

**Egzamin:**

tak

**Literatura:**

1. S. Russell, P. Norvig: Artificial Intelligence: A Modern Approach. Prentice Hall, 1995, 2002.
2. W. Kasprzak: Metody Sztucznej Inteligencji. Podręcznik OKNO, Politechnika Warszawska, 2010.
3. A.Pacut: Metody sztucznej inteligencji. Wnioskowanie w warunkach niepewności. Skrypt do wykładu, Politechnika Warszawska, 2011.
4. M. Flasiński: Wstęp do sztucznej inteligencji. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011.
5. W. Traczyk: Inżynieria wiedzy. Warszawa, 2010.

**Witryna www przedmiotu:**

http://studia.elka.pw.edu.pl/pub/MSI.A/index.html

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt W1:**

- ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę z zakresu logiki matematycznej, probabilistyki i procesów stochastycznych oraz teorii grafów; - ma szczegółową wiedzę w zakresie metod sztucznej inteligencji; - ma podbudowaną teoretycznie wiedzę szczegółową z zakresu inżynierii wiedzy; - zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu zadań systemów agentowych.

Weryfikacja:

Ocena egzaminu pisemnego. Ocena realizacji zadań projektowych.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W01, K\_W04, K\_W06, K\_W08

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W01, T2A\_W02, T2A\_W04, T2A\_W07

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt U1:**

- potrafi formułować, rozwiązywać i dokumentować problemy praktyczne oraz proste zadania badawcze w zakresie inżynierii wiedzy; potrafi wykorzystywać wiedzę z różnych dziedzin i dyscyplin naukowych oraz uwzględniać pozatechniczne aspekty problemu przy budowaniu oprogramowania; - potrafi formułować i testować hipotezy związane z rozwiązywaniem inżynierskich i badawczych problemów informatycznych; - potrafi ocenić przydatność metod i narzędzi służących do rozwiązania zadania inżynierskiego z zakresu systemów agentowych; potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją, uwzględniającą aspekty pozatechniczne - zaprojektować złożony system agentowy.

Weryfikacja:

Ocena sposobu rozwiązania zadań podczas egzaminu. Ocena sposobu analizy problemu, projektu i implementacji wykonanej w ramach zadań projektowych.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U06, K\_U07, K\_U09, K\_U13, K\_U14

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U08, T2A\_U09, T2A\_U10, T2A\_U11, T2A\_U18, T2A\_U19

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt K1:**

Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny

Weryfikacja:

Ocena stopnia indywiualności rozwiązań zadań egzaminacyjnych i projektów inżynierskich.

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_K01

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_K06